

L'usage des TIC / dispositifs de perception sensorielle dans les pratiques muséo-scénographiques

Elsa Olu – elsaolu@orange.fr

Mots clefs

TIC, musée, muséologie, savoir, connaissance, technomédiation, technologies cognitives, sensible, sensoriel, polysensorialité.

Introduction

*« La constitution des groupes humains a pour racine naturelle
la mise en commun d'expériences illusoires »
D.W. Winnicott*

Élément d'une société de l'information et de la communication qui dessine et renouvelle chaque jour l'« économie cognitive » (Levy, 1994), le musée a depuis les années 2000 dû faire face à la question même de sa pertinence (son sens, ses objectifs et fonctions), et de sa forme dans l'espace public. Les recherches en muséologie, peu nombreuses en proportion des projets muséographiques mis en œuvre, tentent d'approcher sa validité et sa légitimité. Dans le même temps, acculé, le musée se redéfinit par ses essais formels et l'introduction de nouveaux outils qui bousculent ses modalités de pratique. Parmi ces théories émergentes, celle posée par la *néo-muséologie* (Olu, 2007) définit un nouveau projet muséal assorti d'un nouveau paradigme.

Ce projet muséal relève d'une démarche nouvelle : l'actuelle société des savoirs et ses technologies posent de nouveaux enjeux au musée. Elle suppose une double mobilisation, subjective et individuelle d'un côté, éthique et coopérative de l'autre, oblige à considérer des nouveaux outils qui affectent les modes de circulation, de production, de pratique des savoirs jusqu'à en modifier la nature même.

La néo-muséologie entreprend ces changements ; de nouveaux objectifs sont affectés au musée, de nouveaux usages sont proposés, de nouvelles formes muséales sont développées. La mise en œuvre du nouveau paradigme génère et s'appuie sur de nouvelles pratiques, suppose et induit le développement de nouveaux outils remodelés, refabriqués en regard des objectifs prédéfinis.

Les technologies sont ainsi appréhendées comme des ressources plus que comme des obligés. Technomédiations « à haut potentiel », elles s'envisagent en lien avec une redéfinition de l'usage du corps d'une part, avec un redéploiement de l'usage des sens d'autre part.

1. Nouveau projet muséal : dessin, usages, pratiques, ...

1.1. Nouvelles pratiques selon Michel de Certeau

Les TIC modifient nos pratiques dans l'espace public. Elles induisent aussi de nouvelles pratiques dans l'espace muséal et une nouvelle pratique du système muséal. L'institution doit dès lors proposer de nouveaux espaces entendus comme des lieux pratiqués (« l'espace est un lieu pratiqué », De Certeau, 1990), qui envisagent le glissement de l'individuation des usages aux pratiques individuelles et des pratiques du musée au musée pratiqué.

Une relecture de Michel de Certeau accompagne la définition du nouveau projet muséal. Elle ouvre sur de nouvelles invites : la libération des contraintes de pratique qu'imposait le temple-muséal et l'éloge d'une anti-discipline positive, voir une « délinquance muséale » constructive ; la reformulation du dessin muséal et le développement d'un lieu envisagé comme invitation au voyage ; l'élaboration d'une nouvelle grammaire muséale pour une opération productrice entendue comme pratique signifiante (De Certeau, 1990) : l'écriture muséale.

Dans le paradigme proposé, les TIC deviennent des éléments permettant et favorisant une pratique stochastique de l'espace. De stratégies en tactiques, elles sont aux individus des outils qui servent autant à produire (du savoir) qu'à consommer (de la connaissance), individuellement ou collectivement, qui muent le musée en espace au sens decertien du terme. S'opère alors une transvaluation au sens nietzschéen du terme, d'un musée à lire à un musée *scriptuaire*.

1.2. Nouvelles fonctions : lectures de D tienne & Vernant

Le nouvel « espace anthropologique du savoir » (Levy, 1994) qu'offre la soci t  n'en est pas moins un espace difficilement praticable, et qui suppose le d veloppement chez les individus de nouvelles capacit s : savoir se saisir de l'information pour parvenir   en faire un  l ment de connaissance comme outil pour « faire savoir » suppose apprentissage des bases de pratique et entraînement. A cet endroit la soci t  offre peu d'espaces d'apprentissage, plus soucieuse qu'elle est d'affirmer des espaces de « consommation gratuite » sans finalit s autre qu'une consommation marchande. Le mus e est ici en capacit  d'offrir une r ponse : s'il s'agit d'apprendre aux individus   pratiquer l'information et   « faire savoir », alors le mus e peut devenir cet espace d'apprentissage et d'exercices de nouvelles capacit s cognitives. Envisag e comme m ta-m dia, il peut  tre ce dispositif discursif d'optimisation de l'usage de la m diasph re.

A la crois e de ses potentiels, des besoins appel s par la soci t  contemporaine, des imp ratifs comme des possibilit s offertes par les TIC, il se d ploie alors comme espace d'entraînement de la M tis, ce « mode de conna tre » (D tienne et Vernant, 1974) singulier, une forme d'intelligence conjecturale qui, bien que d consid r e par la science hell nique et d finitivement  cart e car privil giant un mode de connaissance ext rieur   l'*epist m *, n'en m rite par moins d' tre r habilit e. Face au d veloppement d'une culture r ticulaire (Deleuze), elle apparait un outil pr cieux d'optimisation de notre pratique de la m diasph re et, par extension, du monde. Ce choix de r instituer un savoir conjectural (le mouvement d'apprendre et non le r sultat de savoir dit Deleuze) en opposition   un savoir instit e, en chargeant le mus e de le dispenser et de le l gitimer, suppose de muer le mus e en « banc d'essai du monde » (Deloche, 2001), et d'y d ployer les technologies dont il entend apprendre   faire usage par leur usage m me comme dispositifs de production et de transmission des savoirs.

1.3. Nouvel usage : d'apr s les th ories de Winnicott

Dans cette dynamique, le mus e devient une aire d'apprentissage. Sa capacit    devenir telle suppose une d construction des oblig s sociaux et culturels, et des valeurs performatives que la soci t  porte haut tout en les d jugeant et dont l'institution s'est souvent gargaris e. L'espace mus al s' tend alors comme espace « potentiel » (Winnicott), « facilitant », joue du *playing* comme d'une strat gie cognitive op rante, permet   l'individu de lib rer sa capacit  cr ative, de « refonder » sa relation   la connaissance et au savoir. Ce mus e « suffisamment bon » (Winnicott) est un *mus e transitionnel* en soi, et les TIC en son sein, des formes m mes d'objets transitionnels.

2. Configuration et outils de mise en  uvre du paradigme mus al

La red finition du cadre mus al, l'introduction de nouveaux usages / nouvelles finalit s et l'affectation de nouveaux objectifs, conduisent   l' nonciation de trois nouvelles dynamiques mus ales : l' tonnement, la r v lation, le plaisir.

En int grant les nouvelles relations individus – technologie(s) et en prenant pour  tat de fait autant les incidences de l'usage des TIC sur les pratiques et les usages individuels de l'espace public et de l'espace mus al que leurs potentialit s constructives, le mus e se d partit de ses configurations d pass es (mod le rationaliste, mod le sensible et mod le moderne des ann es 70) et se d ploie autour d'une double logique : *techno-sensible* et *cognitivo-sensorielle*.

Les TIC vont gager le succ s de cette transvaluation en se posant comme les agents qui originent et garantissent dans le m me temps la mise en  uvre du nouveau paradigme : activ es par une d marche mus ale explicite qui cherche   s'ouvrir et   offrir une nouvelle po i tique de l'espace mus al, d'une part elles supposent autant qu'induisent de nouvelles pratiques physiques de l'espace qui passent par une reconfiguration sc nographique ; d'autre part elles obligent   l'introduction de nouveaux outils d'op rativit  mus ale : elles vont ordonner la transvaluation en articulant de nouveaux modes d'appr hension des contenus (d veloppement de la polysensorialit  et r habilitation de la place du corps), et en d veloppant de v ritables *techno-m diations*.

2.1. Les technomédiations : formes des TIC dans l'espace muséal

Dès lors que le dispositif muséal entend se développer en prenant en compte les comportements, les pratiques, les usages et les attentes des publics, l'institution muséale doit s'attacher à l'inventaire des facteurs sociaux influents d'une part, d'autre part, considérer les modalités de réception psychiques et psycho-cognitives des individus, enfin, ne jamais perdre de vue l'anti-discipline (de Certeau) des visiteurs-pratiquants ; à partir de là, elle est en mesure de proposer des réponses cohérentes. Les facteurs sociaux influents autorisent à poser comme acquis l'usage (non-défini) des nouvelles technologies par les individus dans l'espace public ; comme indiscutables également, les attentes des sujets-sociaux-visiteurs de dispositifs techniques courants au musée. Dès lors, le dispositif de médiation doit s'envisager comme dispositif *techno-médiateur*.

En regard du projet muséal qui sous-tend le nouveau paradigme, six conditions d'opérabilité président au développement de ces techno-médiations : la « praticabilité », le sensible, les contenus, la fonction liante, le ludique, le cognitif. Technologies du sensible, du contenu, technologies à pratiquer et offertes au corps-pratiquant, les TIC assurent ainsi les conditions d'effectuation des trois relations dynamiques de la structure muséale (l'étonnement, la révélation, et le plaisir) ; technologies du lien, elles inscrivent le système muséal dans un système vaste et complexe (la médiasphère) mais infiniment riche, avec lequel l'institution muséale s'entend dialoguer nouvellement. C'est ainsi qu'elles permettent à l'institution de proposer un voyage muséal qui soit une expérience sensible, l'élaboration d'une connaissance et, partant, le travail de la « mêtis ».

2.2. Pratique des TIC dans l'espace muséal et reconfiguration de l'organisation spatiale

Les TIC se font alors dispositifs, premiers acteurs d'une pratique stochastique de l'espace. Se pose cependant, après relecture de Michel de Certeau, la mise en œuvre de ces outils collectifs dans un usage individuel. Si on considère qu'il n'est que pratiques individuelles d'une part, d'autre part que toute technologie est « normalisante d'un côté, libératoire de l'autre » (Bertini, 2005), enfin que tout dispositif est toujours librement instrumentalisé par le visiteur, il faut alors mettre à disposition du visiteur des technologies inévitablement « normalisantes » mais dans le même temps « ouvertes », à pratiquer librement, offertes à leurs petites fabrications ; soit aménager une place à la digressivité singulière des individus dans leur pratique des dispositifs normatifs. C'est, comme dit Michel de Certeau, faire en sorte que la structure muséale soit une langue (un système, dans une acception saussurienne), à partir de laquelle tout visiteur puisse élaborer sa propre parole (un acte) ; ou encore pour reprendre Gilbert Ryle, que d'un côté la structure muséale soit un « capital », et que de l'autre se situent les opérations qu'elle permettrait, celles-ci étant non identifiables, indéfinissables, illimitées et invisibles : « d'un côté un stock, de l'autre des affaires et des usages » (De Certeau, 1990). Il ne s'agit donc plus de proposer au sein de la structure muséale un contenu achevé (borné), et de travailler la forme de ce contenu (la forme proposable, soit le travail de la forme de la médiation), mais d'une part de proposer des technologies de fabrication individuelle et d'usage individuel de ces contenus (techno-médiations), d'autre part de travailler ces technologies pour en garantir la possible appropriation et, enfin, de procéder à la légitimation des manipulations comme « consommation » libre de la structure muséale par les individus. Les dispositifs de techno-médiation sont ainsi selon la néo-muséologie envisagés comme des dispositifs ouverts, des outils « à consommer pour produire », en mesure de fabriquer du propre et d'être instrumentés par chacun singulièrement pour utiliser du propre à des fins individuelles et, *in fine*, collectives. Elles sont envisagées comme des technologies à pratiquer, des technologies du sensible, des technologies des contenus, des technologies du lien, des technologies du jeu et de la jouabilité (au sens winnicottien du terme de *playing*), enfin, des technologies du savoir.

Les TIC conditionnent donc la définition d'une nouvelle « scène muséale » et servent le renouvellement de sa syntaxe. A considérer ce qu'elles ont charge de médier, et les ressorts non plus seulement qu'elles servent mais sur lesquels elles s'appuient.

2.3. Polysensorialité et nouveaux ressorts cognitifs : l'épaisseur offerte aux TIC

En prenant appui sur les théories de l'expérience perceptive (Deloche) et en procédant à une relecture de Michel de Certeau, s'élabore un projet muséal qui réhabilite la notion ante-socratique de « connaissance sensible », invite et légitime une pratique fondée sur l'expérience techno-sensible entrevue comme dispositif cognitif. Les TIC, hybridés à une pratique corporelle et polysensorielle, s'imposent comme les principaux agents de mise en œuvre de la connaissance sensible : ils deviennent des

expôts, entendus au sens d'outils muséaux (de médiation) et non d'objets (extraits de la collection), qui activent les contenus de toute nature (objets, information...).

Ils apparaissent comme des outils « à haut potentiel ». Dans une configuration métissée TIC/CORPS/SENS, les TIC sont tantôt des dispositifs permettant d'hypertrophier le monde pour une approche exploratoire (énaction) ou une éducation à son usage (entraînement de la Métis); tantôt des outils d'atrophie (des cadres) pour une libération de la capacité perceptive et l'optimisation des potentiels cognitifs. Tour à tour et selon l'usage qui en est fait dans une transcription muséographique (cf. point 3), elles s'offrent comme dispositifs déconditionnant, dispositifs de reconcentration, dispositifs énantant (au sens entendu par Varela), outils d'une corporéisation de la trace sensible, outils d'une incorporation de la trace mnésique, ...

Elles accompagnent ainsi les publics dans leur pratique des contenus muséaux (perception du temps, de l'espace, ...), permettent l'immersion dans des « univers de vie » pour mieux en sentir et partant, en comprendre les réalités et les fonctionnements, favorisent les apprentissages, offrent de nouvelles opportunités de rencontre, etc.

2.4. Corps, TIC et cognition

L'usage de ces technologies s'appuie sur et induit un investissement du corps. Entendu *comme d'une dynamique*, le corps devient un outil pratiqué par les TIC et acteur cognitif.

La structure muséale institue le corps-pratiquant qui sert alors à éprouver, dans une triple acception du terme : expérimenter, ressentir et mettre à l'épreuve (une réalité du monde, une connaissance du monde). De l'injonction « hoc est corpus mueum ! », on glisse ainsi vers un « habeas corpus » muséal, une liberté à disposer de son corps doublé d'une injonction qui la signifie, soit l'autorise et le légitime : « ceci est ton corps-pratiquant ». Le passage du corps pratiquant au sens religieux du terme au corps-pratiquant au sens mécanique du terme et sur un mode *techno-sensible*, détermine dès lors une nouvelle pensée du corps : le corps, dans une stratégie muséale qui use du dispositif TIC / sensoriel à des fins cognitives, incarne ainsi l'idée d'une double perfectibilité : celle de l'esprit par le corps, celle de l'humain par la technique. Plus encore : le développement de dispositifs *cognitivo-sensoriels* procède à un véritable « couplage » au sens de Simondon, une hybridation en quelque sorte entre le corps et le dispositif technique. Le corps ne s'efface pas ni par ni dans le dispositif technique : acteur et acté par une *sur-sensorialité* qui est *une réalité augmentée*, il n'est pas « réifié » à l'image des « surhommes » de Barthes, mais au contraire réveillé par une révélation sensorielle qui lui donne à éprouver les réalités sensibles comme au-delà du monde : il est un *corps-signifiant*.

Le dispositif cognitivo-sensoriel qui sert le paradigme est donc un « média perceptif » (Weisseberg, 1999) mais aussi un *média cognitif*, soit qui mêle sensible et intelligible, « transe » et « sens » (Couchot, 1996), et qui utilise le corps comme médiation : c'est par lui que la connaissance est transmise. On peut alors parler d'une *techno-médiation*, d'une médiation activée et opérante par la technique. Le *corps-pratiquant* est donc un *corps-signifiant* qui agit comme dispositif de production expérimentale d'un espace (entre le corps et la production sensible, entre le geste et le lieu d'apparition de l'effet) autant que de production d'un espace expérimental. Ce nouveau territoire topographiquement indéfini puisque défini par des pratiques et des usages devient alors le lieu de l'expérience de la rencontre, qu'elle soit de l'expôt (objet et/ou outil muséal, non objet au sens collection), de soi, ou du monde. Il ne joue pas, comme le note très justement Isabelle Rieusset-Lemarié à propos des dispositifs artistiques interactifs, comme séparation : il « établit le contact à distance ». Dans une approche Winicottienne, on peut considérer cet espace créé un entre-deux qui est ouverture d'un « espace informel », de « créativité ». Ce *corps-pratiquant* est alors à envisager comme un *corps-revenant* (Couchot) sous la forme d'un *corps-augmenté* qui est un *autre corps* : dès lors que le musée travaille un dispositif non plus seulement sensoriel mais cognitivo-sensoriel, soit qui permette la « fabrication » de connaissances sensibles, et que l'on convient que, parce qu'elles relèvent du sensible, ces connaissances s'inscrivent dans une mémoire du corps (il est une permanence de l'effet), on convient alors que ce corps, qui procède à une re-fabrication de lui-même sous la forme d'un enrichissement permanent, par son éprouvé même, est un *corps-apprenant* : le corps tel qu'envisagé par le nouveau paradigme muséal, devient ainsi dans la médiasphère un corps en réseau qui est un dispositif actif du faire savoir : un *corps-cognitif*.

C'est ce corps-là, ainsi entendu, considéré dans son dépassement, qui sera l'outil des TIC, l'instrument des TIC, tout autant l'activateur des TIC : un partenaire obligé.

3. TIC, corps et sens : ce que l'hybridation opère

Ce nouveau projet muséal, et son nouveau paradigme, qui définissent de nouvelles approches, affectent de nouvelles fonctions, induisent et supposent de nouvelles pratiques et de nouveaux usages de TIC reconfigurées par une démarche d'hybridation TIC/CORPS/SENS, « produisent » des outils singuliers à usage unique et spécifique, particulièrement performants en muséographie.

On dégagera dans une approche simplifiée six champs d'opérativité : l'espace, le temps, l'odeur et le goût, l'implication, l'immersion et la rencontre.

NB : Ces points, qui supposent d'être illustrés par des exemples concrets de mise en œuvre muséo-scénographique¹, sont développés dans le cadre d'une communication orale.

3.1. La perception de l'espace, du territoire

- 3.1.1. Perception territoriale, découverte et tentation d'aventure
 - Exemple du dispositif scénographique « Comme en ballon », Pays d'Enhaut, Suisse
- 3.1.2. Ouvrir le monde ici et maintenant
 - Exemple d'un sol géoactivé, Musée ARaymond (38)
- 3.1.3. Le vertige du corps entraîné : perception et représentation de la géomorphologie du territoire
 - Exemple de « Vertige avec Pessoa », Espace R&V (26)
- 3.1.4. Quand le son dessine, définit et qualifie le territoire
 - Exemple de « L'Orgue à sons », PNR Pilat (42)

3.2. La perception du temps et reconstruire l'avant

- 3.2.1. Prise de conscience de la durée et éprouvé du temps
- 3.2.2. « Remonter le temps » : immersion dans l'Histoire et capacité de recontextualisation
 - Exemple du Visiorama « Comtes de Provence » (83)
- 3.2.3. Reconstruire le temps
 - L'architecture 3D, sauvetage archéologique

3.3. L'odeur et le goût des images

- 3.3.1. Le couplage olfaction – visualisation : pour pénétrer le détail
 - Dans l'atelier de Van Gogh, Musée Estrine, Saint-Rémy de Provence (13)
- 3.3.2. « Goûter le monde »
 - Exemple des dispositifs « films olfactifs », Espace R&V (26), PNR Pilat (42)

3.4. Le sentiment d'adhésion, l'implication, le sens commun

- 3.4.1. Dispositifs tactiles et sens civique
 - Exemple de « La petite fleur qui dit « Aïe », PNR Pilat (42)
- 3.4.2. Images, odeurs et approches picturales
 - Exemple de « Vivre les Alpilles selon Van Gogh » Musée Estrine, Saint-Rémy de Provence (13)

3.5. Le sentiment d'immersion

- 3.5.1. « Je vis, je suis, j'éprouve, ... »
 - Exemple de « Microcosmos », PNR Pilat (42)
- 3.5.2. « J'y suis, je sens, j'apprends »
 - Exemple de la truffière, Maison de la Truffe, Aups (83)

¹ Dans un aller-retour permanent entre théorique et pratique (formalisés dans les cadres théoriques de la néo-muséologie en 2007), le Cabinet de muséologie-muséographie Elsa Olu Conseil développe depuis plus de 15 ans des programmes muséaux basés sur l'usage des TIC et des dispositifs polysensoriels.

3.6. Simuler la rencontre

3.6.1. De l'hologramme à la 3D : richesses de la rencontre virtuelle

- *Les Rencontres : Musée de la truffe du Ventoux (84), Caves de la Chartreuse (38)*

Conclusion

Acculé à son renouvellement, le musée s'est emparé des nouvelles possibilités offertes par la société des savoirs et ses technologies.

La néo-muséologie, qui a défini un nouveau projet muséal et son nouveau paradigme déclinable selon les idiosyncrasies de chaque thématique muséale, instrumentalise les TIC à ses nouvelles finalités autant qu'elles laissent aux TIC le pouvoir de reconfigurer l'espace muséal : en lieu pratiqué traversé de lignes d'erre (Deligny) et animé de pratiques discursives ; en un espace transitionnel qui se mue en banc d'essai du monde ; en un jardin abrité où se cultive le plaisir de connaissance.

Dans cette nouvelle réalité muséale, la connaissance est entendue processus dynamique, émergence de signification par et dans l'expérience (on dira que le sens émerge en interactivité), qui transcende la connaissance ordinaire entendue comme accumulation et concrétion. La réception cognitive cède sa place à l'action créatrice, la disciplinarité à la créativité, le savoir rationnel et abstrait à un savoir sensible et corporé.

Les TIC présentent ainsi le paradigme muséal et, dans une version constructive, le fait passer d'un régime de la représentation à un régime de l'émergence qui engage une véritable transvaluation de l'ensemble du système. Cette configuration procède en effet à un double déplacement, diachronique et synchronique : il n'est plus de muséification au sens patrimonialisation du monde et de la connaissance, mais un mouvement dynamique de vie, comme une force, une puissance (Nietzsche), qui s'oppose à un état statique comme une impuissance.

Ce que les TIC imposent, elles le soutiennent et le déploient dans la même geste. Ni gadgets ni obligés, en muséographie, elles reconfigurent et sont reconfigurées, redéfinissent et sont réinventées, renouvellent et sont redéployées.

S'inaugure une ère nouvelle : l'ère du *post-muséal*, qui ouvre la voie d'une « démodynamique » culturelle (au sens entendu par Lévy, du grec *dunamis* : force, puissance) et engage une double mobilisation, subjective individuelle d'une part, éthique et coopérative d'autre part.

Stiegler disait « La question qui se pose aujourd'hui est : comment articule-t-on la technique avec les choses sublimes » ? Le point de rencontre du muséal et des TIC est ce lieu-là d'expérimentation-ci. Il permet d'inventer une sorte d'Arcadie muséale qui offre un « entre-soi-et-le-monde », où l'on se rencontre pour traficoter chacun et traficoter ensemble. Y résonne cette phrase de Barthes : « mon fantasme, l'idiorythmie ».

BIBLIOGRAPHIE

- BARTHES, Roland, *Comment vivre ensemble (Cours et séminaires au Collège de France 1976-1977)*, Paris, Seuil/IMEC, 2002
- BERTINI, Marie-Joseph (2005), « Communication et Technologies du Pouvoir », *Synthèse des travaux de recherche pour l'obtention de l'Habilitation à diriger des Recherches, Volume 1*, sous la direction de Daniel Bougnoux, Université de Grenoble III.
- BION, W.R., *Aux sources de l'expérience*, (1962 pour la version originale), pour la présente traduction française : Paris, PUF, 2005
- BORILLO, Mario, (sous la direction de), *Approches cognitives de la création artistique*, Bruxelles, Editions Mardaga, 2005
- BORILLO & SAUVAGEAOT, *Les cinq sens de la création*, Seyssel, Champ Vallon, 1996
- CERTEAU (DE) Michel (1990), *L'invention du quotidien – Arts de faire*, Paris, Gallimard.
- COUCHOT, Edmond, *La technologie dans l'art, de la photographie à la réalité virtuelle*, Paris, Editions Jacqueline Chambon, 1998
- DELEUZE, Gilles, *L'image mouvement*, Les Editions de minuit, 1983
- DELEUZE, Gilles, *Logique de la sensation*, Paris, La Différence, 1981
- DELOCHE, Bernard, *Le musée virtuel*, PUF, 2001
- DETIENNE, Marcel & VERNANT, Jean-Pierre, *Les ruses de l'intelligence – La métis des Grecs*, Paris, Flammarion, 1974

GOODY, Jack, *La raison graphique, la domestication de la pensée sauvage*, Paris, Edition de Minuit, 1979

HENNION, Antoine, « Ce que ne disent pas les chiffres... Vers une pragmatique du goût », In *Papiers de Recherche du CSI*, n° 001, Centre de sociologie de l'innovation, Ecole des mines de Paris, 2005

HOLLEY, André, *Le cerveau gourmand*, Paris, Odile Jacob, 2006

JAUSS, H. R., *Pour une esthétique de la réception*, tr. Fr. Paris, Gallimard, "Tel", 1978

LECHEVALIER, Bernard, *Le cerveau de Mozart*, Paris, Odile Jacob, 2006

LEROI-GOURHAN, André, *Le geste et la parole - Technique et langage*, Paris, Albin Michel, 1964

LEVY, Pierre, *L'intelligence collective – Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, La Découverte, 1994

LEVY, Pierre, *Cyberculture*, Paris, Odile Jacob, 1997

MAC LUHAN, Marshall, *Pour comprendre les médias*, Paris, Ed. du Seuil, 1977

NIETZSCHE, Friedrich, *Le gai savoir*, Paris, Gallimard, pour la présente édition 1982

OLU, Elsa, « Pertinence et impertinences de l'institution muséale dans une société reconfigurée par les TIC », Article et Communication dans le cadre des *Doctoriales du GDR TIC et Société* de Marne-la-Vallée, 15-16 janvier 2007

RIEUSSET-LEMARIE, Isabelle, « Apparitions et disparitions de l'image actée : la médiation interactive en filigrane du geste créateur », Communication dans le cadre du Séminaire du laboratoire "Paragraphe", UFR L.I.T.- Université Paris 8, animé par Jean-Louis Weissberg, Paris, 1999 - Publication mai 2000

STIEGLER Bernard, *La technique et le temps*, Paris, Galilée, 1996

VARELA, Francisco, *Invitation aux sciences cognitives*, Seuil, pour la présente édition, 1989

VARELA, Francisco, *L'inscription corporelle de l'esprit*, Seuil, La couleur des Idées, 1993

VERON, E. et LEVASSEUR, M. (1983), *Ethnographie de l'exposition : l'espace, le corps, le sens*, Paris.

WEISSEBERG, Jean-Louis, Texte de présentation du séminaire du laboratoire "Paragraphe", UFR L.I.T.- Université Paris 8, Paris, 1999 - Publication novembre 1999

WINNICOTT, D.W., *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, pour la traduction française Paris, Gallimard, 1975

ZEKRI-HURSTEL, Régine, *L'alphabet des cinq sens – L'A/Z sensoriel : une révolution dans l'apprentissage de la lecture*, Paris : Coll. Réponses, Robert Lafont, 2006