

# Exposition d'art numérique : quelles relations aux dispositifs artistiques multimédias pour les visiteurs ?

Valérie Méliani,

CERIC - EA 1973 : "Usages des technologies info-com" (Montpellier 3),  
France

<http://www.ceric.org>

## Abstract (EN)

A qualitative analysis that was carried out in the exhibition *Zones de confluence*, during the second edition of the biennale "Villette Numérique", has given the opportunity to examine the digital devices that were used and to evaluate the visitors' interaction with such artistic devices. The themes of the TIC are generally associated in society to the concept of interactivity. Technology implicitly would favour interactivity - defined as communication, action, or relation - with the devices: interactivity between the device and the diverse actors or the artist itself. But many denounce the illusory nature of interactivity with the use of devices that turn out to be more and more abstracts and where the role of the actors become increasingly controlled, manipulated, and pre-programmed. Nevertheless, such limited interactivity still offer some creative margins to the actors who are able to participate to the conceptual development of the piece. This debate around "interactivity" would be particularly revealing of the variety of relations linking the artistic digital devices used for the exhibition to its various publics.

**Keywords:** artistic digital device, exhibition, visitor, interactivity, reception

## Zusammenfassung (DE)

Eine qualitative Studie zur Ausstellung *Zonen des Zusammenflusses* hat es anlässlich der zweiten Durchführung der Biennale „Villette Numérique“ erlaubt, die ausgestellten digitalen Dispositive zu analysieren und den Eindruck der Besucher über ihre Beziehung zu diesen künstlerischen Vorrichtungen freizusetzen. Das Thema der IKT ist in unserer Gesellschaft oft mit der Idee der Interaktivität verbunden. Implizit würde die Technologie die als Kommunikation, Aktion, Beziehung angesehene Interaktivität gegenüber den Dispositiven begünstigen: wechselseitige Wirkung zwischen dem Dispositiv und dem Akteur, zwischen dem Künstler oder dem Verfasser und dem Akteur... Im Gegenstrom prangern viele Reden die Illusion der Interaktivität durch die schließlich sehr

mechanistische Dispositivkonstruktion an, wo die Teilnahme des Akteurs kontrolliert, vorprogrammiert, manipuliert wird,. Diese „schwache“ Interaktion lässt dem Akteur jedoch Freiheitsspielräume und definiert sich in einigen Dispositiven als eine Beteiligung am Werk, eine Co-Konstruktion an der Entstehung des Werkes, eine formellen Änderung des Werkes... Diese Reden über die „Interaktivität“ berühren uns besonders auf der Ebene der Formen der Beziehung zwischen den digitalen künstlerischen Dispositiven der Ausstellung *Zonen des Zusammenflusses* und ihrer unterschiedlichen Besucher.

**Schlüsselwörter (DE):** Digitales künstlerisches Dispositiv, Ausstellung, Besucher, Interaktivität, Empfang

## **Résumé (FR)**

Une étude qualitative lors de l'exposition *Zones de confluence*, à l'occasion de la 2ème édition de la biennale "Villette Numérique", a permis d'analyser les dispositifs numériques exposés et de dégager l'impression des visiteurs sur leurs relations à ces dispositifs artistiques. Le thème des TIC est souvent associé dans notre société à l'idée d'interactivité. Implicitement la technologie favoriserait l'interactivité –entendue comme communication, action, relation– aux dispositifs : interactivité entre le dispositif et l'acteur, entre l'artiste ou le concepteur et l'acteur... À contre-courant, nombre de discours dénoncent l'illusion d'interactivité à travers la construction de dispositif finalement très mécanistes où la participation de l'acteur est contrôlée, pré-programmée, manipulée. Cette interactivité "pauvre" laisse cependant des marges de liberté à l'acteur et se définit dans certains dispositifs comme une participation à l'œuvre, une co-construction à la genèse de l'œuvre, une modification formelle de l'œuvre... Ces discours sur l'"interactivité" nous interpellent particulièrement au niveau des formes de la relation entre les dispositifs artistiques numériques de l'exposition *Zones de confluence* et ses différents publics.

**Mots clés:** dispositif artistique numérique, exposition, visiteur, interactivité, réception

## **I. Introduction**

Notre intérêt se porte sur la relation entre les dispositifs artistiques numériques et les visiteurs, ou visiteurs-acteurs, de la situation construite par leur relation avec chaque dispositif. En tant que jeune chercheur en communication, nos préoccupations sur cet objet particulier nous orientent plus précisément sur les communications qui émergent pour l'acteur dans sa relation au dispositif. Nous questionnons particulièrement le concept d'interactivité dans cette relation Quelles interactions ont les visiteurs-acteurs avec les dispositifs

multimédias exposés dans *Zones de confluence* ? Est-ce que tous les dispositifs proposent aux visiteurs de l'interactivité ? Et quelles est cette interactivité ?

Dans un premier temps, nous précisons brièvement le cadre dans lequel s'insère l'étude que nous présentons aujourd'hui, notamment nos références conceptuelles et méthodologiques qui orientent notre façon d'aborder les dispositifs artistiques numériques sous l'angle des situations d'usage pour l'acteur. Le cœur de notre exposé se situe dans les deux parties suivantes où nous prenons le temps de décrire les spécificités de dispositifs artistiques numériques dans l'exposition *Zones de confluence*, pour ensuite mieux comprendre les formes de relations vécues, ressenties et construites par les différents acteurs-visiteurs avec ces dispositifs artistiques particuliers.

## **1. Cadre de l'étude**

L'étude qualitative conduite lors de l'exposition *Zones de confluence* s'inscrit dans une recherche plus large sur les dispositifs artistiques numériques, du point de vue des SIC. En reprenant la démarche récemment proposée par Alex Mucchielli (2005), nous nous demandons : « qu'est-ce qui se passe, du point de vue de la communication, lorsque des acteurs humains ont des activités à l'intérieur de dispositifs socio-techniques et artistiques ? » Nous portons un regard communicationnel sur les dispositifs artistiques numériques, c'est-à-dire un regard qui cherche à saisir les significations pour les acteurs en situation. Considérant l'idée, parfois implicite, selon laquelle les TIC seraient associées au phénomène d'interactivité -au sens de communication, d'action ou de relation aux dispositifs-, nous sommes particulièrement interpellés au niveau des possibilités relationnelles entre les dispositifs artistiques numériques et les acteurs-visiteurs-internautes qui sont en relation avec. L'interactivité est-elle une condition inhérente à l'art numérique ? Est-ce une interactivité contrôlée, pré-programmée et mécaniste qui contraint fortement la relation au dispositif, ou y-a-t-il des marges de liberté à l'intérieur desquelles l'acteur participe au dispositif, le co-construit ou le modifie dans sa forme ?

Pour comprendre les communications entre acteurs et dispositifs artistiques numérique, nous abordons les situations d'usages pour les acteurs-internautes-visiteurs des dispositifs artistiques numériques sur deux terrains : les dispositifs en ligne sur internet et les dispositifs exposés lors d'installations. Les travaux que nous présentons ici correspondent au dernier point, à savoir : comprendre des situations d'usage de dispositifs numériques artistiques pour les acteurs-visiteurs de l'exposition *Zones de confluence*.

## **2. Références et outils méthodologiques**

Pour éclairer les questions identifiées précédemment, notre démarche est d'abord empirique et nos outils sont de

type ethnographique : journal de bord, entretiens qualitatifs non directifs, observations phénoménologiques. Une référence forte dans notre recherche est l'interactionnisme symbolique (Mead, 1950) avec les concepts clés d'acteur en situation, d'émergence de significations, de construction du sens et de subjectivité. Nous nous inscrivons donc intellectuellement dans une approche compréhensive qui fait également appel à la systémique telle que développée initialement par G. Bateson et approfondie par Palo Alto, à travers les textes de P. Watzlawick, R. Birdwhistell, E. Goffman et d'autres, recueillis par Yves Winkin (1981). Nous convoquons aussi le constructionnisme, ou construction sociale de la réalité pour P. Berger et T. Luckman (1966), à travers le concept de vision du monde. Et enfin, nous nous référons au constructivisme avec particulièrement la récursivité entre le terrain, le chercheur et la recherche, voir notamment à ce propos Alex Mucchielli et Claire Noy (2005). Nous pensons que nous vivons dans un monde complexe, au sens d'Edgard Morin (1990) et que par l'intersubjectivité nous pouvons accéder à une compréhension possible de nos communications dans notre monde partagé.

Concernant plus spécifiquement l'exposition d'art numérique, notre méthodologie est centrée sur les acteurs-visiteurs de l'exposition à travers de l'observation et des interviews non directives. Concrètement en arrivant sur le terrain, nous commençons par nous immerger dans la situation d'exposition en pratiquant de longs moments d'observation phénoménologique (description du lieu, des dispositifs, de la façon dont ils sont exposés, de notre propre ressenti avec ces dispositifs artistiques et observation en situation des publics en relation avec les oeuvres). Les interviews sont non directives pour essayer de recueillir les sentiments intimes des visiteurs, leurs opinions privées et personnelles sur leur relation au dispositif artistique. En interviewant les visiteurs de *Zones de confluence*, nous cherchons à éclaircir deux points : leur perception des dispositifs artistiques et leur vécu personnel face aux œuvres.

Les questions que nous posons aux visiteurs, sont de type : Qu'est-ce que vous avez découvert à travers cette expo ? Qu'est-ce qui vous a marqué ? Qu'est-ce qui s'est passé pour vous, qu'avez-vous fait ou pas fait, pensé, ressenti ? Qu'est-ce que vous avez vécu avec ces dispositifs artistiques ? Qu'est-ce qui vous a intéressé particulièrement dans ce que vous avez vu ? Pouvez-vous me décrire, me rapporter, l'expérience dans cette expo qui a retenu votre attention ? Le visiteur construit alors du sens sur son rapport particulier aux dispositifs artistiques. Pour rester dans les faits, c'est-à-dire dans le vécu et éviter d'intellectualiser, nous utilisons les dispositifs installés dans Zones de Confluence comme éléments starters. Nous déclenchons le discours sur ce que l'acteur-visiteur a le plus aimé et ce qu'il a fait avec, et inversement comment ça s'est passé quand il n'appréciait pas ce qui lui était présenté. En parallèle, nous consultons de façon informelle des informateurs clés

(médiateurs, personnels d'accueil) qui nous font partager leurs impressions sur le comportement des visiteurs de l'exposition.

Une trentaine d'interviews ont été réalisées sur *Zone de Confluence*, la moitié enregistrée et la moitié restante seulement prise en notes pour diversifier les modes de recueil des données. Les interviewés ne réagissent pas de la même façon en fonction du type de recueil. Le discours est plus léger, voir même incohérent dans le mode de l'entretien enregistré parce que la pensée se forme en même temps que le discours qui peut donc se contredire. Alors que les propos sont plus denses, plus réfléchis et structurés dans le mode de prise de notes qui impose des pauses dans le débit de l'interviewé.

## **II. Les dispositifs artistiques numériques de *Zones de confluence***

Pour tenter de saisir les communications qui font sens pour les acteurs face aux dispositifs artistiques numériques de *Zones de confluence*, il nous faut avant partager intellectuellement le contexte dans lequel se trouve les visiteurs-acteurs de cette exposition. Nous allons donc, dans cette deuxième partie, présenter le cadre physique et sensoriel de *Zones de confluence*, puis nous ferons une description phénoménologique et enrichit des éléments de médiation pour chaque dispositif qui nous mènera enfin à comparer les possibilités d'interactivité proposées à l'acteur-visiteur. Nous emploierons désormais indifféremment les termes "visiteur" ou "acteur" qui ont le même sens pour nous ici. Il s'agit de l'acteur-visiteur : acteur dans sa situation interactionnelle et visiteur de l'exposition.

### **1. Présentation de l'exposition**

L'exposition *Zones de confluence* s'intègre à la manifestation "Villette Numérique" dont la 1<sup>ère</sup> édition a eu lieu en 2002. *Power* est le nom de la deuxième édition, du 21 septembre au 3 octobre 2004. Cette biennale dédiée à l'art numérique rassemble la Cité des sciences et de l'industrie, le parc de la Villette et la Cité de la musique. "Villette Numérique" décline le numérique autour de plusieurs événements : exposition, architecture, musique, cinéma, spectacles, ateliers, conférences, rencontres et nouvelles créations.

Notre étude se centre sur l'exposition d'art numérique *Zones de confluence*, et plus particulièrement sur les dispositifs artistiques exposés. Pour la 2<sup>ème</sup> édition, l'exposition de la grande halle de la Villette a pris une autre forme : gratuite et axée sur l'ordinateur et les jeux vidéos en 2002, elle est devenue payante en 2004 en prenant pour thème l'art numérique d'une manière plus institutionnelle. Présentant une vingtaine d'œuvres réparties dans l'ensemble du hall de la grande halle, *Zones de confluence* demandait un minimum de temps pour en faire

le tour. Un programme général (87 pages) est distribué gratuitement à l'entrée, il reprend toutes les activités du festival et fait office de catalogue d'exposition. Pour la partie exposition appelée *Zones de confluence*, on trouve une illustration en couleur de chaque dispositif, le nom de l'artiste ou du collectif, leur lieu de travail, une adresse internet, l'origine de l'œuvre, sa collection et un court descriptif en français et en anglais qui ne figure pas sur les cartels de l'exposition. De nombreux médiateurs, identifiables par leur tee-shirt rouge au logo du festival, renseignent les visiteurs, les accompagnent un moment dans leur visite ou animent des groupes. Il s'agit de "parcours numériques", lors desquels les médiateurs confient un appareil photo aux visiteurs pour leur permettre de s'appropriier les dispositifs exposés. Les médiateurs sont jeunes, ils ont chacun un domaine de compétence particulier (histoire de l'art, critique, technologie, médiation culturelle, communication...) et ont suivi une formation de plusieurs jours, appropriée aux spécificités de l'exposition.

Dans toute la grande halle de la Villette, la lumière est filtrée pour une meilleure visibilité des écrans. La dimension de l'espace et la lumière diffusée par les écrans participent à l'ambiance sobre et mesurée de l'exposition : le mobilier, les murs, le sol, les tapis, les rideaux... sont principalement noir ou gris. Seul le "Médialounge" fait exception. Lieu de détente : poufs au sol, point de rencontre, ordinateurs connectés au réseau à disposition, diffusion de film..., le médialounge est situé au centre de l'exposition, très coloré à l'intérieur, mais toujours sobre de l'extérieur.

Les modes d'exposition des dispositifs artistiques numériques prennent des formes très variées : écran d'ordinateur, projection, dispositif immersif, intelligence artificielle, agencements complexes multimédias... Et les médiums qui véhiculent ces formes artistiques sont également être fort divers : cd-rom, site internet, mail, chat, ordinateur, dispositifs multimédias... En entrant dans l'exposition, on remarque cette diversité des dispositifs ainsi qu'une forte présence d'écrans de tailles différentes. L'ambiance qui se dégage de la grande halle est définie par la présence systématique d'image et de son. Le visiteur-acteur est plongé dans un univers visuel et sonore continu, même si ces images et ces sons changent d'un dispositif à l'autre, leur emploi constant crée une nouvelle entité composée de leur assemblage. Les visiteurs déambulent d'un endroit vers un autre. L'espace est grand, vaste et il n'y a pas de sens de visite. Les œuvres sont espacées et proposent chacune un univers particulier aux visiteurs. Globalement l'espace est constitué de deux allées sur les côtés, et de deux autres, à l'identique, à l'étage (étage qui est ouvert). Au centre, d'autres dispositifs sont exposés et structurent ainsi ce large espace ouvert. À partir de n'importe quel endroit, on a une vue ouverte sur l'ensemble de *Zones de confluence*.

## 2. Description des dispositifs multimédias

Dans le cadre de cet article, nous ne pouvons décrire les vingt et un dispositifs de l'exposition *Zones de confluence*. Limités par l'espace, nous choisissons les dispositifs les plus marquants du point de vue des acteurs-visiteurs, c'est-à-dire ceux qui ont été globalement le plus cités lors des entretiens. Précisons encore que notre étude n'est pas quantitative, mais qualitative. Cela veut dire que ces dispositifs ne sont nullement propres à l'ensemble des visiteurs ou à un échantillon représentatif. Ce sont ceux qui sont revenus le plus souvent dans les discours des interviewés parce qu'ils les trouvaient agréables, pertinents, accessibles ou au contraire parce qu'ils étaient hermétiques, ne comprenaient rien ou se sentaient déstabilisés.

Pour chaque dispositif décrit ci-dessous, nous ferons la différence entre la description phénoménologique réalisée dans l'exposition et les informations que nous avons pu recueillir à travers les divers éléments de la médiation de *Zones de confluence*. Ces éléments sont principalement le programme "Villette Numérique", l'équipe de médiateurs et le site internet officiel ([www.villette-numerique.com](http://www.villette-numerique.com)). L'ordre dans lequel nous abordons les dispositifs ne correspond à aucun classement de valeur.

*Bondage*, 2004, d'Atau Tanaka est installé dans un endroit clos, sombre. Lorsqu'on pénètre dans la pièce, on est face à un écran pas comme les autres, il semble adapté : il y a du bois qui forme de grands carrés, et de la matière, différente des écrans lisse conçus pour les projections. Sur cet écran est projetée une image très pixélisée, difficile à distinguer. L'image se révèle quand le visiteur avance près d'elle. Seul dans la pièce, on se rend compte que nous ne pouvons la voir entière et qu'il faut se mouvoir pour découvrir intégralement la photographie. En bas de l'image un long rectangle de bois percé de petits carrés semble faire office de baffle. Les éléments de médiation nous confirment que cette photographie est celle du japonais Araki. On apprend que Tanaka a utilisé un logiciel qui fait correspondre des sons aux pixels. En se mouvant dans la pièce, les visiteurs révèlent la photographie, l'image pixélisée bouge tout en entraînant des sons. L'écran sur lequel est projetée l'image, est en fait un paravent en fibre de verre. Le visiteur se trouve donc devant un dispositif qui utilise la technologie derrière des matériaux plus classiques.

Le dispositif *Synaptic Bliss : Villette*, 2004 d'Aziz et Crucher est composé quatre écrans géants qui forment la pièce, seuls les angles permettent d'entrer et de sortir. Dès que le visiteur entre, il est plongé dans l'image et dans le son. Un tapis vert au sol permet de s'asseoir ou de s'allonger. Le thème de la nature se dégage des images avec des plans très microscopiques, mais toujours traité dans un univers visuel et sonore technologique

assez imposant. Le programme de "Villette Numérique" nous dit qu'il s'agit d'un dispositif immersif. Les projections sur les écrans sont des images des jardins du parc de la Villette prises en 2002 et retravaillées pour créer un environnement sonore et visuel qui évoque les quatre saisons.

L'installation *N-CHA(n)T*, 2001 de David Rokeby est composée de plusieurs ordinateurs réunis dans une pièce sombre. Chaque ordinateur est équipé d'un microphone qui permet au visiteur de lui "parler". L'image d'une oreille humaine est diffusée sur chaque écran, l'ordinateur semble donc prêt à écouter le visiteur. Quand le visiteur parle dans le micro, l'ordinateur tend l'oreille, il la cache lorsqu'il ne veut plus écouter. Les écrans sont disposés dans la pièce noire à des hauteurs différentes, un projecteur dessine un halo de lumière au sol devant l'ordinateur situé à hauteur d'homme, et chaque oreille sur les écrans est différente. Ces attentions révèlent un ensemble composé d'éléments différents, qui évoquent l'idée de. Ce dispositif est particulièrement déstabilisant car lorsque le visiteur parle dans le micro, l'ordinateur écrit une phrase. Phrase qui n'a rien à voir avec ce qui a été dit, d'où l'impression de ne pas avoir été compris ou que le système ne fonctionne pas. Ce sentiment est renforcé chez ceux qui ne maîtrisent pas bien la langue anglaise utilisée par les ordinateurs. En se penchant sur les éléments de médiation, on apprend que les sept ordinateurs sont en réseau fermé. Quand il n'y a pas de visiteur, cette communauté coordonne les voix de chaque ordinateur pour émettre une sorte de chant. Lorsqu'un visiteur parle dans le micro, ou à minima intervient sur un ordinateur du réseau, il isole l'ordinateur des autres ce qui provoque du désordre dans la communauté au sein de laquelle les ordinateurs vont alors se mettre à parler seul. Ce dispositif est donc conçu pour créer l'illusion d'intelligence artificielle : il y a participation du visiteur, mais pas comme il pourrait le croire intuitivement. Son intervention n'est pas prise en compte par les machines de la manière dont il s'y attend. Au lieu d'être comprises par l'ordinateur, ses paroles dérèglent la communauté.

*Horizontal technicolour*, 2002 d'Angela Bulloch se présente comme un écran de format important, composé de plusieurs grands carrés. Ces carrés sont lumineux et dans des tons particulièrement harmonieux. Ils s'éteignent et se rallument, laissant la place à d'autres couleurs. Ce mouvement est accompagné d'un fond sonore musical. Dans le contexte de "villette numérique", on interprète facilement ces carrés comme de gros pixels. Les différents éléments de médiation nous donnent de nombreuses informations sur le dispositif d'Angela Bulloch. Il est composé de trente-deux boîtes carrées de taille identique qui, mises côte à côte, représentent les pixels d'une image. Ces pixels sont très gros (50,8 x 50,8 x 50,8 cm), et le tout forme un écran relativement grand. Angela Bulloch a repris des scènes ou photos de films connus et en propose une autre lecture à travers ces "pixels boxes". Le procédé consiste à agrandir chaque pixel des images pour arriver à une réduction extrême de sa résolution, et, à réduire également le rythme de diffusion des images à une par seconde au lieu de vingt-

quatre normalement. Dans un mouvement d'abstraction, ce traitement est donc appliqué aux extraits et photos de films qui se transforment alors en de gros carrés de couleurs, les pixels. Un fond sonore réalisé par David Grubbs, spécialisé en musique de cinéma et de théâtre, vient actualiser les références cinématographiques à la base du dispositif, mais réduites au niveau digital pour une ré-interprétation abstraite en couleur.

*Listening Post*, 2003 de Ben Rubin et Mark Hansen se présente comme une installation composée de nombreux petits écrans sur lesquels défilent des textes. Un synthétiseur vocal lit ces textes qui apparaissent de différentes manières sur les écrans. Le dispositif est composé de plusieurs processus en boucles qui jouent sur l'apparition des mots et du son. Par exemple, les mots apparaissent lettre après lettre accompagné du son que font les lettres sur les tableaux d'affichage des aéroports. Autre exemple, tous les écrans se remplissent peu à peu de courtes phrases qui commencent toutes par "I am...". En même temps qu'elles s'inscrivent sur les écrans, les différentes phrases sont lues par une voix synthétique. Il en est de même dans un autre processus avec des phrases commençant par "I love..." ou "I like...". Il y a environ une dizaine de processus qui tournent en boucle, mais les mots sont tout le temps différents. Entre chaque processus, les écrans restent vides un moment et la voix s'arrête. À chaque reprise, le processus démarre lentement, puis accélère le rythme d'apparition des mots faisant ainsi se superposer les voix, pour ensuite le diminuer jusqu'à arrêt total. Les différents processus s'enchaînent de cette manière de façon indéfinie. Les éléments de médiations nous apprennent que ce dispositif porte un intérêt particulier au phénomène du "chat". Des extraits de conversation sont récupérés sur une sélection de forums de discussion et diffusés instantanément. Il s'agit d'une installation de 231 écrans LED, en réseaux et reliés par l'installation.

Après ces courtes descriptions phénoménologiques enrichies des éléments de médiation, nous sommes prêts à dégager les relations qui se construisent entre ce qui est porté par le dispositif et les différents acteurs-visiteurs de l'exposition.

### **III. Approche par les situations d'usage : l'acteur et les dispositifs artistiques numériques**

Nous nous centrons maintenant sur les visiteurs de *Zones de confluence* et leurs rapports singuliers aux œuvres qui ont comme particularité de prendre la forme de dispositifs sociaux-techniques complexes. Ces dispositifs sont intentionnels (Auziol, 1996), c'est-à-dire qu'ils sont porteurs d'intentions qui peuvent s'actualiser dans la rencontre des enjeux propres à un acteur. L'interaction naît de la rencontre des intentions du dispositif artistique numérique avec l'acteur-visiteur de l'exposition.

À partir des descriptions réalisées précédemment, nous identifions les possibilités relationnelles portées par les cinq dispositifs de l'exposition analysés. Après avoir repérer différents types de visiteurs, nous confrontons leurs discours aux intentions véhiculés par les dispositifs afin de dégager les relations qui se sont réellement construites.

### **1. Les possibilités relationnelles portées par les dispositifs**

Les dispositifs exposés dans *Zones de confluence* s'adressent au visiteur à travers plusieurs médias : le son, le texte, l'image, la vidéo, le réseau, l'écran, la lumière et autres... Le visiteur-acteur perçoit des formes différentes : dispositif narratif, aléatoire, participatif, immersif, génératif, en réseau, à référence(s)... À travers les médias et les formes appréhendées, le visiteur construit avec le dispositif une relation singulière. Cette relation peut être émotionnelle, intellectuelle (contemplative ou conceptuelle), ludique, intuitive ou interactive (par le mouvement ou le dialogue).

Avant d'aller plus loin, il nous faut clairement préciser ce que nous entendons par "interactivité" et "interaction" lorsque nous parlons de dispositifs artistiques numériques. Nous partageons ici la distinction faite par J.-P. Fourmentraux (2000) : « Au sein de ces dispositifs, l'interactivité est pensée, conçue et traduite dans l'écriture du programme qui prédéfinit 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. » Dans d'autres termes, l'interactivité qui relève des intentions du dispositif, peut ou non se révéler dans l'interaction avec le visiteur. L'interaction est la communication, ou l'échange, qui émerge de la rencontre des possibilités latentes d'un dispositif particulier et du projet d'acteur singulier porté par le visiteur de l'exposition. L'interactivité est la réponse à un programme, et l'interaction est ce qu'il se crée entre les entités (hommes ou dispositifs). « 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 être humain et un programme informatique [...] » nous dit G. Vidal (2004).

Les trois tableaux présentés sur les pages suivantes synthétisent les éléments les plus significatifs entre les données recueillies par l'observation et par la médiation, au regard des cinq dispositifs étudiés. Quels sont les médias identifiés dans la conception des dispositifs ? Quelles formes sont perçues ? Et quelles relations sont alors construites dans l'interaction avec ces dispositifs ? Ces tableaux nous informent respectivement sur les médias, les formes et les possibilités relationnelles des dispositifs. Une lecture globale ne nous permet pas de

remarquer une quelconque logique entre les trois. Par contre, en mettant au même niveau les cinq dispositifs étudiés, nous pouvons tenter de les comparer.

Concernant les différents médias, tous les dispositifs utilisent dans leur composition du son et de l'image au sens large, vidéo ou photographie, ainsi qu'un ou plusieurs écrans. Seul *Listening Post* n'emploie pas d'image, même si le traitement donné au texte peut parfois s'y apparenter. *Listening Post* a également la particularité d'être reliée à des forums de discussion par le réseau internet, et les ordinateurs de *N-CHA(n)T* sont en réseau interne. Ces cinq dispositifs sont tous composés d'autres matériaux divers. En ce sens, les visiteurs ne se trouvent pas seulement face à des écrans (ordinateur ou projection), mais rencontrent des installations complexes qui ont chacune une forme singulière. À propos de la perception des formes, *Synaptic Bliss : Villette* et *Horizontal Technicolour* sont perçus comme des dispositifs narratifs à travers leur référence au film. *Synaptic Bliss : Villette* et *Listening Post* sont plus particulièrement immersifs, le premier par la disposition des écrans et la présence sonore, le second par la forme générale de l'installation et un travail de perception des voix dans l'espace.

Tableau des principaux médias identifiés dans la structure des dispositifs

Dispositifs	Son		Texte	Image	Vidéo	Réseau		Écran			Autres
	Voix	Musique				Interne	Externe (internet)	Ordinateur	Projection	Autres	
<i>Bondage</i>		X		X					X		bois, fibre de verre
<i>Synaptic Bliss : Villette</i>		X			X				X		tapis
<i>N-CHA(n)T</i>	X		X		X	X		X			micro, lumière
<i>Horizontal Technicolour</i>		X		X	X				X		lumière
<i>Listening Post</i>	X		X				X			X LCD	tubes métalliques

Tableau des principales formes perçues pour appréhender les dispositifs

Dispositifs	Narratif	Immersif	Aléatoire	Génératif	Participatif	En réseau	À référence(s)
<i>Bondage</i>			X	X son/image	X mouvement		X photographie
<i>Synaptic Bliss : Villette</i>	X	X					X lieu
<i>N-CHA(n)T</i>			X	X texte/voix/image	X voix	X interne	
<i>Horizontal Technicolour</i>	X						X cinéma
<i>Listening Post</i>		X	X	X Texte/voix		X forum	

Tableau des principales possibilités relationnelles des dispositifs repérées

Dispositifs	Émotionnelle	Intellectuelle		Ludique	Intuitive	Interactive
		Contemplative	Conceptuelle			
<i>Bondage</i>	X	X			X	X
<i>Synaptic Bliss : Villette</i>	X	X			X	

<i>N-CHA(n)T</i>	X		X			X
<i>Horizontal Technicolour</i>	X	X	X		X	
<i>Listening Post</i>	X	X			X	

Trois dispositifs : *Bondage*, *N-CHA(n)T* et *Listening Post* sont appréhendés comme générant des données aléatoires : son, image, texte et/ou voix. Le dernier a la particularité de générer du texte récupéré de différentes manières sur des forums. *Bondage* et *N-CHA(n)T* utilisent la participation des visiteurs (mouvement, voix) pour générer d'autres données (image et son pour le premier, image, texte et voix pour le second). Les informations générées par les visiteurs dans *Bondage* sont appliquées à une photographie d'Araki, et les données récupérées par *N-CHA(n)T* modifient la cohérence de son réseau d'ordinateurs.

Nous arrivons aux principales possibilités relationnelles qui émergent de l'agencement formel des divers médias constitutifs des cinq dispositifs étudiés. Tous sont susceptibles de faire naître une émotion chez le visiteur. La plupart sont également contemplatifs, c'est-à-dire agréables à regarder. Excepté *N-CHA(n)T* qui est plutôt un dispositif conceptuel et *Horizontal Technicolour* qui est à la fois contemplatif et conceptuel. Sauf *N-CHA(n)T* qui joue sur l'incompréhension des visiteurs, les autres dispositifs sont très intuitifs. Les visiteurs comprennent facilement les différentes relations qu'ils peuvent établir en fonction de ce que les dispositifs leur proposent. Cela dit, ils peuvent également en apprendre plus sur le concept développé par l'artiste, à travers les éléments de médiation. Comme nous l'avons vu, *Bondage* et *N-CHA(n)T* propose aux visiteurs d'interagir, et aucun ne propose une relation ludique aux visiteurs.

## **2. Des différents types de visiteurs...**

Les observations couplées à des entretiens qualitatifs ont mis en évidence différentes formes d'interaction face aux possibilités relationnelles portées par les dispositifs de l'exposition. Certaines font écho à des habitudes de visite dans des lieux d'art, quel que soit le type d'œuvres exposées ; d'autres sont spécifiques aux dispositifs artistiques multimédias et donc adaptées à leurs formes particulières de mise en exposition. Différents comportements se combinent autour de ces deux idéaux-types qui dépendent la plupart du temps du degré de familiarité que le visiteur entretient avec la technologie numérique et plus spécifiquement le domaine de l'art numérique. Brièvement, nous faisons le point sur les différents types de visiteurs rencontrés dans le cadre de notre étude et leur rapport aux éléments de médiation. Nous synthétisons, dans la partie suivante, leurs interactions aux cinq dispositifs étudiés dans cet article.

Les visiteurs interviewés lors de notre enquête se regroupent en trois grandes catégories qui correspondent à leur degré de connaissance dans le domaine de l'art numérique. D'abord, les visiteurs avertis exercent généralement une profession en lien direct avec l'art numérique : enseignant, chercheur, artiste, critique, commissaire d'exposition, organisateur d'événement... Leur visite relève de l'expertise, elle est professionnelle, rapide et critique. Il y a ensuite les visiteurs intéressés, majoritaires parmi ceux que nous avons rencontrés, qui ont souvent un lien professionnel indirect avec l'art numérique. Ils exercent généralement les mêmes activités que les visiteurs avertis, mais ils ne sont pas spécialisés dans l'art numérique. Ils sont par exemple enseignants en arts plastiques, chercheur en programmation, critique d'art contemporain, vidéaste, photographe... toujours dans le milieu artistique, culturel ou informatique. La dernière catégorie de visiteurs rencontrés, sont ceux qui n'ont apparemment pas de liens avec l'art numérique et qui se déplacent par curiosité ou pour s'enrichir culturellement. Ils sont novices et voient une exposition d'art numérique pour la première fois, ceux sont les visiteurs néophytes qui se sont souvent déplacés sur les conseils d'une connaissance.

Pour apprécier les interactions des visiteurs avec les dispositifs, il nous faut considérer la manière dont ils les appréhendent, notamment s'ils se réfèrent aux éléments de médiation dans leur relation à ces dispositifs (tableau ci-dessous).

Utilisation des éléments de médiation dans l'exposition selon la familiarité des visiteurs rencontrés avec l'art numérique

Utilisation des principaux éléments de médiation	Cartel	Programme (catalogue)	Fiche du jour	Parcours numérique	Consultation des mots-clés au médialounge	Contact médiateur
Visiteurs néophytes	X	XX		XX	X	XX
Visiteurs intéressés	X	X		X	(x)	XX
Visiteurs avertis	XX	(x)				X

XX : se réfèrent / X : se réfèrent peu / (x) : sont susceptibles de s'y référer après

D'une manière générale, aucun des visiteurs rencontrés n'a remarqué les fiches du jour qui présentaient un dispositif en particulier. Remarquons également que peu ont consulté les mots clés au Médialounge, seuls les visiteurs néophytes semblent s'y être référés, le plus souvent avant ou après un parcours numérique (dont le départ et l'arrivée se situaient au Médialounge). Moins les visiteurs sont familiers avec le domaine, et plus ils utilisent les éléments de médiation pour comprendre les dispositifs. À l'inverse, les visiteurs avertis ont le sentiment d'avoir les connaissances nécessaires pour appréhender les dispositifs, et surtout pensent que les dispositifs doivent pouvoir fonctionner seuls, c'est-à-dire sans nécessairement se référer à une quelconque explication. Si un élément les interpelle plus spécifiquement, ils regarderont, après leur visite, le catalogue pour trouver les informations recherchées. Les visiteurs néophytes et intéressés ont regrettés que les informations du catalogue ne figurent pas sur les cartels afin de pouvoir s'y référer plus facilement. Les visiteurs avertis, lorsqu'ils ouvraient le catalogue, trouvaient les informations trop évasives. Il a manqué pour la majorité des visiteurs des renseignements techniques sur la conception des dispositifs. Le point clé de la médiation sont les médiateurs culturels eux-mêmes. Tous les visiteurs ont apprécié leurs compétences et leur accessibilité. Les visiteurs avertis ont tendance à moins aller vers eux, alors que les visiteurs intéressés ou néophytes, même après certaines hésitations, regrettent finalement de n'avoir pas eu une visite entière de l'exposition personnalisée.

### 3. ...aux différents modes de relations

En tenant compte des éléments dégagés dans les points précédents : description des dispositifs, identification de différents types de visiteurs et de leur rapport à la médiation, nous pouvons maintenant comprendre les interactions des visiteurs avec les cinq dispositifs étudiés.

L'impression générale sur le dispositif *Bondage* est bonne parce qu'il est particulièrement accessible à tous, participatif et poétique. C'est une œuvre multimédia qui ne met pas la technique en avant, les visiteurs remarquent les éléments qui le composent : paravent, bois... Ils découvrent peu à peu la photographie d'Araki, qu'ils arrivent généralement à identifier. Le traitement apporté par Tanaka sur l'image de la femme, par dévoilement de son corps est particulièrement appréciée. Elle suscite la découverte. Certains ont envie d'aller voir derrière le paravent, comme pour dévoiler l'intimité de l'œuvre. Le son est attirant, il crée une unité et révèle l'ambiance. L'image est très pixélisée de près, les couleurs sont agréables et changeantes. Les visiteurs se rendent facilement compte de quelle manière ils influent sur le dispositif en se déplaçant physiquement dans l'espace. C'est de leur point de vue très lisible et très esthétique.

Dans *Synaptic Bliss : Villette*, les visiteurs prennent le temps de s'imprégner des images et du son. Leur première impression est qu'il s'agit avant tout d'un dispositif artistique dans lequel « on se laisse porter par l'ambiance ». Les techniques pour réaliser l'objet importent peu. Certains s'assoient ou s'allongent sur le tapis pour profiter du dispositif. Nous avons remarqué que les enfants s'amuse facilement en passant derrière les écrans. Ils jouent avec les ombres chinoises que font leurs mouvements pour les visiteurs au centre du dispositif. Cet aspect ludique n'avaient pas été identifié dans les formes perçues pour *Synaptic Bliss : Villette*.

Face à *N-CHA(n)T*, c'est le sentiment d'incompréhension qui domine au contact de ce dispositif pour l'ensemble des différents types de visiteurs identifiés. Incompréhension au niveau du fonctionnement : est-ce que les ordinateurs entendent ? comprennent ? est-ce une illusion ?, au niveau des compétences personnelles : est-ce que je parle assez fort ? est-ce que je parle bien anglais ?, et au niveau du système technique : est-ce que le micro fonctionne ? est-ce que le système a planté ? Le visiteur ne peut comprendre intégralement cette installation sans explication. Ce sentiment d'incompréhension qui émerge du dispositif est précisément celui qui est recherché par l'artiste. À travers cette incompréhension, il questionne finalement les rapports homme / machine sur le thème de l'intelligence artificielle. Généralement les visiteurs avertis n'accèdent pas à ces explications, car ils entrent peu en contact avec les médiateurs et ne lisent souvent pas le catalogue pendant leur visite. Ce sont plutôt les autres types de visiteurs, néophytes et intéressés, qui en utilisant les éléments de médiation accèdent au concept développé par l'auteur de ce dispositif.

Pour ceux qui ne connaissent pas le travail d'Angela Bulloch, les références cinématographiques dans *Horizontal technicolour* ne sont pas vraiment évidentes : « j'ai cherché Kubrick et Antonioni, mais je ne les ai pas vus ». Même si certains ne savent pas trop quoi penser par rapport aux explications dans le catalogue, par son niveau d'abstraction, le dispositif amène les visiteurs à un mouvement plus contemplatif. Ils sont intrigués,

captés par la taille du format, le rythme créé par le changement de couleur dans les carrés, et l'ambiance sonore : « On dirait de très gros pixels qui nous parlent. ».

*Listening Post* est le dispositif qui a globalement le plus plu aux visiteurs. D'abord parce qu'il est accessible, très visuel et peut se comprendre sans explication. Plusieurs lectures sont alors possibles selon les références et les types de visiteurs : « on se parle sans se voir » ou « alors qu'on est seul devant son ordi, on a conscience ici qu'il y a des milliers de gens connectés » ou « on nous surveille sur les chats » ou « on nous amène à se projeter dans les mots des autres »... Il se dégage une nette ambiance de ce dispositif : l'immersion dans le son, la voix, le rythme des mots et leur incessant défilement. La perception de l'installation suffit à un grand nombre de visiteurs qui vont parfois s'informer plus tard de la démarche artistique. Ils apprécient particulièrement l'esthétique du dispositif qui apaise par rapport aux autres, et devient presque envoûtant : ton monocorde, musique, défilement de mots sur les différents écrans qui forment des vagues bleues. D'autres, plus accés sur le concept, se sentent épiés et angoissés : les phrases sont récupérées sur les forums à l'insu des personnes. Nous remarquons aussi que face à ce dispositif, deux distances sont utilisées par les visiteurs. Soit ils se positionnent très près des écrans pour être immergés dans le dispositif, soit ils s'assoient sur les chaises disposées à environ cinq mètres et observent alors avec plus de recul. C'est une pièce de taille importante qui est située au centre de l'exposition. Très visible, elle attire et capte l'attention des visiteurs à partir de plusieurs endroits.

En conclusion, nous insistons sur deux points. D'abord, la nécessaire distinction entre interactivité (participation du visiteur à certains dispositifs) et interaction (relation des visiteurs avec les dispositifs) qui déplace le problème des discours sur l'interactivité et les TIC, explicité en introduction. À travers des dispositifs multimédias, l'art numérique tend à développer des dispositifs où l'interactivité est de plus en plus présente. Mais il ne faut pas confondre art numérique et art interactif. Il y a également dans l'art numérique nombre de dispositifs qui n'utilisent pas cette possibilité et développent d'autres possibilités relationnelles avec l'acteur. Nous pensons notamment aux dispositifs qui se développent avec le réseau, aux dispositifs immersifs ou à ceux qui s'approprient les travaux sur l'intelligence artificielle ou la réalité virtuelle. L'exposition fait bien cette distinction parmi les différents dispositifs proposés aux visiteurs.

Le second point concerne précisément l'interaction des visiteurs rencontrés avec les cinq dispositifs étudiés dans *Zones de confluence*. Globalement, certains dispositifs se comprennent intuitivement, ils ne nécessitent pas d'explication pour avoir une expérience sensible. Il s'agit de *Bondage*, *Synaptic Bliss : Villette* et *Listening Post*. Ces dispositifs s'appréhendent seuls, les éléments de médiations sont considérés comme complémentaires et

permettent à certains visiteurs d'accéder à un autre niveau de compréhension. Avec les deux autres dispositifs étudiés : *N-CHA(n)T*, *Horizontal Technicolour*. Les visiteurs sentent qu'ils se passe quelque chose, mais n'arrivent pas vraiment à saisir le fond du propos. Ils sont perplexes face à des dispositifs très conceptuels. Pour certains visiteurs, il y a une nette différence entre le dispositif perçu et le dispositif expliqué par un médiateur. Les visiteurs néophytes, en particulier, ne disposent d'aucune clé pour appréhender l'art numérique. À ce niveau, le rôle de la médiation est capital et permet alors d'accéder au sens. Ces difficultés d'accessibilité au sens du dispositif se réduisent généralement avec l'augmentation du degré de familiarité des visiteurs à l'art numérique.

## Références

- Auziol, E. (1996). Intentionnelle (analyse). In A. Mucchielli (Ed.). *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines et sociales*. Paris : Armand Colin, 105-106.
- Berger, P. & T. Luckman (1966). The Social Construction of Reality, New York : Doubleday & Company (trad. fr. (1986) : La construction sociale de la réalité, Paris : Méridiens Klincksieck).
- Fourmentraux, J.-P. (2000) Les inscriptions artistiques du Cyberart. Quels usages ? Quelles appropriations ?. *Arts. Sciences et technologie*. Université de la Rochelle : actes des rencontres - MSHS, 2000 : (consulté le 15/07/05) [http://www.univlr.fr/recherche/mshs/axe2recherche/art\\_sciences/colloque/programme.html](http://www.univlr.fr/recherche/mshs/axe2recherche/art_sciences/colloque/programme.html)
- Mead, G.-H. (1950). L'esprit, le soi, la société. Paris : PUF.
- Mucchielli, A. (2005). Pour une "approche communicationnelle" des TIC. CERIC : (consulté le 02/06/2005) <http://infocom.univ-montp3.fr/labo.php?f=i>
- Mucchielli, A. & C. Noy (2005). Etude des communications : approche constructiviste. Paris : Armand Colin.
- Morin, E. (1990). Introduction à la pensée complexe. Paris : ESF.
- Vidal, G. (2004). L'interactivité et les Sciences de l'Information et de la Communication. L'individu social. Autres réalités ? Autre sociologie ? Tours : actes du XIIIe colloque de l'AISLF, 2004 : (consulté le 03/08/2005) [http://www.univ-tlse2.fr/aislf/gtsc/DOCS\\_SOCIO/FINITO\\_PDF/Vidal\\_rev.pdf](http://www.univ-tlse2.fr/aislf/gtsc/DOCS_SOCIO/FINITO_PDF/Vidal_rev.pdf)
- Winkin, Y. (1981). (Sous la dir.) La nouvelle communication. Paris : Ed. du Seuil.