

# Distinguer une expérience intense courte à propos d'un objet d'art d'une expérience rudimentaire de même longueur

**Colette Dufresne-Tassé, Université de Montréal**

[colette.dufresne.tasse@umontreal.ca](mailto:colette.dufresne.tasse@umontreal.ca)

**Résumé** Que se passe-t-il durant une expérience intense courte à propos d'un objet d'art? Quelles sont les caractéristiques de ce type d'expérience, comment se déroule-t-elle et comment se différencie-t-elle d'une expérience non intense (rudimentaire) de même longueur? Description d'un instrument qui a permis d'étudier l'une et l'autre au moment même où elles sont vécues par des visiteurs de musée de type grand public.

**Mots clés:** Musée; adultes; expérience intense; expérience rudimentaire; caractéristiques.

Chez le visiteur adulte, une expérience intense est similaire à une expérience d'immersion psychologique (Dufresne-Tassé, 2014). Cette dernière ayant été étudiée par plusieurs chercheurs sous divers noms : *Flow Experience* (Csikszentmihalyi et Csikszentmihalyi, 1988), *Numinous Experience* (Latham, 2007) ou encore *Submerging Interactivity* (Pransküniené, 2013), on peut donc la considérer connue.

Toutefois, l'expérience intense n'a jusqu'ici été investiguée qu'à partir du souvenir qu'elle laisse. Or le souvenir que l'on garde n'est que rarement fidèle à ce que l'on a vécu. En outre, il donne rarement accès à toutes les composantes du vécu et à leur articulation. Ce décalage et ce manque de précision m'ont amenée à étudier l'expérience intense au moment même où elle se produit, puis à la comparer à une expérience non intense - que j'appelle, faute de mieux, rudimentaire - afin de faire ressortir les aspects particuliers à l'expérience intense.

J'indiquerai d'abord comment j'ai recueilli des données sur l'expérience intense. J'identifierai ensuite ses caractéristiques et le déroulement qui lui est propre, puis j'en analyserai un exemple, de courte durée, que je comparerai à un exemple d'expérience non intense de même durée. Je terminerai sur une discussion des exemples présentés et de leur signification.

## Façon de recueillir des données sur l'expérience intense

Avec une équipe<sup>1</sup>, j'ai mis au point et validé pour utilisation en milieu muséal un dérivé du *Thinking Aloud* (Ericsson et Simon, 1993). Il consiste à suggérer à un visiteur adulte qui arrive au musée de faire sa visite à sa convenance, tout en disant au fur et à mesure ce qui lui vient à l'esprit, c'est-à-dire ce qu'il pense, imagine ou ressent. Cette activité équivaut à l'expérience du visiteur au moment où il la vit et elle se solde par la production d'unités de sens. En s'accumulant, ce que dit le visiteur forme un discours comprenant un nombre variable d'unités de sens. Enregistré sur bande magnétique, puis saisi informatiquement, le discours peut être analysé en le scindant en ses unités de sens (Dufresne-Tassé et al., 1998a et 1998b).

Vingt discours-objet produits par dix visiteurs qui ont dit sous une forme ou une autre qu'ils étaient complètement « pris », accaparés par leur relation avec l'objet qu'ils regardaient (indicateur d'expérience intense) ont été identifiés parmi 10 000, produits par 150 visiteurs de type grand public dans des expositions permanentes d'objets d'art<sup>2</sup> présentées au Canada surtout, mais aussi aux États-Unis et en Europe<sup>3</sup>. Parmi les 20 discours, deux sont longs (50 unités de sens ou plus), neuf sont moyens (25 à 49 unités) et neuf sont courts (10-24 unités).

## Caractéristiques d'une expérience intense

L'analyse des vingt discours montre qu'une expérience intense face à un objet suppose l'intervention de trois types de fonctionnements - cognitif, imaginaire et affectif - potentiellement sous toutes leurs formes, y compris les plus complexes.

---

<sup>1</sup> Cette équipe est composée actuellement de quatre professeurs, dont deux enseignent à Montréal, un à Paris et un à Rome, d'une dizaine d'étudiants de 2<sup>e</sup> et de 3<sup>e</sup> cycles, et de consultants selon les besoins du moment.

<sup>2</sup> Ces expositions s'accompagnaient de textes fort réduits : un panneau annonçant le contenu d'une série de salles, puis des cartels offrant uniquement le titre de l'œuvre, le nom de son auteur et les matériaux dont elle est constituée.

<sup>3</sup> La recherche présentée a été appuyée financièrement surtout par le Conseil de recherche en sciences humaines du Gouvernement du Canada (CRSHC) et par la Direction des musées de France.

Le *fonctionnement cognitif* comprend cinq catégories d'opérations mentales plus ou moins complexes, et plus ou moins exigeantes sur le plan intellectuel (Dufresne-Tassé, 2013). Ces catégories vont de recueillir de l'information, ou réagir rapidement à ce que l'on observe (catégorie 1), à produire une inférence à partir de l'information manipulée (catégorie 5), en passant par vérifier la justesse du sens attribué (catégorie 2), enrichir le sens de ce que l'on considère (catégorie 3) et saisir (comprendre) ce que l'on examine (catégorie 4). Dans une expérience intense, on observe aussi bien des opérations de catégorie 5 que de catégorie 1 (Dufresne-Tassé, 2014).

Le *fonctionnement imaginaire* s'exprime selon trois formes : a) Représentative : le visiteur développe des représentations imagées à mesure qu'il lit ou entend quelque chose ; b) Reproductive : le visiteur évoque des souvenirs ou des connaissances sous forme imagée ; c) Constructive : le visiteur fait des hypothèses, des suppositions, des prévisions, il tire des conséquences, etc. (Dufresne-Tassé, O'Neill, Sauvé et Marin, 2014). Dans une expérience intense, les trois formes sont susceptibles d'apparaître (Dufresne-Tassé, 2014).

Le *fonctionnement affectif* se présente au musée sous les aspects suivants : une émotion, un sentiment, une sensation (comme se sentir bien, nerveux), une appréciation positive ou négative, du plaisir, de l'empathie, de la projection ou l'expression de goûts personnels (Dufresne-Tassé, Trion, Baruck, Sauvé et O'Neill, 2013). Dans une expérience intense, on observe non seulement des émotions, mais aussi d'autres phénomènes affectifs (Dufresne-Tassé, 2014).

## **Déroulement**

### *Étape 1*

Le visiteur recueille de l'information et donne ainsi un premier sens à ce qu'il observe ou lit, ou encore il réagit rapidement à ce qu'il voit. Son fonctionnement cognitif consiste alors en

une opération de catégorie 1 de complexité et d'exigence intellectuelle. Son imagination n'intervient habituellement pas (sauf sous forme représentative s'il lit un cartel). Quant à son fonctionnement affectif, s'il se manifeste, il prend la forme de l'émotion, c'est-à-dire de la façon la plus simple et la plus fugace pour le visiteur d'exprimer ce qu'il ressent.

### *Étape 2*

Le visiteur repart de ce qu'il vient de produire ou de ressentir et il en déploie le sens, c'est-à-dire il détaille ce dernier, il l'approfondit ou l'élargit. Ce déploiement suppose :

- a) La production de plusieurs unités de sens (au moins trois ou quatre ; habituellement sept ou huit) qui font appel aux formes des fonctionnements cognitif, imaginaire et affectif les plus complexes et les plus exigeantes ;
- b) Les unités de sens ne sont pas simplement empilées, superposées ; elles sont articulées les unes aux autres et leur addition se solde par une véritable élaboration de sens ;
- c) De cette élaboration, naît chez le visiteur l'impression de « construire » ou de « développer » quelque chose ;

Les deux étapes donnent lieu à ce que j'ai appelé une capsule ou séquence d'unités de sens. Une fois une capsule terminée, deux situations peuvent se produire : le visiteur quitte l'objet ou il repart de ce qu'il vient de produire pour élaborer la séquence suivante (Dufresne-Tassé, 2014).

### **Présentation et analyse d'un exemple**

Vu le peu d'espace dont je dispose, je n'étudierai qu'un exemple de discours correspondant à une expérience intense courte (une seule capsule de sens de 10 unités).

#### ***Texte du discours***

*« Waw ! Waw ! C'est un beau fouillis, madame ! Attends un peu que j'aie vu comment c'est fait. C'est tout de la peinture qu'on laisse dégouter. C'est l'fun ! C'est très l'fun ! On*

*dirait, le peintre a dû s'amuser en faisant cette affaire-là ! En tous cas, moi je me serais amusé ! Quand je regardais des peintures de Pellan, je savais bien que les peintres y amusent avec les couleurs. Ben là, je crois bien que les peintres y s'amusent aussi avec la façon qu'ils la posent. »* (Produit devant « Autumn Rythm » de Jackson Pollock).

ANALYSE DU DISCOURS SCINDÉ EN SES UNITÉS DE SENS			
UNITES	FONCTIONNEMENT PSYCHOLOGIQUE		
	COGNITIF	IMAGINAIRE	AFFECTIF
<i>Waw !</i>	---	---	Émotion (surprise)
<i>Waw !</i>	---	---	Émotion (surprise)
<i>C'est un beau fouillis, madame !</i>	Réagir (catégorie 1)	---	Appréciation positive
<i>Attends un peu que j'aie vu comment c'est fait.</i>	(NON ANALYSE, CAR LE VISITEUR S'ADRESSE AU CHERCHEUR)		
<i>C'est tout de la peinture qu'on laisse dégouter.</i>	Saisir (catégorie 4)	Constructive (hypothèse)	---
<i>C'est l'fun !</i>	Réagir (catégorie 1)	---	Plaisir
<i>C'est très l'fun !</i>	Réagir (catégorie 1)	---	Plaisir
<b>On dirait, le peintre a dû s'amuser en faisant cette affaire-là !</b>	Faire inférence (catégorie 5)	Constructive (hypothèse)	Empathie
<b>En tous cas, moi je me serais amusé !</b>	Faire inférence (catégorie 5)	Constructive (supposition)	Projection de soi
<b>Quand je regardais des peintures de Pellan, je savais bien que les peintres y s'amusent avec les couleurs.</b>	Enrichir (catégorie 3)	Reproductive (souvenir)	Empathie
<b>Ben là, je crois bien que les peintres y s'amusent aussi avec la façon qu'ils la posent !</b>	Prévoir (catégorie 5)	Constructive (hypothèse)	Empathie

### Expérience rudimentaire : présentation et analyse d'un discours

Produit par un visiteur qui n'appartient pas au groupe des 10 qui ont connu des expériences intenses, le discours présenté a été choisi parmi ceux qui ne correspondent pas à de telles expériences et qui contiennent 10 unités de sens. Il reproduit la structure de ces discours.

Par souci de brièveté, les caractéristiques de l'expérience rudimentaire seront présentées à l'issue de l'analyse d'un exemple et elles seront directement comparées aux traits de l'expérience intense.

#### Texte du discours

« *Qu'est-ce que c'est ça ? [le visiteur lit] Red Maple. C'est un paysage canadien. C'est beau. Y a du beau rouge ! Y a du beau rouge ! Y a de l'eau, des rapides. Elle est belle. Qui a fait ça ? [le visiteur lit] Tom Thompson.* » (discours produit devant « Red Maple » de Tom Thompson)

ANALYSE DU DISCOURS SCINDÉ EN SES UNITÉS DE SENS			
UNITES	FONCTIONNEMENT PSYCHOLOGIQUE		
	COGNITIF	IMAGINAIRE	AFFECTIF
<i>Qu'est-ce que c'est ça ?</i>	Recueillir information (catégorie 1)	---	Émotion (curiosité)
<i>Lit : Red Maple.</i>	Recueillir information (catégorie 1)	---	---
<i>C'est un paysage canadien.</i>	Recueillir information (catégorie 1)	---	---
<i>C'est beau.</i>	Réagir (catégorie 1)	---	Émotion (esthétique)
<i>Y a du beau rouge !</i>	Réagir (catégorie 1)	---	Émotion (esthétique)
<i>Y a du beau rouge !</i>	Réagir (catégorie 1)	---	Émotion (esthétique)

<b><i>Y a de l'eau, des rapides.</i></b>	Recueillir information (catégorie 1)	---	---
<b>Elle est belle.</b>	Réagir (catégorie 1)	---	Émotion (esthétique)
<b>Qui a fait ça ?</b>	Recueillir information (catégorie 1)	---	Émotion (curiosité)
<b>Lit : Tom Thompson.</b>	Recueillir information (catégorie 1)	---	---

### Comparaison de l'expérience intense et de l'expérience rudimentaire

Dans le discours correspondant à une expérience rudimentaire qui vient d'être analysé, le visiteur se limite à recueillir de l'information ou à réagir rapidement. Cognitivement, cela signifie que son fonctionnement est à la fois le plus simple possible et répétitif. En effet, la production de sens du visiteur le ramène constamment à des opérations de première catégorie. Quant à son fonctionnement imaginaire, on ne le détecte nulle part. Enfin son fonctionnement affectif ne se manifeste que sous la forme de l'émotion, qui en est l'expression la plus simple et la plus fugace au musée. En bref, le fonctionnement du visiteur est rudimentaire, statique et de ce fait, auto limitatif. Conséquence : les unités de sens qu'il produit ne peuvent s'articuler les unes aux autres et aboutir à un élargissement ou à un approfondissement sémantique de ce qu'il observe ou lit.

Par contre, l'analyse du discours correspondant à une expérience intense montre que les fonctionnements cognitif, imaginaire et affectif du visiteur se présentent sous des formes variées, y compris les plus complexes. Ce mode de fonctionnement favorise la production d'unités de sens qui s'articulent entre elles et qui, en s'articulant et s'accumulant, finissent par créer une véritable construction sémantique qui aboutit à un approfondissement ou a un élargissement du sens que le visiteur donne à ce qu'il observe ou lit.

En somme, les deux expériences se distinguent dans l'utilisation des trois fonctionnements cognitif, imaginaire et affectif et dans l'éventail des formes qu'ils peuvent prendre au musée. Dans un cas - celui de l'expérience rudimentaire - l'emploi est minimal et statique, de sorte qu'il ne peut y avoir d'élaboration sémantique, alors que dans l'autre - celui de l'expérience intense - leur usage est abondant et varié ; il rend possible l'élaboration d'un univers sémantique plus ou moins vaste qui aboutit à l'approfondissement ou à l'élargissement du premier sens que le visiteur accorde à l'objet qu'il observe.

### **Discussion**

Les visiteurs ayant produit les deux discours appartiennent au même public. Tous deux possèdent donc une capacité équivalente d'utilisation de plusieurs formes des fonctionnements cognitif, imaginaire ou affectif, et de connaître une expérience intense. Il y a donc lieu de se demander pourquoi l'un d'eux en emploie un si petit nombre et doit se contenter d'une expérience rudimentaire. Il ne semble pas que ce soit parce que l'objet qu'il regarde ne lui plaît pas, car il dit que c'est beau. Serait-ce parce qu'il craint de se tromper en s'aventurant dans des développements que lui suggère son imagination, comme le fait l'autre visiteur ? Ce n'est pas impossible. Serait-ce plutôt ou aussi parce que le musée ne lui offrant que l'identification du tableau et de son auteur, il considère qu'un fonctionnement adéquat se limite à recueillir de l'information pour identifier ce qu'il voit et y réagir modérément ? Ce n'est pas impossible non plus.

Le principal mérite du présent texte est d'avoir mis en lumière certains phénomènes. Comme les discours pris pour exemple ne représentent qu'un nombre limité de cas apparus à l'occasion d'une analyse secondaire de données, il y aurait lieu de réaliser une recherche systématique sur l'expérience intense et l'expérience rudimentaire courtes et de profiter de cette

recherche pour identifier les raisons de différences marquées que l'on vient d'observer entre l'une et l'autre.

## Références

- Csikszentmihalyi, M., & Csikszentmihalyi, S.I. (Eds.) (1988). *Optimal Experience: Psychological Studies of Flow in Consciousness*. New York: Cambridge University Press.
- Dufresne-Tassé, C. (2013). Optimal Functioning of the Visitor and Principles of Temporary Thematic Exhibition Development. In I.V. Chuvilova & O.N. Shelegina (Eds.), *Innovations in the Museum World. Collection of Scientific Articles* (pp. 301-321). Novosibirsk : Publishing Center of Novosibirsk State University (texte publié en russe).
- Dufresne-Tassé, C. (2014). Experiencia intensa e experiencia de imersão : Relatório de observações diretas. *Museion, Revista do Museu e Arquivo Histórico La Sallem*, 19, 27-42.
- Dufresne-Tassé, C., O'Neill, M.C., & Marin, D. (2015). L'exposition temporaire thématique comme lieu de rencontre de la créativité du visiteur et du conservateur. *COMPLUTUM, Revista del Departamento de Prehistoria, Facultad de Geografía e Historia, Universidad Complutense*, 26, 1, 147-156.
- Dufresne-Tassé, C., O'Neill, M.C., Sauvé, M., & Marin, D. (2014). Un outil pour connaître de minute en minute l'expérience d'un visiteur adulte. *Revista Museologia & Interdisciplinaridade*, 3(6), 187-204.
- Dufresne-Tassé, C., Sauvé, M., Weltz-Fairchild, A., Banna, N., Lepage, Y., & Dassa, C. (1998a). Pour des expositions muséales plus éducatives, accéder à l'expérience du visiteur adulte. Développement d'une approche. *Canadian Journal of Education*, 23(3), 302-316.

- Dufresne-Tassé, C., Sauvé, M., Weltz-Fairchild, A., Banna, N., Lepage, Y., & Dassa, C. (1998b). Pour des expositions muséales plus éducatives, accéder à l'expérience du visiteur adulte. Élaboration d'un instrument d'analyse. *Canadian Journal of Education*, 23(4), 421-438.
- Dufresne-Tassé, C., Trion, E., Barucq, H., Sauvé, M., & O'Neill, M.C. (2013). Entre l'apprentissage et la délectation, les émotions du visiteur adulte de type grand public. *Journal of Arts and Cultural Management*, 6(2), 121-169 (texte publié en coréen).
- Ericsson, K.A., & Simon, H.A. (1993). *Protocol Analysis*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Latham, K. F. (2007). The poetry of the museum : A holistic model of numinous museum experiences. *Museum Management and Curatorship*, 22(3), 247-263.
- Meunier, E., & Dufresne-Tassé, C. (2015, 16-27 sept.). *Comme c'est réussi ! L'émotion est-elle indispensable pour s'intéresser profondément à un objet d'art exposé dans un musée ?* Communication présentée à l'ICOM CECA Conference 2015. Washington, DC.
- Pranskünienė, R. (2013). *Submerging Interactivity in Museum Education: Grounded Theory*. Unpublished Doctoral Thesis, University of Klaipėda, Klaipėda, Lithuania.