

Mémoire de recherche - Master 2

MIGNOT Anouk

L'art numérique et ses publics

*Etude de cas avec trois installations numériques interactives
de l'exposition Iconomania*



Sous la direction de Patrick MPONDO-DICKA

Mention Culture et Communication

Parcours Communication Audiovisuelle et Médias

Année 2016-2017

Remerciements

Je tiens d'abord à remercier mon directeur de recherche, Patrick Mpondo-Dicka, qui a su me guider et me conseiller de manière pointue dans mes recherches, depuis maintenant deux ans. Je suis également reconnaissante envers Natalya Kolesnik, doctorant en Sciences de l'Information et de la Communication à l'Université de Toulouse Jean Jaurès, qui me fait l'honneur de lire mon mémoire et de faire partie de mon jury.

Merci aussi à toutes les personnes qui ont participé, de près ou de loin, à la réalisation de ce mémoire. Je pense particulièrement à l'accueillante équipe du MAIF Social Club, les personnes interviewées qui m'ont accordé du temps et de l'attention, et à Jean-Marc Matos.

Arrivée à la fin de mes études universitaires, je souhaite remercier mes parents pour la confiance et le soutien qu'ils m'ont accordé, mes amis pour leur encouragement permanent, ainsi que l'ensemble de mes professeurs pour avoir participé à la formation de mon esprit critique.

Sommaire

Introduction.....	3
1. Art numérique : éléments de repères et tendances.....	6
1.1. « Faire œuvre » entre l’art, la science et la technique.....	6
1.2. Les spécificités de l’art numérique entre rupture et continuité.....	24
1.3. L’exposition Iconomania au vu des tendances de l’art numérique.....	41
2. Le public en action : étude des interactions avec trois installations numériques interactives.....	55
2.1. Problématique, terrain d’enquête et méthodologie.....	55
2.2. Rencontre des visiteurs avec les installations numériques interactives.....	84
2.3. Expérience vécue des visiteurs face aux installations numériques interactives.....	98
2.4. Discussion et limites de l’étude.....	113
Conclusion.....	117
Bibliographie.....	121
Annexes.....	124
Table des illustrations.....	168
Table des matières.....	170

Introduction

Depuis maintenant une vingtaine d'années, le numérique contamine quasiment toutes les sphères des activités humaines, y compris celles de l'art. Si nous nous sommes intéressés, dès notre premier travail de recherche, à l'influence des technologies numériques au sein des arts du spectacle, il semble que tous les arts traditionnels (graphiques, plastiques, photographiques, vidéo, littéraires, etc.) se voient bouleversés à leur contact. Les arts s'hybrident et de nouvelles formes artistiques apparaissent à partir de manipulations informatiques. Aujourd'hui, nous les réunissons sous le terme d'« art numérique ».

Toute œuvre d'art réalisée à l'aide de dispositifs de traitement automatique de l'information appartient à "l'art numérique". Les plus courants de ces dispositifs sont les ordinateurs, petits ou gros, auxquels il faut associer les nombreuses interfaces qui permettent la communication avec l'ordinateur et les réseaux, lesquels permettent à leur tour la communication entre ordinateurs à des échelles locales ou mondiales. On utilise aussi certains des éléments électroniques qui composent l'architecture des calculateurs (circuits intégrés, mémoires, etc.). D'un point de vue technique, une œuvre peut être totalement ou partiellement numérique.¹

Le terme d'art numérique reste technique et générique, mais il permet, d'une part, de rendre compte de la profusion d'œuvres utilisant cette même technologie dans le monde et sur les réseaux, et d'autre part, de renvoyer à un état de la société. L'art numérique s'inscrit dans le paysage artistique contemporain, mais peine parfois à être reconnu comme un art à part entière aux yeux des institutions et de la critique. Pourtant, ce champ artistique attire des publics qui se manifestent lorsque les occasions lui sont données d'approcher des œuvres numériques.

En se demandant dans quelles mesures l'introduction des technologies numériques bouleversait les conventions théâtrales traditionnelles, nous avons orienté notre premier travail de recherche vers la création artistique. Nous avons mis en avant l'émergence de nouvelles pratiques artistiques, réunissant les arts et la technologie sous des questionnements communs. La réalisation de dispositifs artistiques numériques induit des formes d'exposition impliquant les publics dans le procès de l'œuvre, notamment grâce aux propriétés multimédias et interactives intrinsèques à la technologie. C'est donc naturellement que nous plaçons notre second travail de recherche du côté de la réception, c'est-à-dire dans l'espace où se joue la rencontre entre l'œuvre et les publics. Les études de réception sont courantes dans le domaine de l'art contemporain, mais semblent encore rares dans le champ de l'art numérique, d'où la volonté d'y contribuer par cette présente recherche.

¹ COUCHOT, Edmond, HILLAIRE, Norbert, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Editions Flammarion, collection Champs art, Paris, 2003, p.38.

Si les esthétiques traditionnelles trouvent dans le numérique l'occasion d'un rebondissement original, il semble difficile de saisir de manière précise ce qui caractérise la nouveauté de l'art numérique. Il a longtemps été caractérisé par sa seule technicité, l'éloignant ainsi des publics de l'art contemporain. Si l'art numérique s'appuie sur des technologies avancées, « de pointe », il témoigne également d'une richesse esthétique en se nourrissant de tendances artistiques différentes, voire opposées. De cette façon, il s'alimente, au même titre que les autres arts, au paradigme de l'hybridation. Aussi, qu'il soit interactif, conversationnel, participatif, collaboratif, etc., l'art numérique bouleverse les rapports entre l'auteur, l'œuvre et le spectateur, et remet donc en cause les mécanismes traditionnels de conception et de réception des œuvres. Enfin, les technologies numériques sont étroitement liées aux sciences, faisant alors ressurgir les rapports qu'entretiennent l'art et les technosciences, entre rapprochements et divergences. Après ces rapides constats, comment définir l'art numérique ? Entre ruptures et continuités aux arts traditionnels, quelles sont ses spécificités ?

Une autre difficulté à délimiter l'art numérique réside dans la forme qu'il prend. En effet, les créations numériques investissent deux types de médiums correspondants à deux types de terrain distincts : l'espace physique et l'espace du réseau Internet. Ce dernier est virtuel, il s'agit d'œuvres de type *net art*, accessibles en ligne grâce à une connexion Internet. L'espace physique est celui de l'exposition, au sein duquel les dispositifs artistiques numériques sont présentés sous forme d'installations. L'ensemble des publics de l'art numérique est donc constitué de visiteurs et d'internautes. En revanche, pour des raisons pratiques d'observation, nous avons fait le choix de ne s'intéresser qu'aux visiteurs d'une exposition. De plus, notre étude porte seulement sur des installations numériques interactives, permettant aux individus de s'engager dans des interactions physiques avec les œuvres. Ainsi, l'activité du spectateur n'est plus seulement d'ordre émotionnel et mental, elle est également corporelle, physique. D'une manière générale, à travers ce travail de recherche, nous nous intéressons aux pratiques des visiteurs en situation, lors de leur rencontre avec des œuvres numériques interactives. L'introduction du geste et du corps, comme partie prenante de l'expérience artistique, fait place à un vécu émotionnel que nous tenterons d'analyser. Quelles sont les interactions des visiteurs lors de la découverte d'une œuvre numérique interactive ? Que font-ils avec l'œuvre ? Comment parviennent-ils à comprendre la manière de la faire agir et ce qu'elle produit en retour à leurs actions ? Quelle expérience tirent-ils de la découverte de l'œuvre ? Tout au long de cette étude, nous souhaitons partir du terrain, c'est-à-dire de la réalité vécue par l'acteur en situation. C'est la raison pour laquelle nous construisons nos recherches à partir de l'exposition d'œuvres d'art numérique *Iconomania*, au sein de laquelle nous étudions, de manière qualitative, les interactions des

publics avec les œuvres. Nos analyses se forgent sur des observations et sur les discours produits par six visiteurs concernant leurs actions et leurs vécus expérimentiels.

Avant d'entamer notre recherche, il semble important de présenter brièvement notre terrain d'enquête, l'exposition *Iconomania*, ainsi que notre corpus d'étude, ses trois installations numériques interactives. Précisons que notre corpus se base également sur les données issues de l'observation et des entretiens réalisés. L'exposition *Iconomania* s'est tenue au MAIF Social Club, à Paris, du 13 janvier au 31 mars 2017. Elle « questionne l'image d'aujourd'hui, ses formes et ses symboliques, à travers le champ expérimental des nouvelles technologies. »² Dans cette relation « art et science », l'exposition réunit une quinzaine d'artistes œuvrant dans le domaine de l'art numérique. Tous ont en commun d'être sensibles aux mutations engendrées par le numérique ; ils revendiquent de nouvelles pratiques en repensant leur manière d'appréhender la technologie. Parmi la diversité des œuvres et installations, trois d'entre elles sont interactives, et constituent donc notre corpus. D'abord, l'installation *Zoning seen from the sky* (2016), de Cyprien Quairiat, donne la possibilité aux visiteurs, par un survol de la main au-dessus d'une photo aérienne de Paris, de dévoiler différents réaménagements de la ville. Ensuite, l'installation *Akousmaflore* (2007), du collectif Scenocosme, met en scène un jardin composé de véritables plantes qui produisent des sonorités au contact physique des individus. Enfin, l'installation *Portrait on the fly* (2016), de Laurent Mignonneau et Christa Sommerer, consiste en un écran sur lequel un essaim de mouches virtuelles forme la silhouette des visiteurs qui se placent devant.

Pour mener à bien ce travail de recherche, nous le divisons en deux chapitres principaux. Le premier est une synthèse théorique qui vise à appréhender l'art numérique. Ses spécificités seront définies au regard des évolutions sociétales, scientifiques, techniques et artistiques. Il permettra également d'introduire notre terrain d'enquête en le situant par rapport aux tendances de l'art numérique. Le second chapitre est celui consacré à l'analyse des données issues de notre méthodologie de recherche. Elles permettront de dégager, dans un premier temps, quelques tendances de comportements adoptés par des visiteurs en situation de découverte d'une œuvre numérique interactive, puis, dans un deuxième temps, de relever différents types d'expériences tirées de la rencontre avec ces œuvres.

Enfin, nous précisons que nous employons le terme d'« art numérique », lorsqu'il serait parfois plus juste de parler « des arts numériques » au pluriel. Cette commodité langagière permet de marquer un domaine de l'art plus restreint, même si nous sommes conscients de la diversité des formes que prennent les créations numériques.

² Dossier de presse de l'exposition *Iconomania*

1. Art numérique : éléments de repères et tendances

Pour débiter ce travail de recherche, nous plaçons d'abord l'art numérique entre la science, la technique et l'art, afin d'explicitier ses enjeux qui découlent de cette place ambivalente. Ensuite, nous donnons un aperçu du contexte artistique qui a précédé l'émergence de l'art numérique, dans le but de saisir ses filiations et ses spécificités. Enfin, grâce à la typologie dressée par Edmond Couchot et Norbert Hillaire, nous présentons un panorama des tendances de l'art numérique, dans lesquelles nous situerons les œuvres interactives de notre corpus.

1.1. « Faire œuvre » entre l'art, la science et la technique

Selon Jean-Paul Fourmentraux, l'activité artistique est de plus en plus « instrumentée, collective et interdisciplinaire. »³ De par l'utilisation des technologies numériques dans la création artistique, l'art numérique illustre bien ces propos. Il est d'abord « instrumenté » puisqu'il fait appel à un certain nombre de technologies, comme l'ordinateur, et de techniques spécifiques, comme la programmation informatique, conditions *sine qua non* de l'art numérique. Cette particularité amène les artistes à collaborer avec des acteurs et des dispositifs techniques hétérogènes. Ceci résulte en une interdisciplinarité toujours plus grande. Dans son mémoire⁴, Denys Lefebvre présente la proposition pertinente du biologiste Pierre Delattre pour définir l'interdisciplinarité : « Son but est d'élaborer un formalisme suffisamment général et précis pour permettre d'exprimer dans ce langage unique les concepts, les préoccupations, les contributions d'un nombre plus ou moins grand de disciplines qui, autrement, restent cloisonnées dans leurs jargons respectifs. »⁵ En d'autres termes, cela signifie que les disciplines impliquées interagissent en créant un tout cohérent et uniforme, sans toutefois transformer fondamentalement leurs spécificités. C'est bien le cas des arts numériques qui font appel aux disciplines issues de l'informatique, contribuant ainsi à la réalisation d'une œuvre unique. L'informatique participe à l'émergence d'un propos artistique, et l'œuvre d'art expose des concepts informatiques.

³ FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Ce que la programmation fait à l'art », in LARTIGAUD, David-Olivier (dir.), *Art++*, Éditions HYX, Paris, 2011, p.53.

⁴ « Et Hamlet, et Faust, et Punch, et la déconstruction et ... etc. : Mise en implication de la déconstruction derridienne et de certains de ses concepts constitutifs dans le processus d'écriture textuelle et scénique d'une œuvre théâtrale multidisciplinaire », Université du Québec, Montréal, mai 2006, p. 77-82

⁵ DELATTRE, Pierre, chef du groupe de biologie théorique au Commissariat à l'énergie atomique, responsable de l'Ecole de biologie théorique du CNRS

URL : <http://agora.qc.ca/dossiers/Multidisciplinarite> (consulté le 10/04/2017)

Ainsi, les outils et les connaissances techniques sont indispensables à ce que J.-P. Fourmentraux appelle la « mise en œuvre d'art »⁶, et nous précisons « mise en œuvre d'art numérique ». L'équilibre de l'œuvre est alors le résultat de coopérations et d'articulations entre l'art, la science et la technique (souvent réunies sous le sigle AST). Dans cette première sous-partie, nous étudierons la position de l'artiste par rapport aux sciences et aux techniques dans notre société. Il semble important de rappeler, dans un premier temps, comment l'art, la science et la technique sont liées. Leurs relations ne sont pas nouvelles, « elles s'établissent même bien avant que les notions d'art et de science apparaissent »⁷, précisent E. Couchot et N. Hillaire. De plus, les usages des technologies numériques au sein des œuvres d'art résultent d'une appropriation artistique des techniques et des sciences. Nous développerons, dans un deuxième temps, le fait que ces usages placent l'œuvre numérique au cœur d'une négociation entre des acteurs et des dispositifs à la fois artistiques et informatiques. L'enjeu de ce constat est bien de « faire œuvre »⁸ entre l'art, la science et la technique.

1.1.1. Les relations entre l'art, la science et la technique

1.1.1.1. L'artiste, les sciences et les techniques

Les relations entre art, science et technique ne datent pas de l'ère numérique. Il convient donc d'étudier les diverses influences mutuelles entre l'art et la science pour comprendre davantage l'hybridation technique propre à l'art numérique. « Toute création artistique est à rapprocher de son contexte d'émergence culturel, social et scientifique pour tenter d'en comprendre le sens »⁹, écrit Valérie Meliani dans sa thèse « Interactions avec l'art numérique ».

Tout d'abord, en matière d'innovation technique, il semble indispensable d'évoquer la perspective au début du Quattrocento, mouvement artistique italien du XIV^e siècle, qui annonce le début de la Renaissance en Europe. Avec le Quattrocento, la perspective empirique évolue vers une perspective mathématisée. De nouvelles techniques artistiques se fondent sur la représentation de la nature et sur l'équilibre des proportions. L'exemple le plus marquant de cette période est celui de

⁶ FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Ce que la programmation fait à l'art », in LARTIGAUD, David-Olivier (dir.), *Art++*, *op. cit.*, p.53.

⁷ COUCHOT, Edmond, HILLAIRE, Norbert, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, *op. cit.*, p.29.

⁸ KOPYTOFF, Igor, in FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Ce que la programmation fait à l'art », in LARTIGAUD, David-Olivier (dir.), *Art++*, *op. cit.*, p.53.

⁹ MELIANI, Valérie, « Interactions avec l'art numérique. Analyses qualitatives des interactions des publics de l'art numérique avec des installations numériques et des sites web de type net art », Sciences de l'information et de la communication, Université Paul Valéry-Montpellier III, 2009, p.20.

l'architecte Brunelleschi qui met au point des techniques de dessin et de projections scientifiques. A l'aide d'un miroir, il démontre qu'il est capable de représenter une architecture en perspective et prouve ainsi qu'il existe une relation entre un point de fuite et le point de vue de l'observateur. Cette mise au point de la perspective en art est donc le produit de la géométrie et des techniques de l'optique.

A partir de la Renaissance, plusieurs artistes perfectionnent la technique de la perspective. A titre illustratif, nous pouvons citer Léonard de Vinci, et son célèbre tableau *La Joconde* dans lequel il a créé une perspective dite atmosphérique (utilisation de dégradés de tons, de couleurs estompées, etc.) pour donner de la profondeur au paysage. Aussi, *L'Homme de Vitruve*, représentation des proportions idéales du corps humain au sein d'un cercle et d'un carré, fait le lien symbolique des nombreuses sciences universelles étudiées par Léonard de Vinci. Ainsi, beaucoup de peintres de la Renaissance peuvent endosser à la fois les figures d'artiste, de géomètre, d'anatomiste, de métaphysicien, d'ingénieur, etc. De cette façon, les peintres se basent bien sur des connaissances scientifiques, qu'ils expérimentent et appliquent à leurs œuvres. « Ce double savoir, scientifique et technique, nécessaire à l'art, entretient une forte unité de pensée dans la représentation du monde »¹⁰, expliquent E. Couchot et N. Hillaire.

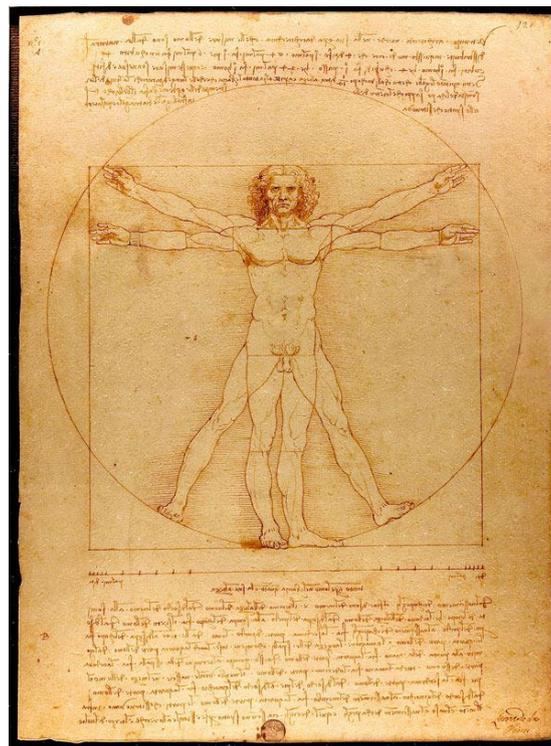


Figure 1 L'Homme de Vitruve de Léonard de Vinci

¹⁰ COUCHOT, Edmond, HILLAIRE, Norbert, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, op. cit., p.29.

Plus tard, la science est en pleine expansion et exerce une forte influence sur l'art. Même les théories scientifiques qui semblent, a priori, loin des préoccupations artistiques pénètrent la peinture. Dès 1843 avec son tableau *Lumière et couleur (théorie de Goethe)*, Turner s'intéresse aux théories antinewtoniennes de Goethe. Le peintre et graveur Odilon Redon lit les travaux de Darwin sur l'origine des espèces et la descendance de l'Homme, puis propose en 1883 une série de lithographies intitulées *Les origines*. Cette série est bien sûr une allusion directe à l'ouvrage *L'origine des espèces*, de Charles Darwin, et représente des êtres au croisement des espèces, des animaux réels ou mythiques. Les peintres se tourneront également vers les mathématiques avec l'arrivée du cubisme et sa remise en question de la perspective traditionnelle. Les œuvres cubistes, de Picasso et de Gleizes par exemple, sont caractérisées par une recherche sur la géométrie non euclidienne et les formes représentées : les objets se retrouvent divisés et réduits à des formes géométriques simples. Aussi, à partir du moment où la notion de temps se trouve liée à celle de l'espace, avec la théorie de la relativité, des artistes s'intéressent à cette quatrième dimension. Avec *Le Grand Verre*, Duchamp essaie de représenter cette dimension supplémentaire.

Au tournant des années 1960, les artistes s'inspirent de la cybernétique, formalisée par le mathématicien Norbert Wiener en 1948 comme « la science du contrôle et de la communication chez l'animal et dans la machine. »¹¹ En d'autres termes, elle étudie les mécanismes de communication et de régulation dans les machines et dans les organismes vivants. Nous pouvons citer l'œuvre *TV Buddha* (1974) de l'artiste coréen Nam June Paik, qui est composée d'une statue de Bouddha assise face à une caméra et contemplant un écran vidéo diffusant sa propre image, créant ainsi une boucle infinie, ou un circuit fermé entre la caméra, la statue de Bouddha et le poste de télévision.



Figure 2 TV Buddha de Nam June Paik

¹¹ WIENER, Norbert, in COUCHOT, Edmond, HILLAIRE, Norbert, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, op. cit., p.32.

Avec ces quelques exemples, nous comprenons que beaucoup de théories esthétiques ont été marquées par des considérations scientifiques. En revanche, comme le précise Jean-Claude Risset dans un rapport pour le ministère de l'Éducation Nationale, de la Recherche et de la Technologie, il est important de noter que « l'artiste s'approprie souvent des modèles, mais il les détourne de leur finalité théorique, les transpose, les gauchit, inverse les normes logiques »¹². Il faut comprendre par là que cette avant-garde artistique fait référence à la science et s'en inspire, mais en gardant toutefois une grande liberté d'interprétation. E. Couchot et N. Hillaire résumant bien : « La science fournit à l'art des représentations ou des modèles abstraits du monde que celui-ci transfigure en images sensibles ; l'art opère par substitution analogique, transfert et déplacement de sens. La science donne des idées, propose des conceptions du monde, de la réalité, inspire, suggère, travaille l'art par-dessous. »¹³

Et si l'art a toujours entretenu des rapports étroits avec la science, il est aussi lié aux techniques. En effet, la conception des œuvres a largement été bouleversée au fur et à mesure de l'arrivée du tube de peinture, du chevalet portatif, de la photographie puis de la première projection cinématographique des frères Lumière – pour ne citer que les plus marquants. Ces évolutions techniques se sont traduites par différentes attitudes artistiques, les unes cherchant à tirer parti des technologies avancées de leur temps, les autres essayant de les rejeter, comme l'art du XXe siècle qui a notamment été marqué par une dé-spécification technique de la part des artistes. Mais selon J.-C. Risset, « parce qu'elle produit des objets matériels, des artefacts, l'activité artistique utilise la technologie. »¹⁴

Finalement, alors que la science agit comme une stimulation pour l'imagination des artistes, la technique, elle, n'agit pas en proposant des idées, mais agit sur la perception. « Directement quand elle [la technique] procure aux artistes des moyens de figuration telle la photographie, dont les répercussions sur la peinture furent très importantes, mais aussi indirectement, en modifiant l'habitus *perceptif* des sociétés dans lequel s'enracine une bonne partie des pratiques artistiques et culturelles. »¹⁵ Aujourd'hui, il semble indéniable que le numérique provoque un retour à la technicité, au savoir-faire, au sein de la création artistique. Qu'il utilise des logiciels informatiques ou qu'il écrive ses programmes lui-même, l'artiste doit maîtriser une technique bien différente des précédentes. En effet, l'enjeu est de créer des formes sensibles et intelligibles à partir de programmes abstraits, de lignes de code uniquement composées de caractères. Même si cette maîtrise

¹² RISSET, Jean-Claude, *Art-Science-Technologie, rapport de mission pour le Ministère de l'Éducation Nationale, de la Recherche et de la Technologie*, mars 1998, p.23.

¹³ COUCHOT, Edmond, HILLAIRE, Norbert, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, op. cit., p.33.

¹⁴ RISSET, Jean-Claude, *Art-Science-Technologie*, op. cit., p.18.

¹⁵ COUCHOT, Edmond, HILLAIRE, Norbert, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, op. cit., p.33.

technologique ne constitue pas un critère esthétique, elle est indispensable pour « la mise en œuvre d'art numérique ». Avec le numérique et sa très forte technicité, nous assistons alors à une réintroduction de la présence de ce qu'on appelle la technoscience au sein de la création artistique. En d'autres termes, avec le numérique, la science n'influence pas forcément la création artistique en proposant des conceptions du monde dont les artistes s'inspirent, mais l'influence par une présence effective au cœur même de la technologie (sous la forme des modèles informatiques).

1.1.1.2. L'appropriation artistique des techniques

Après ce rapide et nécessaire panorama sur l'évolution des relations entre l'art, la science et la technique, ou entre l'art et les technosciences, nous nous centrons à présent sur les usages artistiques des technologies.

Dans les années 1960, comme les ordinateurs sont encore inaccessibles à cause de leur coût, les chercheurs bricolent du matériel électronique. Prenons l'exemple du théoricien, artiste et pionnier de l'art numérique, Edmond Couchot qui, entre 1965 et 1976, imagine des dispositifs cybernétiques réagissant aux stimulations sonores, qu'il appelle « mobiles musicaux ». La micro-informatique n'existant pas à l'époque, il bricole alors des circuits électroniques. Ainsi, il parvient à construire une première machine sensible aux ondes hertziennes : *Sémaphora I*. Le principe consiste à tourner un bouton pour changer de station radio, ce qui entraîne une modification des structures lumineuses et mobiles.

Ce court exemple permet d'illustrer les propos de Valérie Meliani : « L'artiste doit donc avoir un temps d'avance sur les usages sociaux pour explorer la modernité. »¹⁶ En anglais, « bricoler » correspond à « do it yourself ». Ce terme met au centre, non pas l'outil ou le mode d'emploi, mais bien l'usager, la pratique. Dans une étude sur l'innovation des usages à partir de la collaboration entre artistes et ingénieurs dans un centre de Recherche et Développement, Emmanuel Mahé avance :

Il [l'artiste] œuvre lui-même (assisté ou non, seul ou en co-développement) les dispositifs et les outils qu'il utilise pour créer une œuvre ouverte, processuelle. L'ouvrage artistique est un processus de construction. C'est une action qui se développe dans le temps (avec des évolutions mais aussi des travers et des allers retours). Ce n'est plus nécessairement un objet finalisé en soi (un tableau, une sculpture, un film, une pièce de théâtre). Contourner un obstacle, trouver des solutions alternatives avec des éléments qui existent déjà, le bricoleur

¹⁶ MELIANI, Valérie, « Interactions avec l'art numérique. Analyses qualitatives des interactions des publics de l'art numérique avec des installations numériques et des sites web de type net art », *op. cit.*, p.23.

artiste n'innove généralement pas dans la création d'une technique particulière, par contre il génère, souvent malgré lui, un « mouvement incident ».¹⁷

A travers ces propos, c'est bien un phénomène d'innovation artistique auquel nous assistons. Envisageons plus en détails ce concept. Si les usages sociaux sont par définition partagés par le plus grand nombre, les usages des artistes, lorsqu'ils expérimentent et s'approprient les techniques dans des dispositifs particuliers, sont « hors-normes ». Lorsqu'Emmanuel Mahé parle de « mouvement incident », il évoque implicitement le détournement des usages sociaux et des techniques. Les usages artistiques des technologies numériques apparaissent alors comme le résultat d'une appropriation des techniques au sens de Philippe Breton et Serge Proulx. Pour eux, il convient de parler « d'appropriation » lorsque trois conditions sociales sont réunies :

D'abord un niveau minimal de maîtrise technique et cognitive de l'artefact par l'utilisateur. Ensuite il suppose une intégration significative de l'objet technique dans la vie quotidienne de l'utilisateur (au travail ou hors travail). Cette maîtrise et cette intégration devront être suffisamment avancées pour permettre à l'utilisateur de réaliser à l'occasion, à l'aide de l'objet technique, des gestes de création, c'est-à-dire des actions qui génèrent de la nouveauté en regard de ses pratiques habituelles.¹⁸

De cette façon, nous pouvons parler d'appropriation artistique des technologies numériques afin de qualifier leurs usages au sein de la création artistique. Les artistes travaillent la technologie en l'utilisant d'une manière qui, jusque-là, ne lui était pas attribuée. Avec l'installation *Sémaphora I*, E. Couchot détourne bien le sens et l'usage propre de la radio : en plus d'agir sur le son, le changement de station radio propose des fluctuations visuelles. Ici, en utilisant une technologie (la radio) à d'autres fins que celles pour quoi elle a été conçue, E. Couchot inscrit sa pratique dans le détournement. De plus, en associant différents objets technologiques (produits lumineux et mobiles), il fait émerger de nouvelles fonctionnalités, inscrivant alors sa pratique dans l'innovation. Valérie Meliani résume bien : « Utilisant de façon déviante les technologies, les usages artistiques puisent dans l'offre de l'industrie des technosciences »¹⁹.

¹⁷ MAHE, Emmanuel, « Pour une esthétique in-formationnelle. La création artistique comme anticipation des usages sociaux des TIC », Sciences de l'Homme et Société, Université Rennes 2, 2004, p.186.

¹⁸ BRETON, Philippe, PROULX, Serge, *L'explosion de la communication*, Editions La Découverte, Paris, 2002, p.272.

¹⁹ MELIANI, Valérie, « Interactions avec l'art numérique. Analyses qualitatives des interactions des publics de l'art numérique avec des installations numériques et des sites web de type net art », *op. cit.*, p.25.

1.1.2. « Faire œuvre » : une négociation entre l'écriture artistique et l'écriture informatique

Si l'activité artistique est de plus en plus « instrumentée, collective et interdisciplinaire », c'est que l'usage des technologies numériques dans le procès de création exige des savoirs et savoir-faire techniques toujours plus spécialisés. Avec l'art numérique, nous avons parfois affaire à des réalisations communes entre artistes et informaticiens, mais nous assistons également à l'émergence d'acteurs mixtes : artistes/développeurs ou programmeurs/artistes.

Au sein de l'exposition Iconomania, notre terrain d'enquête, nous avons pu relever les deux cas de figure. En revanche, notons qu'il y a plus d'œuvres résultant de collaborations entre artistes et informaticiens, que d'œuvres réalisées entièrement par un seul acteur pluriel. *Méta-cités 4*²⁰ (2015) est une œuvre de réalité virtuelle générative, dont la réalisation artistique est attribuée à Miguel Chevalier. Cette œuvre, sans début ni fin, représente une ville virtuelle constituée de bâtiments filaires qui défilent sous nos yeux. Elle interroge le développement d'un urbanisme effréné, dans lequel la nature disparaît. La conception logicielle de *Méta-cités 4* n'a pas été réalisée par Miguel Chevalier mais par Claude Micheli, un développeur de programmes informatiques. Ainsi, la réalisation de l'œuvre est attribuée à Miguel Chevalier, mais il ne faut certainement pas omettre le fait que sans le programme qui régit l'œuvre, et donc sans la collaboration avec Claude Micheli, le concept artistique n'aurait jamais été concrétisé.

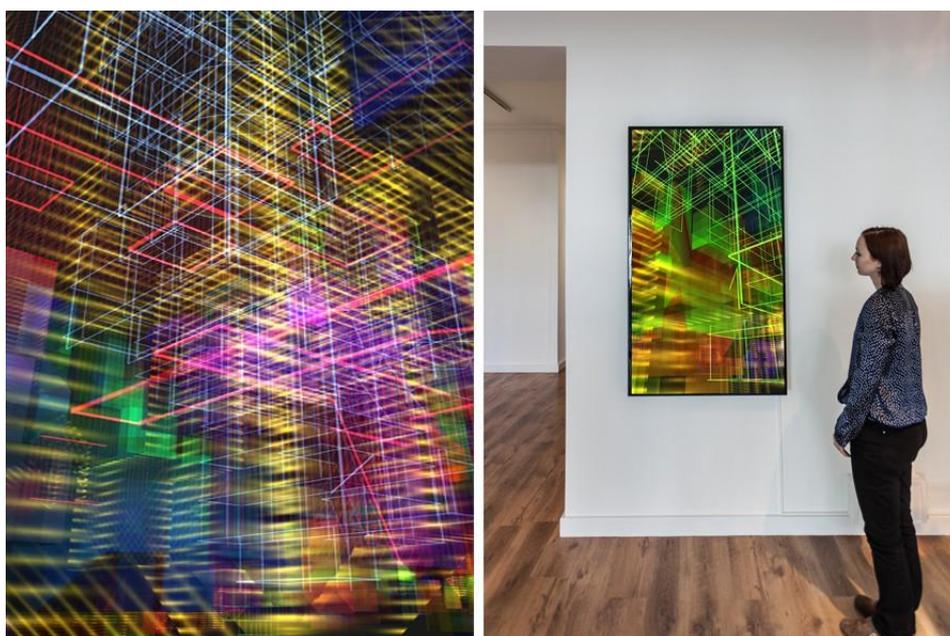


Figure 3 Méta-cités de Miguel Chevalier

²⁰ <http://www.miguel-chevalier.com/fr/meta-cites>

Il en est de même pour l'œuvre de Martin Le Chevallier, *Vigilance 1.0*²¹ (2001), directement inspirée d'un jeu vidéo. Le spectateur-utilisateur, et même joueur pourrait-on dire, est face à une série d'écrans qui lui permet de surveiller simultanément plusieurs lieux : rues, parkings, écoles, supermarchés, etc. Son objectif est de déceler un maximum d'infractions de la part des individus virtuels. Encore une fois, la conception de *Vigilance 1.0* est à l'origine de Martin Le Chevallier, mais la programmation pour l'interactivité revient à une tierce personne qui est Julien Alma.



Figure 4 *Vigilance 1.0* de Martin Le Chevallier

A l'inverse, l'installation *Akousmaflore*²² (2007) est entièrement réalisée par le collectif Scenocosme. Pour rappel, cette installation met en scène un jardin composé de véritables plantes qui produisent des sonorités lorsque nous les touchons. Le couple d'artistes développe systématiquement ses propres programmes et technologies pour ses œuvres interactives. *Akousmaflore* n'y a donc pas échappé. Dans ce cas, nous pouvons les désigner comme artistes/développeurs, dans le sens où ils assurent toutes les étapes du travail créatif : les écritures conceptuelles, artistiques et algorithmiques.

²¹ <http://www.martinlechevallier.net/vigilance.html>

²² <http://www.scenocosme.com/akousmaflore.htm>



Figure 5 Akousmaflore du collectif Scenocosme (Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt)

L'équilibre de l'œuvre repose alors sur une négociation entre des savoirs artistiques et informatiques. La conception par ordinateur nécessite des compétences hétérogènes pour négocier une mise en œuvre d'art à travers l'outil informatique. Et si, en amont, le travail créatif associe des écritures intellectuelles différentes (conceptuelles, artistiques, informatiques), en aval, l'œuvre d'art numérique n'est effective qu'à travers l'articulation de différents fragments sociotechniques : principalement le programme et l'interface. Nous allons donc étudier comment ces deux composantes de l'œuvre numérique peuvent rendre compte de différentes stratégies, artistiques et techniques, pour « faire œuvre ».

Afin de guider nos réflexions, nous reprenons la problématique énoncée par J.-P. Fourmentaux dans un article de la revue *Art++* intitulé « Ce que la programmation fait à l'art »²³ : « Comment, avec quoi et dans quelles conditions s'opère la "mise en œuvre d'art" ajustée au contexte de la programmation informatique ? »²⁴ Cet article a l'avantage de traiter la problématique à partir « des coulisses » de la conception artistique puisque l'auteur a articulé des témoignages d'artistes œuvrant dans le domaine de l'art numérique : Antoine Schmitt, Grégory Chatonsky, Samuel Bianchini et

²³ FOURMENTAUX, Jean-Paul, « Ce que la programmation fait à l'art », in LARTIGAUD, David-Olivier (dir.), *Art++*, op. cit., pp. 53-70.

²⁴ *Ibid.*, p.54.

Douglas-Edric Stanley. De cette façon, nous pouvons directement appréhender les enjeux du travail artistique dans un contexte d'innovation et d'usage des TIC.

Tout d'abord, avant d'étudier spécifiquement les conditions de l'œuvre d'art articulées au sein des deux composantes de l'œuvre d'art numérique – programme et interface –, nous nous demandons si la notion de dispositif ne permet pas de rendre compte de l'enchâssement de ces différents fragments sociotechniques de l'œuvre.

1.1.2.1. Le dispositif

Pour J.-P. Fourmentaux, la notion de dispositif de l'œuvre renvoie surtout à l'organisation technique de ses éléments. En effet, lorsqu'il écrit « le dispositif numérique peut être tour à tour désigné comme un programme, une interface plus qu'une image ou un contenu »²⁵, il établit une différence entre le fond et la forme, plaçant l'œuvre davantage au sein du dispositif qui la fait exister que dans ce qu'elle donne à voir. De cette façon, il affirme que la création artistique numérique « confronte deux logiques d'action et deux formes d'écriture : l'écriture de l'idée ou du concept artistique et l'écriture de l'algorithme de programmation. »²⁶

D'emblée, nous constatons que les artistes interrogés par J.-P. Fourmentaux ne partagent pas exactement la même vision du dispositif que lui. Tous paraissent hésitants devant une distinction entre écriture conceptuelle, artistique et une écriture algorithmique, et donc devant une séparation entre la forme de l'œuvre et le fond de la technique. Pour A. Schmitt, si les discours participent à une scission entre les logiques artistiques et algorithmiques, « c'est surtout en raison de la difficulté apparente de la technique de la programmation. »²⁷ Pour lui, cette séparation serait donc plus d'ordre pratique et non pas interne aux deux logiques. Ainsi, une distinction propre à l'art conceptuel, dans lequel l'idée prime sur la forme, est vouée à être temporaire : « lorsque les artistes auront pris la mesure exacte de la technique de programmation, soit ils programmeront eux-mêmes, soit ils feront autre chose »²⁸, avance A. Schmitt. G. Chatonsky rejoint ce point de vue en affirmant qu'il est nécessaire d'envisager la programmation « non pas comme un simple instrument de réalisation mais comme une matière à

²⁵ *Ibid.*, p.58.

²⁶ *Ibid.*, p.55.

²⁷ SCHMITT, Antoine, in FOURMENTAUX, Jean-Paul, « Ce que la programmation fait à l'art », in LARTIGAUD, David-Olivier (dir.), *Art++*, op. cit., p.55.

²⁸ *Ibid.*

part entière. »²⁹ Cela sous-entend qu'avec l'arrivée de l'art numérique, nous ne devons plus penser les technologies comme simples moyens au service d'une expression artistique.

Selon S. Bianchini, s'il y a une scission entre langage d'énonciation et langage de programmation, elle est seulement due aux deux registres de langages différents : « La négociation entre "idée" et "programme" va donc passer d'un registre de langage à un autre »³⁰. En effet, alors que l'écriture de l'idée artistique se fait dans le langage commun, l'écriture algorithmique, elle, ne pourra avoir lieu qu'en respectant un langage propre aux normes de la programmation informatique. Pour l'artiste, cette « stratification du langage » amène plus à se poser la question de l'énonciation – « qui parle de premier ? »³¹ – que celle d'une confrontation entre deux formes d'écriture différentes. Ainsi, pour S. Bianchini, pour faire émerger un dispositif artistique, il faut « savoir faire coïncider les strates de langages et même, dans la mesure du possible, les partager. »³² Cela signifie que l'artiste doit être en mesure de naviguer entre les différents niveaux de langage, sans pour autant différencier la fin des moyens, l'instrument de l'œuvre. Selon S. Bianchini, les deux logiques d'écriture sont complémentaires et doivent dialoguer pour « faire œuvre ». Il en est de même pour D.-E. Stanley qui affirme qu'à l'intérieur de son travail, « les réflexions conceptuelles, les intuitions artistiques, et les réflexes technologiques, arrivent en même temps, sans véritable tensions ni hésitations. »³³ L'écriture de l'idée-concept artistique et l'écriture de l'algorithme font alors partie du même mouvement.

Finalement, à travers ces propos, les artistes interrogés se rapprochent moins de la vision du dispositif qu'adopte J.-P. Fourmentraux que de la définition qu'en donne Anne-Marie Duguet :

A la fois machine et machination (au sens *méchanè* grecque), tout dispositif vise à produire des effets spécifiques. Cet « agencement des pièces d'un mécanisme » est d'emblée un système générateur qui structure l'expérience sensible chaque fois de façon originale. Plus qu'une simple organisation technique, le dispositif met en jeu différentes instances énonciatrices ou figuratives, engage des situations institutionnelles comme des procès de perception. Si le dispositif est nécessairement de l'ordre de la scénographie, il n'est pas pour autant le fait des seules installations.³⁴

Les propos de S. Bianchini, concernant les différentes strates de langage que l'artiste doit savoir faire coïncider pour « faire œuvre », résonnent avec ceux d'A.-M. Duguet lorsqu'elle énonce le fait que « le dispositif met en jeu différentes instances énonciatrices ». Dans le contexte des dispositifs d'art numérique, les différentes instances sont bien celles que J.-P. Fourmentraux nome écriture

²⁹ CHATONSKY, Gréogory, in FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Ce que la programmation fait à l'art », in LARTIGAUD, David-Olivier (dir.), *Art++*, op. cit., p.55.

³⁰ BIANCHINI, Samuel, in FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Ce que la programmation fait à l'art », in LARTIGAUD, David-Olivier (dir.), *Art++*, op. cit., p.56.

³¹ *Ibid.*

³² *Ibid.*

³³ STANLEY, Douglas-Edric, in FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Ce que la programmation fait à l'art », in LARTIGAUD, David-Olivier (dir.), *Art++*, op. cit., p.57.

³⁴ DUGUET, Anne-Marie, « Dispositifs », in BELLOUR, Raymond et DUGUET, Anne-Marie (dir.), *Communications*, n°48, « Vidéo », Editions du Seuil, 1988, p.226.

artistique et écriture programmatique, mais dans la définition d'A.-M. Duguet, ces différentes logiques font partie d'un tout cohérent qui structure l'expérience. Cet agencement entraîne alors des processus de perception propres à chaque dispositif. Encore une fois, S. Bianchini rejoint ces propos : « Si le dispositif conjugue programme, interface et contenu, il matérialise surtout une situation dans laquelle on va pouvoir être, voire agir. »³⁵ En d'autres termes, le dispositif conditionne des modes d'actions dans l'espace et dans le temps en fonction de son agencement matériel, mais également humain. Ainsi, il donne lieu à une situation unique et rend possible des utilisations ou des usages. Au lieu d'une confrontation entre différentes logiques d'énonciation ou différents procédés techniques, il vaut mieux penser le dispositif comme un agencement cohérent qui va structurer une expérience sensible. En revanche, il est indéniable que le programme et l'interface sont autant d'agents qui permettent de concrétiser un dispositif. Leurs statuts et usages doivent donc être définis.

1.1.2.2. Le programme

Avec les œuvres numériques, nous avons bien affaire à un nouveau support : le programme, ensemble d'opérations destinées à être exécutées par un ordinateur. « Le programme informatique occupe une place ambivalente : d'une part, il reste enfoui au cœur d'une œuvre qu'il ne peut manifester qu'une fois traduit ou décodé ; d'autre part, il constitue un intermédiaire logiciel autonome, susceptible d'animer d'autres projets »³⁶, formule J.-P. Fourmentaux. Il continue en expliquant que le programme compose la structure événementielle de l'œuvre, mais sans fixer de manière définitive ses évolutions. L'œuvre ne peut donc exister sans ce programme, mais étant « susceptible d'animer d'autres projets », il ne reste pas prisonnier de l'œuvre. J.-P. Fourmentaux pose donc la question du statut du programme informatique : est-il le cœur de l'œuvre, sa matière première ? Ou est-il une autre œuvre enfouie ?

Pour répondre à ces questionnements, nous retrouvons les quatre artistes déjà cités. Pour commencer, tous les artistes se rejoignent autour du fait qu'il n'est pas nouveau que la « chose » créée soit inaccessible au public de l'œuvre. A. Schmitt précise, avec justesse, que c'est déjà le cas avec le scénario d'un film ou la partition d'une musique : l'essence de l'œuvre n'est pas donnée à voir, elle est « cachée ». Dans la même idée, « la compréhension d'une œuvre plastique est-elle contenue dans

³⁵ BIANCHINI, Samuel, in FOURMENTAUX, Jean-Paul, « Ce que la programmation fait à l'art », in LARTIGAUD, David-Olivier (dir.), *Art++*, op. cit., p.58.

³⁶ FOURMENTAUX, Jean-Paul, « Ce que la programmation fait à l'art », in LARTIGAUD, David-Olivier (dir.), *Art++*, op. cit., p.60.

ses pigments ? »³⁷, pose ironiquement G. Chatonsky. Selon lui, il est trop simpliste de déplacer les critères d'analyse esthétique sur les couches d'un programme. En effet, si l'algorithme ne peut être perçu par les spectateurs que par ses manifestations physiques (visuelles ou sonores), il ne doit pas être analysé avec les codes de la sculpture ou de l'art visuel, puisqu'il réagit en fonction d'une réalité tangible. Pour continuer, D.-E. Stanley avance qu'il n'est pas nécessaire d'avoir des connaissances algorithmiques pour être touché par une œuvre programmée : « Sans qu'on puisse savoir comment elle [l'œuvre] a été produite, on sent la radicalité de sa production, et cette spécificité provoque une émotion. »³⁸ Dans cette optique, le programme d'une œuvre d'art pourrait alors parler à un public non averti, ou « algorithmiquement sous-développé ». Dans tous les cas, le programme n'a pas besoin d'être dévoilé, ou compris du public de l'œuvre.

Ensuite, pour A. Schmitt, si la question ne réside pas dans l'inaccessibilité au public du programme créé, elle réside plutôt dans la nature même du programme : « l'essence cachée de l'œuvre [est] comportementale, c'est-à-dire qu'elle agit sur le monde, et ceci de manière non totalement prédéterminée. »³⁹ Il précise que les enjeux ne sont pas les mêmes que celle de l'œuvre ouverte d'Umberto Eco, qui laisse place à des lectures variables et qui ne peut jamais être réduite à une seule interprétation. Avec un programme, l'œuvre est elle-même variable « au sens où elle peut varier en fonction d'un environnement qui intègre le spectateur lui-même. »⁴⁰ C'est pour cette raison notamment que l'on parle de programmation « événementielle », car celle-ci prévoit des actions qu'elle exécute en fonction de son environnement, sans modifier son processus de calcul. C'est ce qu'on nomme aussi le « temps-réel ». S. Bianchini explique que « chaque événement se produit pour répondre à une "cause" [...] aussi bien interne qu'externe au programme. »⁴¹ Autrement dit, le programme est en prise directe avec une réalité tangible et agit en fonction de ses manifestations qui peuvent être des gestes, des comportements, des sonorités, la luminosité, etc. L'événement dû au programme est alors singulier, voire même individualisé. « Même lorsqu'il est collectif, chacun peut s'y projeter et s'y retrouver, c'est de ce point de vue une alternative aux *mass media* »⁴², conclut S. Bianchini. Contrairement aux médias de masse dont un contenu identique est diffusé en direction d'un très large public, le programme rend alors l'œuvre singulière.

³⁷ CHATONSKY, Gréogory, in FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Ce que la programmation fait à l'art », in LARTIGAUD, David-Olivier (dir.), *Art++*, op. cit., p.58.

³⁸ STANLEY, Douglas-Edric, in FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Ce que la programmation fait à l'art », in LARTIGAUD, David-Olivier (dir.), *Art++*, op. cit., pp.59-60.

³⁹ SCHMITT, Antoine, in FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Ce que la programmation fait à l'art », in LARTIGAUD, David-Olivier (dir.), *Art++*, op. cit., p.60.

⁴⁰ *Ibid.*

⁴¹ BIANCHINI, Samuel, in FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Ce que la programmation fait à l'art », in LARTIGAUD, David-Olivier (dir.), *Art++*, op. cit., p.68.

⁴² *Ibid.*

Enfin, si c'est au niveau du programme que se joue la singularité de l'œuvre, les artistes s'interrogent alors sur les relations qu'ils entretiennent avec le programme. D.-E. Stanley, avant de commencer à créer lui-même ses algorithmes, se posait la question : « pourquoi quelqu'un d'autre, et non pas l'artiste lui-même, créerait le programme qui définit de manière si intime l'œuvre ? »⁴³ Cela revient à se questionner sur le besoin de collaboration entre artistes et informaticiens ou sur la nécessité d'être un acteur pluriel, un artiste/développeur. G. Chatonsky va plus loin en énonçant trois relations à la programmation : « certains artistes remontent à la racine du programme (C++ ou autres), d'autres utilisent des programmes préexistants qui mobilisent la compréhension d'une la logique propre (Lingo, Action Script, etc.), et d'autres encore, qui ne sont pas familiers avec le langage algorithmique utilisent, tant bien que mal, des logiciels dépourvus de logique (Photoshop). »⁴⁴ La question sous-entendue n'est alors pas de savoir quel programme est enfoui sous l'œuvre, mais quelle est la « relation singulière qu'un artiste peut instaurer entre le *logos* logique de la programmation et son propre *logos*. »⁴⁵ Ces propos renvoient bien-sûr aux différentes strates de langage que l'artiste doit faire coïncider pour « faire œuvre », énoncées plus haut. Pour G. Chatonsky, le risque d'une relation trop simple entre les deux logos, ou même d'une scission entre les deux, est de tomber dans le « computer art » des années 1970 qui distinguait le concept artistique des images numériques. Pour terminer, le programme informatique doit alors être le résultat d'une appropriation technique. D.-E. Stanley donne l'exemple de *Quake*, œuvre en ligne réalisée par JODI, collectif d'artistes emblématique du *net art*. Ces derniers ont pris les codes sources du langage de programmation C, connu pour être le langage des « vrais » programmeurs, et les ont bidouillés jusqu'à obtenir le résultat qu'ils souhaitaient. Nous retrouvons l'idée de détournement propre à l'appropriation technique. Le détournement du langage C a bien généré de la nouveauté au regard de ses utilisations habituelles. Lorsqu'il est programmé par l'artiste lui-même, l'algorithme peut être le résultat d'une appropriation technique. L'utilisation artistique des programmes reflète alors les différentes postures d'appropriation technique.

⁴³ STANLEY, Douglas-Edric, in FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Ce que la programmation fait à l'art », in LARTIGAUD, David-Olivier (dir.), *Art++*, op. cit., p.59.

⁴⁴ CHATONSKY, Gréogory, in FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Ce que la programmation fait à l'art », in LARTIGAUD, David-Olivier (dir.), *Art++*, op. cit., p.61.

⁴⁵ *Ibid.*

1.1.2.3. *L'interface*

Placée entre l'action du programme et la pratique des publics, « l'interface est la partie perceptible et manipulable du dispositif qui permet la relation entre ce dernier et les praticiens en opérant des traductions entre activités mécaniques et activités humaines, dans un sens comme dans l'autre. »⁴⁶ Autrement dit, l'interface doit composer l'outil au sein duquel la part visible de l'œuvre sera dévoilée. Elle exprimera alors le projet artistique et permettra la réception active des publics. J.-P. Fourmentraux pointe sa principale problématique : « Si elle est bien au centre de la coopération, et si elle constitue un objet intermédiaire nécessaire au dialogue, à la compréhension autant qu'à l'activité concrète, l'interface ne peut donc pleinement suffire à "faire œuvre". »⁴⁷ Quelles sont donc les contraintes d'une interface ?

D'abord, selon S. Bianchini, l'interface doit servir la notion de dispositif, entendu comme agencement qui matérialisera une situation. L'interface permet de penser la manière dont on peut se lier à cette situation. De cette façon, elle devrait être exprimée comme une zone « d'attachement, comme zone de contact »⁴⁸ puisque sa pratique donne lieu à une situation propre au dispositif. Or, la notion d'interface est souvent posée soit comme fin, soit comme outil. « Comme fin en soi elle est idolâtrée, elle fait oublier son rôle de médiateur, elle se coupe de son caractère essentiel, faire passer d'une réalité à une autre (traduire), voire indexer ces réalités l'une sur l'autre. »⁴⁹ La notion de médiation est ici essentielle. En effet, si le programme peut être accessible à un public non averti lors de ses manifestations physiques, comme nous l'avons évoqué précédemment, c'est bien grâce à l'interface qu'il manipulera. De cette façon, elle traduira le langage algorithmique en langage compréhensible par tous, elle fera passer de la réalité informatique à la réalité physique, organique. Aussi, elle permettra la mise en œuvre d'un dialogue entre la machine et le spectateur-utilisateur, la compréhension, voire la manipulation de l'œuvre. D.-E. Stanley, lui aussi, insiste sur le rôle de médiation de l'interface : « Elle est le terrain de négociations d'un organisme pour formuler son ontologie. »⁵⁰ Avec cette définition, nous laissons de côté le caractère informatique de l'interface pour revenir à son caractère presque biologique. Là aussi, via l'interface, le programme informatique laissera transparaître ses propriétés plus générales d'existence concrète, d'inscription dans une réalité

⁴⁶ BIANCHINI, Samuel, FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Médias praticables : l'interactivité à l'œuvre », *Sociétés*, 2007/2, n°96, p.94.

⁴⁷ FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Ce que la programmation fait à l'art », in LARTIGAUD, David-Olivier (dir.), *Art++*, *op. cit.*, p.63.

⁴⁸ BIANCHINI, Samuel, in FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Ce que la programmation fait à l'art », in LARTIGAUD, David-Olivier (dir.), *Art++*, *op. cit.*, p.64.

⁴⁹ *Ibid.*

⁵⁰ STANLEY, Douglas-Edric, in FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Ce que la programmation fait à l'art », in LARTIGAUD, David-Olivier (dir.), *Art++*, *op. cit.*, p.65.

tangible. Ensuite, si l'interface n'est pensée que comme outil, elle fait oublier sa position stratégique qui doit être partagée entre une esthétique et une opérationnalité. A travers l'interface, le spectateur-utilisateur trouvera les moyens qui lui sont offerts pour accéder à l'œuvre. D'un point de vue esthétique, elle « convoque bien souvent la représentation et, en particulier, l'image »⁵¹, écrit S. Bianchini. Ainsi, les questions traditionnelles de la représentation refont surface avec l'interface : que nous donne-t-elle à voir ? Occulte-elle une certaine réalité ?

En parallèle, J.-P. Fourmentraux formule une autre tension propre aux interfaces, liée à la détermination sociale de l'ordinateur. En effet, il existe, entre l'ordinateur, les systèmes d'exploitation, les navigateurs, les applications, etc., et les usagers, des interfaces qui permettent la navigation dans chacun des dispositifs. Il devient alors difficile de se détacher de certaines interfaces et ergonomies puisque nous les utilisons de manière quotidienne. L'enjeu artistique consiste donc à pallier les déterminismes des nombreuses interfaces par défaut que nous connaissons.

G. Chatonsky confirme que le spectateur-utilisateur ne perçoit pas de façon neutre une œuvre du fait de ses usages des interfaces préexistantes. Il énonce alors deux logiques afin de « faire œuvre » dans ce contexte. Tout d'abord, « jouer de la rupture en suspendant les usages classiques de la machine et interrompre son bon fonctionnement pour que s'ouvre la sensibilité du regardeur. »⁵² Dans ce cas, les œuvres, et particulièrement les interfaces, permettent de remettre en cause l'usage purement instrumental des technologies. En proposant des utilisations différentes que celles que nous connaissons, l'interface peut donner accès à une autre réalité, plus artistique. En effet, l'attention du spectateur-utilisateur pourra se porter sur le propos artistique, sensible, d'un tel usage. Ensuite, « une autre position consiste à s'infiltrer dans une continuité de l'usage, et suppose de mimer les usages instrumentaux pour mieux les détourner, délicatement. »⁵³ De cette façon, l'idée est de proposer les mêmes usages classiques des interfaces pour donner un point de repère auquel pourra s'attacher le spectateur-utilisateur. En revanche, en se basant sur les utilisations traditionnelles, l'artiste pourra contourner les attentes classiques des interfaces connues, au profit d'utilisations plus sensibles.

L'interface occupe donc une place ambiguë entre la complexité des éléments qu'elle relie. Elle est une zone de contact qui permettra au dispositif de donner lieu à une situation. Appréhendée comme outil de médiation, elle traduira la réalité informatique en réalité tangible, organique. Pour terminer, afin de « faire œuvre », elle doit pallier les usages prédéterminés par les interfaces déjà existantes de nos ordinateurs et autres dispositifs numériques ou informatiques.

⁵¹ BIANCHINI, Samuel, in FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Ce que la programmation fait à l'art », in LARTIGAUD, David-Olivier (dir.), *Art++*, op. cit., p.65.

⁵² CHATONSKY, Gréogory, in FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Ce que la programmation fait à l'art », in LARTIGAUD, David-Olivier (dir.), *Art++*, op. cit., p.64.

⁵³ *Ibid.*

Pour conclure, que ce soit comme source d'inspiration artistique ou comme influence par une présence effective des technosciences au sein même des technologies utilisées, les artistes ont toujours entretenu des rapports étroits avec la science et les techniques. Avec l'art numérique, « il faudra [...] s'attendre à ce que la très forte présence de la science, qui pénètre par le biais des modèles les technologies mises à disposition des artistes, introduise de nouvelles relations entre l'art, la science et la technique »⁵⁴, expliquent E. Couchot et N. Hillaire. En effet, ces relations sont d'autant plus prononcées dans le domaine de l'art numérique car les artistes doivent conjuguer le nouveau et le traditionnel pour « faire œuvre ». Les notions de dispositif, de programme et d'interface, appliquées à l'art numérique, nous ont permis d'appréhender les enjeux et les stratégies pour une mise en œuvre d'art, entre des savoirs artistiques et techniques. Nous pouvons maintenant affirmer que l'enjeu de l'art numérique est bien de négocier, à travers un dispositif, entre un programme, une interface et un contenu, afin de donner lieu à une situation unique dans laquelle pourra se développer l'expérience sensible des visiteurs, spectateurs et/ou utilisateurs. Les différents niveaux de langage, informatique et artistique, doivent alors dialoguer afin de rendre le programme comportemental : il doit évoluer et agir sur son environnement qui intègre le spectateur lui-même. De cette façon, le programme rend l'œuvre singulière en fonction de chaque environnement. Enfin, l'interface doit faire le lien entre la réalité informatique et la réalité physique. Ainsi, elle permet de faire émerger un dialogue entre la machine et spectateur-utilisateur, de traduire le langage informatique en une expérience sensible. A travers tous ces enjeux, les artistes naviguent entre l'art, les sciences et les techniques à leur disposition pour « faire œuvre » : ils conjuguent bien le calculable et le sensible afin de définir leur esthétique.

⁵⁴ COUCHOT, Edmond, HILLAIRE, Norbert, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, op. cit., p.28.

1.2. Les spécificités de l'art numérique entre rupture et continuité

L'objectif de cette deuxième sous-partie est de démontrer que l'art numérique, ses spécificités et les questions qu'il soulève ne sont pas nés d'une table rase. Nous souhaitons donner un aperçu du contexte artistique qui a précédé l'émergence de l'art numérique afin de mieux comprendre dans quel contexte se sont inscrites, et s'intègrent toujours, les pratiques numériques en art. Le but n'est pas de dresser un historique des courants artistiques, mais bien d'expliquer que l'art numérique trouve des filiations dans des pratiques et des mouvements artistiques antérieurs. La question de la relation des disciplines de l'art entre elles, celle de la place du spectateur et celle des rapports entre l'art et la technique, ne sont pas nées avec l'émergence du numérique. Comme l'écrivent E. Couchot et N. Hillaire, « le numérique a une tendance irrépressible à déplacer les arts traditionnels sitôt qu'il les pénètre et à altérer peu à peu la pureté de leurs spécificités originaires. De nouvelles esthétiques naissent de ce jeu entre contamination et résistance. »⁵⁵ Ainsi, cette deuxième sous-partie a pour objectif de repérer les spécificités de l'art numérique, prises entre des logiques de continuité des arts du XXe siècle et des logiques de rupture totale avec les modèles artistiques antérieurs. Nous commencerons d'abord par expliquer que l'interactivité, propriété intrinsèque aux technologies numériques, prolonge les préoccupations de la participation du spectateur qui ont émergé au sein de mouvements artistiques au XXe siècle. De cette façon, nous verrons que l'interactivité informatique bouleverse les rapports traditionnels entre l'auteur, le spectateur et l'œuvre d'art. Ensuite, nous verrons que le numérique poursuit une certaine dé-spécification des techniques en art, mais que, parallèlement, de par sa très forte technicité, il marque aussi un nouvel état de la technique. Enfin, nous concluons en mettant en avant les spécificités des technologies numériques en art.

1.2.1. La place du spectateur : de la participation à l'interactivité

La place du spectateur a souvent fait l'objet de questionnements et d'expérimentations, mais c'est à partir des années 1950 que nous assistons à son développement le plus marquant. Qu'on les appelle « œuvres participatives », « œuvres interprétatives » ou « œuvres ouvertes », les propositions artistiques de cette période reconsidèrent la place du spectateur, et lui confient un rôle toujours plus actif. On ne pense plus l'œuvre comme un objet stable et achevé, puisqu'à travers la perception du

⁵⁵ *Idib.*, p.113.

spectateur, elle se prête à une infinité d'interprétations. Déjà au début du XXe siècle, Marcel Duchamp disait : « Ce sont les regardeurs qui font les tableaux. » Selon cette célèbre phrase, l'auteur ne serait plus le seul garant de la vérité de l'œuvre. La perception du spectateur permettrait d'éliminer toute la subjectivité de l'auteur sur l'œuvre et ainsi de faire naître d'autres interprétations. Autrement dit, l'œuvre s'actualiserait au regard de chaque spectateur.

Pour commencer cette rétrospective de la place du spectateur au sein des formes artistiques contemporaines, il semble pertinent d'évoquer les happenings de la fin des années 1950, largement influencés par les réflexions de Marcel Duchamp et du mouvement dada. Ces formes artistiques voulaient déconstruire les vues classiques de l'art en questionnant le statut de l'œuvre, le rôle de l'artiste, la place du spectateur, etc. « Un happening est un environnement exalté, dans lequel le mouvement et l'activité sont intensifiés pendant un temps limité [...] et où, en règle générale, des gens s'assemblent à un moment donné pour une action dramatique »⁵⁶, a défini Allan Kaprow qui a réalisé les premiers événements les plus marquants du mouvement. Outre le fait que les happenings devaient être des événements temporaires, sa particularité principale a été l'implication du spectateur. De cette façon, l'événement n'était jamais le même que le précédent, le spectateur ajoutait un élément de hasard. Nous retrouvons très clairement cette caractéristique dans les propositions d'art numérique, et en particulier au sein des programmes informatiques qui incluent le spectateur lui-même, faisant varier l'œuvre en fonction de son environnement.

On considère que le premier happening a eu lieu en 1952 à Asheville aux Etats-Unis, avec la représentation de *Theater Piece No. 1*, de John Cage, qui fut le professeur d'Allan Kaprow. Robert Rauschenberg montrait quelques-uns de ses tableaux, David Tudor jouait du piano, John Cage récitait de la poésie et des textes, Merce Cunningham dansait. Certains participants du public lisaient également des poèmes de John Cage, tandis que d'autres dansaient dans les allées. Nous pouvons noter que les happenings ont également été marqués par des croisements disciplinaires.

Dans les années 1960 et dans la continuité des happenings, quelques élèves de John Cage créent Fluxus, qui ne se définit pas comme un mouvement, mais plutôt comme « un mode de vie, pas un concept artistique »⁵⁷. Outre la démystification des rituels de l'art et de ses institutions, au sein de Fluxus, c'est avant tout la séparation entre l'art et la vie qui tente d'être dépassée. Au lieu d'objets uniques, stables et achevés, basés sur le principe d'« unicité » de Walter Benjamin, nous assistons à des événements qui proposent d'autres relations avec le public. En intégrant les spectateurs à la

⁵⁶ KAPROW, Allan, in « Allan Kaprow et le Happening » [en ligne]

URL : <http://www.artwiki.fr/wakka.php?wiki=Happening> (consulté le 17/04/2017)

⁵⁷ PAIK, Nam June, in DUGUET, Anne-Marie, « Dispositifs », in BELLOUR, Raymond et DUGUET, Anne-Marie (dir.), *Communications, op.cit.*, p.221.

performance artistique, les membres de Fluxus remettent en question l'idée d'un art qui se donne à voir, en prônant l'idée d'un art qui s'expérimente, qui se vit. En posant les bases de la participation du public, le groupe pluridisciplinaire Fluxus a largement influencé d'autres mouvements artistiques : le land art, l'art conceptuel, l'art vidéo – pour n'en citer que quelques-uns. Tous ont en commun de jouer avec et sur la perception du spectateur. « Car c'est l'observateur qui change continuellement la forme en changeant sa position par rapport à l'œuvre »⁵⁸, disait Robert Morris concernant la nouvelle conception des « œuvres en situation ».

Le projet des artistes dits conceptuels a été de solliciter l'activité mentale du spectateur, en déplaçant son attention, habituellement portée sur l'esthétique de l'objet d'art, sur les modalités de conception de l'œuvre. Avec l'art conceptuel, l'idée ou le concept est l'aspect le plus important de l'œuvre, certains artistes allant même jusqu'à rejeter toute production matérielle. En revanche, d'autres pratiques ne renonçaient pas à une réalisation concrète, même si elles accordaient une importance particulière à sa conception. Ainsi, au lieu d'un abandon de l'objet, A.-M. Duguet avance qu'il « vaudrait mieux parler d'une ouverture, d'une diversification des actualisations possibles des concepts »⁵⁹. En effet, nous assistons à des œuvres prenant des formes les plus variées : document, sculpture, film, vidéo, texte, photo, objet du quotidien détourné, etc. Par conséquent, les enjeux de la représentation sont bouleversés, et la vidéo apparaît alors comme un instrument privilégié de tels questionnements, puisqu'elle matérialise le processus de production d'images. « Et plutôt qu'un objet c'est un système de représentation, qui s'expose et définit un espace conceptuel sensible, de réflexion et de perception à la fois »⁶⁰, explique encore A.-M. Duguet concernant la vidéo. D'ailleurs, ce sont les artistes Nam June Paik et Wolf Vostell, respectivement sud-coréen et allemand, et également membres de Fluxus, qui sont considérés comme les pionniers de l'art vidéo, avec notamment leurs œuvres *13 Prepared TV sets*⁶¹ (1963) et *Sun In Your Head*⁶² (1963).

⁵⁸ MORRIS, Robert, in « Notes on Sculpture », in *Regards sur l'art américain des années soixante*, anthologie critique établie par Claude Gintz, Paris, Ed. Territoires, 1979, in DUGUET, Anne-Marie, « Dispositifs », in BELLOUR, Raymond et DUGUET, Anne-Marie (dir.), *Communications, op.cit.*, p.224.

⁵⁹ DUGUET, Anne-Marie, « Dispositifs », in BELLOUR, Raymond et DUGUET, Anne-Marie (dir.), *Communications, op.cit.*, p.225.

⁶⁰ *Ibid.*, p.226.

⁶¹ *13 Prepared TV sets* est une œuvre basée sur un empilement de postes de télévision. Branchés sur treize magnétophones diffusant des fréquences électroniques, les téléviseurs produisent des phénomènes visuels s'apparentant à des « accidents » ou à des « parasites ». Nous avons alors affaire à des interactions entre le son et l'image.

⁶² *Sun In Your Head* est une sculpture composée de six postes de télévision maculés de peinture et troués de balles. Sur les écrans défile un programme télévisé dont les images ont été déformées, déchirées, brouillées.



Figure 6 13 Prepared TV sets de Nam June Paik

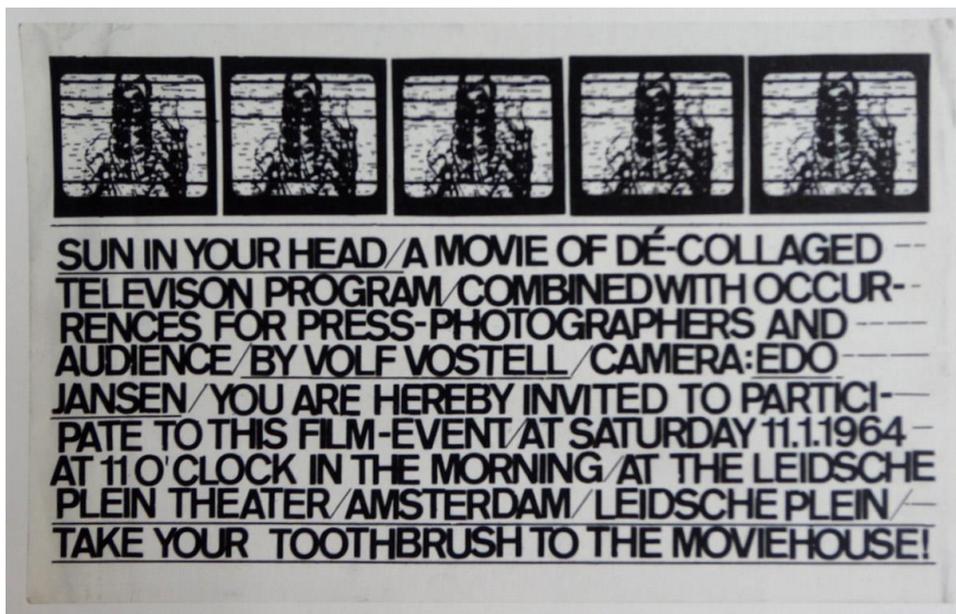


Figure 7 Sun In Your Head de Wolf Vostell

A la suite, plusieurs artistes se sont intéressés à la vidéo comme instrument de représentation. De plus, le dispositif électronique leur offrait une grande liberté dans l'agencement des éléments de l'œuvre : possibilité de déplacer l'image n'importe où, choix de vidéoprojecteurs ou de téléviseurs, autonomie de la caméra et du moniteur...

La vidéo a connu un véritable essor dans les années 1960 et n'a cessé de se développer dans les décennies suivantes. Elle s'est immiscée dans quasiment tous les champs artistiques (des arts visuels

aux arts vivants), ce qui rend difficile la délimitation d'un domaine que l'on pourrait appeler « art vidéo ». Pour ce qui est de l'apparition et de l'utilisation de la vidéo au sein du théâtre, nous vous renvoyons à notre précédent travail de recherche « Introduction des technologies numériques sur la scène théâtrale »⁶³, et particulièrement à la partie sur les repères historiques du théâtre multimédia. Ce qu'il faut retenir, c'est que la vidéo a permis la simultanéité des scènes, l'éclatement des lieux, entraînant le spectateur dans un véritable parcours. L'enjeu principal des dispositifs vidéo est donc bien le sujet, et, comme le précise A.-M. Duguet, « ce sont la stabilité, la centralité du point de vue, sa position d'extériorité qui sont testées, questionnées, ébranlées. »⁶⁴ Beaucoup d'œuvres mettent en scène la position du spectateur dans le dispositif de la représentation et jouent avec le statut du regard. L'œuvre de Bill Viola, *Peep Hole* (1974), est assez représentative des questionnements de la place du spectateur puisqu'elle « déplace » l'organisation traditionnelle de la scène, en faisant de l'observateur, le sujet observé. L'œuvre invite le spectateur à regarder par une petite ouverture. Il aperçoit alors le reflet de son propre œil dans un miroir placé en face de l'ouverture. Simultanément, son regard est filmé par une caméra et projeté à l'extérieur de la boîte optique, sur son dos, sans qu'il puisse s'en apercevoir. Dans son activité voyeuriste, le spectateur est alors vu par d'autres et devient sujet involontaire d'une projection destinée à d'autres regards derrière lui. La limite entre privé et public, observateur et observé, constitue alors une frontière poreuse qui se joue des spectateurs eux-mêmes. C'est bien le *feed-back* vidéo qui permet au sujet d'être, en même temps qu'il regarde, l'objet de son propre regard. Ici, nous avons un exemple très significatif du bouleversement des modèles qui fondent les arts de la représentation : *Peep Hole* fait partie des œuvres qui mettent en scène des oppositions entre voir et être vu, intérieur et extérieur, privé et public, présence et absence, présent et passé, etc.

De nombreuses œuvres d'art numérique inscrivent également leurs propositions au sein des problématiques de la représentation et de la place du spectateur, et c'est en ce sens une continuité à l'art vidéo. Prenons l'exemple de l'installation *Portrait on the fly* (2015), de Laurent Mignonneau et Christa Sommerer, présente au sein de l'exposition *Iconomania* et qui constitue une des trois œuvres de notre corpus. Pour rappel, cette installation interactive consiste en un écran sur lequel se déplace un essaim de mouches virtuelles. Lorsque le spectateur se place devant l'écran, les insectes se déplacent et se positionnent pour former le contour de la personne. En se réorganisant progressivement, les insectes créent alors une ressemblance flagrante de l'individu. Encore une fois, l'observateur devient l'observé par la caméra, d'une part, qui permet de capter sa présence, et par les autres spectateurs, d'autre part, qui ne voient que sa silhouette sur l'écran. Cet écran fait bien sûr

⁶³ Mémoire « Introduction des technologies numériques sur la scène théâtrale. Des modalités de rencontre à la réalité numérique », sous la dir. de MPONDO-DICKA Patrick et VAN HAESBROECK Elise, Toulouse, Université Jean Jaurès, juin 2016.

⁶⁴ DUGUET, Anne-Marie, « Dispositifs », in BELLOUR, Raymond et DUGUET, Anne-Marie (dir.), *Communications, op.cit.*, p.229.

penser à un miroir, dont l'organisation des mouches serait le reflet de la personne, ce qui fait également appel aux oppositions présence / absence, privé (on se regarde généralement dans le miroir dans un cadre privé) / public, voir et être vu, etc. Lorsque le spectateur s'en va de devant l'écran, les mouches se repositionnent de façon complètement aléatoire, ne représentant plus rien de reconnaissable. L'image est alors révélée par des jeux d'absence et d'attente. « L'image n'est plus donnée selon les réglages perceptifs habituels, elle se mérite désormais, elle se fait désirer »⁶⁵, écrit A.-M. Duguet. Et l'œuvre *Portrait on the fly* semble bien illustrer ces propos. En effet, le spectateur doit venir « réclamer » une image en se positionnant devant l'écran. L'apparition d'une forme sensible et reconnaissable requiert alors la participation active du spectateur, qui doit attendre quelques secondes devant l'écran pour laisser le temps aux mouches virtuelles de se déplacer et ainsi former sa silhouette. L'œuvre n'est donc pas donnée d'emblée, elle se présente comme un processus dont la participation du spectateur est nécessaire à la réalisation de l'œuvre.



Figure 8 *Portrait on the fly* de Christa Sommerer et Laurent Mignonneau

⁶⁵ *Ibid.*

Si un tel comportement de la part du spectateur est possible, « c'est parce que cette image, toujours reprise, est pour lui la promesse de sa propre image, exhibée à d'autres regards, déculpabilisée, légitimée par le contexte artistique »⁶⁶, explique encore A.-M. Duguet. Ces propos font référence aux pulsions scopiques, développées dans le domaine de la psychanalyse, qui mettent en scène « la dialectique entre "regarder" et "être regardé", en particulier lors du développement de la phase du miroir. »⁶⁷ D'ailleurs, Christa Sommerer et Laurent Mignonneau précisent qu'à travers *Portrait on the Fly*, ils souhaitent illustrer l'amour propre et le narcissisme propres aux valeurs contemporaines du culte de soi et de la culture des *selfies*. Alors que l'image du spectateur à l'écran est légitimée par le contexte artistique, les *selfies* sont généralement légitimés par le contexte médiatique (souvent diffusés sur les réseaux sociaux numériques, comme Facebook ou Instagram). La critique d'art Rosalind Kross a envisagé le narcissisme comme étant un caractère qui définit la vidéo même⁶⁸. En effet, en se fondant sur le *feed-back*, qui « clôture » le dispositif vidéo en instaurant une auto-contemplation de notre image, nous pouvons considérer « l'investissement narcissique comme un moteur essentiel au fonctionnement du dispositif, un générateur d'énergie autorisant l'expérimentation d'une œuvre dont l'enjeu est aussi bien la découverte de ses propres règles. »⁶⁹ Si la vidéo, par le *feed-back*, a permis de faire participer le spectateur en jouant par exemple sur ses pulsions narcissiques, l'art numérique a largement repris ce modèle, avec toutes les possibilités qu'offrent la programmation informatique en termes d'interactivité et de prise en compte du spectateur et de son environnement. En ce sens, le numérique s'inscrit dans un processus déjà engagé avec l'ensemble des œuvres avant-gardistes du siècle dernier. En effet, selon E. Couchot et N. Hillaire, l'interactivité « réalise techniquement une bonne part des vœux et des espoirs sur lesquels se fondèrent les manifestes et les mouvements du XXe siècle. Ainsi de cette fameuse participation du spectateur dont l'interactivité apparaît aujourd'hui comme la réalisation concrète. »⁷⁰

Nous l'avons vu, l'interactivité intéresse les artistes avant même que le concept informatique ne soit créé. Si, durant les années 1960 et l'émergence des happenings, de Fluxus ou de l'art vidéo, nous parlons de « participation du spectateur » et non pas d' « interactivité », les intentions sont bien les mêmes : associer le spectateur à l'élaboration de l'œuvre ou bien faire réagir les dispositifs artistiques à la présence du spectateur. De cette façon, le mode dialogique de l'art a été bouleversé puisque, si

⁶⁶ *Ibid.*

⁶⁷ LACAN, Jacques, psychiatre et psychanalyste français, in « Encyclopædia Universalis France » [en ligne] URL : <http://www.universalis.fr/dictionnaire/scopique/> (consulté le 18/04/2017)

⁶⁸ KRAUSS, Rosalind, in « Video : The Aesthetics of Narcissism », in *New Artists Video*, Ed. Gregory Battcock, New York, Dutton, 1978, pp.43-64., in DUGUET, Anne-Marie, « Dispositifs », in BELLOUR, Raymond et DUGUET, Anne-Marie (dir.), *Communications*, op.cit., p.229.

⁶⁹ DUGUET, Anne-Marie, « Dispositifs », in BELLOUR, Raymond et DUGUET, Anne-Marie (dir.), *Communications*, op.cit., p.229.

⁷⁰ COUCHOT, Edmond, HILLAIRE, Norbert, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, op.cit., p.18.

nous poussons encore plus loin la réflexion, tout comme les œuvres participatives des années 1960-1970, « les œuvres interactives n'ont d'existence et de sens que dans la mesure où elles entrent en dialogue avec leurs destinataires », développent E. Couchot et N. Hillaire. En d'autres termes, cela signifie que l'œuvre participative ou interactive n'est que potentialité jusqu'au moment où elle entre en relation avec un public, qui permettra alors de l'actualiser. Avec les programmes informatiques et leurs propriétés comportementales évoquées plus haut, nous passons d'un paradigme de l'exposition à celui de la conversation. En effet, le spectateur n'est plus un simple regardeur, mais se voit « confier une certaine fonction auctoriale. »⁷¹ Cela revient à dire que l'œuvre est finalement créée par deux auteurs. Pour développer ce point important, nous nous appuyons sur les propos d'E. Couchot et de N. Hillaire :

Un « auteur-amont », à l'origine du projet, qui prend l'initiative et définit programmatiquement les conditions de la participation du spectateur (et de sa liberté, qui n'est jamais totale) et un « auteur-aval » qui s'introduit dans le déploiement de l'œuvre et en actualise les potentialités. Ce qui est interdit à un spectateur traditionnel qui n'a aucune prise sur l'œuvre capable d'en modifier l'aspect.⁷²

Il en est alors de même pour l'œuvre : « l' « œuvre-amont » – le programme tout en potentialité – et l' « œuvre-aval », telle que le spectateur la fait surgir du présent singulier et non réitérable de son action. »⁷³ De cette façon, le spectateur se voit confier une mission de « coauteur », qui le rend plus ou moins responsable de la manifestation, ou de l'actualisation, de l' « œuvre-aval ». Les deux auteurs de *L'Art numérique* résument très bien : « Sans ce coauteur, l'œuvre demeure pure potentialité, ni morte ni vivante, juste dans l'attente de son actualisation. »⁷⁴ Et les installations numériques interactives de notre corpus entrent en résonance avec ces propos. Prise entre un « auteur-amont » et un « auteur-aval », l'œuvre se voit partagée entre différentes intentionnalités. En étant interactif, conversationnel, participatif ou collaboratif, le numérique bouleverse alors les rapports traditionnels entre l'auteur, l'œuvre et le spectateur.

⁷¹ *Ibid.*, p.109.

⁷² *Ibid.*, pp.109-110.

⁷³ *Ibid.*, p.110.

⁷⁴ *Ibid.*

1.2.2. La maîtrise technique du numérique

Pour continuer à expliquer dans quelles mesures, d'un côté, les technologies numériques s'inscrivent dans le prolongement de mouvements artistiques du XXe siècle, et d'un autre, comment elles en constituent une rupture, nous devons nous pencher maintenant sur les relations entre l'art et les techniques numériques. Si le numérique prolonge le mouvement de dé-spécification technique des arts du XXe siècle, il exige également une certaine maîtrise technique dû à ses nouveaux modèles de figuration, et principalement à celui de l'image numérique.

Tout d'abord, après Duchamp, nous avons assisté à un vaste mouvement de dé-spécification de l'art. Le XXe siècle a vu émerger l'idée qu'il n'existait pas de matériaux ou de techniques spécifiquement artistiques, un artiste pouvait donc utiliser « n'importe quoi » pour faire œuvre. Le groupe Fluxus reprend largement cette idée en affirmant que tout est art, que tout le monde peut être artiste et que toutes les techniques, tous les matériaux peuvent être utilisés. Joseph Beuys, également membre du groupe Fluxus, dit : « Tout pouvait être retenu, de l'acte de déchirer un morceau de papier à la formulation d'idées visant à transformer la société. »⁷⁵ Ainsi, danse, musique (avec l'influence majeure de John Cage), poésie, arts plastiques, etc., sont étroitement liés. « L'art moderne a contesté les grandes catégories techniques imposées pendant des siècles par les Beaux-Arts »⁷⁶, écrivent E. Couchot et N. Hillaire, et il semble que le groupe Fluxus représente bien ce rejet des techniques.

Ce mouvement de dé-spécification de l'art s'est bien sûr amplifié dans les années 1960, avec l'émergence de l'art conceptuel, pour lequel, comme nous l'avons déjà évoqué, l'œuvre d'art pouvait se définir par le seul concept ou l'idée de l'artiste, et non plus par ses propriétés esthétiques. Or, le numérique, lui non plus, ne se caractérise pas par un matériau sensible propre. « Le numérique s'opère non pas sur du "n'importe quoi", mais sur du "moins que rien" »⁷⁷, expliquent E. Couchot et N. Hillaire. Il est vrai que les artistes du numérique conçoivent leurs œuvres programmées à partir d'un éditeur de texte vide, soit une feuille blanche, qu'ils rempliront alors de symboles langagiers, de lignes de code. Cet assemblage de caractères donnera ensuite lieu à des manifestations physiques qui seront intégrées à un dispositif artistique. C'est donc sur de l'information non matérielle que s'opère l'art numérique, ce qui peut être vu comme le paroxysme de la dé-spécification en art. De cette façon, le

⁷⁵ BEUYS, Joseph, in TISDALL, Caroline, *Joseph Beuys*, Caroline Tisdall, Ed. The Solomon R. Guggenheim Museum, New York, 1979, in DUGUET, Anne-Marie, « Dispositifs », in BELLOUR, Raymond et DUGUET, Anne-Marie (dir.), *Communications*, op.cit., p.222.

⁷⁶ COUCHOT, Edmond, HILLAIRE, Norbert, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, op.cit., p.113.

⁷⁷ *Ibid.*, p.114.

numérique s'inscrit bien dans la continuité de cette dé-spécification technique amorcée par l'art du XXe siècle.

De plus, les happenings, les performances, et toutes les œuvres d'art du siècle dernier qui se veulent éphémères, ne se prétendaient plus « candidate[s] à l'éternité des chefs d'œuvre, mais soumise[s] aux contingences et aux aléas de la prise rapide, du *live*, du direct. »⁷⁸ Et aujourd'hui, nous pourrions rajouter : soumises aux aléas du temps-réel. Jusqu'alors, les œuvres d'art se basaient sur un principe de stabilité, d'« unicité ». L'émergence de l'art vidéo dès les années 1960 et l'essor des techniques d'enregistrement et de visionnement paraît remettre en question ce paradigme. Nous l'avons vu avec les œuvres de Nam June Paik et Wolf Vostell, *13 Prepared TV sets* et *Sun In Your Head*, la vidéo prône la multiplicité, la transformation et le mouvement des images. Comme l'écrivent très justement E. Couchot et N. Hillaire, « l'œuvre d'art épouse le cours du monde, qui veut la multiplication des images et leur prolifération incontrôlable. »⁷⁹ Cette multiplication des images va obséder les arts, du côté de la création mais aussi de la diffusion et de la conservation des œuvres. Entre 1947 et 1951, André Malraux sera le premier à consacrer un travail entièrement dédié aux images d'art : avec son *Musée Imaginaire*, il rassemble, confronte, juxtapose, oppose plusieurs centaines d'images. En ce sens, l'art numérique avec toutes ses possibilités de création, reproduction, conservation, synthèse d'images, ne fait que poursuivre un processus déjà engagé.

Nous l'avons déjà dit, le numérique a la capacité de réaliser techniquement une grande partie des mouvements et des revendications amorcés par l'art du XXe siècle, principalement avec le passage de la participation du spectateur à l'interactivité, et avec le prolongement de la dé-spécification technique en art. Mais ces continuités suffisent-elles à faire de l'art numérique un art à part entière ? Il nous faut donc recenser ce qui fait le propre de l'art numérique, les ruptures qu'il établit en termes de techniques de figuration.

Les mutations actuelles liées au numérique ne font pas que conforter une évolution artistique déjà ancienne, elles offrent également un tremplin pour l'imagination des artistes. En effet, les technologies numériques peuvent être considérées comme le stade ultime de la modernité et posent alors la question de leur maîtrise. Traditionnellement habituées à des mutations assez lentes, les évolutions artistiques ne cessent de croître du fait de la puissance même des outils numériques. La question de l'obsolescence surgit alors dans le monde de l'art. Nous pouvons illustrer ces propos avec l'œuvre de l'artiste chinois Du Zhenjun, *Vent* (2003), présentée lors de l'exposition Iconomania. Cette installation vidéo interactive ne fonctionnait pas pendant plus d'un mois, l'œuvre a donc été « en maintenance ». Les organisateurs de l'exposition n'étaient pas en capacité d'y remédier car ils

⁷⁸ *Ibid.*, p.17.

⁷⁹ *Ibid.*, p.18.

n'avaient tout simplement pas les compétences techniques nécessaires pour faire fonctionner cette installation. Il fallait donc appeler l'artiste pour qu'il vienne lui-même réparer les dysfonctionnements. Avec cet exemple, nous comprenons bien les problèmes que peuvent poser les dispositifs artistiques numériques. Ils exigent une maîtrise technique complexe que, parfois, seul le concepteur de l'œuvre possède.

Ensuite, avec des mouvements comme l'art conceptuel, pour ne citer que celui-ci, les outils techniques des artistes ont souvent été relégués au rang de simples moyens, l'intention artistique primant sur la réalisation concrète de l'objet. En parallèle, nous l'avons expliqué dans notre première sous-partie, la place des sciences n'a cessé de croître, particulièrement au sein des technologies numériques et de leur très forte technicité. De cette façon, nous assistons à une réintroduction des technosciences au sein de la création artistique. L'instrumentation en art numérique est alors prise entre ces deux discours, et la partition de la fin et des moyens en art ressurgit. Pourtant, cette distinction n'est pas si évidente dans le domaine de la création numérique, et l'art vidéo avait déjà commencé à établir un autre rapport. En effet, tout comme la vidéo est un outil de *feed-back*, l'ordinateur l'est aussi puisque c'est une machine qui « rétroagit sur l'imagination technique de l'artiste, et ouvre à celle-ci des possibilités insoupçonnées par l'artiste lui-même. »⁸⁰ Lors de la conception par ordinateur, nous sommes face à des interactions entre l'individu et le système informatique qui manifeste des résultats (images, graphiques, sons, etc.) à chaque manipulation du ou des programmes. Ainsi, l'artiste peut alors modifier le programme en fonction de ses manifestations, et ainsi de suite. Ces interactions entre l'homme et la machine, entre le cerveau humain et le système informatique, « contribuent à lever la vieille opposition entre l'idée et la technique, celle-ci devenant à son tour, avec les technologies numériques, *cosa mentale*, ou machine de pensée. »⁸¹ Ainsi, si nous fondons toujours notre vision de l'art sur le découplage de la fin et des moyens, les technologies numériques constituent bien une rupture dans la notion de la technique puisque le programme informatique apparaît à la fois comme outil, comme tremplin à l'imagination de l'artiste, et comme essence du dispositif artistique.

Mais entre les anciens et les nouveaux régimes de l'art, nous trouvons l'image numérique qui voit « ses propriétés et sa vérité ontologique basculer du règne des apparences et des simulacres dans celui des actions et des concepts »⁸², comme l'avancent E. Couchot et N. Hillaire. Il semble donc indispensable de comprendre en quoi la nature des images numériques diffère grandement des images « traditionnelles », non numériques. Au début des années 1980, lorsque des artistes prétendaient

⁸⁰ *Ibid.*, p.20.

⁸¹ *Ibid.*

⁸² *Ibid.*, p.21.

vouloir faire de l'art avec des images créées par ordinateur, nous avons assisté à un scepticisme de la part des spécialistes quant à ses possibilités artistiques. Pourtant, les musiciens qui ont utilisé les mêmes techniques pour créer de la musique électronique, n'ont pas eu affaire à cette critique. Nous devons alors nous demander : qu'est-ce qu'une image numérique ?

D'abord, il n'est pas difficile de constater que les images numériques s'immiscent dans tous les domaines, aussi bien privés que publics : ordinateurs, *smartphones*, cinéma, jeux vidéo, dans la médecine, la science, l'industrie, les arts, etc. Toutes ces images numériques ont deux caractéristiques communes : selon E. Couchot et N. Hillaire, elles sont le résultat de calculs automatiques effectués par des ordinateurs, et elles sont capables d'interagir avec celui qui les crée ou celui auquel elles sont destinées. En tant que résultat d'un calcul, elles sont d'abord des matrices numériques qui contiennent des valeurs mathématiques. Ces valeurs correspondent à des points lumineux et colorés, que l'on appelle des pixels. Le pixel permet donc le passage du nombre à l'image, et inversement. En ce qui concerne la création des images numériques, deux méthodes existent. Les deux auteurs expliquent qu'elles se font soit à partir d'un calcul, les nombres étant ensuite traduits en images (en pixels), l'image est alors dite « de synthèse », ou bien à partir d'une image déjà existante et qui sera ensuite traduite en nombre. Cela s'effectue par le biais d'interfaces prévues à cet effet, comme les scanners par exemple. Dans ce cas, l'image est dite « numérisée ». Notons que ces deux types d'images numériques cohabitent souvent. Ensuite, il faut absolument évoquer la différence entre les images traditionnelles et les images numériques. Les premières sont toujours réalisées via l'enregistrement d'une trace matérielle : les pigments et l'encre d'une peinture, la lumière sur une surface photosensible de la photographie, etc. Tandis que les images numériques sont le résultat de calculs effectués par ordinateur, l'assemblage de pixels provenant d'un tableau de valeurs. Avec le numérique, la conception de l'image repose d'abord sur du langage, l'ordinateur pouvant générer du visible à partir du lisible. Alors que les processus de fabrication de l'image traditionnelle s'appuient sur des matériaux physiques, ceux de l'image numérique sont langagiers, computationnels.

Les images numériques diffèrent encore des autres images de par leur mode conversationnel. Alors que les images traditionnelles se donnent seulement à voir, les images numériques peuvent entrer directement en dialogue avec ses utilisateurs, on parle d'interactivité. Nous avons déjà mentionné le mode dialogique de l'art, qui serait passé du paradigme de l'exposition à celui de la conversation, et il en est exactement de même en ce qui concerne l'image. Il n'existe pas d'image numérique qui n'entre pas en dialogue avec son utilisateur, à un moment ou à un autre de sa conception, de sa diffusion ou de sa conservation. E. Couchot et N. Hillaire expliquent que « cette technique a été imposée par la nécessité de contrôler visuellement les calculs de l'ordinateur au fur et à mesure qu'ils

se déroulaient. »⁸³ Au début des années 1960, Ivan F. Sutherland crée alors une méthode permettant d'afficher sur un écran vidéo, sous forme de graphiques, les résultats des calculs. Aujourd'hui, pour avoir accès à ces opérations, pour rendre compte des échanges d'informations entre la machine et son utilisateur, nous utilisons des interfaces dont les plus courantes sont le clavier, la souris et l'écran. Il faut noter que, le plus souvent, les utilisateurs n'ont pas d'accès direct à ce qu'on appelle le code source, ou l'écriture de ces programmes. En revanche, ils manipulent bien ces programmes, mais de manière indirecte, sous forme d'un langage intermédiaire. Prenons l'exemple du logiciel de retouche et de traitement d'image assisté par ordinateur, Adobe Photoshop. Pour créer un cercle, l'utilisateur va devoir se servir des icônes et des menus de fonctions : il cliquera d'abord sur l'icône « Forme », choisira le cercle, le dessinera à l'aide de sa souris, puis, pour changer sa couleur, il ira dans le menu « Couleur ». A travers ces manipulations, l'utilisateur, bien qu'il ne le voie pas directement, modifie le programme qui fait fonctionner le logiciel. L'intuitivité des icônes et des menus permet à tous ceux qui ne savent pas écrire du code, d'exploiter les capacités de la matière calculée.

Pour continuer, si nous avons la possibilité de numériser des images déjà existantes (photos, vidéos, dessins, etc.), nous pourrions penser qu'il n'est plus nécessaire d'utiliser les modèles informatiques pour créer de nouvelles images. Or, ces modèles de conception numérique n'ont pas le même objectif que celui des images traditionnelles : alors que ces derniers visent à représenter le réel, les modèles numériques visent « à le reconstituer, le synthétiser, [...] bref, à le simuler. »⁸⁴ Ces modèles sont donc des modèles de simulation, comme le sont les technologies numériques dans leur ensemble. Prenons l'exemple de la photographie. La photographie analogique est issue de l'interaction de la lumière réelle avec une surface photosensible (papier, film, etc.), alors qu'une photographie numérique n'est qu'un assemblage de pixels, provenant de calculs mathématiques. La photographie numérique simule donc la photographie argentique. Elle est aussi réelle, mais dans un autre statut physique. En ce sens, l'image de synthèse n'est donc pas plus dématérialisée qu'une photographie argentique ou qu'une musique enregistrée. Ainsi, avec sa capacité de simuler des anciennes techniques, le numérique et ses modèles informatiques marquent bien un nouvel état de la technique.

Certains diront que le corps est alors nié lorsque qu'il est relation avec l'ordinateur, au profit de manipulations langagières et virtuelles. Or, dans le déroulement des calculs, certaines interfaces introduisent des données physiques et organiques comme des gestes, des mouvements, des déplacements du corps, etc. Nous pouvons citer le dispositif *Kinect*, qui permet d'interagir avec une machine par commande vocale et par reconnaissance de mouvement. De cette façon, la technologie

⁸³ *Ibid.*, p.24.

⁸⁴ *Ibid.*, p.27.

numérique, et particulièrement l'écriture programmatique, peut réintroduire une certaine corporéité. Et c'est exactement la démarche artistique du collectif Scenocosme, qui a présenté l'installation interactive sonore *Akousmaflore* lors de l'exposition Iconomania, notre terrain d'enquête. Voici la description de cette œuvre faisant partie de notre corpus :

Akousmaflore est un jardin composé de véritables plantes musicales réactives à nos frôlements. Chaque plante s'éveille au moindre contact humain par un langage, un caractère sonore. Sensibles à notre énergie électrostatique, les plantes réagissent au toucher et à notre proximité. Ainsi, lorsque les spectateurs les caressent ou les effleurent, celles-ci se mettent à chanter.⁸⁵

En fait, les plantes sont reliées, grâce une sonde disposée à leur base, à un ordinateur et à un programme, entièrement conçu par le couple d'artistes. Ainsi, les plantes constituent des capteurs naturels et vivants, sensibles à l'énergie électrostatique de nos corps. Lorsque ces flux sont perçus, en touchant ou en caressant les plantes, le programme les interprète en émettant des sonorités diverses et variées. Ce dispositif illustre donc très bien les possibilités d'introduction d'une certaine corporéité grâce aux technologies numériques. En effet, notre corps produit en permanence une énergie électrostatique que nous ne percevons pas. En associant des éléments naturels (les plantes) à une écriture algorithmique (le programme), l'expérience sensorielle *Akousmaflore* propose de visualiser, ou plutôt de rendre audible, ce qui échappe à notre perception. Le corps se voit donc augmenté de perceptions et de possibilités d'actions nouvelles : les visiteurs prennent conscience de l'existence de leur énergie corporelle, grâce à l'écriture programmatique qui permet de la rendre audible. De cette manière, *Akousmaflore* représente bien la corporéité que peuvent introduire les technologies numériques au sein de dispositifs artistiques.



Figure 9 *Akousmaflore* du collectif Scenocosme (Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt)

⁸⁵ LASSERRE, Grégory, MET DEN ANCXT, Anaïs, in scenocosme.com [en ligne]
URL : <http://www.scenocosme.com/akousmaflore.htm> (consulté le 19/04/2017)

Pour terminer, nous pouvons alors affirmer que le numérique se positionne en rupture face aux techniques de figuration traditionnelles, mais qu'il est aussi capable de les simuler de manière fidèle. Basons-nous une nouvelle fois sur des logiciels de conception graphique. Adobe Illustrator permet de simuler des outils et des opérations graphiques (crayons, pinceaux, principe de calques, découpage, etc.), Adobe Photoshop offre la possibilité de simuler des techniques et des opérations photographiques (traitement colorimétrique, luminosité, etc.), et Adobe After Effect permet de simuler des techniques cinématographiques (caméra virtuelle, table de montage, association image et son, etc.) En plus d'être une technique de simulation, le numérique peut composer avec des images ou des sons traditionnels et avec des données organiques, qui introduisent alors une certaine corporéité à ces technologies complexes, comme nous l'avons vu avec l'installation interactive *Akousmaflore*.

1.2.3. Conclusion et spécificités de l'art numérique

Nous l'avons expliqué, les technologies numériques sont des techniques de simulation. Elles ont la capacité de simuler quasiment toutes les techniques qui lui préexistent : le cinéma, la peinture, la voix humaine, des instruments de musique, etc., sont autant de techniques simulées par l'ordinateur sans qu'on se rende nécessairement compte que ce sont des algorithmes, une suite d'opérations et de calculs informatiques, qui sont à l'œuvre. Au premier abord, on pourrait donc penser que cette technologie n'apporte rien de vraiment différent ou d'original dans le domaine artistique. Or, le numérique ne se contente pas de servir des techniques antérieures, il bouleverse également ses pratiques. Car, si nous poussons la logique informatique, la photographie numérique n'est plus exactement de la photographie : elle passe d'une empreinte lumineuse à un assemblage de pixels. Elle perd alors certains attributs techniques pour en acquérir de nouveaux, propres au numérique et au traitement de l'image. Pour les mêmes raisons, le cinéma est également affecté. A l'ère mécanique, les images cinématographiques étaient incapables d'engendrer la moindre interactivité car elles étaient faites de matière photosensible et non pas programmable, numérique. Traditionnellement, ces images s'enchaînent mécaniquement, en suivant l'ordre fixé de la pellicule, sans pouvoir le changer en cours de route. Aujourd'hui, le numérique a la capacité de rendre interactives ces images, ce qui bouleverse profondément les rapports du cinéma avec ses publics. Avec l'interactivité, l'activité cinématographique n'est plus seulement engendrée par les représentations et émotions que le spectateur ressent en lui, mais par une corrélation entre ses ressentis et l'objet – l'écran – situé hors de lui. De cette façon, nous comprenons mieux la citation d'E. Couchot et N. Hillaire qui nous a servi à introduire cette deuxième sous-partie : « Le numérique a une tendance irrépressible à déplacer les

arts traditionnels sitôt qu'il les pénètre et à altérer peu à peu la pureté de leurs spécificités originaires. »

« Si le numérique réduit à zéro (c'est-à-dire au 0 et au 1 du langage informatique) les techniques traditionnelles, cette réduction ne peut se faire qu'au prix d'une hypertechnique, d'une technologie complexe, hybridant intimement algorithmes, symboles langagiers, formules logico-mathématiques et circuits électroniques »⁸⁶, écrivent très justement ces deux auteurs. Ici, ce sont les notions d'« hypertechnique » et d'« hybridation » qui semblent importantes. Tout d'abord, nous l'avons vu, le numérique réintroduit une forte technicité dans les arts, mais d'un nouvel ordre, celle du traitement automatique de l'information. L'artiste numérique a pour objectif de créer des formes sensibles, à partir de programmes abstraits. Il doit fabriquer des « êtres numériques », pour reprendre l'expression de Stéphane Vial, philosophe et enseignant-chercheur spécialisé dans les technologies numériques, à partir de « moins que rien ». Même si cette maîtrise technologique ne constitue pas un caractère esthétique de l'œuvre, l'artiste numérique se doit de rester très attentif à l'évolution des technologies et d'en assimiler les changements. Les créateurs d'art numérique doivent alors naviguer, composer entre l'innovation technologique et le besoin de stabilité, propre aux arts traditionnels, sans laquelle ces savoir-faire risquent de n'être que des expériences sans lendemain. Les technologies numériques font alors surgir la notion d'obsolescence dans les arts. Contrairement, par exemple, au cinéma qui n'a pas vu ses principes de base varier pendant près de cent ans (jusqu'à la naissance du cinéma numérique), ce qui a permis « la naissance de l'art cinématographique, de ses auteurs, de ses écoles, de sa culture. »⁸⁷ Ensuite, il est important de noter que la spécificité du numérique qu'est la simulation, introduit la notion d'hybridation des arts en tant que technique. En effet, en les simulant, le numérique pénètre les arts antérieurs, les contamine, les bouleverse et leur retire leur spécificités techniques en les réduisant à des calculs informatiques. De cette façon, il assujettit toutes les techniques antérieures à un ordre informationnel, les hybridant alors entre elles. Nous pouvons dire que cette hybridation est le propre des techniques numériques, ce qui participe à la difficulté d'identification claire des arts numériques.

« Mais cette capacité d'hybridation, l'art numérique la fait glisser du plan technique au plan esthétique »⁸⁸, écrivent E. Couchot et N. Hillaire. En effet, en s'inscrivant dans le prolongement des arts antérieurs, en pénétrant et en redéfinissant leurs spécificités, le numérique permet d'offrir un renouvellement original aux esthétiques traditionnelles. Ces technologies offrent la possibilité d'hybrider, de croiser des images et des sons de toutes espèces d'origine, numérique ou non, résultant

⁸⁶ COUCHOT, Edmond, HILLAIRES, Norbert, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, op. cit., p.114.

⁸⁷ *Ibid.*, p.203.

⁸⁸ *Ibid.*, p.115.

en une œuvre d'art unique et originale. Les pratiques artistiques se voient également entrelacées avec l'art numérique. L'exposition *Iconomania* en est une illustration parlante, puisque parmi les 16 œuvres exposées, nous trouvons une sculpture, une série de photographies, de la peinture, des projections vidéo, des impressions de dessins, etc. En plus de faire appel à des processus numériques à un moment de leur conception, ces œuvres s'appuient également sur une ou des pratiques et représentations artistiques traditionnelles. Ainsi, nous pouvons dire que le numérique redynamise les arts traditionnels en les déplaçant et en les hybridant. De plus, les arts numériques permettent d'hybrider les relations entre l'artiste, l'œuvre et le spectateur. D'abord, on peut remarquer, comme avec l'installation *Akousmaflore*, que les dispositifs interactifs ont tendance à solliciter la participation du corps entier, liant ainsi le spectateur à l'œuvre par une corporéité nouvelle. Ensuite, nous l'avons vu, l'œuvre interactive est prise entre deux intentionnalités : celle du concepteur qui définit les conditions de participation, et celle du spectateur-acteur, ou respectivement, celle de l'auteur-amont et celle de l'auteur-aval. « Faire œuvre, dans les conditions ouvertes par l'interactivité numérique, c'est donc faire dialoguer deux intentions esthétiques, l'une portée par l'auteur-amont qui en garde l'initiative, l'autre par le ou les auteur(s)-aval qui actualise(nt) les potentialités de la première dans le déploiement d'éventualités »⁸⁹, résumant E. Couchot et N. Hillaire. Si nous poussons la réflexion, l'œuvre interactive n'existe qu'à condition d'être fréquentée et explorée par un spectateur qui agira avec. De cette façon, le numérique introduit bien une hybridation spécifique à l'art numérique dans la manière, totalement originale, dont il redéfinit les rapports entre l'œuvre, l'auteur et le spectateur. Dans sa thèse, Valérie Meliani parle même de l'instauration d'une « relation circulaire ».

Pour conclure, le numérique est une technique de simulation, dont la spécificité n'est pas son immatérialité mais bien sa programmaticité. L'art numérique qui se développe autour cette technique est un art de l'hybridation, dont le noyau vivant apparaît être le calcul automatique et l'interactivité.

⁸⁹ *Ibid.*, p.207.

1.3. L'exposition Iconomania au vu des tendances de l'art numérique

Nous partageons maintenant les connaissances préalables concernant l'art numérique, ses enjeux et ses caractéristiques, qui nous serviront de référence tout au long de ce travail de recherche. A présent, nous proposons de comprendre comment est appréhendé l'art numérique à travers la proposition de typologie d'E. Couchot et de N. Hillaire. « Une typologie permet de rendre compte de la multiplicité des phénomènes observables dans un domaine »⁹⁰, explique Valérie Meliani dans sa thèse. Généralement, l'élaboration de typologies, de catégories, de grilles de lecture, permet une formalisation du domaine étudié, qui peut engendrer sa légitimation. Toutefois, ces constructions intellectuelles peuvent être perçues comme réductrices, aussi bien du point de vue de la conception d'une œuvre que de sa réception. L'objectif ici n'est donc pas de considérer la typologie d'E. Couchot et de N. Hillaire comme exhaustive, ou comme vérité indéniable, mais bien de rendre compte des multiples formes d'expression de cet art complexe. De plus, afin d'appréhender de manière plus précise notre terrain d'enquête, ainsi que les trois installations qui constituent notre corpus, nous placerons chaque œuvre présentée durant l'exposition Iconomania, au sein d'une des catégories dressées par les deux auteurs.

Il est important de noter que peu de typologies, annoncées comme telles, sont proposées dans le domaine de l'art numérique. Les auteurs ne font que classer plus ou moins les tendances artistiques en chapitres et sous-chapitres, s'appuyant parfois sur des critères techniques, parfois sur des critères esthétiques ou thématiques. Bien qu'ils ne soient pas nombreux, quelques auteurs ont tenté de rendre compte de la diversité des œuvres conçues dans le domaine de l'art numérique. En revanche, la plupart se concentre exclusivement sur les grandes catégories d'œuvres en ligne, de *net art*. C'est le cas d'Annick Bureau, avec « Pour une typologie de la création sur Internet »⁹¹ (1998), et de J.-P. Fourmentraux, avec le chapitre « Les dispositifs du Net art : typologie », issu de son ouvrage *Art et Internet*⁹², pour ne citer que les deux typologies les plus diffusées. La typologie élaborée par E. Couchot et N. Hillaire, au sein de leur ouvrage *L'art numérique*, et plus particulièrement dans le chapitre « L'art numérique aujourd'hui »⁹³, est plus générale car elle ne se limite pas à l'art sur

⁹⁰ MELIANI, Valérie, « Interactions avec l'art numérique. Analyses qualitatives des interactions des publics de l'art numérique avec des installations numériques et des sites web de type net art », *op. cit.*, p.45.

⁹¹ Disponible sur le site olats.org.

URL : <https://www.olats.org/livresetudes/etudes/typInternet.php>

⁹² FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Les dispositifs du Net art : typologie », in *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*. Paris, Éd. CNRS, 2005, pp.76-107.

⁹³ COUCHOT, Edmond, HILLAIRE, Norbert, « L'art numérique aujourd'hui », in *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, *op. cit.*, pp.46-93.

Internet. Nous avons donc retenu cette typologie sans trop de difficultés puisqu'elle apparaît être la seule applicable à notre terrain d'enquête. Alors que les typologies d'A. Bureau et J.-P. Fourmentaux s'appliquent exclusivement au terrain du réseau Internet, celle d'E. Couchot et de N. Hillaire s'intéresse davantage au terrain de l'exposition, qui constitue le nôtre. Toutefois, la typologie de ces deux derniers inclut tout de même une catégorie « l'art numérique en ligne ». Notre travail de recherche faisant appel exclusivement à un corpus d'œuvres numériques médiatisées par le dispositif de l'exposition, nous faisons le choix de ne pas évoquer cette catégorie dans laquelle les œuvres sont médiatisées par le dispositif du réseau Internet.

Commençons d'abord par présenter les auteurs E. Couchot et N. Hillaire, ainsi que leurs prédispositions artistiques et universitaires, afin de comprendre davantage dans quel contexte implicite leur typologie est construite. C'est ensuite que nous exposerons les catégories élaborées par ces derniers, en les illustrant le plus possible d'œuvres présentes au sein de notre terrain d'enquête, qu'est l'exposition Iconomania. Enfin, nous terminerons en situant les trois installations numériques interactives de notre corpus au sein du parcours de visite proposé par l'exposition Iconomania. De cette façon, nous inscrivons les installations interactives de notre corpus à la fois dans les catégories de la typologie dressée par E. Couchot et par N. Hillaire, et à la fois dans les catégories thématiques élaborées par l'exposition au sein de laquelle elles sont présentées.

1.3.1. Prédispositions d'E. Couchot et de N. Hillaire

E. Couchot est professeur et a dirigé pendant une vingtaine d'années la formation « Arts et Technologies de l'image », à l'Université Paris-8. Il est principalement connu pour son travail théorique sur les rapports qu'entretiennent l'art et la technologie. Mais il est également plasticien et a été pionnier dans la conception d'œuvres numériques interactives. N. Hillaire est également professeur à l'Université Nice-Sophia-Antipolis, où il enseigne au sein du département « Art, Communication, Langage ». Il est théoricien de la communication et collaborateur spécialisé dans les nouvelles technologies. Il a dirigé plusieurs numéros hors-séries de la revue *Art Press*. Tous les deux ont donc un fort positionnement universitaire et scientifique, E. Couchot prolongeant ses recherches théoriques par sa pratique artistique. N. Hillaire, à travers sa collaboration avec *Art Press*, se positionne également comme critique des technologies dans le domaine artistique. En entretenant une relation critique et réflexive des dispositifs artistiques numériques, il semble qu'ils aient l'expérience, les connaissances et le recul pour produire un ouvrage sur l'art numérique.

En collaborant, les deux auteurs doivent donc partager une norme liée à la mise en commun de leurs connaissances. Ainsi, leur typologie est principalement reliée à l'histoire des techniques. Tout au long de ce premier chapitre, nous avons tenté de démontrer que les arts et les sciences ont toujours été liés, que les artistes ont de tout temps utilisé et exploré les innovations technologiques pour s'exprimer, et que l'art numérique s'appuie sur des mouvements artistiques antérieurs. Ainsi, pour prolonger notre synthèse théorique, il paraît cohérent de faire appel à cette typologie qui met en avant la technique. De plus, Valérie Meliani et Alex Muchielli écrivent que le critère technique « est un critère scientifique au regard de l'histoire » et qu'il « est donc un critère objectif. »⁹⁴ Cette catégorisation de l'art numérique ne se limite pas aux œuvres de *net art*, à la création sur Internet, puisque, selon les auteurs, le réseau est une innovation technologique parmi d'autres. Avec E. Couchot et N. Hillaire, on suit donc l'évolution des technosciences à travers leur utilisation par les artistes. A chacune de leurs catégories correspond alors une innovation technologique.

1.3.2. Typologie de l'art numérique selon E. Couchot et N. Hillaire

1.3.2.1. Les dispositifs à immersion

Pour E. Couchot et N. Hillaire, les dispositifs à immersion sont des dispositifs réalisés avec des systèmes de réalité virtuelle. Ces systèmes « sont des installations complexes où l'homme est plongé dans des environnements simulés réels ou imaginaires. »⁹⁵ Les échanges d'informations entre l'acteur et la machine se font en temps réel et dans les deux sens. L'acteur est souvent équipé de différents capteurs afin de s'adresser à la machine, tandis que cette dernière lui renvoie des informations visuelles tridimensionnelles, sonores, et même kinesthésiques dans certains cas. Nous parlons de « réalité virtuelle » car, en sollicitant sa vue, son ouïe et son corps entier, l'objectif est d'immerger l'homme dans une impression de réalité.

Ces dispositifs à immersion requièrent du matériel de pointe et des espaces strictement isolés. Du fait de ces contraintes matérielles, l'exposition Iconomania n'a pas présenté ce type de dispositif. En revanche, elle a exposé plusieurs artistes qui ont l'habitude de réaliser des dispositifs à immersion. C'est le cas de Laurent Mignonneau et Christa Sommerer dont nous avons déjà parlé plus haut. En

⁹⁴ MELIANI, Valérie, MUCHIELLI, Alex, « La typologie comme référentiel situationnel implicite » in MUCHIELLI, Alex (dir.), *Etudes des communications : le dialogue avec la technologie*, Armand Colin, collection U, Paris, 2006, p.188.

⁹⁵ COUCHOT, Edmond, HILLAIRE, Norbert, « L'art numérique aujourd'hui », in *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, op. cit., p.48.

1995, ils ont conçu *TransPlants*⁹⁶, une installation permanente pour le musée métropolitain de la photographie de Tokyo. Cette installation est un environnement interactif : les visiteurs entrent dans une pièce circulaire et peuvent créer un jardin virtuel. La taille, la couleur, la forme et la croissance des plantes varient en fonction des gestes, de la fréquence des mouvements et de la taille des corps des visiteurs. « Je crée non seulement une forêt ou une jungle, je deviens également une partie intrinsèque de ce paysage »⁹⁷, explique Christa Sommerer. Ainsi, le spectateur est bien plongé dans une réalité physique d'une nature différente, celle de la réalité virtuelle. Après avoir évoqué leur installation *Portrait on the Fly* précédemment, il est intéressant de noter que le lien entre nature et culture, entre nature et artifice, se retrouve régulièrement dans les œuvres de ces deux artistes.



Figure 10 *TransPlants* de Laurent Mignonneau et Christa Sommerer

Du Zhenjun, auteur de *Vent* (2003), l'œuvre « en maintenance » lors de notre visite d'Iconomania, a également l'habitude de concevoir des dispositifs à immersion, où le spectateur pénètre dans une pièce composée d'écrans sur lesquels sont projetées des images qui réagissent à ses déplacements. *Le Radeau de la Méduse*⁹⁸ (2001) est un de ces dispositifs : le spectateur se trouve dans une salle où sont projetées sur un grand écran des images d'actualité montrant des immigrants sur un bateau tentant de rejoindre un pays d'accueil. Quand il s'approche, le spectateur déclenche des projecteurs qui illuminent l'embarcation et des sirènes se mettent à hurler. Cette œuvre fait bien sûr référence aux embarcations d'immigrants régulièrement arrêtées par les polices côtières.

⁹⁶ <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/FRAMES/FrameSet.html>

⁹⁷ *Ibid.*, p.54.

⁹⁸ <http://duzhenjun.com/installations/the-raft-of-medusa/>



Figure 11 Le Radeau de la Méduse de Du Zhenjun

1.3.2.2. *Les dispositifs ouverts*

Avant la naissance officielle de la réalité virtuelle, beaucoup d'artistes explorent les possibilités d'interactivité numérique. C'est ce qu'E. Couchot et N. Hillaire appellent les dispositifs ouverts, dans lesquels le mode dialogique de l'ordinateur sous-tend les œuvres. Il est plus courant de constater la présence de ces dispositifs au sein d'expositions car ils ne nécessitent pas d'espaces isolés. Ce sont souvent des installations à l'intérieur desquelles le spectateur peut déambuler, tout en apercevant le reste de l'exposition. Les deux auteurs précisent : « Il s'agit moins de provoquer un effet d'immersion complet qu'un effet perceptif multimodal. »⁹⁹ Toutefois, il existe des installations qui, sans prétendre à l'immersion totale, requièrent une architecture spécifique. Nous pouvons évoquer brièvement l'installation interactive *Akousmaflore*, du couple d'artistes Scenocosme et qui constitue une des trois installations interactives de notre corpus. Ayant déjà décrit le principe de cette installation, nous ne revenons pas en détails dessus. Notons juste que l'effet perceptif multimodal est bien présent puisqu'en pénétrant à l'intérieur de ce petit jardin, l'œuvre sollicite le corps entier du spectateur, sa vue, son ouïe et le toucher. De plus, la scénographie d'*Akousmaflore* (choix des plantes, leur mise en place dans l'espace) dépend à chaque fois des contraintes et opportunités des espaces d'exposition. En revanche, leur dossier de présentation précise qu'il est nécessaire de construire une structure en bois, en forme de grille, afin d'y accrocher les plantes, et de placer l'ordinateur et le système audio 5.1 au-dessus. Même si cette scénographie est plutôt simple, elle nécessite tout de même une architecture spécifique.

⁹⁹ *Ibid.*, p.55.

Les dispositifs ouverts ne sont pas nécessairement des installations dans lesquelles le visiteur peut aller et venir. L'œuvre en maintenance de Du Zhenjun, lors de l'exposition Iconomania, était une installation vidéo interactive que l'on peut considérer, selon les critères des deux auteurs, comme dispositif ouvert. Comme elle ne fonctionnait pas, prenons l'exemple d'une autre œuvre ouverte de cet artiste. *Fontaine*¹⁰⁰ (2001) est constituée d'un moniteur vidéo sur lequel est projetée l'image d'une cuvette W.C. Lorsque le spectateur s'avance vers la cuvette, il voit apparaître sur l'écran – qui est positionné au niveau du son bassin – le bout d'un sexe (qui pourrait être le sien) qui urine bruyamment dans la cuvette. Quand il s'en va, la chasse se déclenche. *Fontaine* est un hommage ironique à Duchamp et son urinoir.



Figure 12 Fontaine de Du Zhenjun

L'installation interactive *Zoning seen from the sky*¹⁰¹ (2010), de Cyprien Quairiat, présentée au sein de l'exposition Iconomania, fait partie de notre corpus et peut également être considérée comme un dispositif ouvert. Cette œuvre questionne le développement de l'urbanisme où l'industrie, l'écologie, l'esthétique se contredisent, se confrontent, mais cohabitent malgré tout. *Zoning seen from the sky* se présente sous forme d'un écran positionné à l'horizontal sur lequel est affichée une photo aérienne de la ville de Paris. Cette installation donne au spectateur le pouvoir révéler, à son rythme, différents projets de réaménagements du territoire. Par un simple survol de la main, un vieux quartier devient une base de loisirs, un site industriel ou encore un stade. Les interprétations sont diverses, et c'est bien le mode conversationnel propre à l'ordinateur qui définit l'installation. L'image réagit à

¹⁰⁰ <http://duzhenjun.com/installations/fontaine/>

¹⁰¹ <http://aureliecyprien.free.fr/aurelcyp/Cyprien/installation/installzoning.html>

l'action du spectateur, en l'occurrence ici, au survol de sa main. L'image d'origine réapparaît progressivement au bout de quelques secondes où il n'y a plus de main au-dessus.



Figure 13 Zoning seen from the sky de Cyprien Quairiat

Ces dispositifs ouverts sont donc des installations dont les formes et les tailles varient, et qui font appel à des ordinateurs, des écrans vidéo, ou bien des inventions de dispositifs spécifiques composés de diverses matières.

1.3.2.3. Le multimédia hors-ligne

Le multimédia désigne « l'ensemble des procédés qui permettent à un auteur de combiner du texte, de l'image et du son sur un support numérique, et à un lecteur (qui est aussi regardeur et éventuellement auditeur) d'y avoir accès à son tour. »¹⁰² Le multimédia hors-ligne (E. Chouchot et N. Hillaire le distinguent du multimédia en ligne, de la création sur Internet, nous n'y reviendrons pas) requiert un ordinateur et ses périphériques classiques (clavier, souris, haut-parleurs et lecteur de CD-ROM ou de DVD). Pour ces auteurs, il s'agit donc de contenus artistiques multimédias édités sur des supports numériques de types CD-ROM ou DVD. Le support étant simple, les auteurs précisent que l'on regarde souvent l'œuvre chez soi, mais que certaines expositions permettent aussi d'y avoir accès. C'est le cas de l'exposition Iconomania qui a présenté *Vigilance 1.0* (2001), un jeu de

¹⁰² *Ibid.*, pp.58-59.

vidéosurveillance conçu par Martin Le Chevallier, dont nous avons parlé dans notre première sous-partie. Ces œuvres ne nécessitent pas de préparation complexe puisqu'un simple vidéoprojecteur suffit. Il faut noter que *Vigilance 1.0* peut faire l'objet d'une œuvre à consulter sur son ordinateur personnel : en effet, Martin Le Chevallier propose son jeu en libre téléchargement sur son site web¹⁰³.

L'originalité du multimédia hors-ligne est d'offrir au lecteur une lecture hybride de l'œuvre, où chacun fait son propre parcours, avec plus ou moins de liberté. Les données visuelles, sonores et textuelles sont structurées en arborescence. Un simple clic peut amener le lecteur à une autre partie du texte ou de l'image. C'est bien la technique de l'hypertexte qui est à l'œuvre et qui permet d'échapper à une lecture linéaire. Ces techniques multimédias sont l'occasion pour les artistes d'explorer de nouvelles formes de récit.

Aujourd'hui, beaucoup d'artistes utilisent les techniques du multimédia pour concevoir des installations interactives, qui ne prennent pas nécessairement forme sur des CD-ROM.

1.3.2.4. Infiltration des anciens médias par les arts numériques

Toutes les catégories que nous venons de décrire ont le point commun de comprendre exclusivement des œuvres interactives. En revanche, il existe également des œuvres contemporaines qui, bien qu'elles soient réalisées totalement ou en partie avec des outils numériques, semblent relever d'anciennes catégories de l'image fixe (photographie, peinture, dessin, etc.) Nous l'avons vu, le numérique pénètre des pratiques artistiques qui lui préexistent, les bouleversant plus ou moins sensiblement. Il peut donc être difficile de reconnaître certaines œuvres comme numériques. Toutefois, ces œuvres qui n'affichent pas de manière identifiable leur caractère numérique, ne peuvent exister sans cette technologie. « Si elles ne cherchent plus à fonctionner sur le mode dialogique, elles sont néanmoins irréalisables sans ordinateurs et leur mode de création reste interactif »¹⁰⁴, écrivent E. Couchot et N. Hillaire.

C'est le cas de deux œuvres présentées lors de l'exposition Iconomania. La première est celle de l'artiste peintre Philippe Cognée, *La Tour Noire*¹⁰⁵ (2006). C'est une toile faite à la cire chauffée puis écrasée, qui représente, comme son nom l'indique, une très haute tour noire vue du dessus. Pour réaliser ses œuvres, cet artiste s'inspire de photos ou de vidéos de bâtiments, d'autoroutes, de vues aériennes... Ainsi, pour *La Tour Noire*, il s'est appuyé sur des vues de *Google Earth*, des images

¹⁰³ Disponible sur le site de l'artiste Martin Le Chevallier

URL : <http://www.martinlechevallier.net/vigilance.html>

¹⁰⁴ COUCHOT, Edmond, HILLAIRE, Norbert, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, op. cit., pp.80-81.

¹⁰⁵ http://danieltemplon.com/new/artist.php?la=fr&artist_id=61

satellites et aériennes de la ville de Chicago. Son travail interroge le rôle de la peinture dans une société où l'image, sous les effets des nouvelles technologies, est à la fois omniprésente et appauvrie. C'est à la fois par ses questionnements artistiques et sociétaux que l'œuvre de Philippe Cognée s'inscrit dans le domaine de l'art numérique, mais surtout grâce aux supports utilisés pendant la conception de sa toile. Sa démarche de recherche et d'appropriation d'images stockées sur Internet nécessite bien un ordinateur et rend ainsi la conception de cette œuvre interactive.

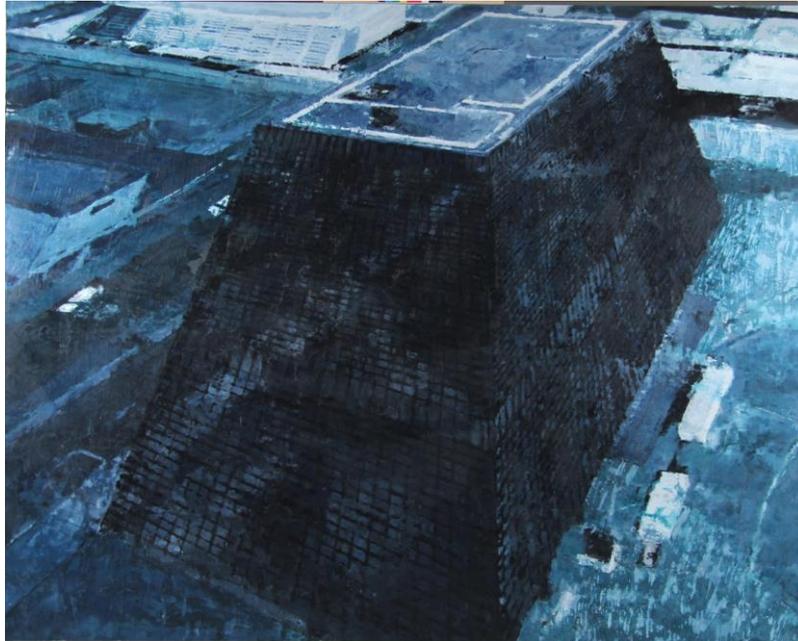


Figure 14 La Tour Noire de Philippe Cognée

La seconde œuvre est celle de Jeremy Wood, un des artistes les plus prolifiques en matière de « GPS art » : *Junior*¹⁰⁶ (2013). Elle est une impression d'écran, qui représente un fœtus au sein d'un utérus, mais qui est le résultat d'un dessin réalisé avec son propre corps pour crayon. En fait, il a navigué quelques heures sur l'étang de Berre, près de Marseille, son parcours étant précisément déterminé par le croquis d'un fœtus qu'il avait préalablement dessiné. Le bateau était équipé d'un récepteur GPS, permettant de récupérer les données de sa trajectoire. Il a ensuite restitué cette trajectoire sous forme de points et de traits graphiques. Le résultat étant le croquis d'un fœtus (représentation de sa trajectoire en bateau) à l'intérieur d'un utérus (représenté par l'étang). Cette œuvre paraît seulement être un dessin ; elle est en fait la restitution d'un long trajet, dont les coordonnées spatiales ont été enregistrées à l'aide d'un GPS. Encore une fois, ce type œuvre n'est réalisable que par l'utilisation de technologies numériques, en l'occurrence ici, un ordinateur et un GPS. Jeremy Wood inscrit sa démarche artistique dans le potentiel esthétique de la technologie GPS,

¹⁰⁶ <http://www.jeremywood.net/artworks/junior.html>

par l'enregistrement des tracés générés par le déplacement des corps. De cette manière, *Junior* trouve bien sa place dans le domaine de l'art numérique.

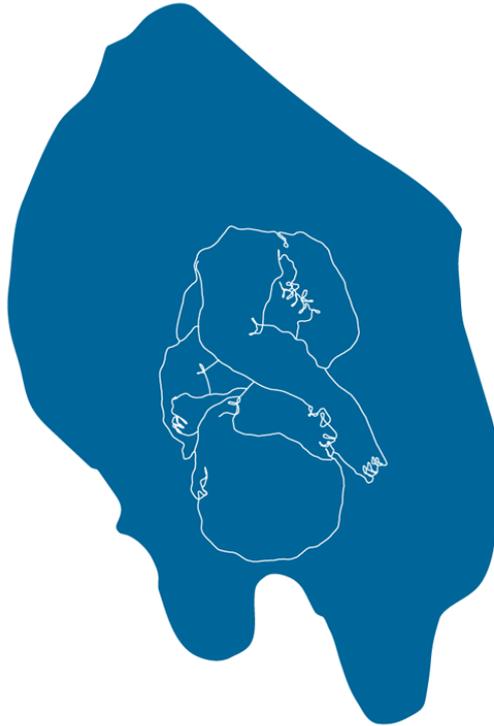


Figure 15 Junior de Jeremy Wood

1.3.2.5. De la photo à la vidéo numérique

La photographie, la vidéo ou le cinéma sont autant de médias traditionnels traversés par le numérique. Les tendances en photographie numérique voient l'objectif de l'œuvre tendre vers une simulation la plus parfaite possible de la photographie argentique, vers l'illusion de se trouver devant une « vraie » photo. Le numérique permet aussi de prolonger et d'enrichir les techniques de l'incrustation et du collage – méthode inaugurée en tant que nouveau genre par Picasso par exemple. Cette dernière consiste à combiner des éléments séparés, de toutes natures, et à supprimer toute perspective. C'est dans cet esprit que Julia Varga a réalisé *Me*¹⁰⁷ (2009), un diaporama de photographies de couples récoltées sur des réseaux sociaux numériques, œuvre présente au sein de l'exposition Iconomania. Sur chaque photo, une des deux personnes est coloriée grossièrement –

¹⁰⁷ <http://www.leslaboratoires.org/artiste/julia-varga>

comme aurait pu le faire un enfant – la faisant disparaître de la photographie. De cette façon, Julia Varga pointe du doigt certaines dérives présentes sur le cyberspace. Avec *Me*, c'est l'exhibition trop rapide des romances sur Internet qu'elle met en scène, dont les couples se séparent et suppriment alors son ancien(ne) ami(e) des photos.

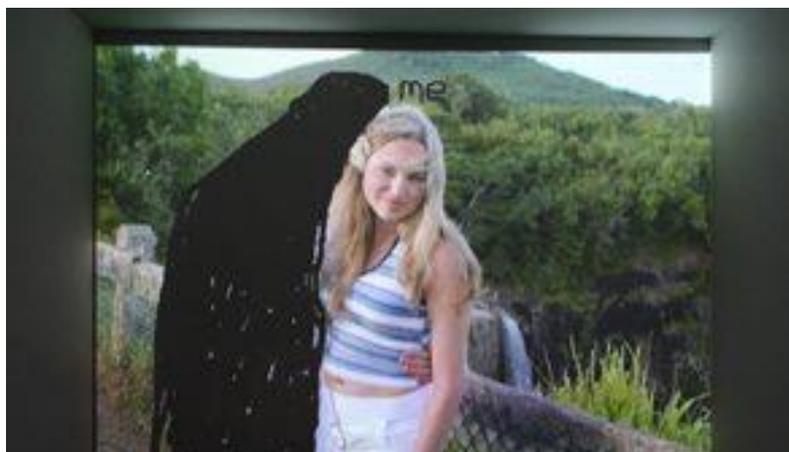


Figure 16 Me de Julia Varga

La révolution numérique concerne aussi l'art vidéo, qui voit se multiplier des manifestations mêlant le support vidéo – plus nécessairement le poste de télévision – et les interrogations liées aux nouvelles technologies. Ainsi, l'exposition Iconomania a présenté l'œuvre *Fade*¹⁰⁸ (2013), de Jean-Claude Ruggirello. Cette œuvre est une succession de plans de couchers de soleil trouvés sur le net, alignés sur la même ligne d'horizon de manière à créer l'effet d'un collage, d'un long panoramique qui permettrait de réunir dans un seul décor une foule de moments vécus que des internautes ont partagés. Jean-Claude Ruggirello s'appuie alors sur les ressources du net pour reprendre la tradition du collage, en intégrant en plus du son, offrant une perception truquée et surdimensionnée de la réalité. *Fade* en anglais désigne le fondu entre deux séquences de cinéma, un montage en douceur. Ce film expérimental n'est donc pas sans rappeler les panoramas mobiles de l'invention du cinéma.

¹⁰⁸ <http://www.jcruggirello.com/m005.htm>

1.3.3. L'exposition Iconomania et ses trois installations interactives

Nous l'avons dit, cette typologie s'appuie sur des critères techniques très précis. Elle est donc à destination des experts de l'art numérique : théoriciens, critiques ou artistes. De cette façon, les expositions d'art numérique élaborent d'autres classements afin de présenter de manière plus accessible les œuvres aux publics. C'est le cas de l'exposition Iconomania, qui a partagé son parcours de visite en trois volets, selon trois axes de réflexions autour du numérique. Le premier, « Transformation », s'attarde sur la transformation de l'image, la manipulation des technologies digitales et l'appropriation de la matière numérique. Le deuxième, « Transmission », s'articule autour de la mise en œuvre des nouvelles technologies et des systèmes alternatifs innovants comme outils de transmission et de diffusion de réalités sensibles et virtuelles. Le troisième, « Représentation », quant à lui, explore la représentation sociale, et plus particulièrement, les questions d'identités numériques dans la construction d'une relation sociale. La classification de cette exposition s'est donc effectuée en fonction des méthodes de travail des artistes et de leurs thématiques abordées. L'exposition aurait tout à fait pu articuler son parcours de visite en fonction de critères techniques de chaque œuvre, mais le risque est de perdre une partie des publics qui ne s'y connaît pas en matière de technologies. En appréhendant les œuvres en fonction des problématiques spécifiques au numérique, l'exposition propose des thématiques que chacun peut aborder en fonction de ses centres d'intérêt. Avec ce parcours de visite, il n'est pas nécessaire de connaître les innovations technologiques propres à chaque œuvre, le visiteur regarde, expérimente, les installations au regard de problématiques sociétales.

L'exposition Iconomania a constitué notre terrain d'enquête, au sein duquel notre travail de recherche et de recueil des données s'est concentré sur les trois installations numériques interactives. Notre corpus est alors composé de *Zoning seen from the sky*, *Akousmaflore* et *Portrait on the fly*. La première installation a fait partie du premier volet de l'exposition : « Transformation ». En effet, à partir de l'objet image, Cyprien Quairiat élabore des univers mi réels mi artificiels. Comme pourrait le faire un plasticien, il a récupéré des vues aériennes de *Google Earth* de la ville de Paris, se les est appropriées pour mieux les manipuler ensuite. Cette installation participe à la lecture de notre monde comme à la réactivation de tendances sociétales, ici l'urbanisme. En parallèle, l'installation *Akousmaflore* a été exposée au sein du deuxième volet d'Iconomania : « Transmission ». Avec ces plantes réactives au toucher, le couple d'artistes Scenocosme captent, stockent et remodèlent l'information, mettant en œuvre la technologie comme outil de révélation. Ils ont bien imaginé un nouveau dispositif permettant d'aborder des problématiques liées aux réalités sensibles et virtuelles. Finalement, cette installation interroge nos comportements face à une technologie alternative. Enfin, la dernière installation de notre corpus a été présentée dans le troisième volet de l'exposition :

« Représentation ». Avec *Portrait on the fly*, Laurent Mignonneau et Christa Sommerer mettent en scène l'image de soi et celle des autres via des technologies qui façonnent nos relations sociales. Ces portraits génératifs questionnent la création, la diffusion et la destruction des identités numériques. A leur façon, ils interrogent alors la question de la représentation sociale individuelle et collective à l'ère numérique.

Pour conclure, en s'appuyant sur la typologie dressée par E. Couchot et N. Hillaire, les trois installations *Zoning seen from the sky*, *Akousmaflore* et *Portrait on the fly* font partie de la même catégorie : celle des dispositifs ouverts. En effet, toutes ces œuvres proposent une interactivité lors de leur rencontre avec le visiteur, et explorent ainsi le mode dialogique conversationnel propre à l'ordinateur. Elles prennent la forme d'installations car les visiteurs peuvent déambuler dedans (*Akousmaflore*) ou autour (*Portrait on the fly* et *Zoning seen from the sky*), venir, puis y revenir plus tard, tout en observant le reste des œuvres présentes au sein de l'exposition. Les trois utilisent des matériaux et des ressources différentes. Avec ces trois installations, nous avons affaire à des plantes, à du son, à des images issues de *Google Earth*, à des écrans, à des photographies, à des images génératives et virtuelles, etc. Cependant, en parallèle à cette typologie, chacune des trois installations interactives de notre corpus s'inscrit dans un des trois volets du parcours de visite proposé par l'exposition *Iconomania*. Cette précision met en exergue le fait que la typologie des deux auteurs est purement technique et qu'elle ne prend pas en compte la dimension thématique des œuvres d'art numérique. Si ces trois installations interactives font partie de la même catégorie technique, elles se différencient les unes des autres par la démarche de leurs concepteurs et par les questionnements qu'elles soulèvent.

Tout au long de ce premier chapitre « Art numérique : éléments de repères et tendances », nous avons dressé une synthèse théorique de l'évolution de l'art numérique au regard des innovations technologiques et artistiques. De cette façon, nous comprenons que l'art numérique tient une position ambivalente : la conception de l'œuvre numérique se situe entre des concepts à la fois artistiques et informatiques, et inscrit ses spécificités dans la continuité de mouvements artistiques antérieurs ainsi que dans une rupture, principalement technique. Il semble qu'un nombre important d'artistes s'est approprié les technologies numériques afin de concevoir de nouvelles formes d'interaction avec les œuvres d'art, en cherchant notamment à donner un rôle de plus en plus actif au public. Dans cette perspective, l'interactivité est devenue une notion centrale dans le champ de l'art numérique. L'expérience de l'œuvre ne dépend plus seulement du regard ou de l'écoute portés sur celle-ci, mais également de la manière dont le spectateur la fait agir, varier. Nous avons donc appliqué les notions de dispositif, de programme et d'interface à l'art numérique afin de questionner les conditions et les moyens qui permettent à l'artiste et au public d'aborder l'œuvre d'art. Ces concepts liés à la création d'œuvre d'art numérique sous-tendent les modèles d'interaction. A présent il semble essentiel de questionner la réception de ce type d'œuvres. Que font les visiteurs face à des œuvres numériques interactives ? La question de la réception va alors constituer l'objet du second chapitre de ce travail de recherche.

2. Le public en action : étude des interactions avec trois installations numériques interactives

Suite à ce premier chapitre, nécessaire, qui explicite la nature de l'art numérique, puis plus précisément, celle des trois installations interactives de notre corpus, nous exposons à présent notre questionnement sur « l'art numérique et ses publics », titre du présent travail de recherche. Ce second chapitre s'intéresse aux interactions des visiteurs avec les trois installations interactives de l'exposition Iconomania, au cours de leurs rencontres avec celles-ci et de leurs expériences émotionnelles vécues. Dans une première partie, nous formulons notre problématique, puis présentons notre terrain d'enquête et la méthodologie adoptée afin de recueillir des données significatives. Ensuite, nous analysons ces données en s'intéressant d'abord à la découverte des installations interactives par les visiteurs, puis à leur vécu expérientiel. Enfin, la dernière partie consiste en une interprétation des résultats au regard d'une discussion plus théorique.

2.1. Problématique, terrain d'enquête et méthodologie

2.1.1. Problématique et concepts fondamentaux

2.1.1.1. Problématique et hypothèse

Tout au long du premier chapitre, nous avons ancré nos recherches sur l'art numérique d'après les usages des artistes. En résumé, ils exploitent les possibilités multimédias des technologies numériques dans des dispositifs artistiques, ces usages témoignant d'une forte appropriation de la technologie. Ainsi, ils questionnent, détournent et innovent des outils numériques afin de faire œuvre. En s'appuyant sur les propos, recueillis par J.-P. Fourmentraux, de quatre artistes d'art numérique, nous avons soulevé le fait que ces artistes cherchent tous à rendre accessibles leurs créations, tant au niveau de l'utilisation technique qu'au niveau intellectuel de la compréhension. C'est ce qu'il faut comprendre dans les propos suivants de D.-E. Stanley :

La production d'artistes comme Jodi ou Maeda est intéressante parce qu'elle parvient à toucher un public non averti, ou en tout cas de non-spécialistes de la programmation informatique. Il est pourtant difficile de déterminer pourquoi et comment on est saisi par ces œuvres. Alors même qu'on ne peut savoir comment elle a été produite, on sent la radicalité de sa production, et cette spécificité de la programmation provoque une émotion.¹⁰⁹

En fait, grâce à l'interactivité, les auteurs de créations numériques ont la possibilité de proposer un mode dialogique qui relève davantage de la conversation que de la simple exposition, instaurant alors une relation dite interactive entre l'artiste, l'œuvre et le spectateur. Ce point est particulièrement important puisque, dans cette logique de l'interactivité, les artistes souhaitent rendre leurs œuvres d'art numérique accessibles à n'importe quel type de public, du moins dans sa manipulation et son expérience.

De plus, le réseau Internet et toutes les technologies numériques font dorénavant partie du champ de la création artistique, bouleversant alors les structures traditionnelles de l'art et de ses pratiques. D'abord, nous n'avons pas développé ce point au sein de notre premier chapitre, mais un constat s'impose : l'art numérique est en pleine expansion et participe à faire évoluer les lieux habituellement dédiés à l'art. En effet, l'art numérique se retrouve depuis quelques années dans des lieux reconnus comme les musées, les centres d'art, les galeries, etc. Citons par exemple le Centre Georges Pompidou ou la Gaité Lyrique, pour ne rester que sur le cas français. En parallèle, et peut-être plus récemment, se sont développés des espaces pluridisciplinaires mettant régulièrement en avant la création artistique numérique : Le Cube, la Villette Numérique, ou bien des festivals ([Interstice] à Caen, Scopitone à Nantes, etc.) Les questions liées à l'art numérique font également l'objet de rencontres, de débats, de colloques et séminaires. Aussi, les écoles et les centres de recherche forment les artistes d'aujourd'hui et de demain qui explorent et interrogent la technique pour, reprenons l'expression d'E. Couchot et de N. Hillaire, « la mettre *sens dessus dessous*. »¹¹⁰ Enfin, les créations d'art numérique investissent un autre espace de médiatisation : le réseau Internet. Les œuvres de *net art* ne sont dans ce cas plus exposées dans un espace physique et matériel, mais exclusivement consultables sur le web, ses spectateurs étant alors des internautes. Ensuite, le numérique modifie les pratiques de création des artistes. Comme nous l'avons déjà évoqué, ces derniers se doivent de rester informés de l'évolution des technologies et d'en assimiler les changements. L'activité créatrice se voit alors morcelée entre des compétences techniques et informatiques et des questionnements artistiques. Ainsi, il n'est plus rare de constater le développement du travail en collaboration avec des spécialistes issus de domaines, a priori, non artistiques : ingénieurs, programmeurs, informaticiens, etc. Enfin,

¹⁰⁹ STANLEY, Douglas-Edric, in FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Ce que la programmation fait à l'art », in LARTIGAUD, David-Olivier (dir.), *Art++*, op. cit., pp.59-60.

¹¹⁰ COUCHOT, Edmond, HILLAIRE, Norbert, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, op. cit., p.8.

avec l'arrivée des technologies numériques dans l'art, les relations entre les publics et les dispositifs artistiques évoluent. En effet, les possibilités multimédias et interactives, intrinsèques à la technologie, permettent aux artistes de développer de nouvelles formes de relation avec les publics. Ceux-ci sont d'ailleurs définis de manière différente selon l'intention de l'artiste : spectateurs, visiteurs, participants, acteurs, regardeurs, internautes,... Finalement, ces dénominations résultent d'une anticipation par l'artiste de la perception qu'auront les publics sur son œuvre, en situation de réception. En résumé, l'introduction des technologies numériques en art fait évoluer les lieux d'exposition plus traditionnels et en investit d'autres (le réseau Internet), elle favorise l'interdisciplinarité chez les artistes, et les invite à anticiper davantage la perception des publics sur leurs créations.

C'est précisément ce dernier point situé sur la perception des œuvres numériques qui constituera le second chapitre de ce présent travail de recherche. Nous nous plaçons alors du côté de la réception, c'est-à-dire dans l'espace où se joue la rencontre entre l'œuvre et les publics. Nous l'avons dit, dans leur travail de conception, les artistes incluent la manière dont les publics pourront être confrontés aux œuvres. C'est de cette façon qu'artiste, œuvre et public peuvent être appréhendés dans une relation circulaire puisque l'artiste pense la réception au sein du processus de création. Cette question de la relation à l'œuvre, du point de vue des publics, est réactualisée du fait des possibilités multimédias et interactives propres aux technologies numériques. Les dispositifs artistiques numériques sont alors souvent interactifs, c'est-à-dire qu'ils réagissent aux actions des visiteurs, puisqu'ils sont manipulables (à travers des boutons, des écrans tactiles, des capteurs de mouvements, etc.) En ce sens, l'action du public devient un élément essentiel de leur fonctionnement. Après une approche théorique de la nature de l'art numérique, nous nous tournons donc naturellement vers l'étude des interactions des publics avec des œuvres numériques interactives. En étudiant trois installations interactives présentées lors d'une exposition à Paris, nous souhaitons inscrire nos recherches au cœur d'un des terrains de l'art numérique : l'espace d'exposition où les visiteurs se trouvent en situation de réception, où se joue la rencontre entre l'œuvre pensée par l'artiste et perçue par les visiteurs.

Comment les visiteurs agissent-ils lorsqu'ils se trouvent face à des installations numériques interactives ? Bien que ce type de questionnement se développe, il paraît encore peu abordé dans les recherches universitaires. Les études existantes sur la réception ont surtout porté sur des œuvres d'art non numériques. Toutefois, nous pouvons citer la thèse de Valérie Meliani qui traite des interactions des publics de l'art numérique avec des installations numériques et des sites web de type *net art*, ainsi que l'analyse ergonomique de la découverte d'une œuvre d'art numérique de Moustafa Zouinar et Anne Bationo-Tillon. D'une manière générale, nous posons comme ensemble de problématiques :

Quelles sont les interactions des visiteurs lors de la découverte d'une œuvre numérique interactive ? Que font-ils avec l'œuvre ? Peut-on observer des récurrences de comportement entre les visiteurs et face à différentes œuvres interactives ? Tout au long de ce chapitre, nous étudierons les diverses formes que prennent la rencontre et l'expérience des visiteurs avec trois installations numériques interactives, présentées lors de l'exposition Iconomania, de janvier à mars 2017 : *Zoning seen from the sky* de Cyprien Quairiat, *Akousmaflore* du couple d'artiste Scenocosme, et *Portrait on the fly* de Laurent Mignonneau et Christa Sommerer. Notre approche consiste à s'intéresser aux actions et aux comportements des visiteurs au cours de leur découverte de chacune des trois œuvres, sans négliger la prise en compte de leur expérience. Nous traiterons alors les questions suivantes : Comment les visiteurs interagissent-ils avec ces installations ? Comment parviennent-ils à comprendre la manière de la faire agir et ce qu'elle produit en retour à leurs actions ? Quels comportements adoptent-ils lors de la découverte des œuvres ? Quelle expérience tirent-ils de la découverte de chaque œuvre ?

HYPOTHESE

Afin d'orienter nos recherches, nous sommes partis du postulat que l'expérience vécue face à des œuvres numériques interactives pouvait être éclairée par le niveau de prédispositions du visiteur avec les technologies numériques. Autrement dit, au départ de notre enquête, nous émettons l'hypothèse qu'il existerait une corrélation entre l'appétence pour le numérique et l'expérience tirée de la découverte d'un dispositif artistique interactif. Face à une installation numérique interactive, l'expérience vécue par le visiteur peut-elle être éclairée par son niveau de prédispositions numériques ? Afin de lever toute incompréhension, expliquons tout de suite ce que nous entendons par « prédispositions » et par « expérience ». D'abord, selon le Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL), une prédisposition est définie comme : « aptitude naturelle ou acquise d'une personne à faire quelque chose ou à agir dans une circonstance ou dans un domaine précis »¹¹¹. Les connaissances et compétences numériques relèvent donc de prédispositions acquises dans le domaine des technologies. Difficiles à repérer, ces connaissances et compétences liées au numérique peuvent être objectivées en identifiant les pratiques et l'intérêt des visiteurs porté au numérique, ainsi que la motivation du visiteur à se rendre à l'exposition Iconomania (pour l'art numérique, pour un lien avec les autres arts, par hasard, par curiosité, etc.) Finalement, repérer les prédispositions numériques du visiteur revient à comprendre quelle relation il entretient avec les technologies numériques lors de sa visite de l'exposition, mais également au sein de ses pratiques quotidiennes ou professionnelles.

¹¹¹ <http://www.cnrtl.fr/definition/pr%C3%A9disposition> [consulté le 20/04/2017]

Ensuite, pour définir ce que nous entendons par « expérience », nous nous appuyons sur les propos de John Dewey dans son ouvrage philosophique *L'art comme expérience*¹¹². Pour l'auteur, l'expérience se traduit par une interaction entre un être et son environnement : « [...] toute expérience est le résultat d'une interaction entre un être vivant et un aspect quelconque du monde dans lequel il vit. »¹¹³ Plus loin, il précise qu'il n'y a expérience que s'il y a résistance de l'environnement avec ce que l'être en interaction avec lui veut, désire :

[...] si ces moyens [mis en œuvre pour assouvir une impulsion, un désir] restent ce qu'ils sont au moment où naît l'impulsion, ils sont alors trop en symbiose avec elle [...] pour qu'on puisse en avoir conscience. De la même façon, le moi ne pourrait prendre conscience de lui-même sans résistance de la part de son environnement ; il n'aurait ni sentiment ni intérêt, ni peur ni espoir, ni déception ni satisfaction. [...] Mais la résistance qui met à contribution la pensée engendre la curiosité et la sollicitude attentive et, une fois surmontée et mise à profit, elle débouche sur une satisfaction profonde.¹¹⁴

En d'autres termes, si l'individu rencontre trop de résistance, il s'énerve et enrage ; s'il en rencontre trop peu, il agit alors automatiquement, sans réfléchir ; mais dans les deux cas, l'expérience n'a pas lieu. Ainsi, il faut qu'il y ait « un équilibre entre facteurs propices et facteurs défavorables, à condition que les facteurs contraires aient une relation intrinsèque avec ce qu'ils contrecarrent au lieu d'être arbitraires et extérieurs. »¹¹⁵ L'action devient donc expérience lorsqu'elle rencontre des résistances. De plus, pour J. Dewey, cette transformation s'accompagne d'un effet de connaissance, qui est une confrontation entre du connu et de l'inconnu :

La rencontre du connu et de l'inconnu ne se limite pas à un simple agencement de forces : elle est une re-création dans laquelle l'impulsion présente acquiert forme et solidité tandis que le matériau ancien qui était « en réserve », est littéralement régénéré et gagne une vie et une âme nouvelles en devant affronter une nouvelle situation. C'est ce double changement qui métamorphose une activité en acte d'expression. Les choses dans l'environnement qui ne seraient autrement que des voies d'accès aisées ou au contraire des obstacles aveugles deviennent des instruments, des véhicules. Parallèlement, les choses stockées suite à une expérience passée qui perdraient leur fraîcheur sous l'effet de la routine ou se figeraient par manque d'utilisation, participent activement à de nouvelles aventures et se parent d'une signification nouvelle.¹¹⁶

Au vu de notre hypothèse, cette citation est intéressante puisqu'elle lie les connaissances passées, ou les prédispositions, à l'avènement d'une expérience. En effet, selon l'auteur, il faut un capital, un stock de connaissances et d'expériences passées pour qu'une nouvelle expérience ait lieu. Dans le même temps, cette nouvelle expérience est mise en regard sur celles passées, qui sont réinterprétées à la lumière de la nouvelle, de l'inconnu. En ce sens, et dans un contexte d'exposition, l'expérience d'un dispositif artistique d'un individu se nourrit de ses prédispositions, de ses connaissances et expériences passées. Ainsi, il paraît cohérent d'analyser et de comprendre la dimension expérientielle de la rencontre avec une installation artistique interactive au regard des prédispositions du visiteur,

¹¹² DEWEY, John, *L'art comme expérience*, traduit de l'anglais par Jean-Pierre Cometti (et al.), Editions Gallimard, Collection Folio Essais, Saint-Amand, 2010.

¹¹³ *Ibid.*, p.94.

¹¹⁴ *Ibid.*, pp.117-118.

¹¹⁵ *Ibid.*, p.119.

¹¹⁶ *Ibid.*

en matière de technologies numériques. Pour conclure, nous pouvons dire qu'il y a expérience lorsque des obstacles se présentent, invitant l'individu à articuler du connu et de l'inconnu. En se reposant sur ses expériences passées et ses connaissances préalables, il donnera alors un sens à l'expérience qu'il vit.

Afin de recueillir des données significatives face à nos problématiques et à notre hypothèse de départ, nous avons déployé un ensemble de méthodologies que nous présentons dans la sous-partie 2.1.3. Avant cela, il semble essentiel de clarifier les concepts fondamentaux qui sous-tendent le raisonnement de notre recherche : le dispositif d'exposition et l'interactivité au regard de l'interaction.

2.1.1.2. *Le dispositif d'exposition*

Tout d'abord, notre terrain d'enquête étant l'exposition Iconomania, les trois œuvres interactives de notre corpus sont alors bien médiatisées et mise en scène par l'espace de l'exposition. Nous l'avons dit, l'art numérique trouve également sa place sur le web, les œuvres étant alors médiatisées par le réseau Internet. Nous n'avons pas choisi d'étudier les interactions avec ce type d'œuvres de *net art*, nous nous concentrons uniquement sur l'espace d'exposition. Il semble maintenant indispensable d'étudier de manière plus théorique ce qu'est une exposition : sa nature, son fonctionnement. Pour cela, nous nous basons principalement sur l'ouvrage *L'exposition à l'œuvre*¹¹⁷ de Jean Davallon, pour qui l'exposition est un dispositif médiatique.

Pour commencer, selon Jean Davallon, « une exposition est avant tout un objet issu de la mise en œuvre d'une technique. »¹¹⁸ Il faut comprendre qu'elle ne constitue pas un objet culturel à elle-seule, mais résulte « d'une *opération de mise en exposition*. »¹¹⁹ A ce titre, elle répond à une intention, à une volonté de produire un effet. La question est de savoir ce qui est visé par cette intention, quelle est la fonction de l'exposition. L'auteur précise que cette intention est le résultat d'un ensemble d'opérations techniques incluant des choses, de l'espace et des acteurs sociaux. Pour l'auteur, l'exposition est constituée d'un aspect symbolique auquel il faut ajouter un aspect communicationnel.

¹¹⁷ DAVALLON, Jean, *L'exposition à l'œuvre*, Editions L'Harmattan, Collection Communication et Civilisation, Paris, 1999.

¹¹⁸ *Ibid.*, p.9.

¹¹⁹ *Ibid.*, p.11.

D'une part, la dimension symbolique concerne « la relation du récepteur au producteur et celle de l'objet à ce qu'il représente »¹²⁰, ou à ce qui définit l'exposition comme telle (faire accéder, faire comprendre, divertir, etc.) ; d'autre part, la dimension communicationnelle fait référence aux stratégies que le producteur adopte pour faire accéder à l'objet. Ainsi, d'une manière générale, on peut alors définir l'exposition comme « un dispositif résultant d'un agencement de choses dans un espace avec l'intention de rendre celles-ci accessibles à des sujets sociaux. »¹²¹ Ce qu'il faut retenir c'est que le producteur construit l'exposition de manière à ce que son agencement fasse accéder le visiteur à des choses. De cette façon, il oriente donc le visiteur spatialement, mais également conceptuellement. L'auteur continue en précisant que l'exposition ne peut se réduire seulement à un dispositif mettant en relation le visiteur avec les choses exposées. Il faut prendre en compte l'activité cognitive du visiteur, et la manière dont l'exposition répond à l'intention de le faire accéder aux objets. Jean Davallon explique :

Son fonctionnement implique (i) une activité de compréhension de la part du visiteur ; (ii) que cette activité de compréhension se déroule dans un *contexte communicationnel*, au sens où le producteur de l'exposition y a nécessairement mis des indications sur la manière dont le visiteur peut arriver à cette compréhension.¹²²

Le principe de l'exposition engage donc deux conditions : d'abord, le visiteur doit reconnaître qu'il s'agit bien d'une exposition, les indications doivent être constitutives d'un lieu d'exposition. La seconde condition de l'exposition est d'engendrer la compréhension du visiteur sur ce qu'il convient de faire face aux choses exposées. Avec des œuvres uniquement numériques, et leurs divers modes dialogiques (contemplatif, génératif, interactif, ou participatif), l'exposition *Iconomania* propose différentes relations avec les objets présentés. Certaines sont conçues pour être regardées, d'autres pour comprendre, pour jouer, pour imaginer... Ces différentes interactions n'étant pas exclusives les unes des autres. Les informations connexes (cartels) apportées sur les œuvres exposées participent également à cette compréhension d'ordre relationnel avec les objets. En étant la résultante d'une opération de mise en exposition, l'approche de Jean Davallon concernant l'exposition suppose alors deux niveaux d'intentionnalité distincts. Il nomme le premier « l'intentionnalité constitutive » (l'intention selon laquelle il s'agit bien d'une exposition), et le second « l'intentionnalité communicationnelle » (l'intention de vouloir communiquer avec le visiteur selon un certain mode).

Ensuite, après avoir appréhendé l'exposition comme un agencement technique résultant d'une mise en exposition, et à l'intérieur duquel le visiteur participe activement à son fonctionnement, Jean Davallon définit l'exposition, en tant qu'objet culturel, « comme un dispositif à l'intérieur duquel *l'événement de la réception* se produit. »¹²³ Nous l'avons vu, l'exposition implique un rôle de

¹²⁰ *Ibid.*, p.28.

¹²¹ *Ibid.*, p.11.

¹²² *Ibid.*, p.17.

¹²³ *Ibid.*, p.28.

producteur et un rôle de visiteur. En agencant des espaces et des objets, le premier produit un objet culturel, une exposition. Celle-ci a la particularité de pouvoir fonctionner sans le producteur et d'accueillir le deuxième acteur social, le visiteur. Alors que le producteur ne sera présent qu'à travers la mise en exposition (le choix et la disposition des objets), le visiteur, lui, « va devoir agir en première personne »¹²⁴. En effet, il va consacrer du temps à l'exposition, à regarder, expérimenter, interpréter ce qu'elle lui propose, selon les choses exposées et leur agencement. Afin de mieux comprendre le fonctionnement du phénomène de réception lors de l'exposition, Jean Davallon propose une comparaison avec ce qui se passe au théâtre. Pour commencer, on observe une délégation de la production dans les deux cas : à l'exposition dans un premier cas, à la représentation dans l'autre. Mais la différence majeure est qu'au théâtre, la représentation est constituée d'acteurs qui jouent, alors que l'exposition montre des objets, sans fiction portée par des comédiens. Il n'y a pas de séparation entre une scène et une salle, entre un espace de production et un espace de réception. De cette façon, le visiteur ne délègue pas sur des acteurs un désir d'identification ou de représentation comme au théâtre. C'est lui l'acteur principal, au sens où il est celui qui agit dans le dispositif. Il est d'ailleurs un « visiteur » et non pas un « spectateur ». L'auteur résume bien : « La conséquence en est que ce qui fait événement se situe du côté de la visite et non dans la représentation : l'événement est interne à la réception et non à la forme même de la production. »¹²⁵ Alors qu'au théâtre, le spectateur entre pour assister (et participer par une activité d'ordre mental) à la production d'un événement, le visiteur de l'exposition va vivre et participer pleinement (mentalement et physiquement) à sa production. De cette façon, l'auteur conclut en disant qu'encore plus que le théâtre, « l'exposition est fondamentalement un *dispositif de réception*. »¹²⁶

Pour terminer, Jean Davallon considère l'exposition comme un dispositif médiatique. Penser l'exposition comme un média, c'est avant tout lui attribuer la caractéristique « de présenter simultanément un contenu et un vecteur technique qui propose une manière d'appréhender ce contenu »¹²⁷. Il faut comprendre par-là que deux activités de production de sens sont imbriquées : une qui s'opère avec l'œuvre présentée (le contenu), et une autre qui se matérialise avec l'exposition qui montre et indique comment regarder les œuvres (vecteur technique). La médiatisation et la médiation caractérisent le fonctionnement des médias comme dispositifs de réception. Si l'exposition résulte notamment d'un agencement matériel qui permettra la mise en relation entre le visiteur et ce qui est présenté, la médiatisation correspond dans ce cas à l'organisation de l'espace où sont exposés ces objets et dans lequel le visiteur va pénétrer pour les découvrir. L'auteur précise à juste titre qu'aucune

¹²⁴ *Ibid.*, p.27.

¹²⁵ *Ibid.*, p.28.

¹²⁶ *Ibid.*

¹²⁷ *Ibid.*, p.7.

médiatisation n'est « transparente », neutre. En effet, dans le cas de l'exposition, la simple disposition dans l'espace des choses présentées oriente le visiteur spatialement et conceptuellement. L'agencement, la disposition, la mise en scène d'une exposition confère forcément une signification à ce qui est présenté. Ainsi, selon Jean Davallon, l'agencement technique d'objets dans un but de réception d'informations par un individu semble un des aspects constitutifs d'un média. De plus, tout objet présenté au sein d'une exposition est outil de médiation. « Leur existence même crée un espace où peut advenir une rencontre, une connaissance entre le récepteur et le monde que les témoins, les faits rapportés, les images, les discours représentent. »¹²⁸ A titre d'exemple, l'exposition Iconomania convoque une hétérogénéité de composants : différents objets, différents messages, mais également plusieurs médias (vidéo, cartels, panneaux) et techniques (d'éclairage, de circulation). Si les concepteurs de l'exposition ont fait appel à une telle diversité de composants, ce n'est bien sûr pas dans le seul but de faire découvrir au visiteur ces médiatisations pour elles-mêmes. Leur existence au sein d'un dispositif commun permet de créer cet espace de rencontre entre le visiteur et les choses présentées, caractéristique de la médiation des expositions. Autrement dit, l'agencement des objets exposés, des textes et des images, renvoie à un monde qu'ils sont censés représenter. Jean Davallon précise : « Ce qui fait la particularité de l'exposition, c'est que le récepteur participant au média est en prise directe avec ces éléments. »¹²⁹ Cela semble d'autant plus évident avec l'exposition Iconomania qui a présenté des installations interactives. Le visiteur est alors en contact direct, physique, avec ces œuvres. Entre le visiteur et l'œuvre se crée alors un espace de rencontre, de découverte, d'appréciation, d'expérience. Ainsi, la mise en exposition, l'agencement des objets, participe à la médiation instaurée entre le visiteur et le monde représenté par l'exposition et ses œuvres.

Nous partageons maintenant les bases théoriques de la nature et du fonctionnement de notre terrain d'enquête, qui médiatise les trois installations interactives de notre corpus : l'exposition. Avec cette rapide étude des travaux de Jean Davallon, il semble que les visiteurs d'une exposition soient pris au centre d'un dispositif médiatique de réception, au sein duquel sont agencés des objets.

¹²⁸ *Ibid.*, p.37.

¹²⁹ *Ibid.*

2.1.1.3. *Définition de l'interactivité au regard de l'interaction*

La notion d'interactivité a fait l'objet de nombreux débats, et ce dès le milieu du XXe siècle. Et même de manière antérieure, nous trouvons ce terme dans le contexte de l'astronomie et de la physique des corps, notamment afin de traduire l'une des expressions de la gravitation des corps célestes d'Isaac Newton. Le philosophe Kant appliquera ce terme à la société afin de rendre compte de l'attraction et de la répulsion des forces humaines au sein de la « communauté ». Pendant plus d'un siècle, des scientifiques, des philosophes, des sociologues, etc., s'empareront du terme. Les conflits ne cesseront d'alimenter les polémiques qui atteignent leur apogée à la fin des années 1970, avec la naissance de la micro-informatique. A partir de là, nous avons affaire à des recherches sur l'interactivité des médias. Pour expliquer ce concept, beaucoup d'auteurs se basent sur les schémas connus de l'interaction pour dégager les ressemblances et les différences avec l'interactivité.

Nous connaissons la distinction classique entre interactivité et interaction. Geneviève Vidal y participe en écrivant : « l'interaction fait plutôt référence à une action réciproque entre émetteurs et récepteurs, alors que l'interactivité se définirait plutôt comme une activité de dialogue entre un humain et un programme informatique. »¹³⁰ Dans ce cas, ces deux notions se distinguent en termes d'acteurs impliqués dans l'échange. L'interactivité concernerait un échange entre un acteur humain et une machine, alors que l'interaction serait un échange exclusivement entre acteurs humains. Néanmoins, ce type de définition ne nous satisfait pas puisque l'expression « émetteurs et récepteurs » est ambiguë. Ces deux termes peuvent tout à fait faire référence à des appareils techniques (téléphone, radio, ordinateur,...). « L'action réciproque entre émetteurs et récepteurs », dont parle G. Vidal, peut en ce sens renvoyer à des actions et échanges entre machines.

Si l'interactivité est toujours définie au regard de l'interaction, si les auteurs établissent le fait qu'elle dépend de l'interaction, il semble alors difficile de départager avec précision ces deux termes. J.-P. Fourmentraux contribue à cette distinction d'un point de vue purement technique : « l'interactivité est pensée, conçue et traduite dans l'écriture du programme qui définit ou plutôt prédispose l'espace de liberté de l'interaction sans jamais pour autant déterminer celle-ci. L'interaction renvoie, quant à elle, à son actualisation humaine effective. »¹³¹ Ici, l'interactivité est une des formes possibles pour qualifier le dispositif, et l'interaction résulte de l'actualisation, ou

¹³⁰ VIDAL, Geneviève, « L'interactivité et les Sciences de l'Information et de la Communication », actes du XIIIe colloques de l'AISLF, Tours, 2004, in MELIANI, Valérie, « Interactions avec l'art numérique. Analyses qualitatives des interactions des publics de l'art numérique avec des installations numériques et des sites web de type net art », *op. cit.*, p.88.

¹³¹ FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Les inscriptions artistiques du cyberart. Quels usages ? », actes des rencontres *Art sciences et technologie*, La Rochelle, 2000, in *Ibid.*, pp.88-89.

non, de l'acteur humain des possibilités potentielles du dispositif. Pour continuer, Christian Papilloud, professeur de sociologie à l'Université de Caen, se demande si « l'interactivité, étant donné qu'elle se prolonge par l'interaction, peut en être une imitation ? »¹³² Cette interrogation semble pertinente au vu de la proposition de J.-P. Fourmentraux et de notre objet d'étude que constituent l'art numérique et ses publics. Pour distinguer l'interactivité au regard de l'interaction, nous nous basons donc sur cette dernière problématique énoncée par C. Papilloud.

D'abord, rappelons qu'une des questions cruciales de la conception d'art numérique est de savoir comment passer de l'intelligible (langages de programmation et leurs modèles informatiques, mathématiques, physiques) au sensible (perception du spectateur). « Une des réponses réside dans l'interactivité »¹³³ explique Marie-Hélène Tramus, maître de conférence en Arts et Technologies de l'Image de l'Université de Paris 8. En effet, l'interactivité sous-tend fortement le dialogue homme/machine. Les données prises en compte par l'ordinateur se sont considérablement enrichies, notamment grâce à la diversification des dispositifs d'entrée-sortie (souris, claviers, mais aussi joysticks, capteurs de mouvements, de lumières, etc.) Ainsi, en plus des données purement symboliques et langagières (lignes de code transitant par le biais du clavier), des données d'une nature plus « concrète », issues du monde réel, se sont ajoutées. De cette manière, plusieurs couches de données s'interpénètrent avec le multimédia et l'interactivité : « la réalité naturelle (la nature, les êtres), la réalité artificielle (les artefacts) et la réalité virtuelle de la simulation (les univers simulés par les ordinateurs) »¹³⁴. M.-H. Tramus continue alors en posant l'interaction comme la relation de l'homme aux réalités naturelles et artificielles, et l'interactivité comme relation de l'homme aux réalités virtuelles. Elle tire donc que l'interactivité est « la simulation de l'interaction. »¹³⁵ Comme nous avons avancé le fait que le numérique est une technique de simulation du réel, cette conclusion sur l'interactivité paraît prolonger de manière cohérente les réflexions de notre premier chapitre. Permettant de passer d'une réalité naturelle à une réalité virtuelle, grâce à une hétérogénéité d'éléments reliés entre eux, l'interactivité fonctionnerait donc comme un « *transformateur* de réalités »¹³⁶. En d'autres termes, l'interactivité permet alors à un acteur externe (artiste ou spectateur) de dialoguer avec ses modèles informatiques, mathématiques et physiques.

C. Papilloud, dans son article « L'interactivité » au sein de la revue *tic&société*, cite Sybille Krämer, professeur de philosophie à l'Université de Berlin : « La communication artificielle a pour

¹³² PAPILLOUD, Christian, « L'interactivité », revue *tic&société* [En ligne], Vol. 4, n° 1, 2010
URL : <http://ticetsociete.revues.org/769> [consulté le 15/05/2017]

¹³³ TRAMUS, Marie-Hélène, « La question de la multisensorialité dans les arts numériques interactifs. Présentation d'une expérimentation : Le funambule virtuel », actes du colloque « 10^e Symposium des arts électroniques », Paris, 2000.

¹³⁴ *Ibid.*

¹³⁵ *Ibid.*

¹³⁶ *Ibid.*

but l'imitation technique des rapports interhumains de communication sous condition de séparation spatio-temporelle des communicants. »¹³⁷ Nous retrouvons l'idée d'imitation et, par extension, de simulation. Pour S. Krämer, le concept d'imitation renvoie à un lien technologique produit en s'inspirant du fonctionnement de nos interactions. Le design interactif paraît bien représenter ce travail d'imitation puisque ce domaine réunit des informaticiens, des ergonomes, des sociologues, etc., qui créent des interfaces interactives qui consistent à faire « comme si » il y avait relation. En fait, pour C. Papilloud, ces pratiques débouchent plutôt sur quelque chose de concret, à savoir « une relation technologique établie sur la base de codes sociaux repris et implantés au sein de logiciels et susceptible de recoder l'échange social en fonction des normes ainsi fabriquées. »¹³⁸ Nous pouvons déduire que ces imitations, propres à l'interactivité, sont des activités qui recomposent et tirent parti de nos habitudes, de nos interactions quotidiennes.

Pour conclure, pour définir l'interactivité dans le domaine de l'art numérique, il ne semble pas suffisant de se contenter de mettre l'accent sur une simple propriété de la technologie. Les réalités virtuelles créées peuvent déboucher sur une véritable interaction avec des tiers, humains ou non. Il convient donc d'appréhender l'interactivité comme une simulation de l'interaction. Une des propriétés fondamentales du numérique étant sa capacité à simuler le réel, les interactions humaines n'y échappent pas et sont traduites au sein d'interfaces interactives. Dans une logique d'imitation, ces dernières sont inspirées de nos interactions quotidiennes. Alors que l'interaction est la relation entre l'homme et les réalités naturelles et artificielles, l'interactivité se distingue par son aspect simulationnel : elle constitue la relation de l'homme aux réalités virtuelles, issues des modèles logiques informatiques et mathématiques.

¹³⁷ KRÄMER, Sybille, « Vom Mythos 'Künstliche Intelligenz' zum Mythos 'Künstliche Kommunikation' oder : Ist eine nicht-anthropomorphe Beschreibung von Internet-Interaktionen möglich ? », Frankfurt, 1997, in PAPILOUD, Christian, « L'interactivité », *op. cit.*

¹³⁸ PAPILOUD, Christian, « L'interactivité », *op. cit.*

2.1.2. Terrain d'enquête

A présent, nous replaçons l'exposition Iconomania, notre terrain d'enquête, dans son contexte historique. Comme elle a constitué la première exposition depuis la récente ouverture du MAIF Social Club, lieu d'accueil d'Iconomania, nous ferons un petit aparté sur ses visiteurs venus pour découvrir l'entièreté du lieu, et non pas l'exposition en elle-même. En effet, l'histoire récente du MAIF Social Club semble avoir des conséquences sur le type de visiteurs présents à l'exposition. Nous ne reviendrons pas sur le cadre thématique de l'exposition et des trois installations numériques interactives qui constituent notre corpus, puisque nous les avons largement décrites dans notre premier chapitre, notamment en inscrivant chacune des installations dans un des trois volets thématiques de l'exposition. Nous nous attarderons ensuite à décrire, grâce à l'expérimentation subjective, l'environnement dans lequel se trouvent les trois installations interactives *Zoning seen from the sky*, *Akousmaflore* et *Portrait on the Fly*. L'objectif d'une expérimentation subjective est de vivre soi-même l'interaction au dispositif (ici, le lieu d'exposition et les installations interactives) tout en essayant de décrire notre vécu. Afin d'éviter que notre regard ne soit faussé par des interprétations déjà construites, nous avons expérimenté les dispositifs dès notre première venue sur le terrain.

2.1.2.1. Cadre historique de l'exposition Iconomania

L'exposition Iconomania s'est tenue dans les locaux du MAIF Social Club, dans le quartier du Marais, à Paris. Le MAIF Social Club est à la fois une plateforme internet et un lieu. Le site internet¹³⁹ étant davantage orienté vers les sociétaires de la MAIF, il comprend deux rubriques principales : « Le Club », service proposant des offres préférentielles aux sociétaires, et « Le Mag » qui permet, sous forme de magazine interactif, de découvrir, de témoigner et de réagir aux actualités et initiatives de la MAIF. Le site répertorie également tous les événements proposés par la MAIF.

De notre côté, nous nous intéressons principalement au lieu, au sein duquel s'est déroulée l'exposition Iconomania. Le MAIF Social Club est un espace de culture et d'expérimentation, ouvert à tous, dont l'objectif est d'échanger, de partager et de participer à des événements. En partant du constat que le numérique, l'explosion des réseaux sociaux, le développement durable, les nouveaux modes de consommation, etc., bousculaient la société et les modèles économiques traditionnels, la MAIF a souhaité ouvrir un lieu reflétant l'émergence d'une économie plus collaborative, plus

¹³⁹ <https://www.maifsocialclub.fr>

transversale. Ainsi, le MAIF Social Club est un lieu de 1000m² divisé en plusieurs espaces. Le rez-de-chaussée est composé de l'entrée où des ordinateurs sont à libre disposition, permettant aux sociétaires de se connecter à leur compte MAIF ou bien aux visiteurs de tester des logiciels de création graphique par exemple ; le deuxième espace s'apparente à une bibliothèque où de nombreux ouvrages (sur le numérique, sur l'écologie, sur le sport, des livres pour enfants, etc.) sont à la disposition des lecteurs ; le troisième espace est celui dédié aux expositions temporaires. A l'étage du MAIF Social Club se trouvent des salles destinées à accueillir des ateliers, des conférences, etc.



Figure 17 Entrée du MAIF Social Club



Figure 18 Bibliothèque du MAIF Social Club



Figure 19 Espace d'exposition du MAIF Social Club

Le MAIF Social Club propose des regards croisés (artistiques, scientifiques, économiques) autour de thématiques variées et éclectiques. Dans une démarche pluridisciplinaire et transversale, sa programmation organise des événements liés à l'innovation sociétale et numérique : conférences, tables rondes, ateliers, etc. Cependant les événements phares de ce lieu sont les expositions trimestrielles. Le MAIF Social Club en tant qu'espace, ayant ouvert en janvier 2017, Iconomania a donc la particularité d'avoir constitué la première exposition du lieu. Elle s'est tenue du 13 janvier au 31 mars 2017. Pour rappel, cette exposition interroge sur la place et le traitement de l'image dans nos sociétés contemporaines, et plus particulièrement sur la valorisation des images dans notre quotidien. En invitant une quinzaine d'artistes pionniers de l'art numérique, le MAIF Social Club a inscrit cette première exposition dans la relation « art et science » et dans le champ expérimental des nouvelles technologies. L'accès à l'exposition, comme à la totalité du MAIF Social Club, est libre et gratuit pour tous. Des visites accompagnées d'une médiatrice étaient organisées pour les groupes scolaires et pour les familles les mercredis et samedis après-midi.

Du fait de l'ouverture récente du MAIF Social Club, il est important de noter que plusieurs raisons sont à l'origine de la visite de l'exposition. Il y a d'abord les visiteurs, ayant lu l'information sur Internet, sur des guides touristiques, ou dans des magazines spécialisés¹⁴⁰, venus spécialement pour l'exposition. D'autres – et c'est une des particularités d'une exposition présentée dans un lieu ayant ouvert récemment, et dont le nom ne convoque pas d'emblée sa dimensions culturelle – venaient pour découvrir le MAIF Social Club. C'est donc en visitant les locaux qu'ils prenaient connaissance de l'existence de l'exposition, profitant de leur présence pour la visiter. Même si nous n'avons pas

¹⁴⁰ Le n°75 de la revue *Art Absolument*, parue le 21 janvier 2017, a publié un article sur l'exposition Iconomania.

interrogé de visiteurs de ce type, nous en avons repéré beaucoup. Leurs comportements et leurs parcours de visite du lieu sont significatifs : souvent, ils déambulaient dans le premier espace (l'entrée), puis dans le deuxième (la bibliothèque). C'est dans un troisième temps qu'ils pénétraient dans l'espace d'exposition, découvrant alors la présence d'œuvres. Certains faisaient demi-tour lorsqu'ils s'apercevaient qu'ils s'engageaient dans un espace d'exposition artistique, d'autres prêtaient seulement attention à quelques œuvres, et d'autres encore visitaient l'entièreté de l'exposition. En revanche, notons que l'ensemble de ces visiteurs s'étant déplacés pour découvrir le MAIF Social Club, passaient beaucoup moins de temps à visiter l'exposition, que ceux venus spécialement pour l'exposition. Nous avons également remarqué que, parmi ces visiteurs, rares ont été ceux qui se sont investis dans les installations interactives. Ces attitudes peuvent s'apparenter à des personnes peu intéressées par l'exposition. Ils la visitent quand même, même très rapidement, afin de justifier le fait d'avoir découvert la totalité du MAIF Social Club. Outre l'observation de leurs comportements et leurs parcours de visite, qui peuvent paraître des jugements attifes, c'est grâce à leurs conversations avec les salariés du lieu que nous saisissons le fait qu'ils venaient pour découvrir la nature de ce nouveau lieu.

Nous passons très rapidement sur ces visiteurs venus pour découvrir l'ensemble du MAIF Social Club, car ils n'ont pas fait partie de notre échantillon d'individus interrogés. Nous souhaitons seulement souligner que, du fait de la nouveauté du lieu et de la multiplicité de ses activités proposées, l'exposition Iconomania s'est tenue dans un cadre particulier où quelques-uns de ses visiteurs n'étaient présents que par hasard. Nous n'avons réalisé aucun entretien avec ce type de visiteurs puisque nous nous sommes essentiellement intéressés à ceux venus spécialement pour l'exposition. En revanche, parmi nos six entretiens, nous repérons une personne dont sa venue au MAIF Social Club s'est justifiée par la présence de l'exposition, mais aussi pour découvrir l'intégralité du lieu. C'est le cas du visiteur interrogé n°3 qui, à la question sur la raison de sa venue, répond : *« Ben déjà le thème de l'exposition m'intéressait. Et deuxièmement j'étais curieux du lieu puisque je travaille, comme je le disais, sur le journalisme d'impact et il se trouve que la MAIF est un des acteurs privés qui développe et qui accompagne beaucoup de projets impact positif qui nous intéressent. Et je connaissais pas du tout le lieu et je suis tombé par hasard, en croisant mes recherches sur ces deux thématiques, sur le lieu et sur l'exposition, donc je me suis dit 'je vais faire d'une pierre deux coups', je vais venir voir l'exposition car le thème m'intéresse et je vais venir découvrir le lieu qui potentiellement peut regorger d'informations qui m'intéressent aussi. »*¹⁴¹ De cette façon, nous comprenons que ce visiteur se serait tout de même rendu à l'exposition si elle s'était tenue autre part.

¹⁴¹ Extrait de l'entretien n°3, réalisé le 28/02/2017, au MAIF Social Club.

Même si les motivations varient quelque peu, les cinq autres personnes interrogées nous ont précisé qu'elles étaient toutes venues pour l'exposition, nous y reviendrons.

2.1.2.2. Expérimentation subjective de l'environnement et des installations interactives d'Iconomania

Suite à ces repères historiques du lieu d'exposition d'Iconomania, identifions maintenant nos propres interactions avec les trois installations interactives de notre corpus, dans leur cadre d'exposition. Cette description est le résultat d'une expérimentation subjective, approche qui consiste à prendre note de tout ce qui se passe lors de notre découverte et de nos premières interactions avec le dispositif d'exposition, puis plus particulièrement, avec les dispositifs artistiques interactifs. En pratique, il faut être attentif à tout ce que l'on ressent sur les plans physiques, mentaux et émotionnels au cours de cette première expérimentation. Ici, ce travail nous permet essentiellement d'avoir une première approche de l'environnement dans lequel s'inscrivent les trois installations interactives que nous étudions, de leur fonctionnement et de partager l'expérience des installations elles-mêmes.

Tout d'abord, lorsque nous pénétrons pour la première fois dans les locaux du MAIF Social Club, nous ne savons pas exactement quel espace est dédié à quelle activité, et surtout, dédié à l'exposition. Les tables, les ordinateurs, la machine à café, les fauteuils, les livres, etc., sont autant d'éléments qui sèment le doute sur la présence d'une exposition. De plus, l'ambiance sonore est assez bruyante du fait des conversations et de la musique. Des gens discutent un peu partout, naviguent sur les ordinateurs, on se demande alors qui ils sont : des visiteurs, des professionnels, des salariés du MAIF Social Club ? Souvenons-nous que, d'après Jean Davallon, un des principes de l'exposition repose sur une activité de compréhension de la part du visiteur. Le MAIF Social Club ne s'apparentant pas à un espace d'exposition traditionnel, nous avons eu quelques difficultés à repérer des éléments constitutifs d'un lieu d'exposition. A défaut de saisir d'emblée la présence d'une exposition au sein du MAIF Social Club, nous comprenons l'expression présente sur le site internet pour décrire le lieu : « lieu d'échange, participatif et convivial ». Après quelques minutes à déambuler dans l'entrée, un chargé d'accueil du lieu est venu nous voir pour nous expliquer la nature du MAIF Social Club et nous indiquer la présence de l'exposition Iconomania. En fait, ce chargé d'accueil indiquait à chaque visiteur qui entrait la présence de l'exposition dans l'espace du fond.

Ensuite, sur le mur du fond de l'entrée, avant l'exposition, est affiché un texte « L'image en question » qui décrit la thématique de l'exposition, ainsi que l'organisation du parcours de visite selon les trois volets. Cette indication est la seule permettant de savoir que nous allons pénétrer dans une

zone d'exposition d'œuvres artistiques et, outre les renseignements du chargé d'accueil, elle a constitué notre premier repère visuel pour reconnaître l'espace d'exposition. Lorsque nous y entrons, nous constatons que différents espaces ont été aménagés grâce à des cloisons installées pour l'occasion. Le parcours de visite n'est pas évident, car plusieurs entrées et passages entre les différents volets thématiques sont possibles. De notre côté, nous avons suivi le parcours élaboré pour un « Visiteur Modèle »¹⁴², pour reprendre l'expression de Jean Davallon, mais plus tard, nous constaterons que beaucoup de visiteurs déambulent dans l'exposition en suivant leur intuition et non pas le parcours de visite prévu. Ainsi, pour la majorité, ils commencent par visiter une partie du volet « Transformation », une autre du volet « Transmission », puis la totalité du dernier volet « Représentation » ; ils reviennent ensuite sur leurs pas pour voir la suite de la partie « Transmission », et terminer par la fin du volet « Transformation ». Les textes indiquant les thématiques des trois parties de l'exposition ne sont pas clairement mis en évidence ; nous les apercevons qu'après avoir déjà regardé deux ou trois de ses œuvres. Aussi, un cartel est disposé à côté de chaque œuvre numérique. Il contient les informations traditionnelles : une zone d'identification de l'œuvre (auteur, titre, date, technique, supports et matériaux) et une zone de commentaires sur l'œuvre, tantôt rédigée par les artistes, tantôt par les concepteurs de l'exposition.

A présent, décrivons nos interactions physiques, mentales et émotionnelles lors de notre découverte de chacune des trois installations interactives de l'exposition. En suivant le parcours du « Visiteur Modèle », nous avons commencé par la première œuvre interactive, présentée au sein du premier volet de l'exposition : *Zoning seen from the sky*. Cette installation est agencée de manière à ce que l'on doive se pencher au-dessus d'une table pour apercevoir l'écran qui se trouve à l'intérieur. Nous baissions donc la tête pour distinguer le contenu de l'écran : une photo aérienne du centre de Paris. Habitué à ne pas toucher les œuvres d'art, nous ne faisons que regarder dans un premier temps, d'autant plus que rien n'incite à toucher la vitre de la table, ou du moins à agir. Sans avoir lu le cartel explicatif, le dispositif de *Zoning seen from the sky* pourrait apparaître comme une œuvre à lui tout seul. C'est en allant lire le cartel que nous comprenons que l'œuvre est interactive et la manière dont on peut la faire réagir. En effet, en dessous du titre de l'œuvre, le cartel indique « Installation interactive ». De plus, dans le corps du texte, nous lisons : « Cette installation donne au spectateur le pouvoir de révéler, à son rythme, différents projets de réaménagement du territoire » et « Par un simple survol de la main, [...] »¹⁴³. En plus de ces informations, une adresse directe au visiteur est présente d'une couleur différente et au-dessus du corps du texte : « Survolez l'écran avec votre

¹⁴² DAVALLON, Jean, *L'exposition à l'œuvre, op. cit.*

Le « Visiteur Modèle » d'une exposition résulte de la capacité de son agencement à être un mécanisme apte à prévoir les comportements, mouvements et parcours d'un visiteur.

¹⁴³ Extraits du cartel de l'installation numérique interactive *Zoning seen from the sky*.

main ». Après la lecture du cartel, il n'y a donc plus d'ambiguïté sur la nature de l'installation et sur son fonctionnement interactif. Nous y retournons donc et nous exécutons. L'image se transforme alors de manière assez réactive. Curieux, nous survolons la totalité de l'écran avec notre main afin de découvrir tous les réaménagements possibles de la ville. Nous constatons que les transformations sont toujours les mêmes, nous nous lassons alors assez vite de l'installation.

Ensuite, nous arrivons dans le deuxième volet de l'exposition au sein duquel nous apercevons la plus grande installation de l'exposition en termes de superficie : *Akousmaflore*. En plus d'être la plus imposante, elle est la seule à présenter des matériaux naturels : sept pots de lierre en suspension laissant pendre de grandes tiges. Nous sommes donc pressés d'aller découvrir cette installation. Lorsque nous nous trouvons devant, aucun doute ne plane sur le fait que cette œuvre est interactive. En effet, au-dessus du cartel, et sur une feuille plus grande (format A3), est indiqué : « Vous êtes invités à caresser ces plantes délicatement ». Cette adresse aux visiteurs est particulièrement étonnante, car elle instaure une sorte de suspens. Nous nous exécutons et dès notre première caresse, une sonorité se déclenche. Cette réaction nous intimide d'abord puisque le volume du son est élevé ; nous avons alors l'impression de déranger le reste de l'exposition, plongée dans une ambiance silencieuse. Mais cette impression se dissimule vite, laissant place à l'amusement et à la curiosité. Nous testons toutes les plantes ainsi que diverses actions (caresse, toucher, pincement, effleurement, etc.) Finalement, nous restons longtemps car cette installation nous paraît intrigante de par son originalité. Ce n'est qu'à la fin de toutes nos expérimentations du dispositif interactif que nous lisons le cartel. Dans le corps du texte, les expressions « plantes musicales réactives à nos frôlements », « éveil au moindre contact humain », « réaction au toucher et à la proximité »¹⁴⁴, etc., sont autant d'indications qui permettent de saisir le fait qu'*Akousmaflore* est une installation interactive. Avec le panneau au-dessus du cartel invitant explicitement les visiteurs à caresser les plantes, et le champ lexical de la description de l'œuvre, le caractère interactif de l'œuvre nous semble facilement intelligible.

Enfin, dans le troisième volet de l'exposition, l'installation *Portrait on the fly* est la dernière œuvre que nous ayons découverte. En fait, nous sommes passés une première fois devant, sans la voir, car elle a été placée juste devant l'œuvre *Vigilance 1.0*, le jeu de vidéo-surveillance projeté sur un grand mur. Notre attention a alors été davantage portée sur les couleurs du jeu projeté, que sur l'écran qui constitue l'œuvre *Portrait on the fly*. Une vue de l'agencement des œuvres est sans doute plus parlante :

¹⁴⁴ Extraits du cartel de l'installation numérique interactive *Akousmaflore*.



Figure 20 Au fond, *Vigilance 1.0* ; à droite sur l'écran, *Portrait on the fly*

Après l'avoir repérée, nous nous doutons que cette installation propose une forme d'interactivité puisque les mouches à l'écran se déplacent en temps réel. En revanche, ne saisissant pas d'emblée le principe et le fonctionnement, nous lisons donc le cartel. L'indication « Installation interactive sur écran », en dessous du titre, confirme nos suppositions sur une interactivité possible. En revanche, le corps du texte ne nous semble pas très clair quant au mode dialogique de l'œuvre avec le spectateur. « La présence du spectateur donne une profondeur nouvelle à l'image virtuelle de l'essaim de mouches » et « En flux constant, le portrait est sans cesse redéfini selon le positionnement des mouches et le mouvement des spectateurs »¹⁴⁵, sont les seules phrases du cartel renseignant le caractère interactif de cette œuvre. Par rapport aux deux autres installations, les concepteurs de l'exposition ont choisi d'indiquer moins d'informations de médiation concernant le fonctionnement de *Portrait on the fly*. En effet, les installations interactives *Zoning seen from the sky* et *Akousmaflore* ont toutes les deux fait l'objet de termes et expressions explicites (dans la présentation de l'œuvre) et d'adresses directes aux visiteurs (« Survolez l'écran avec votre main » et « Vous êtes invités à caresser ces plantes délicatement »), dévoilant ainsi leur caractère interactif, souvent avant même la propre expérimentation du visiteur. *Portrait on the fly*, elle, ne fait pas l'objet d'adresse directe aux visiteurs (du type « Placez-vous devant l'écran » par exemple).

Revenons à notre expérimentation de cette troisième, et dernière, installation interactive de l'exposition *Iconomania*. C'est sûrement devant *Portrait on the fly* que nous sommes restés le plus longtemps car, par rapport aux deux autres installations interactives, celle-ci nous a demandé une plus grande réflexion quant à son fonctionnement. D'abord, après avoir lu le cartel, nous nous sommes

¹⁴⁵ Extraits du cartel de l'installation numérique interactive *Portrait on the fly*.

placés devant l'écran et avons vu les mouches virtuelles se déplacer, de manière lente. Peut-être trop impatients, nous bougions trop devant l'écran pour que les mouches forment notre silhouette de manière précise. Après avoir testé différentes orientations et plusieurs distances face à l'écran, nous avons finalement reconnu notre silhouette formée par les mouches. Voici un cliché résultant de notre expérimentation :



Figure 21 Expérimentation de Portrait on the fly

Ce qui nous a marqué est la localisation de cette installation au sein de l'espace d'exposition. Comme nous pouvons le voir sur la photo, la majorité des mouches s'agglutine en haut de l'écran, là où les contrastes sont les plus marqués. Ils correspondent en fait aux poutres du plafond et aux cloisons de l'espace d'exposition. Il nous semble alors que si l'écran avait été placé face à un mur blanc, davantage de mouches virtuelles auraient formé la silhouette du visiteur ; le visage et autres détails du corps auraient été plus précis. Ici, seulement quelques mouches se déplacent – d'où la lenteur des insectes à former la silhouette –, les autres restant agglomérées en haut de l'écran. A moins d'être très grand, il est difficile d'obtenir une silhouette plus détaillée que celle présentée en figure 9. Néanmoins, l'expérience a été très plaisante puisque, malgré le nombre restreint de mouches formant notre silhouette, nous reconnaissons de manière flagrante notre corps. Ainsi, le côté ludique prend le dessus, et nous essayons plusieurs positions différentes afin d'observer la réaction et le déplacement des mouches virtuelles.

Après cette expérimentation subjective de notre terrain d'enquête et de ses trois installations interactives, il semble que les indications de médiation suggèrent des comportements à adopter face à ces œuvres. Parfois, les artistes d'œuvres numériques sont réticents à préciser leur fonctionnement ou même leur caractère interactif, car ces informations peuvent « influencer » l'action du public, la découverte et l'expérience de l'œuvre. Au vu des différences d'informations flagrantes concernant l'interactivité possible de ces trois installations, il serait alors intéressant de se demander si ces cartels explicatifs sont à l'initiative de la commissaire d'exposition ou bien des artistes eux-mêmes. Nous ne sommes pas parvenus à entrer en contact avec les concepteurs des œuvres, ni avec la commissaire d'exposition, Florence Guionneau-Joie ; nous laissons donc cette interrogation en suspens. Cette description de notre découverte et de notre expérience avec chaque installation interactive de l'exposition servira de point de repère lors de notre observation participante et de nos entretiens semi-directifs. En effet, nous avons rédigé notre grille d'observation participante et notre grille d'entretien à la suite de cette expérimentation subjective. L'observation participante et les entretiens permettront de confirmer, d'infirmer ou d'ajuster les informations relevées pendant l'expérimentation subjective. Nous détaillons notre méthodologie de recueil des données dans la partie suivante.

2.1.3. Méthodologie de recueil des données

Tout au long de cette recherche, nous cherchons à comprendre les différentes formes que prennent la rencontre, dans un premier temps, puis l'expérience, dans un second temps, des visiteurs avec trois installations numériques interactives, par le biais de leurs interactions avec celles-ci. Pour obtenir une finesse de résultats, nous avons croisé différentes méthodologies de recueil des données. En plus de l'expérimentation subjective, qui nous a permis d'appréhender notre terrain d'enquête, encore inconnu avant notre première visite, nous avons fait appel à l'observation dite participante, ainsi qu'à la conduite de six entretiens semi-directifs.

L'observation participante contribue à observer et analyser les comportements des visiteurs en situation lors de leur découverte de chaque œuvre numérique interactive, tandis que les entretiens nous permettent d'approfondir leur ressenti face à leur expérience vécue avec chacune d'entre elles. La limite principale de ces deux méthodes adoptées repose sur le fait qu'il est difficile de les mettre en corrélation concernant l'expérience vécue. En effet, reposant exclusivement sur l'examen des interactions physiques des visiteurs avec les œuvres interactives, l'observation participante ne nous a pas permis d'avoir accès aux perceptions, davantage de nature émotionnelle, de ces visiteurs.

L'observation participante nous permet alors de s'intéresser uniquement aux différentes formes que prend la découverte des installations interactives de l'exposition Iconomania, en observant les actions et comportements des visiteurs. En revanche, les entretiens permettent aux visiteurs interrogés de développer et préciser le choix de leurs interactions pendant leur rencontre avec ces œuvres. Nous mettrons donc en relation les résultats d'ordres quantitatifs de l'observation participante, avec ceux des entretiens, d'ordres qualitatifs, concernant la découverte des visiteurs avec les installations interactives. En parallèle, les entretiens contribueront en plus à dégager différentes dimensions expérientielles de la réception des visiteurs, en particulier émotionnelles, avec les trois œuvres interactives.

2.1.3.1. Observation participante

Après avoir d'abord investi notre terrain d'enquête en réalisant une expérimentation subjective, au cours de laquelle nous avons pris de nombreuses notes sur le fonctionnement des trois installations numériques interactives, nous avons pratiqué l'observation participante. Celle-ci est « une technique de recherche dans laquelle [le chercheur] observe une collectivité sociale dont il est lui-même membre. »¹⁴⁶ Cette méthode implique, de la part du chercheur, une immersion totale dans son terrain d'enquête afin de vivre la réalité des sujets observés et pouvoir décrypter certains mécanismes d'interaction. En participant au même titre que les acteurs, et ce sur une longue période, le chercheur a alors un accès privilégié aux comportements sociaux des individus observés. Dans notre cas, nous avons pratiqué l'observation participante pendant huit jours (du 24/02/2017 au 03/03/2017) afin d'observer les interactions des visiteurs de l'exposition Iconomania avec ses trois installations numériques interactives, lors de leur rencontre avec celles-ci. L'observation participante consiste à se mêler à une situation sociale – ici la visite de l'exposition Iconomania, en jouant le rôle de simple visiteur – pour l'enregistrer et l'interpréter, en s'efforçant de ne pas la modifier. Comme le souligne le sociologue Henri Peretz, l'observation participante « impose une relation sociale au milieu étudié, cette relation est surtout centripète car c'est l'observateur qui doit s'adapter au monde social qu'il veut étudier, et s'efforcer d'y trouver une place. »¹⁴⁷ En participant nous-mêmes à la visite de l'exposition et aux interactions avec les œuvres, nous avons adopté les comportements usuels de l'exposition afin de ne pas détourner l'action de son déroulement ordinaire, ni de générer des

¹⁴⁶ SOULE, Bastien, « Observation participante ou participation observante ? Usages et justifications de la notion de participation observante en sciences sociales », revue *Recherches qualitatives*, vol. 27, n°1, 2007, p.127.

¹⁴⁷ PERETZ, Henri, *Les méthodes en sociologie. L'observation*, Editions La Découverte, Collection Repères, Paris, 2007, p.49.

changements artificiels de comportements de la part des visiteurs. En pratique, cette méthode requiert une capacité d'adaptation à une situation et à un milieu plus ou moins familier, une attention sans cesse en éveil, et une habilité à rédiger clairement et rapidement des notes.

Le premier questionnement qui se pose à un enquêteur pénétrant un milieu pour l'observer, repose sur la conciliation entre ses deux statuts : celui d'individu social et celui d'investigateur. C'est d'ailleurs cette dualité de condition de l'observateur qui a donné le nom d'« observation participante ». Bastien Soulé formule bien cette problématique : « comment concilier la nécessité méthodologique de l'implication dans la vie d'un groupe avec le recul et la mise en perspective nécessaire au rôle de chercheur ? »¹⁴⁸ Pour certains chercheurs, il y a en effet une contradiction entre le fait d'être à la fois partie prenante de la situation sociale et à la fois observateur distancié. D'un côté, le chercheur qui se détache trop de la situation voit son objet d'étude de l'extérieur, et donc « lui glisser des mains » ; de l'autre, le chercheur qui y participe de très près doit savoir gérer les risques liés à sa subjectivité. Cette tension, entre la nécessité de s'engager dans un milieu pour en saisir les divers aspects et le détachement indispensable pour en analyser son fonctionnement, a été traitée par le sociologue américain Buford Junker. Il a distingué quatre pôles selon le degré de participation de l'observateur, allant du plus élevé à l'absence de participation : « participation totale », « le participant observe », « l'observateur participe », et « le simple observateur ». De notre côté, nous inscrivons notre observation participante davantage dans la catégorie « l'observateur participe ». Comme l'indique le sociologue, « dans ce rôle, les activités de l'observateur sont rendues publiques dès le début et plus ou moins encouragées publiquement par les personnes étudiées. »¹⁴⁹ Avant de commencer notre enquête, nous avons demandé l'autorisation au MAIF Social Club de réaliser cette étude au sein de l'exposition Iconomania. Nous avons ensuite prévenu l'ensemble du personnel de nos démarches de recherches, afin qu'ils soient tous au courant de notre présence sur le lieu d'exposition, tous les jours et pendant une longue période. Quant aux visiteurs, personne ne les prévenait de notre présence. Certains ne se rendaient compte à aucun moment de notre présence, en tant qu'investigateur, durant leur visite de l'exposition. Mais cet anonymat n'était pas une condition capitale. En effet, beaucoup d'individus, en constatant que nous les suivions de près et que nous avions des feuilles sur lesquelles nous prenions des notes, nous ont demandé notre statut. Nous expliquions alors la raison de notre présence, ainsi que notre sujet d'étude. De cette façon, nous avons pu « avoir accès à une grande diversité d'informations et même à des secrets »¹⁵⁰, dans la mesure où nous précisions que nous respections l'anonymat des données recueillies. En effet, certains visiteurs

¹⁴⁸ SOULE, Bastien, « Observation participante ou participation observante ? Usages et justifications de la notion de participation observante en sciences sociales », *op. cit.*, p.129.

¹⁴⁹ JUNKER, Buford, « La place du travail de terrain dans les sciences sociales », 1980, in PERETZ, Henri, *Les méthodes en sociologie. L'observation*, *op. cit.*, p.50.

¹⁵⁰ *Ibid.*

se sont livrés à nous de manière informelle concernant leur expérience avec certaines œuvres de l'exposition. Finalement, dans le rôle de « l'observateur participe », le chercheur bénéficie d'une grande liberté pour recueillir l'information, mais seulement au prix d'une anonymisation des données lors du compte rendu. De plus, nous nous sommes efforcés à inscrire la conduite de notre observation participante dans ce que Patricia et Peter Adler nomment « l'observation participante périphérique »¹⁵¹, qui diffère de « l'observation participante complète » par une implication plus modérée. B. Soulé explique : « L'enjeu consiste à ne pas être ‘aspiré’, voire obnubilé par l'action, ce qui bloquerait toute possibilité d'analyse approfondie et se ferait au détriment de l'abstraction. »¹⁵² Pour cela, les temps d'observation participante et les échanges informels avec quelques visiteurs ont été suivis de prises de notes dans un journal de bord, afin de recueillir les interactions vécues avec les autres visiteurs et, par la suite, repérer nos sentiments de subjectivité inhérents à notre implication. Ainsi, nous avons tenté d'observer et de participer à part égale, en veillant à ne pas sacrifier l'une au bénéfice de l'autre.

Nous nous sommes donc rendus sur notre terrain d'enquête pendant une semaine, au titre de trois ou quatre heures par jour, afin de réaliser l'observation participante. Celle-ci a porté sur 50 visiteurs ne participant pas à une visite accompagnée de la médiatrice, afin de ne prendre en compte que les comportements spontanés aux œuvres, non influencés par une médiation externe. Ces observations avaient pour but principal de renseigner les comportements des visiteurs face aux installations numériques interactives d'Iconomania, lors de leur rencontre avec celles-ci. Que font les visiteurs de l'exposition lorsqu'ils découvrent le fonctionnement d'une installation numérique interactive ? Les données issues de l'observation participante concernent alors la dimension interactionnelle de la rencontre des visiteurs avec les installations interactives. Pour mener à bien cette étape de recueil des données, nous avons dressé ce qu'on appelle une « grille d'observation », tableau précisant les actes d'observation à réaliser. Jean-Claude Combessie précise qu'il « s'agit d'une prévision à long terme, ouverte et nécessairement évolutive »¹⁵³. Cette grille s'élabore en amont de la situation d'observation, puis évolue, se précise. En effet, nous avons d'abord conçu une première grille d'observation à la suite de notre expérimentation subjective. Par rapport à nos propres interactions avec les trois installations numériques interactives, et à nos connaissances vis-à-vis de leur fonctionnement, de leur localisation dans l'espace d'exposition et aux indications de médiation présentes ou non, nous avons rédigé une première grille d'observation que nous avons testée dès notre deuxième venue sur le terrain

¹⁵¹ ADLER, Patricia, ADLER, Peter, *Membership roles in field research*, Editions A Sage, Collection University Paper, 1987, in SOULE, Bastien, « Observation participante ou participation observante ? Usages et justifications de la notion de participation observante en sciences sociales », *op. cit.*, p.129.

¹⁵² SOULE, Bastien, « Observation participante ou participation observante ? Usages et justifications de la notion de participation observante en sciences sociales », *op. cit.*, p.129.

¹⁵³ COMBESSIE, Jean-Claude, *La méthode en sociologie*, Editions La Découverte, Collection Repères, 5^{ème} édition, Paris, 2007, p.21.

d'enquête. En revanche, elle a présenté des limites, notamment en termes de souplesse. Nous nous sommes vite rendu compte qu'elle définissait un cadre trop rigide lorsque certains aspects de la situation se révélaient significatifs. Il est donc dangereux de composer trop tôt une grille d'observation, surtout lorsque la situation à observer est encore peu connue du chercheur. En fait, nous n'avions assigné aucun espace consacré à des événements imprévus ou riches d'informations.

A la suite de ce premier jour d'observation, nous avons donc réajusté notre grille d'observation participante. Nous la présentons en annexe 1. Nous avons utilisé la même grille, mais sur des feuilles différentes, pour chacune des trois installations interactives de l'exposition car, comme le précise J.-C. Combessie, « appliquer la même grille à plusieurs situations [...] est la condition d'une comparaison systématique et renforce sa validation. »¹⁵⁴ L'objectif étant de comprendre comment les visiteurs de l'exposition agissent lors de la découverte des installations interactives, nous avons divisé la grille en plusieurs actions et comportements possibles, que nous remplissions pour chaque visiteur observé. Tout d'abord, nous avons scindé la grille en deux, en fonction de ceux qui expérimentent le dispositif interactif, et ceux qui ne l'expérimentent pas. Dans cette dernière catégorie apparaissent seulement deux autres sous-catégories correspondant à ceux qui lisent tout de même le cartel, et ceux qui ne le lisent pas. En revanche, la première catégorie concernant les visiteurs qui expérimentent le dispositif est bien plus complète. Elle précise d'abord si l'action prévue par le(les) artiste(s) a été exécutée ou non (survol de la main pour *Zoning seen from the sky*, caresse des plantes pour *Akousmaflore*, se placer devant l'écran pour *Portait on the fly*), puis, s'il y en a eu, les autres actions effectuées. Ensuite, la grille précise s'il y a eu lecture du cartel, et si c'est le cas, si elle a eu lieu avant et/ou après l'expérimentation. Elle permet également d'indiquer si le visiteur était seul ou en groupe, et quelle(s) réaction(s) il a eu. Cette sous-catégorie a parfois été difficile à renseigner puisque certaines réactions ne sont pas perceptibles par le chercheur, notamment en ce qui concerne les échanges verbaux. Enfin, la dernière sous-catégorie permet de savoir si le visiteur est revenu et a interagit de nouveau avec l'installation, à la suite de sa première rencontre avec celle-ci. Notons qu'une des principales limites de notre première grille d'observation participante reposait sur le fait qu'elle ne se présentait pas sous forme d'un tableau à double entrée. Nous ne pouvions donc pas suivre le comportement d'un visiteur en particulier dans sa découverte entière d'une installation, puisque chacune de ses interactions était notée dans la même case que celle des autres visiteurs. Par exemple, nous pouvions savoir que tant de visiteurs ont survolé l'écran de *Zoning seen from the sky*, que tant de visiteurs ont lu le cartel avant d'expérimenter l'installation, mais nous ne pouvions pas savoir si le visiteur qui a survolé l'écran avec sa main a lu le cartel ou non. Ainsi, grâce à un tableau à double entrée (chaque colonne représentant une interaction, chaque ligne représentant un visiteur),

¹⁵⁴ *Ibid.*, p.22.

notre grille d'observation définitive permet de savoir quel visiteur fait quoi, et ce tout au long de sa rencontre avec l'installation. Lors de la phase d'observation participante, l'observateur peut adopter différentes positions selon son objet d'étude. Le nôtre étant les interactions des visiteurs avec des œuvres artistiques, nous avons fait le choix de prendre les individus comme point fixe, et non les lieux. De cette façon, nous suivions un visiteur à la fois (ou plusieurs s'ils étaient en groupe) durant toute sa visite de l'exposition, et renseignions ses interactions avec les dispositifs interactifs dans notre grille d'observation.

Pour terminer, bien que notre grille d'observation participante individualise chaque visiteur, les informations prélevées par ce biais sont davantage de nature quantitative. En effet, cette observation donnera lieu à un comptage des données recueillies au cours des mêmes événements observés. Il est cohérent d'analyser ces résultats de manière quantitative, surtout lorsque les actes d'une situation observée se répètent, comme c'est le cas lors de la rencontre avec un dispositif artistique interactif. Le recensement des interactions observées permettra de dégager des tendances de comportements adoptés par les visiteurs. Ces dernières compléteront, contextualiseront et mettront en relief les données recueillies lors des entretiens qualitatifs.

2.1.3.2. Entretiens semi-directifs

Après avoir été « participant pur », pendant la phase d'expérimentation subjective, puis « observateur participant », il semble que nous partageons suffisamment le monde des visiteurs dans leurs interactions avec les dispositifs artistiques. Ces expérimentations et observations ont été complétées par des entretiens avec six visiteurs, juste après leur rencontre avec les œuvres. En nous appuyant sur les méthodologies de Jean-Claude Kaufmann¹⁵⁵ et de Jean-Claude Combessie¹⁵⁶, nous avons réalisé des entretiens dits semi-directifs. Cette technique est une des plus utilisées en sciences humaines notamment grâce à sa flexibilité. Le chercheur annonce au préalable le ou les thèmes à l'individu interrogé, qui sera invité à répondre dans ses propres termes, et dans son propre cadre de référence, à des questions préparées en amont. En effet, contrairement à l'entretien non-directif, le chercheur possède une grille d'entretien préalablement rédigée qui comporte les aspects du thème qui devront être abordés avant la fin de l'entretien. Cette grille doit être facilement consultable, détaillée et précise. L'ordre des thèmes est construit pour préfigurer un déroulement possible de l'entretien, une logique préalable des enchaînements. Mais l'entretien doit suivre sa propre dynamique. Ainsi,

¹⁵⁵ KAUFMANN, Jean-Claude, *L'entretien compréhensif*, Editions Armand Colin, 4^{ème} édition, Paris, 2016, 128 p.

¹⁵⁶ COMBESSIE, Jean-Claude, *La méthode en sociologie, op. cit.*

selon chaque entretien, les questions ne sont pas obligatoirement posées dans le même ordre, les enchaînements et la formulation des questions ne sont pas définitifs. La grille d'entretien doit relier les recherches documentaires aux réflexions personnelles, en fonction des thématiques que l'enquêteur souhaite évaluer. Les questions ne doivent comporter qu'une seule idée, formulée avec des termes précis, afin d'éviter toute réponse dite « hors-sujet ». Tout comme la grille d'observation participante, la grille d'entretien évolue. A partir des premiers entretiens, le chercheur intègre de nouveaux aspects et élabore une grille plus adaptée. Cela a été notre cas : nous avons complété notre grille à la suite des deux premiers entretiens car nous nous sommes rendu compte que nos questions n'étaient pas assez précises.

Avant de commencer l'entretien, il est indispensable de se présenter, d'exposer en quelques mots l'essentiel de la recherche, et d'expliquer le ou les thèmes sur le(s)quel(s) l'entretien sera centré. C'est ce qu'on appelle « l'annonce » ; elle permet d'amorcer l'entretien et de mettre le sujet en confiance. Le chercheur doit également poser les conditions de l'entretien. Dans notre cas, nous précisions que l'échange allait être enregistré, que nous respections l'anonymat des propos, et nous indiquions la durée approximative de l'entretien. Une fois la dynamique amorcée, la tâche de l'enquêteur est de l'entretenir en favorisant une expression confiante. Pour cela, les relances sont nécessaires. Elles désignent « la manière de reprendre "en écho" les propos mêmes de l'interlocuteur »¹⁵⁷ et sont improvisées au cours de l'entretien. Elles permettent de solliciter le sujet sur des éléments clés du thème qui ont été abordés de manière trop superficielle, de l'encourager à les développer et à en préciser des aspects. Les relances peuvent également être d'ordre plus directif afin de recentrer l'entretien lorsque le sujet entre dans des explications « hors-sujet » par exemple. Cette technique doit être utilisée avec précaution pour ne pas démotiver l'individu interrogé. Enfin, un troisième type de relance concerne les répétitions par l'enquêteur d'une partie de ce qui vient d'être dit (mot, élément de phrase, etc.). Elles ont l'avantage, d'une part, de manifester l'attention et l'intérêt de l'enquêteur et, d'autre part, de susciter des précisions supplémentaires, des confirmations ou des reformulations. Finalement, tous ces types de relance ont une fonction d'encouragement. C'est donc bien la grille d'entretien et les différentes interventions qui créent, avec le discours du sujet, la dynamique de l'entretien semi-directif.

Nos entretiens avaient différents objectifs. D'abord, ils devaient permettre de compléter, de manière qualitative, les comportements observés des visiteurs pendant leur découverte de chaque installation interactive, lors de la phase d'observation participante. Les données issues des discours des visiteurs ont donc été examinées à l'aune des activités préalablement observées, en particulier

¹⁵⁷ *Ibid.*, p.25.

pour ce qui concerne la dimension interactionnelle de la rencontre. Ensuite, les entretiens avaient également pour objectif de documenter les différentes facettes de l'expérience des visiteurs face à chacune des installations interactives de l'exposition. Enfin, ils ont également consisté à renseigner notre hypothèse de départ, à savoir si nous pouvions constater une corrélation entre les prédispositions du visiteur en termes de technologies numériques et son expérience tirée de la découverte d'un dispositif artistique interactif. Pour cela, nous avons établi une grille d'entretien que nous présentons en annexe 2. Celle-ci est composée de deux parties distinctes. La première consiste à renseigner le type de visiteur que nous interrogeons ; la deuxième se concentre sur les interactions du visiteur lors de sa découverte de chaque œuvre et de son expérience vécue. De cette façon, nous mettrons en relation les deux niveaux étudiés en les comparant, afin de vérifier notre hypothèse de départ. Pourrions-nous établir un lien entre les prédispositions du visiteur (connaissances et compétences numériques préalables, raison de sa venue à l'exposition) et son expérience tirée de la rencontre avec les œuvres interactives ?

Pour diverses raisons, le MAIF Social Club a été un lieu très propice pour mener à bien nos entretiens. D'abord, prônant le partage et la collaboration, le lieu est très chaleureux. Les visiteurs peuvent rester autant de temps qu'ils veulent, sans aucune obligation ou incitation d'achat. Souvent, après avoir visité l'exposition, les visiteurs déambulaient dans les différents espaces pour découvrir ce nouveau lieu. Ils profitaient largement de l'espace consacré à la bibliothèque, dans lequel sont installés des fauteuils, des tables, des tapis, etc. Le mobilier et l'agencement incitaient donc les visiteurs à consulter des ouvrages, discuter autour d'une table, prendre un café ou un thé en libre-service, tester le casque de réalité virtuelle présent, etc. Cette démarche de découverte du lieu et la convivialité propre au MAIF Social Club ont donc participé à rendre les visiteurs ouverts aux sollicitations. Tous ont accepté volontiers de se livrer à un entretien, car ils n'étaient pas pressés et avaient du temps pour rester au MAIF Social Club. La bibliothèque a donc été le lieu privilégié pour le déroulement des entretiens. Afin d'instaurer un climat chaleureux et de confiance, nous proposons aux sujets interrogés de s'installer dans des fauteuils confortables et d'échanger autour d'une boisson chaude. Nous avons enregistré tous les entretiens à l'aide de notre smartphone. Nous prenions également des notes durant l'échange afin de faciliter la mémorisation des points les plus importants en vue des relances. De plus, la prise de notes est une manifestation supplémentaire de l'intérêt que l'on porte à l'entretien. La retranscription des six entretiens est consultable en annexe 3.

Après s'être attardé sur le cadre théorique et méthodologique de notre étude, nous pouvons maintenant entamer l'analyse de nos données avant de les interpréter au vu de nos problématiques et de notre hypothèse de départ.

2.2. Rencontre des visiteurs avec les installations numériques interactives

2.2.1. L'implication des visiteurs

2.2.1.1. Spectateurs ou acteurs

Pour commencer, les données de la phase d'observation participante mettent en avant deux postures émergentes des comportements observés des visiteurs : celle de « spectateur » et celle de « d'acteur ». Au sein de nos grilles d'observation participante, ces postures correspondent respectivement aux catégories « N'expérimente pas » et « Expérimente ». La posture de « spectateur » est à comprendre comme la définition usuelle du terme selon le CNRTL : « celui, celle qui se contente de regarder, d'observer un phénomène, un événement sans intervenir, sans s'impliquer. »¹⁵⁸ Plus précisément, il peut y avoir une implication dans la seule observation oculaire d'une œuvre, mais elle sera davantage d'ordre mental. Les visiteurs que nous qualifions de spectateurs sont alors ceux qui ne s'engagent à aucun moment dans une interaction d'ordre physique avec le dispositif artistique. Leur attitude s'apparente à la contemplation d'un tableau, ou de toutes autres œuvres d'art non interactives. Lorsqu'on analyse les comportements de ce type de visiteurs, nous relevons deux explications principales : un manque d'intérêt ou une incompréhension de l'existence du caractère interactif de l'œuvre. D'abord, le comportement des visiteurs qui lisent le cartel mais qui n'expérimentent pas l'œuvre, semble s'expliquer par l'une de ces deux raisons. Sur 50 visiteurs observés, nous avons relevé huit visiteurs de ce type pour l'installation *Zoning seen from the sky* et six pour *Portrait on the fly*. Pour l'installation *Akousmaflore*, la question de la compréhension du caractère interactif ne se pose pas vraiment, puisque, pour rappel, sur chacun des deux murs qui entourent l'installation se trouve une feuille A3 (deux fois plus grande que le cartel) indiquant en gros « Vous êtes invités à caresser délicatement ces plantes ». Ainsi, au vu de la visibilité flagrante de cette indication de médiation, il semble que les visiteurs d'*Akousmaflore* n'aient pas besoin d'aller lire le cartel pour savoir que les plantes réagissent au toucher. Ainsi, nous considérons tous ces visiteurs, qu'ils soient lecteurs du cartel ou non, comme peu intéressés par l'œuvre ; nous en avons relevé seulement quatre pour cette installation. De plus, un cas particulier s'applique à l'installation *Portrait on the fly* car plusieurs visiteurs sont passés devant celle-ci sans la voir. Cela a été notre cas durant la

¹⁵⁸ <http://www.cnrtl.fr/definition/spectateur> [consulté le 24/05/2017]

phase d'expérimentation subjective, et également celui de la visiteuse n°2 qui explique qu'elle n'a pas interagit avec cette œuvre car ne l'avait pas remarquée. Parmi les 15 « visiteurs-spectateurs » de *Portrait on the fly*, six d'entre eux ne l'ont pas vue.

Ensuite, une posture « d'acteur » émerge des données tirées des observations et des entretiens, c'est-à-dire une implication active des visiteurs dans la rencontre avec les œuvres. A l'inverse de la posture de spectateur, cette posture d'acteur désigne les moments où le visiteur expérimente l'œuvre, c'est-à-dire lorsqu'il s'engage dans une interaction physique avec elle. Les comportements varient évidemment face à chaque installation, mais en plus de son action type (celle prévue par le concepteur), nous constatons que d'autres actions émergent. Pour *Zoning seen from the sky*, un peu plus de la moitié de ses visiteurs exécutent l'action type qui consiste à survoler l'écran avec sa main (28 visiteurs sur 50), à laquelle viennent s'ajouter d'autres actions non prévues. Les plus courantes sont de toucher l'écran avec le doigt et/ou de le caresser avec la main (29 visiteurs sur 50). Ce comportement propre à *Zoning seen from the sky* peut principalement s'expliquer par nos usages habituels prédéterminés par les interfaces connues de nos smartphones, tablettes, et autres dispositifs numériques tactiles. C'est le cas du visiteur interrogé n°5 qui raconte qu'il a d'abord touché l'écran, comme s'il était tactile : « *Alors au début j'ai essayé... parce que de par mon expérience de ce dispositif, j'ai voulu toucher l'écran [...] et il y a une femme qui est arrivée et [...] qui m'a dit que ce n'était pas tactile* »¹⁵⁹. Ensuite, la quasi-totalité des visiteurs d'*Akousmaflore* (46/50) caressent les plantes. Même si cela n'a pas été fréquent, pincer les feuilles est l'action secondaire la plus récurrente (5/50 soit un visiteur sur dix). Enfin, parmi les 50 visiteurs observés de *Portrait on the fly*, 35 ont interagit en se plaçant devant l'écran. Parfois en complément de cette action type, parfois en la remplaçant, dix visiteurs ont passé la main devant la caméra placée au-dessus de l'écran, soit 1/5 des spectateurs de l'installation. Nous notons également cinq visiteurs qui touchent l'écran, sûrement aussi du fait de nos habitudes liées aux interfaces tactiles. Dans tous ces cas de « visiteurs-acteurs », le corps en mouvement devient le support d'interaction avec l'œuvre.

Cependant, ces deux postures ne sont pas exclusives l'une de l'autre. En effet, la plupart des rencontres observées combinent les deux. Encore une fois, le passage d'une posture à l'autre s'explique par plusieurs raisons. D'abord, la posture de spectateur correspond parfois au début de la rencontre avec l'œuvre, lorsque le visiteur ne s'est pas encore rendu compte qu'une interactivité était possible. C'est le cas de trois visiteurs interrogés qui disent s'être d'abord positionnés comme spectateurs devant l'installation *Portrait on the fly*, car l'interactivité n'était pas encore découverte : « *on comprend vite, en observant, que ça commence à prendre les formes un peu de ce qui se passe*

¹⁵⁹ Extrait de l'entretien n°5, réalisé le 01/03/2017, au MAIF Social Club.

devant »¹⁶⁰, ou « *Au début, je l'ai juste regardée, j'ai pas compris que j'avais une influence sur l'œuvre* »¹⁶¹, ou encore « *je me suis pas rendue compte tout de suite, de voir, de dire "ah oui c'est les mouches qui sont en train de me dessiner"* »¹⁶². Ces trois individus ont ensuite tous expérimenté l'installation, interagissant de manière physique avec elle. Cette attitude n'a pas été formulée pour la découverte des deux autres installations interactives de l'exposition. En revanche, face à *Zoning seen from the sky*, deux visiteurs interrogés disent avoir tenté d'expérimenter l'œuvre, mais ne pas avoir réussi. Dans ce cas, ils sont d'abord acteurs puis, face à leur échec, reviennent à une position de spectateurs. La visiteuse n°2 dit que ça n'a pas fonctionné quand elle a touché. Le visiteur n°1 avoue ne pas avoir réussi à l'expérimenter et conclut « *C'était une jolie photo [rires] !* », sous-entendant alors qu'il a observé la photo de cette installation. La combinaison des deux postures s'explique alors parfois par un découragement de la part des visiteurs, lié à un échec de l'expérimentation interactive. L'installation *Portrait on the fly* a également généré ce type de comportements chez une visiteuse interrogée : « *Et puis après, je suis restée quelques minutes, et comme j'ai vu que c'était un peu lent... du coup après j'ai regardé seulement.* »¹⁶³ Les données de l'observation participante ne nous permettent pas de connaître en détails le nombre de personnes découragées, mais nous avons remarqué quelques visiteurs qui expriment à haute voix « *Ça ne fonctionne pas* » ou « *Ça ne fonctionne pas bien* ». Ils sont au moins (certains peuvent l'avoir pensé, mais ne pas l'avoir exprimé) 5/50, soit un visiteur sur dix, face à l'installation *Zoning seen from the sky*, et 2/50 face à *Portrait on the fly*. Enfin, les entretiens ont permis de relever deux visiteurs dont le passage de l'attitude de spectateur à celle d'acteur est justifié de manière volontaire. Le premier explique qu'il a testé l'interactivité de *Zoning seen from the sky* uniquement par curiosité parce que seulement l'image en elle-même lui suffisait¹⁶⁴. Pour lui, cette installation peut très bien faire œuvre sans le dispositif interactif. Concernant *Portrait on the fly*, un deuxième discours relate : « *Au début je me suis tenue sur le côté et puis après je suis restée un peu devant pour voir si ça allait vraiment prendre une partie de ma silhouette.* »¹⁶⁵ Cette visiteuse a la particularité d'avoir su quelles installations étaient interactives avant même de se rendre à l'exposition, car elle l'avait étudiée en cours. Se positionner dans un premier temps en retrait de l'écran traduit donc une attitude volontaire de sa part, sûrement afin d'appréhender la réaction des mouches virtuelles avant de se placer devant l'écran dans un second temps. Pour finir, notons que les entretiens ne font ressortir aucun visiteur ayant adopté les deux

¹⁶⁰ Extrait de l'entretien n°1, réalisé le 25/02/2017, au MAIF Social Club.

¹⁶¹ Extrait de l'entretien n°3, réalisé le 28/02/2017, au MAIF Social Club.

¹⁶² Extrait de l'entretien n°4, réalisé le 01/03/2017, au MAIF Social Club.

¹⁶³ Extrait de l'entretien n°6, réalisé le 02/03/2017, au MAIF Social Club.

¹⁶⁴ « *L'image en elle-même en fait, juste de la carte de ville, vue du dessus, juste ça déjà en fait, ça me suffit. Après j'ai quand même testé par curiosité le principe interactif, mais dans cette œuvre-là, rien que sans l'interactivité ça m'allait déjà.* », extrait de l'entretien n°3

¹⁶⁵ Extrait de l'entretien n°6

postures de spectateur et d'acteur face à l'installation *Akousmaflore*. Tous disent avoir été dans l'action, avoir caressé plusieurs plantes, réalisé plusieurs gestes, etc. Nous l'avons dit, l'observation participante permet de remarquer seulement quatre visiteurs sur 50 qui n'ont pas expérimenté cette installation, sûrement du fait d'un manque d'intérêt puisque le caractère interactif est indiqué de manière très visible.

Pour conclure, en croisant les données recueillies lors de la phase d'observation participante et celles des discours produits pendant les entretiens, deux postures principales semblent émerger face à la découverte d'une installation interactive : celle de spectateur et celle d'acteur, les deux n'étant pas exclusives l'une de l'autre. Les « visiteurs-spectateurs » paraissent soit être peu intéressés par l'œuvre, soit ne pas avoir compris son caractère interactif. *Zoning seen from the sky* semble être l'installation réunissant le plus de spectateurs dans ce cas (8/50). Un autre facteur propre à *Portrait on the fly* explique cette posture de spectateur : 6 visiteurs sur 50 sont passés à côté de l'installation sans la voir, du fait de sa localisation particulière. Ensuite, l'association des deux postures d'acteur et de spectateur chez un même visiteur manifeste différentes rencontres avec l'œuvre : l'interactivité n'est pas encore découverte, le visiteur a échoué dans son interaction physique ce qui le décourage et repasse à une position de spectateur, ou bien cette association constitue une volonté de la part du visiteur. L'observation participante ne permet pas de dégager les individus ayant d'abord été spectateurs (interactivité pas encore découverte), puis acteurs. En revanche, les entretiens renseignent que la moitié des visiteurs interrogés ont adopté ce comportement face à l'installation *Portrait on the fly*. Parmi les trois installations de l'exposition *Iconomania*, elle semble donc être celle dont le caractère interactif est le plus difficile à comprendre. *Zoning seen from the sky* est sans doute l'installation face à laquelle les visiteurs se découragent le plus : deux visiteurs interrogés affirment ne pas avoir réussi à expérimenter l'œuvre, et au moins un visiteur observé sur dix exprime le fait qu'elle « ne fonctionne pas », ou « pas bien ». Cela traduit un échec dans la rencontre interactive avec l'œuvre. Enfin, nous constatons deux postures de spectateurs (une face à *Zoning seen from the sky*, l'autre face à *Portrait on the fly*) qui s'expliquent par une volonté de la part des visiteurs. Les deux illustrent une intention d'appréhension de l'esthétique de l'installation artistique, avant ou après l'avoir expérimentée. Finalement, il semble qu'*Akousmaflore* constitue l'installation interactive la plus expérimentée de l'exposition : seulement quatre visiteurs sur 50 adoptent une posture de spectateurs, et donc de manque d'intérêt, et ceux interrogés disent tous avoir été dans l'action, et jamais dans la seule observation oculaire.

2.2.1.2. *Motivations de l'implication*

Pour continuer, différentes motivations recouvrent ces deux postures d'acteur ou de spectateur. Chez les visiteurs, nous remarquons des implications motivées par la découverte du fonctionnement technique de l'installation, mais également motivées par l'aspect esthétique de l'œuvre. Les données issues de l'observation participante mettent en avant cinq visiteurs sur les 50 paraissant se questionner sur le fonctionnement technique de *Zoning seen from the sky*. Ils correspondent à ceux qui regardent au plafond, sous la table et autour de l'installation. De plus, deux d'entre eux ont exprimé à haute voix une question du type « comment ça fonctionne ? » Ensuite, *Portrait on the fly* compte également cinq visiteurs sur les 50 observés qui semblent manifester un intérêt pour l'aspect technique de l'œuvre : ceux-là regardent derrière l'écran pour essayer de comprendre le fonctionnement. Enfin, *Akousmaflore* est l'installation qui a suscité le plus de questionnements quant aux moyens techniques. Sur les 50 observations, huit individus regardent au plafond. Précisons que quasiment tous les visiteurs de cette installation ont dirigé leur regard vers le plafond puisque les plantes y sont suspendues. En revanche, ces huit-là le regardent avec insistance, en bougeant la tête pour percevoir les câbles, les enceintes, etc., dont quatre expriment à haute voix « Comment ça fonctionne ? »

Cependant, ces questionnements étant le plus souvent d'ordre mental, les entretiens nous éclairent davantage sur les différentes motivations des visiteurs à s'impliquer dans la découverte d'une œuvre interactive. Commençons par la motivation à s'intéresser au fonctionnement technique des installations. D'abord, trois visiteurs interrogés sur les six expriment une attitude de curiosité vis-à-vis des procédés techniques utilisés. C'est le cas pour l'installation *Akousmaflore* pour laquelle le visiteur n°1 dit : « Ça c'est un truc que j'aime bien faire dans les installations, c'est pas forcément lire, et essayer de comprendre comment fonctionnent les œuvres. »¹⁶⁶ Il continue en expliquant qu'il a touché les plantes, les a caressées, pincées pour comprendre comment fonctionnait le mécanisme. Il conclut même en disant que ça été sa principale motivation face toutes les installations de l'exposition : « Mais moi je ne suis pas quelqu'un qui est très sensible à l'art, donc... [rires]. Mais ça m'a intrigué quand même en termes de technique. »¹⁶⁷ Le visiteur interrogé n°3 paraît également intrigué par la technique : « Et sinon quand même visuellement, j'ai quand même regardé au plafond comment c'était... comment ça pouvait fonctionner, si c'était relié, à quoi, si c'était visible ou pas, etc. »¹⁶⁸ Le visiteur n°5 exprime le fait qu'il s'est encore plus demandé comment l'installation fonctionnait car le dispositif paraissait invisible. Il va même jusqu'à dire que « quand on n'arrive pas

¹⁶⁶ Extrait de l'entretien n°1

¹⁶⁷ *Ibid.*

¹⁶⁸ Extrait de l'entretien n°3

à déceler la technique derrière, c'est encore plus réussi. »¹⁶⁹ Autrement dit, pour lui, si le fonctionnement technique est trop facilement identifiable, l'œuvre perd en qualité. D'ailleurs, il exprime la même satisfaction pour l'installation *Zoning seen from the sky* : « j'ai pas vu les ficelles du graphisme et de la fabrication quoi. Donc ça j'ai plutôt apprécié. » Ces trois mêmes visiteurs expriment également des interrogations sur le fonctionnement technique de l'installation *Portrait on the fly* : « on a essayé de comprendre, pareil, comment fonctionnait le truc. »¹⁷⁰, « Mais en tout cas je trouve ça quand même très astucieux parce que j'ai pas réussi à comprendre vraiment les techniques utilisées, à part cette caméra. »¹⁷¹, « Et du coup j'ai vu le Kinect, et c'est là où j'ai juste essayé de comprendre comment ça marche »¹⁷². D'autres visiteurs évoquent l'aspect technique dans leur découverte des installations, mais davantage pour son aspect impressionnant. Ceux-là se disent presque dépossédés du fonctionnement de l'œuvre, mais semblent en même temps impressionnés, voire même fascinés, du fait de cette incompréhension technique. C'est le cas de la visiteuse n°4 qui utilise à deux reprises le terme « magie » : une fois pour *Zoning seen from the sky* (« Ça m'a impressionné en fait de voir que juste en passant la main, ah ouais il y quelque chose qui change. Moi, pour moi, c'est de l'ordre de la magie en fait [rires], tellement j'ai du mal à comprendre ce qui se passe »¹⁷³), et une autre pour *Akousmaflore* (« Alors du coup je me suis demandé comment ça marchait. Ça c'est pareil, c'est de l'ordre de la magie pour moi. »¹⁷⁴) Cette dernière installation a suscité le même type de sentiment – peut-être dans une moindre mesure – chez la visiteuse n°6 : « Je comprenais pas comment ça se faisait. Je touchais juste une feuille, d'une plante, enfin d'une branche,... Il y avait quelque chose de... Comment dire ? Je m'interrogeais beaucoup. C'était intrigant. »¹⁷⁵ Enfin, deux des individus interrogés disent s'être intéressés au fonctionnement des installations dans le but de voir leurs limites techniques. La visiteuse n°4 explique que, pour voir jusqu'où elle pouvait interagir avec l'installation *Akousmaflore*, elle a essayé de « toucher plus de feuilles [pour voir] si ça faisait quelque chose, genre par exemple en se mettant complètement contre. »¹⁷⁶ Face à la rencontre avec l'installation *Zoning seen from the sky*, le visiteur interrogé n°5 exprime clairement : « j'essaye d'en comprendre les contours et les limites, du coup de comprendre le dispositif pour voir jusqu'où ça peut aller et donc pour définir les limites de l'expérience. »¹⁷⁷

¹⁶⁹ Extrait de l'entretien n°5

¹⁷⁰ Extrait de l'entretien n°1

¹⁷¹ Extrait de l'entretien n°3

¹⁷² Extrait de l'entretien n°5

¹⁷³ Extrait de l'entretien n°4

¹⁷⁴ *Ibid.*

¹⁷⁵ Extrait de l'entretien n°6

¹⁷⁶ Extrait de l'entretien n°4

¹⁷⁷ Extrait de l'entretien n°5

En parallèle à cet intérêt pour le fonctionnement technique des installations, nous repérons une autre motivation à s'impliquer dans la rencontre avec une œuvre interactive : celle de la préoccupation esthétique, visuelle ou sonore. Les propos les plus évidents sont ceux du visiteur n°3, que nous avons déjà cités, qui explique que l'image de l'installation *Zoning seen from the sky* lui suffisait pour apprécier l'œuvre. Le visiteur n°5 fait également part d'un intérêt esthétique face à l'installation *Portrait on the fly* ; il dit avoir apprécié son traitement graphique et ajoute : « *donc c'est pour ça que j'y suis allé aussi instinctivement, enfin que j'y ai prêté mon attention.* »¹⁷⁸ D'ailleurs, dans la rencontre avec cette installation, nous relevons également une motivation à ce que les mouches virtuelles créent la propre image du visiteur. L'image de soi paraît donc être un facteur esthétique motivant pour les visiteurs. C'est le cas de la visiteuse n°4 qui justifie le temps qu'elle a passé devant l'œuvre en expliquant qu'elle a voulu rester devant l'écran jusqu'à ce qu'elle aperçoive complètement sa silhouette. Les propos du visiteur n°5 sont encore plus évidents : « *Ce qui m'a intéressé en fait c'est ma présence, c'est moi-même, c'est-à-dire l'image modifiée mais du coup dans laquelle je me reconnais, et c'est ça que j'ai trouvé assez intéressant.* »¹⁷⁹ Il dit même avoir envoyé une photo de sa silhouette dessinée à l'écran à sa copine, pour qu'elle le reconnaisse. Enfin, l'installation *Akousmaflore* suscite de l'intérêt chez tous les visiteurs interrogés pour les sonorités qu'elle produit. En effet, dans chaque entretien, une phrase du type « *j'ai essayé de toucher toutes les plantes pour voir si elles faisaient des sons différents* » est prononcée. Que les visiteurs soient étonnés, charmés, ou simplement intrigués par les sonorités émises, la rencontre avec cette installation semble alors notamment avoir été motivée par son esthétique sonore.

Finalement, lors de la rencontre des visiteurs avec une installation numérique interactive, nous observons deux principales motivations à s'impliquer en tant que spectateur ou en tant qu'acteur. La découverte peut être motivée par le fonctionnement technique de l'installation, ou bien par un intérêt pour son esthétique. Lors de l'exposition *Iconomania*, il semble que cette dernière motivation soit moins présente que la première. Toutefois, l'installation *Akousmaflore* a quand même suscité de l'intérêt chez tous les individus interrogés, en termes d'esthétique sonore. Tous se sont intéressés à la diversité et à la nature des sons émis par le dispositif interactif. La rencontre motivée par le fonctionnement technique de l'installation semble, elle, s'expliquer par plusieurs raisons. Certains sont curieux de connaître les moyens techniques utilisés pour créer l'interactivité, d'autres interagissent de plusieurs façons afin de saisir les limites du dispositif technique. Et d'autres encore, se sentant dépassés par les technologies utilisées, éprouvent – paradoxalement – un sentiment de fascination envers le dispositif technique.

¹⁷⁸ *Ibid.*

¹⁷⁹ *Ibid.*

2.2.2. Découverte du fonctionnement interactif des installations

Nous avons vu que la rencontre avec une œuvre interactive peut prendre différentes formes, en fonction de l'implication du visiteur et de ses motivations à appréhender l'œuvre. Mais comment les visiteurs ont-ils découvert le caractère interactif des trois installations de l'exposition ?

D'abord, les concepteurs de l'exposition ont choisi de placer des cartels à côté de chaque œuvre, indiquant, lorsque c'était le cas, le caractère interactif de l'installation. En revanche, nous l'avons dit, ces informations de médiation ne sont pas les mêmes pour chaque œuvre. Alors qu'elles sont très évidentes pour *Akousmaflore* (adresse directe aux visiteurs, distincte et plus grande que le cartel, ainsi que formulations claires au sein du cartel), elles le sont dans une moindre mesure pour *Zoning seen from the sky* (une adresse directe aux visiteurs seulement au sein du cartel, mais en dehors du corps du texte). En revanche, lors de l'expérimentation subjective, il nous a semblé que l'explication du caractère interactif de *Portrait on the fly* était beaucoup moins intelligible. D'une manière ou d'une autre, les trois installations interactives de l'exposition ont donc fait l'objet d'indications essentielles concernant leur fonctionnement.

Au vue des données issues de l'observation participante, nous pouvons penser que, pour beaucoup de visiteurs, la lecture du cartel est déterminante dans la compréhension du caractère interactif des œuvres. En effet, face aux installations *Zoning seen from the sky*, *Akousmaflore* et *Portrait on the fly*, plus de la moitié des visiteurs qui les ont expérimenté ont également lu le cartel (respectivement, 69%, 56% et 66%), avant et/ou après la première expérimentation. Or, parmi les visiteurs interrogés, un seul relate le fait qu'il a compris le fonctionnement d'une œuvre – celui de *Portrait on the fly* – en lisant le cartel : « *Ensuite du coup comme je ne comprenais pas l'œuvre en elle-même, j'ai lu un petit peu les indications qui n'étaient quand même pas très claires, mais j'ai au moins appris que c'était interactif.* »¹⁸⁰ D'ailleurs, ces propos vont dans le même sens que notre ressenti vis-à-vis de l'explication un peu confuse du fonctionnement interactif de cette installation. En tout cas, c'est bien après la lecture du cartel que ce visiteur s'est placé devant l'écran pour faire agir l'œuvre. En revanche, il est le seul à exprimer cette attitude, et ce devant qu'une seule des installations interactives de l'exposition. Face à *Zoning seen from the sky*, trois visiteurs interrogés ont lu le cartel mais tous relatent d'autres facteurs déterminants dans leur découverte de son caractère interactif. Finalement, il semble que les cartels ne sont pas forcément la ressource principale mobilisée par les visiteurs pour comprendre le caractère interactif des installations. Nous allons le voir dans les paragraphes suivants, pour beaucoup de visiteurs, la lecture des cartels complètent d'autres sources d'informations.

¹⁸⁰ Extrait de l'entretien n°3

L'observation des comportements des autres visiteurs semble jouer un rôle important dans la compréhension du fonctionnement interactif des trois installations de l'exposition. Concernant l'installation *Zoning seen from the sky*, la visiteuse interrogée n°2 explique qu'elle a d'abord observé l'œuvre puis qu'elle a essayé d'expérimenter l'œuvre après avoir vu un autre visiteur toucher l'écran. Elle continue en expliquant : « *Ben ça n'a pas marché quand j'ai touché, mais j'ai vu qu'il y avait quelqu'un qui avait un peu... enfin qui avait touché et que ça avait changé de décor et tout.* »¹⁸¹ Il en est de même pour l'installation *Akousmaflore*, à propos de laquelle elle dit : « *Ben j'avais entendu que ça faisait un peu des bruits et j'étais pas sûre.* »¹⁸² Ce sont donc bien ses observations d'autrui, visuelles ou sonores, qui lui ont permis de comprendre l'interactivité possible de ces deux œuvres. La visiteuse n°6 relate qu'elle a également pris conscience du fonctionnement de *Portrait on the fly* lorsqu'elle a vu son amie se placer devant l'écran : « *Et je l'ai vu aussi sur elle [son amie], ça commençait à prendre forme en fait.* »¹⁸³ Les comportements des autres visiteurs (inconnus ou camarades) sont donc aussi des ressources mobilisées pour saisir le caractère interactif d'une œuvre. Ces observations laissent souvent place à une attitude de mimétisme.

Ensuite, les interactions verbales constituent une autre source de compréhension de l'interactivité des œuvres. Certains visiteurs ont en effet compris le fonctionnement d'une installation au cours d'une interaction avec un inconnu ou un camarade qui lui expliquait comment il fallait se comporter pour la faire agir. Ce rôle des interactions verbales apparaît très explicitement dans les groupes de visiteurs, comme celui des trois frères dont l'un d'entre eux raconte que son grand frère lui a expliqué le fonctionnement de *Portrait on the fly* : « *C'est même lui [son grand frère] qui m'a incité à venir car il a adoré cette œuvre.* »¹⁸⁴ La visiteuse n°6 a, elle aussi, compris la manière dont il fallait interagir avec l'installation *Zoning seen from the sky* grâce à son amie : « *Parce qu'en touchant, il se passait rien, donc après elle [son amie] m'a expliqué qu'il fallait passer la main dessus pour voir vraiment.* »¹⁸⁵ Lors de la phase d'observation participante, nous avons en effet repéré plusieurs interactions verbales concernant le fonctionnement des œuvres chez les groupes de visiteurs. Elles sont soit de l'ordre de l'incitation (« Viens voir ») ou du questionnement suivi d'une réponse (« Comment ça fonctionne ? », suivi de « avec la caméra », par exemple). Mais lorsque le visiteur vient seul, ces interactions verbales peuvent aussi s'effectuer avec des inconnus. C'est le cas du visiteur n°5, face à *Zoning seen from the sky* : « *il y a une femme qui est arrivée et qui m'a expliqué, qui a sans doute regardé et vu que je galérais un petit peu, et du coup qui est venue vers moi, et qui*

¹⁸¹ Extrait de l'entretien n°2

¹⁸² *Ibid.*

¹⁸³ Extrait de l'entretien n°6

¹⁸⁴ Extrait de l'entretien n°1

¹⁸⁵ Extrait de l'entretien n°6

*m'a dit que ce n'était pas tactile et que du coup il fallait superposer sa main, enfin juste passer sa main, survoler l'écran »*¹⁸⁶.

Cependant, comme pour les deux postures de visiteurs acteurs ou spectateurs, ces différentes ressources mobilisées pour comprendre le fonctionnement d'une œuvre interactive ne sont pas exclusives les unes des autres. Par exemple, la visiteuse n°4 relate : « *j'ai fait l'œuvre [Portait on the fly] avant de lire le panneau parce que mon mari m'avait dit comment ça fonctionnait.* »¹⁸⁷ Ses propos traduisent le fait qu'elle a saisi le fonctionnement de l'installation grâce à des interactions verbales, mais il semble qu'elle ait voulu compléter cette compréhension par la lecture du cartel. Face à *Akousmflore*, les visiteurs n°3 et n°4 expliquent qu'ils ont su, comme tous les visiteurs que nous avons interrogés, que l'installation était interactive grâce à l'adresse directe « Vous êtes invités à caresser ces plantes délicatement », mais qu'ils ont également lu le cartel pour obtenir plus amples informations. De plus, la visiteuse n°4 a compris le fonctionnement de *Zoning seen from the sky* à la fois grâce aux explications de son mari et à la fois grâce à l'observation de ses comportements : « *Ben moi j'ai pas su, c'est mon mari qui me l'a dit du coup. Parce que moi j'ai mis du temps à m'en rendre compte, il a fallu qu'il mette sa main au milieu pour me montrer qu'effectivement ça changeait. Je suis pas sûre que toute seule j'aurais trouvé.* »¹⁸⁸

Enfin, si la lecture des cartels, l'observation des comportements des autres visiteurs et les interactions verbales, apparaissent comme un ensemble de ressources mobilisées lors de la découverte des œuvres interactives, nous avons repéré un autre facteur déterminant dans la compréhension du fonctionnement des installations. Celui-ci se situe en dehors de la temporalité de la rencontre physique avec l'œuvre et concerne seulement la visiteuse n°6. En fait, elle avait étudié l'exposition *Iconomania* dans le cadre de sa licence d'art plastique. Plusieurs de ses camarades s'y étaient déjà rendus, et lui avaient donc fourni des informations quant à la manière dont fonctionnaient les œuvres interactives. Au cours de l'entretien, elle explique donc à plusieurs reprises le fait qu'elle avait déjà appréhendé ces installations grâce aux explications de son professeur ou de ses camarades. De plus, nous pouvons imaginer que la lecture des articles de presse, des sites internet du MAIF Social Club ou des artistes, ou tout autres ressources externes à la temporalité de l'exposition, contribuent à la compréhension du caractère interactif de trois installations de l'exposition.

Il semble alors que la compréhension du caractère interactif d'une installation numérique soit rendue possible grâce à la mobilisation de différentes sources d'informations, non exclusives les unes des autres. Au sein de l'exposition *Iconomania*, et parmi les visiteurs interrogés, l'interactivité des

¹⁸⁶ Extrait de l'entretien n°5

¹⁸⁷ Extrait de l'entretien n°4

¹⁸⁸ *Ibid.*

trois installations a principalement été découverte par l'observation des comportements d'autres visiteurs, l'observateur agissant ensuite de manière mimétique¹⁸⁹, et par des interactions verbales avec des inconnus ou des camarades. Bien-sûr, ceux ayant expérimenté *Akousmaflore* ont saisi son caractère interactif à la vue de la grande pancarte adressée aux visiteurs. Cependant, malgré l'importante part des visiteurs ayant lu les cartels, cette lecture ne semble pas avoir constitué la source majeure de compréhension du fonctionnement des œuvres interactives. En fait, en prenant l'exemple de *Zoning seen from the sky*, nous nous rendons compte que les lecteurs du cartel n'étaient pas très attentifs : « *J'ai lu en diagonale* »¹⁹⁰, « *Ouais mais je m'en souviens plus* »¹⁹¹, « *Ben oui pourtant j'avais lu [...], je devais pas être très concentrée encore.* »¹⁹² Finalement, dans la rencontre avec l'œuvre, la lecture du cartel semble davantage compléter d'autres interactions : afin de découvrir l'interactivité, plusieurs visiteurs mobilisent une source d'information principale (observations ou interactions verbales), la lecture du cartel venant prolonger leur compréhension du dispositif. Pour terminer, un autre ensemble de ressources contribuant à la compréhension du fonctionnement des œuvres se trouve en dehors de la temporalité de l'exposition, par exemple à travers des échanges avec des personnes ayant déjà visité l'exposition, ou par la lecture de documents (presse, site internet, etc.) La découverte du fonctionnement d'une installation numérique interactive mobilise alors une diversité de ressources, pendant ou avant la rencontre, qui peuvent se croiser et s'enrichir mutuellement.

¹⁸⁹ Par exemple, face à l'installation *Portrait on the fly*, la visiteuse n°4 relate : « *je suis arrivée, il [son mari] m'a dit 'Oh regarde c'est moi qu'est là'.* Et du coup j'ai dit '*Oh je peux me mettre à côté ?*' », traduisant alors un exemple de mimétisme de sa part.

¹⁹⁰ Extrait de l'entretien n°3

¹⁹¹ Extrait de l'entretien n°2

¹⁹² Extrait de l'entretien n°4

2.2.3. Notre hypothèse face à la rencontre des visiteurs avec les installations interactives

Les données issues de l'observation participante et des discours produits par six visiteurs interrogés ont permis d'examiner les comportements des visiteurs, lors de leur rencontre avec les installations numériques interactives de l'exposition Iconomania. A la suite de cette étude, peut-on observer une quelconque corrélation entre les prédispositions des visiteurs en termes de connaissances liées au numérique et leurs comportements face à leurs rencontres avec les trois installations ?

Tout d'abord, les entretiens, et plus particulièrement la phase de présentation des visiteurs interrogés, mettent en avant deux individus ayant un niveau de prédispositions en termes de technologies numériques plus élevé que celui des autres. Le visiteur n°3 a d'abord réalisé un mémoire de recherche sur la façon dont le numérique bouleversait les pratiques journalistiques. Il a ensuite approfondi ces réflexions en écrivant un ouvrage sur le même sujet. Le visiteur n°5 conçoit des applications pour smartphones qu'il distribue en ligne, et a pour ambition de réaliser des films en réalité virtuelle. Alors que ce dernier inscrit son appétence pour le numérique au sein d'une pratique concrète, le premier visiteur l'inscrit en termes de connaissances théoriques. Il sous-entend même le fait qu'il n'a pas réellement de compétence numérique, puisque dans le cadre de son travail, il « *utilise beaucoup des logiciels, notamment pour faire de la data, qui permettent, sans avoir de compétences numériques particulières, de créer des infographies, des cartes interactives* »¹⁹³. Plus tard, il avoue aussi : « *Mais bon j'y connais pas grand-chose en pratique moi.* »¹⁹⁴ Les visiteurs n°3 et n°5 paraissent prédisposés à appréhender des questions liées aux technologies numériques, mais nous les distinguons par la nature de leur appétence : alors que le premier apparaît comme un producteur de connaissances liées au numérique, le second apparaît comme un producteur de technologies numériques. Parmi les visiteurs interrogés, seule la visiteuse n°4 semble être un peu dépassée par la technologie en général. Elle dit même « freiner » volontairement les usages des outils numériques, en prenant l'exemple de son téléphone « *qui sert juste à téléphoner* »¹⁹⁵, car « *c'est vraiment pas [son] domaine du tout* »¹⁹⁶.

Il semble alors que nous pouvons comparer l'implication et les comportements des visiteurs, pendant la découverte des installations interactives de l'exposition, de ceux ayant le plus de

¹⁹³ Extrait de l'entretien n°3

¹⁹⁴ *Ibid.*

¹⁹⁵ Extrait de l'entretien n°4

¹⁹⁶ *Ibid.*

connaissances et/ou compétences dans le domaine des technologies numériques, avec ceux déclarant en avoir le moins. D'abord, lorsque nous nous intéressons aux motivations de l'implication dans la découverte des œuvres, nous nous rendons compte que les visiteurs n°3 et n°5 s'intéressent tous les deux au fonctionnement technique des trois installations. Contrairement aux autres visiteurs qui le font soit pour tester les limites techniques, soit parce qu'ils semblent impressionnés par le fonctionnement, eux s'y intéressent par curiosité. Le visiteur n°5 explique à plusieurs reprises qu'il s'interroge sur les techniques utilisées afin de nourrir son activité professionnelle. Le visiteur n°3 ne justifie pas cet intérêt par une raison particulière. Cependant, il ne serait pas correct d'établir un lien entre les prédispositions, en matière de connaissances et de compétences numériques, de ces deux visiteurs et leur intérêt porté à l'aspect technique. En effet, le visiteur n°1 relate également le fait que, face à la découverte des installations interactives, sa motivation première a été de comprendre leur fonctionnement technique. Pourtant, cet individu ne présente pas de signe apparent justifiant d'une appétence particulière pour les technologies numériques. Ensuite, en suivant notre hypothèse, nous pourrions penser que les visiteurs n°3 et n°5 ont découvert plus rapidement, et de manière autonome, le fonctionnement interactif des installations. Or, l'intégralité des visiteurs interrogés disent ne pas avoir compris d'emblée l'interactivité d'au moins une installation. C'est face à *Portrait on the fly* que le visiteur interrogé n°3 a dû lire le cartel pour saisir le fonctionnement de l'œuvre ; c'est une autre visiteuse qui a expliqué au visiteur interrogé n°5 la manière dont il fallait agir face *Zoning seen from the sky*.

A ce stade, nous ne pouvons donc pas établir de corrélation entre la manière de découvrir une installation interactive et le niveau de prédispositions des visiteurs en matière de technologies numériques. Si les visiteurs n°3 et n°5 semblent en effet motivés par la découverte du fonctionnement technique des œuvres, cette motivation n'est pas la seule. Nous l'avons vu, leur rencontre avec les installations est également stimulée par leur aspect esthétique (principalement face à *Zoning seen from the sky* pour le visiteur n°3 et face à *Portrait on the fly* pour le visiteur n°5). Le fait que le visiteur n°1, n'ayant a priori pas de prédispositions particulières, fasse de la compréhension du fonctionnement technique des œuvres sa priorité, renforce encore plus l'idée que nos données recueillies ne permettent pas de confirmer notre hypothèse de départ. De plus, les visiteurs n°3 et n°5 ne sont pas parvenus à comprendre plus facilement que les autres individus interrogés, le fonctionnement interactif des œuvres. Finalement, si notre hypothèse ne peut pas être confirmée, elle n'est pas infirmée non plus car l'échantillon étudié n'est pas assez important en termes d'individus interrogés. En étudiant, par le biais des connaissances et compétences numériques préalables, les interactions des visiteurs avec des installations interactives, nous constatons que ces prédispositions peuvent peut-être expliquer certains comportements, mais elles ne semblent pas suffisantes. En effet,

pourquoi le visiteur interrogé n°1 s'intéresse lui aussi de très près au fonctionnement technique des installations ? Il justifie cet intérêt par le fait qu'il ne soit « *pas très sensible à l'art* »¹⁹⁷. Se questionner sur le fonctionnement technique des installations serait alors pour lui une manière de trouver un intérêt à aller à la rencontre d'œuvres d'art numérique. Nous comprenons ainsi que d'autres facteurs entrent en jeu dans la découverte des œuvres numériques interactives, par exemple la relation qu'entretiennent les visiteurs à l'art contemporain en général. De cette manière, si notre postulat de départ n'est ni confirmé ni infirmé, il permet de faire émerger de nouveaux questionnements.

¹⁹⁷ Extrait de l'entretien n°1

2.3. Expérience vécue des visiteurs face aux installations numériques interactives

Selon J. Dewey, l'expérience artistique inclut le vécu émotionnel que l'œuvre suscite en nous. Ainsi, après avoir étudié l'expérience due à l'aspect interactionnel de la rencontre des visiteurs avec les installations interactives de l'exposition *Iconomania*, il convient maintenant de s'intéresser aux autres vécus (émotions, sentiments et pensées éprouvées) occasionnés par ces œuvres. Afin de décrire le vécu émotionnel face à chaque installation interactive, nous analysons les discours des visiteurs interrogés lorsqu'ils expriment leurs impressions, leurs réactions, les propos retenus, bref, lorsqu'ils se livrent à la critique des installations. Nous associons alors les propos des visiteurs concernant leur rapport aux œuvres aux « différents registres de valeurs »¹⁹⁸ établis par Jacqueline Eidelman. Ces registres ont fait l'objet d'une classification répertoriant des catégories découlant du monde l'art, et d'autres plus proches du monde ordinaire. Ainsi, cette catégorisation semble cohérente afin de rendre compte à la fois des discours émanant des visiteurs détenteurs d'un capital de connaissances des technologies numériques et de l'art contemporain, et de ceux ayant a priori moins de prédispositions dans ces domaines. Voici les différents registres de valeurs, auxquels nous associons les discours des visiteurs, et leur brève description :

- esthétique : opinions relatives à la beauté et à l'harmonie de l'œuvre ;
- esthésique : expression d'un degré de plaisir ou de satisfaction tirés de l'œuvre ;
- herméneutique : quête de sens ou affectation d'un sens ;
- réputationnel : notoriété de l'artiste ou de son œuvre ou d'un mouvement artistique ;
- purificateur : réflexions ou interrogations sur le statut d'œuvre d'art ;
- domestique : renvoie à l'environnement ou à l'univers du visiteur ;
- fonctionnel : il peut s'agir d'une fonctionnalité interne ou propre à l'œuvre [...] ;
- civique : renvoie soit à la politique d'acquisition soit aux connotations politiques de l'œuvre ;
- éthique : interrogations de types idéologique et moral.¹⁹⁹

2.3.1. Registre esthétique

Tout d'abord, nous avons vu que l'implication des visiteurs dans la découverte d'une installation interactive se justifiait parfois par une motivation liée à son esthétique. Mais quels sont les aspects spécifiques qui ont retenu l'attention et participé à l'expérience émotionnelle des visiteurs? L'individu interrogé n°1 fait référence à son expérience esthétique face à l'installation *Akousmaflöre*,

¹⁹⁸ EIDELMAN, Jacqueline, « La réception de l'exposition d'art contemporain : Hypothèses de collection », in *Publics et Musées*, n°16, « Le regard au musée » (sous la dir. de Pascal Lardellier), 1999, p.183.

¹⁹⁹ *Ibid.*, p.184.

en expliquant qu'il l'a trouvée intéressante « *en termes d'aspect et de présence dans l'espace* »²⁰⁰. Cette installation semble avoir nourri encore plus le vécu expérientiel de la visiteuse n°2 qui relate : « *je trouve ça calme et j'aime bien. [...] C'est joli et... Enfin je sais pas, c'est... c'est agréable d'être accueilli dans une œuvre, de pouvoir y participer et de la provoquer aussi. Puis le fait que ce soit des bruits d'oiseaux, je sais pas c'est... En plus il y a personne et tout, c'est... Tu te crées ton monde un peu avec les bruits et tout, je trouve ça hyper agréable.* »²⁰¹ La visiteuse n°4 rejoint ces propos lorsqu'elle dit : « *ça détend quoi d'être au milieu de ces plantes* »²⁰². Ceux deux citations traduisent bien l'harmonie de l'œuvre, et particulièrement le caractère paisible qui émane de cet agencement de végétaux. Il semble alors que les plantes suspendues, accompagnées des sons de nature organique, de l'installation *Akousmaflore* aient beaucoup nourri le vécu esthétique des visiteurs. Le discours de l'individu n°5 fait également appel à un registre esthétique lorsqu'il évoque les installations *Zoning seen from the sky* (« *j'ai apprécié l'œuvre de par son graphisme* »²⁰³) et *Portrait on the fly* pour laquelle il explique être sensible aux tendances graphiques épurées : « *j'ai tendance à réagir favorablement à tout ce qui s'approche de près ou de loin à cette esthétique. Là on s'en approche, le cadre, enfin l'écran, peut s'en approcher, donc c'est pour ça que j'y suis allé aussi instinctivement, enfin que j'y ai prêté mon attention.* »²⁰⁴ De cette façon, l'expérience émotionnelle de ces visiteurs peut s'expliquer en partie par des facteurs esthétiques, relatifs à la beauté et à l'harmonie des œuvres.

2.3.2. Registre esthétique

Un autre type d'expérience évoqué par les visiteurs interrogés concerne le plaisir, ou à l'inverse les déceptions, qu'ils ont tiré de la découverte des œuvres. Différents facteurs expliquent cette satisfaction ou cette contrariété.

D'abord, certains visiteurs développent un rapport ludique avec les installations, qui est favorisé par leur caractère interactif. Ce rapport apparaît de façon plus marquée quand les individus sont en groupe, comme le visiteur n°1 venu avec ses frères qui explique qu'ils ont fait des grimaces devant l'écran de *Portrait on the fly*. C'est d'ailleurs son grand frère qui l'a incité à venir pour faire des mouvements. Nous pouvons également noter ce genre d'interactions ludiques au sein des groupes de visiteurs observés durant la phase d'observation participante. Beaucoup de groupes rigolent ;

²⁰⁰ Extrait de l'entretien n°1

²⁰¹ Extrait de l'entretien n°2

²⁰² Extrait de l'entretien n°4

²⁰³ Extrait de l'entretien n°5

²⁰⁴ *Ibid.*

plusieurs individus disent à leur camarade « viens voir ». Les données issues de l'observation participante ainsi que des entretiens montrent que l'installation *Akousmaflore* apparaît comme la plus ludique. Quatre visiteurs interrogés sur six utilisent le terme de « ludique », ou bien des termes associés, (« amusant », « marrant ») pour la décrire. Le visiteur n°5 va même jusqu'à relater : « *j'avais l'impression de parler avec la plante, de danser avec la plante, de pouvoir danser avec la plante* »²⁰⁵. En revanche, pour le visiteur interrogé n°3, c'est *Portrait on the fly* qui lui semble être la plus ludique des trois installations interactives, car il suppose qu'un enfant « *va jouer, il va sans doute faire des formes, etc.* »²⁰⁶ Finalement, ces discours soulignent l'amusement éprouvé par certains visiteurs, favorisant la perception de l'interactivité comme un jeu.

Ensuite, chez deux des visiteurs interrogés, une sensation de surprise a été engendrée par le dispositif interactif d'*Akousmaflore*. L'individu n°3 raconte qu'il a eu un mouvement de recul lorsqu'il a entendu le premier son émis par l'installation, parce qu'il ne pensait pas qu'il serait aussi fort. Il précise : « *je savais pas dans quelle mesure le son serait plus ou moins fort et plus ou moins abstrait, et je savais pas si ce serait un son concret ou si c'était quelque chose que j'étais censé entendre de manière plus intérieure disons, au contact de la plante quoi.* »²⁰⁷ Il en est de même pour la visiteuse n°6 qui ne savait pas ce que le contact avec les plantes allait provoquer : « *j'ai à peine pincé une des feuilles doucement, et ensuite il y a un son qui a surgit, j'ai eu un peu peur !* »²⁰⁸ Dans certains cas, l'interactivité de l'installation *Akousmaflore* a suscité un étonnement qui a participé à construire le vécu émotionnel du visiteur.

La manière d'interagir avec une œuvre apparaît également comme un facteur de satisfaction dans la découverte des installations. C'est le cas de *Zoning seen from the sky* à propos de laquelle le visiteur interrogé n°5 dit avoir été agréablement surpris par son exécution. En effet, il explique que, généralement, il perçoit les œuvres composées d'écrans – souvent tactiles – comme favorisant le dispositif au détriment du propos. Ici, d'une part le fonctionnement n'est pas tactile, et d'autre part, « *le dispositif est nécessaire au propos* »²⁰⁹. Autrement dit, selon lui, la réflexion menée autour de l'évolution de l'urbanisme est rendue possible grâce au dispositif interactif. Ainsi, l'expérience de sa découverte de l'installation a été positive puisque son exécution a permis de véhiculer un propos. Ensuite, la nature de l'interactivité de l'installation *Akousmaflore* a également favorisé le vécu

²⁰⁵ *Ibid.*

²⁰⁶ Extrait de l'entretien n°3

²⁰⁷ *Ibid.*

²⁰⁸ Extrait de l'entretien n°6

²⁰⁹ Extrait de l'entretien n°5

esthétique du visiteur interrogé n°3. La comparant avec l'installation *Zoning seen from the sky*, il explique qu'il a apprécié le fait qu'un contact physique était encouragé par le dispositif. « *Si je passais à côté, si je les effleurais [les plantes], ça ne faisait rien, donc déjà il y a un rapport qui est différent à l'œuvre dans la mesure où il y a un vrai contact qui s'établit.* »²¹⁰ Le fait de s'investir physiquement dans et avec l'installation instaure un rapport de proximité qui a favorisé sa perception de l'œuvre. Selon lui, le toucher permet de pallier le caractère trop virtuel des sons numériques. Enfin, le visiteur n°5 exprime également que, face à cette installation, l'interactivité favoriserait la perception de son corps : « *ça me prouve, par l'expérience, que la plante perçoit ma présence.* »²¹¹ Il a découvert que les végétaux étaient sensibles à l'énergie électrostatique de son corps grâce à l'interactivité propre au dispositif d'*Akousmaflore*. Il explique que s'il avait lu cette information ou s'il l'avait vue dans un film par exemple, le propos n'aurait sûrement pas eu le même impact dans la perception de son être. Finalement, selon lui, l'installation *Akousmaflore* sert un propos propre au médium mis en œuvre, propre à l'expérience physique rendue possible par le biais de l'interactivité.

Chez le visiteur n°3, l'expérience émotionnelle de l'interactivité se caractérise également par le « couplage » qui se crée entre lui et l'œuvre. Face à l'installation *Akousmaflore*, la réaction sonore des plantes semble l'avoir encouragé à découvrir l'intégralité de l'œuvre. Il explique avoir éprouvé de « *la curiosité en fait à toucher le reste de l'installation pour voir si les sons étaient différents.* »²¹² Il ajoute : « *Pour une fois qu'on a le droit de toucher une œuvre, on a envie de tout toucher pour voir...* »²¹³ Ici, le « couplage » est illustré par le fait que le visiteur fait agir l'œuvre, mais que celle-ci l'incite également à agir. Il exprime la même expérience devant l'installation *Portrait on the fly* : il s'est positionné une première fois devant l'écran, puis voyant qu'elle réagissait, il s'est déplacé à plusieurs reprises pour constater l'évolution de l'œuvre. Ainsi, la manière de réagir de ces deux installations a suscité de la curiosité chez ce visiteur qui s'engage ainsi avec elles dans une interaction plus poussée.

Enfin, les propos esthétiques des visiteurs peuvent également traduire des déceptions face aux œuvres, le plaisir étant atténué par différents facteurs. Les trois installations interactives de l'exposition ont fait l'objet d'un sentiment de frustration chez un de ses visiteurs interrogés. Pour rappel, la visiteuse n°2 n'a pas su comment expérimenter l'installation *Zoning seen from the sky*, car elle n'a pas vu la phrase sur le cartel « Survolez l'écran avec votre main ». Ainsi, elle relate : « *Mais*

²¹⁰ Extrait de l'entretien n°3

²¹¹ Extrait de l'entretien n°5

²¹² Extrait de l'entretien n°3

²¹³ *Ibid.*

j'aurais bien aimé toucher sinon. »²¹⁴ Nous saisissons ici le sentiment de frustration qu'elle retire de son expérience avec cette installation. Ce même sentiment se retrouve chez la visiteuse n°4 qui, devant *Akousmaflore*, serait « *resté plus de temps s'il n'y avait pas eu les personnes.* »²¹⁵ Enfin, elle s'est également sentie frustrée lorsqu'elle s'est rendue compte que les mouches virtuelles de l'installation *Portrait on the fly* mettaient trop de temps à former sa silhouette : « *Ce qui m'a moins plu, c'est que j'aurais voulu rester très longtemps pour voir jusqu'où ça pouvait aller, et puis en fait c'est trop long. Ou il aurait fallu rester dix minutes devant pour voir.* »²¹⁶ La visiteuse interrogée n°6 exprime elle aussi sa déception face à l'exécution de cette œuvre : « *je pensais que les mouches allaient prendre la forme totale, et donc du coup on attendait longtemps avant de voir juste à peine quelques traits reconnaissables.* »²¹⁷ Le vécu émotionnel d'un visiteur face à une œuvre se construit également sur des frustrations ou des déceptions par rapport à ses attentes. Ici, ces contrariétés sont soit dues aux propriétés internes de l'installation (propre à son exécution principalement), soit occasionnées par des facteurs externes (présence d'autres visiteurs, manque de médiation quant à la manière d'agir, etc.) Enfin, le visiteur n°3 va même jusqu'à dire qu'il n'a pas vraiment vu l'intérêt du caractère interactif de l'installation *Zoning seen from the sky*. Il explique que ce n'est pas l'interactivité qu'il a appréciée dans l'œuvre, mais davantage la photographie aérienne de Paris : « *Juste ça déjà en fait, ça me suffit.* »²¹⁸ Si l'interactivité est souvent source de satisfaction dans l'expérience vécue avec les installations (rapport ludique, surprise engendrée par l'exécution, manière d'interagir, etc.), elle peut parfois être perçue comme superficielle ou bien décevante.

2.3.3. Registre herméneutique

Jusque-là, les propos d'ordres esthétiques et esthésiques des visiteurs rendaient davantage compte de leur expérience émotionnelle, voire sensorielle, face aux installations interactives exposées. Le registre herméneutique, lui, englobe les propos des visiteurs lorsqu'ils évoquent le sens qu'ils ont donné – ou cherché à donner – aux œuvres. Cette recherche de sens participe tout autant à construire le vécu expérientiel.

D'abord, l'assignation d'un propos, ou d'un thème, à certaines installations interactives a nourri l'expérience herméneutique de quelques visiteurs. Face à l'installation *Akousmaflore*, la

²¹⁴ Extrait de l'entretien n°2

²¹⁵ Extrait de l'entretien n°4

²¹⁶ *Ibid.*

²¹⁷ Extrait de l'entretien n°6

²¹⁸ Extrait de l'entretien n°3

visiteuse n°4 explique : « *J'ai trouvé ça chouette aussi sur la réflexion de : en fait on a tout le temps de la nature autour de nous et comment on vit avec ça* »²¹⁹. Nous remarquons ici comment la visiteuse constitue un sens qui intègre à la fois les plantes et le caractère interactif de l'œuvre. Pour la visiteuse n°6, l'appréciation de *Zoning seen from the sky* est également passée par l'attribution d'un sens : « *Regarder l'évolution entre... de quelques années, par rapport à ce qui s'est passé, l'agglomération, enfin le grignotage urbain et tout ça, c'est intéressant.* »²²⁰ Aussi, nous constatons que deux visiteurs interrogés évoquent le caractère éphémère mis en scène par deux installations différentes : le visiteur n°5 attribue ce sens à l'installation *Zoning seen from the sky* (« *l'éphémérité de la présence humaine, je trouve ça intéressant.* »²²¹) et la visiteuse n°6 voit également « *quelque chose d'éphémère* »²²² au sein de *Portait on the fly*. Ces deux installations sont d'ordre visuel et leur aspect se modifie lorsque le spectateur agit dessus de manière physique. Elles reviennent alors à leur état initial lorsque le spectateur s'en va ou arrête d'interagir. Nous pouvons alors nous demander si le côté éphémère est vraiment un thème développé par les concepteurs de ces deux installations, ou s'il n'est pas un caractère propre à toutes les installations dont l'aspect visuel peut être affecté par la présence d'un individu.

Ensuite, deux des visiteurs interrogés ont exprimé l'idée que le dispositif d'*Akousmaflore* n'était pas assez développé pour faire émerger un sens. C'est le cas de la visiteuse n°6 qui relate : « *Je pense que s'il y avait eu beaucoup plus de plantes, avec des sons, j'aurais peut-être vu un thème fantastique.* »²²³ Le visiteur n°1 projette également une expérience plus riche si les plantes et les sons avaient été plus nombreux, et si l'interactivité avait été plus subtile : « *peut-être que s'il y en avait eu plus [des plantes], enfin si ça avait été sur une plus grande pièce, [...] peut-être que effectivement ça peut projeter plus facilement. Là c'est vrai que sur 4m² c'est peut-être pas évident de s'intégrer. Mais effectivement s'il y en avait plus et [...] juste en les frôlant il se passait quelque chose, ça aurait pu être plus intéressant.* »²²⁴ En fait, il explique qu'il se serait sûrement immergé de manière plus intense dans l'installation si elle avait été développée sur une plus grande échelle. En proposant eux-mêmes une amélioration du dispositif artistique, les visiteurs font émerger la potentialité d'une expérience plus riche (perceptions plus intenses, sens donné plus évident, etc.)

²¹⁹ Extrait de l'entretien n°4

²²⁰ Extrait de l'entretien n°6

²²¹ Extrait de l'entretien n°5

²²² Extrait de l'entretien n°6

²²³ *Ibid.*

²²⁴ Extrait de l'entretien n°1

Enfin, pour certains visiteurs, l'émergence du sens de l'œuvre est notamment rendue possible grâce à l'interactivité de l'œuvre. Ces propos sont tenus par les visiteurs ayant échoué dans leur expérimentation d'une installation, cet échec justifiant alors leur difficulté à attribuer un sens. En effet, le visiteur n°1 explique ne pas pouvoir affecter un propos à l'installation *Zoning seen from the sky* car il n'est pas parvenu à faire agir l'œuvre. Ainsi, selon lui, l'interactivité offrirait de la matière pour saisir le sens d'une œuvre. Nous retrouvons ces propos dans le discours de la visiteuse n°2 qui n'a pas réussi à interagir de manière physique avec cette même installation : « *Justement je trouvais que c'était un peu opaque au final. Enfin pas opaque, mais... il se passe pas grand-chose. Enfin c'est peut-être parce que ça n'a pas marché quand j'ai touché.* »²²⁵ Finalement, pour ces visiteurs ayant échoué dans l'expérimentation physique de l'installation, l'interactivité enrichirait l'expérience, notamment par l'émergence d'un sens plus manifeste.

2.3.4. Registre purificateur

Pour continuer, l'expérience vécue des visiteurs se reflète aussi à travers un registre purificateur, c'est-à-dire à travers des réflexions sur le statut d'une œuvre d'art. En effet, de par son caractère interactif, l'installation *Akousmaflore* a parfois bousculé les normes habituelles de contemplation de l'art contemporain. Ces réflexions se retrouvent chez la visiteuse n°2 qui s'est questionnée sur sa propre place au sein de cette œuvre : « *J'ai caressé chaque plante une par une et puis euh... puis après t'oses pas trop rester trop longtemps. J'aurais pu rester plus longtemps mais... [...]* Ouais voilà, bah il y a quand même une crainte avec... *T'oses pas te permettre quoi...* »²²⁶ En fait, à travers ces propos, elle compare son expérience avec celle vécue face à des arts plus traditionnels, ou en tout cas non interactifs. Habitée à ne pas toucher les œuvres d'art, elle n'a pas osé caresser les plantes très longtemps, comme si ce privilège était exceptionnel et donc limité dans la durée. Aussi, la visiteuse n°4 relate : « *il y avait des personnes qui étaient là, donc je voulais aussi leur laisser la place.* »²²⁷ Encore une fois, nous notons que cette personne se comporte comme si elle était face à des arts visuels non interactifs, et qu'elle ne voulait pas contrarier l'expérience des autres visiteurs par sa présence. De cette manière, nous comprenons que les possibilités d'interactivité des installations numériques peuvent bouleverser les conventions traditionnelles d'appréhension d'une œuvre d'art contemporain. Ces réflexions menées par ces deux visiteuses participent bien-sûr à la

²²⁵ Extrait de l'entretien n°2

²²⁶ *Ibid.*

²²⁷ Extrait de l'entretien n°4

construction de leur expérience, puisqu'elles ont fait ressurgir les normes habituelles acquises dans le domaine de l'art, notamment concernant sa contemplation.

Ensuite, un autre vécu d'ordre purificateur peut être expliqué par le visiteur n°5, face à l'installation *Akousmaflore* : « *La finalité de l'art c'est de me faire évoluer dans ma compréhension du monde et de moi-même. [...] C'est-à-dire qu'après l'expérience de l'œuvre, je n'étais plus le même qu'avant l'expérience de l'œuvre. C'est-à-dire qu'avant l'expérience de l'œuvre, je ne savais pas, j'étais dans l'ignorance que mon corps interagit au niveau électrique avec une plante de manière suffisamment sensible pour que ce soit mesurable et modifiable, interprétable, et après j'étais conscient de cette interaction. [...] Mon attente d'une expérience artistique est remplie.* »²²⁸ Ces propos, très explicites, montrent que son expérience de la découverte de cette installation lui a fait prendre conscience de ce qu'il attendait d'une œuvre d'art. Il ramène son vécu expérientiel aux objectifs de l'art.

2.3.5. Registre domestique

Les connaissances personnelles et l'environnement quotidien des visiteurs influent également beaucoup leur expérience de la découverte d'une œuvre artistique. Ce registre domestique apparaît à plusieurs reprises dans les discours de quasiment tous les visiteurs.

D'abord, face à l'installation *Zoning seen from the sky*, il semble que la connaissance de la ville de Paris n'ait pas été anodine dans le vécu de ses visiteurs. Alors que la visiteuse interrogée n°2, parisienne, explique que cette installation ne l'a pas trop touchée car « *c'est vraiment le quartier central de Paris donc c'est très... on connaît par cœur* »²²⁹, la visiteuse n°4 raconte, à l'inverse, que son mari et elle ne sont pas parisiens et qu'ils ont donc pris du plaisir à se demander « *ah où est-ce qu'on a été ?* »²³⁰, développant ainsi un rapport ludique à l'œuvre. Le lieu d'habitation semble beaucoup influencer le vécu de cette visiteuse qui, concernant l'installation *Akousmaflore*, relate : « *Je viens plutôt de la campagne, du coup être un peu entourée de verdure je trouve ça chouette.* »²³¹

²²⁸ Extrait de l'entretien n°5

²²⁹ Extrait de l'entretien n°2

²³⁰ Extrait de l'entretien n°4

²³¹ *Ibid.*

Avec ces exemples, nous comprenons comment l'environnement des visiteurs participe à la construction de leur vécu face à des œuvres artistiques.

De plus, la découverte des installations interactives de l'exposition *Iconomania* renvoie régulièrement à des expériences passées, artistiques, personnelles ou professionnelles. Le visiteur n°3 a associé le principe interactif de *Zoning seen from the sky* à un usage auquel il a souvent recours au sein de son activité professionnelle. Il explique qu'il utilise des logiciels permettant de superposer deux images que l'internaute peut déplacer pour avoir un aperçu avant/après d'une situation : « *par exemple, je sais pas, je fais un reportage sur les bombardements en Syrie, je peux superposer deux photos de la ville avant et après les bombardements, et avec la souris l'internaute va pouvoir glisser et voir les deux photos superposées, comme une fenêtre en fait qui s'ouvrirait sur deux images.* »²³² Le mécanisme de l'installation lui a donc rappelé d'autres usages d'ordres concrets et professionnels. Lors de l'entretien, ce même visiteur relate également le fait que l'installation *Akousmaflor* lui a permis de refaire surgir un souvenir d'enfance : « *quand j'étais plus jeune, je faisais de la musique, [...] ça s'appelait un groupe d'animation musicale et le but c'était [...] juste de découvrir des sons différents euh... avec tout un tas d'objets ou d'installations. [...] c'était il y a 15/20 ans, il y avait déjà quelque chose d'assez similaire mais avec un plancher où il y avait différentes cases et en fonction des cases sur lesquelles on marchait sur le plancher, ça émettait des sons numérisés complètement différents les uns des autres. Et voilà, le but était de créer des choses musicales à partir de tous ces sons.* »²³³ Aussi, cette installation a fait penser à la visiteuse n°4 à une œuvre d'art qu'elle avait vue à la Biennale d'Art Contemporain de Lyon : l'installation *Aura* de Célèste Boursier Mougenot qui met en scène des lâchers de noyaux de cerises sur une batterie, émettant ainsi des sons aléatoires. Ainsi, qu'elles soient quotidiennes ou artistiques, professionnelles ou personnelles, la découverte d'une œuvre d'art se nourrit bien d'expériences passées, et participe à en faire advenir une nouvelle.

Enfin, le registre domestique des propos recueillis renvoie régulièrement aux loisirs ou passions des visiteurs. C'est le cas de la visiteuse interrogée n°2, « *fascinée par la géographie* »²³⁴, et dont l'installation *Zoning seen from the sky* lui a fait penser au service de cartographie en ligne, Google Map. Aussi, lorsqu'il s'est présenté au cours de l'entretien, le visiteur n°3 a précisé jouer de la guitare de façon amateur. En comparant *Zoning seen from the sky* et *Akousmaflor*, il explique avoir davantage apprécié cette dernière installation de par le rapport au son : « *le rapport au son m'a*

²³² Extrait de l'entretien n°3

²³³ *Ibid.*

²³⁴ Extrait de l'entretien n°2

intéressé beaucoup, davantage que... qu'à l'œuvre précédente où c'était juste de l'image, là le contact avec le son m'a intéressé. »²³⁵ Il en est de même pour la visiteuse n°4, professeure de musique, qui relate : « *parce que je suis musicienne donc le fait qu'elles [les plantes] produisent de la musique, je trouve ça super chouette.* »²³⁶ Ces cas soulignent le fait que l'expérience de la découverte d'une œuvre artistique s'appuie sur les domaines ou activités qu'affectionnent les visiteurs. Les sons produits au toucher des plantes ont enrichi le vécu émotionnel des visiteurs musiciens ; la carte interactive de Paris est entrée en écho avec le goût pour la géographie d'une visiteuse. Finalement, tous les cercles de référence des visiteurs alimentent l'expérience vécue face à une œuvre artistique.

2.3.6. Registre éthique

Pour terminer, nous repérons dans le discours du visiteur n°5 un registre d'ordre éthique, c'est-à-dire une expérience faisant part de réflexions de types idéologiques face à l'installation *Portrait on the fly*. Il va même jusqu'à dire que sa découverte de cette œuvre a fait naître chez lui « *une théorie* »²³⁷. Pour résumer, il explique qu'il pense que l'être humain cherche sans cesse une preuve de son existence, et que cela passe par le regard de l'autre, par les relations sociales, par les *like* sur Facebook, etc. Toutes ces interactions sont, selon lui, le miroir de notre être-au-monde. Cependant, il pense que, bientôt, nous n'aurons plus besoin d'un être humain pour nous prouver notre existence, et que les machines s'en chargeront. Il fait référence aux technologies d'intelligence artificielle, par exemple, qui participeront à dépasser notre égo et à nous faire accepter que notre existence n'est qu'une parmi d'autres. Ainsi, l'être humain se satisfera de l'interaction avec une machine comme preuve de son existence. Il conclut : « *c'est la première fois que j'ai cette pensée, qui m'a peut-être été transmise par l'œuvre [...]. C'est ce que ça m'a amené, c'est que oui on peut peut-être arriver à un moment où je n'ai plus besoin de l'humain pour exister, pour être satisfait.* »²³⁸ Face à l'installation *Portrait on the fly*, ce visiteur a donc développé une réflexion, presque d'ordre fondamental, sur notre être-au-monde, sur notre manière d'exister. Sa découverte de l'œuvre a donc donné lieu à une expérience au sein de laquelle il a questionné les valeurs de la société.

²³⁵ Extrait de l'entretien n°3

²³⁶ Extrait de l'entretien n°4

²³⁷ Extrait de l'entretien n°5

²³⁸ *Ibid.*

2.3.7. Conclusion

Pour expliquer les différents vécus expérientiels face aux trois installations interactives de l'exposition Iconomania, nous avons classé les discours des visiteurs au sein des registres de valeurs correspondants, établis par J. Eidelman. Ainsi, face à ces œuvres interactives, les expériences vécues ont été de type :

- Esthétique, lorsque les visiteurs tenaient des propos liés à la beauté et à l'harmonie de l'œuvre. Il semble que l'installation *Akousmaflore* est celle qui a le plus nourri le vécu esthétique des visiteurs interrogés.
- Esthésique, lorsque les visiteurs faisaient part de leur plaisir, ou de leur déception, tiré de la découverte des œuvres. Les différents facteurs de satisfaction découlent essentiellement d'un rapport ludique avec certaines installations, d'une sensation de surprise face aux réactions des œuvres et de la manière d'interagir avec celles-ci. Les contrariétés ressenties face aux installations se révèlent être principalement d'ordre de la frustration (échec dans l'expérimentation ou déception par rapport aux attentes des visiteurs). Finalement, ces degrés de plaisir ou de déception semblent quasiment tous occasionnés par le caractère interactif des œuvres.
- Herméneutique, lorsque les visiteurs affectaient un sens aux installations. Certains constituaient un sens qui intégrait à la fois l'esthétique de l'œuvre et son caractère interactif ; d'autres expliquaient que le dispositif interactif d'*Akousmaflore* n'était pas assez développé pour pouvoir lui attribuer un propos ou un sens ; aussi, il a été difficile d'octroyer un sens aux installations que les visiteurs n'ont pas réussi à expérimenter. De cette manière, nous comprenons que, pour beaucoup de visiteurs, l'interactivité des œuvres participent fortement à l'émergence d'un propos artistique.
- Purificatoire, lorsque les visiteurs exprimaient des interrogations sur le statut d'œuvre d'art. Nous constatons que ces propos font tous référence aux conventions traditionnelles de contemplation de l'art. L'interactivité semble bouleverser ces normes puisque deux visiteuses interrogées n'ont pas osé rester trop longtemps au sein de l'installation *Akousmaflore*, même si elles en avaient envie.
- Domestique, lorsque les visiteurs justifiaient leur ressenti face aux installations à travers leur cercle de référence. L'environnement personnel, les loisirs et les passions semblent être les facteurs quotidiens qui influencent le plus l'expérience domestique.

- Ethique, lorsque les visiteurs se livraient à des interrogations de types idéologiques lors de leur rencontre avec une œuvre. Nous relevons un seul visiteur qui nous a confié ses réflexions fondamentales sur l'existence d'un être humain en société, et qui sont advenues face à l'installation *Portrait on the fly*.

Face aux installations interactives de l'exposition Iconomania, aucun visiteur n'a fait part d'un vécu expérientiel d'ordre réputationnel, fonctionnel ou civique. Aussi, les registres convoqués n'apparaissent quasiment jamais seuls dans le discours des visiteurs. Ces catégories ne sont donc pas exclusives les unes des autres ; dans la plupart des cas, la critique de chaque installation fait appel à des « duos » ou des « trios » de registres. L'expérience artistique est alors le résultat d'une multitude de facteurs et de paramètres personnels.

2.3.8. Notre hypothèse face à l'expérience vécue des visiteurs

Ce sont exclusivement les discours produits qui ont permis de renseigner les expériences vécues de quelques visiteurs lors de leur rencontre avec chaque installation numérique interactive de l'exposition Iconomania. Cette étude révèle-t-elle une certaine corrélation entre les prédispositions des visiteurs en termes de technologies numériques et leur expérience tirée de la rencontre avec les trois installations interactives ? Si notre hypothèse de départ n'a pas pu éclairer les comportements des visiteurs pendant leur découverte de ces installations, qu'en est-il pour leur vécu expérientiel ?

Nous l'avons dit, les visiteurs n°3 et n°5 semblent être les individus interrogés ayant le plus haut niveau de connaissances et/ou compétences liées au numérique. D'ailleurs, ils disent tous les deux être venus à l'exposition Iconomania pour un intérêt porté à l'art numérique, contrairement à la visiteuse n°4, par exemple, qui est venue par hasard (« *parce qu'il pleut !* »²³⁹). Encore une fois, nous allons donc comparer leurs vécus émotionnels face aux installations interactives, avec ceux des visiteurs déclarant avoir le moins de prédispositions en termes de technologies numériques. Pour cela, nous mettons en avant, grâce à un tableau, les registres de valeurs évoqués par les visiteurs :

²³⁹ Extrait de l'entretien n°4

*Registres de valeurs évoqués par chaque visiteur interrogé et
pour chaque installation interactive*

	<i>Zoning seen from the sky</i>	<i>Akousmaflore</i>	<i>Portrait on the fly</i>
Visiteur n°1	Herméneutique	Esthétique Herméneutique	Esthétique
Visiteur n°2	Esthétique Herméneutique Domestique	Esthétique Esthétique Purificateur	X
Visiteur n°3	Esthétique Domestique	Esthétique Domestique	Esthétique
Visiteur n°4	Domestique	Esthétique Esthétique Herméneutique Purificateur Domestique	Esthétique
Visiteur n°5	Esthétique Esthétique Herméneutique	Esthétique Purificateur	Esthétique Esthétique Ethique
Visiteur n°6	Herméneutique	Esthétique Herméneutique	Esthétique Herméneutique

Nous remarquons que, lorsqu'il se livre à la critique personnelle des installations, le visiteur n°3 fait à chaque fois appel au registre esthétique, et jamais au registre herméneutique. En effet, lors de l'entretien, il explique : « face à un tableau ou un truc comme ça, je fonctionne beaucoup sur le ressenti de l'instantané, de ce que me provoque l'œuvre quand je la regarde sur le moment présent sans forcément chercher à l'expliquer, comprendre le propos de l'artiste, etc. »²⁴⁰ Sans en expliquer la raison pendant l'entretien, le visiteur n°3 s'appuie également systématiquement sur le régime esthétique lorsqu'il décrit son vécu face aux installations interactives. Il n'a recouru qu'une seule fois au registre herméneutique, face à l'installation *Zoning seen from the sky*, et ce de manière très brève : il évoque seulement « le temps qui passe » et « l'éphémérité »²⁴¹. En fait, l'expérience d'ordre esthétique s'appuie sur des informations sensorielles et provoque des réactions émotionnelles. En faisant systématiquement appel à ce registre pour décrire leur vécu face aux installations interactives,

²⁴⁰ Extrait de l'entretien n°3

²⁴¹ Extrait de l'entretien n°5

et peu – voire jamais – au registre herméneutique, ces deux visiteurs ne cherchent pas à justifier leur expérience artistique par une explication sensée. Ils n’essayent pas d’octroyer un sens aux œuvres afin d’enrichir leur vécu ; leurs émotions priment sur la quête d’un sens. Cette attitude fait écho à la volonté de l’art contemporain de privilégier un rapport direct à l’œuvre, au détriment de commentaires et d’explications rationnelles. D’ailleurs, par rapport aux visiteuses n°2 et n°4 qui n’ont pas osé rester trop longtemps au sein de l’installation *Akousmaflore*, le visiteur n°3 se réjouit : « *Pour une fois qu'on a le droit de toucher une œuvre, on a envie de tout toucher* »²⁴². Cette citation peut alors traduire une certaine aisance à aborder les œuvres d’art numérique interactif qui remettent en question les conventions traditionnelles de réception des œuvres, privilégiant le rapport physique à la seule contemplation oculaire.

Mais ces comportements en accord avec les visées de réception de l’art numérique s’expliquent-ils par les niveaux de prédispositions en termes de technologies numériques de ces deux visiteurs ? Nous l’avons expliqué au sein du premier chapitre de ce travail de recherche, l’interactivité apparaît comme la réalisation concrète de la volonté de mouvements artistiques antérieurs de faire participer le spectateur à l’œuvre. Ces ambitions de réception ne sont pas propres aux seuls arts numériques, mais bien communes à une grande partie des courants d’art contemporain. Il se trouve que ces deux visiteurs entretiennent également un rapport étroit à l’art en général. D’une part, le visiteur n°3 déclare se rendre à des expositions d’art contemporain une à deux fois par semaine, et d’autre part, le visiteur n°5 se revendique comme producteur d’art (réalisation d’objets et de films en réalité virtuelle). Ainsi, de par leurs connaissances et pratiques de l’art contemporain, ils ont forcément acquis les comportements physiques et mentaux à adopter face à ce type d’œuvres. Encore une fois, ils apparaissent comme les visiteurs les plus familiarisés avec l’art contemporain. En effet, le visiteur n°1 prétend ne pas être très sensible à l’art en général et être venu à l’exposition *Iconomania* avec ses frères seulement par curiosité. La visiteuse n°2 ne va pas souvent voir des expositions et précise, qu’à New York, elle a préféré visiter le Metropolitan Museum (en particulier les sculptures et les tableaux jusqu’au XIX^{ème} siècle) que le MoMA²⁴³ qui présente des collections d’art moderne et contemporain, « *moins accessibles* »²⁴⁴ selon elle. La visiteuse n°4, bien qu’elle dise apprécier l’art contemporain et « *les choses qui sont un peu nouvelles* »²⁴⁵, elle ne se rend en moyenne que deux fois ou trois fois par an à des expositions. Enfin, la visiteuse n°6 explique être davantage « *intéressée par l’art moderne, avec l’impressionnisme, l’expressionnisme.* »²⁴⁶ De cette façon, nous constatons que les sensibilités pour l’art contemporain de ces quatre visiteurs sont moindres que celles des visiteurs n°3 et n°5.

²⁴² Extrait de l’entretien n°3

²⁴³ Museum of Modern Art

²⁴⁴ Extrait de l’entretien n°2

²⁴⁵ Extrait de l’entretien n°4

²⁴⁶ Extrait de l’entretien n°6

Ainsi, il semblerait qu'il faille aussi prendre en compte les appétences artistiques des individus afin de pouvoir éclairer leurs expériences vécues face à des œuvres d'art contemporain. L'art numérique fait bien partie de ce courant ; ainsi, les seules prédispositions techniques, et en particulier numériques, ne peuvent pas suffire à expliquer le vécu expérientiel des visiteurs. Les connaissances et sensibilités artistiques influent aussi largement les expériences en art.

Nous avons déjà mis notre postulat de départ au regard des comportements adoptés des visiteurs lors de la découverte des installations interactives de l'exposition Iconomania. Sans pouvoir confirmer ni infirmer notre hypothèse, notre étude avait permis de faire émerger un nouveau questionnement : celui de la relation qu'entretiennent les visiteurs à l'art contemporain. En posant la même hypothèse face à l'expérience émotionnelle des visiteurs d'Iconomania, nous arrivons également à cette conclusion. De cette façon, si les prédispositions des visiteurs en termes de technologies numériques peuvent parfois éclairer leur manière d'appréhender des œuvres numériques, il semble que l'intégralité de l'expérience (découverte de l'œuvre et vécu émotionnel) est aussi largement influencée par la relation qu'entretiennent les visiteurs à l'art contemporain en général. Finalement, l'expérience en art résulte bien d'une multitude de facteurs propres à chaque individu, les prédispositions techniques ne pouvant pas expliquer les sensibilités artistiques.

2.4. Discussion et limites de l'étude

Tout au long de cette recherche, nous avons cherché à rendre compte de l'expérience tirée de la rencontre des visiteurs avec trois installations numériques interactives : de leurs découvertes de celles-ci à leurs différents vécus émotionnels. L'accent méthodologique a été mis sur des observations in situ et sur des discours produits par quelques individus, juste après leur visite de l'exposition. Ainsi, c'est le rapport direct à l'œuvre qui a été privilégié afin d'intégrer à la compréhension des comportements, le sens que les visiteurs donnent à leur conduite.

Quelles sont les différentes formes que prend la rencontre des visiteurs avec une installation numérique interactive ? Les visiteurs de l'exposition *Iconomania* adoptent parfois une posture de spectateur, parfois une posture d'acteur. Dans ce cas, les potentialités interactives de l'œuvre sont actualisées et semblent stimuler l'investissement du visiteur. Ce dernier s'engage alors dans des interactions physiques avec le dispositif artistique : il agit sur l'œuvre, et celle-ci l'incite également à agir. Nous retrouvons la notion de relation circulaire. Par ailleurs, que ce soit pour découvrir le fonctionnement technique, les manières de réagir de l'œuvre ou ses limites, l'interactivité suscite de la curiosité chez les visiteurs. Elle constitue même le facteur de motivation le plus important dans la découverte des installations, devant le facteur esthétique. L'interactivité stimule l'investissement des visiteurs dans la découverte des œuvres ; le corps devenant alors le support d'interaction avec celles-ci.

L'investissement des récepteurs semble dépendre d'un ensemble d'événements contingents, souvent externes à l'œuvre. Cela va dans le sens des propos de Nelson Goodman lorsqu'il explique qu'une œuvre n'est jamais assurée de fonctionner : « Le fait qu'elle fonctionne ou pas dépendra aussi des capacités et de l'attention du spectateur, de l'environnement et des circonstances de la contemplation. »²⁴⁷ Notre étude met en avant le fait que les visiteurs se montrent attentifs à ce qui les entoure puisque la découverte du fonctionnement interactif des installations est souvent liée à la présence d'autres visiteurs, et beaucoup moins à la lecture des cartels. L'observation des comportements des autres visiteurs apparaît comme une interaction particulièrement importante dans le cadre de la découverte des œuvres numériques interactives. En effet, celles-ci impliquent des mouvements physiques, facilement observables, qui deviennent une source d'information riche sur la manière d'appréhender l'œuvre. Selon N. Goodman, le fonctionnement de l'installation dépend aussi de son environnement. La localisation de *Portrait on the fly* constitue un bon exemple : certains visiteurs sont passés devant sans la voir ; d'autres ont été déçus de constater que ses mouches

²⁴⁷ GOODMAN, Nelson, *L'art en théorie et en action*, Editions de l'Eclat, Collection Tiré à part, 1996, p.107.

virtuelles se concentraient davantage sur les murs de l'espace d'exposition que sur leur silhouette. De plus, certains visiteurs l'ont comparée avec l'installation voisine, *Vigilance 1.0*, qui leur paraissait plus attractive et plus ludique. Nous adressons alors une préconisation aux concepteurs de l'exposition : il semble qu'il faille bien séparer l'installation *Portrait on the fly* des autres œuvres, et la placer face à un mur blanc afin que les mouches virtuelles forment de manière plus précise la silhouette des visiteurs. Les artistes peuvent également le préciser dans leur dossier de présentation.

En tout cas, comme l'écrit Nicole Veraert-Desmedt, « le corps intervient en effet dans l'interprétation »²⁴⁸. Ces propos s'appliquent d'autant plus aux installations numériques interactives, puisque l'investissement physique des récepteurs ne résulte pas aux mêmes types d'expérience. Quelle expérience tirent-ils de la découverte de chaque installation interactive ? Le vécu expérientiel dépend, d'une part, des propriétés internes et externes de l'œuvre et, d'autre part, de l'univers expérientiel et des pratiques antérieures des visiteurs. Les facteurs de réception sont donc bien « pluriels »²⁴⁹, ils dépendent d'une multiplicité de dimensions personnelles. Pour analyser les discours des visiteurs en termes d'expérience, nous les avons rapprochés des registres de valeurs établis par J. Eidelman.

Hierarchie des registres de valeurs selon leur nombre de citation

Esthétique	13
Herméneutique	8
Esthétique	5
Domestique	4
Purificateur	3
Ethique	1

Dans le cadre de l'exposition d'art contemporain Hypothèse de collection, qui ne présentait pas d'œuvre interactive, J. Eidelman relate que le registre herméneutique (attribution ou recherche de sens) était convoqué en premier. En revanche, les installations interactives de l'exposition Iconomania

²⁴⁸ VERAERT-DESMEDT, Nicole, « Réception d'une œuvre d'art : la pensée iconique », actes du colloque « Du récepteur ou l'art de débiter son pique-nique », mai 2011.

²⁴⁹ EIDELMAN, Jacqueline, « La réception de l'exposition d'art contemporain : Hypothèses de collection », *op.cit.*, p.188.

ont sollicité en priorité le registre esthétique au sein des discours des individus. Nous émettons donc l'hypothèse que l'interactivité participe à enrichir l'expérience sensorielle des visiteurs. Leurs actions semblent guidées par la perception, par la corporéité induite par les processus sensori-moteurs des installations. Dans le cas des œuvres interactives, le registre esthétique n'apparaît pas comme une entrée privilégiée pour appréhender l'œuvre. Ce constat fait écho aux propos de N. Goodman qui explique : « Les psychologues ont remarqué que l'inertie d'un œil amoindrit ce qu'il regarde ; le changement est essentiel à la perception. [...] Pour que l'œuvre fonctionne, il faut que l'attention soit retenue. »²⁵⁰ Les fluctuations visuelles et sonores des installations interactives retiennent donc l'attention des visiteurs, et participent largement à construire leurs vécus expérimentiels. « Les œuvres fonctionnent quand elles informent la vision ; *elles informent* non pas en fournissant de l'information mais en formant, *re-formant* ou *trans-formant* la vision, et non pas la vision confinée à la perception oculaire, mais la vision comme compréhension en général. »²⁵¹

L'expérience des visiteurs face à des œuvres interactives peut-elle être éclairée par leur niveau de prédispositions en termes de technologies numériques ? Ce questionnement de départ n'a pas pu être confirmé, mais a permis de tirer des résultats secondaires sur les discours critiques formulés. Nous l'avons vu, l'expérience est un processus progressif, qui se construit sur des observations, sur un répertoire de connaissances et en fonction des univers de références, divers et composites, des individus. Si un intérêt porté aux technologies numériques peut motiver la venue à une exposition d'art numérique, l'expérience tirée de la découverte des œuvres ne peut pas être expliquée par les seules prédispositions numériques du visiteur. L'expérience artistique semble aussi très liée aux références et expériences socio-culturelles antérieures du visiteur, ainsi qu'à la relation qu'il entretient à l'art contemporain. Ce constat souligne les propos de N. Goodman : « Ce que nous voyons dans une œuvre et ce que nous en retirons dépend, pour une large part, de ce que nous lui apportons : l'expérience appropriée, les compétences impliquées dans notre appréhension. »²⁵² Finalement, les prédispositions techniques du visiteur apparaissent comme un seul facteur parmi les multiples facettes de l'expérience. Les propos de N. Veraert-Desmedt résument bien :

Une interprétation peut être plus ou moins riche selon le degré d'attention du récepteur et les informations collatérales dont il dispose, notamment des connaissances historiques [...], connaissances de données techniques, connaissances culturelles diverses, dans différents domaines, y compris celui de l'art en général, et connaissance de l'ensemble de l'œuvre de tel ou tel artiste. L'interprétation d'une œuvre varie selon le degré de culture de chaque récepteur.²⁵³

²⁵⁰ GOODMAN, Nelson, *L'art en théorie et en action*, op. cit., p.108.

²⁵¹ *Ibid.*, p.106.

²⁵² *Ibid.*, p.107.

²⁵³ VERAERT-DESMEDT, Nicole, « Réception d'une œuvre d'art : la pensée iconique », op.cit.

En revanche, si c'est un processus, le temps de l'expérience de l'œuvre n'est pas limité à la seule visite de l'exposition. Une des premières limites de l'étude réside donc dans la dimension temporelle du recueil des données. Les différentes formes de rencontres et d'expériences que nous avons analysées sont limitées à la visite des individus ici et maintenant. Or selon N. Goodman, l'expérience de l'œuvre se répercute sur la pensée et à travers l'environnement quotidien du récepteur: « Les œuvres fonctionnent en interagissant avec la totalité de notre expérience et de nos processus cognitifs dans le progrès continu de notre compréhension. »²⁵⁴ Pour rendre compte de manière plus rigoureuse les différentes formes d'expérience tirée de la découverte des œuvres interactives, il faudrait alors favoriser le développement de l'expérience dans le temps. Pour cela, il aurait été cohérent de rencontrer une nouvelle fois les visiteurs interrogés, quelques jours après leur visite de l'exposition, afin de comparer les discours plus spontanés aux discours plus distants.

Une deuxième limite méthodologique réside dans le fait que les données issues de l'observation participante n'ont pas beaucoup nourries celles issues des entretiens, et inversement. En fait, il aurait été judicieux de connaître précisément les comportements que les visiteurs interrogés ont adoptés pendant leur rencontre avec les œuvres, afin d'analyser leur discours au regard de leurs actions. Une démarche consiste à réaliser des entretiens avec des visiteurs dont leur activité pendant la découverte des œuvres a été filmée. De cette manière, les données issues des entretiens peuvent être étudiées à l'aune des activités observées. Une autre méthode réside dans la réalisation d'entretiens en auto-confrontation : il s'agit de mettre le visiteur face à des images enregistrées de sa visite, en lui demandant de nous expliquer les comportements qu'il a adoptés. La vidéo permet de saisir des données d'un autre type et d'alléger la part accordée aux entretiens (les discours traduisent-ils réellement ce qui a été vécu par le visiteur ?) Nous n'avons pas mis en œuvre ces méthodes dans le cadre de cette étude car elles sont contraignantes (matériel technique, demandes d'autorisation, etc.), mais elles semblent intéressantes à utiliser pour analyser la découverte d'œuvres artistiques.

Enfin, les résultats de cette étude sont d'ordres qualitatifs, aucune généralisation ne peut être avancée. Nous avons seulement tiré quelques tendances que prend l'expérience de la rencontre de certains visiteurs avec trois installations interactives spécifiques. Une perspective de développement consisterait à questionner l'étendue de nos résultats en les appliquant à d'autres situations de réception d'œuvres numériques interactives. De cette manière, une théorisation ou une typologie des interactions des publics serait directement utile pour penser la conception et la médiatisation de ce type d'œuvres.

²⁵⁴ GOODMAN, Nelson, *L'art en théorie et en action*, op. cit., p.107.

Conclusion

L'ART NUMERIQUE...

Il semble que le domaine artistique du XXe a été amplement traversé par la question complexe de la mise en œuvre de la technique, hésitant toujours entre fascination et répulsion. L'art numérique paraît canaliser à lui seul les enjeux de la création prise entre la science, la technique et l'art. L'introduction des technologies numériques place en effet l'œuvre d'art au cœur d'une négociation entre des acteurs et des dispositifs hétérogènes : artistiques et informatiques. Pour faire œuvre, les artistes doivent conjuguer le calculable (logiciels et programmes définis par des modèles scientifiques) et le sensible, le nouveau et le traditionnel, afin de définir de nouvelles esthétiques. Finalement, l'art numérique inscrit ses spécificités à la fois dans la continuité d'autres mouvements artistiques amorcés au cours du siècle dernier, et à la fois dans une rupture, principalement en termes de figuration et de technique.

Essentiellement technique de simulation, le numérique a la capacité de pouvoir simuler quasiment toutes les techniques qui lui préexistent. En revanche, il ne prétend pas représenter le réel mais, grâce à des modèles et des processus internes à la technologie, il vise plutôt à le reconstituer, à le synthétiser, à créer une réalité virtuelle. C'est donc sur de l'information non matérielle qu'opère l'art numérique, ce qui marque bien un nouvel état de la technique en art. De plus, en réduisant les spécificités des techniques antérieures à des calculs informatiques, à un ordre informationnel, cette spécificité simulationnelle permet d'hybrider les arts, en tant que techniques, entre eux. Le spectateur d'une œuvre d'art numérique peut alors être face à des simulations d'êtres humains, d'environnements, à des organismes imaginaires ou à de simples images, avec lesquels il pourra entrer en contact grâce à l'interactivité. Cette nouvelle forme d'hybridation entre l'œuvre et le spectateur permet d'introduire une certaine corporéité au sein des œuvres. En effet, les données du programme qui sous-tend la création peuvent prendre en compte leur environnement, dont le spectateur fait lui-même partie. Ainsi, le programme est en prise directe avec une réalité tangible et réagit en fonction de ses manifestations (gestes, comportements, sonorités, etc.) Avec le numérique, l'événement artistique peut alors devenir singulier, voire même individualisé. Nous comprenons donc les propos de J.-C. Risset : « Derrière cette réhabilitation du corps apparaît la recherche d'une nouvelle matérialité, compatible avec les nouvelles technologies. »²⁵⁵

²⁵⁵ RISSET, Jean-Claude, *Art-Science-Technologie, op. cit.*, p.30.

Ensuite, de par les propriétés interactives propres aux technologies numériques, le mode dialogique des œuvres numériques diffère de celui des arts traditionnels : nous passons du paradigme de l'exposition à celui de la conversation. Nous pouvons même avancer que les œuvres interactives ne sont que pures potentialités jusqu'au moment où elles entrent en dialogue avec un spectateur, ou plutôt un acteur, qui actualisera alors ses possibilités. La question de la participation du spectateur au sein d'une œuvre a été amorcée bien avant la naissance de l'informatique ; en revanche, l'interactivité semble apparaître aujourd'hui comme sa réalisation concrète. L'interactivité instaure alors une interdépendance particulière entre l'œuvre, l'auteur et le spectateur qui se voit confier une certaine mission « auctoriale »²⁵⁶. E. Couchot et N. Hillaire anticipent : « Auteur, œuvre, spectateur : l'art se tient à l'avenir dans les relations hybrides de ces trois polarités, dans le déplacement des unes vers les autres, dans les correspondances entre les signes et les choses qu'elles manifestent et qu'elles présentent. »²⁵⁷

A partir de ces constats, nous nous sommes placés du côté de la réception d'installations numériques interactives, afin d'étudier cette nouvelle corporéité mise en œuvre. Il semble que l'interactivité participe à traduire le langage informatique de l'œuvre en une expérience sensible.

... ET SES PUBLICS

D'emblée, l'interactivité d'une œuvre numérique place l'individu soit en tant que spectateur – adoptant alors les mêmes comportements que face à une œuvre d'art traditionnelle –, soit en tant qu'acteur. En revanche, notre étude montre que les possibilités interactives stimulent la participation corporelle de la grande majorité des visiteurs, et constituent même le facteur d'investissement principal, devant l'aspect esthétique de l'œuvre. En effet, certains visiteurs-acteurs semblent motivés par la découverte des moyens techniques mis en œuvre, d'autres souhaitent saisir les limites du dispositif interactif, et d'autres encore le testent car se disent presque fascinés par le fonctionnement. Toutefois, si les manières de faire réagir l'œuvre ne sont pas comprises, l'interactivité laisse place à un sentiment de frustration chez les visiteurs qui se reflète alors dans leur expérience vécue. Ensuite, il semble que les visiteurs de l'exposition aient principalement découvert le fonctionnement interactif des œuvres par l'observation des comportements, ou bien par des interactions verbales avec d'autres visiteurs (inconnus ou camarades). La lecture des cartels ne s'avère pas être la source principale de compréhension, mais plutôt un prolongement. En revanche, la découverte de l'interactivité ne s'appuie que rarement sur une seule source d'information ; une diversité de ressources se croisent et

²⁵⁶ COUCHOT, Edmond, HILLAIRES, Norbert, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, op. cit., p.109.

²⁵⁷ *Ibid.*, p.244.

s'enrichissent mutuellement, résultant à des expériences différentes. Finalement, même si l'interactivité semble inciter la participation active des visiteurs, leur investissement général dépend également d'un ensemble de facteurs externes à l'œuvre.

Le vécu expérientiel des visiteurs s'est majoritairement appuyé sur le registre esthétique, les degrés de plaisir ou de déception étant quasiment tous occasionnés par le caractère interactif des œuvres. Aussi, l'interactivité semble fortement participer à l'émergence d'un propos artistique. De cette façon, nous avons émis l'hypothèse que les possibilités interactives contribuent à enrichir l'expérience sensorielle et émotionnelle des visiteurs. Certes, le caractère esthétique des œuvres est également évoqué au sein des discours des visiteurs, mais il est aussi régulièrement intégré au caractère interactif. Parfois, celui-ci questionne l'expérience artistique, notamment lorsque les individus se réfèrent aux normes traditionnelles de contemplation de l'art. Nous constatons également que l'expérience des visiteurs est construite à partir de leurs environnements quotidiens, de leurs passions et sensibilités personnelles.

Finalement, comme l'explique J. Dewey, l'expérience artistique est nourrie par les connaissances et pratiques antérieures de l'individu, qui met en confrontation le connu avec l'inconnu afin de donner du sens à l'expérience qu'il vit. Les facteurs de réception sont pluriels ; le vécu expérientiel dépend, d'une part, des propriétés internes et externes de l'œuvre et, d'autre part, des univers de références des individus. Néanmoins, l'interactivité apparaît parmi les facteurs de réception les plus stimulants ; elle est en effet régulièrement mise en regard avec les différents registres de valeurs mentionnés par les visiteurs lorsqu'ils livrent leur vécu expérientiel.

Enfin, notre postulat de départ, selon lequel l'expérience de la découverte d'une œuvre numérique interactive pouvait être éclairée par le niveau de prédispositions du visiteur en termes de technologies numériques, ne peut pas être entièrement confirmé. Si la venue à une exposition d'art numérique peut être motivée par un intérêt porté à ces mêmes technologies, l'expérience tirée de la rencontre avec les œuvres ne peut pas être expliquée par les seules connaissances ou compétences numériques du visiteur. L'expérience artistique étant le résultat d'une diversité de composantes externes à l'œuvre, notre hypothèse permet d'avancer que d'autres facteurs sont à considérer, comme par exemple celui de la relation qu'entretiennent les visiteurs à l'art contemporain. Finalement, d'une manière générale, si l'expérience artistique est liée aux univers, divers et composites, des visiteurs, leurs prédispositions numériques apparaissent comme un des multiples facteurs de réception, comme une seule facette de l'expérience.

Pour terminer ce travail de recherche, notons que notre étude a permis de relever qu'*Akousmaflore* a été l'installation interactive la plus expérimentée de l'exposition, que *Zoning seen from the sky* est celle face à laquelle les visiteurs semblent se décourager le plus vite, et que *Portrait on the fly* constitue celle dont l'interactivité apparaît comme la plus difficile à saisir. Il serait tout à fait pertinent de comprendre quels sont les facteurs liés à ces constats. Peuvent-ils s'expliquer par la nature des dispositifs de médiation, auxquels nous nous sommes d'ailleurs peu intéressés ? Ou bien mériteraient-ils d'être analysés par le recours aux sciences cognitives ? Dans ce cas, nous laissons cette tâche, qui dépasse largement notre champ d'étude, faire l'objet d'une autre recherche universitaire.

Bibliographie

Ouvrages

- AMATO, Etienne-Armand et PERENY, Etienne, « Interaction et interactivité. De l'iconique au vidéoludique et des ethnométhodes aux technométhodes », in *Interfaces Numériques*, n°1, « De l'interactivité aux interaction(s) médiatrice(s) », Editions Lavoisier, 2012, pp.19-34.
- BRETON, Philippe et PROULX, Serge, « La question des usages et de la réception », in *L'explosion de la communication*, Editions La Découverte, Paris, 2002, pp.224-275.
- COMBESSIE, Jean-Claude, *La méthode en sociologie*, Editions La Découverte, Collection Repères, 5^{ème} édition, Paris, 2007, 114 p.
- COUCHOT, Edmond et HILLAIRE, Norbert, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Editions Flammarion, Collection Champs art, Paris, 2003, 252 p.
- DAVALLON, Jean, *L'exposition à l'œuvre*, Editions L'Harmattan, Collection Communication et Civilisation, Paris, 1999, 378 p.
- DEWEY, John, « Vivre une expérience » et « L'acte d'expression », in *L'art comme expérience*, traduit de l'anglais par Jean-Pierre Cometti (et al.), Editions Gallimard, Collection Folio Essais, Saint-Amand, 2010, pp.80-115 et pp.115-152.
- DUGUET, Anne-Marie, « Dispositifs », in BELLOUR, Raymond et DUGUET, Anne-Marie (dir.), *Communications*, n°48, « Vidéo », Editions du Seuil, 1988, pp.221-242.
- EIDELMAN, Jacqueline, « La réception de l'exposition d'art contemporain : Hypothèses de collection », in *Publics et Musées*, n°16, « Le regard au musée » (sous la dir. de Pascal Lardellier), 1999, pp. 163-192.
- FLEURY, Laurent, « Les publics de la culture » et « Les voies d'une sociologie de la réception », in *Sociologie de la culture et des pratiques culturelles*, Editions Armand Colin, 3^{ème} édition, Paris, 2016, pp.29-50 et pp.109-116.
- FOURMENTRAUX, Jean-Paul, « Ce que la programmation fait à l'art », in LARTIGAUD, David-Olivier (dir.), *Art++*, Éditions HYX, Paris, 2011, p.53-69.
- GOODMAN, Nelson, *L'art en théorie et en action*, Editions de l'Eclat, Collection Tiré à part, 1996, 155 p.
- KAUFMANN, Jean-Claude, *L'entretien compréhensif*, Editions Armand Colin, 4^{ème} édition, Paris, 2016, 128 p.

- MELIANI, Valérie et MUCHIELLI, Alex, « La typologie comme référentiel situationnel implicite », in MUCHIELLI, Alex (dir.), *Etudes des communications : le dialogue avec la technologie*, Editions Armand Colin, Collection U, Paris, 2006, pp.171-197.
- PAPILLOUD, Christian, « L'interactivité », *tic&société* [En ligne], Vol. 4, n° 1, 2010
URL : <http://ticetsociete.revues.org/769>
- PERETZ, Henri, *Les méthodes en sociologie. L'observation*, Editions La Découverte, Collection Repères, Paris, 2007, 112 p.
- SOULE, Bastien, « Observation participante ou participation observante ? Usages et justifications de la notion de participation observante en sciences sociales », revue *Recherches qualitatives*, vol. 27, n°1, 2007, pp.127-140.
- TRAMUS, Marie-Hélène, « La question de la multisensorialité dans les arts numériques interactifs. Présentation d'une expérimentation : Le funambule virtuel », actes du colloque « 10^e Symposium des arts électroniques », Paris, 2000.
- VERAERT-DESMEDT, Nicole, « Réception d'une œuvre d'art : la pensée iconique », actes du colloque « Du récepteur ou l'art de déballer son pique-nique », mai 2011.
- WINKIN, Yves, « L'observation participante est-elle un leurre ? », in *Anthropologie de la communication. De la théorie au terrain*, Éditions De Boeck Université, Collection Culture & Communication, Bruxelles, 1996, 240 p.

Mémoires, thèses

- LEFEBVRE, Denys, « Et Hamlet, et Faust, et Punch, et la déconstruction et ... etc. : Mise en implication de la déconstruction derridienne et de certains de ses concepts constitutifs dans le processus d'écriture textuelle et scénique d'une œuvre théâtrale multidisciplinaire », Université du Québec, Montréal, mai 2006, p.77-82.
- MAHE, Emmanuel, « Pour une esthétique in-formationnelle. La création artistique comme anticipation des usages sociaux des TIC », Sciences de l'Homme et Société, Université Rennes 2, 2004, pp.185-188.
- MELIANI, Valérie, « Interactions avec l'art numérique. Analyses qualitatives des interactions des publics de l'art numérique avec des installations numériques et des sites web de type net art », Sciences de l'information et de la communication, Université Paul Valéry-Montpellier III, 2009, 312 p.

Autres

- Dossier de presse de l'exposition Iconomania, MAIF Social Club, du 13 janvier au 31 mars 2017.
- RISSET, Jean-Claude, *Art-Science-Technologie, rapport de mission pour le Ministère de l'Education Nationale, de la Recherche et de la Technologie*, mars 1998, pp.1-30.

Sitographie

- « Allan Kaprow et le Happening », *artwiki.fr*,
<http://www.artwiki.fr/wakka.php?wiki=Happening>
- Site officiel de Cyprien Quairiat : <http://aureliecyprien.free.fr/aurelcyp/>
- Site officiel de Du Zhenjun : <http://duzhenjun.com/>
- Site officiel de Jean-Claude Ruggirello : <http://www.jcruggirello.com/>
- Site officiel de Jeremy Wood : <http://www.jeremywood.net/>
- Site officiel de Laurent Mignonneau et Christa Sommerer :
<http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/>
- Site officiel de Martin Le Chevallier : <http://www.martinlechevallier.net/>
- Site officiel de Miguel Chevalier : <http://www.miguel-chevalier.com/fr>
- Site officiel du collectif Scenocosme (Grégory Lasserre et Anaïs Met den Ancxt) :
<http://www.scenocosme.com/>

Annexe 1 : Grilles d'observation participante

1) Grille observation participante de *Zoning seen from the sky*

EXPERIMENTE									N'EXPERIMENTE PAS	
	Survol de la main (préciser si partout)	Autre action	Lecture cartel			Seul (réactions ?)	En groupe (réactions ?)	Revient après et interagit de nouveau	Lecture du cartel	Pas de lecture
			Avant expérimentation	Après expérimentation	Pas de lecture					
1	x	Touche l'écran		x		x				
2	X partout	Touche l'écran		x		x				
3		Touche l'écran			x	x				
4										x
5		Caresse l'écran	x	x		X « Ça ne marche pas bien »				
6	x	Touche l'écran		x			X (repèrent les endroits où ils sont allés)			
7	x	Touche l'écran			x		X (repèrent les endroits où ils sont allés)			
8		Touche l'écran			x		X (repèrent les endroits où ils sont allés)			
9	Partout				x		x			
10	Partout	Touche l'écran	x	x			x			
11								x		
12	x		x			x		x		
13	Partout	Touche l'écran, regarde au plafond et sous la table	x	x		x				
14		Touche l'écran	x	x			X (« Ça ne marche pas bien »)			
15		Touche l'écran		x			x			

16	x	+ observe la carte sans interagir		x		x				
17	Partout		x			x				
18									x	
19	x	Regarde autour de l'installation		x			x			
20	x				x		x			
21		Touche l'écran			x	X (« Ça ne marche pas »)				
22	x		x		x	x				
23		Caresse l'écran	x			X (« Ça ne marche pas »)				
24	x		x	x			x	x		
25	x	Touche l'écran			x		x			
26	Partout	Caresse l'écran	x	x		x				
27									x	
28		Touche l'écran et l'observe		x		X				
29										x
30	Partout	Survole l'écran de manière très rapide	x			x				
31		Touche l'écran	x			X (Ça ne marche pas bien »)				
32	x	Touche et caresse l'écran		x			X (« comment ça fonctionne ? »)			
33	x	Touche l'écran, regarde au plafond et sous la table	x	x			X (« comment ça fonctionne ? »)	x		
34		Touche l'écran			x	x				
35	x		x	x		x				
36		Touche et caresse l'écran			x	x				

37									x	
38										x
39	x	Touche l'écran		x		x				
40	x	Touche l'écran			x		X (à son ami : « viens voir »)			
41		Touche l'écran		x			x			
42	x		x	x		x				
43	x		x			x				
44	x	Caresse l'écran		x		x		x		
45	Partout	Touche l'écran, regarde au plafond et autour de l'installation	x	x		x				
46	x	Touche l'écran	x			x				
47	Partout		x				x			
48		Observe et touche l'écran			x		x			
49		Touche l'écran			x	x				
50									x	
Tot aux	28/50	Touche et/ou caresse l'écran : 29/50	8/50	11/50	13/50			4/50	5/50	3/50
			Avant et après : 10/50							

2) Grille observation participante d'Akousmaflore

EXPERIMENTE									N'EXPERIMENTE PAS	
	Caresse les plantes (combien de fois ?)	Autre action	Lecture du cartel			Seul (réactions ?)	En groupe (réactions ?)	Revient après et interagit de nouveau	Lecture du cartel	Pas de lecture
			Avant expérimentation	Après expérimentation	Pas de lecture					
1	5x	Pince les feuilles		x		x				
2	8x		x	x			x (rigole et dit à son ami de venir)			
3	6x				x		x			
4										x
5	2x	Regarde au plafond			x	x				
6	4x			x		x (Sourit)		x		
7	8x	Pince			x		x (rigole)			
8	4x				x		x (rigole)			
9	4x			x			X (prend une vidéo)			
10	3x		x			x				
11	1x				x	x				
12	7x	Regarde au plafond et autour de lui		x		x (comment ça fonctionne ?)		x		
13	5x		x			x				
14	4x	Passe les mains autour des plantes, sans les toucher	x			x				
15	7x	Regarde au plafond			x		x (comment ça fonctionne ?)			
16	5x				x		x (comment ça fonctionne ?)	x		
17									x	
18	7x				x	x				
19	1x		x			x				
20	2x	Regarde au plafond	x			x				
21	3x	Pince les feuilles			x	x				
22	3x				x	x				
23	6x	Enlace les plantes	x	x			x (« c'est super ! »)			
24	4x	Enlace les plantes		x			x			
25	5x			x		x		x		
26	10x		x	x		x		x		
27	2x				x	x				
28	5x		x				X (prend une photo)			
29	4x				x		X (prend une photo)	x		
30	6x			x		x				
31	1x			x		x				
32	4x	Regarde au plafond		x			x (comment ça fonctionne ?)			
33	2x				x		x			
34										x
35	3x				x	X (prend un selfie)				
36								x		
37	1x				x		x			
38	4x	Regarde au plafond et autour de lui	x			x		x		
39	5x		x			x				
40	3x	Pince les feuilles			x		X (« viens voir ! »)			
41	5x	Passe les mains autour des plantes, sans les toucher		x			x			
42	5x				x		x			

43	10x	Regarde au plafond, enlace une plante	x	x			X (« c'est vraiment étrange »)			
44	4x			x			x			
45	2x	Pince les feuilles	x			x				
46	5x	Sent une plante	x	x		x				
47	3x				x	x				
48	9x	Caresse plusieurs plantes en même temps			x		x			
49	4x			x			x			
50	2x				x	x				
Tot aux	46/50	Pince les feuilles : 5/50	9/50 Avant et après : 5/50	12/50	20/50			7/50	2/50	2/50

3) Grille observation participante de *Portrait on the fly*

EXPERIMENTE									N'EXPERIMENTE PAS	
	Se place devant l'écran (combien de fois ?)	Autre action	Lecture cartel			Seul (réactions ?)	En groupe (réactions ?)	Revient après et interagit de nouveau	Lecture du cartel	Pas de lecture
			Avant expérimentation	Après expérimentation	Pas de lecture					
1	1x	Touche l'écran	X			X				
2								x		
3	3x	Passe la main devant la caméra			X	X				
4									X (passe à côté de l'installation)	
5	2x		x	x		X				
6	3x	Regarde derrière l'écran, passe la main devant la caméra	X				X			
7	1x				X		X			
8	1x			x		X				
9	2x	Saute			x	X				
10	1x	Touche l'écran	x			X				
11										x
12								x		
13	2x	Regarde derrière l'écran	x	x		x				
14	1x				x	X				
15	3x			x			x	x		

16	4x	Passe la main devant la caméra, saute			x		X (rigole)	x		
17	3x	Se place très près de l'écran	x	x		X (« Ça ne marche pas très bien »)				
18	4x	Passe la main devant la caméra		x		X				
19										X (passe à côté de l'installation)
20	2x	Regarde derrière l'écran	x				X (« ça fonctionne comment ? »)			
21	1x	Passe la main devant la caméra			x		X (« avec la caméra »)			
22	1x		x	x		X (« ça ne marche pas »)				
23		Touche l'écran							x	
24										X (passe à côté de l'installation)
25	2x	Se place très près de l'écran	x	x			x			
26	1x	Passe la main devant la caméra			x		X (« il faut passer la main devant la caméra »)			
27	3x		x	x		x				
28									x	
29	4x	Prend une vidéo	x	x		X				
30	1x				x	X				
31										x

32	4x	Passe la main devant la caméra		x		X				
33										X (passe à côté de l'installation)
34	2x				x	x				
35	5x	Passe la main devant la caméra	x	x			X (« C'est excellent ! », rigole)	x		
36	5x	Prend une photo		x			X (rigole)	x		
37	1x	Touche l'écran	x			X				
38									x	
39	3x	Prend une photo			X	X				
40	4x	Regarde derrière l'écran, passe la main devant la caméra		x		x		x		
41	2x		x	x		x				
42									x	
43	5x	Passe la main devant la caméra		x		X (rigole)				
44										X (passe à côté de l'installation)
45										X (passe à côté de l'installation)

46	1x	Touche l'écran			x	X				
47	4x	Saute	x	x		X				
48	2x				X	X				
49										x
50	1x	Se place très près de l'écran		X		x				
Tot aux	35/50	Touche l'écran : 5/50 Passe la main devant la caméra : 10/50	5/50	8/50	12/50			5/50	6/50	9/50 (dont 6 ne voit pas l'installati on)
			Avant et après : 10/50							

Annexe 2 : Grille d'entretien

1) TYPE DE VISITEUR

Pouvez-vous vous présenter (âge, profession) ?

Demander précisions sur le métier, les études ou l'activité exercée.

Avez-vous des loisirs particuliers ?

Pratique du numérique ?

Est-ce que vous allez souvent voir des expositions ? De quel type ?

Quelles sont les raisons de votre venue ici ?

« Je travaille spécifiquement sur les installations numériques interactives, c'est-à-dire celles qui donnent la possibilité aux visiteurs d'agir et de modifier l'aspect de l'œuvre. Il y a trois installations interactives dans cette exposition, est-ce que vous les avez repérées ? »

« Et maintenant je vais vous poser une série de questions, qu'on va répéter pour chaque installation. »

REPETER CETTE PARTIE POUR CHACUNE DES TROIS INSTALLATIONS

2) DECOUVERTE ET EXPERIENCE DE L'ŒUVRE PAR LE BIAIS DES INTERACTIONS

EXPERIMENTATION DE L'ŒUVRE

Avez-vous expérimenté l'œuvre ?

Si expérimente

Pouvez-vous me décrire ce que vous avez fait en termes d'actions et ce que ça a engendré sur le dispositif ?

Combien de temps êtes-vous resté ?

Comment avez-vous compris la manière de faire réagir l'installation, quelle action il fallait effectuer ?

Avez-vous lu le cartel ?

Si n'expérimente pas

Pourquoi n'avez-vous pas expérimenté l'installation ?

Combien de temps êtes-vous resté ?

Avez-vous lu le cartel ?

QUALIFICATION DE L'INTERACTIVITE

Vous êtes-vous interrogés sur la conception technique de l'installation ?

Savez-vous comment l'installation fonctionne ?

Comment pourriez-vous qualifier l'échange qui est rendu possible entre l'œuvre et le visiteur ?

Quelle réaction avez-vous eu face à l'échange ?

ESTHETIQUE ET PROPOS

A quoi cette œuvre vous a-t-elle fait penser ? (Que ce soit un dispositif artistique, un usage du quotidien, ou même un monde imaginaire)

Quel thème ou quel propos pouvez-vous associer à cette installation ?

D'une manière générale, avez-vous apprécié l'installation ?

Annexe 3 : Retranscription des entretiens

1) Retranscription de l'entretien n°1, réalisé le 25 février 2017, au MAIF Social Club

Je vais vous demander de vous présenter : votre âge, votre profession, si vous êtes étudiant...

Je suis architecte, j'ai 28 ans. Je travaille dans le sud de la France, dans un cabinet d'architecture, je suis pas à mon compte. Et je suis là juste pour quelques jours, voir mon frère qui est sur Paris.

D'accord, donc vous avez fait une école d'architecture ?

A Nantes ouais, pendant 6 ans même parce que il y a une année complémentaire à faire pour être totalement architecte.

D'accord, je viens de Nantes aussi, ma sœur aussi a fait l'école d'architecture à Nantes [rires].

Ah ouais beh on est tous de Nantes [rires]

Et puis si vous avez 28 ans, vous devez peut-être voir qui c'est.

C'est quoi son nom ?

Andréa.

Peut-être si je la vois en photo, mais là...

Oui oui. Bon c'est marrant ! Et est-ce que vous avez des loisirs particuliers ?

Euh... oui, je fais pas mal de sport, un peu de ciné, quelques sorties mais pas... Ouais voilà c'est essentiellement le sport. Puis bah quelques visites artistiques et architecturales. Le métier veut ça quoi mais... Voilà.

Et pourquoi vous êtes venu voir cette expo-là ?

On cherchait des choses à faire avec les frères et... on cherchait des expos, et j'ai trouvé celle-là sur internet. Comme quoi elle était... il y avait une expo sur l'art numérique. On s'est dit que ça pouvait être intéressant, et d'ailleurs c'est pas inintéressant.

Donc c'était pas forcément pour l'art numérique, c'était plus pour l'exposition en général ?

Ouais non, c'était plus qu'on était dans le coin et on a vu qu'il y avait ça.

Ok très bien. Alors en fait moi je m'intéresse à la relation qu'entretiennent les visiteurs avec l'art numérique interactif, c'est-à-dire les œuvres qui invitent les visiteurs à participer pour modifier l'aspect de l'œuvre. Donc je vais vous poser des questions maintenant sur les trois installations interactives qu'il y a dans l'exposition. Est-ce que vous avez réussi à repérer ces trois installations interactives ?

Il y en a trois ? Ben le coup des plantes avec... où il fallait les caresser, enfin les toucher en tout cas pour qu'elles émettent du bruit. Il y a celle avec les mouches. Et.... L'autre c'était la clé USB non ? C'est ça ?

Non c'est celle avec la map de Paris.

Ah bah ça j'ai pas... je suis passé devant, j'ai essayé mais j'ai pas réussi. Donc il y a un truc à faire avec la carte ?

Ouais en fait il faut passer la main, survoler la carte avec la main et la carte change.

Ah d'accord ok.

Donc je vais vous poser des questions pour l'instant sur la première installation, celle de la map de Paris.

Ah ben celle-là je vais pas en dire grand-chose ! [Rires]

C'est pas grave ! Donc est-ce que vous avez expérimenté l'œuvre ou seulement observé ?
J'ai essayé de l'expérimenter mais j'ai pas réussi ! [Rires] J'ai observé et j'ai touché mais j'ai pas vu que ça bougeait.

Ouais donc c'est vraiment parce que vous n'avez pas réussi à comprendre le dispositif ?

Oui j'ai pas pris le temps de lire l'écriteau aussi.

Et est-ce que vous pouvez tenter de qualifier l'échange qui est rendu possible ?

Euh... ben peut-être pas assez explicite. Bon à mon avis si on lit le panneau, effectivement ça se comprend. Mais par rapport aux deux autres, par exemple les plantes où il y a un gros panneau avec marqué « caressez les plantes », ça s'est visible. Et puis l'autre quand on passe devant la caméra, on voit tout de suite qu'il se passe quelque chose. Là juste en passant les mains, s'il s'est rien passé....

Ouais. Et est-ce que ça vous a fait penser à quelque chose que vous aviez déjà vu, que vous connaissez ?

Pas en termes d'œuvre artistique, non.

Et pour le propos retenu, je voulais savoir si vous aviez retenu un propos ou une thématique propre à l'installation ?

Euh bah là non, ça va être compliqué de trouver quelque chose à dire... Désolé, sur celle-là...

Et d'une manière générale, est-ce que vous avez apprécié cette œuvre ou pas ?

Euh... C'était une jolie photo [rires] ! Ouais voilà. Mais en termes d'œuvre, je peux pas trop dire.

C'est pas grave ! [Rires] Puis je vais vous posez les mêmes questions maintenant pour la deuxième installation, sur le coup des plantes. Est-ce que vous avez interagit avec l'œuvre ?

Là j'ai un peu... Ouais je les ai toutes essayées pour voir... le son que ça pouvait faire ouais. Et pareil, j'ai été la faire sans lire l'écriteau. Ça c'est un truc que j'aime bien faire dans les installations, c'est pas forcément lire et essayer de comprendre comment fonctionnent les œuvres.

D'accord, c'est intéressant.

Si le but c'est d'interagir avec le public et d'essayer de faire comprendre quelque chose aux personnes, normalement une explication n'est pas nécessaire.

Oui je comprends très bien votre point de vue. Et donc concrètement, qu'est-ce que vous avez fait et qu'est-ce que ça a engendré ?

Euh bah j'ai essayé de... Bah je les ai toutes touchées les plantes et après sans les caresser, juste en les pinçant pour comprendre comment fonctionnait le mécanisme. C'est surtout ça moi qui m'intéressait. D'ailleurs j'ai pas cherché trop longtemps à comprendre mais c'est assez intrigant de savoir comment est-ce que quand on les touche juste, ça fait pas de bruit, quand on les pince par contre ça fait du bruit.

Et donc si vous vous êtes interrogé sur la conception technique de l'installation, vous avez réussi à comprendre comment elle fonctionnait ?

Là j'avoue que c'était un peu trop complexe pour que je comprenne vraiment. Je sais juste que les plantes réagissent quand on les pince, donc il doit y avoir une sonde dans chaque branche sûrement... Mais bon en même temps ça me paraît bizarre parce que les branches sont fines donc s'il y avait un truc dedans on le verrait. Là il y a rien... Si ça se trouve, il y a une illusion d'autonomie mais en fait c'est quelqu'un qui déclenche le son quand on touche une feuille [rires] ! Non je rigole mais j'ai pas su comment ça marchait même si je me suis demandé.

Et comment vous avez compris qu'il fallait toucher les plantes ?

Ah bah là il y a les panneaux indiqués avec marqué en gros "Caressez", et puis j'ai entendu en plus une dame expliquer à des gens qui étaient passés à côté sans les toucher, elle les a rattrapés en disant "il faut toucher les plantes".

Et comment vous qualifieriez l'échange qui est rendu possible, est-ce que c'est drôle, intrigant, ennuyeux..?

C'est pas spécialement drôle... C'est plus le fonctionnement et le côté technique qui est intrigant ouais. On se demande vraiment comment c'est fait et comment, pourquoi ça réagit par exemple en pinçant et pas juste en posant le doigt. Donc c'est plus intrigant, en termes de technique. Après l'œuvre en elle-même, j'ai pas été très très sensible, mais plus à l'aspect technique. Mais moi je ne suis pas quelqu'un qui est très sensible à l'art, donc... [rires]. Mais ça m'a intrigué quand même en termes de technique.

D'accord. Et est-ce que cette installation vous a fait penser à quelque chose que vous aviez déjà vu, que vous connaissez ?

Pareil, en termes d'œuvre artistique non, pas plus que ça. Autrement à première vue, ça m'a fait penser à Jardiland [rires]. Après euh... un jardin, avec les bruits qui arrivent, ça nous plonge un peu dans un univers, ça peut nous plonger, si on arrive vraiment à intégrer l'œuvre, à plonger dans un univers un peu végétal ou naturel.

D'accord, est-ce que vous avez associé un thème à cette installation, un propos ?

Non pas spécialement, parce que je ne suis pas très sensible à ce genre d'installation. Mais peut-être que s'il y en avait eu plus, enfin si ça avait été sur une plus grande pièce, et avec plus d'installations de ce type-là, peut-être que effectivement ça peut projeter plus facilement. Là c'est vrai que sur 4m² c'est peut-être pas évident de s'intégrer. Mais effectivement s'il y en avait plus et qu'on était agressé par ce genre de truc et qu'on, juste en les frôlant il se passait quelque chose, ça aurait pu être plus intéressant. Il faut peut-être développer le concept, et ce serait encore plus intéressant sur une plus grande échelle.

D'accord. Et d'une manière générale, est-ce que vous avez apprécié l'œuvre ?

Ouais c'est quand même rigolo, et en termes d'aspect et de présence dans l'espace, c'est assez intéressant.

D'accord. Et enfin je vais vous poser les mêmes questions pour la troisième œuvre. Donc est-ce que vous avez interagit ou seulement observé ?

Non, on a interagit. Plus mon grand frère, mais moi aussi j'ai interagit. C'est même lui qui m'a incité à venir car il a adoré cette œuvre.

Et qu'est-ce que vous avez fait ?

Ben on a fait des grimaces, on a essayé de comprendre, pareil, comment fonctionnait le truc. Et puis, ouais voilà. On est pas resté très longtemps, on a fait des grimaces pour voir comment ça réagissait.

Et comment vous avez compris la manière dont ça fonctionnait, qu'il fallait se placer devant ?

Bah quand on est passé devant, on a vu qu'il y avait un mouvement qui se créait, donc on s'intéresse forcément à ce qui bouge. Et après on comprend vite, en observant, que ça commence à prendre les formes un peu de ce qui se passe devant. Et puis en voyant la caméra au-dessus, on a tout de suite vu qu'il y avait un truc qui nous filmait et qu'il y avait une interaction du coup.

Et vous avez lu le cartel ?

Non.

Et encore une fois, comment vous qualifiez l'échange ?

C'est aussi un peu intrigant, avec l'aspect un peu des insectes et des mouches. Après ça peut-être rigolo effectivement de... Mais bon, pas plus que ça quoi...

Sans avoir lu le cartel, est-ce que vous pouvez associer un thème à cette installation ?

Mmmh, je sais pas trop, c'est pas... Là j'avoue que je sais pas, je sais pas trop quoi en penser de celle-là. Autant j'étais plus inspiré sur l'œuvre avec les plantes, mais celle-là...

Est-ce que vous avez apprécié l'installation d'une manière générale ?

Ouais ouais, c'est intéressant. Je comprends pas encore trop trop le... parce que j'ai pas lu le cartel, je comprends pas le propos, mais dans l'aspect un peu interaction avec le public, c'est intéressant ouais.

2) Retranscription de l'entretien n°2, réalisé le 27 février 2017, au MAIF Social Club

Je vais te demander de te présenter, ton âge, ce que tu fais dans la vie.

Euh alors je m'appelle Miléna, j'ai 19 ans. Je suis en Kagne, euh... en deuxième année, voilà, je suis en Kagne. C'est une classe préparatoire littéraire pour préparer le concours de l'École Normale Supérieure.

D'accord.

Mais moi c'est pas ce que je veux faire, enfin je veux travailler dans le cinéma.

Et quel poste exactement ?

Euh réalisation.

C'est plus l'image qui t'intéresse?

Ouais.

Très bien. Est-ce que tu as des loisirs et des passions particulières?

Euh bah la vidéo ouais. Je fais des vidéos, des clips, des courts-métrages et euh... sinon c'est ça, c'est ma principale occupation. Le dessin un peu.

D'accord, ok. Et les clips, les vidéos que tu fais, tu les fais seule, avec des amis...?

Euh... toute seule. Je fais des clips sur les musiques de gens que je connais. Mais oui c'est vrai, je travaille toute seule. Je filme, enfin j'ai filmé des gens dans un café par exemple, enfin en leur demandant l'autorisation.

D'accord. Et donc tu maîtrises les outils de prise de vue, de son?

Ouais. De son, non pas encore.

Et les logiciels de montage aussi ?

Ouais je suis encore sur IMovie, enfin j'ai pas... mais voilà.

D'accord, ok. Ma prochaine c'était sur les connaissances et compétences que tu pouvais avoir dans le domaine des nouvelles technologies. Donc c'est vraiment les logiciels multimédias que tu maîtrises le plus ?

Euh ouais, bah je passe beaucoup de temps sur l'ordi, bah pour monter sur IMovie. Puis euh... Je viens d'avoir un smartphone en fait, avant j'avais pas de.... j'avais un portable nul et donc je m'en servais pas des réseaux sociaux.

D'accord. Et la photographie ?

Euh bah avec le portable quoi mais sinon pas de logiciels de retouches quoi.

Ouais. Et le dessin, tu fais ça pour...?

Euh je fais ça, je fais des petites BD, des petites planches de BD. Et ouais je fais ça parce que, je sais pas, j'adore.

Hum hum. Tu restes sur papier/crayon ?

Euh ouais. Après je numérise, enfin je scanne. Et oui d'ailleurs, chaque fois que je fais une BD, elle est jamais entière, je fais que des petits bouts de papier qu'après je scanne tous ensemble et du coup après ça devient quelque chose.

Que t'assembles sur l'ordinateur en fait ?

Ouais voilà. J'ai même pas la planche en entier en fait, je l'ai qu'en numérique.

Ça marche, d'accord. Et tu fais ça régulièrement, tes dessins, tes vidéos, c'est un loisir qui te prend du temps ?

Ouais, ça me prend du temps. Euh...ouais puis je suis obligée de le faire. Enfin pour moi, je me donne une rigueur en fait, je me donne des dates limites de projets parce que sinon on a des projets mais on les oublie un peu.

Ça marche. Et est-ce que tu lis beaucoup à ce sujet ? Des choses plus théoriques, peut-être plus scientifiques aussi sur le cinéma ou le dessin ? Enfin sur tes passions.

Ouais justement j'aime bien la partie théorie de l'art justement. Enfin avant j'étais plus sur le théâtre et donc j'étais en option théâtre et donc là c'était apprendre la théorie. Et là je suis en option histoire des arts et encore, enfin ça m'aide vachement l'histoire des arts pour le cinéma et je trouve que c'est... je suis toujours attachée à la théorie.

D'accord. Et tu te rends souvent à des événements dédiés au cinéma au-delà des séances de cinéma ?

Ouais j'essaye, j'ai pas beaucoup de temps mais ouais des conférences avec des réalisateurs connus qui parlent de leur travail et tout. J'essaye de m'y tenir un peu.

D'accord. Et est-ce que tu vas voir souvent des expositions ?

Euh pas souvent, au final pas tant que ça. Je suis chargée dans mon emploi du temps aussi et j'ai pas beaucoup de temps...

Et si t'avais du temps, tu irais plus ou pas ? C'est une sortie que tu apprécies ?

Oui carrément, oui j'adore.

Et qu'est-ce que tu préfères aller voir dans les expositions ? Est-ce que tu es attirée par un type d'art en particulier ?

Euh ben en fait pas tant que ça, je sais pas, en fait j'aime bien... j'aime bien... enfin... j'ai remarqué ça justement en voyage là, c'était à New-York et en fait je suis allée au Metropolitan Museum et j'ai eu un coup de cœur énorme pour tout ce qu'il y avait. Il y avait des sculptures, des trucs comme ça, des tableaux, jusqu'aux tableaux du XIXème et tout, et j'ai vraiment adoré. Et le lendemain je suis allée au MoMA et j'ai moins aimé, enfin... Parce que c'est moins accessible je trouve.

Et quels sont les raisons de ta venue ici, aujourd'hui ?

Alors j'ai tapé "exposition gratuite" parce que j'ai du temps aujourd'hui à perdre. Et euh c'était le plus près donc, vu que ça avait l'air cool, enfin le truc sur l'image.

C'est aussi la thématique de l'expo qui t'a fait venir ?
Ouais ouais c'était le truc sur la société de l'image et tout.

Ouais ce sont des problématiques qui t'intéressent.
Oui je pense que je peux retrouver ça dans le cinéma.

D'accord. Donc s'il n'y avait pas eu l'exposition, tu ne serais pas venue dans ce lieu-là ?
Non non.

Parce que c'est un nouveau lieu, qui vient d'ouvrir, donc il y a pas mal de gens qui viennent aussi pour découvrir le lieu en général.

Euh donc moi en fait je travaille sur les œuvres numériques interactives, c'est-à-dire des œuvres où le concepteur donne la possibilité aux visiteurs d'agir sur l'œuvre, ce qui change son aspect esthétique. Donc dans cette exposition, il y en avait trois. Est-ce que tu as réussi à les repérer ?

Ben les plantes [Ouais], euh... euh...

C'est pas grave ! Il y a la première aussi.
Ben oui mais ça a pas marché quand j'ai touché [rires].

Ben... c'est pas grave! C'est intéressant aussi du coup pour les prochaines questions. Et j'ai vu aussi que tu n'avais pas vu celle qui est au fond avec l'écran.

Ouais, je l'avais pas vue.

Tu ne l'avais pas vue ouais. Mais je crois qu'elle est mal placée, il y a beaucoup de gens qui ne la voient pas. Donc voilà, ce sont les trois œuvres interactives. Maintenant, je vais te poser une série de questions qu'on va répéter pour chaque œuvre.

Ok d'accord.

On va commencer par la première, on va l'appeler la carte de Paris. Donc du coup tu as essayé d'expérimenter l'œuvre, mais tu n'as pas vraiment réussi. Et tu as observé alors ?

Ouais j'ai observé mais aussi il y a aussi le fait que ce soit une œuvre et qu'il n'y ait pas écrit que l'on peut toucher et c'est juste parce que j'ai vu un adulte. Mais j'aurais jamais touché sinon. Parce qu'il n'y a pas écrit qu'on peut toucher.

Et du coup tu as lu le cartel ?
Ouais mais je m'en souviens plus.

Donc tu n'as pas réussi à comprendre le dispositif interactif en fait, et pas osé toucher aussi.
C'est ça.

Et est-ce que cette installation t'a fait penser à quelque chose que tu connais, que ce soit artistique, un objet du quotidien..?

Ouais ouais, ouais ouais. Bah c'est pas nouveau, c'est vraiment quelque chose que j'ai vu et revu. Je découvre rien. Ça fait penser au principe de Google Map.

C'est des images que tu as l'habitude de voir ?

Ouais.

Et est-ce que tu as associé un thème ? Tu as peut-être lu le cartel, mais autrement, toi personnellement, est-ce que tu as associé un thème à cette installation ? Est-ce qu'il y a un propos que tu as vu à travers cette installation ?

Mmmh je sais pas...

La réponse n'est pas forcément affirmative [rires] !

Ouais non je sais pas. Justement je trouvais que c'était un peu opaque au final. Enfin pas opaque, mais... il se passe pas grand chose. Enfin c'est peut-être parce que ça n'a pas marché quand j'ai touché ou quoi mais... je sais pas. Au final, le fait que ce soit euh... je sais pas, en plus c'est vraiment le quartier central de Paris donc c'est très... on connaît par cœur. Donc ça m'a pas trop touché.

Donc d'une manière générale, est-ce que tu as apprécié cette œuvre ? Qu'est-ce qui t'a plu, qu'est-ce qui ne t'a pas plu ?

Bah ça n'a pas marché quand j'ai touché, mais j'ai vu qu'il y avait quelqu'un qui avait un peu... enfin qui avait touché et que ça avait changé de décor et tout. Et euh bah j'aime bien parce que, enfin je sais pas, en fait je suis un peu fascinée par la géographie, je passe ma vie sur Google Map et tout. C'est marrant parce qu'ils en parlent. Et ouais je suis... enfin je trouve que c'est hyper intéressant de... je sais pas, de... qu'on remette à notre niveau tout ce qui est urbanisme et tout, enfin je sais pas comment dire mais en fait c'est hyper personnel en fait. Enfin je sais pas comment dire, ça peut nous toucher tous, enfin je sais pas, je trouve que ça concerne euh... chacun, je trouve que c'est très parlant.

D'accord. On va passer à la deuxième œuvre, celle des plantes. Donc je vais te poser les mêmes questions. Est-ce que tu as expérimenté l'œuvre ? Et est-ce que tu peux me décrire ce que tu as fait et quel retour tu as eu, ce que ça a engendré ?

J'ai caressé chaque plante une par une et puis euh... puis après t'oses pas trop rester trop longtemps. J'aurais pu rester plus longtemps mais...

C'est la prochaine question que je voulais te poser sur le temps que tu y es resté.

Ouais voilà, bah il y a quand même une crainte avec... T'oses pas te permettre...

Parce qu'on est habitué à ne pas toucher les œuvres...

Ouais voilà tu sacralises un peu le truc.

Ouais. Et comment est-ce que tu as compris qu'il fallait... enfin que tu pouvais toucher les plantes ?
Avec le panneau "toucher les plantes".

D'accord, donc le panneau était assez clair.

Ouais c'est ça.

Et est-ce que tu t'es interrogée sur le fonctionnement technique de l'installation ?

Euh non pas vraiment, je pense que c'est trop compliqué pour moi ! Et puis ça m'intéresse pas trop. Je préfère vivre les perceptions que j'ai sur le moment.

Et comment tu qualifierais l'échange qui est rendu possible ? Vraiment avec des adjectifs concrets. C'est... *lucide. Euh non pas lucide.*

Ludique ?

Ludique ! [rires] Et puis accueillant. Et puis tu peux être dans les plantes un peu, je sais pas c'est hyper... C'est intime quoi. Ouais voilà moi j'ai trouvé ça vraiment intime, enfin je pouvais faire mon petit chemin et j'ai répété plein de fois le bruit des oiseaux.

Et est-ce que tu te rappelles de la première réaction que tu as eu ?

Euh.. bah j'étais contente [rires] ! Ouais j'étais contente de voir que ça marche! Ben j'avais entendu que ça faisait un peu des bruits et j'étais pas sûre.

Et du coup est-ce que tu as retenu un propos ? Ça t'a fait penser à quoi ?

[rires] Ça ne m'a pas fait penser à grand-chose mais quelque chose de calme... de calme et de... Enfin j'adore les oiseaux. Pour le thème, je retiens plus comment... enfin nous dans la nature quoi et c'est vrai que c'est un peu bizarre quand même que ce soit... Enfin je sais pas, je trouve ça calme et j'aime bien.

D'une manière générale, est-ce que tu as apprécié cette œuvre ?

Ouais par contre j'ai vraiment aimé. Parce que.. ben là pour le coup il y avait écrit que l'on devait toucher. C'est joli et... Enfin je sais pas, c'est... c'est agréable d'être accueilli dans une œuvre, de pouvoir y participer et de la provoquer aussi. Puis le fait que ce soit des bruits d'oiseaux, je sais pas c'est... En plus il y a personne et tout, c'est... Tu te crées ton monde un peu avec les bruits et tout, je trouve ça hyper agréable. Après j'ai pas lu le petit truc [le cartel] mais.. ouais.

Ça marche. Et maintenant je vais te poser les mêmes questions pour la troisième installation. Je l'ai pas vue...

Ça va être rapide du coup. Mais c'est intéressant aussi que tu ne l'aies pas vue. Est-ce que tu as apprécié l'installation d'une manière générale ?

Ben pas vraiment...

Pourquoi ?

Parce que je ne l'ai pas vue. Je suis passée à côté et... Mais ouais c'est bizarre, vraiment je ne l'ai pas vue.

Personnellement, je pense qu'elle est mal placée, beaucoup de visiteurs passent devant sans la voir. Peut-être parce que ça ressemble trop à un écran, un écran de télé. Enfin je sais pas.

Du coup, l'interrogatoire est terminé ! [rires]

3) Retranscription de l'entretien n°3, réalisé le 28 février 2017, au MAIF Social Club

Je vais vous demander de vous présenter, votre âge, votre profession, ce que vous faites dans la vie...

D'accord. Alors je m'appelle William, j'ai 27 ans et je suis journaliste. J'écris des livres principalement, et fais des documentaires.

Et vous êtes journaliste vous quels médias ?

Pour différents supports. Je suis indépendant en fait. Le gros de mon travail c'est d'écrire des livres et après... j'écris des reportages pour différents médias.

Et spécialisé dans quelques sujets en particulier ?

Bah en ce moment, je travaille beaucoup sur le journalisme d'impact, le journalisme de solution. C'est-à-dire en fait le principe c'est de traiter toujours le problème sur le prisme d'une possible solution ou d'une alternative. Au lieu de se cantonner à dénoncer juste le problème, on va aller plus loin dans notre enquête, on va aller chercher des alternatives et des solutions qui peuvent fonctionner ailleurs. Et puis on va aller vérifier leur faisabilité, leur efficacité à différentes échelles et le cas échéant les mettre en exergue dans le reportage sur la thématique en question.

Je connaissais pas ce terme, c'est intéressant. Et vos ouvrages que vous écrivez, c'est sur quel thème ?

Il y a un peu de tout, c'est principalement des essais sur le journalisme, sur le numérique dans le journalisme, justement sur la manière dont le numérique a transformé la façon... les façons de faire du journalisme. Puis là récemment, je m'essaye plus dans les romans.

Ok donc plus de la fiction. Donc vous vous intéressez au numérique, enfin aux usages numériques dans la pratique journalistique.

Ouais. Bah c'était une de mes clés d'études.

Vous avez fait quoi comme études ?

J'ai fait une école de journalisme. Et justement mon mémoire portait sur la façon dont le numérique avait transformé le journalisme, la manière de faire du journalisme. Donc c'est un sujet qui m'a intéressé, qui a continué de m'intéresser après puisque j'ai écrit un bouquin dessus.

Et est-ce que dans votre métier vous utilisez des outils numériques, et lesquels ? Liés aux nouvelles technologies en général.

Bah en fait euh... On utilise beaucoup des logiciels, notamment pour faire de la data, qui permettent, sans avoir de compétences numériques particulières, de créer des infographies, des cartes interactives, en fait des outils qui permettent de créer de l'interactivité dans les contenus qu'on peut proposer notamment en ligne.

D'accord. Est-ce que vous avez des loisirs ou des passions particulières ?

Euh... je fais de la musique quoi, mais de manière amateur.

Mmh mmh, et vous faites quoi comme instrument ?

De la guitare.

D'accord. Et est-ce que vous allez souvent voir des expositions ?

Oui. Euh oui, plusieurs fois par semaine. Déjà dans le cadre de mon travail, je vais en voir beaucoup, et deuxièmement ça m'intéresse et.... voilà.

D'accord. Et vous allez voir plutôt quel genre d'exposition ?

Oh je vais voir un peu de tout. Des expositions... de photo, de peinture, d'art plus contemporain, de sculptures... Enfin vraiment un peu de tout, y compris des arts auxquels je pense en tout cas a priori ne pas être sensible. Justement essayer de m'ouvrir à des sensibilités différentes, en tout cas d'essayer de comprendre pourquoi de n'y suis pas sensible et comment je peux devenir sensible.

Et aux premiers abords, vous êtes plus attiré par quel type d'art en particulier ?

Euh... j'aime beaucoup la photo et... la photo, c'est l'art que j'apprécie le plus.

D'accord, ça marche ? Et quelles sont les raisons de votre venue ici ?

Ici ? Ben déjà le thème de l'exposition m'intéressait. Et deuxièmement j'étais curieux du lieu puisque je travaille, comme je le disais, sur le journalisme d'impact et il se trouve que la MAIF est un des acteurs privés qui développe et qui accompagne beaucoup de projets impact positif qui nous intéressent. Et je connaissais pas du tout le lieu et je suis tombé par hasard, en croisant mes recherches sur ces deux thématiques, sur le lieu et sur l'exposition, donc je me suis dit "je vais faire d'une pierre deux coups", je vais venir voir l'exposition car le thème m'intéresse et je vais venir découvrir le lieu qui potentiellement peut regorger d'informations qui m'intéressent aussi.

D'accord, donc vous seriez venu sans l'exposition et...

Et je serais venu sans le lieu aussi. Enfin si l'expo avait été ailleurs, j'aurais été voir l'exposition quand même.

Ok c'était aussi la thématique qui vous intéressait sur l'image numérique. D'accord. En fait moi je travaille sur les installations numériques interactives, c'est-à-dire celles qui donnent la possibilité aux visiteurs d'agir et de modifier l'aspect de l'œuvre. Du coup il y a trois installations interactives dans cette exposition, est-ce que vous avez réussi à les repérer ?

Ben... Il y avait celle avec les plantes qu'il fallait toucher, celle avec le jeu vidéo... Elle n'est pas interactive celle-là ?

Je ne la compte pas là-dedans, mais plus comme un jeu vidéo en fait.

D'accord, bah du coup après il y avait peut-être les mouches là. Enfin c'était des mouches, des fourmis ? Et la dernière, enfin celle que j'ai vu en dernier en tout cas, sur l'urbanisme aussi ? Donc voilà ça fait trois ?

C'est ça !

Et le jeu vidéo, vous ne le comptez pas comme interactif ?

Euh non, c'est vraiment, enfin ça ne modifie pas l'aspect de l'œuvre, c'est plus quelque chose de ludique qui rentre davantage dans le jeu vidéo. Bon après c'est assez subtil et discutable en fait. Et maintenant je vais vous poser une série de questions pour chaque œuvre. Donc on a qu'à commencer par la première, même si c'est la dernière que vous avez faite [rires], celle de l'urbanisme sur la carte de Paris. Pour commencer, est-ce que vous avez expérimenté l'œuvre ?
Oui, tout à fait !

Et est-ce que vous pouvez me dire ce que vous avez fait et ce que ça a engendré sur le dispositif ?
Ok. Bah déjà je me suis penché dans un premier temps et il y a déjà eu des premières modifications : en haut les immeubles se sont transformés en d'autres aménagements possibles sur l'œuvre. Du coup après j'ai fait la même chose un peu partout avec ma main pour voir... pour voir ce qui se passait ailleurs éventuellement, mais bon le mécanisme était le même en fait, globalement ça enlevait les immeubles pour proposer un autre aménagement plus... épuré disons, ça ressemblait plus à des... je sais pas, comme une... comme des espaces verts ou des bases de loisirs plus ou moins aménagés sur la ville.

Et vous êtes restés longtemps ?

Euh non je suis pas resté très longtemps, j'ai dû rester peut-être entre une et deux minutes quoi.

Et vous avez lu le cartel ?

J'ai lu en diagonale.

D'accord, ça marche. Et est-ce que vous vous êtes interrogés sur la conception technique de l'installation ?

Un petit peu ouais... Mais bon j'y connais pas grand-chose en pratique moi. Je crois que c'est normal de s'interroger un peu là-dessus parce qu'on... enfin quand un objet peut réagir c'est toujours impressionnant. Donc quand j'ai passé une première fois ma main au-dessus, j'ai compris qu'il y avait un détecteur de mouvement. Peut-être comme les Kinect ou les technologies comme ça.

Oui je vois. Et comment est-ce que vous pouvez qualifier l'échange qui est rendu possible avec cette installation, l'interactivité qui est rendue possible ? Est-ce que c'est drôle, est-ce que c'est ennuyeux, ... ?

C'est... je sais pas comment dire. C'est intéressant mais c'est assez, après c'est assez limité quoi parce qu'il y a qu'un... enfin en tout cas dans mon expérience, peut être que je ne suis pas resté assez longtemps. Il y a qu'une... il se passe qu'une chose en fait quoi. Il y a pas... je sais pas, différents aménagements possibles qu'on pourrait observer. Mais en soi, le principe est intéressant mais du coup, en 1 min 30 / 2 minutes, une fois qu'on a compris le concept, j'ai pas vu d'intérêt. Encore une fois, peut-être que c'est parce que j'y suis pas resté assez longtemps, mais j'ai pas vu d'intérêt à y rester 4 minutes ou 5 minutes.

Et est-ce que cette œuvre vous a fait penser à quelque chose que vous connaissiez déjà, que ce soit au niveau artistique, ou dans les usages quotidiens, ou même imaginaires ?

Bah pour le coup, en termes de... dans les logiciels dont je parlais tout à l'heure que j'utilise pour mes reportages, il y en a un qui permet justement de superposer deux photographies, deux images d'une manière générale, et avec la souris le lecteur peut en fait voir un avant/après ou un... par exemple, je sais pas, je fais un reportage sur les bombardements en Syrie, je peux superposer deux

photos de la ville avant et après les bombardements, et avec la souris l'internaute va pouvoir glisser et voir les deux photos superposées, comme une fenêtre en fait qui s'ouvrirait sur deux images. C'est un mécanisme qu'on utilise beaucoup.

Est-ce que vous pouvez associer un thème particulier à cette installation ? Ou un propos ?

Euh... non, là franchement. Je parlais d'urbanisme mais je ne sais même pas si c'est ça son propos quoi.

Et d'une manière générale, est-ce que vous appréciez l'installation ?

Euh... oui.

Et pour quelles raisons ?

Mais en fait, en fait finalement c'est paradoxal, c'est même pas tant l'interactivité que j'ai appréciée dans l'œuvre que l'image en elle-même en fait, juste de la carte de ville, vue du dessus. Juste ça déjà en fait, ça me suffit. Après j'ai quand même testé par curiosité le principe interactif, mais dans cette œuvre-là, rien que sans l'interactivité ça m'allait déjà.

D'accord. Maintenant je vais vous poser les mêmes questions pour la deuxième installation, sur celle des plantes.

Va falloir les reposer parce que je ne m'en souviens plus par contre! [rires]

Est-ce que vous avez expérimenté l'œuvre ? Et est-ce que vous pouvez me décrire ce que vous avez fait et ce que ça a engendré au niveau sonore, ou visuel si vous avez vu des choses [rires] ?

J'ai touché les feuilles et ça a généré un bruit, du coup j'ai touché d'autres feuilles de la même plantes pour voir si les bruits variaient. Et non c'étaient pas les mêmes, donc j'ai compris que c'était par tige, par tige qui pendait. Donc du coup, je me suis promené entre les différentes tiges, je les ai pas toutes... de manière complètement arbitraire, je suis passé à côté de certaines et je suis rentré à l'intérieur pour aller voir d'autres qui étaient moins accessibles. Et... voilà. Et sinon quand même visuellement, j'ai quand même regardé au plafond comment c'était... comment ça pouvait fonctionner, si c'était relié, à quoi, si c'était visible ou pas, etc.

Et comment vous avez compris comment ça fonctionnait ?

Euh... bah j'ai vu qu'il y avait des câbles et que c'était relié. Et en fait, j'imagine que c'est juste un... que c'est juste le fait de toucher, enfin le... comment dire, le poids, la vibration que ça provoque en fait active le son de manière numérique.

Et plutôt, comment vous avez compris qu'il fallait toucher les plantes ?

Ah ! Bah c'était écrit [rires] ! Oui, non clairement si ça n'avait pas été écrit, j'aurais pas touché par principe. Donc là c'était écrit une première fois il me semble "effleurez légèrement" ou "toucher légèrement", et il me semble que dans les indications c'était réexpliqué en fait.

Et vous êtes resté combien de temps à peu près dans cette installation ?

Euh...

En comparaison peut-être par rapport à la première œuvre.

Plus, plus que la première. Je suis resté deux bonnes minutes. Mais là je suis resté plus longtemps.

D'accord. Et comment est-ce que vous pouvez qualifier cette interactivité qui est rendue possible ?

Euh... je sais pas...

Quelle réaction vous avez-eu quand vous avez découvert pour la première fois quel son était engendré quand vous touchiez la plante ?

Bah déjà j'ai eu une... comment dire, un mouvement de recul presque. Parce qu'en fait je ne savais pas exactement quel type de son ça allait provoquer, et j'étais surpris que ce soit aussi fort. Parce qu'en fait je savais pas si c'était vraiment un son numérique qui allait... enfin, je sais pas comment expliquer, mais je savais pas dans quelle mesure le son serait plus ou moins fort et plus ou moins abstrait, et je savais pas si ce serait un son concret ou si c'était quelque chose que j'étais censé entendre de manière plus intérieure disons, au contact de la plante quoi. Donc quand j'ai touché pour la première fois et que j'ai entendu le son relativement fort, j'ai eu un mouvement de recul et après de la curiosité en fait à toucher le reste de l'installation pour voir si les sons étaient différents. Donc à mesure ils étaient différents, plus ou moins forts, voilà. Donc encore une fois c'était intéressant et ouais de la curiosité à toucher un peu tout pour voir. Une surprise au début. Pour une fois qu'on a le droit de toucher une œuvre, on a envie de tout toucher pour voir...

Et est-ce qu'elle vous fait penser à quelque chose que vous connaissez déjà, ou un univers..?

Ouais beaucoup. Quand... en fait quand j'étais plus jeune, je faisais de la musique, mais c'était pas des cours avec des instruments ou comme ça, c'était un... ça s'appelait un groupe d'animation musicale et le but c'était, justement, juste de découvrir des sons différents euh.... avec tout un tas d'objets ou d'installations, et il y avait notamment déjà à l'époque, et c'était il y a 15 / 20 ans, il y avait déjà quelque chose d'assez similaire mais avec un plancher où il y avait différentes cases et en fonction des cases sur lesquelles on marchait sur le plancher, ça émettait des sons numérisés complètement différents les uns des autres. Et voilà, le but était de créer des choses musicales à partir de tous ces sons. Donc voilà ça m'a rappelé tout ça.

Un peu le même principe. D'accord. Et au niveau du propos que vous avez retenu, est-ce que vous pouvez associer cette installation à un thème particulier ?

Euh... non. Mais en fait c'est marrant parce que d'une manière générale sur l'œuvre, sur les œuvres, je suis toujours sur du... sur l'immédiateté en fait, sur ce que ça me... Mais même quand il s'agit pas de numérique et tout ça, même face à un tableau ou un truc comme ça, je fonctionne beaucoup sur le ressenti de l'instantané, de ce que me provoque l'œuvre quand je la regarde sur le moment présent sans forcément chercher à l'expliquer, comprendre le propos de l'artiste, etc. Après quand une œuvre vraiment me touche profondément ou me bouleverse, là je m'intéresse à l'artiste, à son propos et à ce qu'il veut dire à travers cette œuvre. Mais autrement, c'est vrai que d'une manière générale, je suis plus sensible à.. au ressenti de l'instant T qu'à... qu'aux interprétations de l'artiste quoi. Donc oui, je remarque que si je devais expliquer n'importe quelle œuvre en fait, j'aurais beaucoup de mal, enfin de devoir dire à mon sens le propos que voulait transmettre l'artiste, à quelques exceptions près je suis toujours gêné quoi.

D'une manière générale, est-ce que vous avez apprécié l'installation ?

Ouais celle-là j'ai beaucoup aimé. Ouais, j'ai beaucoup aimé parce que... ben déjà là j'avais une

influence plus directe en fait sur... Déjà le simple fait en fait qu'il y ait un contact, par rapport à l'œuvre précédente où c'était plus virtuel, enfin c'est virtuel quand même mais je passais juste ma main au-dessus, là il y avait déjà un vrai contact. Et c'était vraiment juste au contact qui se passait quelque chose. Si je passais à côté, si je les effleurais, ça ne faisait rien, donc déjà il y a un rapport qui est différent à l'œuvre dans la mesure où il y a un vrai contact qui s'établit. D'une part, et deuxièmement le.. bah voilà le rapport au... le rapport au son m'a intéressé beaucoup, davantage que.. qu'à l'œuvre précédente où c'était juste de l'image, là le contact avec le son m'a intéressé.

D'accord. Est-ce qu'il y a des choses qui ne vous ont pas plu ?

Sur cette œuvre-là? Non, non non, cette œuvre était vraiment bien, c'était ma préférée de toute l'expo.

Très bien. Maintenant on va passer à la dernière installation, celles avec les mouches. Et ce que vous avez expérimenté l'œuvre ? Et qu'est-ce que vous avez fait et qu'est-ce que ça a engendré au niveau visuel ?

Au début je l'ai juste regardée, j'ai pas compris que j'avais une influence sur l'œuvre. Ensuite du coup comme je ne comprenais pas l'œuvre en elle-même, j'ai lu un petit peu les indications qui n'étaient quand même pas très claires, mais j'ai au moins appris que c'était interactif. Et du coup, je me suis reposté devant pour constater par moi-même une dizaine de secondes et après je suis parti.

Vous avez-vu votre silhouette apparaître ?

Euh... mouais. Oui oui, enfin oui, j'ai constaté... On voit plus les portes ou les pans derrière mais effectivement j'ai constaté qu'en me mettant devant, les mouches s'écartaient. C'est des mouches c'est sûr ? Ça ressemble vachement à des fourmis, mais il me semble effectivement que sur les indications c'est écrit "mouches". Je sais pas pourquoi, ça me fait penser à des fourmis. J'ai peut-être des problèmes avec les animaux [rires].

Est-ce que vous vous êtes interrogés sur la conception technique ?

Oui mais c'est surtout parce que j'ai vu la caméra au-dessus de l'écran. Donc j'ai supposé qu'elle captait notre présence et que les insectes... enfin les mouches dessinaient les contours les plus visibles... Mais en tout cas je trouve ça quand même très astucieux parce que j'ai pas réussi à comprendre vraiment les techniques utilisées, à part cette caméra.

Et encore une fois, comment vous pouvez qualifier cet échange qui est rendu possible ?

Euh... bah là pour le coup... Pour le coup, je pense que c'est la plus ludique des trois quoi. Enfin, c'est la plus ludique et en même temps la moins... enfin c'est vraiment juste mon ressenti mais la moins... disons celle où il y a le moins de choses derrière a priori quoi. C'est juste mon ressenti ça. Mais oui c'est la plus ludique je pense. Elle est plus... si on met un enfant devant, il peut tenir facile 5 minutes quoi. Sur la map, je suis pas sûr qu'il reste 5 minutes, sur les fleurs oui, mais sur la map, je pense qu'il va toucher deux-trois fois puis il va partir. Tandis que là il va jouer, il va sans doute faire des formes, etc., etc.

Et est-ce qu'encore une fois, elle vous a fait penser à quelque chose que vous connaissiez déjà ?

Euh non là pour le coup, non.

Donc d'une manière générale, est-ce que vous avez apprécié l'œuvre des mouches ?

Euh... oui. Euh, oui oui.

Et pourquoi, qu'est-ce qui vous a plus dans cette installation ?

Bah pour le coup, c'est vraiment le côté plus ludique là, enfin pas forcément aussi ludique que le jeu vidéo qu'il y avait juste avant mais c'est vraiment le côté de se déplacer devant et de voir comment évolue l'œuvre en fait, enfin les déplacements qu'on peut avoir devant quoi. Après c'est pas... je vais pas y passer 20 minutes. Pour le coup, je pense que c'est celle des trois où je suis resté peut-être le moins longtemps. Enfin si on enlève, si on met de côté le temps que j'ai passé à lire les indications, parce que pour le coup, j'ai tout lu pour celle-là parce que je comprenais pas. Donc j'ai tout lu, et c'est post lecture que j'ai compris que c'était interactif et que il se passerait quelque chose si je m'activais devant. Euh donc après voilà, j'ai bougé mais du coup après je suis resté peut-être 10 secondes ou 15 secondes à bouger devant pour voir le fonctionnement, mais sans m'y attarder plus de ça.

Ok. Et donc vous savez ce qui vous ne vous a pas plu ?

Euh c'est pas tant que ça ne m'a pas plu, mais c'est que j'ai pas...comment dire... C'est pas que j'ai pas adhéré, mais j'ai pas euh... J'ai pas accroché avec le propos en fait qui était expliqué. Je sais pas, j'ai pas... Je ne me suis pas senti ni subjugué par l'œuvre en elle-même, ni concerné par ce qu'elle était censée véhiculer quoi. Je suis passé assez vite.

4) Retranscription de l'entretien n°4, réalisé le 1^{er} mars 2017, au MAIF Social Club

Je vais vous demander de vous présenter, ce que vous faites dans la vie, votre âge.

D'accord, et bien mon âge... J'ai 26 ans, et dans la vie j'enseigne la flute traversière.

D'accord. Vous êtes professeure dans une école ?

Dans un conservatoire, école de musique, conservatoire ouais.

Et qu'est-ce que vous avez fait comme études ?

Et ben j'ai fait... J'ai obtenu un diplôme d'études musicales en conservatoire et après j'ai passé un diplôme d'état pour enseigner mon instrument. Voilà. Parallèlement, j'ai un master aussi en musicologie, mais c'est pas ça qui me sert à enseigner.

D'accord, et dans votre master, vous avez fait un mémoire du coup ?

Deux. Ben trois ! 2 pour mon master et 1 pour mon DE [Diplôme d'Etat].

Et est-ce que je peux savoir vos sujets de mémoires ?

Et ben euh... Alors, mes deux mémoires de fac c'était sur la musique d'Henry Dutilleux, un compositeur du 20^e siècle, qui est mort en 2013, donc il y a pas très longtemps, et euh... donc voilà j'ai travaillé sur mon premier mémoire, j'ai travaillé sur le lien avec la musique sacrée dans sa musique parce que toute sa musique est profane et en fait bah il y a du sacré partout quoi, donc comment c'est caché. Puis sur le deuxième mémoire, c'était le lien entre sa musique et, pareil sous forme un peu cachée, le lien avec les arts notamment, la littérature, la peinture, comment il arrive à mettre des touches sans que ce soit des gros panneaux indicateurs. Il a jamais écrit d'opéra, il a jamais écrit d'œuvre très lyrique avec une histoire et pourtant toutes ses œuvres sont empreintes d'histoires. Donc c'était des mémoires analytiques plutôt, analyser les partitions, et puis sous cet angle de vue-là. Et mon mémoire de DE, c'était sur euh... comment la musique nous permet d'apprendre autre chose que la musique, notamment en termes de vivre ensemble, comment en fait par l'apprentissage en groupe on apprend tout simplement à vivre ensemble. Voilà.

Très bien. Et est-ce que vous avez des loisirs ou des passions particulières ?

Bah la musique c'est une passion [rires] ! Oui, après moi je tricote beaucoup en ce moment, et euh... Et puis aussi le sport, voilà, notamment le vélo, vélo de randonnée, et euh... Voilà. La natation aussi.

Est-ce que vous avez des compétences ou des connaissances, même très peu, dans un domaine lié aux nouvelles technologies ?

Euh non. C'est-à-dire que même... ouais non moi c'est vraiment pas mon domaine du tout. J'ai un téléphone qui sert juste à téléphoner.

Utilisation basique des outils numériques ?

Ouais c'est ça. Voire même je freine et je veux pas y aller.

D'accord, ça marche. Et est-ce que vous allez souvent voir des expositions ?

Et bah pas si souvent que ça non. Mais ouais j'aime bien.

A peu près combien de fois par an ? C'est dur à évaluer mais approximativement.

Ouais c'est dur à dire hein. Bah là la dernière fois que je suis allée voir une expo, c'était à Noël. Donc ouais je dirais... allez en moyenne, si on compte les fois où j'y vais le plus et les fois où j'y vais jamais, je dirais deux fois par an. Mais ça peut être plus mais...

Et est-ce qu'il y a un type d'art qui vous attire en particulier ?

Euh non, j'aime bien l'art contemporain. Mais non sinon je crois pas. Mais ouais j'aime bien les choses qui sont un peu nouvelles quoi !

Hum hum. Et pourquoi vous êtes venue aujourd'hui, ici, à cette exposition ?

Et ben déjà parce qu'il pleut [rires] ! Non parce qu'on est en visite sur Paris avec mon mari et qu'on... Ben vu qu'il fait pas très beau, on a dit « bon ben on va aller voir des expos », et du coup on a acheté un petit guide des expos qu'il y a en ce moment. Et puis, on a vu celle-là qui nous paraissait intéressante sur la question du visuel et de l'art numérique aujourd'hui. Donc voilà, c'est un peu par hasard parce qu'on est pas du tout parisiens.

C'est un peu par hasard, mais c'est aussi le thème de l'exposition qui vous a fait venir ?

Oui, c'est le thème de l'expo qui nous a fait venir.

Ça marche. Et en fait moi je m'intéresse principalement, enfin particulièrement, aux arts numériques interactifs, c'est-à-dire les œuvres qui laissent la possibilité aux visiteurs de participer, ce qui peut modifier l'aspect de l'œuvre. Dans cette exposition, il y avait trois œuvres, installations, interactives. Est-ce que vous les avez repérées ?

Oui. Il y a celle avec les plantes qu'on touche. Il y a celle où il faut cliquer sur les bonhommes qui font des choses mauvaises.

Celle-ci, je ne la compte pas comme une installation interactive, je la compte plus comme un jeu vidéo. Après ça c'est discutable, c'est un choix de ma part.

Bah il y a celle avec les mouches qui forment nos visages. Et alors dans ces cas-là, interactif, il y a la clé USB ?

Non plus, elle est participative celle-là.

Ah oui, il y a une différence entre interactif et participatif. S'il faut que ça change l'aspect, alors euh...

Je vais vous le dire hein, c'est pas grave ! La troisième, c'était la première dans l'exposition, avec la map de Paris.

Ah oui c'est vrai ! Comme c'est la première effectivement... Ouais ouais on a expérimenté de passer la main dessus. Tout à fait.

Du coup je vais vous poser une série de questions, qu'on répètera pour chaque installation.

D'accord ok.

Donc on va peut-être commencer par la première, celle de la carte de Paris. Donc vous avez expérimenté un peu l'œuvre ?

Et bah oui alors déjà... Alors on a essayé de recouvrir toute la carte avec... en mettant nos mains et en allant très très vite, et ben c'est dur [rires], parce que ça change vite. Et euh après on a essayé, vu qu'on est pas parisiens, de dire « ah où est-ce qu'on a été ? », sauf que du coup forcément, dès qu'on mettait notre doigt, ça changeait donc voilà.

Et est-ce, de manière très pragmatique, vous pouvez me dire ce que vous avez fait et ce que ça a engendré sur l'œuvre ?

Et ben euh... Au départ, on avait pas compris. Donc au départ, mon mari a dit « ah non c'est quand on se penche que ça change », je dis « ah bon ? ». Donc au départ, on a essayé de se pencher sur l'œuvre et puis après effectivement, on a vu qu'en mettant la main, que ça changeait quelque chose. Donc après, on a mis notre main un peu partout. Voilà c'est ça qu'on a fait.

Et comment vous avez su comment l'installation fonctionnait ?

Ben moi j'ai pas su, c'est mon mari qui me l'a dit du coup. Parce que moi j'ai mis du temps à m'en rendre compte, il a fallu qu'il mette sa main au milieu pour me montrer qu'effectivement ça changeait. Je suis pas sûre que toute seule j'aurais trouvé.

D'accord, et vous avez lu le cartel à côté ?

Ben oui pourtant j'avais lu, mais je devais pas être encore... C'était la première, je devais pas être très concentrée encore.

Et vous êtes resté combien de temps à peu près devant cette œuvre ?

Oh pas très longtemps. Je sais pas, je dirais 5 minutes max.

Et est-ce que vous vous êtes interrogés sur la conception technique de l'installation ?

Oula non, je suis pas douée moi [rires] ! Enfin si, je m'interroge, mais de façon très extérieure... enfin je me dis que c'est super bien fait, que c'est impressionnant. J'admire un peu en fait, mais sans comprendre le fond technique du truc quoi. Et c'est très bien comme ça je pense, parce que ceux qui s'y connaissent trop, ils peuvent être déçus quand ils connaissent la technique derrière, quand elle est trop simple au final.

Ça marche. Et comment vous pouvez qualifier l'échange qui est rendu possible ? Encore une fois de manière assez pragmatique, avec quelques adjectifs ?

.... Je sais pas, j'ai du mal à répondre à cette question.

[Rires] C'est pas grave ! Et quelle réaction vous avez eu ?

Bah ouais c'est ça de dire « Ah oui dis-donc ça change ! » Mais c'est pas allé tellement plus loin parce que comme c'est quelque chose que j'ai du mal à comprendre comment ça peut marcher, j'étais surtout... J'ai surtout essayé de voir, ouais voilà « Ah oui ça marche partout ! ». Ah si on a touché toute la carte.

Ouais un peu de voir les limites de ce que vous pouviez faire.

Ouais c'est ça.

Pour finir avec cette installation, je vais vous demander, d'une manière générale, est-ce que vous avez apprécié l'œuvre ? Qu'est-ce qui vous a plus, qu'est-ce qui vous a pas plu ?

Bah c'est vrai que c'est impressionnant de voir... Ça m'a impressionné en fait de voir que juste en passant la main, ah ouais il y a quelque chose qui change. Moi, pour moi, c'est de l'ordre de la magie en fait [rires], tellement j'ai du mal à comprendre ce qui se passe. Après, je pense que c'est l'œuvre que j'ai le moins compris en fait. En fait j'ai pas bien compris si c'était quelque chose qui était imaginé – enfin si avoir compris que c'était quand ça change, quand ça devient que des usines, que c'est imaginé par l'auteur. Voilà. Mais du coup j'ai moins saisi le sens que d'autres œuvres.

D'accord, elle ne vous a pas fait penser à quelque chose de particulier ?

Bah si ce n'est que ça faisait pas trop envie que la ville devienne que des usines.

D'accord ok. Donc c'est plus le côté, comme vous dites, magique qui vous a impressionné ?

Ouais je pense.

D'accord. Et donc vous ne pouvez pas vraiment associer de propos ou de thème à cette œuvre-là ?

Bah il y a peut-être l'industrialisation en masse qui pourrait être associée à... Enfin là c'est ce que je vois...

Ouais c'est une interprétation très subjective.

Oui et puis sans avoir trop réfléchi, mais ouais je dirais ça.

D'accord. Eh ben on va passer à la deuxième installation. Celles des plantes ?

Celle des plantes ouais !

Très bien. Du coup ça va être les mêmes questions : Est-ce que vous avez expérimenté l'œuvre ? Et est-ce que vous pouvez me dire ce que vous avez fait et ce que ça a engendré sur l'installation ?

Et ben j'ai fait plein de trucs [rires] ! Je les ai touchées, effleurées, j'ai touché les feuilles, j'ai essayé de voir si on appuyait plus fort sur la feuille en la tenant entre deux doigts ce que ça faisait. J'ai essayé de toucher le bout des racines, j'ai essayé de toucher les endroits morts de la plantes pour voir. Et donc les endroits morts qui sont vraiment tout au bout, genre une petite branche qui est morte à la fin, et ben ça fait pas de son. Mais les endroits morts-vivants alors du coup, enfin non pardon, les endroits vivants mais au bout de la plantes, ça, ça fait quelque chose par contre. Alors du coup je me suis demandé comment ça marchait. Ça c'est pareil, c'est de l'ordre de la magie pour moi. Mais j'ai vu ça, j'ai essayé de voir si on essayait de toucher plus de feuilles si ça faisait quelque chose, genre par exemple en se mettant complètement contre. Et puis j'ai essayé toutes les plantes, voir si elles faisaient toutes des sons différents.

Ouais, et combien de temps vous êtes resté à peu près, par rapport à la première installation peut-être ?

Bah peut-être un peu plus de temps, mais après il y avait des personnes qui étaient là, donc je voulais aussi leur laisser la place. Peut-être que je serais resté plus de temps s'il n'y avait pas eu les personnes. Mais ouais, j'ai dû rester à peu près 5 minutes aussi, ou à peine plus. C'est dur de savoir le temps en fait, on se rend pas compte devant un œuvre.

Et comment vous avez compris la manière dont cette installation fonctionnait ? Enfin pas le fonctionnement technique, mais le fait qu'il fallait toucher.

Ben là j'ai lu la pancarte. Là pour le coup c'était très clair, et puis en plus il y a des gros panneaux « touchez délicatement », du coup... Et puis on comprend assez vite, on touche, il y a un son, ouais c'est assez clair.

Et ça été quoi vos réactions quand vous avez découvert le principe ?

Bah j'ai trouvé ça très chouette [rires] ! En plus les sons je les trouve chouettes aussi, les sons qu'ils ont trouvé je les trouve vraiment chouettes. Du coup ouais, j'ai trouvé ça à la fois amusant et puis à la fois... aussi ça détend quoi d'être au milieu de ces plantes. C'est tout, enfin moi ça me détend. Je viens plutôt de la campagne, du coup être un peu entourée de verdure je trouve ça chouette. En plus il y a un peu de musique, c'est bien.

Et est-ce que ça vous a fait penser à quelque chose que vous connaissiez déjà, que ce soit artistique, ou alors un objet du quotidien, ou alors un univers complètement imaginaire ?

Mmh oui ça m'a fait penser un petit peu à une exposition qu'on avait vu à la Biennale d'art contemporain à Lyon, où il y avait une... Alors non c'était un peu différent, mais ça m'a fait penser quand même... Il y avait une batterie qui était au milieu d'un énorme cercle et il y avait un capteur qui captait les ondes des téléphones portables, et selon ce qu'il captait, ça faisait tomber des noyaux de cerises sur la batterie. Du coup nous on était arrivé, l'installation avait déjà plusieurs semaines donc il y avait un amas de noyau de cerises, mais c'était gigantesque parce que, je sais pas combien ça faisait, mais ça faisait facile 10 mètres de diamètre quoi, c'était vraiment grand. Et du coup comment ça changeait le son aussi, parce que plus la batterie était recouverte, ben ça change le son. Et puis ces noyaux de cerises qui tombaient un peu de façon aléatoire dessus. Donc il y avait aussi ce côté un peu aléatoire de... puisque en fonction de comment, bah là comment on touchait, j'ai pu voir que ça changeait le son : si on effleure c'est pas pareil que si on appuie vraiment sur une feuille ou sur une feuille ou sur une branche. Et ben là c'était un peu pareil quoi, il y avait jamais la même quantité de noyaux de cerises qui tombaient et du coup... il y avait aussi un rapport au son ouais.

D'accord, c'est pas mal comme installation !

Ah ouais c'était chouette, j'avais bien aimé ! Très sympa.

Ouais. Et est-ce que vous pouvez associer un thème ou un propos à cette installation ?

Bah la nature, la musique... Je suis pas très originale [rires] ! Il y avait le toucher, ça mêle un peu les sens quoi !

Est-ce que d'une manière générale vous avez apprécié cette installation ?

Ouais, je pense que c'est celle que j'ai préférée même.

Et pour quelles raisons ?

Et ben euh... Bah parce que j'aime la nature donc déjà d'être au milieu de ces plantes c'est chouette, parce que je suis musicienne donc le fait qu'elles produisent de la musique, je trouve ça super chouette. Je pense que c'est des choses qui me touche beaucoup plus que, effectivement, que du numérique où ça, ça m'est plus occulte quoi. Et euh... Donc ouais j'ai vraiment apprécié ce phénomène entre... bah du coup de matérialiser en fait le fait qu'on les touche, effectivement on sent qu'il se passe quelque chose sur nos mains, mais le fait qu'il se passe aussi quelque chose sonore, je l'ai trouvé bien vu. J'ai trouvé ça chouette aussi sur la réflexion de : en fait on a tout le temps de la nature autour de nous et comment on vit avec ça, ouais.

Ouais. Et ben on va passer à la troisième installation.

Celle avec les mouches ?

C'est ça, celle avec les mouches.

Bah c'est mon mari encore une fois qui m'a dit comment ça marchait parce que je suis plus lente que lui, alors il était allé voir avant. Du coup, je suis arrivée, il m'a dit « Oh regarde c'est moi qu'est là ». Et du coup j'ai dit « Oh je peux me mettre à côté ? », et puis j'ai vu que j'avais tout cassé en me mettant à côté. Après je me suis mise devant et puis j'ai attendu un petit peu voir... Et je me suis effectivement rendue compte que c'était moi qui était en train d'être dessinée. Voilà.

Mais du coup, là pour le coup, j'ai fait l'œuvre avant de lire le panneau parce que mon mari m'avait dit comment ça fonctionnait.

Et est-ce que vous avez quand même lu le panneau ?

Oui je l'ai lu, mais après.

Ok, et quand vous l'avez lu, est-ce que vous êtes revenue après ?

Oui, j'ai expérimenté de bouger le bras devant la caméra pour essayer d'effacer justement les pans qui étaient tout noirs. Et effectivement quand on bouge le bras, ça fait... toutes les bêtes partent en même temps. J'ai essayé de voir si on pouvait créer plein de mouvements.

Et quelle réaction vous avez eu quand vous vous êtes aperçue du principe de l'installation ?

Et ben j'ai trouvé que c'était une bonne idée, moi je suis grand public [rires] ! Non j'ai trouvé que c'était vraiment une bonne idée ces petites bêtes qui se déplacent, on dirait aléatoirement, puis en fait non, ça finit par former quelque chose.

Et encore une fois, est-ce qu'elle vous a fait penser à quelque chose, un univers imaginaire, ou quelque chose que vous connaissez déjà ?

Non ça pour le coup je saurais pas dire. Bah ça m'a fait penser qu'il y a plein de mouches partout collées sur les vitres, mais en même temps c'est pas très original parce que c'est un peu ce que ça représente. Non ça m'a pas fait penser à quelque chose en particulier.

Et est-ce qu'il y a un thème ou un propos que vous pouvez associer à cette installation ?

Et bah c'est une bonne question, en vrai je sais pas. Un thème... La multitude quoi. Le fait que ce soit une multitude de petites choses qui permettent de former une autre. Ça me ferait penser à ça. Je sais pas si c'est un thème. Oui c'est ça, moi ça m'a fait penser au fourmillement quoi, à un truc qui est sans cesse, pour le coup, qui est sans cesse en activité parce que ça bouge tout le temps quoi, même si on faisait rien, bah on voyait quand même les bêtes qui bougeaient quoi. Comparé aux deux autres où il fallait vraiment nous-mêmes faire quelque chose pour que... Donc ouais, le fourmillement. [Rires]

Est-ce que vous avez apprécié cette installation ?

Euh ouais j'ai bien apprécié aussi.

Qu'est-ce qui vous a plu ? Qu'est-ce qui vous a moins plu ?

Euh ce qui m'a plu c'était de, pareil, je me suis pas rendue compte tout de suite de voir, de dire « ah oui c'est les mouches qui sont en train de me dessiner ». Ce qui m'a moins plu, c'est que j'aurais voulu rester très longtemps pour voir jusqu'où ça pouvait aller, et puis en fait c'est trop long. Ou il aurait fallu rester dix minutes devant pour voir. Mais bon en même temps ça fait partie de l'œuvre quoi le fait que ça mette du temps. D'ailleurs on voit les trucs qui bougent pas, c'était les trucs qui sont les plus noirs dans l'œuvre. Non je peux pas forcément dire que ça m'a moins plu. Au début je me suis dit « oh je vais rester là jusqu'à ce qu'il y ait complètement mon contour », et puis en fait au bout d'un moment j'ai dit « bon ben non peut-être pas, je vais aller voir autre chose ».

5) Retranscription de l'entretien n°5, réalisé le 1^{er} mars 2017, au MAIF Social Club

Alors je vais te demander de te présenter, ce que tu fais dans la vie.

OK, ça marche. Je m'appelle Paul Mezier, j'ai 27 ans, j'habite à Paris, je suis de région, enfin j'ai grandi en Normandie. J'ai passé plusieurs années à l'étranger, et après 4 ans passés à l'étranger je suis venu m'installer à Paris, il y a 3 ans. Maintenant ça fait 3 ans que je suis à Paris, que je suis réalisateur indépendant. C'était les trois premières années difficiles et maintenant ça commence à décoller. Et notamment je fais des films 2D on va dire, mais maintenant je m'attaque, enfin je profite de la vague de réalité virtuelle et donc je m'inscris maintenant dans la vague de conception de films en RV.

D'accord. Et tu as fait une école pour être réalisateur ou tu t'es autoformé ?

Pas du tout, autoformé. J'ai fait un parcours, c'était en sciences sociales à la fac en France, après j'ai fait un échange aux Etats-Unis, après j'ai fait un master en sociologie à Londres, en Angleterre. Euh j'ai commencé à travailler dans le milieu des start-up, enfin de la technologie, mais c'était assez chiant. Enfin j'avais envie de quelque chose de plus créatif, du coup j'ai quitté mon job et je suis..., voilà je me suis lancé pour faire dans l'industrie créative quoi. Donc non, pas de formation. Enfin si, une formation professionnelle de Pôle Emploi, avec un bon formateur, sur le cinéma mais le cinéma traditionnel quoi, la fabrication d'un film long-métrage. C'était bien, ça m'a surtout donné confiance en moi sur le processus de fabrication que j'avais plus ou moins expérimenté à mon échelle, mais lui, enfin le formateur, avait travaillé sur des très gros projets, à Hollywood et tout ça et donc c'était voilà c'était très positif. C'était une formation courte, professionnelle, de 6 mois. Et ça c'était il y a 2 ans à peu près et depuis je fais des petits projets, et là il commence à y avoir des plus gros projets qui commencent à arriver.

D'accord, très bien. Et quand tu dis que tu travaillais dans des start-up, dans le domaine des technologies, tu faisais quoi exactement ?

Alors, je... En parallèle de mon master, à Londres, je travaillais pour KissKissBankBank, donc je l'ai représenté un peu à Londres, pendant qu'ils étaient en train de..., ils allaient lancer la plateforme en Angleterre donc j'ai traduit la plateforme en anglais, j'ai chopé des projets en Angleterre, donc en gros j'avais un peu carte blanche pour aller voir plein de gens, des créateurs, des trucs comme ça, pour leur proposer KissKissBankBank et les ramener sur la plateforme. Ça c'était en parallèle de mon master, je faisais mon master un peu sur le sujet aussi donc c'était évidemment tout un peu lié. Après le master j'ai travaillé en Irlande pendant un an. C'était pas vraiment une start-up, c'était... justement, je voulais la technologie on va dire, mais je travaillais dans une énorme boîte, pour Oracle qui est une énorme société oldschool...

Parce que tu faisais quoi pour Oracle exactement ?

Oh je faisais de la vente de software en fait. Mais moi ce que je vendais, c'était des solutions marketing. Euh... mes clients c'était des gros comptes médias en France, donc par exemple Orange, SFR, Publicis, Lagardère, Le Monde, Le Figaro, Libération, M6, donc c'était ce genre de boîtes, donc des gros trucs, avec des 100 000 abonnés, des millions de personnes, et moi je leur vendais des soft en fait, des logiciels qui étaient en plateforme, parce qu'on était sur Internet, et qui leur faisait des segmentations, des analyses sociales de leurs like et tout ça, des trends et tout ça. Donc

c'était nouveau pour le vendeur, c'était nouveau pour les acheteurs, donc tout était nouveau. Ce qui était pas nouveau c'était les méthodes où c'était vraiment le téléphone, t'appelais et c'était vraiment une technique de vente... Oracle est réputé aussi pour une technique de vente assez agressive, donc t'étais vraiment à choper du rdv, du rdv, du rdv, du rdv. C'était assez dur sur le moment parce que je tombais un peu de mes rêves de start-up, mais en même temps ça me sert très bien maintenant parce que ça m'a appris à mettre le pied dans la porte et à pas hésiter pour avoir un rdv.

Ce qui te sert aujourd'hui pour le cinéma.

Ce qui me sert aujourd'hui très bien pour le cinéma.

Et quel genre de films tu fais actuellement ?

Maintenant, je fais des créations, principalement de la fiction. Donc il y a le côté création où je fais mes propres œuvres, qui sont du coup pas rémunératrices pour l'instant, mais qui peuvent le devenir, qui vont bientôt le devenir, et à côté de ça, pour me rémunérer du coup, je faisais un travail commercial, je vendais mes capacités d'organisation et de coordination et de logistique, en tant qu'assistant réalisateur sur des courts-métrages, des longs-métrages un petit peu, et des publicités étrangères notamment parce que j'ai passé plusieurs années à l'étranger. Ça c'est ce que je faisais pour gagner ma vie, et à côté je faisais mes courts-métrages qui sont des trucs... c'est de la fiction, moi ce qui m'intéresse c'est le cinéma, c'est de créer une émotion, c'est de raconter une histoire, c'est principalement ça qui m'intéresse, que le spectateur ressente quelque chose donc du coup, on est sur du film d'auteur, on est sur... voilà. Et là récemment, ce qui m'intéresse particulièrement depuis un an c'est la réalité virtuelle. Là j'ai sorti une application pour mobile du coup, Android et IOS, pas sur Rift et tout ça parce que c'est trop... ça demande trop d'investissement, l'audience elle est sur mobile, pour moi c'est ça qui m'intéresse. Et là je sors juste, il y avait un gros salon ce week-end qui s'appelait Virtuality, je sais pas si tu sais, qui était au 104. J'ai rencontré beaucoup de gens là-bas, c'était assez cool et notamment... Moi le truc que j'ai fait en RV jusque-là, moi je le positionne justement comme une œuvre d'art en RV, c'est-à-dire que c'est pas un film, c'est pas un clip, c'est tout ça à la fois si tu veux, mais c'est... moi je le présente comme une démarche artistique donc gratuite c'est-à-dire que j'accepte que ça ne me ramène pas d'argent ou que ça ne promeuve rien d'autre que sa propre expérience, voilà. Et du coup c'est assez cool, parce que j'avais essayé de le vendre... Alors pour l'instant, je le vendais, enfin je le distribuais en ligne en tant qu'application que les gens pouvaient télécharger. Du coup, là ce qui est assez intéressant, c'est que du coup au salon, j'ai pu rencontrer des gens et des acteurs, notamment une fondation suisse, ou ce genre de trucs, qui sont intéressés par le médium de la... par la RV en tant que médium d'œuvres d'art, et du coup qui peuvent être intéressés pour acheter ou louer ou je sais pas quoi, mais en tout cas qui peuvent être intéressés par l'œuvre en tant qu'œuvre, et non pas pour lui mettre un logo dessus ou quelque chose comme ça. Pour l'exposer quoi, concrètement. Donc ça peut être assez cool.

Et concrètement, tu travailles sur quels outils qui sont liés au numérique ? Pour le cinéma, pour les applications,... Car je suppose que tu maîtrises une multitude de logiciels, d'outils...

Oui oui certainement. Euh je sais pas si tu définis Wordpress et tout ça comme des logiciels, je pense qu'on peut parce que par exemple, moi ma structure sociale, en gros j'ai une société euh... qui possède plusieurs sites web que j'ai mis en place, il y a mon porte folio personnel de réalisations, il y a la production exécutive de tournages étrangers qui s'appelle XXX (ça je ne sais

pas comment tu vas l'anonymiser, mais bon voilà c'est comme ça, et tu peux le dire il y a pas de problème), et il y aussi le site web du label d'œuvres d'art en RV qui est un troisième pôle en fait. Voilà. Donc ça ce sont des logiciels, je pense que je suis assez en avance, parce que c'est des sites qui sont assez développés, dont je me sers énormément en tant que carte de visite en fait. Énormément, énormément, c'est dans tous les mails que j'envoie, dans tous les tweets que j'envoie, dès que je rencontre quelqu'un je le mentionne, je le montre, je l'ai toujours sur mon téléphone. Euh ça c'est la base, en fait je me rends compte que c'est vraiment l'outil principal en fait, c'est très important pour moi parce que c'est vraiment la manière dont je me montre au monde quoi. Euh les autres outils, il y a tout ce qui est Facebook et tout ça, mais en fait pas tant que ça parce qu'en fait Facebook c'est vraiment B to C, et là je me rends compte que moi je m'adresse vraiment à des... bah du coup voilà, à des espaces comme la MAIF, je vois qu'ils ont un espace RV, justement j'étais intéressé pour ça, j'ai vu l'espace dans un magazine d'art que j'avais acheté, pas MCD mais qui s'appelait "Art Absolument", donc un truc assez traditionnel, sauf que j'ai vu juste un encart sur la MAIF. Moi je suis très intéressé par les arts numérique, puisque évidemment c'est dans ça que je me positionne donc je vois un truc, je tends l'oreille, bah du coup je voulais voir l'espace aujourd'hui et du coup j'ai récupéré une carte pour la programmation donc c'est super, j'ai réussi ma journée. Et puis en même temps je regarde les œuvres et tout ça, il y a des choses intéressantes, tout n'est pas forcément intéressant mais il y a des choses qui sont intéressantes, voilà. Tu parlais des logiciels, pour continuer sur les logiciels...

Je suppose aussi des logiciels propres au cinéma, à l'image...

*Voilà, exactement. Euh des logiciels de montage, Première et tout ça, il y a aussi des logiciels plus propres à la production en tant que telle qui sont peut-être un peu moins connus du grand public. Il y a pour l'écriture Final Draft, qui est vraiment un logiciel propre à la scénarisation, qui formate un scénario avec la bonne typo, avec la bonne mise en page, mais ça permet aussi de savoir, de lister... enfin c'est vraiment propre à l'écriture de scénario quoi. **Reste à voir comment ce logiciel va être adapté par exemple pour des écritures en RV : comment est-ce qu'on écrit pour la RV, comment est-ce qu'on fait un story-board pour la RV quoi.** Euh c'est vraiment des questions qui se posent absolument quoi, comment est-ce qu'on dessine pour la RV ?*

Ouais ouais. Et est-ce que tu vas souvent voir des expositions ?

Euh oui, parce que du coup je considère que... Maintenant j'assume le fait que ça fait partie de mon travail à part entière. Bah tu vois là par exemple, je suis parti de chez moi ce matin, enfin ce midi, j'ai dit à ma copine que j'allais voir une exposition, et pour elle je vais juste me reposer mais en fait non, parce que je travaille. Et la discussion qu'on a là, qui est ce qu'elle va donner, fait aussi partie du travail qui inscrit ton être entier quoi.

Et est-ce que tu as un type d'art en particulier que tu préfères, que tu affectionnes ?

Euh, peu m'importe le médium. Moi je ne suis pas intéressé par un médium particulier. Dans ma pratique et dans mon écoute, euh je suis plus intéressé... moi la notion qui m'intéresse dans ma pratique on va dire, c'est la subtilité, j'apprécie particulièrement la nuance et la subtilité. Je pense que l'art est une démarche qui t'amènes à prendre conscience du monde, selon des termes nouveaux après l'expérience qui t'a été offerte. Donc peu m'importe que ce soit une performance, peu m'importe que ce soit...

Et aujourd'hui, pourquoi tu es venu à cette exposition ? Qu'est-ce qui t'a motivé à venir ?

Et bien parce que je suis à l'écoute de tous les... Parce que c'est un lieu hybride, parce que je me suis douté "MAIF social club" tu vois, j'ai deviné un peu le genre du truc. Je tournais un peu le dos, c'est ce que je disais à l'accueil, généralement ces lieux qui sont "brandés" mine de rien, euh c'est un peu "in your face" tu vois, c'est quand même assez évident. Là ça reste assez cool très honnêtement, on n'essaye pas de me vendre quelque chose donc c'est cool, j'ai l'impression que je peux rester assis tout l'après-midi sans qu'on vienne me voir et qu'on me demande de partir. [Je te le confirme [rires] !] J'avoue c'est assez appréciable. Pourquoi je suis venu ici aujourd'hui ? Bah pour voir ce qui se passe quoi.

Et pour l'exposition en particulier ou pour découvrir le lieu en général ?

Bah c'est l'exposition qui m'a attiré ici, le thème de l'exposition parce que c'est mon travail.

D'accord, et tu vas souvent à des expositions d'art numérique ?

Oui du coup j'essaye d'aller à toutes celles que je peux trouver pour voir ce qui se passe quoi.

D'accord, vraiment dans un optique pour nourrir ton travail quoi.

Absolument, absolument, tout en continuant à aller à d'autres expositions tu vois, de peinture, de... J'essaye de me documenter le plus possible.

Du coup moi en fait je m'intéresse aux arts numériques interactifs, c'est-à-dire les œuvres qui laissent la possibilité au visiteur de modifier son aspect en participant. Dans cette exposition il y avait trois œuvres interactives. Est-ce que tu les as repérées ?

Ouais, euh les mouches, le jeu vidéo là-bas.

Celle-ci je la compte pas comme une œuvre interactive, ça peut se défendre mais je la compte plus comme un jeu vidéo.

Ok ok. Euh... what else ? Il y avait quoi derrière ? Il y avait les plantes. La troisième... ah oui bah celle-ci là [montre du doigt Zoning seen from the sky] ! Ok ça marche. Qui sont étrangement... C'est marrant parce que moi je ne suis pas intéressé par... enfin l'interactivité n'est pas un facteur d'intérêt plus qu'un autre pour moi. Tu vois je peux apprécier une peinture ou... tu vois une œuvre 2D, plate, en tant que telle s'il y a quelque chose d'intéressant, mais il se trouve que... c'est possible que ce soit celles que j'ai trouvé les plus intéressantes là.

Bah tant mieux, tu vas pouvoir m'en parler ! Du coup je vais te poser une série de questions, que je vais répéter pour chaque œuvre. On a qu'à commencer par la première, la carte de Paris. Est-ce que tu as expérimenté le dispositif et est-ce que tu peux me dire, concrètement, ce que tu as fait et ce que ça a engendré sur l'œuvre ?

Alors concrètement, on a une base de Paris, qui est une photo satellite de Google. Alors au début j'ai essayé... parce que de par mon expérience de ce dispositif, j'ai voulu toucher l'écran et j'ai vu qu'il y avait une réaction, sauf que j'arrivais pas justement à comprendre et il y a une femme qui est arrivée et qui m'a expliqué, qui a sans doute regardé et vu que je galérais un petit peu, et du coup qui est venue vers moi, et qui m'a dit que ce n'était pas tactile et que du coup il fallait superposer sa main, enfin juste passer sa main, survoler l'écran, avec un dispositif de caméra que je n'avais pas repéré, au-dessus. Du coup c'est bien foutu, parce que ça va aussi avec la mise en scène du lieu,

parce que le plafond est un ensemble de câbles, du coup on ne voit pas la caméra. Alors que si c'était un white cube, on aurait vu la caméra, donc du coup ça va aussi avec la mise en scène du lieu, donc du coup c'est bien foutu. Et en fait en superposant, en survolant l'écran, on peut découvrir en fait du coup une sous-couche, même une variation, il y a trois variations, ou quatre variations de sous-couches topographiques à la place de Paris et qui sont des assemblages numériques, enfin de, de... des assemblages visuels et qui représentent du coup des ruines, un paysage industriels, et une autre ville, une autre présence qui est un assemblage architectural. Voilà.

Est-ce que tu as lu le cartel ?

J'ai lu le cartel aussi. Euh je les lis rapidement les cartels, j'essaye surtout de savoir, de par mon travail aussi, j'essaye surtout de voir les lieux, je les survole pour lire les... Parce que généralement c'est du blabla aussi, enfin ce qui m'intéresse aussi, enfin je me fais mon propre avis de l'œuvre, et j'ai pas besoin... Enfin généralement j'ai ma propre expérience. Moi ce qui m'intéresse c'est les noms, les lieux, les possibles sponsors, les organismes, j'essaye juste de... Enfin c'est marrant j'ai passé plus de temps à lire ça [montre du doigt les différents acteurs impliqués dans l'expo], qui est l'ours de l'exposition, enfin le générique de l'exposition, pour voir les différentes institutions, les différents partenaires, plutôt que la présentation de l'exposition. Donc oui j'ai lu le cartel, mais dans une démarche fonctionnelle quoi.

D'accord. Et quelle réaction tu as eu lorsque tu as compris le fonctionnement de l'installation ?

Euuuuuh... En fait moi quand j'aborde une œuvre, j'essaye d'en comprendre les contours et les limites, du coup de comprendre le dispositif pour voir jusqu'où ça peut aller et donc pour définir les limites de l'expérience. Là du coup, j'ai vu que dès qu'on survole avec la main, ça ne révèle qu'une partie de l'écran, juste où notre main est passée, donc du coup j'ai voulu voir, je veux voir l'ensemble pour découvrir l'ensemble de l'œuvre. Du coup j'ai voulu voir les trois couches, voilà. Donc ma réaction, ça été de continuer à persévérer dans l'expérience pour en voir les limites. Voilà.

Est-ce que d'une manière générale tu as apprécié l'œuvre ? Pourquoi, qu'est-ce qui t'a plu, qu'est-ce qui t'a le moins plu ?

Oui. D'une manière générale, oui j'ai apprécié l'œuvre de par son graphisme et de par son exécution, de par la réflexion qui peut mener sur la notion de fragments. Enfin il y a une réflexion topologique on va dire, topographique, qui peut être intéressante. Généralement les œuvres basées sur les écrans, que ce soit tactile ou basées sur un dispositif, moi il y a tout de suite un truc qui s'allume en moi qui dit "gadget", du coup ça me... j'y vais mais j'attends le gadget quoi. Et là, c'est cool, ça fait partie de... En fait, à chaque fois que je vois un écran, j'ai l'impression que le dispositif est trop évident en fait, on a fait un écran pour faire un écran tu vois. Du coup, c'est le dispositif qui est premier par rapport au propos. Et là c'est pas le cas, parce que le dispositif est nécessaire au propos.

Quel propos tu as retenu ?

Là, on peut avoir une réflexion sur le temps qui passe et sur le... Donc c'est, pour résumer l'œuvre, c'est... On a un possible échange entre différents espaces qui sont Paris et d'autres espaces utopiques, des assemblages d'espaces industriels ou de ruines. Et on peut effectivement, enfin je trouve ça intéressant... Alors le fait que ce soit l'utilisateur qui touche, oui ça peut faire un peu "je

fouille", un aspect de fouille qui peut être intéressant. Mais juste l'exécution j'ai trouvé intéressante entre la superposition des différentes couches et des différents univers qui n'est pas évidente du coup, enfin j'ai pas vu les ficelles du graphisme et de la fabrication quoi. Donc ça j'ai plutôt apprécié. Par opposition à d'autres œuvres où tu sais, genre on doit, je sais pas, on touche et il y a des éclairs ou je sais pas quoi, bon voilà mais qu'est-ce que... Enfin tu vois si c'est juste un écran tactile et quand je touche, l'écran il devient rouge, je m'en fou, ça me fait pas réfléchir quoi, c'est juste que c'est un écran tactile qu'on a programmé d'une manière ou d'une autre pour que ce soit réactif à ma présence. Bah il y a pas de réflexion, il y a juste une exécution. Là il y a un propos qui peut être intéressant sur, justement, la... l'éphémère, le côté éphémère de... l'éphémérité de la présence humaine, là je trouve ça intéressant.

D'accord. On va passer à la deuxième installation, les plantes. Tu peux me dire ce que tu as fait et ce que ça a engendré sur l'œuvre ?

Dès que j'ai touché la plante, elle a réagi en émettant un son. C'est une installation sonore qui est faite avec l'électro... l'électricité du corps humain. J'ai touché toutes les plantes, elles faisaient toutes des sons différents. Mais là je trouve que la construction sonore était un peu trop... enfin moi j'aime bien, tu vois, juste des sons qui sont juste ambiants ou qui sont juste des notes, qui sont un peu plus subtiles. Là il y avait des bruits d'eau, des trucs comme ça, à la limite je trouve que c'est encore trop, on cherche trop à avoir... Tu vois, on est pas obligé d'avoir un bruit d'eau quand on touche une plante quoi. C'est trop anthropomorphique en fait, tu vois, on cherche trop à recréer des attentes qui existaient auparavant quoi, tu vois. Je pense qu'on pourrait encore plus pousser le truc, à avoir différentes notes ou différents sons. Mais bon, c'était marrant, j'avais l'impression de parler avec la plante, de danser avec la plante, de pouvoir danser avec la plante, parce que le dispositif est invisible, transparent, tu peux trouver des mots dessus, euh.... "invisible" c'est pas mal.

Et tu t'es intéressé au fonctionnement technique de l'œuvre ?

Toujours ! Comme je viens de te dire, ce qui m'a marqué c'est que le dispositif était invisible – bon à part les câbles et les enceintes au plafond – donc je me suis encore plus demandé comment ça fonctionnait techniquement. Je crois que quand on arrive pas à déceler la technique derrière, c'est encore plus réussi. Bon sur le cartel, c'était marqué que ça fonctionnait avec l'électricité du corps, mais c'est tout... Je suis pas physicien moi, je sais pas ce que ça veut dire ! Mais c'est bien ça laisse du suspense !

D'une manière générale, est-ce que tu as apprécié l'installation ?

Oui. Pourquoi ? Parce que, également, j'ai tendance à être déçu... Là c'est une bonne surprise. Généralement les œuvres qui reposent sur la biologie sont assez décevantes, c'est pareil c'est un peu un gimmick. On utilise la biologie tu vois,... Je trouve assez peu d'œuvres qui sont intéressantes et qui reposent sur un propos, enfin voilà sur l'interaction plantes-humain ou plantes-technologie ou humain-technologie, enfin biotechnologique on va dire. Mais d'une manière générale, jusqu'alors, j'avais été assez déçu, celle-là est intéressante parce qu'elle est bien mise en scène. C'est pas mal parce que j'avais vraiment l'impression que la plante réagissait à ma présence, et là j'avais vraiment l'impression d'avoir une mise en scène avec la plante. Donc le dispositif était invisible, et c'est là que ça devient intéressant. Même dans toutes ces œuvres en fait, la technologie est un outil et moi je m'en fou complètement de savoir que c'est un écran, même dans moi ce que je fais, la RV que je fais, euh même un coup de pinceau, on n'est pas là pour voir le coup de pinceau, on est là pour voir l'œuvre. Le dispositif importe aucunement en fait. Enfin si on se concentre sur le

dispositif, on fait juste, je sais pas, une démonstration quoi. Et une démonstration m'intéresse peu, c'est spectaculaire peut-être, mais le spectaculaire est très vite ennuyeux, et surtout très vite obsolète. Et du coup l'outil, le dispositif ne m'apprend rien, ça reste un outil, et la finalité de l'art c'est de me faire évoluer dans ma compréhension du monde et de moi-même. Après je pense qu'on pourrait encore pousser l'expérience si je suis sûr qu'il y a un fichier dessus, donc là je vais noter... Parce que là du coup évidemment, ce que je fais à chaque fois que je trouve une œuvre intéressante, je note et je regarde ce qu'ils font derrière, je regarde les sites, ce qui m'amène en boule de neige à construire mon point de vue. Je vais certainement aller sur leur site pour voir ce qu'ils font ailleurs, pour voir s'ils ont d'autres expositions à côté, pour pouvoir aller découvrir d'autres lieux, et ainsi de suite, c'est comme ça que je fonctionne. Enfin là, j'étais même assez fasciné, j'ai découvert du coup que même quand on touche la tige de la plante, et non pas la feuille, ça réagit quand même quoi, donc ça veut dire que l'électricité de mon corps passe à travers la tige de la plante, et là j'ai découvert quelque chose dans mon être au monde tu vois. C'est-à-dire que, ah oui j'ai une présence électrique au monde et qui passe dans les plantes. A travers les plantes, il y a une perception de ma présence, la plante perçoit ma présence. Là j'ai découvert quelque chose que je ne savais pas avant, et donc là je suis content. Voilà.

Et quel propos, quel thème tu associes à cette installation ? Si l'expérience a été au-delà du sensible...

Bah euh, bah là en fait c'est marrant parce que je te dis que je suis peu sensible au dispositif, mais là ça m'a appris quelque chose... Ça a du coup développé, repoussé, enfin remis en question les limites... C'est-à-dire qu'après l'expérience de l'œuvre, je n'étais plus le même qu'avant l'expérience de l'œuvre. C'est-à-dire qu'avant l'expérience de l'œuvre, je ne savais pas, j'étais dans l'ignorance que mon corps interagit au niveau électrique avec une plante de manière suffisamment sensible pour que ce soit mesurable et modifiable, interprétable, et après j'étais conscient de cette interaction. Et donc là moi je suis content, l'œuvre a rempli son... enfin moi, mon attente d'une expérience artistique est remplie. Le thème, euh... Ça peut être sur l'interaction entre l'homme et la nature et tout ça, mais ça c'est très vite chiant. Euh... Moi je m'en fou en fait de sauver la planète ou quelque chose comme ça, mais... Enfin non je m'en fou pas évidemment, j'ai envie qu'on continue à vivre, mais du coup là ça m'intéresse parce que ça me prouve, par l'expérience, que la plante perçoit ma présence. Là j'ai pas besoin qu'on me le dise, je le sais. Là ça m'a... Enfin je retire ce que j'ai dit, évidemment que je veux que la planète... enfin je veux qu'on continue à vivre, et j'aimerais bien avoir des enfants et qu'ils puissent continuer à vivre, ce serait cool. Mais là du coup, je le sais, de par mon être, que la plante perçoit mon existence. Alors que, tu vois, on peut me le dire, on peut me l'écrire, on peut me le crier, on peut me le montrer, on peut faire un film dessus, là du coup c'est propre à l'œuvre même et à son dispositif. Tu vois j'aurais pu faire un film dessus, ça aurait pas eu le même impact. Et c'est là que c'est chaque médium qui a son propre propos quoi, et ses propres possibilités. Moi si j'avais fait un film dessus, on si quiconque avait fait un film dessus, ça n'aurait pas eu la même... ça aurait été invalide, le propos aurait été invalide. Là effectivement, ils ont réussi à trouver un propos propre à leur médium. Donc très intéressant, bravo, chapeau les gars! Et les filles, parce que c'est un couple...

Super, on passe à la troisième installation ? Encore une fois une question assez pragmatique : as-tu expérimenté l'œuvre et comment tu as su la manière dont fonctionnait l'installation ?

J'ai expérimenté, j'ai touché, je me suis dit "ok on a un dispositif". Enfin c'est... tu vois j'accepte de

venir à une œuvre d'art donc j'ai essayé de la comprendre. Donc du coup j'ai quelque chose, je vois donc je me dis juste "ok ça doit bouger, il doit y avoir un truc", donc qu'est-ce que... Donc je teste et du coup dès que je me suis approché, j'ai vu que ça a bougé, donc je me suis dit "ok, ça réagit quand ça bouge" et donc du coup j'ai.... bah.... j'ai compris en m'approchant que c'était moi. Et du coup j'ai vu le Kinect, et c'est là où j'ai juste essayé de comprendre comment ça marche et j'ai vu que ça dessinait, que c'était un miroir de la perception de l'écran. Et du coup, j'ai vu que si je restais immobile, il y avait une stagnation et du coup j'ai compris que c'était ma présence face à l'écran.

D'accord, t'as pas lu le cartel ?

Euh... J'ai peut-être pas lu le cartel de celle-ci non. Non, j'ai peut-être lu le nom de l'artiste rapidement.

Est-ce que, d'une manière générale, tu as apprécié cette installation ?

Euh oui. C'est un dispositif que je connais, enfin dont je peux connaître, percevoir le truc. Alors au début, j'ai euh... j'ai pas vu que c'était interactif donc il a fallu que je m'approche, enfin que je rentre dans les limites de l'œuvre, du dispositif pour comprendre, pour percevoir que c'était interactif. Donc il s'agit de quoi ? Il s'agit d'un Kinect, enfin d'une caméra, d'un capteur de présence, qui du coup modifie... donc ce sont des mouches qui stylisent, c'est une stylisation de l'espace en fait par des mouches qui sont plus ou moins en mouvement. Mais là je suis en train de la regarder et je vois que c'est entièrement immobile donc j'imagine que les mouches se reposent au bout d'un moment et il n'y a plus de mobilité. Et donc on a un dessin abstrait, plus ou moins abstrait, de la présence qui est face à l'écran. Et je l'ai bien aimée parce que j'ai bien aimé le travail graphique, c'est des mouches, ça pourrait être des lignes, ça pourrait être... Donc c'est là, pourquoi des mouches ? Moi je serais très content avec juste un nuage de points. Les mouches, oui c'est intéressant aussi parce qu'on peut voir le nuage de mouches qui se déplace dès qu'on touche le... ça fait appel à des notions graphiques qu'on connaît. Mais je l'ai bien aimée parce que... J'ai bien aimé le traitement graphique en fait.

Quand tu dis "des notions graphiques qu'on connaît", tu penses à quoi exactement ?

Alors moi l'esthétique de laquelle je suis proche, enfin qui m'intéresse et que j'ai envie de développer, c'est une esthétique assez minimaliste, assez abstraite, minimale, voilà pour le dire. Donc du coup avec vraiment des fonds noirs ou blancs, mais on va dire unis et juste des choses qui sont très... fugaces. Donc j'ai tendance à réagir favorablement à tout ce qui s'approche de près ou de loin à cette esthétique. Là on s'en approche, le cadre, enfin l'écran reste, enfin peut s'en approcher, donc c'est pour ça que j'y suis allé aussi instinctivement, enfin que j'y ai prêté mon attention. Et je l'ai bien aimé aussi, pour être honnête... En fait, si,... Enfin en fait je vais verbaliser la réflexion que j'ai eue face à l'œuvre, et ça c'était assez cool. Ce qui m'a intéressé en fait c'est ma présence, c'est moi-même, c'est-à-dire l'image modifiée mais du coup dans laquelle je me reconnais, et c'est ça que j'ai trouvé assez intéressant. C'était que... Je suis parti de là : en fait je me suis dit "ok, je suis abstrait, enfin mon image est abstraite, et pourtant je me reconnais quand même." Et je me suis pris en photo pour l'envoyer à ma copine, je pense qu'elle va me reconnaître aussi. C'est-à-dire que juste à très peu de choses, peut-être juste au dessin du visage, vraiment le contour, j'ai pu me reconnaître. Et j'ai trouvé ça très intéressant du coup que mon cerveau puisse se reconnaître, puisse reconnaître mon corps, alors qu'on était vraiment aux limites de la figuration. Ça je trouve

ça assez intéressant, parce que ça me prouve, ça me prouve deux choses en fait. Ça me prouve que de un, je peux me reconnaître dans une représentation assez abstraite, enfin assez poussée dans l'abstraction, ça c'est la première chose que ça me prouve. Et la deuxième, encore plus fondamentale, ça a développé une réflexion que j'ai qui est que... Mais là c'est propre on va dire, c'est même une théorie, c'est le fondement on va dire de ma pratique artistique, qui est que moi je crois que l'être humain, enfin... La chose qu'on cherche principalement c'est une preuve de notre existence dans le regard de l'autre, c'est pour ça qu'on est en couple, c'est pour ça qu'on est en famille, c'est pour ça... enfin la plupart des interactions sociales en fait. Et pour l'instant, on a pas trouvé meilleure preuve de notre existence que l'œil d'un être humain, qui est le miroir... c'est pour ça qu'on "crave", tu vois, qu'on a envie de l'attention d'un autre. Donc tous les like sur les réseaux sociaux et ainsi de suite, sont aussi des preuves de notre existence, c'est pour ça qu'on y est complètement accros, mais il y a aussi le fait quand on se couche le soir, qu'on a quelqu'un en face de nous sur l'oreiller et qui prouve, juste avant de passer de vie à trépas, tu vois, ou de sommeil tout simplement, il y a quelqu'un qui nous regarde et donc je sais que je suis vivant. On a peur de ne pas exister. Et là où j'ai trouvé ça très intéressant c'était, et c'est la deuxième chose que ça me prouve, que ça m'amène à penser cette œuvre, c'est que je crois qu'on va dépasser ça très vite en fait. C'est à dire que je n'ai plus besoin d'un être humain pour me prouver que j'existe. C'est-à-dire que je pense qu'on va arriver assez vite, même très vite en fait, à une... au fait que la machine me suffit pour prouver mon existence. En fait jusqu'alors, l'être humain reste le principal créateur de nouveautés. Si on arrive à des réseaux d'intelligence artificielle, c'est un argument en plus pour me dire qu'en fait je pense qu'on va dépasser l'égo assez rapidement, enfin assez rapidement... Je pense que ça peut m'amener, en fait j'arrive à la conclusion que la machine peut m'amener à dépasser mon égo en fait, où je reconnais et j'accepte que mon existence n'est qu'une parmi d'autres, et je peux me satisfaire... Est-ce que c'est triste, est-ce que c'est joyeux, je sais pas. Mais il y a pas forcément à être triste ou joyeux. Je sais que nos parents diraient certainement que c'est triste mais... fuck them, tu vois ! On a notre propre génération, on a nos propres responsabilités, il faut les assumer et de toute façon je peux rien faire d'autre que de reconnaître tu vois. Si je découvre que l'interaction avec une machine me suffit pour vivre, ben je peux rien faire d'autre que l'accepter. Tu vois, moi c'est ça aussi qui m'intéresse dans ce que je fabrique, je suis pas intéressé pour reproduire le monde qui existe, moi je veux m'envoler dans des mondes complètement artificiels parce que... parce que c'est cool et que j'ai pas besoin de la réalité, la réalité elle est là, elle existe quoi, je sais que quand j'enlève le casque, elle est là quoi. Donc là cette troisième œuvre, oui, m'a amené à cette conclusion, à cette perception, où j'ai entre-aperçu que peut-être, et c'est la première fois que j'ai cette pensée, qui m'a peut-être été transmise par l'œuvre, je sais pas si elle était là dans l'œuvre, si l'artiste ou les artistes l'ont... avaient cette idée quand ils ont créé mais en tout cas, c'est ce que ça m'a amené, c'est que oui on peut peut-être arriver à un moment où je n'ai plus besoin de l'humain pour exister, pour être satisfait. Est-ce triste ou pas ? Je sais pas.

C'est cool, ça t'a pas mal inspiré !

Ben ouais du coup c'est cool, ça me permet de vider mon sac aussi !

6) Retranscription de l'entretien n°6, réalisé le 2 mars 2017, au MAIF Social Club

Je vais te demander de te présenter, ce que tu fais dans la vie, quel âge tu as...

Je m'appelle Marine, j'ai 18 ans, je suis en licence d'art plastique à Paris I, à la Sorbonne, et bah... qu'est-ce que je peux dire d'autre?

Oh bah ça suffit [rires]! Du coup tu es en arts-plastiques. Est-ce que tu vas souvent voir des expositions ?

Oui oui j'essaye.

T'as un art particulier que tu préfères ?

Euh... Principalement, peut-être l'art pictural je dirais. J'aime bien les arts appliqués aussi, j'aime bien l'illustration. Après je suis plus intéressée par l'art moderne, avec l'impressionnisme, l'expressionnisme.

Ça marche. Et est-ce que dans le cadre de tes études, ou même de tes loisirs, tu utilises des logiciels particuliers, est ce que tu as une pratique du numérique particulière ?

Dans le cadre de mes études, je dois pratiquer un peu quand même, un minimum, des logiciels. J'en ai découvert quelques-uns durant l'année, Gimp, je crois que c'est un logiciel de graphisme. Et après, non j'en utilise pas trop parce que mon ordinateur, sa capacité est un peu faible, donc voilà...

Donc tu as un usage assez basique de l'ordinateur, de ton téléphone aussi ?

Oui voilà. Oui ça va, c'est pas trop exagéré.

Et est-ce que tu as des loisirs et des passions particulières ?

Je suis en arts-plastiques, enfin le dessin ça me plaît beaucoup, je dessine beaucoup. Et puis après j'aime beaucoup la littérature. La musique, j'aime beaucoup, enfin c'est vraiment quelque chose qui m'intéresse.

Et tu lis plus des ouvrages de fiction ou alors des ouvrages spécialisés en art par exemple, ou en dessin..?

Euh non, je suis vraiment dans la fiction. C'est dans un passe-temps, dans un temps libre.

Et quelles sont les raisons de ta venue aujourd'hui, dans ce lieu-là ?

Euh alors en fait, j'étais censée faire des galeries, dans le quartier, donc c'était la première fois. Et en fait, on a un cours en commun où c'est sur le numérique et la pratique de l'image sur logiciel, et en fait on nous avait parlé, mais j'avais oublié, et elle [sa copine] m'en a reparlé, elle m'a dit que c'était tout près donc du coup bah j'en ai profité pour y aller.

D'accord, donc on t'en a parlé en cours et tu es venue. Et c'est pour la thématique de l'exposition ?

Euh... [d'une petite voix] oui, voilà, pourquoi pas.

Alors en fait moi je m'intéresse principalement aux arts numériques interactifs, c'est-à-dire les

installations qui laisse la possibilité aux visiteurs de participer à l'œuvre, ce qui change souvent son aspect sonore ou visuel. Et dans cette exposition, il y avait trois installations interactives. Et ce que tu as réussi à les repérer ?

Euh oui il me semble qu'il y a celle avec des plantes qui étaient suspendues. Il y en avait une autre où c'était comme une sorte de jeu vidéo et il fallait...

Celle-ci je ne la compte pas comme une installation interactive. Ca se discute, mais je la compte plus comme un jeu vidéo.

Ah et il y avait une autre où c'était des insectes qui prenaient la forme de notre visage. Et après la dernière, c'était une carte de la Seine, enfin de Paris.

C'est ça. Et maintenant je vais te poser une série de questions qu'on va répéter pour chaque œuvre. On va commencer par la première, la carte de Paris. Et du coup est-ce que tu as expérimenté l'œuvre ou tu l'as seulement observée ?

J'ai expérimenté un peu.

De manière très concrète, est-ce que tu peux me dire ce que tu as fait, et ce que ça a engendré sur l'œuvre ?

Euh alors ben j'ai levé ma main, pas suffisamment mais j'ai essayé de lever ma main, j'ai passé, j'ai fait un léger mouvement de vague, et après c'est passé, on voyait que sur l'image il y avait légèrement de la verdure qui apparaissait et après qui disparaissait. J'ai fait ça sur quelques zones de l'image, après j'ai vu ce que ça faisait, ce que ça créait, ce que ça laissait comprendre quoi.

Et comment tu as su la manière dont elle fonctionnait ?

Il fallait que je passe légèrement au-dessus. Parce qu'en touchant, il se passait rien, donc après elle [son amie] m'a expliqué qu'il fallait passer la main dessus pour voir vraiment...

C'est ton amie qui t'a expliqué comment...

Oui voilà.

D'accord. Et est-ce que tu as lu le cartel ?

Ah non je l'ai pas lu.

Est-ce que tu t'es préoccupée du fonctionnement technique de l'installation ?

Non pas vraiment...

Et est-ce que tu as eu une réaction particulière quand tu as vu la manière dont ça fonctionnait ?

J'étais étonnée. J'ai trouvé ça bien, c'était interactif. Voilà, enfin moi je suis pas venue ici par contrainte donc cette expo elle m'a plu, même si le numérique je suis un peu éloignée de ça parfois. Mais oui ça m'a plu par rapport à ce qu'on m'avait dit, ça avait pas l'air très... Au début je pensais que c'était quelque chose d'un peu lourd, qui parlait du numérique, mais en fait c'était vraiment bien. Et puis le côté interactif, ça rajoute quelque chose, c'est bien.

Ca marche. Est-ce que cette installation t'a fait penser à quelque chose que tu connais déjà ? Que ce soit dans le domaine artistique, un objet du quotidien, ou alors un univers totalement imaginaire...

Euh... Après dans le domaine de l'art, c'est la première fois que je le vois. Mais après le fait qu'on montre une sorte d'évolution par rapport à l'urbanisation et tout ça, c'est des choses que j'ai vues en cours. Mais je pense que c'était la volonté de l'artiste de voir une évolution par rapport à ce qu'il y avait avant quoi.

Et est-ce que tu as apprécié cette installation ? Pourquoi, qu'est-ce qui t'as plu, pas plus ?

Oui, je l'ai trouvée bien... Le côté interactif, regarder l'évolution entre... de quelques années, par rapport à ce qui s'est passé, l'agglomération, enfin le grignotage urbain et tout ça, c'est intéressant.

Donc c'est le thème que tu as retenu ?

Oui, de ce que j'ai compris, l'évolution de l'urbanisme.

On va passer à la deuxième installation, celle des plantes. Donc je vais te poser les mêmes questions : est-ce que tu as expérimenté l'œuvre, qu'est-ce que tu as fait concrètement, et qu'est-ce que ça a engendré sur l'installation ?

Bah au début, j'ai à peine pincé une des feuilles doucement, et ensuite il y a un son qui a surgit, j'ai eu un peu peur ! Après, ce que j'ai fait bon... J'ai touché un peu pour voir s'il y avait différents sons dans chaque feuille, les plus petites, les plus grandes, si ça changeait, et puis après j'ai juste frotté pour voir si ça fonctionnait.

Et ça fonctionnait ?

Oui aussi.

Et t'as touché différentes plantes ou t'es restée sur une seule plante ?

Non je suis restée sur plusieurs pour voir s'il y avait sur chaque dispositif des sons différents en fait.

D'accord. Et comment tu as compris la manière dont... Enfin comment tu as compris qu'il fallait toucher les plantes pour que le son varie ?

Bah encore on me l'a indiqué [rires]! En fait, on m'a dit d'appuyer sur les plantes, et j'étais un peu réticente, je me demandais ce qui allait se passer...

Ah oui on te l'a dit avant que tu viennes à l'exposition ?

Oui ! Et puis après en fait, j'ai juste appuyé, mais vite fait parce que je savais pas ce qui allait se passer. J'ai eu une sensation de surprise.

Et est-ce que tu as lu le cartel ou pas ?

Non.

Comment tu peux qualifier cet échange qui est rendu possible ?

Comment je pourrais dire... Oui, peut être surprenant.... je sais pas, il y avait quelque chose d'un peu ludique aussi. Parce que forcément ça peut plaire aussi, encore plus aux personnes qui sont plus jeunes que moi. Même moi, ça m'a beaucoup plu. Oui c'était surprenant, il y avait quelque chose d'un peu... Je comprenais pas comment ça se faisait. Je touchais juste une feuille, d'une

plante, enfin d'une branche,... Il y avait quelque chose de... Comment dire ? Je m'interrogeais beaucoup. C'était intrigant.

Et est-ce que ça t'a fait penser à un univers imaginaire ou... enfin est-ce que ça t'a fait penser à quelque chose ?

Oui, les sons surtout. Ca me rappelait des sons, enfin c'était un peu flou mais en fait ça laissait aller à plusieurs hypothèses, plein d'idées en fait. C'était des bruits différents, il y en avait certains qui étaient similaires, donc on avait l'impression d'être dans un environnement assez spécial, donc c'était cool.

Et est-ce que tu peux associer un thème particulier, ou un propos que tu as vu à travers cette œuvre ? Si l'expérience a été au-delà du sensible bien sûr.

Euh un thème.... je sais pas. Je verrais pas un thème..... non pas mystique ou fantastique, non je verrais pas ça comme ça en fait. Je pense que s'il y avait eu beaucoup plus de plantes, avec des sons, j'aurais peut-être vu un thème fantastique. Mais là c'était un peu... c'était particulier [rires]. Ca m'est pas venu en tête. Les sons ils avaient l'air lourds, contrairement aux plantes qui étaient toutes légères, qui flottaient dans l'air en fait.

D'accord, une petite opposition entre les sons et l'aspect visuel des plantes. Et est-ce que d'une manière générale, tu as apprécié cette installation ?

Oui, c'est l'une qui m'a... qui m'a le plus plu je pense.

Et pour quelles raisons ?

Euh c'est le lien entre le numérique et puis la nature, c'était intéressant, c'était étonnant aussi de savoir... enfin de toucher légèrement, juste à peine. J'ai caressé à peine quelque feuille et ça réagissait. J'ai trouvé ça bien, intéressant, c'était innovant. C'est la première fois que je vois ça.

D'accord. Et maintenant on va passer à la troisième installation, celle des mouches.

Celle-ci je l'ai un peu moins appréciée que les autres, même si c'était bien aussi.

Et pour quelles raisons tu l'as moins appréciée ?

Peut-être que c'est parce que j'avais déjà vue cette installation, on me l'avait présentée. Et je pensais que les mouches allaient prendre la forme totale, et donc du coup on attendait longtemps avant de voir juste à peine quelques traits reconnaissables. On voyait à peine. Après c'était bien, avec le lien avec la caméra et puis les mouches qui retraçaient tout. Mais c'est sûr en fait, ça faisait... Comme je l'avais déjà vue, j'avais déjà appréhendé entre guillemets...

Donc un peu déçue en fait de la réalité vécue ?

Voilà.

Et tu l'avais vue en cours encore ?

Oui.

Et encore une fois, est-ce que cette installation t'a fait penser à quelque chose que tu connais, d'imaginaire ou autre ?

J'ai dû voir quelque chose comme ça, mais après je peux pas me rappeler si c'était... c'était pas des

objets, mais c'était peut-être des petites formes et qui reprenaient une figure en face en fait. C'était le lien entre la caméra et puis le sujet, et en fait qui reprenait, dès qu'on faisait un geste en fait, ça se détruisait un peu. Bah là, c'était la même chose, les mouches elles repartaient. C'est le même principe mais après je ne me rappelle plus où je l'avais vue.

Donc cette détection de mouvements, c'est une technologie que tu connaissais, que tu as déjà vue en tout cas ?

Oui.

Est-ce que tu as associé un thème particulier à cette installation, un propos, une interprétation ?
Mmmh, je sais pas.... Peut-être quelque chose avec une reconstruction, avec je sais pas... quelque chose qui s'efface... enfin je sais pas. Quelque chose d'éphémère.

Donc tu as expérimenté l'œuvre parce que tu savais déjà, avant de venir, qu'il fallait se placer devant la caméra. Et combien de temps tu es resté, combien d postures tu as essayé ?

On est resté... Au début je me suis tenue sur le côté et puis après je suis restée un peu devant pour voir si ça allait vraiment prendre une partie de ma silhouette. Et puis après, je suis restée quelques minutes, et comme j'ai vu que c'était un peu lent... du coup après j'ai regardé seulement.

Et est-ce que tu peux m'expliquer ce que tu as fait et ce que ça a engendré sur l'œuvre ?

Alors je me suis tenue devant parce qu'il y avait une caméra au-dessus de l'œuvre. En fait ça prenait... Il y avait des insectes qui se posaient sur chaque partie, ça prenait en fait ma silhouette, le début de ma mâchoire, mon menton, en fait je commençais à le voir. Et je l'ai vu aussi sur elle [son amie], ça commençait à prendre forme en fait.

D'accord. Et donc tu n'as pas lu le cartel non plus ?

Ah je l'ai même pas vu !

Et encore une fois, comment tu pourrais qualifier l'échange qui est rendu possible ?

Là pour le coup.... Je sais pas, c'est un peu comme lorsqu'on se balade en ville et qu'il y a quelqu'un qui veut nous dessiner ou quelque chose comme ça. C'est un peu la même chose parce que si on passe en coup de vent, les mouches elles partent comme ça, et puis après si on reste bien, elles commencent à prendre la forme. Après je sais pas, c'est une sorte d'interaction....

Mais d'après ce que tu disais, c'était quand même un peu trop lent, un peu trop long à réagir ?

Ouais un peu.

Quelles réactions tu as eu quand tu as compris comment ça fonctionnait ? Est-ce que tu as rigolé, est-ce que tu as été surprise,..?

Non, j'ai juste souri, ça m'a juste plu en fait, ça m'a amusé.

Table des illustrations

- Illustration de couverture : © Cyprien Quairiat, source : <https://lieu.maifsocialclub.fr/programmation/iconomania/iconomania>
- Figure 1 : source : <http://www.out-the-box.fr/leonard-de-vinci-le-mysterieux-homme-de-vitruve-explique/>
- Figure 2 : source : <http://cahierdeseoul.com/nam-june-paik-art-video/>
- Figure 3 : © Miguel Chevalier, source : <http://www.miguel-chevalier.com/fr/power-pixels>
- Figure 4 : © Martin Le Chevallier, source : <http://www.martinlechevallier.net/vigilance.html>
- Figure 5 : © Scenocosme, source : <http://www.scenocosme.com/akousmaflore.htm>
- Figure 6 : source : <http://www.medienkunstnetz.de/works/exposition-of-music/images/4/>
- Figure 7 : source : <http://www.artwiki.fr/wakka.php?wiki=WolfVostell>
- Figure 8 : © Laurent Mignonneau et Christa Sommerer, source : <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/FRAMES/FrameSet.html>
- Figure 9 : © Anouk Mignot, exposition Iconomania
- Figure 10 : © Laurent Mignonneau et Christa Sommerer, source : <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/FRAMES/FrameSet.html>
- Figure 11 : source : <http://duzhenjun.com/installations/the-raft-of-medusa/>
- Figure 12 : source : <http://duzhenjun.com/installations/fontaine/>
- Figure 13 : © Anouk Mignot, exposition Iconomania
- Figure 14 : source : <http://beautifulanddelights.blogspot.fr/2013/05/philippe-cognee-un-reve-darchitecture.html>
- Figure 15 : © Jeremy Wood, source : <http://www.gpsdrawing.com/gallery/water/junior.html>
- Figure 16 : <http://www.nautesdeparis.fr/maif-social-club-une-nouvelle-galerie-qui-assure-dans-le-domaine-de-lart/>
- Figure 17 : source : <https://fr.mappy.com/poi/581e65170351d1374148b610#/7/M2/TGeoentity/SMaif+Social+Club+-+37+rue+de+Turenne%2C+75003+Paris/F581e65170351d1374148b610/N151.12061,6.11309,2.36439,48.85698/Z15/>
- Figure 18 : source : <http://ciwy.paris/paris-free-exhibition/#French>

- Figure 19 : © Sylvie Humbert, source : <https://www.connaissancedesarts.com/art-contemporain/le-maif-social-club-organise-un-cycle-de-conferences-autour-de-son-exposition-iconomania-1164231/>
- Figure 20 : © Anouk Mignot, exposition Iconomania
- Figure 21 : © Anouk Mignot, exposition Iconomania

Table des matières

Remerciements.....	1
Sommaire.....	2
Introduction.....	3
1. Art numérique : éléments de repères et tendances	6
1.1. « Faire œuvre » entre l’art, la science et la technique.....	6
1.1.1. Les relations entre l’art, la science et la technique.....	7
1.1.1.1. <i>L’artiste, les sciences et les techniques</i>	7
1.1.1.2. <i>L’appropriation artistique des techniques</i>	11
1.1.2. « Faire œuvre » : une négociation entre l’écriture artistique et l’écriture informatique.....	13
1.1.2.1. <i>Le dispositif</i>	16
1.1.2.2. <i>Le programme</i>	18
1.1.2.3. <i>L’interface</i>	21
1.2. Les spécificités de l’art numérique entre rupture et continuité.....	24
1.2.1. La place du spectateur : de la participation à l’interactivité.....	24
1.2.2. La maîtrise technique du numérique.....	32
1.2.3. Conclusion et spécificités de l’art numérique.....	38
1.3. L’exposition Iconomania au vu des tendances de l’art numérique.....	41
1.3.1. Prédipositions d’E. Couchot et de N. Hillaire.....	42
1.3.2. Typologie de l’art numérique selon E. Couchot et N. Hillaire.....	43
1.3.2.1. <i>Les dispositifs à immersion</i>	43
1.3.2.2. <i>Les dispositifs ouverts</i>	45
1.3.2.3. <i>Le multimédia hors-ligne</i>	47
1.3.2.4. <i>Infiltration des anciens médias par les arts numériques</i>	48
1.3.2.5. <i>De la photo à la vidéo numérique</i>	50
1.3.3. L’exposition Iconomania et ses trois installations interactives.....	52

2. Le public en action : étude des interactions avec trois installations numériques interactives	55
2.1. Problématique, terrain d'enquête et méthodologie	55
2.1.1. Problématique et concepts fondamentaux	55
2.1.1.1. <i>Problématique et hypothèse</i>	55
2.1.1.2. <i>Le dispositif d'exposition</i>	60
2.1.1.3. <i>Définition de l'interactivité au regard de l'interaction</i>	64
2.1.2. Terrain d'enquête	67
2.1.2.1. <i>Cadre historique de l'exposition Iconomania</i>	67
2.1.2.2. <i>Expérimentation subjective de l'environnement et des installations interactives d'Iconomania</i>	71
2.1.3. Méthodologie de recueil des données	76
2.1.3.1. <i>Observation participante</i>	77
2.1.3.2. <i>Entretiens semi-directifs</i>	81
2.2. Rencontre des visiteurs avec les installations numériques interactives	84
2.2.1. L'implication des visiteurs	84
2.2.1.1. <i>Spectateurs ou acteurs</i>	84
2.2.1.2. <i>Motivations de l'implication</i>	88
2.2.2. Découverte du fonctionnement interactif des installations	91
2.2.3. Notre hypothèse face à la rencontre des visiteurs avec les installations interactives	95
2.3. Expérience vécue des visiteurs face aux installations numériques interactives	98
2.3.1. Registre esthétique	98
2.3.2. Registre esthésique	99
2.3.3. Registre herméneutique	102
2.3.4. Registre purificateur	104
2.3.5. Registre domestique	105
2.3.6. Registre éthique	107
2.3.7. Conclusion	108
2.3.8. Notre hypothèse face à l'expérience vécue des visiteurs	109
2.4. Discussion et limites de l'étude	113

Conclusion.....	117
Bibliographie.....	121
Annexe 1 : Grilles d'observation participante.....	124
Annexe 2 : Grille d'entretien.....	130
Annexe 3 : Retranscription des entretiens.....	132
Table des illustrations.....	168
Table des matières.....	170