



HAL
open science

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.

Valérie Meliani

► **To cite this version:**

Valérie Meliani. 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. Français. NNT: . tel-00817632

HAL Id: tel-00817632

<https://theses.hal.science/tel-00817632v1>

Submitted on 25 Apr 2013

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

UNIVERSITÉ MONTPELLIER III – PAUL VALÉRY

Arts et Lettres, Langues et Sciences Humaines et Sociales

Département Sciences de l'information et de la communication

U.F.R. V Sciences et sujet de la société

DOCTORAT DE L'UNIVERSITE PAUL VALERY – MONTPELLIER III

DISCIPLINE : SCIENCES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

THÈSE

présentée et soutenue publiquement par

MÉLIANI 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.**

Sous la direction de

Denis BENOIT

MEMBRES DU JURY :

M. Denis Benoit	Professeur à l'Université Montpellier III (directeur)
M. Jean Davallon	Professeur à l'Université d'Avignon (rapporteur)
Mme Sylvie Leleu-Merviel	Professeur à l'Université de Valenciennes (rapporteur)
M. Alex Mucchielli	Professeur des Universités Honoraire, Consultant

Septembre 2009

/ _ / _ / _ / _ / _ / _ / _ / _ / _ / _

UNIVERSITÉ MONTPELLIER III – PAUL VALÉRY

Arts et Lettres, Langues et Sciences Humaines et Sociales

Département Sciences de l'information et de la communication

U.F.R. V Sciences et sujet de la société

DOCTORAT DE L'UNIVERSITE PAUL VALERY – MONTPELLIER III

DISCIPLINE : SCIENCES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

THÈSE

présentée et soutenue publiquement par

MÉLIANI 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.**

Sous la direction de

Denis BENOIT

MEMBRES DU JURY :

M. Denis Benoit	Professeur à l'Université Montpellier III (directeur)
M. Jean Davallon	Professeur à l'Université d'Avignon (rapporteur)
Mme Sylvie Leleu-Merviel	Professeur à l'Université de Valenciennes (rapporteur)
M. Alex Mucchielli	Professeur des Universités Honoraire, Consultant

Septembre 2009

Je remercie d'abord Alex Mucchielli pour sa formation intellectuelle et sa rigueur. Mon attention se porte ensuite vers Jean-Antoine Corbalan pour ses bons conseils et son soutien. Je suis également reconnaissante envers mon nouveau directeur de thèse Denis Benoit, et je remercie sincèrement Sylvie Leleu-Merviel et Jean Davallon d'avoir accepté d'être mes rapporteurs

Un grand merci à toute l'équipe du CERIC et au département info-com avec une pensée plus particulièrement dédiée à Cathy pour sa disponibilité et son encouragement dans les moments difficiles.

Merci aussi à toutes les personnes qui m'ont aidée à réaliser ce projet, les interviewés qui m'ont consacré de leur temps et de l'attention, les structures qui m'ont accueillie : la MEP, La Villette, l'équipe de Kawenga (Sophie, Éléonore, Véronique, Anne-Claire et Grégory) et Emma du DUCM.

À mes trois bonnes fées : ma maman, Nina et Arlette.

Un *special thank's* à mes amies Rachel et Isabeau pour leur aide, à Muriel pour sa relecture et à Matéo pour son amour !

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.

Notre thèse appréhende le domaine de l'art numérique du côté de la « réception », c'est-à-dire dans l'espace où se joue la rencontre entre l'œuvre et les publics. Plus exactement, nous concevons l'activité des publics comme une interaction avec l'œuvre numérique, ainsi nous cherchons à comprendre comment les publics co-construisent du sens avec l'œuvre.

Nos investigations partent de deux types de terrain. Dans le premier, nous rencontrons des publics-visiteurs d'expositions et dans le second des publics-internautes de sites net art. Nous considérons l'installation numérique et l'œuvre net art comme possibles qui se révèlent dans l'interaction avec les publics.

Nous mettons en œuvre une méthodologie qualitative, pleinement ancrée dans l'approche compréhensive des phénomènes humains, pour analyser les interactions des publics avec les œuvres. Après un recueil de données de type ethnographique, nous appliquons deux méthodes d'analyse : la sémiotique situationnelle d'Alex Mucchielli et la théorisation ancrée de Pierre Paillé.

Ce travail de thèse permet ainsi de rendre intelligible la manière dont les publics participent au dispositif de l'œuvre. Cette compréhension en situation de « réception » donne inévitablement des axes pour repenser les manières de faire en situation de « conception », les interactions des publics avec l'œuvre participant dans des boucles de rétroactions aux créations des artistes et à leur médiatisation.

MOTS-CLÉS :

1- communication

2- interaction

3- art numérique

4- net art

5- installation numérique

6- théorisation ancrée

7- sémiotique situationnelle

8- dispositif sociotechnique

INTERACTIONS WITH THE DIGITAL ART

Qualitative analysis of the interactions of the public of the digital art with digital installations and net art type web sites.

Our thesis deals with the domain of the digital art from the point of view of the "reception", that is in the space where the meeting between the work and the public takes place. More exactly, we conceive the activity of the public as an interaction with the digital work, so we try to understand how the public co-build the sense together with the work.

Our investigations come from two types of ground. In the first one, we meet public-visitors of exhibitions and in the latter of the public-Internet users of net art sites. We consider the digital installation and the net art work as possibles which reveal themselves in the interaction with the public.

We implement a qualitative methodology, completely anchored in the comprehensive approach of human phenomena, to analyze the interactions of the public with the works. After a collection of ethnographical type data, we apply two methods of analysis: situational semiotics, by Alex Mucchielli, and the grounded theory by Pierre Paillé.

The present research then allows to make intelligible the way publics participate in the device of the work. This understanding in situation of "reception" inevitably gives axes to rethink the ways to make in situation of "conception", the interactions of the public with the work participating in feedback loops of in the creations of the artists and in their mediatization

KEYWORDS :

1- communication

2- interaction

3- digital art

4- net art

5- digital installation

6- grounded theory

7- situational semiotics

8- sociotechnical system

SOMMAIRE

RÉSUMÉ FRANÇAIS	4
RÉSUMÉ ANGLAIS	5
SOMMAIRE	6
AVANT-PROPOS	7
INTRODUCTION : LE POINT DE DÉPART DE LA RECHERCHE	8
PREMIÈRE PARTIE LES FONDEMENTS DE LA RECHERCHE	18
Chapitre 1 : Éléments de repère sur l'art numérique	19
Chapitre 2 : Démarche conceptuelle et méthodologique de recherche	60
DEUXIÈME PARTIE ÉTUDES DES INTERACTIONS DES PUBLICS AVEC DES INSTALLATIONS D'ART NUMÉRIQUE	113
Chapitre 3 : Le festival @rt outsiders à la MEP	114
Chapitre 4 : L'exposition <i>Zones de Confluence</i> dans la biennale Villette Numérique	165
TROISIÈME PARTIE ÉTUDES DES INTERACTIONS DES PUBLICS AVEC DES SITES WEB ARTISTIQUES	238
Chapitre 5 : Spécificités des sites web : nécessité d'adapter nos méthodes	239
Chapitre 6 : Recadrage des interactions des publics avec une oeuvre net art dans leurs pratiques de sites web artistiques	257
CONCLUSION GÉNÉRALE : APPORTS, LIMITES ET PERSPECTIVES	304
RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES	313
NÉTOGRAPHIE	327
TABLE DES MATIÈRES	333

AVANT PROPOS

Les annexes ne figurent pas à la fin de ce document « THÈSE » qui l'auraient rendu trop volumineux.

Se reporter au document : « ANNEXES DE LA THÈSE » pour les consulter.

INTRODUCTION

LE POINT DE DÉPART DE LA RECHERCHE

Dès l'année de DEA¹, nous nous sommes intéressée à l'art numérique, en nous orientant dans ce premier temps vers la création. Notre intérêt de départ pouvait se formuler ainsi : dans l'univers des artistes qui utilisent la technologie, qu'est-ce qu'elle représente pour eux ? Nous en sommes progressivement arrivée à centrer nos recherches sur les usages artistiques de la technologie (Méliani, 2002).

Entre exclusion, utilisation et appropriation, les artistes ont différents niveaux d'implication dans la technologie numérique. Certains refusent cette technologie dans leurs pratiques, d'autres l'utilisent comme n'importe quel autre outil ou médium, et d'autres encore se l'approprient, c'est-à-dire qu'ils détournent la technologie de ses fonctionnalités ou innovent en créant de nouvelles possibilités. Nous nous sommes donc intéressée lors du DEA à l'appropriation artistique de la technologie : comment les artistes, de leur point de vue, appréhendent la technologie, quels en sont leurs usages dans leur quotidien de création, et plus globalement quelles sont leurs relations à l'art numérique ?

Pour mieux comprendre la manière dont s'est construit notre sujet de thèse, nous présentons ci-dessous très brièvement les résultats de ce premier travail qui s'inscrit dans une démarche empirico-inductive propre aux recherches qualitatives en sciences humaines et sociales.

Les artistes que nous avons interviewés identifient la technologie dans ses multiples dimensions : elle peut être à la fois **un ensemble de techniques**² spécifiques servant à un moment de la création, **un outil** de conception, ou **un média** qui s'adapte plus aux intentions de réalisation de l'artiste. Au niveau de leur quotidien de création, ils se rendent compte que **la technologie diversifie et renouvelle leurs pratiques**, notamment en offrant la possibilité de **développer des dispositifs multimédias** qui combinent son, texte et image

¹ Diplôme d'Études Approfondies de niveau bac + 5, remplacé en 2004 par l'appellation Master à finalité recherche.

² Nous mettons en gras les éléments signifiants qui ont émergé de la confrontation des données recueillies auprès des acteurs interviewés sur le thème de leur rapport à la technologie dans leur pratique de création.

fixe ou animée. D'autre part, les possibilités technologiques offrent à l'artiste différentes formes de **matérialisation de sa création : dans l'espace du réseau** qui permet une **nouvelle accessibilité** aux œuvres, ce que N. Hillaire (2000) appelle les « nouveaux territoires de l'œuvre d'art » ; ou **dans l'espace de l'exposition**. Les TIC³ permettent également **d'alléger la présence technique** dans l'espace d'exposition, ce qui est avantageux pour les publics, mais pose encore certaines difficultés d'équipement ou de conservation pour les structures. Sur les questions liées à la conservation du net art en particulier, le lecteur pourra se reporter à la récente recherche d'Anne Laforêt (2009).

Même si leur organisation de travail s'oriente vers **la collaboration avec des spécialistes**, il est primordial pour l'artiste qui fait le choix de la technologie de veiller à développer sa connaissance et sa maîtrise des nouvelles technologies afin d'avoir la capacité de choisir celle qui correspondra le mieux à la mise en forme de son projet artistique. Sans être un technicien, et loin d'esthétiser la technologie, l'artiste cherche à **acquérir les compétences pour choisir l'outil, le support, la technique la mieux adaptée à la situation** (Couchot et Hillaire, 2003).

Dans sa démarche de création, l'artiste peut travailler une technologie particulière ou un « objet » numérique spécifique pour **faire naître de nouvelles significations** ; il peut aussi à partir des possibilités proposées par la technologie **innover**, c'est-à-dire combiner un dispositif unique. Ces usages font écho au rôle critique de l'artiste qui questionne les technologies, les détourne de leur utilisation de conception et innove en proposant des fonctionnalités qui n'avaient pas été prévues lors de la commercialisation des produits. Nous faisons bien ici la distinction entre la nouveauté qui « [...] se révèle localement pour le récepteur qui en fait une expérience privée inédite, mais qui s'est déjà révélée auparavant pour d'autres ou ailleurs. », et l'innovation « [...] qui reste l'apanage des créateurs » (Leleu-Merviel, 2003, p.18). Toujours pour l'auteur, le sens du terme novateur est « [...] inventif, créatif, émergent dans la mesure où il se révèle au patrimoine de l'humanité pour la toute première fois. » (Ibid).

La question de la relation à l'œuvre, et plus généralement aux TIC, est capitale puisqu'elle détermine la position de l'artiste par rapport à la technologie. Nous

³ Technologies de l'Information et de la Communication.

pourrions dire pour schématiser : s'il la subit ou s'il exploite. Tous les artistes interviewés lors de l'enquête ont abordé le thème de la fascination par la technologie en essayant systématiquement de prendre du recul, d'avoir un esprit d'analyse. Les multiples possibilités intrinsèques à la technologie induisent un **risque de fascination** par la technologie qui peut rassembler en un même dispositif les propriétés suivantes : **être génératif, intemporel, virtuel, planétaire et instantané**. Pour échapper à l'emprise de la technologie, les artistes doivent adopter **une position critique** qui consiste à questionner ses effets, ses usages sociaux, les relations qu'elle produit et ses limites avec le monde matériel et le monde fictionnel (imaginaire).

Dans cet univers technologique et sur le plan de leurs rapports à la création, les artistes ressentent **un sentiment d'innovation ou de découverte**. L'innovation parce qu'en utilisant les TIC ils réalisent des œuvres novatrices, qui n'ont pu être conçues auparavant ; et la découverte parce qu'ils défrichent un territoire vierge. Ces sentiments intimes se joignent souvent à une réflexion sur l'évolution de l'humanité, à laquelle les artistes participeraient à leur échelle en concevant des créations numériques.

Nous avons aussi remarqué dans le discours des interviewés que l'utilisation des TIC dans leurs pratiques de création les amènent à s'interroger sur les formes de la relation que les publics (visiteurs d'expositions ou internautes) peuvent avoir directement avec l'œuvre. Considérant cette relation, l'artiste va essayer d'anticiper la manière dont les publics sont susceptibles de percevoir l'œuvre et dans quelles conditions ils la perçoivent afin d'essayer de proposer aux différents publics une relation adéquate. « L'art d'aujourd'hui [...] prend en compte dans le processus de travail la présence de la micro-communauté qui va le recevoir. » (Bourriaud, 2001, p. 60). Certains soulignent l'existence d'une culture de l'art et de la technologie, constituée principalement de gens "branchés" sur Internet et utilisant fréquemment l'ordinateur.

Ce que nous apprenons surtout auprès des acteurs rencontrés, c'est qu'ils sont tous d'accord pour dire que les publics quels qu'ils soient, doivent **comprendre l'œuvre dans sa globalité**. C'est-à-dire avoir une perception générale du sens que propose la création de l'artiste. Là est la première condition avant d'entamer une relation plus développée entre l'œuvre et les publics. Comprendre l'œuvre ne veut surtout pas dire arriver à repérer comment elle a été construite et avec quelles techniques. Pour les interviewés, il s'agit plutôt d'un effort de la part de

l'artiste qui doit parvenir à créer un dispositif accessible pour tous, que chacun puisse avoir une expérience artistique personnelle avec l'œuvre, une « esthétique relationnelle » au sens de Nicolas Bourriaud (2001). La **facilité technique d'utilisation du dispositif** est une des conditions de cette compréhension. Certains font appel aux **dimensions ludique et tactile** pour pallier l'apparence trop technique de certains dispositifs et aider à amorcer une relation entre l'œuvre et les publics.

Pour qualifier cette relation, à peu près la moitié des interviewés pense que le concept d'interactivité n'est pas approprié⁴. Souvent employée à tort l'**interactivité** dont on parle est **contrôlée ou pré-programmée** par l'artiste. Sans employer le terme d'interactivité, pratiquement tous les interviewés s'accordent sur une plus grande participation des publics dans les dispositifs artistiques numériques. Participation par **contribution à la création de l'œuvre**, généralement dans un temps différé ; ou participation comme **action/réponse en temps réel** qui se manifeste par un changement instantané de l'œuvre⁵.

En résumé, les artistes interviewés exploitent les possibilités multimédias inhérentes à la technologie numérique dans leurs dispositifs artistiques. Critiques face au risque de fascination par la technologie, ils corroborent leur rôle d'explorateur de la modernité. Aussi, leurs usages témoignent d'une forte appropriation de la technologie, ils questionnent, détournent et innovent dans leurs créations. Au niveau de leurs relations avec les dispositifs créés et avec leurs publics, les artistes interviewés cherchent à rendre accessibles leurs créations, tant au niveau technique de l'utilisation qu'au niveau intellectuel de la compréhension. Ce point est particulièrement important pour les auteurs de créations numériques qui ont la possibilité de proposer aux publics une relation dite *interactive*.

En recadrant ces résultats sur l'art numérique dans le système plus large de la création artistique, nous avons observé les évolutions de ce système (Méliani, 2002, pp. 80-82). Pour les chercheurs de Palo Alto (Bateson, 1977, pp. 253-281), il ne s'agit pas ici du *changement de niveau 1*, lequel désigne des

⁴ Cf. 2.2.3 Interactivité / Interaction avec le dispositif, pour la définition des termes.

⁵ Cf. 1.2.2. Par ses typologies, pour plus de précisions sur les différentes formes d'interactivité.

modifications de certains éléments à l'intérieur d'un système qui reste relativement stable, le plus souvent régulé par la *force homéostatique* du système. Nous serions plutôt en présence d'un *changement de niveau 2* qui affecte le système lui-même et l'amène à se modifier. Ce changement revêt deux formes : soit une *mutation* qui entraîne un bouleversement du système spontané ou provoqué par un élément extérieur, soit une forme de *rupture* qui provoque une transformation totale du système. Ce deuxième niveau de changement intervient souvent dans ce que les chercheurs de l'École de Palo Alto appelle un *recadrage* « qui modifie les prémisses qui gouvernent le système en tant que totalité » (Ibid). C'est bien ce dont il est question dans notre cas, les changements repérés conduisent le système à muter. Cette *mutation* provient de la présence d'éléments qui ne faisaient pas partie du système tels que le réseau Internet et toutes les technologies numériques. Sans aller jusqu'à la *rupture*, le système nécessite un *recadrage* plus large pour intégrer ces nouveaux éléments. Les principales modifications ont été observées à trois niveaux :

- **Évolution sur le plan des lieux dédiés habituellement à l'art** : l'art numérique se retrouve depuis quelques années, dans des lieux reconnus par l'art : centres d'art, musées, galeries, foires (Centre Georges Pompidou ou FIAC, par exemple). Dans le même temps, voire de façon plus précoce, se sont développés des espaces multiculturels éphémères ou permanents : lieux de rencontre, de débat, de festival, d'exposition (comme le Cube ou la Villette Numérique). Enfin l'art numérique peut aussi traduire l'existence d'une œuvre exclusivement sur le réseau Internet, ou en lien avec un dispositif exposé dans un lieu physique.
- **Évolution également dans les pratiques de création des artistes** : ils se tiennent informés des nouvelles technologies en général, et développent une connaissance et parfois une compétence technique de ces technologies. Aussi, ils développent souvent le travail en collaboration avec des spécialistes : ingénieurs, programmeurs, infographistes...
- **Évolution enfin au niveau des relations entre les publics et les dispositifs artistiques numériques** : les possibilités multimédias et interactives intrinsèques à la technologie permettent aux artistes de développer de nouvelles formes de relations avec les publics. Ce qui les conduit à anticiper la perception de l'acteur en situation de « réception » des œuvres. Acteur qui peut être défini différemment selon l'intention de

l'artiste : spectateur, visiteur, promeneur, participant, créateur, internaute, regardeur...

D'après le point de vue des artistes, la technologie fait évoluer le système artistique vers de multiples lieux « d'exposition », développe l'interdisciplinarité chez les artistes et les pousse à anticiper davantage la perception des publics sur leurs créations.

C'est précisément ce dernier point situé sur la perception des œuvres numériques du point de vue des publics en situation de « réception » qui a retenu notre attention pour poursuivre nos recherches. Dans leur travail de conception, les artistes incluent la manière dont les publics pourront être confrontés aux œuvres. Nous employons le terme de « réception » entre guillemets car notre proposition remet en cause cette notion habituellement perçue dans un processus linéaire de la création opérée par l'artiste vers la réception effectuée par les publics. Artiste, œuvre et publics étant appréhendés dans un processus circulaire puisque l'artiste pense la réception dans le processus de création, comme nous l'avons vu dans notre DEA et comme nous le verrons dans notre thèse, les publics pensent la création dans leur processus de réception.

Cette question de la relation à l'œuvre du point de vue des publics est réactualisée avec les potentialités accrues d'interactivité et des combinaisons multimédias liées à la technologie, ainsi que des potentialités spécifiques au réseau Internet

Après avoir appréhendé la question des usages des technologies de l'information et de la communication à travers un groupe social particulier : les artistes, nous nous tournons naturellement vers les interactions des publics avec les œuvres numériques. Cette focale nous donne l'impression d'être au cœur du terrain de l'art numérique : dans l'espace d'exposition où se joue la rencontre entre le dispositif de l'œuvre pensé par l'artiste et perçu par les publics. Chaque public interprète en situation des propositions de sens anticipées par l'artiste et actualisées par le dispositif de l'œuvre dans le contexte d'exposition.

En termes communicationnels (Mucchielli, 2006, pp. 7-35), cela revient à dire que ces dispositifs artistiques contiennent dans leur existence propre (par le fait qu'ils sont là) des « faits de communication » qui prennent sens pour l'acteur dès

lors qu'ils sont contextualisés. Nous cherchons à mettre à jour les significations qui émergent pour des publics en situation d'interaction avec des dispositifs artistiques numériques, c'est-à-dire comment le sens se construit dans la rencontre en contextes de ces dispositifs porteurs de « significations » avec des publics, eux-mêmes investis, consciemment ou non, par leurs intentions d'action. Nous analysons donc les significations rattachées aux œuvres numériques et émergeant en contextes selon le point de vue des publics. Ces analyses nous permettent de reconstruire le sens global de la situation pour les différents publics.

Cette approche insiste sur la construction du sens pour l'acteur en situation d'interaction avec l'œuvre. Le sens de la communication est toujours corrélé à un acteur dans un contexte et, par définition, en interaction. « La communication est liée au sens qu'elle prend dans le contexte de référence global de l'acteur (et pour cet acteur). » (Mucchielli, 1998, p. 125).

Cherchant à comprendre comment l'intérêt des publics de l'art numérique pour ces nouvelles formes artistiques se manifeste dans des situations d'exposition, notre recherche se consacre aux interactions de différents publics avec des œuvres numériques. Ainsi, nos analyses se forgeront à partir d'observation et du discours des publics sur leurs actions avec ces œuvres. Ces analyses nous permettront de comprendre les interactions entre publics et créations d'art numérique, pour ensuite déboucher sur des types d'interactions des publics avec les œuvres étudiées.

Notre démarche de recherche, pour ce sujet de thèse, veut donc avant tout partir du terrain, c'est-à-dire de la réalité vécue par l'acteur en situation. C'est la raison pour laquelle nous construisons notre étude à partir des deux types de lieux où les créations numériques ont été repérées : les espaces qui sont des lieux situés sur le plan géographique de type conventionnel ou de type multiculturel ; et le cyberspace, c'est-à-dire l'espace du réseau Internet. Nous faisons donc une première différence entre l'œuvre créée pour être exposée dans un espace géographique, un centre d'art par exemple, et l'œuvre dédiée au world wide web, ou plus communément appelé le web, espace de stockage propre au réseau Internet⁶.

⁶ Cf. 1.1.3.4. L'art numérique en ligne et hors ligne.

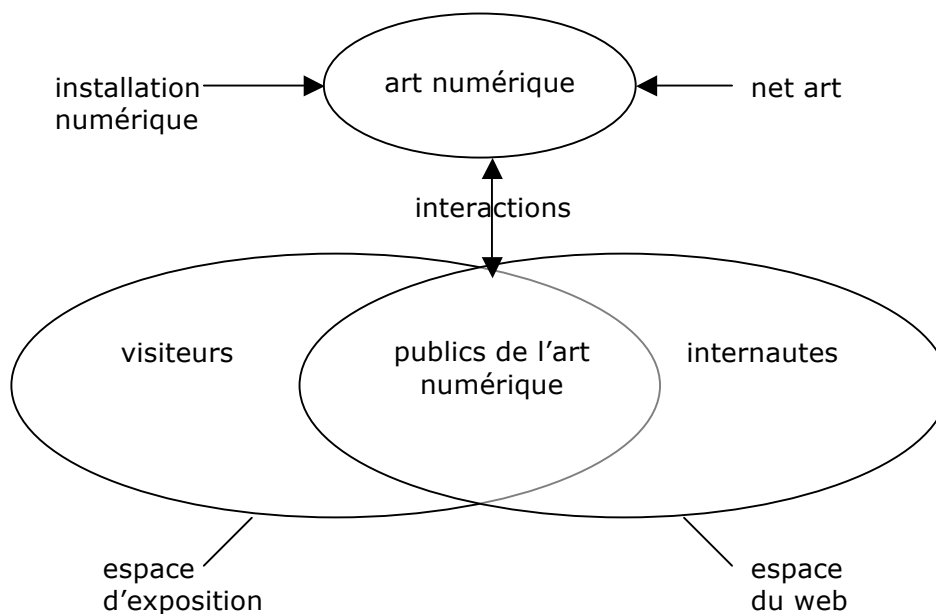


Schéma du cadrage empirique de la thèse

Nous analyserons sur le premier terrain les interactions de visiteurs avec des installations numériques, et sur le second terrain celles d'internautes avec des sites web artistiques notamment de type net art. L'œuvre est médiatisée et mise en scène dans le premier cas par l'espace de l'exposition⁷, et dans le second cas par l'espace du web⁸.

Nous avons conscience de la difficulté à rassembler ces deux types de terrain dans une même recherche. Mais, dans une perspective constructiviste⁹, nous ne pouvons ne pas tenir compte de la vision des acteurs sociaux sur le monde qui les entoure. Les publics de l'art numérique que nous rencontrons dans notre thèse sont à la fois visiteurs et internautes¹⁰. De leur point de vue, ils ne font pas la différence lorsqu'ils sont dans une situation où le chercheur les définit comme visiteurs d'une exposition d'installations numériques, et lorsqu'ils sont dans une autre situation où le chercheur les définit comme internautes consultant un site web de type net art. L'art numérique crée du lien dans la diversité des pratiques, des formes et des espaces d'expression. Notre posture épistémologique¹¹ ne nous permet pas de scinder cet ensemble perçu de manière globale et cohérente

⁷ Cf. 2.2.4.4. Le média exposition.

⁸ Cf. 2.2.4.3. Le média Internet

⁹ Cf. 2.1.2.2. Le paradigme systémique-constructiviste.

¹⁰ Cf. 2.3.1.1. Les terrains de recherche.

¹¹ Cf. 2.1. Le questionnement continu de la recherche.

par les publics, même s'il serait plus juste de parler d'un ensemble polymorphe dont les contours ne sont pas définis de la même façon pour chacun.

Pour présenter sous un autre angle notre thèse, nous pourrions dire que nous nous intéressons aux pratiques des publics de l'art numérique : Que font-ils avec ces œuvres numériques ? Comment s'y prennent-ils ? Et peut-on observer des récurrences ? La question des pratiques des publics est un large sujet qui peut être abordé de diverses manières. Par exemple, nous aurions pu délimiter un nombre d'acteurs sociaux qui se définissent comme ayant des pratiques de l'art numérique et mener une étude biographique sur ces acteurs et / ou ethnologique sur leurs pratiques.

Au détriment d'une étude longitudinale, nous préférons une étude dans *l'ici et maintenant* et choisissons d'aborder les pratiques des publics de l'art numérique en situation, c'est-à-dire dans leurs interactions avec les œuvres. Ce choix est surtout justifié par le caractère performatif des œuvres numériques (Abrahams & Méliani, 2006) qu'Anne Laforêt (2009) désigne par l'activation de l'œuvre : « Une œuvre n'est "vivante" (une œuvre n'est œuvre) que si quelqu'un y accède, la regarde, interagit (à quelque degré que ce soit) avec elle. »

Pleinement investies dans l'approche compréhensive¹² qui voit l'acteur social comme pris entre son projet d'acteur et l'interprétation des propositions d'actions faites par la situation au regard de ses expériences vécues, nos analyses des interactions des publics de l'art numériques cherchent à déboucher sur des interactions typiques pour les publics. Autrement dit à construire des typologies des interactions des visiteurs avec les œuvres numériques. Ce travail nous permet une approche critique des dispositifs d'art numérique qui fait émerger des préconisations ou conseils pour mieux intégrer les interactions des publics dans la médiatisation des œuvres.

Notre document s'articule autour de trois grandes parties. La première pose les fondements de la thèse en introduisant notre terrain de recherche : l'art numérique et en précisant notre démarche conceptuelle et méthodologique de recherche. La deuxième partie est dédiée à l'étude des interactions de visiteurs

¹² Cf. 2.1.3.1. Approche compréhensive de l'acteur en situation.

avec des installations d'art numérique sur deux festivals. Enfin, la troisième partie fait d'abord un détour méthodologique pour s'adapter aux spécificités des objets médiatisés par Internet et se consacre ensuite à l'étude des interactions d'internautes avec des sites web artistiques.

PREMIÈRE PARTIE

FONDEMENTS DE LA RECHERCHE

Cette première partie vise à cadrer notre thèse entre le terrain d'observation et notre posture de recherche.

Avant toute chose, précisons que bien que l'art numérique ne soit pas directement l'objet d'étude de notre thèse, il nous paraît incontournable en préambule de présenter cette forme artistique, assez marginale et pas nécessairement connue des chercheurs en sciences de l'information et de la communication. Sans ce partage des connaissances nous risquerions des quiproquos voire des désaccords quand viendraient les parties dédiées aux analyses. Ce cadrage sur l'art numérique nous permettra donc de mieux insérer notre objet d'étude dans la suite de la thèse, à savoir les interactions des acteurs sociaux avec les œuvres numériques soit en situation de visite d'installations numériques (deuxième partie) ou de consultation de site web artistique, notamment de type net art (troisième partie).

Le premier chapitre propose donc d'abord d'approcher l'art numérique en le situant dans la société et dans ses évolutions, mais aussi dans son rapport à l'art en général. Nous nous référons ensuite à des spécialistes du domaine pour mieux comprendre l'art numérique et définir ses principales caractéristiques.

L'annonce de la problématique introduit le deuxième chapitre et inscrit notre travail dans une démarche compréhensive des phénomènes humains. Nous précisons les paradigmes qui fondent cette recherche en sciences de l'information et de la communication. Nous définissons également les principaux concepts utilisés et notre élaboration méthodologique de type qualitative pour observer et analyser les pratiques des publics de l'art numérique.

CHAPITRE I

1. Éléments de repère sur l'art numérique

Pour introduire ce travail de recherche, nous proposons de faire d'abord le point sur le terrain investi par notre étude, l'art numérique. Il nous faut préciser où nous nous situons parmi les nombreux discours qui existent sur ce sujet. C'est pourquoi nous commençons dans un premier temps par délimiter le domaine, puis, dans un second temps nous présentons l'art numérique à travers un panorama des grands courants de pensée et des principales typologies qui permettent de l'appréhender.

1.1. Délimiter le domaine

Pour circonscrire le domaine de l'art numérique nous cadrans d'abord l'art dans son rapport avec la science, nous donnons ensuite des clés pour se repérer sur les questions de légitimation de l'objet d'art, et enfin, nous soulevons les difficultés de délimitation liées à la contemporanéité de des œuvres numériques.

1.1.1. Situer l'art numérique

Nous abordons un domaine particulier, celui de l'art, et plus précisément nous traiterons d'art numérique. Il nous faut donc se poser la question des relations entre l'art et le numérique. Les quelques réflexions préliminaires de ce premier point portent sur la position de l'artiste par rapport à la science dans notre société, l'évolution des techniques et leurs appropriations artistiques.

1.1.1.1. L'artiste et la société

Les relations entre l'art et la technique ne datent pas de l'ère du numérique, bien au contraire nombreux historiens, sociologues, philosophes ou théoriciens en rendent compte. Hegel, Marx, Dilthey, Adorno, Benjamin, Panofsky, Francastel, Ardenne... pour ne citer qu'eux, aussi hétérogènes qu'ils soient. Ces auteurs ne peuvent séparer l'œuvre d'art de ses conditions de productions en commençant par l'artiste, sa culture, ses idéologies ; mais également l'époque, l'environnement, le lieu à partir duquel émerge la création. L'œuvre est également pour eux contingente de la vie sociale, culturelle, politique et des

instances qui les régulent, et enfin, elle est directement liée aux contraintes ou possibilités, matérielles et techniques qui participent à sa conception et à sa production.

L'exemple incontournable en matière d'innovation technique ayant de profondes répercussions dans les usages artistiques, et plus généralement au niveau de la représentation du monde, est la perspective au début du Quattrocento. À ce propos, Daniel Lagoutte (1997, p. 104) nous dit que Panofsky « conteste le rôle de la perspective classique, découverte à la Renaissance, comme simple instrument technique ou mathématique. Il affirme que le recours à ce mode de construction s'appuyait sur une philosophie régissant les nouvelles relations de l'homme au monde. Panofsky affirme que la perspective est un mot latin signifiant "voir à travers" ».

Toute création artistique est à rapprocher de son contexte d'émergence culturel, social et scientifique pour tenter d'en comprendre le sens (Baxandall, 1991). C'est immergé dans son époque que l'artiste laisse transparaître ses référents culturels et normatifs dans les créations qu'il produit, cela revient à dire que son geste, les couleurs, les matériaux, les supports et les techniques qu'il emploie sont induits par le contexte sociétal dans lequel il évolue. Baxandall (ibid) nous livre notamment l'exemple du tableau *Une dame qui prend du thé* de Jean Siméon Chardin¹³ en 1735, dans lequel il parvient à lire l'influence des découvertes scientifiques à propos de la *vision distincte*¹⁴ sur la manière dont le peintre traite la netteté et la brillance sur sa toile.

Adoptant un point de vue historique et anthropologique, Jean Clair (1989) rapproche l'histoire de l'art à celle de l'homme, elle s'écrit par rapport à l'histoire de la science et des progrès techniques.

Avec la modernité, l'artiste se découvre très préoccupé par la réalité technologique de son temps (Ardenne, 1997, pp. 241-278), il représente dans l'imaginaire collectif celui qui porte une réflexion critique sur la société, le mouvement Dada, par exemple, dénonce la bourgeoisie et l'art établi. À l'extrême, nous pouvons convoquer l'image légendaire du *génie* de l'artiste visionnaire, qui a une vie hors du commun en marge de la société. Nous en

¹³ Grand peintre du XVIII^e, connu pour ses natures mortes et ses scènes de genre.

¹⁴ Le terme de *vision distincte* a été depuis remplacé par ceux d'*accommodation* et d'*acuité* visuelles.

citons quelques-uns à titre illustratif : Wolfgang Amadeüs Mozart, Hector Berlioz, Léonard de Vinci, Victor Hugo, Jules Verne, Guillaume Apollinaire, Arthur Rimbaud, Pablo Picasso, Salvador Dali, Vincent Van Gogh, Marcel Duchamp, Niki de Saint Phalle..., mais nous nous arrêtons vite car la liste pourrait être longue.

Les discours qui posent l'artiste, inspiré ou non, comme précurseur et agitateur d'idées se fondent sur « la figure Moderne et mythique de l'artiste anticipateur, et la figure contemporaine [ou ancienne] de l'artiste interdisciplinaire. » (Mahé & Saint-Laurent-Kogan (de), 2003). Comme nous allons le voir dans les deux points suivants, nous rapprochons le passé du présent car l'artiste qui travaillait, aidé d'apprentis, en collaboration avec des artisans et des scientifiques, est ensuite devenu autonome dans sa pratique pour aujourd'hui, avec l'art numérique entre autres, développer à nouveau des collaborations et investir différents champs disciplinaires.

1.1.1.2. L'évolution des techniques

Aux origines de l'école française de sociologie de l'art, Pierre Francastel (1994) conçoit l'art et la technique comme liés l'un à l'autre ; selon lui, l'œuvre d'art est avant tout un fait technique, puis un produit de psychologie collective, et enfin un témoignage sociologique.

L'essor de l'industrie au XVIII^e chamboule l'organisation interne du travail des peintres, avec la possibilité d'acheter les couleurs, les châssis ou les pinceaux chez le marchand, l'atelier individuel apparaît alors entraînant une modification de la conception des œuvres. De chef d'atelier, le statut de peintre migre vers celui d'artiste indépendant. Il s'en suit, pour ne retenir que le plus marquant : l'invention du tube de peinture, du chevalet portatif, de la photographie¹⁵ et du premier appareil grand public¹⁶ en 1890, puis cinq ans plus tard de la première projection cinématographe par les frères Lumières.

Pour comprendre comment les artistes numériques peuvent témoigner de leur monde contemporain nous nous recentrons à présent sur l'évolution des technologies numériques. Avant cela, précisons l'ambiguïté des termes *technique* et *technologie* dans le domaine numérique. D'après le Robert, le terme technique est un « ensemble de procédés méthodiques, fondés sur des connaissances

¹⁵ La première photographie est réalisée par Joseph Nicéphore Niepce en 1824.

¹⁶ Kodak sort en 1890 le *Folding*, premier appareil photo grand public.

scientifiques, employé à la production. » alors que le terme technologie désigne « [l'] étude des techniques, des outils, des machines, etc. ». Mais, le Robert précise également que depuis les années 1960-1970, l'anglicisme *technologie* « tend à être employé pour *technique*, surtout lorsqu'il s'agit d'une technique de pointe, avec une connotation valorisante (publicitaire ou politique). » Ayant posé ces précisions, nous suivons cependant dans la thèse la mouvance sociétale sur l'évolution terminologique et employons technologie, là où il serait plus juste de parler de techniques numériques.

Nous abordons alors très succinctement l'évolution des technologies informatiques puis celle des télécommunications et des réseaux.

Nous commençons ainsi en 1945 par le Memex, ordinateur imaginaire décrit par le scientifique américain Vannevar Bush. L'UNIVAC¹⁷ est le premier ordinateur vendu à cinquante-six exemplaires. Nous survolons cet historique, en notant toutefois le premier ordinateur en 1974 doté d'une interface graphique moderne : le Xerox Alto, suivi en 1977 du premier Apple ; ainsi qu'en 1983, du Macintosh d'Apple et du traitement de texte Microsoft Word.

Parallèlement aux technologies informatiques, l'ère des télécommunications et des réseaux s'est développée. Suite au premier télégraphe en 1944 de Samuel Morse, la compagnie Bell invente le téléphone en 1967. Nous passons rapidement à la création en 1969 du réseau ARPANET par les chercheurs du MIT¹⁸ qui a permis au premier courrier électronique de circuler sur ce réseau en 1972 et la création du premier forum de discussions, Usenet, en 1979. Le terme « Internet¹⁹ » apparaît en 1982, et l'année suivante Cinq cent soixante-deux ordinateurs sont connectés à ce réseau. En 1990, Tim Barners-Lee met en place les bases du « world wide web²⁰ », l'année d'après la NSF²¹ permet l'utilisation commerciale du réseau Internet, et c'est en 1994 que le réseau Internet est libéralisé permettant ainsi l'accès à tous. En 1993, Mosaic est le premier

¹⁷ Conçu d'après l'ENIAC estimé à une valeur de 500 000 \$, l'UNIVAC est une énorme centrale informatique.

¹⁸ Le MIT : Massachusetts Institute of Technology développe ARPANET pour que l'armée américaine puisse échanger des données en toute sécurité.

¹⁹ Internet est le réseau informatique mondial et public qui utilise le protocole de communication IP (Internet Protocol).

²⁰ Le « world wide web », communément appelé le web, est une application du réseau Internet, comme le courrier électronique ou la messagerie instantanée.

²¹ National Science Foundation représente le versant scientifique du développement du réseau informatique.

navigateur web qui permet d'afficher des images et du texte, suivi l'année d'après par Netscape. En 1995 Netscape est le moteur de recherche le plus important, dépassé aujourd'hui par Google, créé en 1999. Notons enfin, en 2004, le navigateur open source Mozilla Firefox qui porte toute l'idéologie du web libre et communautaire.

Aujourd'hui le terme web 2.0 désigne la renaissance du web en termes de technologies et d'utilisation avec des outils comme les blogs²², le podcast²³ ou les wikis²⁴.

Après ce rapide et nécessaire panorama sur l'évolution des technologies numériques disponibles pour les artistes pour concevoir et développer leur vision de la société, nous nous centrons à présent sur l'usage artistique de ces technologies par les artistes. Les artistes investissent également d'autres champs comme la biologie, la chimie, la recherche spatiale, etc., mais nous ne pouvons, dans cette recherche développer tous ces aspects.

1.1.1.3. L'innovation artistique

Par définition *moderne* s'oppose à *ancien*, *moderne* qualifie l'actuel dans sa dimension de nouveauté qui est par nature transitoire et éphémère. L'artiste doit donc avoir un temps d'avance sur les usages sociaux pour explorer la modernité car « technique et modernité culturelle marchent d'un même pas » (Ardenne, 1997, p. 242). En avance sur le temps de la société à laquelle il appartient, c'est donc le plus souvent dans une vision postérieure que l'artiste est repéré comme précurseur. Est-ce grâce à ses dispositions que l'artiste devance la norme ? Ou débouche-t-il sur des innovations en *bricolant* pour essayer de solutionner la mise en œuvre de son projet ? Nous pourrions dans cette optique situer l'artiste entre deux figures types : précurseur et pirate des technologies (Méliani, 2004). L'inventivité culturelle et technique d'après Couchot et Hillaire (2003, pp. 246-247) est plus le propre des artistes que des spécialistes du marketing, « raison pour laquelle ces derniers se voient souvent dépassés par les résultats obtenus

²² Blog, contraction web et log, est un espace rédactionnel personnel à l'image d'un journal intime, permettant de publier du contenu facilement.

²³ Le PodCast est un système de diffusion de la radio en différé, accessible via des logiciels, comme iTunes développé par Apple.

²⁴ Le wiki est un outil rédactionnel collaboratif permettant de rédiger à plusieurs divers documents et d'en suivre les évolutions.

avec peu de moyens par quelques illuminés du Web. » Au sujet d'une étude sur l'innovation des usages à partir de la collaboration entre artistes et ingénieurs dans un centre de R&D, Emmanuel Mahé et Sylvie Coucerlle-Labrousse (2003, pp. 287-291) émettent l'hypothèse selon laquelle la création artistique pourrait préfigurer des dispositifs techniques et des usages sociaux qui en découlent. « [...] le caractère innovant de ces usages [usages des TIC par des artistes] relève de la capacité des œuvres à offrir au public un usage symbolique des technologies en phase avec l'air du temps d'une part, de la capacité des concepteurs à imaginer des usages en décalage –voire iconoclastes– par rapport aux usages prévus ou normés des outils techniques, d'autre part. » Ils pointent ici deux conditions à l'innovation artistique des usages : l'une sur le pôle de l'œuvre, l'autre sur le pôle de l'artiste. Dans cette optique, l'œuvre doit donc répondre aux attentes du public en symbolisant la dimension actuelle de la technologie, et de son côté, l'artiste propose des usages décalés des techniques employées.

Envisageons plus en détail ce phénomène d'innovation artistique. Les usages sociaux sont par définition partagés par le plus grand nombre, les autres usages, en ce qui nous concerne ceux des artistes lorsqu'ils s'approprient les techniques dans des dispositifs particuliers, sont alors hors normes, c'est-à-dire déviants. Ces usages²⁵ artistiques des TIC sont le résultat d'une forte appropriation des techniques au sens de Philippe Breton et Serge Proulx (2002, pp. 251-276) : « Nous pouvons parler "d'appropriation" lorsque trois conditions sociales sont réunies. Il s'agit pour l'utilisateur, premièrement, de démontrer un minimum de maîtrise technique et cognitive de l'objet technique. En deuxième lieu, cette maîtrise devra s'intégrer de manière significative et créatrice aux pratiques quotidiennes de l'utilisateur. Troisièmement, l'appropriation ouvre vers des possibilités de détournements, de contournements, de réinventions ou même de participation directe des usagers à la conception des innovations. » En ce sens, pour qualifier les usages artistiques des TIC, nous parlerons d'appropriation artistique des TIC.

Nous portons maintenant notre attention à la troisième condition énoncée par les auteurs qui fait écho aux propos de Michel de Certeau (1990) sur la créativité

²⁵ Nous reprenons dans ce point que ce qui est nécessaire à l'explication, pour plus de précisions se reporter au 2.2.2. De l'usage aux pratiques.

culturelle des gens ordinaires. À travers leurs usages déviants de la technologie, les artistes rappellent les notions de braconnage ou de bricolage lorsqu'ils utilisent une technologie à d'autres fins que ce pour quoi elle a été conçue (détournement), et lorsqu'ils créent ou associent différents objets ou produits technologiques pour faire émerger de nouvelles fonctionnalités (innovation). Propres à certains artistes, nous pensons que ces usages déviants témoignent plus d'une forte appropriation des techniques qui leur sont actuelles que d'un esprit visionnaire dont seraient touchés les *élus*.

« Les artistes vont travailler avec et sur la technologie dans un registre qui lui est étranger, en lui donnant un sens et un usage qui, jusqu'alors, ne lui était pas attribué. Pour les acteurs légitimes de la recherche technologique (ingénieurs, chercheurs scientifiques, etc.), ces artistes ont une vision exogène de la technique, en décalage avec leurs normes et leur imaginaire » (Mahé & Saint-Laurent-Kogan (de), 2003). Les concepteurs peuvent bénéficier de la créativité des artistes qui à travers certains usages détournés mettent à jour des usages déviants qui n'avaient pas été anticipés par les concepteurs ; ce qui *in fine* leur permet « de réduire le décalage entre conception et appropriation. » (Mahé & Saint-Laurent-Kogan (de), 2003). Les usages déviants des artistes sont donc intéressants pour les concepteurs en ce qu'ils élargissent leur vision de l'objet. Cherchant à envisager une grande diversité d'utilisations, ils voient dans certaines créations artistiques un riche condensé des bricolages techniques possibles. C'est à ce niveau précisément que l'appropriation artistique des TIC peut participer au processus de conception des dispositifs techniques et des usages sociaux.

Ce n'est pas l'usage des technologies par les artistes qui va être socialement diffusé, mais c'est la créativité artistique qui permet au monde des ingénieurs de faire émerger des idées inventives pour l'élaboration de dispositifs innovants, lesquels seront ensuite proposés aux usagers. L'artiste est alors pris comme source d'inspiration, comme « moteur à idées originales ».

Nous pouvons maintenant formuler la façon dont émergent des innovations technologiques entre le monde de l'art et celui de la recherche et des techniques. Utilisant de façon déviante les technologies, les usages artistiques puisent dans l'offre de l'industrie des technosciences qui elle même s'inspire de ces

détournements pour dynamiser sa capacité d'innovation. Ce fonctionnement en boucle de récursion entre artistes et concepteurs illustre les propos d'Edmond Couchot et Norbert Hillaire (2003) : « 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 la disposition des artistes, introduise de nouvelles relations entre l'art, la science et la technique. »

Nous proposons en conclusion de cette première sous-partie sur le rapport entre artistes et technosciences de réfléchir sur la nature de ce rapport entre artistes et concepteurs que Paul Ardenne (1997, p. 244) illustre très clairement : « Loin d'aller de soi, l'usage de la technique par l'art se découvre délicat pour cette raison même, étant bien entendu que l'art n'est pas la technique et inversement : rapport foncièrement adultérin (l'art trompant l'art avec la technique, la technique trompant la technique avec l'art), reposant sur une équivoque (qui abuse qui ?). »

1.1.2. Légitimation de l'objet artistique

Combien de fois avons-nous entendu face à des œuvres numériques « ce n'est pas de l'art ! » ou « si c'est de l'art, qu'est-ce que l'art ? »

Les questions qui resurgissent avec l'art numérique nous rappellent celles qui ont été (ou sont encore) posées à propos de l'art contemporain. La légitimation de l'objet artistique est corrélée à la reconnaissance de l'artiste. Nous proposons ci-après un bref détour par le paradigme contemporain pour mieux comprendre les instances qui légitiment l'objet artistique.

1.1.2.1. Du travail de l'artiste à la reconnaissance sociale

Avec la démocratisation des outils numériques, l'accès à la création s'ouvre au plus grand nombre. La technologie numérique permet d'intervenir directement sur les deux principales phases de la création, au sens technique du terme, la conception et la réalisation. Au-delà de la connaissance et de la manipulation technique, l'artiste est d'abord défini par son attitude face au monde.

Dans une approche très large, les historiens d'art considèrent l'œuvre d'art au moment où le savoir humain intervient sur des matériaux. Cette définition est bien vaste, mais a l'avantage de poser que tout peut être œuvre d'art à partir du moment où l'homme intervient sur quelque chose avec une volonté créatrice. La

notion de volonté artistique est introduite en opposition avec celle d'imitation de la nature.

L'approche phénoménologique tient un discours sur l'histoire de l'art principalement centré sur l'artiste. Elle considère qu'à partir du moment où la création est une forme d'art du point de vue de l'artiste, elle sera considérée comme telle pour les autres. L'acte de créer l'œuvre d'art a plus d'importance que l'œuvre elle-même.

La volonté manifeste d'un acteur d'avoir une démarche artistique ne suffit pas pour appartenir au système artistique et être légitimé comme tel par la société. C'est pourquoi nous nous tournons à présent vers d'autres propositions.

Sémioticiens ou philosophes, comme Roland Barthes ou Michel Foucault, ont remis en cause l'œuvre comme provenant exclusivement de l'artiste. L'artiste serait le médium de la création qui au-delà de lui-même proviendrait d'un « déjà-là », de références culturelles, d'œuvres existantes et de normes partagées et intégrées par la société. La primauté serait alors accordée au public, aux individus qui regardent et apprécient l'œuvre d'art, et qui par là même, la construisent.

« Ce sont les regardeurs qui font les tableaux », célèbre phrase de Marcel Duchamp citée par Nathalie Heinich (2002, p. 59). Pour Marcel Duchamp donc, un artiste est reconnu comme artiste parce que le public lui reconnaît la faculté de rendre un objet artistique, et une œuvre d'art a le statut d'œuvre d'art parce qu'elle est produite par un artiste. Le pouvoir de l'artiste d'être ce qu'il est, et de produire des œuvres, vient du regard que porte la société sur lui. C'est la société et plus particulièrement le monde de l'art qui attribue la possibilité aux artistes d'exercer leur pouvoir en signant des œuvres.

1.1.2.2. Le paradigme contemporain

Dans un texte sur les polémiques propres à l'art contemporain, Nathalie Heinich (1998) tente de comprendre diverses manières de concevoir l'art. Il n'y aurait plus une seule définition des arts plastiques basée sur des questions esthétiques d'évaluation et de goût, mais plusieurs conceptions divergentes qui tranchent sur la classification (c'est ou ce n'est pas de l'art). Autrement dit, on est passé d'une critique du jugement à une critique de la définition de l'art par intégration ou exclusion.

L'auteur précise d'abord que le terme contemporain n'est pas à considérer dans sa dimension actuelle, mais désigne un genre. Est contemporain en art ce qui a les caractéristiques de l'art contemporain et non tout l'art qui se fait aujourd'hui. Dans les pratiques artistiques actuelles, Nathalie Heinich (Ibid, pp. 11-12) nous propose de distinguer trois genres : « On pourrait dire qu'il s'agit de trois "paradigmes", en prenant ce terme au sens où l'emploie Thomas Kuhn à propos de l'histoire des sciences, c'est-à-dire comme une façon de définir le sentiment de la normalité, un schème structurant qui fonctionne collectivement et inconsciemment – même s'il peut à l'occasion, s'explicitier au niveau conscient. »

À partir d'observations empiriques, elle désigne trois catégories principales, au sens donc de paradigmes, qui sont l'art classique, l'art moderne et l'art contemporain.

Le propre de l'art classique est la figuration et le respect des règles académiques qui cherchent à rapprocher le rendu du réel.

L'art moderne a en commun avec l'art classique le respect des matériaux traditionnels, la rupture s'effectue au niveau de l'expression de l'intériorité de l'artiste. « La première dimension de l'intériorité renvoie au caractère personnel et subjectif de la vision : l'impressionnisme, le fauvisme, le cubisme, et même l'abstraction, manifestent plastiquement, sur le plan formel, la façon de voir de l'artiste, alors que le surréalisme le fait fantastiquement, sur le plan des images intérieures. [...] mais [l'intériorité relève] aussi d'authenticité, au sens où l'œuvre doit manifester son lien avec le corps de l'artiste, depuis ses pensées et ses perceptions ou ses sensations jusqu'à ses gestes mêmes » (Ibid, pp. 14-15).

Comme la dimension subjective marque le passage de l'art classique à l'art moderne, la dimension liée à l'authenticité de l'intériorité rompt de l'art moderne à l'art contemporain. L'art contemporain repose sur la transgression systématique des critères artistiques (classiques ou modernes et même contemporains). La rupture avec l'art moderne s'opère « lorsque la transgression concerne non seulement les cadres esthétiques [...], mais aussi les cadres disciplinaires (avec les mélanges d'expressions plastiques, littéraires, théâtrales, musicales, cinématographiques), voire les cadres moraux et même juridiques. Et cette transgression est particulièrement visible lorsqu'elle porte sur les matériaux eux-mêmes, comme c'est le cas avec les installations, les performances ou l'art-vidéo » (Ibid, p.18). L'auteur précise enfin qu'il est d'autant plus difficile

d'accepter l'art contemporain puisque sa valeur ne réside plus dans l'objet mais dans les médiations entre artiste et spectateurs.

Sans prétendre imposer une définition de l'art, les propos de Nathalie Heinich nous éclairent sur les différentes façons de concevoir l'art, et par extension, ses définitions dépendent des représentations normatives partagées. Sous cet éclairage, nous comprenons mieux le rejet de l'art numérique par ceux qui se réfèrent aux normes classiques ou modernes, et proposons de concevoir l'art numérique comme faisant partie du paradigme contemporain, tel que défini ci-dessus.

1.1.2.3. Les instances médiatrices de légitimation

Dépassant le positionnement personnel de l'artiste, Heinich (Ibid, pp. 264-286) propose de comprendre les mécanismes qui permettent à l'œuvre d'art d'arriver à la confrontation avec les publics à travers cinq instances de légitimation. Le rôle de ces instances de médiation est d'intégrer l'objet « [...] à la catégorie des œuvres d'art, au besoin en élargissant les frontières pour y inclure des propositions excédant son champ d'application traditionnel » (Ibid, p.264).

Dans l'énumération ci-dessous, nous reprenons les définitions proposées par l'auteur auxquelles nous ajoutons des exemples tirés de l'art numérique.

L'artiste obtient la reconnaissance et a un statut d'assuré, s'il y a cohésion entre ces cinq instances de médiation :

1. **Regroupements d'artistes** : il s'agit de la reconnaissance entre pairs ou à travers des collectifs qui se fédèrent parfois autour d'un manifeste.

De nombreux exemples sont à notre disposition dans le domaine de l'art numérique. Nicolas Frespech publie un magazine²⁶ en ligne sur le net art qui propose base de données d'œuvres et d'articles sur le sujet, ainsi, il participe à la reconnaissance de ses pairs. Nous pouvons également citer des collectifs comme Téléférique (France) ou Radical Software Group²⁷ (EU, Irlande et Slovaquie).

²⁶ <http://www.uyio.com>

²⁷ Respectivement : <http://www.telepherique.org> et <http://r-s-g.org/>

2. **Critiques d'art et revues** : leur rôle est d'évaluer et de commenter les œuvres. Que la critique soit bonne ou mauvaise, la citation attribue de la reconnaissance : prendre une œuvre pour objet, fait œuvre.

Plusieurs articles paraissent dans des revues d'art sur l'actualité de l'art numérique, une des médiations importantes dans ce domaine a été réalisée par *Art Press* qui y a consacré deux numéros hors série, respectivement dirigés par Maurice Benayoun et Norbert Hillaire²⁸.

3. **Des marchands aux galeristes** : de manière générale la notoriété de l'artiste est liée à sa cote sur le marché, galeristes ou grands collectionneurs ont le pouvoir de faire un nom.

Des galeries parisiennes comme Cosmic Galerie ou Art twist²⁹ présentent des travaux d'artistes numériques, surtout des installations. En ce qui concerne le net art, il s'exprime librement sur son propre support, mais il existe toutefois des structures comme art-netart³⁰ qui édite et diffuse des dvd ou cd-rom d'art numérique.

L'exception française dans ce domaine est Fred Forest qui a vendu un code d'accès à une œuvre en ligne *Parcelle / Réseau*³¹ composée de dix-sept pages monochromes. La pièce a atteint 180 000 francs aux enchères de Drouot, en 1996.

4. **Du marché aux institutions** : il s'agit des organisations artistiques, régionales ou nationales, en lien avec un large public, comme les centres d'art, les fondations, la DRAC³² ou le FRAC³³ ; la consécration pour l'artiste étant le musée.

Outre de nombreuses manifestations et expositions dans des centres d'art ou certains musées comme le Centre Georges Pompidou³⁴, le FRAC Languedoc-Rousillon a été pionnier dans le domaine du net art. En 1998, sous la direction

²⁸ Respectivement : « Nouvelles Technologies : un art sans modèle » en avril 1991 et « Internet all over : l'art de la toile » en oct.-nov. 1999.

²⁹ Respectivement : <http://www.cosmicgalerie.com> et <http://www.artwist.com/>

³⁰ www.art-netart.com

³¹ <http://www.fredforest.org/Parcelle-Reseau>

³² Directions Régionales des Affaires Culturelles

³³ Fonds Régional d'Art Contemporain

³⁴ www.centrepompidou.fr/netart/

d'Ami Barak, il inaugure une collection auprès de sept artistes net art³⁵.

5. La triple action des pouvoirs publics : ce sont des actions d'acquisitions en vue d'enrichir le patrimoine, de subventions pour soutenir la création, et de démocratisation pour favoriser l'accès à l'art et à la culture.

La difficile question de l'acquisition par les pouvoirs publics est notamment traitée par Anne Laforêt dans le cadre de sa thèse : « La conservation du Net Art au musée. Les stratégies à l'œuvre. » (2009), nous vous y renvoyons (pp. 64-72). En ce qui concerne l'art numérique, les aides à la création proviennent surtout du DICRéAM³⁶, même si d'autres aides locales, départementales ou régionales existent aussi. Remarquons également l'initiative du ministère de la culture et de la communication qui a passé une commande publique auprès d'une vingtaine d'artistes issus de l'art contemporain, sur l'espace en ligne Entrée Libre³⁷.

Plus les artistes numériques passent par ses diverses instances de légitimation et plus ils sont reconnus dans le monde artistique, et plus généralement sociétal. Même si l'art numérique a mis un certain temps à trouver sa place dans le monde de l'art contemporain, il semblerait qu'il soit sur le chemin de la reconnaissance. Selon Edmond Couchot et Norbert Hillaire (2003), ces réticences viendraient principalement du milieu de l'art qui entretient une forte suspicion à l'égard de la technologie. Ils déconstruisent dans leur ouvrage cet *a priori* culturel plus particulièrement français.

1.1.3. L'art numérique ou les arts numériques ?

Ce point nous permet maintenant de poser les bases d'une acception partagée de l'art numérique, en soulevant d'abord plusieurs distinctions. La première, la plus évidente, distingue la médiatisation numérique des arts, d'un sous-genre de l'art numérique, l'art en ligne. Ensuite, nous spécifions les pratiques de créations numériques de la numérisation des arts. Nous arriverons ainsi à préciser les

³⁵ P. Giner, G. Radpay, D. Garcia, C. Closky, A. Ilic, A. Abrahams et E. Pannel (cette page du site n'est plus accessible aujourd'hui).

³⁶ Dispositif pour la création artistique multimédia

³⁷ <http://www.culture.gouv.fr/entreelibre/>

filiations artistiques de l'art numérique, et enfin, à spécifier les différences et les liens possibles entre art numérique en ligne, ou hors ligne.

1.1.3.1. La médiatisation numérique des arts

La médiatisation est une opération qui consiste à sélectionner, transformer, transposer des contenus dans des visées différentes : informer, sensibiliser ou éduquer par exemple. La médiatisation correspond ici aux processus d'instrumentalisation et de diffusion qui accompagnent l'objet, en ce qui nous concerne la création artistique.

Cette médiatisation peut s'opérer sur des supports médiatiques, comme l'affiche, ou via des mass médias, comme la presse par exemple. Ainsi, les arts sont largement médiatisés par les revues, les journaux, les ouvrages spécialisés, la radio, quelques émissions télévisées... ainsi que par des supports numériques : liste de diffusion, lettre d'information, site web, blog... Les médias se sont numérisés, certains ont conservé leur support de diffusion premier et se sont enrichis de supports numériques, la célèbre revue *Art Press*³⁸ par exemple. D'autres, comme *Fluctuat*³⁹, se sont développés avec le réseau Internet et ses applications.

Ainsi, les créations artistiques numériques ou non numériques sont pareillement médiatisées par des médias classiques ou numériques. Cependant une différence encore existe entre les créations numériques conçues initialement en dehors du web, et celles conçues pour prendre forme et exister uniquement sur ce support. Pour ces créations en ligne, appelées également net art, le web est à la fois support de création et, comme les autres créations, support de diffusion. Annick Bureau a très bien fait cette distinction dès 1998 entre la « Création » sur Internet⁴⁰, le net art, et non « l'Art » sur Internet défini comme pratique de médiatisations d'objets-œuvres d'art.

Mais le concept de médiatisation peut être entendu de manière plus large, comme le journaliste ou le critique d'art médiatise dans son article telle ou telle exposition, le galeriste médiatise dans sa galerie tel ou tel artiste. Nous

³⁸ <http://www.art-press.fr>

³⁹ <http://www.fluctuat.net/>

⁴⁰ Cf. 1.2.1.3. Par ses typologies

développons plus loin ce processus de médiatisation des œuvres, dans la partie dédiée à la définition des concepts pour la recherche⁴¹.

1.1.3.2. La numérisation des arts

De l'intérieur, c'est-à-dire pour ceux qui créent l'art numérique, peu d'artistes se reconnaissent sous cette appellation. Ils se sentent rejetés dans un domaine qui ne leur correspond pas, trop technique, et enfermés dans une catégorie alors que les pratiques sont plurielles et polymorphes. Par exemple, un artiste qui réalise une création en ligne peut aussi travailler d'autres médiums comme la vidéo ou la photo, et deux artistes qui ont des pratiques numériques créer des œuvres qui n'ont rien à voir l'une avec l'autre, si ce n'est la technique employée. Pour comparer avec l'univers de la peinture, ce serait comme rapprocher Robert Combas et Daniel Buren, tous deux artistes contemporains, le premier dans la figuration et le second dans l'abstraction.

De l'extérieur, c'est-à-dire pour ceux qui se confrontent à l'art numérique, la notion est tellement vague qu'elle englobe des pratiques dont le seul dénominateur commun est le numérique. Cela reviendrait par exemple à mettre dans la même catégorie une grande fresque dans une église, un aplat sur un mur et une toile dans un musée qui sont tous trois constitués de peinture. Amalgame qu'Emanuele Quinz (2004, pp. 91-92) décrit fort bien : « Au stade actuel, utilisant comme seul critère discriminant l'intégration d'outils numériques dans les processus de création, il [l'art numérique] englobe une pléthore de pratiques hétérogènes – des architectures virtuelles au graphic design, des sites web aux musiques électroniques, des jeux vidéo aux performances. Dans la majorité des cas, il serait plus prudent de parler de numérisation des arts : l'utilisation d'outils et de procédés numériques modifie les formes mais pas le statut de l'œuvre. D'autre part, on ne peut pas nier que, grâce au potentiel de l'informatique, de nouveaux prototypes d'œuvres émergent, qui impliquent non seulement de nouveaux processus de création, mais aussi des contextes de diffusion et des modes de réception totalement inédits : des installations interactives au net art. »

⁴¹ Cf. 2.2.4. Médiatisation des œuvres.

Arrêtons nous un moment sur ce concept de *numérisation des arts*. Dans le vaste champ des arts numériques, nous retrouvons les catégories, ou domaines, qui existaient avant la technologie numérique, à savoir la danse, le théâtre, la musique, le cinéma, la vidéo, la photo, l'architecture, les arts graphiques, le design et les arts plastiques (peintures, sculpture, installation et "mixed médias"...). Pour différencier l'utilisation du numérique dans le langage courant comme dans le langage spécialisé, on ajoute généralement au terme existant un substantif qui incarne l'idée, souvent optimiste, de technologie : numérique, virtuel, de synthèse, en 3D, interactif, e-, digital, net, web, du ou en réseau, cyber-, d'animation, ou technologie lui-même.

Par exemple l'architecture virtuelle, l'e-design, le web design, les tableaux virtuels ou de synthèse, la photo numérique, le terme *photo* employé seul sous-entend la photo argentique. Dans le spectacle vivant qui s'intéresse plus à la relation entre les acteurs ou danseurs et les spectateurs, on parlera de spectacle interactif, ou de chorégraphie interactive. Pour les arts plastiques, le substantif plastique a laissé sa place au substantif de remplacement : numérique, interactif, virtuel ou autres. En effet, il y aurait conflit de matières à parler d'*arts plastiques numériques*. Du coup, arts plastiques et arts appliqués deviennent tous deux arts numériques. De nouveaux mots ont aussi été créés, par exemple l'infographie contraction de l'informatique et du graphisme.

Ces appropriations linguistiques témoignent d'une évolution sociétale en cours et contribuent aussi largement au flou conceptuel véhiculé par les pratiques artistiques numériques dans leurs pluralités.

Une fois ce processus de numérisation des arts mis à jour, Emanuele Quinz constate également de nouveaux processus de création, de diffusion et de réception. C'est précisément sur ces processus novateurs que nous portons notre attention dans ce présent travail de recherche. Notre principale difficulté étant de les nommer en les différenciant des précédents. Edmond Couchot et Norbert Hillaire (2003) les distinguent par leur capacité d'hybridation propre à la technologie numérique, qu'ils définissent comme le « croisement généralisé et quasi organique des formes, des arts, des langages, des savoir-faire instrumentaux et conceptuels, des corps et des machines, qui retentit jusqu'au plan esthétique avec force. [...] L'hybridation est propre à l'ensemble des arts

numériques et les rend difficiles à définir et à classer, sinon par leur technicité. Mais en même temps elle donne à l'art numérique sa vigueur et sa richesse. ».

Nous précisons ici en termes de vocabulaire qu'il est plus juste de parler des *arts numériques* au pluriel, compte tenu de la diversité des formes et des domaines ; mais que nous employons tout au long de ce travail *art numérique* au singulier. Nous utilisons cette figure de style, la synecdoque d'abord par commodité langagière, mais aussi pour essayer de marquer un genre plus restreint. Ce genre désignerait les créations numériques qui ne relèvent pas du processus de numérisation des arts, c'est-à-dire des créations qui ne pouvaient appartenir à aucune des catégories déjà établies avant l'arrivée des technologies numériques. Lorsque nous parlons d'art numérique, il s'agit donc de créations artistiques qui, d'une part, utilisent les potentialités liées à la technologie, et d'autre part, sont émergentes ou plus précisément n'ont pas de parenté directe. Pour nuancer notre propos, nous reconnaissons de toute évidence des filiations à l'art numérique que nous développons dans le point suivant.

1.1.3.3. Les filiations artistiques

Nous souhaitons rappeler brièvement que l'art numérique s'inscrit dans des pratiques artistiques antérieures : art interactif, performance, installation, art vidéo et art par ordinateur, pour les principales. De nombreux écrits existent sur la question, auxquels nous vous renverrons pour plus de précision.

Michael Rush (2000) y consacre un ouvrage, dans lequel il retrace l'évolution des nouveaux médias dans l'art. Il part de l'art temporel et du cinéma d'avant-garde, fait référence aux performances des années 1960, à l'art vidéo et aux installations vidéo pour arriver enfin à l'art numérique : informatique, interactif, sur le web et aux dispositifs de réalité virtuelle.

« L'engin à moteur de Duchamp [la *Rotative* de 1920] est l'un des premiers exemples d'art interactif : après avoir mis en marche, le spectateur doit se placer à un mètre de distance » (Paul, 2004, p. 11). Les installations d'art numériques sont largement influencées par l'art cinétique et l'art optique. Certains artistes, souvent dans des dispositifs net art, s'inspirent également du concept d'accès aléatoire développé par les processus combinatoires de la poésie dadaïste puis

repris par l'OULIPO⁴². Name June Paik développe ce concept en 1963 dans une installation intitulée *Random Access*.

L'art vidéo voit le jour au début des années 1960, dès le départ il est marqué par des croisements disciplinaires : peinture, sculpture, musique, danse, performance... Très lié aux happenings, « l'art vidéo des débuts repose sur un principe fondamental de détournement » (Mèredieu (de), 2003, p.35). Les compositions musicales de John Cage, le renouvellement chorégraphique de Merce Cunningham et le groupe pluridisciplinaire Fluxus ont posé les bases de la participation du public dans ces dispositifs artistiques.

L'art vidéo évolue vers l'installation dans les années 1980, sous l'influence de Name June Paik ou Wolf Vostell. Alors que certains dispositifs sont frontaux, d'autres sont ouverts permettant aux publics d'y pénétrer.

En ce qui concerne l'art par ordinateur, les premiers artistes commencent dès les années 1960 à expérimenter les machines, accompagnés de techniciens dans des laboratoires pluridisciplinaires. Florence de Mèredieu (Ibid, p.19) nous dit que « c'est en 1965, avec les œuvres de quelques pionniers, Frieder Nake, Georg Nees et Michael Noll, que l'on peut véritablement commencer à parler de recherches esthétiques effectuées avec l'aide et le support de l'ordinateur ». Leurs créations sont présentées à New York en 1965, dans *Computer-Generated Pictures*, considérée comme la première exposition d'art informatique. « Même si leurs œuvres ressemblaient à des dessins abstraits et évoquaient l'esthétique des techniques traditionnelles, elles surent néanmoins capter l'essence de l'esthétique du médium numérique en donnant à voir les fonctions mathématiques qui régissent tout processus de "dessin numérique" » (Paul, 2004, p. 15).

L'art par ordinateur a été marqué par les artistes dans les années 1960. John Whitney est considéré comme le père de l'infographie, Charles Csuri celui des images animées par ordinateur. Véra Molnar développe l'utilisation de « la table traçante et du stylet [...]. Un progrès considérable sera réalisé avec l'emploi de cartes graphiques qui permettent de dessiner "en temps réel", le tracé suivant très exactement le geste », nous précise Florence de Mèredieu (2003, p.20).

⁴² Ouvroir de Littérature Potentielle, association fondée par Raymond Queneau en 1960.

De nombreux projets sont développés par la suite, toujours en collaboration étroite entre artistes et ingénieurs avec le développement de l'ère industrielle, puis électronique. Citons par exemple Andy Warhol ou Jasper Johns. Nous ne développons pas davantage l'aspect historique dans ce travail de thèse, l'idée étant de donner un aperçu des premiers pas pour mieux comprendre dans quels contextes s'intègrent aujourd'hui les pratiques des artistes numériques.

1.1.3.4. L'art numérique en ligne et hors ligne

Au centre de notre intérêt, les créations numériques utilisent deux types de médiums correspondant à deux types de terrain distincts, qui peuvent dans certains cas être liés. Il s'agit de l'espace physique : espace public ou privé, et de l'espace du réseau Internet : site web, blog, messagerie...

Le premier type de terrain est celui de l'exposition, il s'agit de dispositifs *in situ* qui prennent forme à travers le médium de l'*installation*⁴³. Dans le cadre de l'art numérique, ces créations sont généralement appelées installations numériques et sont la plupart du temps exposées dans un lieu dédié aux manifestations artistiques ou culturelles : centre d'art, musée, galerie, festival, manifestation... ou directement dans l'espace public de la rue, souvent lors de festivals comme *Seconde Nature*⁴⁴ ou *Cube Festival*⁴⁵.

Le second type de terrain est virtuel, il s'agit d'œuvres en ligne, c'est-à-dire d'adresses url reliées principalement à des sites web organisés sur Internet. Rappelons sur le plan technique que le web, comme le courrier électronique ou la messagerie instantanée, n'est qu'une application d'Internet. Le net art, art d'Internet, englobe donc le web art et les créations qui utilisent les autres applications du réseau Internet. Ces œuvres, créées à partir du langage numérique, sont uniquement disponibles via un système de réception (type ordinateur ou téléphone portable) et une connexion au réseau Internet.

Le net art, ou art en ligne, utilise le réseau Internet « comme un support, un outil et un environnement. Nous entendons par support : sa dimension de vecteur de transmission, dans le sens où Internet est son propre diffuseur. Par

⁴³ Les installations prennent place dans l'art contemporain dans les années 1960-1970, même si certains précurseurs, comme Marcel Duchamp avec la célèbre *Rotative*, annonce le genre dès 1920.

⁴⁴ <http://secondenature.org/> (anciennement *Arborescence*)

⁴⁵ <http://www.cubefestival.com/> (anciennement *1^{er} Contact*)

outil : sa fonction d'instrument de production qui donne lieu à des usages et génère des dispositifs artistiques. Et par environnement : le fait qu'il constitue un espace habitable et habité » (Fourmentraux, 2005, p. 23).

Historiquement (Bureau, 1998 ou Fourmentraux, 2005, p. 21), les deux pionniers en matière net art sont David Blair avec *Waxweb*⁴⁶, 1993-1999, et Antoni Muntadas avec *The File Room*⁴⁷, 1994. Le développement du net art est corrélé aux manifestations artistiques et scientifiques sur l'art et Internet, comme Ars Electronica à Linz ou Imagina⁴⁸ à Monte-Carlo, mais aussi aux activités directement déployées sur Internet, notamment via des revues spécialisées, *Panoplie*, *Synesthésie* ou *Archée*⁴⁹ par exemple.

Enfin, une création net art peut être adaptée au mode d'exposition *in situ* sous forme d'installation numérique, ou parfois sous forme de performance. Comme nous le rappelle Robert Atkins (1992, p. 61), c'est le propre du terme installation : « Certes les œuvres ont toujours été "installées" dans les espaces d'exposition. Mais dans l'art contemporain, le mot installation désigne des œuvres conçues pour un lieu donné, ou du moins adaptées à ce lieu. Ses divers éléments constituent un environnement qui sollicite une participation plus active du spectateur. Pour éviter les connotations statiques de ce terme, certains artistes préfèrent parler de dispositifs ». Par exemple *1000 Deathclock in Paris*⁵⁰, 2003 de Tatsuo Miyajima et Hajime Tachibana est d'abord une œuvre net art, installée le temps d'une exposition à *Fantaisies Cybernétiques*⁵¹. Mille personnes vont pouvoir lancer à partir d'un écran d'ordinateur le compte à rebours vers l'instant fatal de leur supposée propre mort. Les internautes ou les visiteurs choisissent de participer, ou non, à l'œuvre qui s'actualise dans le même temps sur le réseau et dans la salle d'exposition. Ces dispositifs ouverts, (Couchot et

⁴⁶ <http://www.iath.virginia.edu/wax/>

⁴⁷ <http://www.thefileroom.org/>

⁴⁸ respectivement : <http://www.aec.at/> et <http://www.imagina.mc/>

⁴⁹ respectivement : <http://panoplie.emakimono.org/>, www.synesthesie.com/ et <http://archee.qc.ca/>

⁵⁰ www.1000inparis.net (ne fonctionne plus aujourd'hui)

⁵¹ *Fantaisies Cybernétiques*, exposition dans le cadre de la manifestation : « HOMMES ET ROBOTS : De l'utopie à la réalité », du 28 octobre 2003 au 31 janvier 2004 à La Maison de la Culture du Japon à Paris, www.mclp.asso.fr.

Hillaire, 2003) mettent en relation l'espace physique avec le cyberspace, comme précise Annick Bureau (1998)⁵².

Nous verrons également dans le chapitre 4⁵³ l'exemple de *Click here*, 2001, de Claude Closky⁵⁴, ou de *My%Desktop*, 2003, de JoDI⁵⁵. Ces deux créations de type net art ont pris la forme d'installations numériques pour l'exposition, via une projection sur des écrans géants.

Pour terminer ce point, nous devons également remarquer que dans certaines expositions d'art numérique, les commissaires font le choix de créer un espace dédié au net art. Cet espace met à disposition des visiteurs une sélection d'œuvres en ligne accessibles via des ordinateurs connectés à Internet.

1.2. Comment appréhender l'art numérique ?

Nous partageons maintenant les connaissances préalables sur l'art numérique et ses formes d'expression qui nous serviront de référence tout au long de ce travail de thèse. Nous vous proposons alors de considérer la manière dont est abordé l'art numérique par des auteurs souvent au croisement de plusieurs milieux : artistes, critiques d'art, sociologues, chercheurs en sciences des arts ou en sciences info-com. Et ensuite comment il est donné à lire par la construction de typologies élaborées par des spécialistes.

1.2.1. Par ses auteurs

Nombreux sont les auteurs qui écrivent sur l'art numérique, nous regroupons leurs principales idées autour de deux axes : l'émergence d'un nouveau paradigme, et la vie dans le cyberspace.

1.2.1.1. Vers un nouveau paradigme

Pour Jean-Paul Fourmentraux (2000), les artistes investissent et interrogent Internet qui est pour eux un support, un outil de création et un environnement⁵⁶. Les règles du jeu de l'art sont modifiées par les façons dont les artistes habitent

⁵² Cf. 1.2.2. Par ses typologies.

⁵³ Cf. L'exposition *Zones de Confluence* dans la biennale Villette Numérique

⁵⁴ <http://closky.online.fr>

⁵⁵ <http://www.jodi.org>

⁵⁶ Cf. 1.1.3.4. L'art numérique en ligne et hors ligne.

l'Internet, il fait référence au célèbre ouvrage d'H.S. Becker (1998) *Les mondes de l'art*, selon lequel les changements dans l'art passent par des changements dans le monde de l'art ; autrement dit dans des réseaux de coopération, au niveau des savoir-faire techniques, des sources de financement, des systèmes de distribution... domaines extérieurs mais rattachés à l'art. Fourmentraux (2000) nous dit qu'il apparaît donc « un changement du régime de communication de l'art en relation à l'Internet... l'objet de l'art n'est pas en totalité dans l'objet d'art, il se manifeste à la fois dans des formes de création, des formes de communication, des formes d'exposition et de circulation... » Le monde de l'art change : création, diffusion, réseaux, galeries, institutions, magazine, forums... En ligne, sur le réseau, les référents normatifs évoluent avec ces changements : il y a adaptation du système.

Le monde de l'art contemporain évolue, la technologie le pousse à redéfinir ses frontières. Ses normes sont aujourd'hui celles du dialogue, de l'échange, de la participation, de la communication. Fred Forest (1983) annonçait déjà le paradigme de la communication, Liliane Terrier propose celui de la conversation (1996), Olga Kisselva (1998) parle de l'art du dialogue. Nicolas Bourriaud (2001) présente le paradigme relationnel, Emanuele Quinz (2004) le paradigme interactif, et enfin, Jean-Louis Boissier (2004) sort un ouvrage intitulé *La relation comme forme. L'interactivité en art*.

En 1983 en Italie, Fred Forest crée avec Mario Costa le Groupe International de Recherche de l'Esthétique de la Communication. Cette pratique artistique s'inscrit dans le prolongement du Collectif de l'Art sociologique (1974-1980). Il s'agit de montrer en quoi les nouvelles technologies de communication et transmission de données modifient notre rapport au réel, notamment au temps et à l'espace, faisant appel à des notions telles que : l'ubiquité, l'immédiateté, le temps réel, les réseaux, l'action à distance. Ce mouvement questionne des problématiques liées à notre perception du temps et de l'espace. (Forest, 2004).

Ce groupe sur l'esthétique ou l'art de la communication s'inscrit dans une approche sociale, critique et politique de la technologie.

Les dispositifs artistiques aujourd'hui posent Internet comme « l'instrument aussi bien que la métaphore qui accompagne l'art dans son passage du paradigme de

l'exposition à celui de la conversation » JP Fourmentraux (2000) cite Liliane Terrier⁵⁷ (1996). Ce changement de paradigme est particulièrement visible avec l'art numérique, mais cette évolution sur le plan normatif avait déjà pris forme dans l'art contemporain fixant le temps sur l'événement avec les happenings, les performances, les rendez-vous (Bourriaud, 2001). Quand Nicolas Bourriaud parle du paradigme relationnel, il focalise son regard sur la relation entre la forme artistique et le spectateur. D'après lui, toute œuvre d'art se définit comme un objet relationnel, et c'est précisément cette relation qui fait évoluer l'art vers un art aujourd'hui de plus en plus communicatif.

Il y a donc une évolution, lente et progressive, du système artistique contemporain, et, l'art numérique avec les propriétés du réseau y contribue fortement. Pour Anne-Marie Duguet, l'interactivité y contribue également, entraînant des redéfinitions dans le champ de l'art : « L'exigence d'une redéfinition de l'art et d'une révision des critères esthétiques a été largement stimulée par la confrontation des pratiques artistiques avec les technologies » (2002, p. 113).

Phénomène déjà souligné en 1998 par Olga Kisselva : « Le cyberart reprend les questions qui intéressent l'art contemporain et les réactualise » (p.337). « Cyberart » étant défini comme un « [...] art qui se construit suivant un mode de dialogue avec l'ordinateur ou à travers l'ordinateur, et qui utilise le cyberspace dans lequel il existe. » (Ibid, p.337) Il y a les « cyberartistes » qui utilisent le cyberspace pour l'obtention de nouvelles composantes plastiques, et ceux qui transforment l'expérience communicationnelle (processus et produit) comme un travail en lui-même (Ibid, p. 343).

Pour Emanuele Quinz, l'esthétique interactive réside dans l'hybridation propre aux formes artistiques réalisées avec les TIC. Le paradigme interactif « désigne une pratique artistique qui porte sur la constitution d'une relation mutuelle entre deux entités. » (Quinz, 2004, p. 93), l'esthétique émergeant de la relation entre le sujet-humain et le sujet-machine.

⁵⁷ Terrier, L., « L'art de la conversation sur le Net ? ». In *Catalogue de la biennale Artifices 4*, St Denis, 1996, p. 38.

Dans le même ordre d'idée, mais avec un autre vocabulaire, Jean-Louis Boissier s'intéresse également à la relation comme forme, dans un ouvrage éponyme, entre l'objet-crédation et son utilisateur. Il nous dit : «[...] l'interactivité est la version technologiquement médiatisée, et peut être ainsi accentuée de l'intentionnalité, et le spectateur-lecteur ainsi visé doit être reconnu comme *interprétant*. » (Boissier, 2004, p.306). L'intention se déplace de son auteur vers l'objet et son utilisateur. Considérant l'objet comme porteur d'intentions, la relation naît de la rencontre de l'utilisateur et de l'objet. Autrement dit, la relation se concrétise dans l'interactivité entre la création et l'interprétation du spectateur-lecteur.

1.2.1.2. Le cyberspace

Le préfixe cyber- est marqué par Norbert Wiener qui propose dans les années 1940 la cybernétique, science des processus de commandes et de communication des organismes vivants et des machines.

Toutes les productions culturelles qui proposent un nouveau rapport à la culture en général, notamment par les technologies et les possibilités du réseau Internet, sont englobées dans le terme générique de cyberculture qui apparaît au début des années 1990. La cyberculture vient après d'autres cyber- qu'elle regroupe : cyberspace, cybernétique ou cybernaute. Cyberpunk est un sous-genre de la science-fiction décrivant un monde anti-utopique et dont l'origine remonte au début des années 1980. Le terme de cyberspace, ou réalité virtuelle, est un terme inventé par l'auteur de science-fiction William Gibson en 1984. Il désigne un univers immersif de synthèse créé par les systèmes informatiques. Le virtuel ne s'oppose pas au réel, mais à l'actuel. Le virtuel est ce qui existe dans l'imaginaire, mais qui n'est pas actualisé, c'est un possible.

Enfin, il ne faut pas confondre réalité virtuelle et réalité augmentée, qui est l'augmentation de la réalité physique qui nous entoure à l'aide d'éléments de synthèse.

Pour Pierre Lévy (1997) « le mouvement social de la cyberculture (créée) une nouvelle forme de démocratie et d'égalité sociale », il permet l'expression de la mise en commun des compétences de chacun pour fabriquer de l'intelligence collective. Dans ce cybermonde, artistes et médiateurs investissent le web : « Les témoignages artistiques de la cyberculture sont des œuvres-flux, des

œuvres-processus, voire des œuvres-événements [...] Ce sont des "œuvres ouvertes"⁵⁸, non seulement parce qu'elles admettent une multitude d'interprétations, mais surtout parce qu'elles sont physiquement accueillantes à l'immersion active d'un explorateur et matériellement entremêlées aux autres œuvres du réseau » (Ibid, pp. 175-176).

Aussi enthousiaste, Jacques Attali (1998) considère Internet comme le septième continent, virtuel et sans frontière. D'après l'auteur, les réseaux sont subversifs et libertaires, ce sont des lieux de solidarité, d'entraide, de rencontres, d'échanges.

C'est dans cet esprit que se sont développées des communautés libres sur Internet. Dans le domaine artistique, nous pensons notamment à la Licence Art Libre⁵⁹ (ou LAL), un contrat qui applique le principe du Copyleft à la création artistique. Elle autorise tout tiers (personne physique ou morale), ayant accepté ses conditions, à procéder à la copie, la diffusion et la transformation d'une œuvre, comme à son exploitation gratuite ou commerciale, à condition qu'il soit toujours possible d'accéder à sa source pour la copier, la diffuser ou la transformer.

Soumise au droit français, elle a vu le jour en juillet 2000 à Paris, suite aux rencontres Copyleft_Attitude, sous l'impulsion notamment de Mélanie Clément-Fontaine et David Geraud, juristes, et Isabelle Vodjdani et Antoine Moreau, artistes.

Des cyberféministes, comme les cyborgs (Bureaud et Magnan, 2002, p. 547), aux expériences d'auto-fiction de Chloé Delaume (2003) qui investit pendant deux ans le jeu vidéo *The Sims*, l'univers féminin a pleinement sa place dans le cyberspace, développant de nouvelles formes de relation et d'expression.

Extrait du *Manifeste Cyborg*⁶⁰ : « [...] Nous sommes le virus du nouveau désordre mondial. Nous brisons le symbolique de l'intérieur. Saboteuses de l'Unité Centrale du paternel [...] ».

Extraits de l'intervention de Chloé Delaume à un colloque de Cerisy, *S'écrire mode d'emploi*⁶¹ : « J'en appelle à l'exemple de Corpus Simsi. Expérience

⁵⁸ Umberto Eco, *L'œuvre ouverte*, Paris, Seuil, 1965.

⁵⁹ <http://artlibre.org/>

⁶⁰ <http://lx.sysx.org/vnsmatrix.html>

romanesque 04, 2004. Durant deux ans, avant le livre, un cycle de travail. Explorer le rapport de la fiction au virtuel, travailler sur le jeu vidéo en tant que territoire d'investigation poétique, effectuer une variation sur la notion d'autofiction. [...] Sous forme d'avatar, le Je devient un personnage de jeu vidéo formaté, soumis à d'autres règles que celles du monde physique, où la fiction s'avère moins souveraine qu'elle y paraît ».

Pour relativiser un peu l'envolée des partisans du cyberspace, citons quelques auteurs plus critiques et méfiants vis à vis d'Internet. Selon Dominique Wolton (1997), Internet risque d'atomiser la société en incitant les individus à se retrancher derrière leurs intérêts particuliers. Paul Virilio (1995 ou 1996) se pose en résistant face à la propagande d'Internet. Dans *Cybermonde la politique du pire* (1996), le philosophe nous dit qu'Internet risque de désintégrer les réseaux sociaux, d'imposer une nouvelle division du temps (le « local » réel contre le « global » virtuel), et d'éclater *l'ici et maintenant* en prônant une communication instantanée à distance dépourvue de tout contact.

Nous ne partageons pas complètement l'idéologie portée par les penseurs du cyberspace, mais elle nous semble plus porteuse d'avenir et d'émancipation pour notre société que les limites alarmantes posées par ses détracteurs.

Pour mieux intégrer les interactions des publics avec l'art numérique dans notre champ scientifique, nous avons convoqué dans cette partie diverses approches qui éclairent notre terrain de recherche au croisement de plusieurs disciplines : sciences des arts, histoire de l'art, esthétique, sociologie, philosophie... Essayons à présent de comprendre comment est appréhendé l'art numérique à travers les propositions de typologie de différents auteurs.

1.2.2. Par ses typologies

Le premier classement par écoles artistiques a été réalisé par K.-F. Rumohr en 1827 au musée de Berlin. Sa méthode consistait à repérer les sources, à comparer les œuvres en s'attachant aux rapports entre le patron, l'artiste et les techniques employées.

⁶¹ http://chloedelaume.net/ressources/divers/standalone_id1/cersiy.pdf

Une typologie permet de rendre compte de la multiplicité des phénomènes observables dans un domaine. Nous nous penchons donc ci-après sur quatre typologies de l'art numérique pour comprendre comment il est donné à lire par des spécialistes. Puis, nous proposons ensuite une lecture comparative de ces typologies. Dans un troisième point, nous essayons de mettre en relief leurs différences à travers le référentiel implicite de chacun de leurs auteurs. Enfin, nous proposons une synthèse des points qui les distinguent.

Notre démarche sous-tend l'idée que les concepteurs d'une typologie ne révèlent pas les fondements qui les poussent à définir tel ou tel type, et que leur catégorisation est le plus souvent assez intuitive tout en étant le fruit de leur expérience. Précisons aussi que nous sommes parvenus à ce résultat suite à un minutieux travail d'analyse sémiotique situationnelle, réalisé avec Alex Mucchielli dans "La typologie comme référentiel situationnel implicite. Application aux typologies de « l'art numérique »" (Méliani et Mucchielli, 2006, pp. 171-197). Nous vous renvoyons donc au chapitre pour les détails de l'analyse.

1.2.2.1. Présentation de quatre typologies sur la création numérique

Peu de typologies annoncées comme telles sont proposées dans le domaine de l'art numérique. Les auteurs d'ouvrages classifient plus ou moins la matière artistique en chapitres et sous-chapitres, mais sans affirmer leur catégorisation ni donner de critère pour la justifier. De cette façon, se côtoient par exemple des catégories thématiques et des catégories techniques. D'autres classements, encore sont réalisés dans les expositions pour présenter les créations aux publics.

Compte tenu de nos exigences, nous avons finalement trouvé quatre typologies dont trois d'entre elles se centrent plus particulièrement sur les créations net art, et en ce qui concerne la dernière, elle élargit son champ d'application aux dispositifs artistiques numériques hors-ligne.

Nous avons sélectionné les typologies d'Annick Bureau : "Typologie de la création sur Internet"⁶², proposée en 1998 ; de Nicolas Frespech : "Proposition d'une typologie générale de sites Internet artistiques – Typologie de sites Net art"⁶³, réalisée en 2002. La typologie de Jean-Paul Fourmentaux : "Les

⁶² <http://www.olats.org/livresetudes/etudes/typInternet.shtml>

⁶³ <http://www.uyio.com/typologies.php>

dispositifs du Net art : typologie" issue d'un chapitre du même nom dans son ouvrage *Art et Internet* (2005, pp. 76-107), mais initialement présentée pour la partie sur les œuvres interactive dès 2000 sous le titre : "Le Cyberart : typologie des dispositifs/œuvres"⁶⁴, accessible dans l'article : « Les inscriptions artistiques du Cyberart Quels usages ? Quelles appropriations ? » publié au sein des actes des premières rencontres internationales : *Arts. Sciences et technologies*, en à la MSHS de La Rochelle. Et enfin, la typologie plus générale, élaborée par Edmond Couchot et Norbert Hillaire dans un chapitre de leur ouvrage : "L'art numérique aujourd'hui", publié en 2003 (pp. 37-115). Le choix de ces quatre typologies s'est opéré sans trop de difficulté car ce sont celles qui sont les plus diffusées aujourd'hui, surtout concernant celle de A. Bureaud et celle de E. Couchot avec N. Hillaire.

Il est intéressant de noter, dès à présent, les origines fort diverses de leurs auteurs, ils sont : critique d'art, artiste, chercheur en sociologie, en arts plastiques et en communication. Nous pouvons également souligner l'écart significatif de dates auxquelles ont été élaborées ces propositions principalement pour A. Bureaud qui se lance en 1998 dans la construction de sa typologie alors que nous sommes au tout début d'Internet et que les artistes commencent à peine à s'emparer du réseau. Ensuite, les autres typologies ont, à peine un peu plus de recul.

Nous ne cherchons pas ici à évaluer l'efficacité ou la pertinence de ces constructions typologiques, nous ne sommes absolument pas en position de critique ou d'expert. Chacune d'entre elles doit avoir des avantages et des inconvénients qui sont relatifs à leur contexte d'élaboration, c'est-à-dire qu'en fonction des enjeux recherchés par les différents auteurs, ces typologies privilégient nécessairement certains aspects au détriment d'autres. C'est précisément cette construction qui nous intéresse. L'élaboration de sa typologie par un auteur relève de ses enjeux prioritaires (ce qu'il veut montrer, ce qu'il veut mettre en avant).

⁶⁴ http://www.univ-lr.fr/recherche/mshs/axe2recherche/art_sciences/colloque/publications/FOURMENTRAUX.pdf

1.2.2.2. Lecture comparative des typologies

La typologie d'Annick Bureau étant la première, elle va nous servir de point de repère pour expliquer les quatre façons différentes de classer les expressions d'art numérique. Nous essayerons, par ailleurs, d'illustrer chaque catégorie en nous référant brièvement à un exemple en art numérique.

**Les quatre typologies sur les dispositifs artistiques et numériques
exclusivement sur internet pour les trois premières**

	A. Bureau "Typologie de la création sur internet"	N. Frespech "Proposition d'une typologie générale de sites Internet artistiques" Typologie de sites Net art	J.-P. Fourmentaux "Les dispositifs du Net art : typologie"	E. Couchot et N. Hillaire "L'art numérique aujourd'hui"
1	—	—	—	Multimédia hors-ligne
2	Hypermédia fermé	Type narratif	Dispositif à exploration*	Multimédia en ligne
	Hypermédia ouvert	Type vampirique		
3	Le message est le médium	Type logiciel	Œuvre médiologique	
		Type formel		
4	Communication collaborative et relationnelle	Type participatif	Dispositif à contribution*	
			Dispositif à altération*	
			Dispositif à alteraction*	
			—	Dispositif ouvert
5	Cyberperception ou téléprésence	—	—	Dispositif à immersion
6	—	Type intervention	—	—
A U T R E S				Photo et vidéo numériques
				Jeu électronique
				Arts du spectacle
				Intelligence artificielle

* Les dispositifs à exploration, contribution, altération et alteraction font partie de l'œuvre interactive.

La catégorie du « multimédia hors-ligne »

Seuls E. Couchot et N. Hillaire prennent en compte cette catégorie, les autres auteurs parlant exclusivement de l'art numérique en ligne. En ce qui concerne cette catégorie, il s'agit donc pour les auteurs de contenus artistiques multimédias mis sur supports numériques de types cd-rom ou dvd. C'est précisément le support technique « hors ligne » qui fait la différence avec les trois catégories suivantes du tableau.

E. Couchot et N. Hillaire appellent « multimédia en ligne » un vaste ensemble d'expressions artistiques, s'étendant du « mail art », jusqu'à « l'art de la communication » et à « l'art participatif » avec pour caractéristique principale la liaison "multimodale", de tous vers tous, de messages "multimodaux", aux contenus multimédias. Ce vaste ensemble d'expressions d'art numérique est catégorisé en plusieurs sous-ensembles par les autres auteurs.

Les catégories : « œuvre hypermédia : fermée et ouverte »

Pour A. Bureaud, toute expression d'art numérique faisant appel à la navigation se retrouve dans cette catégorie. L'œuvre est « hypertextuelle » ou « en rhizome ». Elle a un contenu multimédia (texte, son, image fixe ou animée) et se visite à travers les liens. Les œuvres « hypermédiées fermées » sont des entités autonomes dont les liens et nœuds sont internes à l'œuvre. Cette catégorie correspond à la catégorie « type narratif » de N. Frespech. Dans ce cas, on peut dire que le site respecte une certaine forme cinématographique. Il s'agit de diaporamas aléatoires, d'histoires interactives, de photographies avec différentes zones cliquables... Pour illustrer cette catégorie de « l'hypermédia fermé », ou de « type narratif » chez N. Frespech, on peut visiter *Comprendre* d'Annie Abrahams⁶⁵ dont l'interactivité avec l'internaute est instantanée et se déclenche par une programmation en rhizome. Ce dispositif surprend l'internaute qui se sent de plus en plus perdu dans le labyrinthe de l'hypertexte. Cependant s'il s'arme de patience et d'attention, il trouvera un chemin final. L'œuvre présentée répond donc aux données d'un programme dont dépendent des choix de parcours activés par l'internaute. C'est donc par les actions de l'internaute que l'œuvre d'art numérique prend forme.

⁶⁵ <http://www.bram.org/beinghuman/converfr/conver1.htm>

La catégorie des « œuvres hypermédias ouvertes » correspond pour A. Bureau à la "webness" (web attitude), le dispositif est ouvert sur le web, il utilise d'autres pages, sites, images... existants ailleurs sur le réseau et, donc, conçus par d'autres. N. Frespech appelle la catégorie des « hypermédias ouverts » : le « type vampirique ». Cette catégorie utilise bien les potentialités d'Internet comme matière première : il « vampirise » différents sites et les englobe dans un discours artistique. Pour illustrer ce genre de site, nous pensons aux différents dispositifs artistiques qui vont récupérer des images de webcams positionnées à différents endroits de la planète pour construire une interprétation fondée sur ces images. Dans un autre genre, Mark Napier⁶⁶ crée des logiciels considérés comme des navigateurs web alternatifs parce qu'ils mettent en péril les interfaces auxquelles nous sommes habitués et réorganisent selon de nouveaux paramètres les informations et contenus véhiculés par le net.

Sans différencier le fait que le dispositif artistique soit ouvert ou fermé sur l'Internet, J.-P. Fourmentaux parle, quant à lui, de la catégorie globale des « dispositifs à exploration ».

La catégorie : « le message est le médium »

Les artistes, dans cette catégorisation proposée par A. Bureau, explorent le médium, le langage de la technologie (un logiciel particulier, une interface, un nouvel objet, une option, un service...). C'est l'outil, le médium et ses possibilités techniques donc, qui est lui-même le contenu de l'œuvre. Pour N. Frespech, la catégorie : « Type Logiciel » peut affecter soit la forme, soit la navigation, mais dans tous les cas : la technique « se fait voir ». Le dispositif artistique numérique qui représente le mieux ces catégories est celui de JoDi⁶⁷. Ce dispositif perd complètement l'internaute dans les bugs techniques du réseau et de l'ordinateur, en jouant avec le code, le navigateur, la perte de données, l'accumulation d'informations. Aucune indication n'est donnée à l'internaute qui ne peut prévoir ce qui va se passer... d'où une certaine inquiétude, toujours présente, que son ordinateur "plante". L'artiste pousse à une interrogation sur la technologie en l'utilisant à l'extrême. Sans correspondance parfaite surtout sur le plan technique beaucoup plus précis chez J.-P. Fourmentaux, nous pourrions toutefois rapprocher ce type de « l'œuvre algorithmique » qu'il définit comme la

⁶⁶ www.potatoland.org voir *Shredder* ou *Riot*.

⁶⁷ <http://www.jodi.org>

conception d'un programme d'ordinateur, ou algorithme et précise que l'essence de l'œuvre est « [...] dans les coulisses de la machine, au travers de l'écriture du programme enfoui et inaccessible. » (2005, p.90).

On peut aussi rapprocher de la catégorie plus générale d'A. Bureaud « le message est le médium » ce que J.-P. Fourmentaux appelle « l'œuvre médiologique » ou N. Frespech le « type formel ». Pour le premier, il s'agit d'une esthétique de l'informatique : « le code, le programme, le langage Html constituent la matière numérique prise à la fois comme le matériau et la forme de l'expression plastique. » (2005, pp. 83-84). Dans le même ordre d'idée, N. Frespech nous dit que le site pousse à une réflexion sur la forme de l'expression atteinte, type de réflexion que l'on a trouvée avec les commentaires sur le cubisme du début du siècle. Les formes expressives atteintes explorent les interfaces visuelles, prolongeant une sorte de recherche plastique et théorique sur les supports. Dans ce cas, pour N. Frespech, l'internaute a à sa disposition un degré très faible d'interactivité : celui du simple défilement d'images. *La Chute*⁶⁸ de Marika Dermineur illustre bien cette catégorie du « type formel » ou « médiologique ». Dans cet exemple, il s'agit d'une vidéo non linéaire, dont le défilement dépend du temps de chargement de chaque image. Ce temps d'attente correspond au poids de l'image transférée. L'internaute regarde ces images successives qui s'enchaînent dans une chronologie différente de celle du temps attendu. Ce fait entraîne une interrogation sur la forme même du film et de l'image sur Internet.

La catégorie : « communication, collaborative et relationnelle »

L'œuvre crée des liens entre elle et le public participant à sa découverte. Elle propose une sorte de collaboration qui mène A. Bureaud. à la catégorie « communication, collaborative et relationnelle ». Cette catégorie correspond au « Type Participatif » de N. Frespech. Ici, l'œuvre d'art numérique fait participer, souvent par le mail, l'internaute au processus créatif. L'interactivité de l'internaute avec l'œuvre est alors dite directe. *Je suis une œuvre d'art*⁶⁹ d'Annie Abrahams, est un dispositif qui correspond à cette catégorie. Il repose sur la participation cumulative des internautes à l'œuvre. Il s'agit d'envoyer un message pour répondre à la question posée par l'artiste. L'envoi se fait

⁶⁸ <http://www.incident.net/works/lachute/content.html>

⁶⁹ <http://www.fraclr.org/users/abrahams/perl/jesuisunoeuvreart.p>

directement sur l'interface du dispositif de l'œuvre qui l'intègre de façon instantanée aux précédents messages et s'accumule ainsi du côté des « oui » ou de celui des « non ».

La typologie de J.-P. Fourmentraux différencie quatre niveaux de participation dans la catégorie « œuvre interactive ». Le premier, celui de « l'exploration », et le plus faible a été abordé précédemment. Il distingue les dispositifs à « contribution », à « altération » et à « alteration ». Les « dispositifs à altération » permettent une participation en commun, dans un temps différé, à la transformation d'une création. L'œuvre est alors cumulative et prend forme au fil du temps avec les diverses contributions. C'est le cas de l'exemple : *Je suis une œuvre d'art*, dont nous avons parlé ci-dessus. Fourmentraux parle de « dispositifs à contribution » lorsque le visiteur participe à l'œuvre par ses apports. *Des Frags*⁷⁰ de Reynald Drouhin nous en donne un exemple. Cette œuvre consiste à soumettre une image à un dispositif technique qui va la recomposer comme une mosaïque, à partir de fragments issus d'images elles-mêmes récupérées sur Internet en fonction des mots clés que l'internaute aura sélectionnés. L'internaute contribue au dispositif en apportant initialement une image et en opérant le choix de mots clés et de critères de taille, de transparence et de densité des mosaïques. Dans ce cas précis, le dispositif à « contribution » de J.-P. Fourmentraux fonctionne avec des images trouvées sur le web, il fait appel aux types : « vampirique » de N. Frespech et « hypermédia ouvert » d'A. Bureaud. Les typologies de nos auteurs se croisent donc et se recoupent à des niveaux différents. Le dernier type de J.-P. Fourmentraux est le « dispositif à alteration ». Ce type est défini à partir d'une participation conjointe et réciproque, en temps réel à l'émergence d'une œuvre collective de plusieurs internautes... Le plus connu de ce genre de dispositif est sans doute *Le générateur poïétique*⁷¹ d'Olivier Auber qui donne des rendez-vous collectifs sur le réseau pour réaliser la création d'une œuvre collective en temps réel.

Dans sa grande catégorie « communication collaborative et relationnelle », A. Bureaud distingue « l'interactivité interne » au réseau ayant lieu lorsque la participation se fait uniquement par et sur le réseau ; et « l'interactivité entre le cyberspace et l'espace physique », ayant lieu lorsque l'œuvre est accessible à la fois sur le réseau et dans un espace physique. Cette catégorie de :

⁷⁰ <http://desfrags.cicv.fr/>

⁷¹ <http://poietic-generator.net/>

« l'interactivité entre le cyberspace et l'espace physique » est proche de celle d'E. Couchot et N. Hillaire appelée « dispositif ouvert ». Ces « dispositifs ouverts » sont des installations, interactives ou non, situées dans un cadre physique⁷². Les formes de ces installations sont diverses : ordinateur, grand écran (comme dans l'exemple ci-dessus), ou invention de dispositifs spécifiques avec des matières diverses.

La catégorie : « cyberception ou Téléprésence »

Dans cette catégorie, A. Bureaud rassemble deux techniques proposant chacune une relation à l'espace bien spécifique. La « cyberception » est la perception physique et mentale élargie et augmentée par – et dans – le cyberspace ainsi que par la relation dialectique entre le cyber-espace et l'espace physique. La « cyberception » est proche de la catégorie des « dispositifs à immersion » d'E. Couchot et de N. Hillaire. Les « dispositifs à immersion » sont des dispositifs réalisés avec les systèmes de réalité virtuelle, systèmes dans lesquels l'acteur est plongé dans des environnements simulés réels ou imaginaires. Certains artistes se sont spécialisés dans ce genre de dispositifs, comme Stellarc, Eduardo Kac ou Jeffrey Shaw. Par exemple *conFIGURING the CAVE*⁷³ projette des images haute définition générées par ordinateurs sur les trois murs et sur le sol d'un espace physique, plongeant ainsi le spectateur dans une expérience totalement immersive de réalité virtuelle. Ces catégories parlant d'immersion et de téléprésence n'ont pas réellement d'équivalence pour N. Frespech et J.-P. Fourmentraux qui restent sensibles aux dispositifs uniquement accessibles par Internet.

Dans cette même catégorie, A. Bureaud inclue la « téléprésence », ou présence à distance. Elle implique deux lieux dans l'espace physique : celui de l'opération et les multiples autres lieux des opérateurs à distance. La transaction s'opère dans le cyberspace. On peut rapprocher l'idée de « téléprésence » à la catégorie « type intervention » de N. Frespech. Dans cette catégorie, l'artiste, à travers une visioconférence ou une webcam ou un autre dispositif d'intervention se montre, propose des activités, donne des rendez-vous, ..., mais positionne toujours l'internaute comme spectateur. C'est une possibilité d'intervention

⁷² Cf. 1.1.3.4. L'art numérique en ligne et hors ligne, l'exemple de *1000 Deathclock in Paris*, 2003 de Tatsuo Miyajima et Hajime Tachibana.

⁷³ http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/frameset-works.php3

artistique proche du happening. Une des créations en ligne de N. Frespech correspond bien à cette catégorie « type intervention ». Il s'agit de *Lovorama*⁷⁴. Après les premières émissions de télé-réalité, N. Frespech détourne le dispositif des webcams du 30 juillet au 29 août 2001 tous les soirs entre 19h50 et 19h55, il branche sa webcam d'où l'on peut voir des personnes sur le lit de Julie (lit d'une ancienne participante d'une émission, racheté aux enchères) faire tout et n'importe quoi. Dans ce dispositif, l'internaute regarde l'intervention que lui propose l'artiste.

Les autres catégories de la typologie de Couchot et Hillaire

E. Couchot et N. Hillaire portant un intérêt aux dispositifs artistiques numériques hors-ligne, ajoutent quelques catégories sur lesquelles nous ne nous attarderons pas puisque nous ne pouvons les comparer aux autres catégories des autres typologies. Il s'agit d'abord des anciens médias infiltrés par le numérique, en particulier les réalisations « photographiques et vidéos numériques ». Les auteurs soulignent ensuite une forte influence des « jeux électroniques » auprès de certains artistes qui en repensent l'esthétique. Nous trouvons également dans les catégories proposées par E. Couchot et N. Hillaire, les « arts du spectacle », on pense notamment ici au travail chorégraphique de Merce Cunningham ou au couple N+N Corsino. Enfin, ils proposent une dernière catégorie concernant les nouvelles recherches artistiques en matière d'interactivité qu'ils appellent « intelligence artificielle ». À titre d'exemple de cette catégorie nous pouvons penser à *DINA – The people choice*⁷⁵ de Lynn Hershman Leeson qui fonctionne à l'aide d'une sorte d'agent intelligent. DINA est candidate à des élections présidentielles et cherche à convaincre les visiteurs de son programme constamment mis à jour en fonction des nouvelles données recueillies par ses dialogues avec les visiteurs eux-mêmes et en fonction d'informations captées sur des sites web informationnels.

Nous partageons intellectuellement maintenant, l'agencement conceptuel de ces quatre typologies qui, même si on a cherché à les rapprocher, ne se recoupent pas exactement catégorie par catégorie. Ce découpage dépend, selon nous, de leur manière d'appréhender l'objet en question.

⁷⁴ <http://immondes.cicv.fr/lovorama/>

⁷⁵ <http://www.vote4dina.com>

1.2.2.3. Référentiel normatif des auteurs dans leur typologie

Nous vous livrons à présent le référentiel normatif implicite qui sous-tend les constructions typologiques de chaque auteur.

Référentiel normatif d'Annick Bureau

En tant que spécialiste totalement impliquée dans l'art numérique, et surtout en tant que précurseur de la réflexion sur cet art, A. Bureau met l'accent sur ce qui lui paraît le plus neuf et original, c'est-à-dire la structure de fonctionnement du dispositif technique. C'est à partir de cette structure de production de l'expression artistique que sa typologie est composée. Elle est, pour elle, l'élément central et essentiel à l'origine de toute expression d'art numérique.

A. Bureau, dans la posture d'appréciation de l'art numérique dans laquelle elle se place, nous amène à différencier les dispositifs en fonction de la manière technique dont ils sont réalisés et dont ils fonctionnent. Elle parle, tout d'abord des « hypermédias », c'est-à-dire des réalisations composés de texte, de son ou d'image et utilisant des hyperliens (catégorie « technique »). Ces hypermédias peuvent être fermés sur eux-mêmes ou se construire en se nourrissant à partir du réseau (catégorie : « hypermédia ouverte »). Pour sa troisième catégorie : "le message est le médium", A. Bureau nous dit, en utilisant une référence à McLuhan, que la forme du dispositif s'identifie par le fait que sa principale composante technique est le propos de l'œuvre. Pour sa catégorie suivante, la création prend forme à travers « la communication, collaborative et relationnelle » entre le dispositif et l'internaute, c'est également cette communication qui compose l'œuvre. Et enfin, la dernière catégorie proposée par A. Bureau : « cyberception » est l'appellation même donnée à une forme particulière de perception entre deux espaces : physique et virtuel. Nous voyons que toutes les catégories proposées par A. Bureau renvoient, « aux œuvres créées par, avec et pour le média/langage qu'est internet et plus particulièrement le World Wide Web » (1998).

D'ailleurs, A. Bureau, dans ses articles, fait une différence fondamentale entre « *l'art sur Internet* » et la « *création sur Internet* ». Dans le premier cas, Internet représente un outil d'accès à de la documentation. Internet est alors une sorte de super-catalogue ou de galerie en ligne. Pour A. Bureau, l'art numérique n'est

pas là. Il réside dans les créations faites avec des outils numériques même si ces créations sont « communautaires » (comme pour ses catégories 4 et 5). Pour elle, le propos de l'artiste, sa démarche esthétique, comme le résultat expressif du dispositif, ne sont pas des éléments à prendre en compte pour juger de l'art numérique. A. Bureau porte donc une attention exclusive à la structure du dispositif et à ce qui la compose. Ceci rappelle un peu la façon d'appréhender l'art contemporain par le monde de l'art : ainsi, lorsqu'un tableau est accroché dans une galerie, un cartel nous informe sur : le nom de l'artiste, le titre de son œuvre, son année de production, sa taille et sa composition matérielle. L'insistance se porte donc sur des caractéristiques plutôt techniques ayant présidées à sa réalisation, sans trop faire référence au contenu expressif.

La "typologie de la création sur Internet" qu'A. Bureau nous propose part donc principalement du critère de la forme des dispositifs et non du contenu ou de l'esthétique des dispositifs. On pourrait dire que la question qu'elle se pose est du genre : « comment le sens est mis en forme dans les créations artistiques en ligne ? ». Ceci revient encore à se demander : « comment le dispositif est-il structuré pour qu'il produise ceci ou cela ? ». Ses réponses concernent alors le dispositif et son fonctionnement technique : il fonctionne comme un hypermédia fermé ou un hypermédia ouvert, comme un outil dit « médium », en téléprésence...

Référentiel normatif de Nicolas Frespech

On retrouve dans la construction de la typologie de N. Frespech son positionnement d'artiste et son engagement social. Cette typologie intègre de nombreuses références aux normes artistiques. En effet, des catégories entières font référence à des genres de l'histoire de l'art. Chacune de ses catégories est d'ailleurs illustrée par un exemple d'œuvre net art et aussi par un exemple pris dans l'histoire de l'art. Ainsi en est-il du « type vampirique » qui correspond aux artistes qui s'inscrivent dans une démarche « d'art conceptuel » dans laquelle il s'agit de prendre des objets, ou des sites web, et de les positionner en site web net art, comme les ready made.

Mais, le plus marquant, dans la catégorisation de N. Frespech, c'est que toutes ces catégories sont élaborées comme si le dispositif artistique numérique était lui-même un artiste réalisant une œuvre. N. Frespech « humanise » les

dispositifs techniques de production des œuvres numériques : le dispositif est pensé comme étant habité par un artiste. Il lui confère des possibilités d'action : raconter, vampiriser, participer,..., il « personnifie » le dispositif de l'œuvre. Dans la construction de sa typologie N. Frespech nous positionne du point de vue de l'artiste, du concepteur ou du créateur qui a pensé le dispositif, celui qui a émis des choix sur les possibilités d'interaction, de récupération sur le réseau. Sa personnalité d'artiste investit les dispositifs dont il parle. Il ne peut se résoudre à penser que les machines à produire de l'art sont indépendantes de l'artiste.

Dans cette optique, on pourrait dire que la question que pose N. Frespech pour catégoriser un dispositif d'art numérique est : « quelle est la démarche artistique, déjà identifiée en histoire de l'art, à laquelle ce site net art fait référence ? ».

Référentiel normatif de Jean-Paul Fourmentaux

J.-P. Fourmentaux propose de considérer les œuvres comme des dispositifs : « l'œuvre de toute évidence se trouve moins dans ce qui est donné à voir que dans le dispositif qui la fait exister » (2003). Cette notion de dispositif de l'œuvre renvoie surtout chez J.-P. Fourmentaux à l'organisation technique des éléments du dispositif. En effet, la typologie de J.-P. Fourmentaux est conçue selon la catégorie médiologique et algorithmique qui renvoient respectivement à la forme et au fond de la technique. Soulignons que ces catégories ont été rajoutées dans la deuxième version de la typologie réalisée par J.-P. Fourmentaux, sa version initiale étant uniquement centrée sur les œuvres interactives. Dans cette catégorie, le degré d'interactivité est entendu comme une implication physique, que le « dispositif-œuvre » propose à l'internaute-visiteur. Ici, l'intention de l'artiste se lit dans les propositions d'actions que le dispositif-œuvre adresse à l'internaute-visiteur. L'artiste conçoit un dispositif dans lequel la collaboration de l'internaute-visiteur est intégrée à partir des possibilités et des formes offertes de l'interaction. L'œuvre d'art numérique est alors déjà, en potentialité, dans le dispositif. L'internaute-visiteur qui se sert du dispositif n'est en aucun cas un artiste. Ce qui est essentiel, c'est donc l'interactivité qui est offerte à l'acteur-consultant. C'est l'interactivité intégrée, au départ par l'artiste-concepteur du dispositif-œuvre qui lui permet de différencier les différents type de l'œuvre interactive. Il faut alors parler de dispositif-œuvres, en mettant un « s » à

œuvres puisque le même dispositif génère des œuvres selon les sollicitations diverses auxquelles le visiteur répondra à sa manière. J.-P. Fourmentraux distingue alors quatre niveaux d'interactivité, du plus basique au plus complexe : « l'exploration » de liens en liens, la contribution par « participation » à l'œuvre, « l'altération » par contribution cumulative au dispositif et « l'alteraction » par collaboration collective et simultanée.

J.-P. Fourmentraux ne semble pas attacher une grande importance à la structure du dispositif, à la façon dont il est composé ou à la démarche de l'internaute, du moment que l'interactivité pensée par l'artiste permet ceci ou cela.

Dans cette optique, on pourrait dire que la question que pose J.-P. Fourmentraux pour catégoriser un dispositif d'art numérique est : « quelles sont les formes variées de l'interactivité qui ont été prévues par l'artiste-concepteur dans son dispositif pour qu'il soit capable de générer des œuvres ? ». Il a ensuite complété cette principale préoccupation par l'utilisation de la technique par l'artiste-concepteur comme fondamentale ou formelle dans le dispositif de l'œuvre.

Référentiel normatif d'Edmond Couchot et Norbet Hillaire

E. Couchot et N. Hillaire partagent sans doute des normes universitaires de scientificité qui leur permettent la mise en commun des connaissances dans leur travail de collaboration. D'ailleurs, leur typologie est principalement reliée à l'histoire des techniques. Ils montrent dans leur ouvrage, que les arts et les sciences sont liés, parce que, de tout temps, les artistes ont toujours exploré et utilisé les innovations technologiques pour s'exprimer. C'est pourquoi leur typologie propose une approche très différente de celle des auteurs précédents. Elle est beaucoup plus large, ne se limite pas à l'art sur Internet. Le réseau étant, pour eux, une innovation technologique parmi d'autres. Il s'agit donc, pour ces auteurs de catégoriser dans une démarche historique les dispositifs artistiques selon des critères techniques. Ce qui est essentiel et « fait sens » de façon la plus évidente pour E. Couchot et N. Hillaire dans un dispositif artistique numérique, c'est le critère technique. Ce critère est un critère scientifique au regard de l'histoire, et il est donc un critère objectif. C'est le seul avec lequel on puisse raisonnablement identifier, apprécier, juger et comparer.

On suit donc avec E. Couchot et N. Hillaire l'évolution des technosciences à travers leur utilisation par les artistes : il y a d'abord eu les œuvres multimédias hors-ligne, puis la possibilité de faire les mêmes choses en ligne. Ainsi, pour eux, l'interactivité reste techniquement du « multimédia en ligne ». Les dispositifs qui permettent « l'immersion » du visiteur grâce à des systèmes de réalité virtuelle forment une autre catégorie liée à une autre innovation technologique. Il en est de même lorsqu'ils parlent de « 2^{nde} interactivité » pour les nouvelles possibilités techniques qu'offre « l'intelligence artificielle ». À chacune de leurs catégories correspond donc une innovation technologique.

Dans cette optique, on pourrait dire que la question que posent E. Couchot et N. Hillaire pour catégoriser un dispositif d'art numérique est : « est-ce qu'une véritable innovation technologique est à la source de cette nouvelle forme d'expression d'art numérique ? ».

1.2.2.4. La question sous-jacente de chaque typologie

Les typologies de l'art numérique que nous avons examinées présentent quelques similitudes dans certaines de leurs catégories, mais sont tout de même assez différentes. Il nous faut souligner cependant qu'elles relèvent toutes d'une prise en compte exclusive de la technologie présidant à la génération des œuvres. Qui dit « art numérique », cela semble aller de soi, renvoie donc à la considération du fonctionnement et du type des technologies utilisées. Les catégorisations de l'art numérique sont, sur ce point, radicalement différentes des classifications habituelles de la peinture qui s'intéressent à l'époque, au style expressif ou encore au type de composition représentée.

Appliquer une typologie de l'art numérique à une œuvre revient, comme nous l'avons montré, à poser une question essentielle au dispositif.

C'est en fonction de ce questionnement que certaines caractéristiques des dispositifs sont perçues ou ne sont pas perçues. C'est aussi en fonction de ce questionnement que l'on peut alors dire que certains éléments des dispositifs « parlent », c'est-à-dire sont significatifs dans la typologie appliquée. Nous avons donc mis en évidence, que chacune des typologies présentées, se focalise plus particulièrement sur certains éléments du dispositif de l'œuvre.

Tableau des éléments centraux relatifs aux quatre typologies étudiées et question sous-jacente posée au dispositif artistique numérique

Auteurs	Éléments centraux de chaque typologie	Question posée au dispositif
A. Bureaud	Structure et fonctionnement interne du dispositif créateur	Comment le dispositif est-il structuré pour qu'il produise cette expression artistique ?
N. Frespech	Démarche artistique, référence à l'histoire de l'art, personnification du site net art	Quelle est la démarche artistique, déjà identifiée en histoire de l'art, à laquelle ce site net art fait référence ?
J.-P. Fourmentraux	Potentialité d'interactivité du dispositif-œuvre Emploi de la technique dans le fond ou dans la forme.	Quelles sont les formes variées de l'interactivité qui ont été prévues par l'artiste concepteur dans son dispositif pour qu'il soit capable de générer des œuvres ? L'agencement technique du dispositif sert-il son fond ou sa forme ?
E. Couchot et N. Hillaire	Véritable innovation technologique utilisée dans la démarche artistique	Est-ce qu'une véritable innovation technologique est à la source de cette expression artistique ?

La création de typologie, de catégorisation, de grille de lecture ou de genre permet une formalisation du domaine qui engendre sa légitimation. Toutefois, ces constructions intellectuelles peuvent être perçues comme réductrices du point de vue de la conception comme de la réception.

Lorsque l'on pense interpréter le sens d'une œuvre, on ne fait que mettre en avant les significations qui nous permettent de la faire entrer dans un système déjà conceptualisé. Déjà Gustave Courbet, à l'occasion de la publication du catalogue de l'Exposition universelle de 1855, écrit : « Le titre de réaliste m'a été imposé comme on a imposé aux hommes de 1830 le titre de romantiques. Les titres en aucun temps n'ont donné une idée juste des choses ; s'il en était autrement les œuvres seraient superflues », Cité par Xavier Barral I Altet (2002, p. 112). Les commentaires ou les grilles de lecture permettant d'aborder une œuvre influencent le regardeur au point de limiter sa propre interprétation et lui en offrent une déjà pensée.

CHAPITRE II

2. Démarche conceptuelle et méthodologique de recherche

Suite au premier chapitre, nécessaire, sur l'explicitation de notre terrain d'étude, nous pouvons à présent exposer notre questionnement sur les « Interactions avec l'art numérique », titre de la présente recherche. Nous précisons ensuite les principaux concepts que nous convoquons dans cette thèse, et enfin la méthodologie de recherche élaborée pour répondre à notre problématique, compte tenu de nos exigences épistémologiques.

2.1. Le questionnement continu de la recherche

Le fil conducteur de notre thèse correspond à la fois à notre ancrage épistémologique qui guide nos choix à tous les niveaux de la recherche, et à la formulation d'une problématique que nous posons à un phénomène du monde qui nous entoure.

Nous commençons donc par exposer notre problématique pour donner rapidement un repère au lecteur, puis nous spécifions notre positionnement de chercheur en SIC à travers des approches qui nous paraissent fondamentales.

2.1.1. Notre problématique

D'abord nous nous intéressons depuis plusieurs années au domaine artistique et culturel en développant un goût particulier pour l'art contemporain. Les technologies numériques et les réseaux se développant au cours des années 1990 dans tous les domaines de nos sociétés occidentales, l'art a aussi été touché.

À peine quelques années plus tard, nous nous trouvons en situation de construire un travail de recherche en SIC, jeunes disciplines qui portent à ce moment-là un intérêt particulier aux technologies s'immisçant dans notre société. Notre champ d'étude s'offrait à nous : la rencontre de la technologie numérique avec le domaine artistique. Parmi la multitude de possibilités d'approches, nous avons opté pour identifier l'art numérique d'après les usages des artistes. Cette première recherche en DEA⁷⁶ (Méliani, 2002), nous conduit aujourd'hui à nous intéresser aux publics de l'art numérique : les rencontrer,

⁷⁶ Se reporter à l'introduction pour voir le cheminement qui nous a conduit du DEA à la thèse.

comprendre comment ils appréhendent l'art numérique, ce qu'ils font avec et dans quelles circonstances.

Notre problématique est donc la suivante :

Quelles sont les interactions des publics avec les œuvres numériques médiatisées par l'exposition ou par le réseau Internet et comment participent-elles à la relation circulaire permise par le dispositif artistique entre l'artiste et les publics ?

Le choix des termes clés de la formulation de notre problématique est traité un peu plus loin dans ce chapitre⁷⁷. Ainsi, nous définirons précisément ce que nous entendons par *interaction*, notamment par rapport à l'interactivité, par *dispositif* et surtout en quoi le dispositif permet une relation circulaire entre l'artiste et les publics. Et nous reviendrons sur la *médiatisation* des œuvres, déjà esquissée précédemment⁷⁸, mais que nous appliquerons aussi à l'exposition.

Nous explicitons comment cette problématique de recherche s'exprime à travers notre positionnement épistémologique et quels sont les résultats attendus.

La première partie de la problématique veut repérer les interactions des publics avec les œuvres numériques, c'est-à-dire comprendre comment les publics co-construisent du sens avec l'œuvre. Cette construction de sens s'opère inévitablement dans la situation d'interaction entre l'œuvre et les publics, que l'œuvre soit médiatisée par l'exposition ou le réseau Internet. Autrement dit, dans une situation où des publics de l'art numérique sont visiteurs d'une exposition et rencontrent des installations numériques, et dans une situation où ils sont internautes en train de consulter des œuvres net art. Précisons ici que les publics ayant participé à l'étude ne sont pas les mêmes pour l'étude de leurs interactions avec les installations numériques et celle avec les œuvres net art⁷⁹.

Deux questions de type constructionniste sont enchevêtrées dans la première partie de notre problématique :

- Comment les publics en situation construisent du sens avec l'œuvre ?

⁷⁷ Cf. 2.2. Les concepts fondamentaux convoqués.

⁷⁸ Cf. 1.1.3.1. La médiatisation numérique des arts.

⁷⁹ Cf. 2.3.1.1. Les terrains de recherche, pour le détail des contraintes.

- Comment cette interprétation de la situation les oriente dans leurs actions avec l'œuvre (que font-ils avec ?) et comment ces actions qui modifient la situation leur en donnent peut-être une autre interprétation, et ainsi de suite.

La première concerne un « processus de contextualisation primaire » qui « est consubstantiel au fonctionnement permanent de mon intelligence des faits » ; et la seconde un « processus communicationnel de contextualisation » qui « est consubstantiel au fonctionnement permanent de mes activités d'expression (conduites, attitudes, manières d'être, verbalisations...) » (Mucchielli, 2005, pp.30-31).

Nous ne pouvons comprendre les interactions des publics que si nous déconstruisons comment l'œuvre fait sens pour eux. Cette problématique de la construction du sens s'inscrit dans « une des problématiques fortes des sciences humaines toutes entières et *c'est une des problématiques majeures des sciences de l'information et de la communication* car il est bien évident que la communication des acteurs sociaux dépend de la façon dont ils définissent la situation » (Ibid, pp. 32-33).

Pour dégager les interactions des publics avec les œuvres, nous mettons en place une méthodologie de recueil de données de type ethnographique⁸⁰ adaptée aux deux type de situations pré-citées.

La deuxième partie de la problématique cherche à savoir comment les interactions des publics avec les œuvres numériques participent à la relation circulaire permise par le dispositif entre l'artiste et les publics. Précisons tout de suite qu'il ne s'agit pas de savoir si les interactions des publics participent ou non au dispositif, puisque le terme de *relation circulaire* affirme notre position sur la question. Nous développons cette position, annoncée dès l'introduction, tout au long de la thèse, en considérant les installations numériques et les œuvres net art comme possibles qui se révèlent dans l'actualisation effective des publics en situation. Ainsi, le dispositif est considéré comme le lieu de la récursivité, des publics vers l'artiste et de l'artiste vers les publics.

Il s'agit alors de qualifier les interactions des publics avec les œuvres, de dire de quelles manières les visiteurs participent aux installations numériques et les

⁸⁰ Cf. 2.3.1.3. Les méthodes de recueil.

internauts aux œuvres net art. Le concept de *dispositif* prend alors toute sa place pour rendre compte de la façon dont les visiteurs participent au dispositif de l'œuvre, c'est-à-dire dans les possibilités techniques et les représentations sociales qu'il leur propose.

Nous analysons alors de manière qualitative, c'est-à-dire par induction, les interactions des publics avec les œuvres. En rassemblant ces interactions par récurrences, nos méthodes d'analyse⁸¹ nous permettent de construire des catégories qui explicitent plus clairement la façon dont les publics participent au dispositif de l'œuvre, sans toutefois réduire la richesse de leurs interactions à des types simplificateurs ou qui auraient pu être pensé en amont de ce travail.

Notre problématique de recherche questionne ainsi à travers notre posture théorique les pratiques des publics de l'art numérique sous l'angle bien spécifique de l'interaction. Nos résultats permettront de les comprendre en les explicitant et en les qualifiant pour ainsi, dans une démarche réflexive, en tenir compte lors de la conception du dispositif des œuvres et dans leur médiatisation.

2.1.2. Une approche en sciences de l'information et de la communication

Dans de nombreux ouvrages, Alex Mucchielli définit l'approche communicationnelle comme s'inscrivant dans les paradigmes systémique et constructiviste, et également dans le paradigme de la complexité, entendu peut-être comme plus englobant encore que les deux précédents.

Très modestement, nous souhaitons en quelques lignes dire en quoi ces paradigmes fondateurs nous « parlent » dans notre humanité toute entière, au delà de notre posture de chercheur ; et souligner également en quoi notre thèse s'inscrit dans ces paradigmes.

2.1.2.1. Le paradigme de la complexité

La pensée complexe est d'abord une proposition d'Edgar Morin pour répondre à la complexité du monde qui nous entoure. Ce paradigme s'articule autour de deux grandes idées : il faut accéder à la compréhension en conservant la richesse des phénomènes humains, sociaux, naturels imbriqués dans de

⁸¹ Cf. 2.3.2. Les méthodes d'analyse.

multiples relations ; et nous ne pouvons réaliser ce projet sans nous ouvrir à l'interdisciplinarité, qualifiée avec humour et référence de *braconnage scientifique*.

Complexité et sciences de l'information et de la communication se rencontrent d'abord sur la plénitude dans la démarche interdisciplinaire. « En investissant des objets peu coutumiers, irréductibles à une discipline, tels que les cultures, les genres, les sociabilités, les manières d'être qui s'y rattachent, c'est-à-dire des objets qui recoupent des structures et des expériences de communication, les SIC se positionnent comme une interdiscipline capable de traiter de problématiques que les autres disciplines propres au SHS délaissent ou ne traitent que partiellement. Elles montrent dans ce cas toute la fécondité d'un dépassement des cloisonnements disciplinaires dans le cadre de démarches qui englobent leur objet pour ne pas perdre de vue le caractère "total", insécable, de la réalité humaine, renouant ainsi avec une des intuitions fondatrices de l'anthropologie moderne. » (Olivesi, 2006, p.194).

L'interdisciplinarité des SIC est également un atout pour aborder dans leurs recherches des objets scientifiques dits *techniques*⁸² autrement que par leur technicité. Ainsi, pour Davallon (2004, p.35), construire un objet de recherche en SIC, c'est « partir de la complexité de la réalité technique et sociale » de *l'objet technique*. D'une part, ces objets « sont composés d'objets principaux et d'objets auxiliaires », ce que l'auteur appelle un *système d'objets techniques auxiliaires*, et d'autre part « les complexes auxquels ces objets appartiennent allient des composants et des processus de nature hétérogène », définis par l'auteur comme « *complexes hétérogènes* de pratiques, de savoirs, d'organisations, de machines, etc. » (Ibid, p.34). Pour qualifier ces objets de recherche, il renvoie alors au concept d'*objet composite* défini par Joëlle Le Marec : « Les "composites" caractérisent des situations au sein desquelles des individus mobilisent à la fois la signification d'objets matériels et des représentations, réalisent des actions et mettent en œuvre des systèmes de normes ou de règles opératoires. » (Le Marec & Babou, 2003, p.246).

⁸² Nous renvoyons à J. Davallon (2004, p. 32) pour la distinction entre *objet de recherche* et *objet scientifique*.

Dans un article intitulé *Pour une épistémologie complexe des SIC*, Laurence Monnoyer-Smith (2008) propose trois axes fondateurs de cette épistémologie.

D'abord, en s'appuyant sur les travaux des auteurs précités, un des projets des SIC serait alors de « rendre intelligible l'intrication des relations qu'entretiennent entre eux tous les acteurs (objets compris) d'une pratique communicationnelle. [...] Dans cette perspective, l'originalité des SIC réside dans leur aptitude à tisser des liens dans la complexité et l'hétérogénéité des technologies et des pratiques sociales afin de fournir un cadre d'analyse aux rapports de médiation qui structure cette complexité. » (Ibid, 2008, p.7).

Elle précise ensuite les exigences d'une telle épistémologie sur trois plans : la nécessité pragmatique, la considération de la matérialité des supports qui permet « de construire des concepts permettant de penser les formes de l'individuation technique, de l'enchevêtrement des pratiques et des dispositifs, et de construire avec d'autres disciplines scientifiques une vision du social comme inscrite dans les dispositifs techniques qu'ils sont amenés à développer » (Ibid, p. 8), et la construction collective d'un vocabulaire commun.

Enfin, « cette épistémologie des SIC trace les contours d'une discipline non bornée par essence, interdisciplinaire par exigence normative et heuristique et non surplombante du fait de son ancrage sur le terrain. » (Ibid, p.8). Elle souligne que ces recherches doivent toutefois s'inscrire dans la longue durée, maîtriser le corpus de connaissances SIC pour l'enrichir, et, veiller dans le cadre de commandes à prendre la distance nécessaire pour appréhender un objet de recherche et non l'objet technique.

Edgard Morin (1986) propose de passer de la métaphore architecturale à la métaphore musicale pour comprendre les fondements épistémologiques : « Une métaphore musicale de construction en mouvement qui transformerait dans son mouvement même les constituants qui la forment [...]. »

En ce sens, notre recherche fredonne quelques gammes épistémologiques et selon la musique écoutée, nous irons peut-être chercher deux ou trois notes pour enrichir nos gammes. Autrement dit, nous élaborons un appareillage théorique et méthodologique pour mener à bien notre recherche, mais, d'une part, cet appareillage n'est pas pré-existant, nous le construisons selon notre sensibilité théorique, notre objectif de recherche et la confrontation au terrain ; et d'autre

part, nos outils conceptuels et méthodologiques, nos *façons de faire* s'élaborent et se définissent en même temps que s'opère la recherche.

Comme Laurence Monnoyer-Smith nous défendons « une conception pragmatique de la recherche, ancrée dans son environnement avec lequel, dans un mouvement très bien décrit par Dewey en son temps, elle souhaite construire les outils de réflexivité nécessaire à une prise de décision éclairée. »(2008, p. 9).

Nous vivons dans un monde complexe et nous ne pouvons réduire notre réalité partagée à un modèle linéaire et mécanique qui a peut être l'avantage d'être très accessible, mais qui restreint tellement le sens de nos communications (au sens d'être au monde) qu'il nous fait passer à côté de son essence. C'est en mobilisant des approches ouvertes et intersubjectives que nous pouvons accéder à une compréhension possible de nos communications dans notre monde partagé. Nous nous inscrivons donc dans cette *épistémologie ouverte* qui « [...] n'est pas pontificale ni judiciaire ; elle [l'épistémologie] est le lieu à la fois de l'incertitude et de la dialogique. En effet, toutes les incertitudes que nous avons révélées doivent se confronter, se corriger, les unes aux autres, entre-dialoguer sans toutefois qu'on puisse espérer boucher avec du sparadrap idéologique la brèche ultime. » (Morin, 1990, p. 64).

2.1.2.2. Le paradigme systémique-constructiviste

Il faut avant tout distinguer le constructionnisme du constructivisme. Le constructionnisme est *La construction sociale de la réalité* de Berger et Luckman en autres, que nous avons illustré à propos de notre problématique⁸³, en distinguant la contextualisation primaire et la contextualisation communicationnelle, toutes deux constructionnistes.

Exposons maintenant comment notre recherche est guidée par le constructivisme scientifique. Alex Mucchielli explique (2005, pp. 97-98) que le paradigme constructiviste émet huit postulats sur la connaissance et les conditions de production de cette connaissance : 1/ construite, 2/ inachevée, 3/ plausible, convenante, 4/ contingente, 5/ orientée par des finalités, 6/ dépendante des actions et expériences faites par les sujets connaissants, 7/ structurée par le

⁸³ Cf. 2.1.1. Notre problématique.

processus de connaissance tout en le structurant aussi, 8/ forgée dans et à travers l'interaction du sujet connaissant avec le monde.

L'auteur précise ensuite que les quatre premiers principes sont « faibles », c'est-à-dire qu'ils ont en commun le rejet de la notion de « vérité » que l'on retrouve dans toutes les recherches scientifiques.

Nous mettons donc notre recherche au regard des quatre principes « forts » qui fondent le constructivisme scientifique (Ibid, pp. 97-120) :

- Principe téléologique : « On ne peut pas séparer la connaissance construite des finalités attachées à l'action de connaître ».

La recherche doit être orientée par une finalité plus importante que la consonance et la reliance, et doit être précisée. Notre problématique sur la construction du sens pour l'acteur s'intègre dans les grandes problématiques des sciences humaines, et abordant les pratiques des publics par l'angle de l'interaction avec des dispositifs sociotechniques, elle s'inscrit pleinement dans les problématiques notre monde contemporain. Aussi, comme notre finalité est clairement énoncée et commentée dans le point dédié à la problématique, nous pourrons de fait en conclusion évaluer le chemin qui a été parcouru.

- Principe de l'expérimentation de la connaissance : « La connaissance est totalement liée à l'activité expérimentée et donc vécue du sujet ».

Le chercheur doit être au contact des phénomènes qu'il explore. Nous nous sommes immergée dans l'art numérique pour devenir *membre* de la communauté, nous donnons les détails dans la méthode d'enquête⁸⁴.

- Principe de la connaissance par l'interaction : « La connaissance est le fruit d'une interaction du sujet connaissant et de l'objet de connaissance ».

Nous retrouvons ce principe dans les recherches de types phénoménologiques ou sémiologiques. Nous faisons références à des principes phénoménologiques et appliquons des analyses sémiotiques ; par ailleurs, l'interaction est au centre de notre thèse : nous sommes en interaction avec les acteurs que nous observons, et avec les dispositifs que nous étudions, dispositifs avec lesquels les acteurs sont eux-mêmes en interaction. Autrement dit, nous construisons du sens avec

⁸⁴ Cf. 2.3.1.2. L'immersion.

l'acteur, lequel construit du sens avec les dispositifs, et nous construisons également du sens avec les dispositifs.

- Principe de la récursivité de la connaissance : « La connaissance établie et le processus de connaissance qui s'établit se structurent réciproquement ».

Ce principe privilégie les méthodologies itératives et modulables. Nous avons adapté notre protocole d'enquête à deux terrains différents⁸⁵. De plus nous utilisons la théorie sémiotique situationnelle, théorie ouverte, que nous adaptons à l'analyse des œuvres net art. Enfin, l'application de la théorisation ancrée, méthode d'analyse indéniablement constructiviste.

Suite à cet examen, nous pouvons dire que notre travail de thèse est bien constructiviste, et qu'à l'intérieur de cette recherche scientifique nous nous préoccupons d'une question d'ordre constructionniste. À présent, comment intégrons-nous les principes du paradigme systémique à notre recherche en SIC ?

Parmi les cinq axiomes proposés par Paul Watzlawick, Janet Helmick Beavin et Don D. Jackson au deuxième chapitre « Proposition pour une axiomatique de la communication » de leur célèbre ouvrage *Une logique de la communication* (1967), nous retiendrons surtout pour notre recherche les points suivants :

- « *On ne peut pas ne pas communiquer* » : tout comportement est une communication, la communication étant considérée comme la matrice dans laquelle sont enchâssées toutes les activités humaines.
- « *Toute communication présente deux aspects : le contenu et la relation, tels que le second englobe le premier et par suite est une métacommunication.* » Notre intérêt se porte alors davantage sur la *relation* qui nous indique comment comprendre le *contenu*.
- « *La nature d'une relation dépend de la ponctuation des séquences de communication entre les partenaires.* » Il est ici question de contextualiser la communication au sein des règles qui régissent les échanges.

⁸⁵ Cf. Chapitre V. Spécificités des sites web : nécessité d'adapter nos méthodes.

Situé au cœur de notre recherche, nous retiendrons également la distinction faite par ces auteurs entre *communication* et *interaction*. « Nous continuerons à désigner l'aspect pragmatique de la communication humaine en parlant simplement de "la communication". Pour désigner les différentes unités de communication (ou de comportement), nous nous sommes efforcés de choisir des termes appartenant à l'usage courant. Une unité de communication sera appelée message ou bien, là où la confusion n'est pas possible, *une communication*. Une série de messages échangés entre des individus sera appelée *interaction* (nous dirons seulement aux fanatiques d'une quantification précise que la séquence appelée "interaction" est plus grande qu'un seul message mais n'est pas infinie). » (Ibid). Ainsi, nous n'analyserons pas dans cette recherche le "message envoyé" ou le "message répondu", mais l'interaction entre les acteurs.

Nous considérons la pensée systémique comme incontournable pour appréhender toute situation à laquelle des acteurs participent. Pour Watzlawick (Ibid) : « un phénomène demeure incompréhensible tant que le champ d'observation n'est pas suffisamment large pour qu'y soit inclus le contexte dans lequel le dit phénomène s'y produit. Ne pas pouvoir saisir la complexité des relations entre un fait et un cadre dans lequel il s'insère, entre un organisme et son milieu, fait que l'observateur de quelque chose de mystérieux se trouve à lui attribuer des propriétés que peut-être il ne possède pas. » En tant que chercheur, nous attachons une importance particulière à ce fort concept de cadrage comme opération intellectuelle qui délimite un certain niveau d'observation. Nous prenons soin tout au long de notre thèse d'explicitier au mieux les différents cadrages opérés tant sur le plan scientifique : cadrage empirique, théorique et méthodologique, que sur le plan pragmatique de notre recherche concernant l'étude des interactions des publics de l'art numérique qui seront toujours contextualisées dans un environnement plus large.

Pour les fondateurs de Palo Alto, tout phénomène n'existe qu'en lien avec d'autres phénomènes : « la communication [est définie] comme une relation (c'est-à-dire un message porteur de signification), nécessairement intégrée dans un ensemble de relations entre des acteurs, le tout formant un système qui a des propriétés propres. » (Mucchielli, 2004, p.24). Le sens est une totalité supérieure aux acteurs du système : « ce qui se passe ici dans la dynamique de la

communication, dépasse ce qu'on pourrait attribuer à l'influence de tel ou tel acteur » (Ibid, p. 10). La communication est entendue comme une relation, c'est-à-dire une participation à un système d'échanges. Le sens se construit de la dynamique des communications, des interrelations. Ces interrelations forment dans le système des boucles de causalité circulaire, dépassant la logique d'une simple rétroaction, entendue comme réponse à une action. Ainsi, le principe de causalité circulaire défini comme les boucles de rétroactions dans le système, renvoie au principe de récursion dans le paradigme de la complexité d'Edgar Morin.

Même si nous ne développons directement les concepts systémiques ou constructivistes au cours de notre thèse, ces paradigmes sont constamment en arrière-plan dans notre façon d'appréhender les phénomènes que nous observons et analysons.

2.1.3. Une démarche centrée sur l'humain

Nous nous inscrivons intellectuellement dans une approche compréhensive qui propose principalement des méthodes qualitatives issues de l'ethnographie ; nous rejoignons en ce sens la proposition d'Yves Winkin d'une « anthropologie de la communication » (1996).

2.1.3.1. Approche compréhensive de l'acteur en situation

Depuis 1895, Wilhem Dilthey réagissant au positivisme d'Auguste Comte, montre la dualité évidente « Nature/Esprit », dualité qui nécessite deux attitudes épistémologiques différentes : l'explication et la compréhension, (Mucchielli, 1996, pp. 29-30). La première est dédiée aux faits des sciences naturelles et physiques radicalement hétérogènes des phénomènes humains et sociaux.

À ce moment de l'histoire des sciences, la différence est importante car elle permet à une posture *autre* de se construire pour contribuer à la construction d'une nouvelle manière de penser.

Dans l'article « l'approche "communicationnelle" : du quantitatif au qualitatif ? », Denis Benoit (2009) reprend cette distinction entre « "paradigme compréhensif"/"paradigme positiviste" - et de ce qui en est généralement considéré comme les principales oppositions sous-jacentes :

subjectivité/objectivité, compréhension.explication, interprétation/observation, sens/mesure, etc. [...] ». D'abord, il souligne que les recherches aujourd'hui semblent plutôt considérer les techniques qualitatives et les techniques quantitatives comme « compatibles » plutôt qu'opposées. En se basant sur les recherches systémiques, telle qu'entendues par l'école de Palo Alto, il en vient progressivement à démontrer comment le qualitatif et le quantitatif sont nécessairement imbriqués :

- « Versant quantitatif » :

Les analyses de type qualitatif se basant principalement sur la récurrence des données qualitatives : « [...] les sciences dont l'objet est l'"humain", en permanence confrontées au problème clef "des relations entre la donnée apparente (signifiant) et l'interprétation profonde de cette donnée (signifié)" doivent sans doute intégrer l'idée que le "qualitatif reste [toujours] caché derrière le nombre" [...]. » citant Grize J.-B et Marchais P. (2006). *Du quantitatif au qualitatif dans l'observation en psychiatrie*. Paris : Elsevier SAS.

- « Versant qualitatif » :

« De fait, il apparaît que le "technicien topographe" qui utilise le modèle proposé par *Une logique de la communication* se double toujours d'un "architecte concepteur" qui, pour caractériser le jeu, en vient à quitter le seul registre *strictement* descriptif, quantitatif, "explicatif" (limité au recueil systématique d'éléments matériels, factuels, objectifs et extérieurs), pour tenter d'appréhender, de "comprendre" un aspect sans doute bien plus abstrait, subjectif, masqué : les représentations, les significations, les "images du monde" qu'"intérieurisent" les acteurs, relativement aux diverses modalités visibles dudit jeu. Autrement dit, toute démarche quantitative en la matière se double – et doit *toujours* se doubler lorsque l'"humain" est concerné – d'une démarche nettement plus qualitative. »

Denis Benoit conclut sur la portée heuristique produite par la « combinaison de rigueur et d'imagination, de calcul et d'interprétation, en bref, d'"explication quantitative" et de "compréhension qualitative" ». Partageant les propos de l'auteur, aujourd'hui, c'est l'apport de la sociologie compréhensive qui nous intéresse dans notre thèse, notamment le postulat que tout homme peut pénétrer intellectuellement le vécu d'autrui, qualifié par métonymie d'attitude compréhensive, ou attitude empathique des phénomènes humains.

« Pour Schutz (1987), au départ, il y a chez l'acteur social "le problème qui l'occupe". Nous pourrions dire : son orientation d'esprit ou son projet (presque son intentionnalité porteuse), cette "orientation d'esprit" étant en interrelation avec les "circonstances" dans lesquelles se trouve l'acteur, c'est-à-dire certains éléments constitutifs de la situation. » (Paillé et Mucchielli, 2003, p. 62).

L'acteur *agit* la situation et *est agi* par la situation. Il y a une relation circulaire entre la situation qui propose à l'acteur une certaine manière d'agir par rapport à ses expériences vécues, ce qui nous renvoie aux *cadres de l'expérience* de Goffman ou aux ethnométhodes, et le projet de l'acteur qui oriente sa sélection des éléments signifiants pour lui dans la situation. Ou, pendant que la situation se définit pour l'acteur en cours d'action, la situation renvoie l'acteur à des *situations typiques* pour lui indiquer comment agir.

Nous appréhendons l'acteur comme un être « porteur d'un ou plusieurs projets qui déterminent ses actions envers le monde » (Berger & Luckman, 1966 et Mead 1950). Cette conception nous renvoie à la pensée et aux méthodes de l'interactionnisme symbolique selon lesquels l'acteur social est un interprète du monde qui l'entoure. « L'être humain construit son expérience du monde à travers une activité symbolique, c'est-à-dire que sa relation aux objets, aux personnes et aux événements n'est pas directe, étant toujours médiatisée par des symboles. Un symbole, c'est ce que représente un objet en résonance avec l'expérience qu'en a un sujet » (Paillé, Mucchielli, 2003, p. 32).

2.1.3.2. La recherche qualitative

Au début de l'ouvrage dédié à l'analyse qualitative, Pierre Paillé la présente comme un cas particulier : « celui de l'examen, du traitement, de la théorisation des données qualitatives issues d'une enquête de terrain, en faisant appel à une logique et à des opérations essentiellement qualitatives » (Ibid, p. 7). La construction de notre recherche s'inscrit pleinement dans cette démarche qualitative : de la manière dont est pensé notre sujet à la formulation de la problématique, de notre protocole d'enquête micro-sociologique à sa réalisation effective au plus près de la situation vécue par les acteurs, ainsi que des orientations intellectuelles aux concepts et méthodes d'analyse nous permettant d'organiser le sens.

Les approches convoquées dans la recherche proposent avant tout une manière d'appréhender le réel tel que le chercheur le perçoit et l'aident à penser son positionnement de chercheur avec *tout ce que cela implique* : la chaîne qui lie le positionnement épistémologique, les théories, leurs auteurs, leurs visions du monde, les concepts proposés pour en saisir une partie et les méthodes préconisées. C'est ensuite au chercheur, en fonction du regard qu'il porte sur lui-même et ce qui l'entoure de construire l'assemblage singulier qui, à un moment donné, répondra le mieux à sa situation problématique. Il s'agit de la méthodologie de la recherche que nous exposons dans le dernier point de ce chapitre⁸⁶.

Proposant une lecture de l'analyse qualitative sous le prisme de l'interactionnisme symbolique, Paillé (2003, p. 32) nous dit : « L'analyse qualitative se présente donc comme une construction autour d'une construction. En principe, l'analyse induite (par le témoignage de l'acteur), l'analyse construite (par le chercheur) et l'analyse comprise (par le lecteur) constituent trois univers symboliques différents. » Partageant cette analyse, nous espérons voir que notre expérience de recherche sera en résonance avec celles de nos lecteurs.

2.1.3.3. Vers une « anthropologie de la communication »

Yves Winkin est entre autres connu pour avoir divulgué le « modèle orchestral » de la communication, en réponse au modèle « télégraphique ». Nous partageons cette vision orchestrale de la communication qui s'inscrit dans les trois paradigmes forts de notre thèse : systémique, constructiviste et le paradigme de la complexité. Mais nous le convoquons surtout ici pour la portée de sa proposition d'une « anthropologie de la communication ».

L'anthropologie de la communication n'envisage pas la communication comme un objet d'étude, mais comme une perspective : « une anthropologie communicationnelle » (Winkin, 1996, p. 279). Dans cette perspective, Winkin nous dit que c'est une anthropologie de la « quotidienneté » ou de la « contemporanéité », et précise quelques lignes après : « Beaucoup plus rares

⁸⁶ 2.3. La méthodologie de recherche.

sont ceux [les chercheurs] qui se proposent d'étudier le fonctionnement régulier de la société, son ronronnement en quelque sorte » (Ibid, p.285).

Nous sommes tentée d'inscrire notre recherche dans cette perspective décrite par l'auteur. Nous ne cherchons pas dans notre domaine, l'art numérique, de rendre compte des performances techniques, des conceptions artistiques époustouflantes, ou de quelque autre phénomène éblouissant ; mais au contraire, notre objectif est d'observer comment les acteurs concernés approchent l'art numérique et quelles sont leurs pratiques en situation. Ou comme le dit d'une manière plus générale l'auteur : « comment l'ordre social s'engendre-t-il au quotidien, dans l'accomplissement de règles "connues de personne, entendues par tous" [...]. C'est l'ambition de l'anthropologie de la communication de contribuer à répondre à cette question, qui taraude les sciences sociales depuis très longtemps » (Ibid, p.286).

Cette problématique générale nous rappelle les remarques faites à propos de notre problématique sur les deux types naturels de processus constructionnistes de contextualisation⁸⁷ : primaire et communicationnel (Mucchielli, 2005, pp. 5-33).

2.1.3.4. « L'impératif ethnographique »

Dans l'anthropologie de la communication, Yves Winkin précise : « C'est avant tout une attitude, une disposition, une posture face au monde social. Je veux introduire ici l'"impératif ethnographique" qui sous-tend l'anthropologie de la communication et qui lui donne à la fois sa modestie (face à ce qui pourrait apparaître comme une ambition théorique démesurée) et sa force (par le poids même des données qu'elle s'impose de récolter lorsqu'elle investit un domaine). » Et l'auteur poursuit très clairement : « Se donner pour objectif de travailler tendancieusement, c'est avant tout s'imposer d'aller "sur le terrain". Sortir de son bureau, de ses bouquins, de son confort »(Winkin, 1996, p. 280).

Notre recherche ne s'inscrit pas dans la volonté d'arriver à des lois universelles et systématiques, notre apport scientifique est une contribution et non un résultat. L'analyse de situations singulières n'empêche pas à la recherche

⁸⁷ Cf. 2.1.1. Notre problématique.

d'avancer puisque la différenciation permet par définition de souligner des points de récurrence dans l'étude des phénomènes.

Dans la lignée des travaux de Michèle de la Pradelle, Emmanuelle Lallement (2002) s'inscrit dans une démarche d'anthropologie descriptive qui consiste à : « décrire les faits et gestes des acteurs pour analyser les logiques implicites de leurs comportements. ». D'un point de vue épistémologique, elle s'intéresse alors à l'utilisation de l'anthropologie par les SIC.

En rejoignant la proposition faite par Winkin d'une « anthropologie de la communication », elle soutient une « anthropologie de la communication qui prenne réellement en compte les situations... » (1996, p. 417). Dans cette démarche, Emmanuelle Lallement parle de « communication au sens premier du terme, la relation.[...] Parce qu'elle étudie la relation, l'ethnologie explicite comment un individu, dans une situation, se comporte et s'identifie. » (2002, p. 423).

Aussi, Bateson, dans le recueil de textes effectué par Winkin *La nouvelle communication* (1981, pp. 115-144), nous dit en 1971 dans le chapitre *Communication*⁸⁸ : « Le but ultime des méthodes esquissées à grands traits dans ce livre est d'aboutir à une présentation des processus par lesquels s'agencent les relations entre les hommes. »

Notre recherche partage ces mêmes fondements. Nous nous intéressons aux acteurs aux prises avec la situation, et nous décrivons leurs actions dans ces situations, c'est-à-dire en relation avec d'autres acteurs. Nous cherchons à comprendre ce qui fait sens pour l'acteur en situation en observant ses interactions avec les dispositifs artistiques numériques et en recueillant les discours qu'il produit sur ces actions.

Dans l'article cité précédemment, Lallement pose les bases d'une anthropologie de la communication :

- Compte tenu que tout comportement est signifiant dans un contexte donné, l'approche ethnographique permet de voir en quoi il y a participation à un système de règles et de codes.

⁸⁸ Tiré de l'ouvrage collectif : *Histoire naturelle d'un entretien*.

- Faire la différence entre la description ethnographique de comportements individuels ou de groupes et l'interprétation de ces comportements comme système ou culture.
- Dépasser le modèle émetteur/récepteur en SIC, les méthodes ethnographiques appliquées du côté de "l'émission", pour lesquelles on retrouve souvent une interprétation des *discours*, ne doivent pas être différentes de celles appliquées aux "récepteurs", centrées également sur la description des *actions*.

Cet impératif ethnographique nous renvoie directement à la genèse du sens pour l'acteur en situation. « Le sens naît toujours d'une confrontation d'un phénomène remarqué à des éléments dits "contextuels" dans lesquels il prend place. Aucun phénomène ne peut exister "en lui-même" dans le vide environnemental » (Paillé et Mucchielli, 2003, p. 11).

2.2. Les concepts fondamentaux convoqués

Notre objet d'étude se situe à des croisements disciplinaires, nous cherchons donc dans ce point à rassembler les concepts qui nous permettent au sein de notre discipline des sciences de l'information et de la communication de rendre intelligibles les interactions des publics avec l'art numérique.

Nous abordons d'abord les différents travaux sur la réception des médias, nous explicitons ensuite ce que nous retenons des notions d'usage et de pratique, nous définissons l'interactivité au regard de l'interaction, et précisons le concept de dispositif. Enfin, nous clarifions le vocabulaire autour des publics, visiteurs ou internautes, et spécifions notre emploi des termes médiation et médiatisation pour les installations numériques dans les expositions ou les œuvres net art sur le réseau Internet.

2.2.1. La réception des médias

Nous effectuons ici une synthèse des principales approches de la réception des médias. Ce point est en partie réalisé d'après l'ouvrage *L'explosion de la communication à l'aube du XXI^e siècle* de Philippe Breton et Serge Proulx (2002).

Les études sur la réception des messages des *mass media* se sont développées en même temps que ces médias de masse. Les premières enquêtes de type quantitatif cherchaient à identifier l'audience. Parallèlement, d'autres études, regroupées par Breton et Proulx autour de trois grandes générations, se sont développées sur la réception contribuant ainsi à la production de connaissances sociologiques.

2.2.1.1. Première génération : la réception médiatique comme décodage

Les études de la réception cherchent à identifier comment les téléspectateurs décodent et interprètent la programmation. La programmation est pensée comme un texte, et l'audience comme interprétation des messages.

Le décodage « individuel » est en même temps un décodage « collectif » d'une « communauté interprétative ». Les téléspectateurs partagent un même mode d'interprétation du discours médiatique, ils décodent de la même manière.

Le courant des *Uses and Gratifications* considère le récepteur comme « sujet interprétant » : le public sélectionnait et filtrait les messages qui s'offraient à lui. Ces études soulignent la participation active des publics à la construction du sens des messages, l'activité du téléspectateur est ici sémantique ou sociolinguistique. « L'analyse porte sur le processus de construction de sens par l'utilisateur et l'attribution de signification aux textes des médias plutôt que les satisfactions psychologiques éprouvées au contact des médias dans le courant des *Uses and Gratifications*. On dépasse le psychologisme reproché à ce courant. Elihu Katz indique les principaux marqueurs qui distinguent les courants contemporains de recherche sur la réception, des anciens travaux sur les leaders d'opinion ou sur les usages et gratifications » (Ibid).

Aujourd'hui l'accent est mis sur les flux d'influence de groupe plutôt que sur les flux d'information individuels. L'intérêt porte sur les mécanismes de réciprocité en jeu dans la conversation plutôt que sur les relais d'informations. Les chercheurs ont tendance à différencier les programmes : journal télévisé, affaires publiques, *talk shows*, divertissements, sports, *soap opéras*, séries policières ou de science-fiction, pub, etc. Chaque genre appelle un type particulier d'organisation du discours, et donc des attentes et des réactions différentes pour une construction de publics spécifiques.

Les auteurs poursuivent en indiquant que Stuart Hall publie en 1974 un texte fondateur sur l'encodage/décodage. Comme les moments de la production (encodage) et de la réception (décodage) d'un message télévisé dépendent de deux procès discursifs différents, il peut y avoir écart de signification entre la production et la réception. Il faut donc surtout s'attacher à l'analyse des pratiques de réception des sujets (conformité, négociation, opposition) et non exclusivement aux structures des textes médiatiques, même si ces dernières prescrivent une lecture. Le concept de « lecture prescrite » perpétue l'idée du texte comme véhicule de significations pré-construites s'imposant au sujet récepteur. Il n'y a pas de bon ou de mauvais décodage, pas de référent *a priori* de ce que serait le décodage dominant propre à la lecture prescrite.

2.2.1.2. Deuxième génération : le tournant ethnographique

Les recherches précédentes ont surtout été critiquées parce qu'elles ne prenaient pas en considération le contexte réel de réception : celui de la vie quotidienne. Les chercheurs réalisaient des tests expérimentaux sur des groupes de téléspectateurs constitués artificiellement.

Les chercheurs de la seconde génération, notamment Morley, vont s'appliquer à décrire finement les conditions de la réception des émissions télévisuelles, c'est-à-dire l'activité des téléspectateurs en contexte de vie quotidienne.

Ces travaux ethnographiques sur les activités des téléspectateurs ont tenté de rendre compte du contexte quotidien de réception des médias. Ils se sont orientés vers deux directions : ceux qui s'intéressent au contexte immédiat de réception, et ceux qui portent leur attention à la "réception secondaire", c'est-à-dire aux conversations sur les médias.

Ces études s'inspirent des travaux de Michel de Certeau⁸⁹ (1990) sur « l'invention au quotidien » dans les pratiques culturelles des gens ordinaires.

S'inspirant de ces travaux, David Morley et Roger Silverstone vont décrire le contexte domestique des pratiques de réception de la télévision. Plus précisément, ils essaient de saisir la dynamique contradictoire entre les ruses

⁸⁹ Cf. 2.2.2.2. Détournement de l'usage prescrit.

individuelles de la vie quotidienne et les stéréotypes imposés par une culture de masse envahissante.

Il s'agit d'identifier comment les individus intègrent dans leurs différents univers l'usage de la télévision : « On peut penser, qu'un même contenu télévisuel peut entraîner chez divers usagers des satisfactions subjectives très différenciées et même contradictoires. Par exemple, une émission contenant des scènes de violence peut servir de modèle comportemental à certains individus alors que la grande majorité de l'auditoire n'y trouvera que matière à divertissement » (Ibid).

2.2.1.3. Troisième génération : réflexivité et constructivisme

La troisième génération sur la réception se construit avec le questionnement épistémologique des sciences sociales à la fin des années 1980. Le chercheur s'interroge sur sa propre participation en tant qu'observateur impliqué dans la situation d'observation, et donc sa participation à la construction de ses « téléspectateurs », « audience », « publics ».

Cette troisième génération postule que l'audience est déterminée par le choix d'un cadre analytique particulier.

L'audience n'existe pas en tant que réalité objective indépendante du regard que l'on porte sur elle. La « mesure d'audience » est la plus connue de ces constructions sémantiques, cette mesure pourrait être définie comme une "fiction statistique" de public.

Assez hétérogènes, ces travaux se regroupent sur trois objets :

- la déconstruction des notions de "public" et "d'audience",
- la description du contexte plus large dans lequel les recherches sont produites (ici, c'est la fonction sociale et économique de la recherche au sein du système des industries culturelles que l'on tente d'explicitier),
- l'élargissement de la problématique de la réception à l'ensemble de la culture produite par les médias.

Daniel Dayan a réalisé un important travail de déconstruction de la notion de "public". Le point de départ de ses recherches concerne le caractère collectif de l'expérience du téléspectateur, souvent perçue *a priori* comme individuelle. Inconsciemment ou non, le téléspectateur, même seul devant son poste, s' imagine comme participant à un collectif plus large de téléspectateurs : « On

ne peut pas être spectateur sans référence à un public » Breton et Proulx (Ibid) cite Daniel Dayan⁹⁰.

Aujourd'hui, les chercheurs intéressés par les questions de réception se posent la question de l'impact des dispositifs de recherche sur la nature des données construites. Les auteurs soulignent que le rôle rempli par la recherche elle-même dans l'ensemble du système des industries culturelles de la communication doit nécessairement être pris en compte.

Philippe Breton et Serge Proulx (Ibid, p. 248) concluent sur les travaux de cette troisième génération : « D'une part, elles s'inscrivent dans l'ensemble complexe et souvent confus de la totalité des ressources symboliques qui s'offrent simultanément sur la scène médiatique. D'autre part, elles se nourrissent du stock d'habiletés culturelles et de compétences communicationnelles acquises par chaque individu spécifique au fil des ans. Les approches émergentes aujourd'hui les plus pertinentes sont les approches hybrides qui empruntent simultanément aux héritages respectifs des traditions d'étude des effets, de la réception et des usages. »

Ce court aperçu de l'évolution des travaux sur la réception de médias nous permet surtout de dégager les limites de ces études et ainsi de chercher d'autres façons de concevoir « l'usage » et « la réception ». Nous nous rendons bien compte que même si les chercheurs de la troisième génération ont la volonté de déconstruire la notion de « public » au singulier, de l'inscrire dans un « contexte d'usage » et de prendre en considération l'impact du dispositif de recherche dans leurs enquêtes, ils ont toutefois du mal à sortir du paradigme positiviste au sein duquel ces études se sont développées.

2.2.2. De l'usage aux pratiques

Globalement, l'utilisation répond à une manière prescrite, alors que l'usage renvoie à une façon habituelle de faire. La sphère de l'utilisation et de l'utilisateur

⁹⁰ Dayan, D. « Télévision : le presque public », *Réseaux*, n°10, 2000, pp. 227-256.

nous plonge dans les travaux en ergonomie ou en psychologie cognitive sur le design des interfaces homme-machine.

Nous choisissons ici de nous intéresser au champ de l'usage et de l'utilisateur qui prend en compte la relation de l'homme avec le dispositif technologique en le recadrant dans un champ socio-culturel plus large. Nous cherchons à savoir si le concept d'usage est pertinent dans le cadre de notre étude, ou si nous devons chercher une terminologie plus adaptée.

Aborder la question des usages selon Serge Proulx (2002), c'est se demander *ce que font réellement les gens avec ces objets et ces technologies*. Toujours selon l'auteur, la posture pertinente se situe entre le déterminisme technique qui étudie les impacts de la technologie sur la société, et le déterminisme sociologique qui ramène l'innovation uniquement à son contexte socio-historique. « L'observation des usages des objets techniques, c'est-à-dire de ce que les gens font effectivement avec ces objets et ces dispositifs, peut donc constituer une entrée pertinente pour saisir l'action de la technique dans la société. La description précise, l'analyse et la compréhension nuancée des phénomènes d'usage et d'appropriation des objets et dispositifs techniques permettent de saisir la complexité et les subtilités de la détermination du phénomène technique dans notre vie quotidienne. » (Breton & Proulx, 2002, p. 254).

Nous replaçons d'abord l'usage dans les approches théoriques pour penser l'innovation et nous verrons ensuite les principales définitions du concept comme détournement de l'usage prescrit ou appropriation de la technologie.

2.2.2.1. Un nouveau cadre de pensée

Le modèle de la diffusion développé par Everett Rogers au début des années 1960 postule que la diffusion d'innovations techniques entraîne un changement social. Il établit un continuum à partir de cinq profils de consommateurs qui se distinguent selon leur intérêt pour la nouveauté et leur rapidité à adopter les produits nouveaux : les innovateurs (2,5% de la population), les adeptes précoces (13.5%), la majorité précoce (34%), suivi de la majorité tardive (34%), et enfin les réfractaires (16%).

Linéaire et centré sur la diffusion des innovations, ce modèle évacue la problématique des usages au profit de celle de l'adoption. En réponse au modèle

économique de la diffusion, Michel Callon et Bruno Latour (1991), en sociologie de l'innovation, proposent le modèle de la traduction.

Le modèle de la traduction repose sur le concept fondamental de l'acteur-réseau composé d'entités humaines et non-humaines qui agissent comme intermédiaires les uns avec les autres. La traduction est le processus de négociations permanentes sur l'innovation à travers plusieurs mondes : industriel, politique, culturel, artistique, économique, juridique... C'est une mise en relation qui implique des adaptations-transformations pour construire un compromis. Ces multiples opérations de traduction réalisées par les acteurs-réseaux débouchent sur un consensus qui est la définition de l'innovation.

2.2.2.2. Détournement de l'usage prescrit

Dans *L'invention au quotidien*, Michel de Certeau (1990) prend le contre-pied de la consommation culturelle pour en faire le lieu de la création culturelle. Il met en relief une inventivité au travers des gestes quotidiens des gens ordinaires. Créativité ou inventivité prennent forme en contexte, et ne sont pas propres à des caractéristiques individuelles. Comme les entreprises mettent en œuvre des stratégies, les personnes ordinaires mettent en œuvre des tactiques dans leur quotidien. L'usage est défini par ces tactiques de bricolages, braconnages ou détournements des usages prescrits.

Dans le même sens que Michel de Certeau, Jacques Perriault (1989) s'intéresse à la logique de construction des usages. Il établit une distinction entre les usages prescrits : « usages conformes » et les usages décalés.

Il s'intéresse aux pratiques déviantes comme aux détournements de l'usage prescrit. Il propose de considérer l'usage dans une perspective dynamique entre trois éléments : le projet d'anticipation d'usage (ce que l'on va faire avec la machine), l'instrument choisi (et les possibilités techniques inhérentes) et la fonction assignée à l'instrument. La relation entre ces trois éléments permet de comprendre la différence entre l'usage prescrit et l'usage effectif.

Madeleine Akrich (1993, pp. 35-57) qui a précédemment participé aux réflexions sur le modèle de la traduction, développe plus particulièrement les contributions possibles des utilisateurs dans le travail de conception, en insistant sur la relation

entre les deux pôles. En manipulant les objets techniques, les utilisateurs peuvent intervenir dans la conception de quatre façons :

- Le déplacement : élargissement du « spectre des usages » sans modification majeure de l'objet.
- L'adaptation : introduction de modifications de l'ordre de l'ajustement, sans toucher aux fonctions premières.
- L'extension : enrichissement de la liste des fonctions de l'objet.
- Le détournement : création d'une nouvelle utilisation.

Avec un vocabulaire distinct mais proche, ces trois auteurs se retrouvent sur la différence entre l'usage prescrit, normé ou conforme et une nouvelle utilisation différente de cet usage, à savoir l'usage décalé ou détourné.

Plutôt que de se centrer sur le décalage entre la prescription et le détournement, d'autres auteurs préfèrent mettre l'accent sur une appropriation progressive de l'objet par l'utilisateur dans son environnement.

2.2.2.3. L'usage comme appropriation

En sociologie des usages, l'utilisateur est au centre du processus d'appropriation défini comme « un ensemble limité de savoir-faire pratiques liés directement à la situation d'usage et des attitudes spécifiques à l'égard de la technologie qui serait tributaire de l'engagement de l'utilisateur dans sa pragmatique d'appropriation » (Millerand, Giroux et Proulx, 2001, pp. 400-410). Breton et Proulx (2002, p. 272) définissent ainsi l'usage dans un processus d'appropriation de la technologie qui remplit les trois conditions suivantes :

- Une maîtrise technique et cognitive de l'objet, au sens d'artefact.
- Une intégration significative de l'objet technique dans la vie quotidienne de l'utilisateur.
- Dans l'usage surviennent des gestes de création dépendant des deux conditions précédentes.

Dans cette conception, l'appropriation est vue comme un parcours d'apprentissage qui se couronne par la capacité créatrice de l'utilisateur à réinvestir l'objet. La notion d'appropriation renvoie à la question des moyens mobilisés par l'acteur pour dépasser les contraintes de l'objet et accomplir son projet.

Se centrant sur l'appropriation des outils de communication, Josiane Jouët précise que l'utilisation de la technique nécessite d'acquérir un certain nombre de savoir-faire et d'habiletés. Pour l'auteur, « [...] les valeurs de rationalité et de performance de la technique imprègnent les usages fonctionnels mais aussi ludiques » (2000, p. 497).

Nous adhérons sur le plan conceptuel à ces différents travaux qui font l'effort de déconstruire le concept d'usage en insistant sur son appropriation et sur les détournements par rapport à l'usage normé qui peuvent être sources de créativité. C'est précisément ce que nous avons mis en évidence dans les résultats de nos précédentes recherches sur les usages de la technologie par les artistes (Méliani, 2002). Penser les usages pour les publics de l'art numérique, c'est considérer l'usager-public en situation d'usage d'un point de vue conceptuel, mais aussi d'un point de vue pragmatique.

2.2.2.4. Élargir le cadrage

Joëlle Le Marec (2001b, pp. 105-122) propose d'étudier ensemble les logiques d'usage et les logiques de conception pour repérer dans les premières, quelles sont les intentions de conception anticipées, et les confronter aux anticipations des usages supposés dans les secondes. Cette proposition de Joëlle Le Marec est à mettre en lien avec sa définition de l'usage, notion complexe qui recouvre selon l'auteur trois dimensions :

- le projet : l'objet s'intègre dans un projet social général de l'acteur et structure par là-même son usage personnel en projet d'usage.
- le contexte : détermine les conditions spécifiques d'utilisation, mais aussi cadre l'usage dans des pratiques culturelles et sociales préexistantes.
- la technique : dépasser les bricolages pour considérer les activités manipulatoires comme « des techniques inventées et mises au point par les acteurs pour "fabriquer" quelque chose avec les technologies » (Ibid, p. 117).

Si nous devons retenir une définition de l'usage, ce sera celle-ci. Pour l'auteur, la démarche implique un cadrage large qui ne correspond pas à celui opéré dans notre seul travail de thèse, même si nous l'avions pensé de cette manière dans la continuité du DEA à la thèse pour embrasser le terrain de l'art numérique dans

les logiques de conception des artistes et les logiques d'usage des publics. Pour être opérationnelle, notre étude aurait dû confronter ces logiques sur un seul et même terrain, ce que nous n'avons pu réaliser en tant que jeune chercheuse soumise à des contraintes de diplômes agencés selon une certaine temporalité. Concernant le cadrage de notre présente recherche, nous aimerions ci-après insister sur le deuxième point de la définition de l'usage selon Joelle Le Marec.

2.2.2.5. Penser les usages situés

Penser les usages situés, c'est d'abord cadrer sur les conditions d'utilisation des dispositifs en situation. Penser les usages situés, c'est aussi considérer des publics pluriels en dépassant la définition du cadrage situationnel comme intrinsèque au terrain d'étude pour une acception qui prend en compte des éléments extérieurs à la situation mais intégrés dans le cours d'action. Par exemple, les publics qui visitent des expositions d'art numérique convoquent dans leurs expériences passées de visites d'exposition des manières d'être et de faire.

Pour dépasser les approches qui ne s'intéressent qu'aux « rapports à la technique » ou qu'à « l'appropriation de contenus », Joëlle Le Marec nous dit que l'étude des usages doit permettre de « comprendre la manière dont s'actualisent des communications sociales structurées et les processus de construction des significations » (Ibid p.111). Pour ses publics, l'art numérique n'est pas une installation numérique ou une œuvre net art, mais un construit instable qui s'expérimente dans le cours d'action. Nous souhaitons ici rappeler le caractère réflexif, développé par l'ethnométhodologie, de l'acteur sur la situation et inversement.

Il y a une relation circulaire entre la situation qui propose à l'acteur une certaine manière d'agir par rapport à ses expériences vécues, et le projet de l'acteur qui oriente la sélection des éléments signifiants pour lui dans la situation. Autrement dit, pendant que la situation se définit pour l'acteur en cours d'action, la situation renvoie à l'acteur à des situations typiques pour lui indiquer comment agir.

Pour qualifier la capacité de l'acteur à aller puiser dans ses ressources en vue de dépasser la situation-problème dans laquelle il se trouve, nous apprécions le concept de performance. Dans son *Anthropologie de la communication*, Yves Winkin (1996) nous explique que Birdwhistell a emprunté ce concept aux

linguistes qui distinguent performance et compétence. La langue étant la compétence dont nous disposons et que nous activons dans nos situations sociales, et la parole, la performance, c'est-à-dire l'actualisation dans la situation des potentialités langagières dont nous disposons. Birdwhistell définit ainsi la communication comme performance culturelle. La culture entendue comme l'ensemble des normes incorporées tout au long de notre existence que nous avons comme potentiel de ressources ; et la communication comme performance, c'est-à-dire comme actualisation de la culture dans les interactions sociales.

Ce concept de performance est particulièrement parlant pour décrire le dépassement et l'actualisation réalisés par les publics en interaction avec un dispositif d'art numérique. La proposition *penser les usages situés*, du point de vue de la construction de la recherche, pourrait se formuler du point de vue pragmatique de l'interaction des visiteurs comme : *performer les dispositifs de l'œuvre*.

Nous sommes ici arrivée à trouver un cadre définitionnel qui s'intègre pleinement dans notre posture théorique. Cependant nous ne sommes pas complètement satisfaite car le terme *usage* ne s'accorde pas avec la sémantique du domaine artistique. En effet, nous concevons difficilement un visiteur d'exposition comme « l'utilisateur d'une exposition » ou « l'utilisateur du dispositif de l'œuvre ». Nous souhaitons donc conserver les apports conceptuels auxquels nous sommes parvenue sur le contenu de la définition d'*usage*, et vérifier si d'autres termes voisins ne seraient pas plus appropriés à notre situation de recherche.

2.2.2.6. Les pratiques

En introduction de la revue *Hermès* sur les *Pratiques d'information et de communication : l'empreinte du numérique*, Virginie Paul et Jacques Perriault établissent un panorama presque exhaustif des définitions, des termes voisins, des domaines d'application, des champs disciplinaires et des principaux auteurs sur la notion de *pratique*. Nous vous renvoyons à leur article pour apprécier toute la richesse et la précision de cet effort terminologique. Nous reprenons ici la définition à la fois englobante et synthétique à laquelle ils parviennent en fin d'exercice : « les pratiques sont des conduites finalisées, individuelles ou collectives, figées ou adaptatives, socialement situées, inscrites dans une

temporalité, sous tendues par des représentations, des savoirs, une logique et un raisonnement, marquées par une appréciation de soi et des autres, et révélatrices d'une culture qu'elles enrichissent éventuellement en retour. » (p. 13, 2004).

Comme l'indiquent V. Paul et J. Perriault, en début d'article, la polysémie de la notion de pratique la rend inefficace : « vide ou bien obèse de sens ». Ils nous mettent également en garde de l'associer aux termes d'information et de communication qui subissent le même sort. À l'écoute de leur conseil, nous poursuivons notre recherche terminologique.

Ainsi, aussitôt la définition de pratique formulée, les auteurs enchaînent avec la phrase suivante : « La notion de conduite, qui eut son heure de succès en psychologie, paraît opportune ici, car elle englobe le fait de se conduire soi-même et implique par là même une distinction et une articulation entre raisonner et agir. » (Ibid). Comme souligné dans le texte, le caractère psychologique lié à la notion de conduite et renvoyant aux théories comportementalistes ou aux méthodes expérimentales de la psychologie sociale ne semble pas convenir à nos travaux de recherche.

Nous mettons donc de côté les notions de *conduite* et de *pratique*. *Conduite* nous semble inadaptée à notre posture épistémologique, et bien que *pratique* paraisse appropriée à notre sujet de recherche, nous préférons éviter les confusions sémantiques. N'étant pas satisfaite d'*usage*, comme nous l'avons vu dans le point précédent, nous adoptons le concept d'*interaction*. Nous pourrions dire que dans le large champ des études sur les pratiques, nous choisissons l'angle de vue proposé par *l'interaction*, concept qui s'inscrit pleinement dans notre approche paradigmatique de ce que font les publics avec les dispositifs d'art numérique, ou plus exactement comment les publics de l'art numériques *performent* les dispositifs des œuvres.

2.2.3. Interactivité / Interaction des publics

Il est capital dans notre recherche de bien distinguer et définir l'interactivité et l'interaction. Nous parcourons ensuite rapidement quelques réflexions sur l'interactivité, pour nous centrer le concept de public qui fera inévitablement le lien avec celui d'interaction abordé précédemment.

2.2.3.1. Définition de l'interactivité au regard de l'interaction

G. Vidal (2004) contribue à cette distinction entre interactivité et interaction : « 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 [...] » Une première distinction serait donc en termes d'acteurs impliqués dans l'échange : l'interactivité concerne la relation de l'acteur au dispositif technique et se passe entre un « acteur humain » et une « machine », alors que l'interaction implique « émetteurs et récepteurs ».

Si on considère que l'auteur fait ici référence au modèle positiviste de la communication de Shannon et Weaver, nous définissons alors l'interaction comme un échange exclusivement entre acteurs humains.

Cependant, les termes « émetteurs et récepteurs » sèment le trouble. Comme Shannon et Weaver empruntent au domaine technique des concepts pour qualifier les communications médiatisées par le téléphone, deux nouveaux aspects s'offrent à nous.

D'abord, penser que l'interaction est entre *émetteurs* (ingénieur, concepteur, artiste...) et *récepteurs* (usager, internaute, visiteur...); l'interaction serait ici médiatisée par un dispositif socio-technique (comme le téléphone, l'ordinateur...). Mais comme Geneviève Vidal nous parle d'action *réciproque*, nous doutons qu'il s'agisse de la rencontre effective entre un artiste et un visiteur par exemple, ou de la confrontation des intentions matérialisées dans l'objet technique entre le pôle conception et le pôle usage.

Ensuite, provenant du domaine technique, *émetteur* opposé à *récepteur* sont tous deux définis dans Le Robert comme des appareils : téléphones, radio... ; « l'action réciproque entre émetteurs et récepteurs » pourrait alors tout simplement renvoyer à des actions entre machines.

Dans une optique de clarification du sens, la définition est finalement ambiguë, les termes employés étant trop chargés d'histoire.

Jean-Paul Fourmentraux (2000) approfondit cette distinction : « 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. »

Ancré dans le domaine technique, l'auteur se préoccupe de la question uniquement entre un acteur « humain » et une « machine », pour reprendre les termes précédents. Il nous dit que le dispositif contient des propositions d'interactivité qui peuvent ou non s'avérer. Ces propositions sont pensées par le pôle conception et matérialisées dans le dispositif. Dans l'interaction, l'acteur humain *actualise*, c'est-à-dire active en situation dans le *ici et maintenant*, ou non, les possibilités à l'état latent dans le dispositif.

Nous partageons cette distinction entre interactivité et interaction, et souhaitons maintenant préciser ce que nous entendons par interaction.

Comme pour la systémique⁹¹, pour l'interactionnisme symbolique (Mead, 1950) le concept d'interaction définit avant tout les échanges entre acteurs humains, interactions qui témoignent de leur vision du monde. Certains auteurs dont nous faisons partie, ont étendu le concept à une inter-relation entre des entités généralisées : « [...] Les interactions sont des actions réciproques modifiant le comportement ou la nature des éléments, corps, objets, phénomènes en présence ou en influence » (Morin, 1977, p. 51). C'est en ce sens que l'acteur est en interaction avec d'autres acteurs ou avec des dispositifs socio-techniques. L'interactivité, dont nous reprenons le sens donné par Fourmentraux, est alors une des formes possibles parmi tant d'autres pour qualifier le rapport au dispositif. Le concept d'interaction est plus englobant que le terme interactivité.

2.2.3.2. L'interactivité

Focalisant leur attention sur le dispositif, certains auteurs cherchent à mieux identifier l'interactivité. Jean-Louis Weissberg (1999a), par exemple, en distingue trois. « L'interactivité de commande », ou corporelle, réside en un programme pensé à l'avance, mais qui se ré-écrit selon le parcours de chaque acteur. « L'interactivité langagière » est une machine, ou un homme qui par l'intermédiaire d'une machine, échange avec l'acteur sur le mode conversationnel. Ces deux premières interactivités cherchent à se rapprocher des comportements humains ; la troisième, à l'inverse est une interactivité propre

⁹¹ Cf. 2.1.2.1. Le paradigme systémique-constructiviste.

aux capacités des machines. Il s'agit de « l'interactivité voilée » qui, avec l'apparition des agents intelligents, réagit aux comportements de l'acteur sans se faire remarquer.

Nous avons déjà vu dans le premier chapitre⁹² que Jean-Paul Fourmentraux distingue quatre degrés d'interactivité au dispositif : l'exploration, la contribution, l'altération et l'alteraction.

Ces travaux peuvent être intéressants en termes de conception pour penser l'implication corporelle de l'acteur dans le dispositif, ou comme propose Joëlle Le Marec : « L'interactivité peut être prise en charge en sciences de la communication non pas comme concept, mais comme support discursif structurant des rapports à la pratique. » (2001, p. 103).

Nous laissons donc les différentes formes d'interactivité déjà pensées par ces auteurs pour porter notre attention sur tout ce qu'il est possible de faire pour les publics dans l'interaction.

2.2.3.3. Les publics

L'emploi du terme *public*, au singulier, n'est pas signifiant dans une approche compréhensive de la complexité des phénomènes humains. Lors de notre enquête empirique, nous ne pensons pas pouvoir rencontrer un visiteur-type idéalisé qui condenserait une multiplicité de pratiques individuelles. Nous rejoignons les propos de Daniel Jacobi : « la recherche sur le public ne peut totaliser ou représenter la diversité des individus, de leurs motivations et attentes » (1997, pp. 9-14), et c'est pourquoi nous employons publics au pluriel.

Nombreuses sont les enquêtes sur les visiteurs d'exposition qui définissent *a priori* des types de public. Par exemple la catégorisation classique : novices, amateurs, avertis qui peut être revisitée en termes de fréquence : visiteurs exceptionnels, occasionnels ou réguliers (Donnat, 1994, pp. 16-23). Nous ne sommes plus ici dans la singularité absolue du public. Mais l'étendue de la diversité des individus est toute relative se réduisant à trois types de public.

Ancré dans une sociologie déterministe, Pierre Bourdieu (1977) établit une correspondance entre les classes sociales et l'appréciation d'une œuvre d'art qui

⁹² Cf. 1.2.2. Par ses typologies

met en relief deux logiques opposées : d'un côté la crédulité du bon public populaire, et de l'autre l'érudition artistique du public esthète.

Jean-Claude Passeron qui avait travaillé avec Pierre Bourdieu poursuit ses recherches en sociologie de la réception, et conçoit aujourd'hui la nécessité de considérer les publics comme individus pluriels : « seule une sociologie de la réception, qui s'astreint à décrire les effets réels des œuvres sur des publics diversifiés, peut se mettre en situation de ne pas préjuger du sens empirique de l'art à partir du sens que lui désigne et que circonscrit étroitement le public légitime des œuvres » (1991, p. 264).

Nous regrettons encore le schéma linéaire dans lequel s'inscrivent ces études. Le terme même de *réception* reprend le schéma canonique de la communication avec d'un côté le pôle de l'émetteur et de l'autre celui de la réception. La réalité étant subjective, les *effets réels des œuvres* ne peuvent exister dans notre conception scientifique.

Insatisfaits de ces propositions, nous nous tournons vers des enquêtes qualitatives des publics. Celle qui retient le plus notre attention a été réalisée en 1982 par Éliséo Veron et Martine Levasseur (1991), au Centre Pompidou. À partir d'observations complétées par des entretiens qualitatifs, les auteurs dégagent une typologie des stratégies de visite d'une exposition. Ils caractérisent par métaphore animale les visiteurs observés selon quatre types : les fourmis, les papillons, les poissons et les sauterelles qui ont chacun des modes de déplacement liés à des stratégies de visites types.

L'étude conduit à une typologie, dans leur cas une typologie de parcours de visites, corrélée au terrain de l'exposition étudiée. Les données recueillies ne peuvent prétendre à une généralisation extérieure à la situation d'exposition, mais les résultats produits permettent de rassembler la multiplicité des conduites des publics en situation de visite dans des catégories globalisantes.

Nous insistons sur le fait que nous ne cherchons pas à révéler le point de vue du public, ou des publics préconçus, mais à considérer l'acteur-public dans sa situation. En ce sens, il n'est pas le public, mais un des publics possibles c'est-à-dire par exemple, un visiteur d'exposition qui est également, dans le même moment, investi d'une autre position sociale (lecteur de revue d'art, enseignant

en multimédia...). Notre thèse vise à comprendre le point de vue des différents publics de l'art numérique, qu'ils soient en train de visiter une exposition d'installations numériques, ou en train de consulter des œuvres net art. De la même manière que nous ne souhaitons pas prédéfinir les types de visiteurs, nous n'anticipons pas non plus un type d'internaute préconçu.

Rappelons⁹³ ici que nous employons le terme de publics pour qualifier les acteurs sociaux rencontrés dans l'étude. Notre recherche porte sur les publics de l'art numériques, c'est à dire sur des acteurs qui témoignent d'un intérêt pour ces formes artistiques. Ces publics sont alors soit des visiteurs dans l'espace d'exposition, soit des internautes dans l'espace du web.

Nous faisons donc le choix de mettre de côté toute typologie déjà construite pour choisir d'appréhender *naïvement* les réalités vécues par les publics dans leurs interactions avec les œuvres numériques. Développée dans le sous-chapitre suivant⁹⁴, notre méthodologie d'enquête est principalement phénoménologique, situationnelle et qualitative. Dans cet esprit, les données recueillies induiront des catégorisations globalisantes certes, mais toujours en lien avec les réalités observées des différents publics.

2.2.4. Médiatisation des œuvres

Nous explicitons dans cette dernière sous-partie consacrée à la définition des concepts fondamentaux convoqués dans la thèse : le dispositif, la distinction entre médiation et médiatisation, puis nous terminons en mettant en parallèle la médiatisation des œuvres par le média Internet et par le « média exposition », selon l'expression de J. Davallon.

2.2.4.1. Le dispositif

Comme d'autres concepts ou notions déjà abordés dans cette recherche, le *dispositif* est employé dans des champs très divers et revêt une pluralité de significations. Ainsi nous pouvons parler du dispositif de l'œuvre, du dispositif informatique, du dispositif de l'exposition, du dispositif de médiation d'une exposition, du dispositif de recherche ou d'enquête, etc.

⁹³ Cf. Schéma du cadrage empirique de la thèse, en introduction.

⁹⁴ Cf. 2.3. La méthodologie de recherche.

D'abord, comme le souligne Jean-Louis Weissberg, la notion de *dispositif* est « un outil de passage ou un instrument d'articulation » qui permet de repenser un certain nombre de relations voire d'oppositions. (1999b, p. 169).

On retrouve par exemple cette mise en correspondance en sociologie de l'innovation, chez des auteurs auxquels nous avons déjà fait référence pour clarifier le concept d'usage, tels qu'Akrich, Callon ou Latour qui développent le concept de dispositif pour désigner les assemblages socio-techniques d'humains et de non-humains.

Dans *Le Dispositif. Usage et concept.*, numéro de la revue *Hermès* coordonné par Geneviève Jacquinet-Delaunay et Laurence Monnoyer, les auteurs soulignent en avant-propos que le concept permet « d'appréhender, dans toute leur complexité, les rapports entre le technique et le symbolique, entre le sujet et l'objet, en mettant en évidence à la fois les logiques d'usages et le positionnement idéologique ambigu du dispositif, entre liberté et déterminisme. » (Jacquinet-Delaunay & Monnoyer, 1999, p. 4). Ainsi, le *dispositif* permet le rapport, le lien, la mise en tension de deux pôles comme le souligne Hugues Peeters et Philippe Charlier dans « Contributions à une théorie du dispositif »⁹⁵, article issu du même numéro d'*Hermès*, précise que : « [...] l'entre-deux n'est pas fusion indifférenciée de deux pôles (liberté et contrainte, réalité et imaginaire, sujet et objet), mais attestation d'un espace de médiation irréductible entre ces deux-ci. L'entre-deux ne dissout pas les pôles, il les met en relation. » (pp. 21-22).

Dans la même revue, Daniel Peraya parle de « dispositif techno-semiopraxématique (TPS), défini comme l'ensemble des interactions entre ces trois univers : une technologie, un système de relations – un cadre technosocial selon l'expression de Flichy – et un système de représentations, de l'ordre du sémio-cognitif. » (1999, p. 154).

Certains auteurs ont fait évoluer le concept de *dispositif* en conservant cette idée de médiation entre pôles, mais en modifiant l'univers des pôles en question : [...] bien ancré au centre de la relation homme-machine et c'est incontestablement avec le développement des Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication – qui révèle, techniquement la numérisation – qu'on a vu cette

⁹⁵ Elaborée à partir de la synthèse des interventions du colloque « Dispositifs et médiation des savoirs » à l'Université de Louvain-La-Neuve en 1998.

notion sortir du champ délimité de ses origines pour proliférer dans d'autres sphères d'activités humaines, avec ou sans machines, et désigner des pratiques qui ont toutes, pour particularité, de se dérouler au sein d'environnements aménagés. » (Jacquinot-Delaunay & Monnoyer, 1999, p. 10). Nous constatons donc que le concept permet également d'articuler des éléments qui ne concernent que de « l'humain ».

Dans notre recherche, nous employons le terme dispositif comme substantif, dans ce cas, nous précisons toujours de quel dispositif il s'agit, par exemple : le dispositif méthodologique ou le dispositif d'exposition. Lorsque nous l'employons comme concept, c'est dans le premier sens défini par les auteurs ci-dessus, c'est-à-dire comme un agencement qui permet la médiation entre du non-humain (objets, outils, matériaux, techniques) et de l'humain (les intentions d'acteur, ses projets, ses usages, ses représentations de l'objet) dans un environnement (espace physique, cadre, contexte social et culturel, situation).

L'organisation du dispositif repose donc sur un ensemble de construits anticipés par les concepteurs d'après leurs expériences, leurs intentions d'usage par les publics, leurs « déjà-là » culturels et de normes sociales présumées partagées.

Malgré l'engouement massif pour ce concept, le dispositif est particulièrement adapté et cohérent dans notre situation de recherche. Il s'insère dans une approche pragmatique et interactionniste, il prend en compte la dimension intentionnelle, et il nous offre la possibilité d'appréhender par le même concept les installations artistiques et les œuvres net art. Nous employons alors indifféremment *dispositif de l'œuvre* ou *dispositif artistique numérique* pour aborder le terrain des expositions et celui du web artistique.

Hugues Peeters et Philippe Charlier soulignent le caractère normatif du concept qui participe selon eux « [...] à la conception d'un modèle, d'un idéal de société. » (pp. 20-21). Toujours d'après ces auteurs : « Les dispositifs proposent à l'utilisateur une place à laquelle celui-ci ne peut être indifférent. Leur manière d'inviter à prendre l'initiative valorise certains comportements (ils encouragent par exemple l'expression des différences individuelles). Ils attendent de l'utilisateur qu'il s'approprie les ressources mises à sa disposition pour construire un projet personnel. Cette manière de procéder, qui condamne en quelque sorte à la

créativité et à la liberté, participe d'un modèle axiologique. » (Ibid, pp. 20-21). Le parti pris implicite rattaché à l'emploi du concept nous permet de mettre en abîme cette soit disant « bonne façon de faire pour l'acteur » avec les *dispositifs* d'œuvre étudiés dans notre recherche. Nous remarquerons que dans leur conception du dispositif de l'œuvre, certains artistes ont intégré ce modèle axiologique et jouent parfois de cette marge de manœuvre laissée aux publics dans l'espace de liberté/contrainte du dispositif des œuvres en anticipant l'attente de participation créative des publics.

2.2.4.2. Médiation et médiatisation

S'intéressant au média éducatif qu'il définit comme dispositif de communication et de formation médiatisées, Daniel Peraya (1999, pp. 153-167) distingue la médiatisation de la médiation, comme processus qui porte sur le contenu pour la première et sur la relation pour la seconde.

« La médiatisation évoque d'abord l'idée du *médium*, cet intermédiaire obligé qui rend médiante la communication entre les interlocuteurs – professeurs et apprenants [ou artistes et publics] : il s'agit toujours de documents imprimés ou électroniques, d'images et de textes, d'illustrations [ou d'œuvres], etc., donc de représentations matérielles. » (Ibid, p. 153-154).

La médiation, plus englobante, comprend la médiatisation des contenus. « Tout acte de communication s'inscrit dans une interaction sociale, qui à son tour prend place dans un système plus vaste de rapports sociaux. Aussi, à côté des opérations de médiatisation [...] il faut encore tenir compte de la médiation de la relation [...] » (ibid, p.155).

Ainsi l'interactivité, ou interactivité fonctionnelle, relèverait du processus de médiatisation : elle « gère le protocole de communication entre l'utilisateur et la machine ». Et l'interaction, ou interactivité intentionnelle, serait propre à la médiation gérant « le protocole de communication entre l'utilisateur et l'auteur absent, mais présent à travers le logiciel ».

Rejoignant la distinction que nous avons faite précédemment sur interactivité/interaction, l'auteur précise que « D'un point de vue terminologique, le terme d'interaction conviendrait bien mieux que celui d'interactivité puisqu'il désigne la dimension relationnelle et pluri- ou dialogique [...] et constitue donc un des aspects fondamentaux de la médiation. » (Ibid, p. 156).

Comme nous dit l'auteur, le dispositif permet la médiation, c'est-à-dire la relation ou l'interaction, entre l'utilisateur, ou les publics, et l'auteur, ou l'artiste. En ce sens, nous considérons le dispositif comme le lieu de la récursivité. Il permet de faire se rencontrer l'intentionnalité de l'artiste matérialisée par des choix de conception et de réalisation, et intentionnalité des publics qui se manifeste par leurs actions, ou plutôt interactions avec le dispositif à deux niveaux.

D'abord, les interactions des publics s'effectuent à l'intérieur du dispositif, c'est-à-dire à l'intérieur d'un cadre d'interactions possibles grâce aux ressources et contraintes du dispositif. Mais les interactions des publics participent aussi à la co-construction du dispositif lui-même, c'est-à-dire à sa mise en forme. Nous considérons les installations numériques ou les œuvres net art comme des dispositifs artistiques qui n'existent que lorsque les publics les performant, c'est-à-dire qu'ils sont vus comme des potentiels en attente d'activation. On pourrait ainsi qualifier ces œuvres de dispositifs artistiques interactionnels ou communicationnels pour appuyer sur leur caractère performatif. Autrement dit, sans l'interaction des visiteurs, l'œuvre n'est pas, elle est un possible. Le dispositif permet d'appréhender cette relation circulaire entre les publics qui font exister l'œuvre et les artistes qui mettent en place les prémisses de l'œuvre.

2.2.4.3. Le média Internet

Pour distinguer l'objet de sa médiatisation, Patricia Jullia (2002, pp. 48-49) propose dans sa thèse de dissocier le contenu informatif du support, et utilise ainsi le concept de documents, ou d'hyperdocuments en faisant référence aux liens hypertextuels entre les documents.

Elle cite notamment un article co-écrit par trois auteurs lors du cinquième colloque H2PTM en 1997, à l'université de Paris 8, réputé pour ses rendez-vous bi-annuels et pluridisciplinaires sur les hypermédias : « [...] un document est un contenu informationnel pouvant être supporté par un médium. En ce sens, une cassette vidéo, un livre, une toile, ... ne sont pas des documents mais des supports. En revanche un film, un texte, une peinture, ... sont des documents. Ils sont indépendants du support de consultation et/ou de diffusion. Ils peuvent être consultables, en tout ou partie, sur un livre, sur une toile, sur un ordinateur, un réseau, etc. Le terme document désigne ainsi la structure qui régit l'organisation

de sous-parties constituantes, et ceci en totale indépendance vis-à-vis de l'objet physique réalisé au final »⁹⁶.

C'est ce sens de médiatisation que nous retenons lorsque certains artistes choisissent de s'exprimer sur le support d'Internet, c'est-à-dire lorsqu'ils ne choisissent pas la toile de lin, mais un site web pour donner forme à leur création. Nous parlons ici de net art défini comme pratiques artistiques qui utilisent le médium Internet pour prendre forme. Les créations net art peuvent également être à leur tour médiatisées sur un autre site web ou sur des supports plus classiques, un magazine en ligne ou un livre sur le net art.

Nous pourrions dire que les œuvres net art sont des documents artistiques utilisant comme médium de création le support numérique, médium qui leur permet aussi la diffusion. Notons que dans ce dernier cas, il y a une double médiatisation du médium numérique : la première correspond au médium comme moyen de traiter les données sur un support, elle est intrinsèque à l'expression et à la mise en forme du document artistique, les autres correspondent au médium comme diffusion de ce support. Nous pointons ici la différence pour le net art, mais nous retrouvons cette double médiatisation pour toute création. À l'aide des concepts développés par Jean Davallon (1999), nous développons dans le point ci-après cet aspect en différenciant le contenu de l'œuvre, ou document artistique, de son vecteur technique, ou première médiatisation réflexive, et de sa diffusion, ou deuxième médiatisation transitive.

2.2.4.4. Le média exposition

Jean Davallon (1999) considère l'exposition comme un dispositif médiatique où se jouent des pratiques sociales et symboliques. Il nous dit : « L'exposition, en tant qu'objet culturel, peut ainsi se définir comme un dispositif à l'intérieur duquel *l'évènement de la réception* se produit » (p. 28). L'exposition est donc un dispositif construit qui permet au visiteur de pouvoir rencontrer les œuvres. C'est pour l'auteur l'aspect communicationnel de l'exposition auquel il faut ajouter l'aspect symbolique « qui concerne la relation du récepteur au producteur et celle de l'objet à ce qu'il représente » (Ibid, p. 28). D'une part, la mise en exposition

⁹⁶ Durand, A, Laubin, J.-M., Leleu-Merviel, S. « Vers une classification des procédés d'interactivité par niveaux corrélés aux données ». in *Hypertextes et Hypermédiat*, H2PTM'97, Paris, Hermès, 1997, p. 139.

introduit une médiation entre le monde du visiteur et celui de l'objet, et d'autre part, entendue comme un objet-culturel construit, l'exposition résulte « [...] d'une production formelle et destinée à produire chez celui qui les reçoit un "effet" symbolique (contemplation esthétique, adhésion à des valeurs, production de croyance, connaissance, etc) » (Ibid, pp. 43-44). C'est-à-dire que le visiteur construit du sens avec l'objet-œuvre au travers de la mise en exposition des objets-œuvres (aspect communicationnel), et dans le même temps, il construit également du sens avec l'objet-exposition (aspect symbolique).

Nous retrouvons cette même dynamique sur notre deuxième type de terrain de recherche, lorsque nous étudions les publics d'œuvres net art. Mais ici la médiatisation numérique paraît plus évidente. L'acteur-internaute est à la fois confronté à l'intentionnalité du dispositif informatique (aspect symbolique) qui lui permet d'accéder (aspect communicationnel) à l'œuvre en ligne, elle-même porteuse d'intentions.

Définir 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 » (Ibid, p.7). Jean Davallon distingue donc deux activités de production de sens imbriquées : celle qui s'opère avec l'œuvre d'art, média réflexif qui se montre, et celle qui s'opère avec l'exposition, média transitif qui montre et qui indique comment regarder les œuvres (Ibid, p.7).

Pour l'auteur, avoir une approche communicationnelle de l'exposition : « C'est s'orienter vers une pragmatique portant sur l'agencement matériel qui rend possible et guide la relation au visiteur » (Ibid, p.7). Comme l'auteur le propose, nous prenons en compte dans notre étude à la fois le niveau micro-situationnel du visiteur en interaction avec le dispositif de l'œuvre, et le niveau méso-situationnel du visiteur en situation avec le dispositif de l'exposition ; considérant ces deux niveaux comme ne faisant qu'un dans le vécu du visiteur.

2.3. La méthodologie de recherche

Nous présentons d'abord notre protocole d'enquête ancré dans la démarche compréhensive : des terrains à leur investigation, puis les deux méthodes

d'analyses qualitatives mobilisées pour révéler les données recueillies selon le questionnement porté par notre recherche.

2.3.1. L'enquête qualitative

Après avoir justifié nos choix sur les terrains de recherche et notre élaboration de l'enquête, nous définissons les méthodes qualitatives, de type micro-sociologique, employées pour recueillir les données.

2.3.1.1. Les terrains de recherche

Comme annoncé en introduction, nous observons les interactions des publics de l'art numérique sur deux types de terrain : avec les installations numériques dans l'exposition et avec les œuvres net art sur le réseau Internet.

Le premier type est constitué des deux terrains : le festival @rt outsiders et l'exposition *Zones de Confluence* à Villette Numérique, tous deux en 2004 à Paris. Nous les avons principalement choisis pour leur légitimité dans le domaine et leur concordance temporelle participant à la faisabilité de la recherche.

Le second type de terrain est plus difficile à appréhender, il s'agit d'œuvres net art, par définition en ligne sur le réseau Internet et consultés la plupart du temps par un internaute seul avec un ordinateur. Nous avons donc élaboré une méthode d'enquête spécifique pour répondre aux contraintes de ce terrain tout en restant dans la lignée de nos principes épistémologiques fondateurs. C'est pourquoi nous faisons un détour méthodologique au chapitre 5, après la deuxième partie⁹⁷ (chapitres 3 et 4) dans la thèse, pour traiter dans le chapitre 6 « l'étude des interactions des publics avec des sites web artistiques » (Deuxième Partie).

Ces terrains induisent des champs distincts (l'exposition, le réseau Internet) qui se rencontrent dans notre approche en SIC sur l'art numérique. Notre volonté de rencontrer des visiteurs et des internautes se justifie empiriquement. En tant que chercheur nous construisons intellectuellement les publics de l'art numérique comme visiteurs ou internautes, mais dans la réalité vécue, ce sont les mêmes publics qui se déplacent pour des festivals dédiés à l'art numérique et vont sur des sites web artistiques pour voir des œuvres net art ou, par exemple, consulter

⁹⁷ Cf. L'étude des interactions des publics avec des installations numériques.

des magazines en ligne sur le sujet. Visiteurs et internautes sont en quelque sorte des catégories pré-construites que nous voulons dépasser dans la présente recherche.

Pour des raisons pratiques de conduite d'enquête, nous ne pouvons réellement conduire notre recueil de données avec les mêmes acteurs en situations de visite d'exposition et de consultation d'œuvres net art. Nous découvrons les visiteurs pendant leur visite des deux festivals parisiens investis, et réalisons notre enquête sur les œuvres net art à Montpellier. Ce ne sont pas les mêmes personnes, mais ce sont des acteurs qui sont intéressés par l'art numérique, qui fréquentent des lieux où des manifestations sont organisées, et se tiennent au courant de l'actualité sur le sujet. C'est en ce sens que nous les définissons comme publics de l'art numérique.

Dans chacun des trois chapitres correspondant à nos trois terrains, nous explicitons de manière très détaillée nos investigations pour réaliser notre recueil de données. En cohérence avec notre positionnement épistémologique, les deux points suivants présentent les méthodes utilisées pour recueillir les données qui nous permettront d'apporter des éléments de réponse à notre problématique.

2.3.1.2. L'immersion

Une des premières activités de la construction de la thèse est la documentation et la lecture. Lecture d'études et d'ouvrages spécialisés en art, art contemporain, art numérique en vue d'acquérir des connaissances pour cerner un domaine, mais également de journaux et de magazines d'actualité, et surtout un suivi régulier de la presse spécialisée. Les sites web ont aussi été largement mobilisés pour accéder à d'autres informations telles que des sites d'artistes, des laboratoires de recherches, et des sites institutionnels ou associatifs, des revues en ligne et des blogs⁹⁸.

Notre volonté empirique de recherche, nous a conduit à entretenir une activité physique de découverte de l'art numérique. Elle a principalement consisté à créer des relations avec les acteurs de ce milieu : visite de nombreuses expositions,

⁹⁸ Voir Nétographie.

festivals, participation à des colloques et journées d'études, à des rendez-vous, à des débats ou des réunions informelles.

En adoptant cette position d'observation-participante, nous avons donc constitué un réseau de personnes ressources et de lieux actifs qui nous a permis d'intégrer l'univers de l'art numérique, c'est-à-dire de faire partie de la communauté. Le fait d'être immergés dans cet environnement a participé à la compréhension, par un effort d'empathie, des divers points de vue d'acteurs de ce milieu des arts numériques.

Ces activités de documentation et d'investigation du milieu artistique nous ont aidé à être *membre* de notre terrain de recherche, au sens de l'ethnométhodologie (Coulon, 1987). C'est-à-dire à avoir les *allants de soi* et règles de conduites nécessaires pour faire partie des publics de l'art numérique. Cette position nous permet de comprendre *de l'intérieur* comment le sens se construit dans un groupe particulier pour le révéler ensuite dans notre activité de chercheur.

2.3.1.3. Les méthodes de recueil

En cohérence avec notre positionnement épistémologique, notre enquête cherche à être au plus près des phénomènes vécus par les acteurs en situation. Dans une perspective phénoménologique compréhensive, nous utilisons les méthodes ethnographiques classiques de recueil de données : l'observation, l'observation participante et des entretiens non directifs-actifs.

Ces méthodes sont mises en œuvre pour nous renseigner sur ce que font les acteurs avec des dispositifs artistiques numériques, quels sont les éléments signifiants dans leur monde et comment ils les révèlent dans leurs interactions avec ces dispositifs ? Il s'agit de recueillir des données qui nous permettront de comprendre leurs interactions sociales avec des installations numériques et des œuvres net art en contexte, c'est-à-dire médiatisées par l'exposition ou par Internet.

La rencontre avec le terrain est le moment stimulant de la recherche qui se laisse parfois envahir de doute ou de débordements liés au manque de recul de la part du chercheur aux prises dans sa situation d'enquête. Pour mettre en place notre protocole de recueil de données et pratiquer de manière effective ce recueil, nous sommes aidés du *Guide de l'enquête de terrain* (Beaud et Weber, 2003, pp.

137-234) ainsi que des travaux de Jean-Antoine Corbalan (2002) sur l'attitude compréhensive, l'entretien et la déontologie de l'enquête.

Notre choix s'est porté sur des entretiens non directifs pour laisser complètement libres les acteurs dans leur sélection des éléments signifiants de leur point de vue. Nous ne voulons pas orienter l'enquête sur des thèmes qui nous semblent être porteurs dans l'art numérique⁹⁹, mais souhaitons au contraire laisser les publics sélectionner eux-mêmes ce qui fait sens dans leur système de pertinence. Nous facilitons la production du discours par des relances, des reformulations ainsi qu'une attitude corporelle et para-verbale d'ouverture. Cette attitude d'écoute empathique favorise l'expression de l'interviewé en lui permettant de bénéficier d'une compréhension intellectuelle de la part de l'intervieweur. Nos entretiens sont non directifs, mais actifs. Cette position nous donne l'occasion, sur le ton de la conversation, de rebondir sur certains propos de l'interviewé pour mieux l'aider à clarifier ses propos.

L'observation et l'observation participante complètent avec la plus grande évidence les entretiens qualitatifs dans notre protocole d'enquête. Nous commençons par investir le terrain par de longs moments d'observation et d'expérimentation subjective. L'observation est nécessaire pour contextualiser et mettre en relief les données recueillies lors des entretiens. L'observation participante est particulièrement riche et utile pour partager le monde des visiteurs dans leurs interactions avec les dispositifs artistiques.

Nous portons une attention toute particulière au recueil de données, il constitue la base sur laquelle vont peu à peu s'édifier les analyses dégagant ainsi les éléments pertinents d'une lecture scientifique engagée. De notre point de vue, l'explicitation des méthodes de recueil et leur mise en place effective sur les terrains sont trop souvent négligées dans les recherches qualitatives. Nous sommes partisans d'une totale transparence sur l'élaboration du corpus et sur le corpus lui-même, faute de quoi il manque manifestement les fondations à l'analyse pour permettre à un tiers de reconstruire l'accomplissement de l'ensemble de la recherche. Nous nous attacherons donc à rendre compte au mieux de notre recueil de données et de ses conditions de production.

⁹⁹ Cf. 1.2.1. Par ses auteurs.

2.3.2. Les méthodes d'analyse

Les deux méthodes d'analyses que nous convoquons partagent la même posture intellectuelle sur la théorisation des données qualitatives et s'inscrivent également toutes deux dans les paradigmes de références développés au début de ce chapitre¹⁰⁰. La sémiotique situationnelle et l'analyse par théorisation ancrée sont pleinement compatibles dans un assemblage de recherche scientifique tel que le nôtre. Leurs deux auteurs, Alex Mucchielli et Pierre Paillé, ont écrit ensemble *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales* (2003), ouvrage dans lequel ils rappellent l'importance des données de terrain pour l'analyse qualitative.

2.3.2.1. La sémiotique situationnelle

La sémiotique situationnelle d'Alex Mucchielli a d'abord été développée dans l'ensemble de la *Théorie des processus de la communication* dont la méthode d'analyse était alors nommée « sémiologie contextuelle », ou plus communément désignée par les chercheurs par « sémio-contextuelle » (Mucchielli, 1998 pour la 2^{ème} éd.). La sémio-contextuelle, ou sémiotique situationnelle aujourd'hui, s'intéresse à la genèse du sens en contextes/cadres dans la situation ; toute situation pouvant être lue dans sept cadres principaux, comme nous le verrons plus bas. Elle est définie comme une théorie de moyenne portée (Mucchielli, Corbalan, Ferrandez, 2005, p.170), c'est-à-dire ni trop générale pour être au-dessus de toute vérification, ni relevant de l'expertise pour dépendre uniquement d'un analyste ou d'un objet.

L'objectif de la sémiotique situationnelle est de rechercher le sens des phénomènes liés aux activités des acteurs sociaux. Il s'agit de rendre compte de la complexité inhérente aux phénomènes humains, autrement dit de comprendre ce qui se joue dans la situation sans en perdre l'essence dans une réduction trop simple. Par son fort ancrage en sociologie compréhensive, la sémiotique situationnelle peut être qualifiée de socio-sémiotique. Contrairement à d'autres sémiotiques ancrées dans l'immanentisme et qui ne s'intéressent qu'à ce qui est contenu dans l'objet, la sémiotique situationnelle est avant tout une sémiotique

¹⁰⁰ Cf. 2.1. Le questionnement continu de la recherche.

en situation, qui ne peut envisager la production de sens en dehors du cadre des échanges.

Plusieurs courants de pensée en sociologie compréhensive ont travaillé autour du concept de situation, défini comme le contexte global dans lequel les phénomènes humains prennent sens. Toute situation appelle un cadrage. Ce cadrage découpe dans le temps et l'espace le moment de la situation. Un cadrage trop court empêche de comprendre le jeu des communications, quand il n'en donne pas une interprétation faussée. D'où la nécessité empruntée à la systémique de contextualiser les communications dans un cadre large.

À partir du moment où un phénomène est signifiant pour un acteur, il y a communication. Une communication se définit comme toute « production » humaine : expression, conduite, création, paroles, écrits, réalisations « matérielles », acte de non-communication... pouvant être lus, c'est-à-dire pouvant trouver un sens, dans une situation donnée par et pour les acteurs de cette situation (Mucchielli 1996).

Même si la situation est subjective, c'est une interprétation par tel acteur ou tel groupe d'acteurs, le problème des interprétations différentes n'est pas central, nous dit Mucchielli (2005) en se référant à Berger et Luckman, parce que la plupart du temps les situations sont socialement et culturellement définies et donc partagées. Le sens est un construit, c'est-à-dire une émergence en situation par l'acteur. Il n'est pas déterminé par des causes, c'est une résultante provisoire de significations prises par les productions des acteurs de la situation. Le sens n'est pas séparé de ses conditions de production. Il naît d'une confrontation de la communication à des éléments contextuels de la situation.

Dans la sémiotique situationnelle, un processus est un travail, une dynamique de transformation, de construction de sens. Un processus de communication est une communication qui intervient sur des cadres de la situation pour transformer ce ou ces cadres, c'est-à-dire pour qu'il participe à une interprétation différente de la situation. Toute situation peut être découpée et définie à l'aide de sept cadres. Certains cadres sont plus ou moins présents selon les situations et le point de vue des acteurs.

Dans chaque cadre, il peut exister un ou plusieurs éléments pertinents, c'est-à-dire significatifs du point de vue de l'acteur. La contextualisation est la signification d'une communication dans un ou plusieurs cadres de la situation. C'est l'effort banal et immédiat que fait l'acteur pour répondre à la question : « comment comprendre ce qui se passe ici ? »

« Une situation-problème pour un acteur est définie par un ensemble d'éléments significatifs de la situation pour l'acteur (des éléments qui font sens pour lui). Ces "éléments pertinents", par définition, appartiennent à des contextes différents selon leur nature. Une "situation-problématique pour un acteur social" peut être décomposée en contextes constitutifs de la situation pour un acteur social » (Ibid, p.169). Présent en même temps et enchevêtrés entre eux, ces sept cadres sont (Ibid, pp. 169-183) :

Le cadre identitaire, des enjeux : intentions, finalité, projets des acteurs. Ce cadre fait référence à la phénoménologie d'Husserl, au « système de pertinences » de Schutz, à l'existentialisme de Sartre.

C'est ce qui motive l'acteur dans sa situation, ce qui fait qu'il est là. Il peut manifester d'un enjeu à court terme ou avoir une intentionnalité générale ; de même l'enjeu peut être plus ou moins concret.

Le cadre normatif : ensemble des normes explicites ou implicites. Principalement ancré dans les travaux de E.T. Hall sur l'importance de la culture et des normes ainsi que dans l'ethnométhodologie dans l'activité de mise à jour des règles culturelles implicites.

Ce sont donc les règles collectivement partagées qui disent à l'acteur ce qu'il peut faire ou non. Ce qui est si naturel, *nos déjà-là culturels*, que l'acteur ne s'aperçoit plus de son activité interprétative.

Le cadre des positionnements : positions sociales des acteurs.

En lien direct avec *Les cadres de l'expérience* de Goffman, ce cadre renseigne la position de l'acteur dans les expériences sociales, il renvoie aussi à l'existentialisme pour qui exister c'est se situer par rapport au monde politique, économique...

Chaque acteur de la situation a une position dans la situation, volontaire ou subie. Le positionnement est défini par les statuts, les rôles dans le passé ou dans la situation présente, la place donnée ou prise par l'acteur.

Le cadre relationnel : qualité des relations entre les acteurs.

Ce cadre s'inspire de la sociométrie de Moréno, de différentes recherches en psychologie et psychologie-sociale et des travaux de l'École de Palo Alto sur les règles des échanges.

Il s'agit de toutes les règles intersubjectives qui participent à la relation entre les acteurs, la communication non-verbale ou para-verbale y tient une place importante. La qualité de relations définit l'ambiance des échanges entre acteurs.

Le cadre temporel¹⁰¹ : moment, date, contexte historique, rapport entre le passé, le présent et le futur.

Toute communication s'inscrit dans le cadre de nos échanges précédents.

Le cadre spatial : espace, lieu, cadre, géographie de l'échange.

L'espace dans lequel se trouve l'acteur peut induire des normes ou des règles de conduites. L'espace propose une scène qui se prête à jeu ou improvisation.

Le cadre physique et sensoriel : ressenti, sensation, émotion, vécu éprouvé à travers non différents sens physiques : ouïe, vue, odorat, toucher, goût.

Nous verrons concrètement comment fonctionne la sémiotique situationnelle dans nos analyses, mais précisons toutefois la base de la méthode. Choisir d'abord un premier cadre qui semble le plus évident dans la situation et définir les éléments significatifs pour l'acteur dans ce cadre, puis mettre peu à peu à jour les relations éventuelles de ce cadre avec les autres cadres. Cette première étape permet d'arriver à une signification pour l'acteur en situation. Continuer de même jusqu'à ce que les principales significations soient explicitées, leur dynamique d'ensemble permettant d'arriver au sens global de la situation pour l'acteur. Un même cadre peut donc être utilisé plusieurs fois dans la construction de différentes significations. L'analyse ne renseigne pas un à un chaque cadre,

¹⁰¹ Trop de théories font référence à l'importance du temps et de l'espace pour les citer ici, se référer aux différents ouvrages précités d'Alex Mucchielli.

mais cherche à montrer la dynamique des cadres, c'est-à-dire le travail des processus sur la situation.

Dans une visée opérationnelle, Alex Mucchielli propose aussi pour appliquer la sémiotique situationnelle d'utiliser un tableau panoramique renseignant les différents cadres (Mucchielli & Noy, 2005, pp. 83-112), cette façon de faire est plus didactique. L'auteur suggère également de faire un schéma pour modéliser la dynamique à l'œuvre dans la construction de sens pour l'acteur (Mucchielli, 2008, pp. 73-83). Nous utiliserons ces deux types de représentations dans nos analyses.

L'avantage de la sémiotique communicationnelle est de pouvoir s'appliquer à tout type de situation de communication. Nous utilisons donc dans nos analyses les cadres de la situation tels que proposés par Alex Mucchielli en y apportant des caractéristiques propres à la situation analysée. Définis de manière très large, les cadres situationnels peuvent être précisés en fonction des éléments constitutifs de la situation. L'auteur a dès le départ pensé la sémiotique situationnelle dans une conception souple qui permet de l'appliquer à des situations sociales très diverses : entre acteurs humains ou entre acteurs entités-généralisées¹⁰², de nombreux exemples sont regroupés dans *Études des communications : Le dialogue avec la technologie* (Mucchielli (dir.), 2006).

2.3.2.2. La théorisation ancrée

La théorisation ancrée est une méthode d'analyse qualitative « visant à générer inductivement une théorisation au sujet d'un phénomène culturel, social ou psychologique, en procédant à la conceptualisation et la mise en relation progressives et valides de données empiriques qualitatives. » (Paillé, 1996).

Pierre Paillé propose l'analyse par théorisation ancrée comme une adaptation-transformation de la « grounded theory ». Elle est « une démarche itérative de théorisation progressive d'un phénomène, [...] c'est-à-dire que son évolution n'est ni prévue ni liée au nombre de fois qu'un mot ou qu'une proposition apparaissent dans les données » (1994). L'auteur désigne la théorisation ancrée comme un acte de conceptualisation qui s'inscrit dans une démarche de

¹⁰² Cf. 2.2.3.1. Définitions de l'interactivité au regard de l'interaction.

théorisation, proche du sens de la théorisation empirique et inductive de Glaser et Strauss en 1967, mais différente de la *grounded theory* en certains points :

Théorisation ancrée	Grounded theory
méthode d'analyse de données (autonomie théorique et technique)	stratégie générale de recherche
objectif de théorisation (moins ambitieux, plus généraliste)	objectif de production d'une théorie
composée d'opérations conduisant à la construction théorisante	composée de codages multiples

La théorisation ancrée peut se caractériser par la conceptualisation des données empiriques. La méthode est un aller-retour constant et progressif entre les données recueillies sur le terrain et un processus de théorisation. Le principal outil est la catégorie, elle permet de faire le lien entre la technique qualitative et l'effort de conceptualisation.

« La théorisation » : il ne s'agit pas vraiment de produire une théorie au sens de modèle de travail pour la compréhension, mais une théorisation, c'est-à-dire d'arriver à une compréhension nouvelle des phénomènes. Théorisation désigne « à la fois le processus et le résultat, tout en indiquant que le résultat lui-même n'est pas une fin mais plutôt l'état dans lequel se trouve, à un moment donné, une construction théorique donnée. » (Paillé, 1996)

« Ancrée » : l'activité de théorisation est toujours ancrée dans les données recueillies sur le terrain. « Le matériau empirique est à la fois le point de départ de la théorisation, le lieu de la vérification des hypothèses émergentes, et le test ultime de la validité de la construction d'ensemble » (Paillé, 1996).

L'adéquation empirique permet de retrouver les singularités du terrain dans la théorisation, autrement dit la théorisation permet d'arriver à ce qu'il y a de plus substantiel dans les données empiriques. « Cette adéquation est obtenue entre autres par la biais de la *comparaison constante* (Glaser, Strauss, 1967) entre la théorisation en construction et la réalité empirique » (Paillé, 1996).

Contrairement à ce qui se pratique d'ordinaire, l'analyse par théorisation ancrée ne débute pas après l'étape du recueil de données, mais en même temps. C'est une analyse itérative : « elle ne parvient que progressivement, par le jeu d'approximations successives, à la conceptualisation de son objet » (Paillé, 1996). Les catégories sont constamment soumises à l'avancement dans le recueil de données, et peuvent évoluer autant que nécessaire.

La théorisation ancrée comprend six opérations, ou étapes, qui ne sont ni linéaires, ni équivalentes, leur ampleur varie en cours de recherche. Chaque étape permet de conceptualiser de plus en plus les données empiriques pour arriver peu à peu à la théorisation des phénomènes observés. Plus on avance en va-et-vient dans les opérations, plus le niveau d'abstraction augmente.

Pierre Paillé ouvre la possibilité de ne réaliser que les trois premières opérations qui amènent le chercheur à un niveau analytique très intéressant, lequel peut suffire à ses objectifs. Ces six opérations sont :

La codification

C'est la reformulation de la réalité vécue ou exprimée par l'acteur : « Opération intellectuelle du chercheur qui consiste à transformer des données brutes (faits observés, paroles recueillies...) en une première formulation scientifique » (Mucchielli, 1996).

Il s'agit de dégager l'essentiel dans le discours recueilli ou la situation observée. Bien veiller ici à rester dans la reformulation sans chercher à qualifier ou conceptualiser les données.

Écrire directement dans la marge des retranscriptions, l'essentiel du discours : partir de la réalité exprimée. « Les mots ou expressions retenues pour résumer les propos recueillis doivent être très près du témoignage livré. En fait, la simple lecture de ces mots dans la marge devrait permettre à un lecteur externe de retracer l'essentiel du témoignage sans avoir à lire celui-ci. » (Paillé, 1996).

Nous restons ici très proche des données empiriques, la codification doit être conservée en l'état jusqu'à la fin de l'analyse.

Les questions à se poser : *Qu'est-ce qu'il y a ici ? Qu'est-ce que c'est ? De quoi est-il question ?*

La catégorisation

« Une catégorie est un mot ou une expression désignant, à un niveau relativement élevé d'abstraction, un phénomène culturel, social ou psychologique tel que perceptible dans un corpus de données. » (Paillé, 1996).

C'est une « opération intellectuelle qui permet de subsumer un sens plus général sous un ensemble d'éléments bruts du corpus ou d'éléments déjà traités et dénommés (codifiés) » (Mucchielli, 1996).

La théorisation commence à partir de la catégorie, laquelle sera travaillée pendant tout le processus de conceptualisation. Un saut d'abstraction est nécessaire pour arriver à la catégorie.

Chaque catégorie doit être définie, il faut décrire ses propriétés (ce qui la compose), spécifier ses conditions d'existence (ce dont elle a besoin pour être), identifier ses diverses formes et dimensions possibles (intensité, durée...).

Les questions à se poser : *Qu'est-ce qui se passe ici ? De quoi s'agit-il ? Je suis en face de quel phénomène ?*

La mise en relation

Dans la pratique, la mise en relation a déjà commencé dans la catégorisation, il s'agit donc ici de la systématiser : tel phénomène est-il en relation avec tel autre ? Ce questionnement se pose à deux niveaux : le constat au niveau du recueil (l'acteur dans son discours met-il en relation ces deux phénomènes), et la recherche au niveau conceptuel (l'analyste émet une relation possible entre ces deux phénomènes).

Le travail consiste à mettre en relation les phénomènes observés, par exemple par ressemblance, dépendance, fonctionnement ou hiérarchie.

Les questions à se poser : *Ce que j'ai ici est-il lié avec ce que j'ai là ? En quoi et comment est-ce lié ?*

L'intégration

Il s'agit ici de dépasser les différents phénomènes observés pour voir émerger un phénomène général. L'intégration permet de renommer précisément ce sur quoi porte l'étude, c'est ici que l'on prend conscience de la portée de notre analyse.

Les questions à se poser : *Quel est le problème principal ? Je suis devant quel phénomène en général ? Sur quoi mon étude porte-t-elle en définitive ?*

La modélisation

Une fois le phénomène général saisi, l'analyse se poursuit à un niveau d'abstraction élevé. « Le travail consiste à reproduire le plus fidèlement possible l'organisation des relations structurelles et fonctionnelles caractérisant le phénomène principal cerné au terme de l'opération d'intégration » (Pallié, 1996). Les questions à se poser : *Comment le phénomène se dévoile-t-il ? Quelles sont les propriétés du phénomène ? Quels sont les antécédents et les conséquences du phénomène ? Quels sont les processus en jeu autour du phénomène ?*

La théorisation

Le processus de théorisation arrive à bout, il s'agit de formuler la théorisation tout en ayant à l'esprit qu'elle ne sera jamais achevée. La théorisation doit permettre de saisir la complexité du phénomène tant au niveau conceptuel qu'au niveau empirique de ses mises en situation.

L'objectif est ici de renforcer les concepts émergents et d'affaiblir les explications divergentes, au moyen de trois procédés :

- l'échantillonnage théorique : (terme de Glaser et Strauss, 1967) sélectionner un certain nombre d'éléments représentatifs d'un phénomène pour consolider une théorisation.
- l'induction analytique : confronter l'explication du phénomène aux évènements qui contredisent cette explication : « c'est la recherche du cas négatif ». Ces cas vont alors soit remettre en cause l'explication et impliquer une autre formulation, soit être considérés comme non pertinents par rapport au phénomène étudié.
- la vérification des implications théoriques : décomposer la théorisation sous forme d'énoncés pour vérifier si les données empiriques sont en harmonie avec les hypothèses formulées.

Comme expliqué dans ce chapitre, ces deux méthodes d'analyses qualitatives étant tout à fait compatibles, nous avons choisi de les nourrir l'une l'autre pour réaliser nos analyses. Souples et ouvertes, elles se prêtent particulièrement bien à cette mixité qui s'inscrit pleinement dans notre posture qualitative et constructiviste de recherche.

Dans la deuxième partie de la thèse : étude des interactions des publics avec des installations numériques, nous utilisons les trois premières étapes de la théorisation ancrée pour catégoriser les données recueillies, puis nous mettons surtout en œuvre l'analyse sémiotique situationnelle sur les données de ce premier type de terrain.

Dans la troisième partie de la thèse : étude des interactions des publics avec des sites web artistiques, nous utilisons l'analyse sémiotique situationnelle pour analyser une œuvre net art ; mais la majeure partie de notre étude mobilise la théorisation ancrée.

DEUXIÈME PARTIE
ÉTUDES DES INTERACTIONS DES PUBLICS AVEC DES INSTALLATIONS
D'ART NUMÉRIQUE

Notre questionnement est le suivant : quelle construction du sens opèrent les visiteurs en situation avec les installations artistiques numériques dans l'exposition ? Et quelles sont leurs interactions avec le dispositif de l'oeuvre ?

Le sens global de la situation pour l'acteur émerge d'un agrégat de significations en renégociations permanentes. Ces significations se construisent dans l'interaction avec le dispositif au sein du contexte de l'exposition.

Dans cette deuxième partie de la recherche, nos investigations se sont concrétisées sur deux terrains parisiens : le festival @rt outsiders à la MEP (Maison Européenne de la Photographie) et l'exposition *Zones de confluence* de la biennale Villette Numérique à la Grande Halle de la Villette. Dans les deux chapitres suivants, nous abordons tour à tour ces deux lieux investis.

CHAPITRE III

3. Le festival @rt outsiders à la MEP

Dans une première partie, nous définissons ce premier terrain d'étude et nous précisons nos choix d'investigations. Nous partageons ensuite en deuxième partie les principales données de terrain. La troisième partie est consacrée à l'analyse du recueil, centrée sur les interactions des publics au seul dispositif artistique numérique exposé dans le festival @rt outsiders. Une quatrième, et dernière partie, synthétise les résultats mis à jour dans ce troisième chapitre.

3.1. Premier terrain : des publics et une installation numérique

Après avoir présenté le festival @rt outsiders 2004 et notre place au sein de cette manifestation, nous précisons la manière dont nous avons mis en œuvre notre recueil de données.

3.1.1. L'édition 2004 du festival

Nous replaçons d'abord le festival @rt outsiders dans son contexte historique et thématique pour mieux comprendre la particularité de l'édition de 2004.

3.1.1.1. Cadre historique et thématique

Manifestation reconnue dans l'univers de la création contemporaine et numérique (Beaux Arts Magazine, Art Actuel, parisart¹⁰³...) ¹⁰⁴, le festival @rt outsiders¹⁰⁵ a été créé par Henry Chapier et Jean-Luc Soret en 2000. Il a lieu tous les ans pendant trois semaines environ, vers septembre octobre ou novembre, à la MEP (Maison Européenne de la Photographie) à Paris, pendant que d'autres expositions photographiques ont lieu. Chaque année, cette manifestation à caractère international propose une exposition et des conférences dédiées aux nouvelles formes de la création contemporaine et à leurs rapports avec les sciences et les technologies. Après avoir assisté à l'exposition de 2002 sur le bio-art, et celle de 2003 sur l'art spatial, notre intervention a eu lieu en 2004, du 15

¹⁰³ <http://www.paris-art.com/numerique/numerique/1939/marcel-li.html>

¹⁰⁴ Cf. Annexe 1.

¹⁰⁵ <http://www.art-outsidiers.com>

septembre au 3 octobre, le thème portait alors sur la censure. Depuis, @rt outsiders perdure, en 2007 la thématique retenue est celle des territoires invisibles, et "L'art interpolaire" en 2008 traite du rapport entre art et environnement.

3.1.1.2. *Résistance – Tantale* : l'unique installation du festival

Pour la première fois en 2004, il n'y a qu'une seule installation proposée aux publics : *Résistance – Tantale*, 2004 de Marcel-li Antunez Roca¹⁰⁶. Membre fondateur de la Fuera del Baus, il est particulièrement connu pour ses performances mécatroniques et ses installations robotiques. Marcel-li Antunez Roca était déjà présent à l'édition 2003 du festival @rt outsiders pour sa collaboration au projet d'art spatial DEDALUS. L'installation numérique *Résistance – Tantale* est accompagnée d'une conférence sur le thème de la censure qui a eu lieu à deux reprises¹⁰⁷. Nos observations et entretiens ont donc porté sur l'unique installation du festival @rt outsiders 2004.

Il nous faut préciser l'explication donnée par Jean-Luc Soret de n'exposer qu'une installation. Deux raisons ont été avancées : la concordance temporelle avec la Nuit Blanche¹⁰⁸ et Villette Numérique. L'installation de Marcel-li Antunez Roca est mise dans la vitrine de la MEP lors de la Nuit Blanche¹⁰⁹ pour permettre aux nombreux publics de cette soirée d'expérimenter cette installation. C'est la première année qu'@rt outsiders participe à la Nuit Blanche. Mais 2004 est surtout l'année de la deuxième édition de Villette Numérique, biennale dédiée à l'art numérique que nous étudions dans le chapitre suivant. Villette Numérique est notamment composée du festival Villette Émergences¹¹⁰, un espace aux marges de la programmation générale, à tendance plus expérimentale. Il s'agit d'une sorte de laboratoire sur les pratiques artistiques numériques. Marcel-li Antunez Roca est assez présent dans ce lieu, il y expose une dizaine d'installations numériques et réalise deux performances numériques jouées à

¹⁰⁶ http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=6

¹⁰⁷ Pour plus d'informations, voir : <http://www.art-outsidiers.com/archives4/default.htm>

¹⁰⁸ Cf. Annexe 2.

¹⁰⁹ Créée en 2002, la Nuit Blanche a lieu le premier week-end d'octobre dans tout Paris où se dessine un parcours artistique nocturne dédié à l'art contemporain durant toute une nuit.

¹¹⁰ Cf. Annexe 3.

plusieurs reprises. Précisons que Villette Émergence et @rt outsiders sont en partenariat lors de ces évènements. La particularité de l'édition 2004 s'explique par l'événement mis en place lors de la Nuit Blanche et particulièrement par la concordance avec Villette Numérique qui permettait, en quelque sorte, à @rt outsiders d'alléger sa programmation en renvoyant vers les productions de Marcel-li Antunez Roca à Villette Émergence. Aucune information n'a été pensée pour avertir les publics du festival, si ce n'est l'apparition des logos sur les documents de communication qui témoignent de la collaboration entre les festivals.

3.1.2. Notre rôle d'observateur impliqué

Suite à quelques contacts avec les organisateurs du festival, Jean-Luc Soret est devenu notre interlocuteur principal. Il a rapidement accepté notre présence durant toute la durée du festival et nous a donné l'autorisation d'interviewer les visiteurs dans l'enceinte de la MEP.

3.1.2.1. Libre dans l'anonymat

Concrètement, notre nom a été marqué sur un cahier au niveau du personnel d'accueil à l'entrée de la MEP, afin de pouvoir accéder gratuitement au festival dont l'entrée est commune avec les expositions photos. Nous n'avons eu aucun badge ou papier officiel, et nous n'avons été présenté à personne dans le cadre du festival. Nous n'avons pas été non plus en contact avec Jean-Luc Soret. Nous l'avons simplement croisé deux ou trois fois dans les locaux de la MEP, lors des conférences par exemple. Cet anonymat est très bénéfique et confortable pour notre recueil de données. En effet, n'ayant pas de place formelle dans l'organisation du festival, nous sommes dégagés de toute contrainte pour nous consacrer pleinement à notre activité de recherche. Nous avons l'aval pour être sur place autant de temps que nécessaire, observer les visiteurs et enregistrer leurs propos. Cette position nous offre une grande liberté d'action sur le terrain : libres d'organiser nos journées, libres d'expérimenter le dispositif à notre guise, libres d'observer pendant des heures, libres d'interviewer n'importe quel visiteur du festival, libres de faire semblant d'être nous-même un visiteur, libres de rencontrer de manière informelle du personnel...

3.1.2.2. Une place stratégique

Nous avons eu l'occasion de parcourir l'ensemble de la MEP, mais l'unique installation numérique du festival se situant au troisième étage en sous-sol, nous passons la plupart de notre temps à proximité de l'espace dédié à *Résistance – Tantale*. L'œuvre est disposée dans une pièce sombre pour une meilleure lisibilité de la projection, la pièce est desservie par un court couloir qui part de la cafétéria. La cafétéria de la MEP ressemble à un petit salon de thé, assez intimiste, dans laquelle il ne doit pas y avoir plus d'une dizaine de tables. Un seul et même barman, toujours présent, pour servir les boissons et pâtisseries, et, observer les visiteurs.

Cet emplacement atypique de l'unique installation du festival @rt outsiders 2004 a vite pris l'allure de place stratégique, de notre point de vue d'observateur. Tout d'abord, la cafétéria de la MEP est le point de passage incontournable pour accéder à l'installation numérique. Il suffit de se placer dans la cafétéria pour voir entrer et sortir tous les visiteurs d'@rt outsiders. De plus, les conditions dans lesquelles se trouve *Résistance – Tantale* ne se prêtant pas à discussion, salle sombre et retirée du bruit, la cafétéria semble être le lieu idéal pour rencontrer ces visiteurs. Nous passons donc la plupart du temps à la même table, située juste à l'entrée de la pièce qui accueille l'installation. Nous nous trouvons dans de bonnes conditions pour le recueil de données. Les visiteurs ne nous remarquent pas et nous bénéficions d'un confort matériel idéal : table pour prendre des notes, banquettes et chaises pour s'asseoir, peu de bruit pour l'enregistrement des interviews, ambiance calme et agréable. De plus, cette position nous permet d'entendre ce qui se passe dans la pièce et d'y jeter un œil pour éventuellement entrer si des visiteurs ont une attitude qui nous semble intéressante. Nous sommes également bien placés pour saisir les réactions des visiteurs sur l'installation lorsqu'ils sortent, et nous pouvons à ce moment-là soit entrer avec eux dans une discussion informelle, soit les inviter à s'asseoir à notre table pour les interviewer.

La localisation de l'installation numérique nous a également permis d'entrer facilement en contact avec l'unique barman de la cafétéria qui est devenu notre informateur clé sur ce terrain d'observation. Au cours de nombreuses discussions informelles, il partage avec nous son sentiment sur l'installation, les publics, leur participation, la fréquentation, l'agencement... Il nous donne la possibilité de prendre du recul par rapport à notre implication dans l'observation, de remettre

en question certaines idées qui nous apparaissent spontanément. Et il nous permet aussi d'être au courant des événements marquants lorsque nous ne sommes pas sur le terrain.

3.1.3. Le recueil et la sélection des données

Comme nous l'avons largement explicité dans le chapitre II, notre démarche est d'abord empirique. Les données recueillies sur le terrain induisent leur catégorisation, cela veut dire que nous ne partons pas recueillir les données avec une grille pré-construite, ou une hypothèse à valider ou à infirmer. Les outils méthodologiques que nous employons sont alors de type ethnographique : journal de bord, entretiens qualitatifs non directifs-actifs, observation et observation-participante. Centrées sur les visiteurs, ces méthodes nous permettent de saisir leur sentiment privé, leur subjectivité et d'approcher le phénomène dans son essence.

3.1.3.1. Les entretiens non directifs-actifs

Les entretiens sont non directifs pour recueillir les sentiments intimes des visiteurs, leurs opinions privées et personnelles sur l'installation numérique. En interviewant les visiteurs, nous cherchons à éclaircir deux points : leur perception de *Résistance – Tantale* et leur vécu personnel avec cette installation. Nous choisissons de mener des entretiens non directifs-actifs parce que nous avons suffisamment de connaissances sur le dispositif artistique : installation exposée, festival @rt outsiders, structure d'accueil et domaine de l'art numérique. Actifs, ces entretiens nous donnent la liberté de mieux rebondir sur les propos de l'interviewé et d'adapter notre discours pour éclaircir ou développer certains points.

Tous les entretiens se sont déroulés dans la cafétéria, où nous pouvons facilement interpeller les visiteurs à leur sortie de la pièce. Notre discours est à peu près le suivant : *Bonjour, je m'intéresse à la relation entre l'art numérique et les publics. Je vais sur des expos pour rencontrer les visiteurs, ce n'est pas nécessaire d'être spécialiste. Je fais cela dans le cadre d'une thèse en communication, ce n'est ni pour l'artiste, ni pour la structure. Si vous pouvez m'accorder un peu de temps pour me confier votre ressenti, vos propos seront rendus anonymes, vous pouvez parler librement.*

Tout simplement, racontez-moi ce qu'il s'est passé dans la pièce, c'est-à-dire votre expérience avec l'installation. Concrètement ce que vous avez fait et comment vous vous êtes sentis ? Qu'est-ce que vous avez vécu ?

Ayant choisi de réaliser ces entretiens sur le lieu d'exposition¹¹¹, nous savons que les visiteurs ont peu de temps à nous accorder. Cependant nous bénéficions d'une proximité temporelle, spatiale et émotionnelle de leur relation avec l'installation. Nous choisissons donc de privilégier l'entretien *in situ*, au détriment de la durée. Nous réalisons donc dans ces conditions vingt-trois entretiens non directifs-actifs de cinq minutes pour les plus brefs à vingt minutes pour les plus longs. Seulement six d'entre eux sont intégralement enregistrés, les dix-sept autres sont pris en notes. Nous pensions au départ enregistrer l'intégralité des entretiens, mais une fois sur le terrain, il nous a semblé plus opportun de prendre des notes. Outre la contrainte de la durée de l'entretien, rencontrer les publics sur le lieu d'exposition nous a aussi confronté à des entretiens de groupe. Certains sont venus seul visiter l'exposition, mais la plupart sont *a minima* deux ou plus. Écrire le discours donne aux interviewés le temps de la réflexion et le rythme du tour de parole. Autrement dit, comme nous privilégions le recueil de l'expérience sur le moment, le fait de voir l'intervieweur écrire les propos permet aux interviewés de construire le fil de leur pensée et de se répondre sur des thèmes. Lors des entretiens enregistrés, les interviewés sont plus déconstruits, reviennent même parfois sur leurs propos, et lorsqu'ils sont deux ont tendance à se couper la parole.

Nous avons rencontré des interviewés assez différents, l'intégralité de nos entretiens est en annexe 4. Les résultats de notre recueil, interviews et observations mis à jour un peu plus bas, sont ensuite exploités à l'aide de l'analyse sémiotique situationnelle.

3.1.3.2. L'observation et l'observation-participante

L'observation est particulièrement adaptée à ce genre de situation. Comme nous l'avons dit précédemment, nous nous trouvons dans une position idéale pour regarder et noter ce qui se passe : détachés de toutes contraintes et bien situés par rapport au dispositif artistique.

¹¹¹ Cf. 2.3.1.1. Les terrains de recherches.

Notre activité d'observateur consiste à conduire un travail minutieux de description du dispositif artistique tout entier. Il y a d'abord l'environnement, le lieu d'exposition, la taille de cet espace, la disposition, l'éclairage, le son, l'ambiance, l'accès, les indications de médiations. Nous décrivons ensuite l'installation numérique elle-même : son aspect, les médias et matériaux utilisés, son fonctionnement. Et enfin nous nous attachons à décrire les comportements des visiteurs en interaction avec l'installation numérique dans cet environnement.

Pour réaliser la description de l'environnement et de l'installation, nous avons mis en œuvre ce que nous nommons une expérimentation subjective. Ancrée dans des principes phénoménologiques, cette expérimentation consiste à vivre soi-même l'interaction au dispositif tout en essayant de décrire ce vécu. Nous expérimentons le dispositif artistique lors de notre première venue sur le terrain, afin d'éviter que notre regard soit faussé par des interprétations déjà construites. En pratique, il faut être attentif à noter sur un cahier de bord tout ce qui se passe sur les plans physique, mental et émotionnel au cours de cette expérimentation.

Aussi, pour la description des comportements des visiteurs, nous avons pratiqué de nombreux moments d'observation dite participante. Dans ce cas, nous jouons le jeu de simple visiteur de l'exposition, et nous nous mêlons aux autres. Nous avons partagé plusieurs situations de ce type avec des visiteurs. Nous avons choisi de ne pas interviewer ces visiteurs pour rester jusqu'au bout dans notre rôle d'observation-participante et ne pas les déstabiliser en changeant de personnage. Bien entendu, ces temps sont suivis de prises de notes dans le journal de bord pour recueillir les interactions vécues avec les autres visiteurs et pouvoir repérer par la suite nos sentiments de subjectivité inhérents à notre implication dans la situation d'observation.

L'observation, l'expérimentation subjective et l'observation-participante sont très complémentaires des entretiens non-directifs. Ces derniers nous permettent de confirmer ou d'ajuster les informations relevées pendant l'observation. Nous utilisons directement ce recueil de données dans le point suivant lors de la description phénoménologique du dispositif artistique numérique étudié.

3.2. Le dispositif artistique du festival

Avant de réaliser les analyses, il nous faut partager les données recueillies sur le dispositif artistique du festival. La restitution est une opération de sélection et de mise en forme des données considérées comme pertinentes, c'est-à-dire qui ont du sens pour le chercheur compte tenu du spectre de recherche. Certaines données viennent directement répondre au questionnement posé, d'autres qui y participent de manière indirecte sont également retenues, puis certaines données sont écartées car elles ne renseignent en rien la problématique, pas même de manière marginale.

Le recueil peut être différemment présenté, nous choisissons ici de le donner à lire à travers une description phénoménologique qui comprend également notre expérimentation subjective du dispositif accompagnée de quelques images, et une catégorisation de contenu réalisée à partir des entretiens.

3.2.1. Description phénoménologique

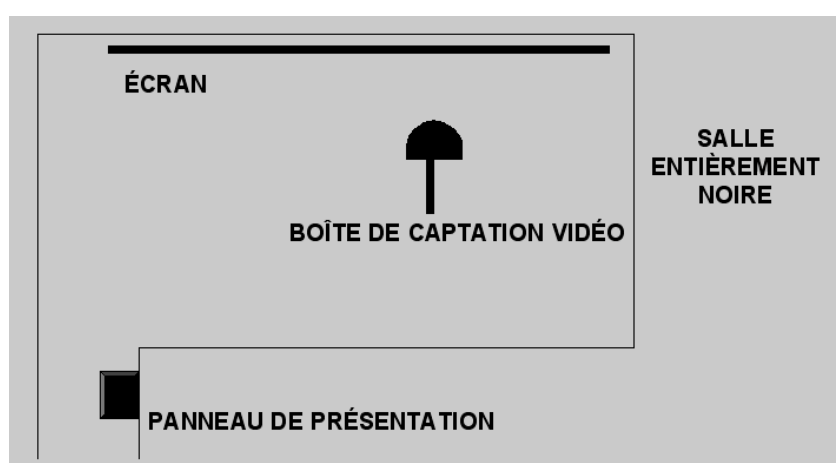
Nous proposons ici une description phénoménologique du dispositif mis en œuvre pour l'unique installation artistique exposée. Cette description nous permet essentiellement d'avoir une première approche de l'environnement dans lequel s'insère l'installation, de son fonctionnement et enfin de partager l'expérience de l'installation elle-même.

3.2.1.1. L'espace d'exposition

Géographiquement l'installation est dans une pièce rectangulaire située au sous-sol. Après le vestiaire et les toilettes localisées dans un couloir, nous arrivons sur la cafétéria qu'il faut traverser pour accéder à l'installation. À partir de la cafétéria, un couloir d'environ deux mètres introduit la pièce. À l'entrée, un panneau avertit les visiteurs du caractère particulier de l'installation¹¹². Sur le mur, un texte annonce les deux dates pour la conférence, la thématique et les intervenants. Il y figure également une courte présentation de l'installation et de l'artiste. À partir du couloir, nous pouvons apercevoir une partie d'écran, plus loin, devant nous. Nous pénétrons alors dans une salle toute noire : peinture au mur, moquette et plafond. Face à nous, un écran d'environ 6 mètres de largeur

¹¹² « nous informons nos visiteurs que cette installation interactive s'adresse à un public averti. »

sur trois mètres de hauteur prend presque tout l'espace disponible sur le mur. L'écran émet de la lumière en projetant des images. Deux enceintes, posées au sol à chaque extrémité de l'écran, émettent du son. Il y a devant l'écran, dans la pièce vers la droite, comme une boîte de forme rectangulaire sur la longueur, mais arrondie sur le haut. Elle est posée sur quatre pieds, à environ un mètre cinquante de hauteur. L'ensemble de la structure est métallique. Une forme ovale est découpée dans la boîte face à nous, l'intérieur est noir. Il y a du texte sur le côté gauche de la boîte, et lorsque l'on rentre dans la boîte avec le visage une lumière s'allume.



Plan de la salle d'exposition de l'installation numérique :
Résistance - Tantale

3.2.1.2. Le fonctionnement

Après avoir décrit l'espace dans lequel s'insère l'installation, passons maintenant à son fonctionnement. En entrant dans le couloir, le visiteur peut s'informer sur le contexte dans lequel s'insère cette installation. Il s'agit de *Résistance - Tantale*, une installation multimédia de Marcel-li Antunez Roca proposée dans le cadre du festival @rt outsiders. Il s'ensuit une explication sur l'installation, dont voici quelques extraits : "œuvre interactive", "fiction interactive animée" qui "reprend le concept des photographes de rue", "les visages sont captés en temps réel, immergés dans l'œuvre et intégrés dans un monde virtuel, baroque et fantasmagorique...traversant différents tableaux comme autant de paraboles de la censure."

Le visiteur en entrant dans la pièce peut ensuite regarder les images sur l'écran, écouter le son qui les accompagne et s'il y en a, regarder les autres visiteurs

interagir avec l'installation. Il peut s'adosser sur le mur ou même s'asseoir par terre sur le tapis. Des instructions d'utilisation¹¹³ sont notées pour information au visiteur, sur le côté gauche de la boîte métallique. Pour participer, il faut introduire son visage dans la boîte et parler fort.

Lorsqu'un visiteur participe, soit de manière intuitive, soit en suivant les instructions, il déclenche une saynète (image animée et musique) avec l'apparition d'un nouveau personnage incarné par son visage. Le procédé fonctionne comme un film découpé en une dizaine de saynètes qui durent chacune une minute environ. Leur montage est pré-construit et le film tourne en boucle. Le visage du visiteur est saisi dans la boîte pendant trois secondes environ. Le visage du participant apparaît alors sur l'écran à la place du visage de la personne qui avait précédemment participé. Le visiteur prend donc place avec son visage sur un corps qui est en train de jouer une scène grotesque ou ridicule. Il peut y avoir au maximum six personnages en même temps sur l'écran (pour la scène finale), mais la plupart du temps ils évoluent à deux ou trois. D'une manière beaucoup plus rare, un personnage qui est en train d'évoluer à l'écran avec le visage du dernier participant peut exceptionnellement faire revenir tour à tour, les visages des trois ou quatre derniers participants, et parfois même celui de l'artiste. Puis, ces visages qui tournaient s'effacent progressivement pour laisser place au dernier. Quand le visiteur déclenche une nouvelle saynète, il y a nécessairement une modification des personnages à l'écran. En effet, le visiteur qui a laissé son visage dans la boîte apparaît sur un nouveau personnage qui investit l'écran. Le, ou les autres, personnage(s) qui évoluai(ent) sur l'écran peuvent rester un bref moment, mais sont inévitablement chassés.

Cette installation n'est pas construite sur un mode aléatoire, mais il y a suffisamment de combinaisons pour que les visiteurs n'aient pas l'impression de revoir jouer la même histoire. La durée totale d'une boucle est d'environ cinq minutes, si le dispositif est activé sans pause. Mais il est fréquent qu'après avoir déclenché une ou quelques scènes, les visiteurs partent ou attendent que d'autres participent à leur tour. Si personne ne déclenche à nouveau le film, il reste arrêté sur la même image, et le personnage a une attitude répétitive,

¹¹³ « 1. Placez votre visage dans l'ouverture de la borne 2. Parler fort pour déclencher la captation vidéo de votre visage 3. Attendez que la mention "pause" apparaisse avant de vous retirer. »

comme bloqué dans un va-et-vient de mouvement inachevé. Il n'y a plus ni son, ni défilement. À ce moment-là "next" clignote en blanc, en bas et à gauche de l'écran.

3.2.1.3. L'expérimentation subjective

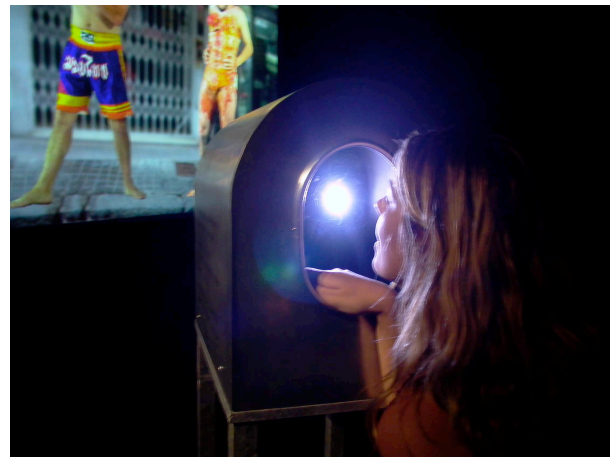
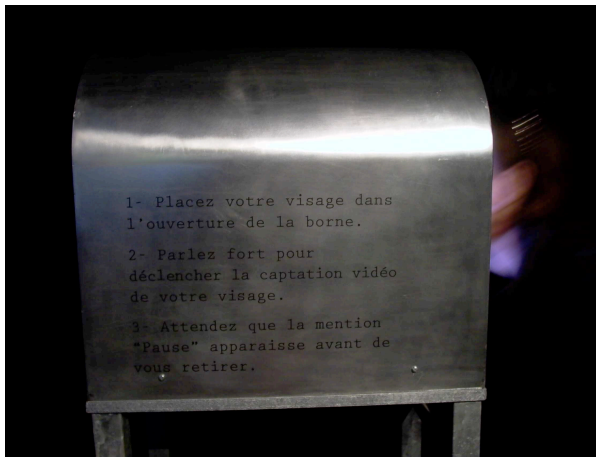
Suite à cette description du fonctionnement de l'installation, nous cherchons à présent à identifier notre implication au sein de ce dispositif, c'est-à-dire notre interaction avec l'installation dans son cadre d'exposition.

La première chose qui retient notre attention est que l'exposition habituellement organisée dans plusieurs espaces au sein du bâtiment de la MEP, au moins sur deux ou trois niveaux, est ici limitée à une seule pièce. Là où nous nous attendions à trouver plusieurs œuvres exposées dans le cadre du festival, nous sommes au premier abord déçus de ne voir qu'une installation numérique. De plus, elle est située dans un endroit assez inattendu (après le couloir des toilettes et du vestiaire, il faut traverser la cafétéria pour y accéder).

Lorsque nous entrons, l'œil est attiré par l'écran sur le mur face à nous. Dans le noir, il faut un certain moment pour s'habituer à la lumière blanche diffusée par l'écran. Le temps de prendre nos repères, nous regardons l'écran sur lequel se déroulent des saynètes grotesques accompagnées de musique. L'ambiance nous plonge directement dans un univers extrême, drôle et délirant. Le contenu de l'écran ne laisse que très peu le choix : le visiteur adhère ou non à l'atmosphère. Peu à peu, nous prenons conscience de l'espace, et de la boîte métallique qui semble être à notre disposition. Cette boîte fait d'ailleurs penser par sa forme aux boîtes aux lettres des pays anglophones. Dans le noir, le texte informatif sur le côté de la boîte se voit peu, mais il est toutefois possible de le lire. Une certaine gêne est éprouvée lorsque la lumière très forte s'allume dès que notre visage pénètre dans la boîte, alors que tout est très sombre autour. Rien ne se passe si la voix est trop faible, d'où une certaine remise en question sur sa propre compétence à participer : "est-ce que j'ai bien fait?". Il faut parler suffisamment fort pour déclencher l'enregistrement visuel de notre visage. Lorsque l'enregistrement fonctionne, nous en avons confirmation par le "rec" qui clignote en rouge dans la boîte. "pause" nous signale ensuite que nous pouvons retirer notre visage.

C'est généralement là que l'hésitation et la gêne se transforment en moment plaisant et drôle. Par dérision, le visiteur transforme la situation de gêne en

moment amusant en voyant son visage apparaître à l'écran sur un corps extrêmement dégoûtant qui fait des choses qu'il n'oserait jamais faire. Lorsque personne ne participe, "next" clignote en blanc, très discrètement sur l'écran. C'est parce que nous avons longuement observé le dispositif que nous avons remarqué cette faible incitation par le texte à activer le fonctionnement de l'installation par la participation.



Quatre photos de l'installation :

- 1 : vue du texte indiquant les instructions pour interagir avec le dispositif
- 2 : vue de l'intérieur de la boîte, la lumière s'allume lors de l'intrusion de la tête
- 3 : vue de l'ensemble du dispositif, à l'entrée de la pièce
- 4 : vue d'une saynète à l'écran

3.2.2. Catégorisation des entretiens non directifs-actifs

Pour justifier l'analyse sémiotique situationnelle qui viendra dans la partie suivante, il nous semble incontournable de présenter les données sur lesquelles s'appuie cette analyse. Pour ce faire, nous choisissons de réaliser une catégorisation de contenu à partir des données brutes accessibles au lecteur en annexe 4. Nous définissons dans un premier temps les catégories sur lesquelles l'opération de catégorisation nous a permis de déboucher. Dans un deuxième temps, nous synthétisons cette catégorisation des données dans un tableau qui permet une lecture par entretien (à l'horizontale) ou par catégorie (à la verticale). Puis, dans un dernier temps, nous synthétisons les données pertinentes pour chaque catégorie, acteurs confondus, et enfin nous dégageons les liens possibles entre chacune d'entre elles.

Nous réalisons donc cette catégorisation de contenu à partir des vingt-trois entretiens non-directifs actifs réalisés auprès des acteurs en interaction avec l'installation numérique. Comme le définit Pierre Paillé (2003) la catégorisation est une opération intellectuelle progressive qui nécessite de fréquentes itérations. D'abord nous avons conduit les entretiens en situation puis nous nous en sommes pleinement imprégnés durant leur retranscription. Ces pages d'entretiens sont ensuite lues à plusieurs reprises pour noter les récurrences, regrouper les idées qui vont ensemble et déboucher ainsi sur des catégories. Cette opération de catégorisation de contenu est un processus durant lequel le chercheur se veut être le plus fidèle aux données recueillies sur le terrain, mais qui témoigne inévitablement de son interprétation relative à sa posture de recherche et sa problématique.

Le tableau ci-dessous présente donc les données catégorisées à travers huit axes. Rappelons qu'il ne s'agit nullement d'une grille préétablie que le chercheur n'aurait qu'à remplir, mais de catégories induites par les données recueillies lors des entretiens, exceptée pour la première qui nous permet de situer le visiteur.

- **Type de public et lien avec l'art numérique** : savoir s'il s'agit d'un visiteur qui s'est déplacé pour le festival @rt outsiders ou les activités de la MEP. Préciser également si le visiteur interviewé a un lien particulier avec l'art numérique et le renseigner.

- **Réalisation technique de l'installation** : cela concerne les propos qui font référence au choix et au montage technique du dispositif ainsi qu'à sa bonne marche. Même si cette catégorie n'a pas été mentionnée par tous les interviewés, il nous a semblé important de relever ces propos qui sont en relation avec d'autres catégories.
- **Interactivité** : c'est la participation physique avec l'installation. Le visiteur doit avoir une action sur l'installation pour que celle-ci puisse réagir par une rétroaction. Concrètement ici, nous notons si l'acteur a mis sa tête dans la boîte en parlant pour déclencher la prise de vue, et surtout comment cela s'est passé.
- **Qualification de l'interaction** : l'interaction est plus large que l'interactivité, elle l'englobe¹¹⁴. Il s'agit de renseigner l'échange avec l'installation, la manière dont a été vécue la situation.
- **Esthétique, genre** : comment l'installation est appréciée par le visiteur sur le plan esthétique, et est-ce qu'il le rapproche d'un courant ou d'un genre plus spécifique ?
- **Propos** : il s'agit de ce dont l'artiste veut parler à travers sa création telle qu'il l'a mise en forme, ou plus généralement le thème de l'œuvre et les idées qui peuvent lui être associées. Le propos n'a pas toujours été abordé par les visiteurs, cette absence de contenu nous paraît significative.
- **Interaction avec des visiteurs** : notre recueil se centre sur l'interaction des différents visiteurs avec l'installation artistique, mais nous avons remarqué dans le recueil que nos interviewés abordent fréquemment leur rapport aux autres visiteurs.
- **Éléments de médiation** : nous notons les éléments de médiations qui ont été repérés ou utilisés par les visiteurs.

¹¹⁴ Voir 2.2.3. Interactivité / Interaction des publics.

Catégorisation des entretiens non directifs-actifs réalisés à @rt outsiders

N°	Type de public et lien avec l'art numérique	Réalisation technique de l'installation	Interactivité	Qualification de l'interaction	Esthétique Genre	Propos	Interaction avec des visiteurs	Éléments de médiation
1	Festival 1 couple Fréquente un peu pour lui, elle découvre	Interactivité bien gérée	Participe après lecture du texte sur la boîte et seulement en petit comité	Ludique drôle Fonctionne bien « alimenter la machine »	Trash, Dali, Goya, années 50's		Aide un monsieur	Lecture instructions boîte. Texte et titre à l'entrée, mais pas compris Bien qu'il n'y ait pas de médiateur.
2	Festival 2 étudiants en art Lien indirect		Il faut oser : ne participe pas. La participation rend plus accessible à l'art « Assez limité » parce que pré-programmé, « tu es passif » : il n'y a pas de fusion entre le spectateur et l'installation	Rigolo, drôle, inhabituel « on devient acteur... tout le monde y participe joyeusement ! »	Trash, gênant Référence aux personnages de foire avec un trou à la tête	absent	Les visiteurs les dérangent	« on tourne autour de la boîte »
3	MEP Travaille dans un centre d'art Indirect : intérêt pour l'art contemporain	Interactivité fonctionne mal	Difficile : les visiteurs s'intimident et ne parle pas assez fort « Participer pour déclencher une action » Participation autoritaire Refus de participer vécu comme une marginalisation (hors jeu)	Différencie la participation et l'investissement dans l'œuvre,	N'aime pas esthétique d'ordre sexuel,	Thème sur le sexe est gênant Jeu sexuel Le jeu, capacité à se détacher de sa propre image, s'identifier ou non	A assisté a des situations d'entraide A une position d'observateur proche du voyeurisme	Lecture du texte sur la boîte
4	MEP Couple environ 50 ans Aucun lien		Participe plusieurs fois, mais difficile au début, ne parle pas assez fort. « Circuit complet » Il met le visage, la main...	Très content, mais déçu par le manque de changement lié à l'avancement des technologies Rigolo, sympa, léger, amusant Joue les personnages Elle se sent prise comme une marionnette	Réalisme Anciennes techniques reprises aujourd'hui avec les TIC mais regrette le manque d'évolution « provoc-hérotico-porno » réf.. frou-frou des foires Thème homo, transexualité	Elle doute du propos	Aurait aimé qu'il y ait plus de monde	

N°	Type de public et lien avec l'art numérique	Réalisation technique de l'installation	Interactivité	Qualification de l'interaction	Esthétique Genre	Propos	Interaction avec des visiteurs	Éléments de médiation
5	Festival Enseignante en arts plastiques au collège Lien professionnel	« ça refusait de continuer ! » puis ça a fonctionné. Elle doute de ses compétences pour comprendre comment l'action se déclenche	Apprécie l'interactivité Participation comme un plus par rapport aux œuvres contemplatives Interventions ponctuelles Il faut être curieux et actif	Rigolo, drôle, bien L'artiste « fabrique quelque chose »	S'attendait à autre chose, un ami l'avait qualifié « d'olé-olé »	Thématique proche des travaux d'élèves	Un visiteur lui a expliqué Apprécie la relation entre visiteurs	Manque d'explication Découvre après les indications sur la boîte
6	Festival Intérêt pour l'art, mais n'apprécie guère les prouesses technologiques habituellement rencontrées dans l'art numérique		Ont joué pendant au moins 5 min. La participation est un outil intéressant Interviennent avec des grimaces ou autres expressions	Gêne au début : position désagréable à acceptée « ils se sont bien marrés » sans réfléchir Bien Il y a un côté narcissique Divertissant	« cheep, fait de bouts de ficelle, mais ça va bien, ça fait déconnade ! » l'esthétique simple facilite la participation Référence aux fêtes foraines	Auto-dérision C'est un divertissement, mais pas de l'art Manque d'idée	Un visiteur les a incité à participer N'osent pas participer avec d'autres visiteurs dans la salle Ça crée des échanges, un dialogue	Ils ont compris en expérimentant
7	Festival Jeune homme de Nantes Travaille dans la culture (radio), intéressé par l'art	Au niveau de l'interactivité : le dispositif répond immédiatement Remarque qu'il faut parler assez fort	Ne participe pas, préfère observer. Seul, il manque d'entrain. Participation propice aux situations de groupe L'interactivité c'est vivant : plus d'investissement	Ludique et c'est une œuvre que ne se voit pas seul dans la salle : différentes personnes pour incarner les différents personnages	Bidouillage, NTIC grand public, entre Flash et Adobe Première Grotesque, potache	Pas de message clair, l'idée est d'amuser le public Contestation envers le monde de l'art établi	Observe les autres, leur réaction quand ils ont leur visage à l'écran.	
8	MEP 2 jeunes de 23 ans Intérêt pour l'art		Participe. On devient acteur : dans la peau d'un autre. Proposition de l'artiste à laquelle le public se conforme.	Sympa. Drôles de situations. Envie de se voir à l'image. L'interactivité c'est actuel et populaire, plus accessible.	Proche de la TV, de l'audiovisuel, de la performance (au niveau du contenu : ex : ketchup). Ici on s'amuse, c'est différent de l'art. Question de la définition de l'art ? et du contexte d'exposition	Lien avec la censure pas clair : est-ce l'action des personnages ?	Des personnes ont expliqué comment faire	Lecture du texte
9	MEP Jeune couple Travaille dans le domaine artistique	« ça ne marche pas, même au bout de 3 essais ! »	Idée de participation est bonne quand elle est effective. Ici ne participe pas.	Ne comprennent pas, ne ressentent pas d'émotion, pas d'intérêt. Mauvais gag.			Pendant l'entretien, la fille voit des visiteurs participer, et ça lui donne envie d'aller réessayer	

N°	Type de public et lien avec l'art numérique	Réalisation technique de l'installation	Interactivité	Qualification de l'interaction	Esthétique Genre	Propos	Interaction avec des visiteurs	Éléments de médiation
10	MEP Un monsieur		Participation : s'impliquer à travers l'image dans un univers autre	Surpris de se voir : rigolo, super, jouissif	Jeu cruel, univers de la Fuera del Baus	Pas simple		Lecture des instructions
11	Festival 2 jeunes personnes		Participent. Le 1 ^{er} dit au 2 nd comment faire N'ose pas parler fort devant les visiteurs	« boîte magique » intrigant. Résultat est marrant. Ça fait participer le public.	Ça plait		Les autres visiteurs représentent une gêne	Survole le texte, lit les instructions
12	MEP Jeune fille de 25 ans Fait l'école des Beaux Arts	Technique bien utilisée.	Participe avec sa mère Le spectateur entre dans l'œuvre. c'est flatteur de participer à l'œuvre. L'artiste met en scène, on participe ou pas.	« c'est excellent ! ». Beaucoup de rires.	Humour, ironique et glauque à la fois Médium moderne. Mélange entre : installation, performance, film, peinture. C'est bestial et dérisoire. C'est une performance.	Questions identitaires. L'artiste s'approprie notre image, manipulation Ne retrouve pas la thématique de la censure.	Quand elles sont arrivées des gens sont partis.	Lecture des instructions.
13	Festival Une femme et un homme, environ la trentaine Elle est étudiante en art, lui vient du milieu scientifique		Hésitation : il faut oser participer, en plus l'image reste après. On nous donne le choix. Seul non, pour participer il faut être au moins 2.	Participer, se voir dans des positions particulières : c'est comique. « on se laisse prendre au jeu facilement » C'est accessible à tous.	C'est critique et ironique. C'est ludique, pas comique. Ludique parce que ça renvoie quelque chose, alors que l'art on ne peut pas toucher.	Ça implique, ça fait se poser des questions. Ça parle du rapport à soi : que fait la machine de notre image ?	3 personnes dans la salle les ont incité « allez-y, criez ! »	
14	Festival Jeune homme de 33 ans Fait une thèse sur la photo et le multimédia	Déçu que rien ne se passe Délai d'attente trop long	A essayé, mais ça ne s'est pas déclenché	Peut-être rigolo s'il se passe quelque chose.			Seul dans la pièce	Lu les instructions
15	MEP jeune couple étranger (25-30 ans)	Ça n'a pas marché, on a peut être pas bien fait	Ne veut pas laisser sa tête dans le dispositif C'est bien d'avoir le choix de participer ou non La participation, c'est vivant	Situations surprenantes	Le visuel n'est pas très attirant C'est plus un jeu qu'une œuvre d'art « c'est un montage amusant », un vidéo-film, un happening	Dégradation de l'image. Les gens se décomposent quand ils voient leur image à l'écran	Ont incité 2 filles à participer et se sont marrés à les regarder Ne se lassent pas d'observer les gens	

N°	Type de public et lien avec l'art numérique	Réalisation technique de l'installation	Interactivité	Qualification de l'interaction	Esthétique Genre	Propos	Interaction avec des visiteurs	Éléments de médiation
16	MEP Femme de Montréal Travaille dans le domaine des arts visuels	« ce qu'il s'est passé ? rien ! parce que je crois que je n'ai pas parlé assez fort »	Gênée de parler fort et de laisser son visage.	Très rigolo pour les autres	Rendu esthétique douteux C'est comme des poupées en papier, répétitif. Façon de faire grossière, assez appréciée car plus vivante			Instructions paraissent simples, problème technique ou manque de compétence des visiteurs
17	MEP 2 jeunes	On ne sent pas le poids des TIC, la boîte d'enregistrement est fonctionnelle	Ont participé pour voir et finalement ont apprécié et l'ont fait plusieurs fois Se voir à l'écran, c'est incitatif Ils ont crié, grimacé Envie de se voir dans plusieurs personnages	C'est marrant : on peut rire des autres et de soi Divertissant : on se laisse prendre au jeu Très ludique, à la mode	Pas plu au départ Concept de peinture de rue, personnages étranges « déguelasse » scène finale « dégoûtante » c'est fou univers des Monthypython foire	Ne voient pas de finalité, excepté le rire Différent d'une œuvre : l'œuvre on la regarde, ici on se regarde dans l'œuvre Schizophrénique	Une famille est entrée et ils se sont sentis gênés devant les enfants d'être impliqués	
18	MEP 2 jeunes Audiovisuel et psychologie	Bien fait techniquement, c'est instantané	Ont participé plusieurs fois. Il faut dépasser sa timidité : on est mélangé à d'autres visages grimaces	Marrant, original Ça fait rire	« provoc », excentrique simple, bien fait, ça fait pensé au jeu vidéo c'est une installation artistique, c'est de l'art	Intérêt pour l'évolution des scènes, envie de voir la suite Questionne les mœurs et la morale	Des visiteurs leur ont dit de parler fort Excuses avec un visiteur pour les actions du personnage Les actions proposées visuellement déçoivent les personnes dans la salle	
19	Festival Etudiante en art graphique Lien direct		Hésite un moment puis participe	Ludique « on se voit dans des positions dans lesquelles on ne s'attendait pas »	humour, Photos de foire		Aurait aimé voir quelqu'un participer devant elle	Surprise de la mention « public averti »
20 A	Festival 2 jeunes filles	« On a vite compris », mais elles se demandent comment ça marche, si c'est fictionnel ? Désir de comprendre	On a tout de suite essayé Grimaces C'est bien de faire participer le spectateur, mais ici c'est trop direct, trop littéral	On est intégré à l'œuvre, c'est bien Mais inquiètes sur ce qu'il va être fait de leur image	Délirant, intrigant Sympa, mais l'association image/visage peut être gênante Personnage sale			

N°	Type de public et lien avec l'art numérique	Réalisation technique de l'installation	Interactivité	Qualification de l'interaction	Esthétique Genre	Propos	Interaction avec des visiteurs	Éléments de médiation
20 B		Le fait d'être dans le noir, enfermé dans la boîte, ça met plus à l'aise	Font des têtes différentes	« on s'est bien marré » « on se lâche » « on est devenu très créatives »		Pas de message fort au delà de l'humour	Ont dit à un jeune homme de parler plus fort, mais en vain.	
21	MEP Etudiant dans une école de photo	Film de 2 s. qui permet de capter 2 attitudes du visage	« c'est relativement interactif » fait le clown, grimace « on a testé ... si on vient, c'est pour le faire »	Etrange, rigolo Ça s'adresse à un public ouvert d'esprit (dernière scène risque de choquer)	Ça ressemble à des sketchs Dernière scène « spéciale » C'est plus ou moins une œuvre d'art, c'est un amusement Ça rappelle les photos avec des trous à la place de la tête		Participe avec deux autres copains Intérêt de voir les autres à l'écran	« Il y a la notice sur le côté »
22	Festival Couple en formation photo et image numérique	Les têtes des gens ont été enregistrées, ça change peut-être tous les jours	N'a pas participé, ressent une certaine réserve, de la gêne Essaie avec la main Il ne faut pas que la participation soit une obligation pour voir le travail	Difficile d'accepter que les autres voient notre image à l'écran : ça bloque, ça dérange Au niveau de la forme : « c'est bien, mais c'est léger, gentil »	Ne se sent pas convaincu au niveau esthétique, pas à son goût	Ne voit pas le rapport avec la censure Ça traite plus d'autocensure, de rapport personnel à l'image, à soi	Aurait aimé voir d'autres personnes participer	Ne souhaite pas de texte explicatif, préfère réfléchir A vu les consignes sur la boîte
23	Festival Vu dans Beaux Arts Magazine	Les images et les expressions collent bien, se demande si quelqu'un gère derrière	Apprécie de pouvoir interagir Dépasser la gêne de départ grimace	Un peu choquant, marrant aussi Ludique, situations cocasses « on vit l'œuvre »	Trash, étonnant dans un musée par rapport au respect de l'art	Message de la censure pas perçu Parle de la norme et de la limite dans un lieu public comme la rue provocateur	Gênés par les autres préfère participer entre amis	

Nous synthétisons à présent de manière quantitative les données porteuses de sens sur le plan qualitatif, principalement catégorie par catégorie et acteurs confondus, mais tout de même au regard d'autres catégories lorsque cela éclaire la compréhension.

- **Type de public et lien avec l'art numérique** : douze visiteurs sont venus pour le festival et onze pour la MEP.
- **Réalisation technique de l'installation** : sept visiteurs ayant participé trouvent que la technique est bien gérée, alors que six n'ayant pas interagi avec l'installation pensent qu'il y a des dysfonctionnements.
- **Interactivité** : nous notons seize visiteurs qui participent dont huit venus pour le festival et sept pour la MEP, et huit visiteurs qui ne participent pas répartis pareillement selon le type de public.
- **Qualification de l'interaction** : pratiquement tous trouvent l'installation ludique, excepté quatre qui n'ont d'ailleurs pas participé, dont un très incisif.
- **Esthétique, genre** : les avis sont assez partagés : six visiteurs apprécient, dix n'aiment vraiment pas et quatre sont mitigés. Il est important de noter que tous ceux qui n'ont pas participé, n'ont pas non plus apprécié l'esthétique, même si certains de ces derniers ont quand même interagi.
- **Propos** : rarement abordé, le propos ne semble pas clair pour onze visiteurs et deux le trouvent carrément dégradant pour l'individu.
- **Interaction avec des visiteurs** : douze visiteurs ont vécu, ou, auraient aimé vivre, des situations d'entraide ou d'échange avec d'autres visiteurs. Seulement six ont été gênés par la présence des autres visiteurs parce qu'ils préfèrent s'amuser entre eux.
- **Éléments de médiation** : douze visiteurs disent avoir lu les instructions sur la boîte, sept d'entre eux seulement ont interagi avec l'installation.

À la lecture de ces résultats, nous avons immédiatement envie de mettre en relation deux catégories : le type de public et l'interactivité avec l'installation pour savoir si ce sont effectivement les publics du festival qui participent. Nous essayons aussi de comprendre cette interactivité à l'aide de quatre autres catégories : l'appréciation technique, la qualification de l'interaction, l'esthétique et le genre, et enfin le propos. Nous cherchons peut-être un lien entre

l'interactivité et les deux dernières catégories : les éléments de médiations et l'interaction avec d'autres visiteurs.

Avant de tirer des conclusions qui pourraient être hâtives, nous prenons le temps maintenant de comprendre plus en profondeur la situation pour les différents visiteurs en interaction avec cette installation artistique numérique. Nous partons du positionnement des acteurs au niveau méso-situationnel : sont-ils des publics du festival ou de la MEP ? Puis au niveau micro-situationnel : ont-ils participé à l'interactivité proposée par l'installation ?

La catégorisation nous a livré un condensé des données recueillies, mais précisons que nous utilisons également toutes les notes provenant de notre observation-participante pour réaliser dans la partie suivante l'analyse sémiotique situationnelle. Cette analyse qui nous permet de contextualiser les conduites des visiteurs avec l'installation, compte tenu du cadre de référence, c'est-à-dire en les mettant en relation avec le contexte général tel que nous l'avons présenté au début de ce chapitre : l'installation fait partie du festival @rt outsiders qui a lui-même lieu au sein de la MEP.

3.3. Analyse sémiotique situationnelle des interactions des visiteurs d'@rt outsiders

Maintenant que nous partageons les principales données recueillies, nous pouvons nous lancer dans la phase d'analyse. Nous utilisons l'analyse sémiotique situationnelle¹¹⁵ à différents niveaux de cadrage sur la situation. Nous commençons au niveau méso-situationnel pour comprendre la manière dont est appréhendé le dispositif par les visiteurs. Nous prêtons une attention particulière au projet du visiteur, à son expérience du lieu et à sa connaissance des installations numériques. Nous nous intéressons ensuite au niveau micro-situationnel en se focalisant sur l'interaction des visiteurs avec l'installation artistique. Avant de conclure sur les apports de notre analyse, nous comparerons les deux niveaux situationnels étudiés.

¹¹⁵ Cf. 2.3.2.1. La sémiotique situationnelle.

3.3.1. Deux catégories de visiteurs au niveau méso-situationnel

Deux catégories de visiteurs se rencontrent dans un même contexte spatial. Comme l'installation n'est pas particulièrement distinguée des activités de la structure générale, et qu'elle est exposée de manière assez atypique dans une pièce après la cafétéria, nous nous sommes trouvés en présence de deux catégories de publics : ceux venus pour le festival et ceux venus pour la MEP.

Positionnement des visiteurs	Projets des visiteurs dans le cadre identitaire	Cadre spatial de l'installation	L'installation dans le cadre normatif
Publics du festival	Découvrir des installations dans un festival d'art numérique	Une salle difficile à trouver au sein des locaux de la MEP	Ils cherchent des installations d'art numérique
Publics de la MEP	Découvrir des expositions de photos dans un lieu qui leur est dédié	Situation atypique par rapport aux autres salles d'exposition de la MEP	Ils sont surpris par l'installation

Les deux catégories de visiteurs au niveau méso-situationnel

Cette situation particulière de mise en exposition de l'installation numérique nous conduit à rencontrer deux grandes catégories de visiteurs caractérisées par leur projet principal de visite : les publics du festival qui cherchent des installations d'art numérique et les publics de la MEP venus initialement pour des expositions de photos. Ces cadres (identitaire et de positionnement) nous permettent de comprendre la manière dont va être appréhendée l'installation dans le cadre des normes de ces différents publics. Dans les deux points suivants, nous identifions donc les conditions générales dans lesquelles les publics du festival, ou ceux de la MEP, sont prédisposés à découvrir l'installation numérique *Résistance – Tantale*. Nous définissons la situation au niveau méso, pour ces deux grands types d'acteurs : qu'est-ce qu'il fait qu'ils sont là et quelles sont leurs attentes globales ?

3.3.1.1. Les publics du festival

Les acteurs que nous nous attendons à rencontrer sont naturellement les festivaliers d'art outsiders. Après quatre ans d'existence, le festival a une bonne renommée dans le domaine croisé de l'art, des technologies et de la science, d'autant que cet événement est porté par la notoriété internationale de la MEP.

Pour mieux comprendre comment s'intègre le festival @rt outsiders à la MEP, il nous faut préciser l'agencement des locaux. En effet, la structure est globalement composée de deux bâtiments distincts. À partir du rez-de-chaussée où se trouvent l'accueil et la billetterie, une partie s'élève et l'autre descend. La première est construite autour d'un large escalier central qui dessert de grands espaces modulables sur plusieurs étages. L'orientation est simple et évidente. Chaque étage marque souvent la limite d'une exposition de photos à l'autre. Le second bâtiment est constitué de salles assez petites ou moyennes desservies par des couloirs, il est composé sur plusieurs niveaux et entre-niveaux. C'est ici que se trouve également la bibliothèque, la salle de conférence, le vestiaire, les toilettes et la cafétéria. Comme cet espace est assez sinueux et qu'il n'est pas très évident de s'y repérer, la signalétique est d'un grand recours pour le visiteur. Chaque année le festival @rt outsiders est installé dans cette partie de la structure. Bien indiquées dès l'entrée, toutes les salles du festival sont fléchées avec soin afin d'éviter que des visiteurs passent à côté de certaines pièces. Ceux qui sont déjà venus au festival s'attendent donc à déambuler dans le sous-sol de la MEP pour y découvrir les créations de l'édition 2004.

En termes sémiotiques situationnels nous soulignons que les publics festivaliers (positionnement) sont prédisposés (normes) à découvrir des créations numériques (projet) au sous-sol de la MEP (spatial), compte tenu des précédentes éditions (temporel).

Ces acteurs qui se déplacent pour le festival @rt outsiders sont des personnes qui ont un intérêt pour l'art, le multimédia ou la technologie. Une lecture sémiotique situationnelle nous a permis de dégager trois types de visiteurs parmi les publics du festival :

Positionnement des visiteurs	Cadre de la qualité des relations	Cadre temporel	Cadre identitaire	Définition du festival @rt outsiders
Experts	Directe, professionnelle	Présents à chaque édition	Le festival est incontournable	« Festival à ne pas manquer »
Amateurs	Indirecte (art ou multimédia)	Sont déjà venus	Enrichir leur culture de l'art numérique	« Opportunité d'approcher et d'expérimenter des installations numériques »
Novices	Nouvelle (susceptibles de s'impliquer)	Première fois	Découvrir ce domaine	« Occasion de découvrir l'art numérique »

Définition du festival @rt outsiders
pour les trois types de publics du festival

Les publics du festival de type expert

Il y a d'abord ceux que l'on peut qualifier d'experts (positionnement). Ils ont un lien direct, souvent professionnel, avec la thématique du festival (qualité des relations). Par exemple ils produisent eux-mêmes des créations numériques, ils sont journalistes ou critiques spécialisés dans l'art numérique, ils travaillent dans une structure culturelle orientée sur la technologie, ils font des études, sont enseignants ou chercheurs dans un domaine lié à l'art et la technologie. Ces publics experts ont une bonne connaissance du domaine, ils connaissent le festival @rt outsiders, ils se sont renseignés avant de se déplacer et viennent avec un regard critique. Passionnés, ils viennent par plaisir, mais le festival est aussi pour eux le lieu incontournable. Professionnellement, ils doivent être présents (enjeux). Ces publics experts se déplacent fréquemment pour des manifestations de ce type, même à l'international. Ils viennent donc à @rt outsiders pour prendre connaissance de l'édition 2004 et évaluer sa qualité, la mettre en perspective par rapport aux autres éditions (temporel) et à l'évolution de l'art numérique. Ils se questionneront par exemple sur la thématique, sur le choix des artistes, les œuvres sélectionnées, la mise en exposition, la médiation, le concept débattu...

Les publics du festival de type amateur

Nous avons ensuite les acteurs intéressés par l'art numérique en général. Ils ont souvent un lien professionnel indirect avec ce domaine (qualité des relations). La plupart du temps ils travaillent dans un domaine artistique ou culturel mais pas directement lié à la technologie. Certains viennent aussi du multimédia et d'autres plus rares ont des métiers directement rattachés à la technologie : infographistes ou webmasters par exemple. Nous pouvons qualifier ces acteurs d'amateurs d'art numérique (positionnement). Ils connaissent des artistes, des collectifs, des mouvements dans ce domaine, ils lisent des articles sur l'art numérique, ils sont abonnés à des news letters. Alors que ce n'est pas la première fois qu'ils viennent à une manifestation de ce type (temporel), peut-être sont-ils même déjà venus à @rt outsiders, lorsqu'ils parlent d'art numérique, les publics amateurs sous-estiment leurs connaissances. Par rapport aux publics experts, ils ont l'impression de moins bien se repérer dans cet univers très spécialisé. Comme lors d'autres événements, être à @rt outsiders leur permet d'enrichir leur culture du numérique artistique (enjeux). Les manifestations dans ce domaine étant encore peu nombreuses, ils ont ici l'opportunité de voir et d'expérimenter des installations dont ces publics amateurs ont eu connaissance à travers des revues, des livres ou des sites web.

Les publics du festival de type novice

Enfin, il y a les publics du festival novices en matière d'art numérique (positionnement) qui viennent découvrir un événement de ce type. C'est généralement la première fois (temporel) que ces acteurs se déplacent pour une manifestation d'art numérique, ils en ont plus ou moins entendu parlé par des amis, dans un média grand public ou autre. Ces publics curieux viennent voir (enjeux), voir concrètement de quoi il s'agit. Ils se déplacent pour essayer d'identifier et de comprendre ce que sont ces soit-disant œuvres d'art numériques. Faire le déplacement pour le festival témoigne un certain engagement de la part de ces acteurs curieux et à la fois susceptibles de s'intéresser davantage (qualité des relations) à l'art numérique.

Ces différents types de publics : experts, amateurs ou novices, viennent tous dans les locaux de la MEP pour voir le festival @rt outsiders. Leur degré d'intérêt

pour le festival est en corrélation avec leur degré de familiarité avec l'art numérique. Nous voyons clairement sur le tableau ci-dessous l'interdépendance entre quatre principaux cadres.

Positionnement des visiteurs	Cadre de la qualité des relations	Cadre temporel	Cadre identitaire
Degré d'expertise	Degré de familiarité	Degré d'expérience	Degré d'intérêt

**Critères de définition de la situation
pour les différents publics du festival**

Le cadre temporel renseigne le degré d'expérience des publics : ils sont souvent venus au festival, ou le découvrent. Ce cadre temporel est directement lié au cadre des positionnements puisque l'expérience permet d'acquérir l'expertise, mais aussi au cadre identitaire car lorsque l'on est expert, on se doit d'être présent sur les manifestations. Ces différents publics du festival ont un niveau d'enjeux plus ou moins fort qui varie entre « festival à ne pas manquer », « opportunité d'approcher et d'expérimenter des installations numériques » et « possibilité de découvrir l'art numérique ». Il en est de même pour le positionnement et la qualité des relations : moins on est expert et moins on fréquente les créations numériques.

Nous prenons soin d'employer le terme « degré » qui relativise notre première classification en trois types de publics : experts, amateurs, novices. Classique, cette typologie permet toutefois une première compréhension de la situation pour les visiteurs de l'installation. Nous savons que chaque visiteur n'est pas figé dans une catégorie, mais qu'il y a bien un continuum entre chaque catégorie. C'est pourquoi il est préférable d'aborder la définition de la situation pour les différents publics du festival sous l'angle de la continuité et de l'évolution.

3.3.1.2. Sens global de la situation pour les publics du festival

Il s'agit maintenant de comprendre comment se construit le sens dans la situation pour les différents types de publics mis à jour, c'est-à-dire ce que signifie globalement pour les publics du festival cette édition 2004. Les données recueillies nous conduisent à dégager un sens globalement commun pour les

publics du festival experts ou amateurs d'une part, et d'autre part, un autre sens globalement commun pour les publics novices.

La définition de la situation pour les publics experts et amateurs

Experts ou amateurs déjà venus aux précédentes éditions cherchent spontanément les créations dans le sous-sol de la MEP. Suivant les flèches, ils arrivent à l'unique installation du festival. Ces publics qui se déplacent parfois de loin spécifiquement pour le festival @rt outsiders sont généralement très déçus de ne trouver qu'une seule installation. Cette déception immédiatement ressentie sur la pauvreté quantitative de l'édition 2004, conduit ces publics à percevoir et à expérimenter l'installation avec peu d'implication. (voir tableau page suivante)

Les publics experts ou amateurs qui connaissent déjà le festival @rt outsiders ont construit à travers leurs expériences passées des normes de références propres à ce festival. Ils ont l'habitude du lieu, de l'époque de l'année, du thème, de l'organisation (exposition d'œuvres accompagnée de conférences)... La plupart de ces éléments du cadre normatif sont conservés, excepté la pluralité des œuvres installées dans diverses pièces du sous-sol. C'est en traversant les espaces de la MEP pour trouver peu à peu l'installation dans la dernière pièce la plus retirée que ces publics se rendent compte que le festival se limite à cette seule installation. Le cadre spatial signifie clairement aux publics experts et amateurs qu'il n'y a plus rien à voir après cette dernière pièce.

La diversité des installations est un élément prédominant du cadre normatif car directement lié à leurs enjeux. En effet, ils se déplacent normalement pour voir plusieurs installations d'artistes numériques, les expérimenter et se forger une culture plus ou moins pointue de ce domaine. Ce qu'ils découvrent en 2004 ne correspond donc pas au cadre normatif construit jusqu'alors et ainsi ne remplit pas non plus leurs enjeux (cadre identitaire). Nous pouvons donc dire que le décalage normatif entre les attentes des publics et la réalité vécue influence négativement leur réaction face à l'installation numérique. Ces publics sont déçus de « ne trouver que ça » à @rt outsiders 2004, ou en d'autres termes « ça ne vaut pas le coup de se déplacer pour une seule installation ». Le cadre identitaire des enjeux n'est pas satisfaisant au regard des normes construites sur la base des éditions passées.

	Le festival @rt outsiders habituellement	L'édition 2004 du festival @rt outsiders
Cadre des positionnements des visiteurs	Publics du festival : experts ou amateurs	
Cadre temporel	Ont une expérience (plus ou moins grande) du festival	
Cadre identitaire	être présents et /ou expérimenter des installations	Trouver des installations à expérimenter
Cadre spatial du festival dans les locaux de la MEP	Les installations sont dans les salles du bas	L'installation est située dans la pièce la plus reculée de la MEP
Cadre physique et sensoriel	Plusieurs installations numériques de divers artistes font appels à différents sens	Une seule installation à expérimenter
Cadre de la qualité des relations	Plus ou moins de plaisir et d'émotions suivant les installations	Déconcertés et déçus de n'avoir qu'une seule installation à expérimenter
Cadre normatif	Festival qui se répète depuis plusieurs années	Édition du festival différente des autres années qui ne correspond pas aux habitudes des publics
SENS FINAL	« Festival à ne pas manquer » ou « Opportunité d'approcher et d'expérimenter des installations numériques »	« L'édition 2004 d'@rt outsiders est pauvre »

Sens final de l'édition 2004 du festival @rt outsiders
en comparaison aux éditions précédentes du même festival
pour les publics experts et amateurs

La définition de la situation pour les publics novices

Les publics novices qui viennent pour la première fois à @rt outsiders sont d'abord assez déconcertés par la difficulté à trouver la pièce. La plupart d'entre eux sont contents d'enfin arriver à voir quelque chose. Ces publics curieux et avides de découvertes sont loin d'imaginer qu'ils ont fini la visite du festival @rt outsiders. Parmi les publics novices quelques-uns seulement comprennent d'emblée que c'est la seule installation du festival. Comme les amateurs ou les

experts, ils sont alors déçus de ne trouver qu'une seule installation dans ce festival qu'ils découvrent pour la première fois.

	L'édition 2004 du festival @rt outsiders	
	La plupart des publics de type novices	Peu de publics de type novice
Cadre des positionnements des visiteurs	Publics du festival de type novice	
Cadre temporel	N'ont pas d'expérience, découvrent pour la première fois.	
Cadre identitaire	Trouver des installations pour découvrir l'art numérique	
Cadre spatial du festival dans les locaux de la MEP	L'installation est située dans la pièce la plus reculée de la MEP	
Cadre physique et sensoriel	Une première installation expérimentée	Une seule installation à expérimenter
Cadre de la qualité des relations	Difficile de se repérer dans cet environnement inconnu mais attirant	Comprennent l'organisation du festival et sont déçus de n'avoir qu'une installation à voir
Cadre normatif	S'attendent dans le cadre d'un festival à trouver d'autres installations ailleurs	Édition du festival en décalage avec les attentes des publics
SENS FINAL	« Contents de découvrir enfin une installation du festival @rt outsiders »	« Le festival @rt outsiders est décevant »

Sens final du festival @rt outsiders pour les publics du festival novices

Novices, ces publics qui découvrent @rt outsiders pour la première fois ne savent pas où se trouve le festival dans les locaux de la MEP. Le cadre spatial atypique de l'installation les intrigue car il leur semble que dans le cadre d'un festival, l'accès aux pièces devrait être plus évident (cadre normatif). Mais cette signification est d'abord relativisée par leur position de novice et par la découverte d'une première installation qui satisfait leur enjeu (cadre identitaire). Même s'ils ne connaissent pas @rt outsiders, ces publics ont des pratiques dans le champ artistique et culturel qui les conduisent à avoir une appréhension socialement partagée de ce qu'est un festival. Selon le Petit Robert, un festival est une « série de représentations où l'on produit des oeuvres d'un art ou d'un artiste ». Dans ce cadre normatif, @rt outsiders 2004 est en décalage avec

l'acception courante du terme défini comme série de quelque chose, dans notre cas une série d'installations d'art numérique.

C'est alors que les publics novices se scindent en deux groupes. Le poids de la norme rend crédule la majorité d'entre eux qui s'attend à découvrir d'autres installations ailleurs. Cette norme est renforcée par la qualité des relations. Comme ils n'ont que peu d'expérience en art numérique et qu'ils découvrent le festival, ils doutent de leurs propres compétences à se repérer dans l'espace et à identifier les installations. Ce premier groupe de publics novices sort content d'avoir découvert une première installation et a envie de poursuivre la visite du festival.

À l'inverse, le second groupe est déçu de comprendre que le festival se limite à cette unique installation. Certains novices accèdent plus rapidement à cette interprétation que d'autres partageront plus tard, parce qu'en cherchant la suite du festival (cadre identitaire) ils ont consulté des éléments de médiation (programme ou pancarte à l'entrée de la salle) indiquant que la programmation d'@rt outsiders 2004 se limitait à une installation et une même conférence animée à deux reprises.

3.3.1.3. Sens global de la situation pour les publics de la MEP

Outre les publics du festival @rt outsiders, d'autres visiteurs ont découvert l'installation numérique *Résistance – Tantale*. En effet, le billet d'entrée à la MEP étant unique, il donne accès autant aux diverses expositions de photos qu'au festival. Dans le cadre de notre recueil, nous avons réalisé une dizaine d'entretiens auprès de visiteurs venus au départ pour voir une exposition de photos à la MEP. La majorité d'entre eux est habituée à ce type de lieu. Il s'agit d'abonnés, de visiteurs qui viennent plus ou moins fréquemment, ou encore de touristes. Ils sont parisiens, provinciaux ou étrangers, et ont un attrait certain pour la photographie contemporaine. Ils ont tous l'habitude de fréquenter ce genre de structure artistique et culturelle, cela relève même pour certains d'entre eux de leur profession.

Ces différents publics sont venus à la MEP avec un projet plus ou moins semblable. Certains se sont déplacés pour voir la dernière exposition qui vient tout juste d'ouvrir, d'autres pour papillonner dans les trois expositions de photos en cours, d'autres encore pour découvrir l'institution de renom, ou simplement pour accompagner un ami ou un parent, aller à la bibliothèque, ou pour passer

un moment parce qu'ils sont dans le quartier et ont une heure à perdre... Cette liste non exhaustive de différentes intentions de visite nous conduit à un même projet global : ils sont tous venus à la MEP pour voir une exposition de photos ou profiter des activités de la structure.

C'est dans les prédispositions mentales décrites ci-dessus que certains des publics de la MEP découvrent par hasard l'installation artistique numérique. La plupart sont des visiteurs initialement descendus au troisième sous-sol pour aller aux toilettes ou pour prendre le temps de boire un café au cours de leur visite. Les expositions de photos se situant vers le haut du bâtiment, il est fréquent que les visiteurs descendent vérifier s'il y a d'autres choses à voir plutôt à la fin de leurs parcours de visite. Ils découvrent l'installation comme un supplément à l'ensemble des activités de la MEP (expositions de photos, bibliothèque, salle de conférence, cafétéria...). Après toute attente, la visite se prolonge par une salle où l'installation numérique est perçue comme un amusement qui leur permet de se détendre après leur longue visite d'expositions. (voir tableau page suivante)

Au niveau identitaire, l'enjeu des visiteurs de la MEP est initialement et principalement la photographie exposée dans les divers espaces du centre d'art (pour rappel : Maison Européenne de la Photographie). Comme l'installation numérique est située en dehors des espaces d'exposition habituels, après les fonctions secondaires mais classiques des centres d'art (bibliothèque, salle de conférence, vestiaire, toilettes et salon de thé), il n'est pas certain que tous les publics de la MEP la découvrent. Cette localisation atypique conduit ces publics arrivant à cette salle à une situation inattendue : découvrir une installation numérique. Ces deux cadres, spatial et normatif, sont prédominants dans le sens final pris par la situation. En effet, ils induisent la manière dont l'installation va être appréhendée du point de vue des publics de la MEP. Dans ces conditions, elle est perçue comme un supplément, secondaire à l'activité principale du centre d'art qui est l'exposition de photographies. La technologie étant un thème actuellement central dans notre société, les publics de centres d'art ne sont pas choqués, mais agréablement surpris de ce moment de détente supplémentaire.

	Situation avant de découvrir l'installation du festival @rt outsiders	Situation en découvrant l'installation du festival @rt outsiders
Cadre des positionnements des visiteurs	Publics de centres d'art inexpérimentés en art numérique	
Cadre temporel	En fin de visite des expositions au sein de la MEP	
Cadre identitaire	Voir des expositions de photos à la MEP	Vérifier qu'ils n'ont pas manqué une pièce
Cadre spatial	Parcourent les trois étages de la MEP et la partie en sous-sol	L'installation n'est pas située dans les espaces d'exposition, mais dans les espaces secondaires
Cadre physique et sensoriel	Rencontre avec des œuvres d'art, sens et émotions en éveil	L'installation est perçue comme un supplément, un amusement
Cadre de la qualité des relations	Plus ou moins de plaisir et d'esprit critique	Agréablement surpris
Cadre normatif	Normes de visites des espaces culturels intégrées	L'installation s'intègre dans le panel des activités secondaires des structures culturelles, la technologie est un thème actuel
SENS FINAL	« Visite d'une ou plusieurs expositions de photos »	« Moment surprenant de détente »

Sens final de l'installation du festival @rt outsiders pour les publics de la MEP

Au final, les visiteurs de l'installation sont regroupés en deux grandes catégories : les publics du festival et les publics de la MEP. Les publics du festival sont eux-mêmes subdivisés en trois types : experts, amateurs et novices. L'analyse nous a permis d'une part de regrouper ensemble les conduites des experts et des amateurs ; et d'autre part, de distinguer deux sous-groupes dans les publics novices, à savoir les crédules et les déçus.

Maintenant que nous comprenons quelles sont les prédispositions dans lesquelles se trouvent les différents visiteurs d'@rt outsiders face à l'installation artistique numérique, nous pouvons nous centrer au niveau micro-situationnel sur les

interactions de ces visiteurs avec l'installation. Pour mieux comprendre ces interactions, nous faisons un bref détour qui met à jour la situation proposée par l'installation numérique aux visiteurs.

3.3.2. La situation proposée par l'installation numérique

La sémiotique situationnelle nous permet ici de comprendre le sens global proposé aux différents visiteurs par l'installation *Résistance - Tantale*. Nous avons décrit précédemment le contexte d'exposition ainsi que la façon dont les visiteurs étaient amenés à découvrir l'installation. Nous avons aussi abordé le fonctionnement technique, mais n'avons pas vraiment précisé de quelle manière elle s'adressait aux visiteurs en termes de contenu, c'est-à-dire lorsqu'ils participent à cette installation numérique interactive.

Par un dispositif de captation vidéo, matérialisé par une boîte sur quatre pieds, l'installation prend le visage des visiteurs et le positionne sur le corps de personnages à l'écran. Les divers personnages incarnés sont tous issus du même corps, d'apparence assez virile et poilue. Ces personnages particulièrement bizarres, drôles voire vulgaires évoluent dans des situations burlesques. Les saynètes du film sont provocatrices et montrent visuellement des attitudes qui ne sont pas socialement correctes. En effet, les personnages ont des comportements dégradants et avilissants.

Par exemple, un personnage masculin en culotte et en soutien gorge bouge sur de la musique industrielle et fait dégouliner sur lui de la mayonnaise et du ketchup. Un autre apparaît en string léopard amputé de ses bras et de ses jambes. Un personnage en maillot de bain bleu couvert de marguerites a des ongles étrangement longs et vernis qui viennent griffer à sang les fesses nues d'un autre personnage, faisant ainsi pousser du corps de ce dernier des branches dont l'extrémité se termine par une fleur de marguerite.

Le rendu est volontairement grossier. Les images des personnages sont découpées et collées sur un fond correspondant à une image de rue. Accompagnées de musique, les saynètes sont composées à la fois d'images filmées : corps, images, rues... et d'images dessinées comme les extensions du corps. Des éléments récurrents autour de la nourriture, des tenues vestimentaires, du corps humain, des comportements sexuels... créent une ambiance baroque proche de l'imaginaire.

	La situation proposée par l'installation au visiteur participant au dispositif
Cadre temporel	L'installation propose une aventure découpée en saynètes dynamiques qui s'enchaînent. Possibilité de participer à une saynète ou à une série de saynètes, seul ou à plusieurs.
Cadre identitaire	Transferts de l'identité des visiteurs (via l'image de leur visage) sur les personnages à l'écran qui ont des comportements dégradants sur le plan humain.
Cadre des positionnements	Position de visiteur d'exposition dans la salle et position d'acteur incarnant un personnage en représentation à l'écran.
Cadre spatial	Le visiteur est à la fois dans la salle d'exposition et dans la situation à l'écran : personnages qui défilent dans une rue.
Cadre physique et sensoriel	Plusieurs éléments récurrents autour de la nourriture, des tenues vestimentaires, du corps humain, des comportements sexuels... créent un cadre physique baroque. Le son accompagne les images dans une ambiance excentrique et délirante.
Cadre normatif	Les situations socialement dérangeantes peuvent être vécues comme culturellement drôles parce qu'éprouvées dans une réalité fictionnelle (à travers les personnages à l'écran).
Cadre de la qualité des relations	Humour entre l'installation et le visiteur, et entre les visiteurs. L'humour est créé par le décalage normatif entre les comportements avilissants des personnages à l'écran et le transfert identitaire des visiteurs sur ces personnages qui assument, en partie, les effets de leurs actions.
SENS FINAL	« Je vous propose de rire du ridicule, de vous moquer de vous-même et éventuellement des autres, dans des situations grotesques fictionnelles »

Sens final proposé par l'installation *Résistance – Tantale* aux différents visiteurs du festival @rt outsiders 2004.

Trois cadres sont prégnants dans cette situation proposée par l'installation aux différents visiteurs : l'humour (cadre de la qualité des relations), le jeu identitaire entre les visiteurs dans la salle et les personnages à l'écran et le cadre normatif sans lequel l'humour ne pourrait être.

D'abord l'humour, de type burlesque et baroque, qui fait rire par sa situation à la fois grotesque et caricaturale, mais en même temps excentrique et biscornue. Ce type d'humour s'exprime principalement à travers le cadre physique et sensoriel.

Il s'agit du style des différentes actions des personnages : bizarre et dégradant, ainsi que des éléments récurrents qui composent les saynètes : corps d'homme habillé en femme, tenues extravagantes voire choquantes, rapport grossier avec les autres personnages, emploi primaire et avilissant de la nourriture et du sexe.

L'installation propose au visiteur d'investir ce type d'humour en se basant sur l'image de son visage. Elle opère par synecdoque, le visage du visiteur comprenant son être tout entier au niveau physique et identitaire. Ainsi, ayant pris l'identité du personnage à l'écran, il en assume aussi ses actions. Les situations à l'écran sont drôles précisément parce qu'elles ne sont pas correctes et sortent de nos normes socialement partagées principalement en termes de politesse, de tenue, de présentation de soi et de rapports interpersonnels. Indirectement les visiteurs participant à l'installation font des choses qu'ils ne feraient pas habituellement. Le cliché du visage des visiteurs sur les personnages produit une implication suffisante pour provoquer le rire, mais le dispositif filmique laisse la distance nécessaire pour ne pas les choquer dans leur intimité. La réalité vécue par les visiteurs à l'écran est de l'ordre de la fiction.

En participant aux saynètes, le visiteur peut rire des situations, mais surtout de lui dans ces situations burlesques et baroques.

3.3.3. Deux catégories de visiteurs au niveau micro-situationnel

Au niveau micro-situationnel, il y a de nombreuses interactions possibles avec cette installation artistique numérique et chacune est singulière, propre au monde et au vécu de l'acteur qui s'implique dans la situation proposée par le dispositif. En essayant de conserver cette complexité propre aux situations humaines, nous sommes également contraints de regrouper par similitudes les interactions des visiteurs avec cette installation pour parvenir à les rendre intelligibles.

Nous avons d'abord cherché les récurrences ou les relations dans notre recueil de données selon les catégories et types de visiteurs dégagés au niveau méso-situationnel. Est-ce que les publics du festival @rt outsiders ont des comportements similaires avec l'installation ? Ou sont-ils relatifs aux différents types de publics (experts, amateurs ou novices) ? De même les publics de la MEP réagissent-ils de la même façon ? Cette première recherche de correspondance entre le niveau méso-situationnel et le niveau micro-situationnel s'est avérée

stérile. Autrement dit, nous ne pouvions regrouper les interactions des visiteurs avec l'installation selon les résultats produits au niveau méso-situationnel (projet du visiteur, expérience du lieu et du festival). Les données de terrain semblaient nous proposer une autre piste.

En effet, nos observations au niveau micro-situationnel nous ont naturellement conduit à séparer les visiteurs en deux grandes catégories. Évidentes, ces catégories émanent du type même de l'installation, présentée en tant qu'installation « multimédia *interactive* » par les organisateurs du festival. Comme l'installation offre la possibilité aux visiteurs d'interagir, commençons par distinguer ceux qui interagissent de ceux qui n'interagissent pas. Interagir nous renvoie ici à la différence entre interactivité et interaction développée précédemment¹¹⁶. Rappelons que dans l'interaction, les visiteurs actualisent, ou non, les possibilités d'interactivité à l'état latent dans l'installation. Nous employons ici le verbe *interagir* au sens d'interactivité, et non d'interaction, comme l'une des formes possibles de la relation à l'installation.

L'interactivité effective, ou non, des visiteurs avec l'installation est ainsi la porte d'entrée choisit pour commencer l'analyse au niveau micro-situationnel. Nous nous intéressons d'abord à la situation de ceux qui ont eu une relation interactive avec l'installation, puis aux visiteurs qui n'ont pas interagi. Au sein de ces deux catégories, nous nous penchons ensuite sur les différentes interactions des visiteurs : que font ceux qui interagissent avec l'installation et que font ceux qui n'interagissent pas. Est-ce qu'ils ont mis leur tête dans la boîte de captation ? Est-ce qu'ils ont déclenché la captation ? Est-ce qu'ils ont essayé ? Est-ce qu'ils ont regardé ? Est-ce qu'ils ont lu ? Est-ce qu'ils ont ri ? etc.

3.3.3.1. Sens global de la situation pour les visiteurs qui interagissent avec l'installation

Cette première catégorie comprend tous les visiteurs qui interagissent avec l'installation, c'est-à-dire qui ont une action qui génère une réponse de l'installation interactive. Nos données de terrain nous ont conduit à trois types de visiteurs : participants, dans l'entraide et découragés.

¹¹⁶ Cf. 2.2.3. Interactivité / Interaction des publics.

Les visiteurs participants

Ce premier type de visiteurs concerne naturellement ceux qui interagissent avec l'installation. Ils ont un comportement en adéquation avec les attentes des concepteurs de l'installation et du festival. Ils sont réceptifs à l'installation, passent un moment divertissant et rient avec plaisir de l'humour créé par la situation.

Les situations de groupe fonctionnent particulièrement bien avec le type d'humour de cette installation. Quand plusieurs personnes qui se connaissent interagissent tour à tour avec le dispositif, chacune rigole d'elle-même, mais surtout devient sujet de moquerie pour les autres.

	La situation proposée par l'installation pour les visiteurs participants
Cadre des positionnements	Participants : investis dans leur rôle de visiteurs complaisants.
Cadre normatif	Suivre les indications, faire ce qui est proposé. Observer ce que font les autres et le reproduire à leur tour.
Cadre identitaire	Envie de jouer le jeu : voir ce qu'il va se passer, se voir et se revoir à l'écran.
Cadre de la qualité des relations	Sont attirés par l'installation. Humour et décontraction. Observent les autres visiteurs et se laissent observer, mais ne se mélangent pas.
Cadre temporel	Au premier essai ou après peu d'essais.
Cadre physique et sensoriel	Forte présence de l'écran, des images et du son, dans une salle sombre et intime.
Cadre spatial	Salle entièrement noire, reculée dans les locaux.
SENS FINAL	« L'installation est très drôle et nous passons un bon moment de distraction. »

Sens final de l'installation artistique numérique pour les visiteurs participants

Les visiteurs participants adoptent le comportement que l'installation leur propose d'investir, ils « jouent le jeu ». Ici, les cadres identitaire, du positionnement et de la norme se renforcent mutuellement.

Dès leur première tentative, ou après quelques essais, ces visiteurs participent à l'interactivité proposée par l'installation. Ils y parviennent soit en lisant les instructions sur la boîte, soit en comprenant d'eux-mêmes par déduction, ce cas est fréquent lorsque d'autres visiteurs étaient déjà présents dans la pièce en

train d'interagir avec l'installation. En arrivant, les visiteurs observent comment les premiers font fonctionner l'installation et font naturellement comme eux. L'interactivité avec l'installation leur paraît alors évidente et la plupart n'ont même pas besoin de lire les instructions inscrites sur la boîte, ils reproduisent les mêmes conduites que celles qu'ils ont observées.

Dans ce cas de figure, les visiteurs trouvent un grand plaisir (cadre relationnel) à participer à l'installation, ils mettent plusieurs fois leur visage dans la boîte, ils rient, ils ont envie de voir d'autres saynètes et de faire avancer l'histoire. Sur le plan relationnel, ces visiteurs participants passent un très bon moment entre eux et avec l'installation, mais ne préfèrent pas se mélanger aux autres visiteurs. En effet, les situations socialement dérangeantes proposées par les saynètes sont drôles dans leur intimité sociale, mais deviendraient inconfortables avec des inconnus¹¹⁷. Ce type d'humour ne peut être partagé qu'avec des proches (cadre relationnel et normatif) et dans des conditions intimistes (cadre spatial et sensoriel).

Les visiteurs dans l'entraide

Les visiteurs dans l'entraide sont ceux qui ont interagi avec l'installation en suivant d'autres visiteurs qui les sollicitaient et/ou qui ont eux-mêmes interpellé des visiteurs hésitant pour les faire participer à la situation. Entraînés ou entraîneurs, ces visiteurs ont envie de partager la situation avec d'autres. Ils expliquent à de nouveaux visiteurs arrivants comment le dispositif fonctionne : "mettez bien votre tête dedans", "il faut parler fort", "criez pour que ça marche"...

Lorsque plusieurs visiteurs qui ne se connaissaient pas auparavant, ont participé à tour de rôle à l'installation, il peut se produire un moment où les personnages des saynètes ont des actions grotesques entre eux, normalement gênantes pour

¹¹⁷ Par exemple, un couple en train de participer en relançant plusieurs fois les saynètes, riaient beaucoup, et de plus en plus. Pris de fou rire face aux situations cocasses auxquelles ils participaient indirectement en mettant leur visage sur des personnages burlesques, ils ne cessaient de déclencher le dispositif. Un homme et sa fille ont été attirés par les rires qui se faisaient entendre de l'extérieur. Ils osaient à peine entrer par peur de déranger l'intimité du couple qui ne cessait de rire et d'actionner le dispositif. Après avoir joué l'histoire deux fois entièrement, le couple est finalement parti, épuisé d'avoir tellement ri. Le père et sa fille qui avaient jusqu'alors un comportement discret et hésitant, ont commencé à interagir avec le dispositif. Ils se sont mis à rire à leur tour et ont déclenché les saynètes de nombreuses fois.

les visiteurs dans la salle. Il émerge dans ces circonstances beaucoup d'échanges et de rires¹¹⁸ entre eux.

	La situation proposée par l'installation pour les visiteurs dans l'entraide
Cadre des positionnements	Dans l'entraide : entraînés par les autres visiteurs et le plaisir dont ils témoignent, ils aideront les visiteurs arrivant.
Cadre normatif	« Plus on est de fous et plus on rit ! » Faire comme les autres visiteurs et participer au jeu proposé par l'installation.
Cadre identitaire	Envie de partager le rire. Envie de jouer le jeu : se voir et voir les autres à l'écran.
Cadre de la qualité des relations	Sont attirés par l'amusement dont témoignent les autres visiteurs. Humour partagé.
Cadre physique et sensoriel	Se voir et voir les autres à l'écran au milieu des saynètes. Explications sur le volume de la voix, la lumière...
Cadre temporel	Ceux qui étaient là, avant, partagent leurs acquis à ceux qui arrivent. Moment d'échanges. Participation à plusieurs et à diverses reprises
Cadre spatial	Salle entièrement noire, reculée dans les locaux.
SENS FINAL	« L'installation est très drôle et nous passons un bon moment de distraction avec d'autres visiteurs. »

**Sens final de l'installation artistique numérique
pour les visiteurs dans l'entraide**

La norme « plus on est de fous et plus on rit ! » résume parfaitement la situation pour les visiteurs dans l'entraide. Leur enjeu est de faire participer les autres pour rire ensemble du burlesque de la situation.

Les visiteurs qui ont déjà expérimenté l'installation partagent leurs acquis avec les nouveaux venus. On pourrait dire que les anciens transmettent aux nouveaux

¹¹⁸ Par exemple, un monsieur d'une cinquantaine d'années accompagnée de son épouse participaient et riaient, un jeune couple arrivent et regarde. Le monsieur les invite à participer ils hésitent, le jeune homme y va, puis son amie. Le monsieur y retourne : "Ah ! Là je ne peux pas résister !". Les gens rient ensemble car la situation est encore plus dérangement, les personnages représentés à l'écran par leur visage font des choses entre eux que les personnes de la pièce ne pourraient concevoir. L'écran rompt les barrières sociales, par exemple, quand le personnage au visage de la jeune fille s'est trouvé dans une situation sexuelle embarrassante avec le personnage du monsieur, elle lui a dit : "Excusez-moi" dans la pièce.

leurs expériences du cadre sensoriel : voix, lumière... pour les entraîner dans ce moment jugé drôle et divertissant.

Contrairement aux visiteurs participants qui ne partagent ce type d'humour qu'en intimité, les visiteurs dans l'entraide rient avec des visiteurs qu'ils ne connaissaient pas auparavant. Nous avons vu précédemment que l'humour de type socialement incorrect était difficilement partageable avec d'autres à cause d'un déficit relationnel. Pour les visiteurs dans l'entraide, la situation est tout autre puisque dès le départ elle s'est construite sur l'échange interpersonnel et l'aide dans l'interactivité avec l'installation. De fait, ces visiteurs dans l'entraide ont un relationnel bref, mais fort, qui leur permet de dépasser la norme « l'humour socialement incorrect ne se partage qu'en intimité » pour au contraire rire ensemble de ces situations grotesques. Par le jeu identitaire du visage des visiteurs sur les personnages des saynètes, l'installation permet un transfert entre la proximité qui se joue à l'écran (situations burlesques) et la complicité qui se développe dans la salle (relationnel et physique-sensoriel). Riant ensemble des actions des personnages, les visiteurs créent des relations entre eux.

Les visiteurs découragés :

Le dernier type de cette première catégorie est un peu spécial parce qu'il regroupe des visiteurs qui ont échoué dans leur participation. Ayant envie d'interagir avec l'installation, nous ne pouvons pas positionner les visiteurs découragés comme observateurs.

En effet, ces visiteurs sont dans la catégorie de ceux qui interagissent même s'ils ne sont pas arrivés à déclencher la captation vidéo de l'installation. Ils essaient spontanément, ils lisent les instructions, réessaient, sont encouragés et encouragent les personnes qui les accompagnent, mais rien ne se passe. Le plus souvent parce que ces visiteurs ne parlent pas suffisamment fort dans la boîte. Normalement, la lumière se déclenche lorsque le visiteur met son visage et la prise de vue lorsqu'il parle assez fort. Les visiteurs qui essaient peuvent échouer simplement parce qu'ils n'ont pas parlé assez fort, ou parce qu'ils croient que le dispositif a fonctionné (ils ont vu la lumière), alors qu'ils ne sont pas allés jusqu'à la captation. Dans ce cas, les visiteurs pensent que ça ne fonctionne pas au niveau technique ou au niveau de la conception, c'est-à-dire qu'il y a un bug

informatique ou que c'est l'installation qui a été mal pensée¹¹⁹. Certains d'entre eux qui ne sont pas particulièrement à l'aise avec l'art numérique peuvent aussi douter de leurs compétences à activer l'installation.

Nous avons défini les participants comme ceux qui interagissent avec l'installation, c'est-à-dire qui ont une action qui génère une réponse. Cependant, nous considérons ces visiteurs comme des participants découragés parce que leur action génère une non-réponse, considérée comme une réponse en communication. Pour les chercheurs de Palo Alto, une non-communication est une communication (Marc et Picard, 1984, pp. 38-41). Du point de vue des visiteurs découragés l'installation leur communique une réponse de non-fonctionnement.

	La situation proposée par l'installation pour les visiteurs découragés
Cadre des positionnements	Découragés : ils essaient, mais rien ne se passe. Positionnés comme incompetents ou attribuent un dysfonctionnement à l'installation.
Cadre normatif	Ça devrait fonctionner. Normes liées à la dénomination : installation interactive. Normes de conduite dans les lieux d'art.
Cadre identitaire	Envie de jouer le jeu : voir ce qu'il va se passer. Essaient de comprendre comment ça marche.
Cadre de la qualité des relations	Forte déception sur la qualité de l'installation ou sur son fonctionnement technique.
Cadre physique et sensoriel	Présence de l'écran et d'une image statique. La boîte, la lumière et le texte sont sources de questionnements. Le volume de la voix.
Cadre temporel	Après plusieurs tentatives, se découragent.
Cadre spatial	Salle entièrement noire, reculée dans les locaux. Salle d'exposition d'une institution artistique.
SENS FINAL	« Nous sommes déçus par l'installation qui ne fonctionne pas. »

**Sens final de l'installation artistique numérique
pour les visiteurs découragés**

¹¹⁹ Par exemple, deux jeunes filles sont rentrées dans l'installation, elles ont de suite lu les instructions sur la borne et ont trouvé le dispositif amusant. Une a introduit son visage dans la borne pour participer, la lumière s'est éclairée, elle a parlé. Sa copine lui demande si ça a marché, elle ne sait pas. Il y a une image à l'écran, mais ce n'est pas elle. Elle réessaie à nouveau deux fois, mais toujours rien. Elles tombent alors d'accord pour dire que finalement le dispositif n'a pas été conçu pour que le visage apparaisse, que "c'est du semblant". Elles partent déçues par le dispositif.

Le cadre normatif est ici capital, et ce pour deux raisons. D'abord, les visiteurs s'attendent à pouvoir participer à l'installation *interactive*. L'image statique sur l'écran les interpelle et intuitivement ils sentent que cette image peut s'activer. Ils essaient d'utiliser la boîte de captation, sans succès. Ils tournent autour des éléments physiques et sensoriels et réessaient parce qu'ils ont envie de comprendre comment l'installation fonctionne.

C'est ici encore que le cadre normatif joue un rôle important, associé au cadre spatial. Ces visiteurs, dits découragés, sont d'abord gênés de parler fort dans un cadre où la norme est de chuchoter. Ils ont la volonté d'essayer de participer à l'installation, mais pas de transgresser nos normes culturelles. C'est bien parce que le volume de leur voix est insuffisant qu'ils ne parviennent pas à apparaître sur l'écran et déclencher ainsi une nouvelle saynète. Ils sont alors très déçus de la proposition faite par l'installation et certains tentent de l'expliquer de diverses façons : conception défailante, problème technique ou pour quelques-uns incompetence de leur part.

3.3.3.2. Sens global de la situation pour les visiteurs qui n'interagissent pas avec l'installation

Cette seconde catégorie de visiteurs au niveau micro-situationnel regroupe ceux qui ne s'engagent pas dans la relation d'interactivité proposée par l'installation, c'est-à-dire qui ne mettent pas leur visage dans la boîte de captation, et donc qui ne peuvent pas déclencher la captation pour apparaître à l'écran. Ces visiteurs sont de trois types : observateurs, insatisfaits ou égarés.

Les visiteurs observateurs

Les visiteurs observateurs sont ceux qui n'ont pas osé participer à l'installation. De leur point de vue, le dispositif est intéressant, mais leur demande une trop grande implication personnelle. Ils ne se voient pas incarner les situations grotesques jouées par les personnages à l'écran. Ils sont gênés d'y participer, mais n'ont volontiers de voir les autres se prêter au jeu. Les visiteurs observateurs préfèrent regarder.

	La situation proposée par l'installation pour les visiteurs observateurs
Cadre des positionnements	Observateurs : préfèrent regarder et ne souhaitent pas participer.
Cadre normatif	Normes de conduite dans un lieu public.
Cadre identitaire	Découvrir l'installation à distance. Ne peuvent pas impliquer leur image dans ce contexte (humour burlesque).
Cadre de la qualité des relations	Sont amusés de voir les autres visiteurs, mais conservent de la distance avec l'installation.
Cadre physique et sensoriel	Préfèrent l'écran aux éléments qui permettent l'interactivité (forte lumière). La captation de leur visage est pour eux impensable.
Cadre temporel	Restent un certain temps.
Cadre spatial	Salle entièrement noire, reculée dans les locaux. Lieu public.
SENS FINAL	« Nous passons un bon moment de distraction et l'installation est très drôle tant que nous n'y participons pas. »

**Sens final de l'installation artistique numérique
pour les visiteurs observateurs**

Pour les visiteurs observateurs, le sens final de l'installation est globalement positif du moment qu'ils ne participent pas. En effet, ils prennent plaisir à découvrir les différentes saynètes et rient des situations cocasses dans lesquelles se trouvent les autres visiteurs par l'intermédiaire des personnages à l'écran, mais ne peuvent être acteurs de l'histoire.

De leur point de vue, la proposition faite par l'installation est impressionnante et leur demande une forte implication dont ils ne se sentent pas suffisamment investis. Les éléments physiques et sensoriels ont alors toute leur importance. La forte lumière déclenchée par la boîte dans la salle noire représente un premier frein, mais surtout ils n'envisagent pas la captation de leur visage. Le contexte normatif intervient ici pour ces visiteurs qui ne peuvent pas s'imaginer dans des situations particulièrement dérangeantes au niveau des représentations sociales alors qu'ils sont dans un lieu public.

Le visage est ce qui nous permet le plus facilement de nous identifier, de nous reconnaître, et pour certains, leur visage est leur personne tout entière (effet de synecdoque décrit précédemment). Dans cette optique, l'installation leur en demande trop, et même s'ils apprécient l'humour de la situation, ces visiteurs ne

peuvent pas franchir cette barrière sociale et préfèrent regarder les autres. Ils adoptent donc une position d'observateur. Ils n'ont pas suffisamment de motivation pour entrer dans le jeu, mais assez d'intérêt pour être amusés par ce qui s'y passe.

Les visiteurs insatisfaits

Ces visiteurs ne sont pas satisfaits de la qualité de l'installation. N'appréciant ni le propos, ni l'esthétique, ni les modalités d'interactivité, ils n'ont aucune envie de voir leur visage apparaître sur des personnages en train de faire des choses grotesques. Ils se désengagent complètement des propositions faites par l'installation. Ce n'est pas à leur goût.

	La situation proposée par l'installation pour les visiteurs insatisfaits
Cadre des positionnements	Insatisfaits : n'apprécient pas.
Cadre normatif	La qualité de l'installation ne correspond pas à leurs critères (esthétique, propos, interactivité).
Cadre identitaire	Sortir de la salle et trouver quelque chose de plus intéressant.
Cadre de la qualité des relations	Ne se sentent pas attirés par l'installation et sont déçus.
Cadre physique et sensoriel	Les images ne leur parlent pas, les éléments d'interactivité les repoussent.
Cadre temporel	Très peu de temps.
Cadre spatial	Salle entièrement noire, reculée dans les locaux.
SENS FINAL	« L'installation n'est pas à notre goût. »

Sens final de l'installation artistique numérique **pour les visiteurs insatisfaits**

Le cadre majeur pour les visiteurs insatisfaits est celui des normes. L'installation ne correspond pas à leur référentiel normatif en termes de qualité. À partir de là, tous les autres cadres s'enchevêtrent sur cette appréciation négative. Ils ne cherchent même pas à comprendre comment interagir avec l'installation. Les images à l'écran leur proposent une situation dévalorisante pour eux et ils ne souhaitent pas participer à la création d'une identité dégradante d'eux-mêmes.

Désappointés par la qualité de l'installation, ils ne veulent pas s'investir d'avantage dans la situation et partent aussitôt chercher quelque chose de plus intéressant ailleurs.

Les visiteurs égarés

Les visiteurs égarés ne sont pas perdus dans les locaux de la MEP, ils se sentent paumés dans la situation d'interaction avec l'installation. C'est-à-dire qu'ils ne comprennent pas comment ils se sont retrouvés ici face à l'installation. Ils n'interagissent pas avec l'installation, tout simplement par manque d'intérêt. L'installation « ne leur parle pas » et ils ne sont pas disposés à faire l'effort de comprendre ce qu'elle leur propose.

Ces visiteurs jettent un regard furtif, rentrent à moitié et font aussitôt demi-tour. Lorsqu'ils pénètrent dans la salle, s'il n'y a personne, ils ne font pas l'effort de lire les explications, ils regardent, étonnés, les images grotesques à l'arrêt sur l'écran et s'en vont peu de temps après perplexes.

	La situation proposée par l'installation pour les visiteurs égarés
Cadre des positionnements	Égarés : ne se sentent pas à leur place.
Cadre normatif	L'installation ne fait pas partie de leur centre d'intérêt.
Cadre identitaire	Ne pas s'impliquer et partir.
Cadre de la qualité des relations	Perplexes dans la situation proposée par l'installation.
Cadre physique et sensoriel	Écran de projection, images grotesques, boîte métallique qui ne relèvent pas de leur univers de référence.
Cadre temporel	Très bref.
Cadre spatial	Salle entièrement noire, reculée dans les locaux.
SENS FINAL	« Cette pièce ne nous concerne pas. »

Sens final de l'installation artistique numérique pour les visiteurs égarés

Comme pour les visiteurs insatisfaits, c'est le contexte normatif qui est le plus prégnant dans la situation des visiteurs égarés. Dans leur univers de référence artistique, ces visiteurs ne considèrent pas l'installation comme une œuvre digne d'intérêt. Elle ne correspond pas à leur projet de visite, la situation crée un fort décalage entre l'attendu et le perçu pour ces visiteurs égarés

Un bref aperçu des éléments physiques et sensoriels les questionne aussitôt sur les raisons qui les ont amenées à se retrouver face à cette installation. Ces visiteurs préfèrent alors partir plutôt que d'essayer de comprendre, ils ne souhaitent pas s'impliquer dans un univers qui ne les concerne pas.

3.3.4. Comparaison deux niveaux situationnels étudiés

Afin de mieux saisir toute la richesse de l'analyse sémiotique situationnelle, nous proposons dans les deux tableaux ci-dessous de reprendre le différent sens global de la situation dégagé pour chaque type d'acteur lors de ces analyses.

Les publics du festival	experts et amateurs	« l'édition 2004 d'@rt outsiders est pauvre »
Les publics du festival	la plupart des novices	« contents de découvrir enfin une installation du festival @rt outsiders »
Les publics du festival	quelques novices	« le festival @rt outsiders est décevant »
Les publics de la MEP		« moment surprenant de détente »

Typologie des visiteurs au niveau méso-situationnel

Visiteurs qui interagissent avec l'installation	Les visiteurs participants	« l'installation est très drôle et nous passons un bon moment de distraction »
	Les visiteurs dans l'entraide	« l'installation est très drôle et nous passons un bon moment de distraction avec d'autres visiteurs »
	Les visiteurs découragés	« nous sommes déçus par l'installation qui ne fonctionne pas »
Visiteurs qui n'interagissent pas avec l'installation	Les visiteurs observateurs	« nous passons un bon moment de distraction et l'installation est très drôle tant que nous n'y participons pas »
	Les visiteurs insatisfaits	« l'installation n'est pas à notre goût »
	Les visiteurs égarés	« cette pièce ne nous concerne pas »

Typologie des visiteurs au niveau micro-situationnel

Nous avons choisi l'angle de l'interactivité au niveau micro-situationnel pour aborder les différentes interactions des visiteurs, lesquelles dépendent de leur interprétation du dispositif dans le contexte de l'exposition décrit précédemment. La question est maintenant de vérifier s'il n'y a pas de correspondance entre les différents types de visiteurs aux deux niveaux situationnels. Autrement dit l'interactivité des visiteurs avec l'installation peut-elle être éclairée par leur

positionnement au niveau méso-situationnel : publics du festival ou de la MEP ? Est-ce ce sont les publics venus pour @rt outsiders qui rient de voir leur personnage dans des situations burlesques ? Ou est-ce que ce sont les visiteurs de la MEP qui se retrouvent aidés par d'autres visiteurs dans des situations cocasses ? Les observateurs sont-ils, comme on pourrait le penser *a priori*, les publics de la MEP venus pour de « l'art reconnu » ? Est-il possible que des publics du festival aient une expérience limitée à de l'observation pour la seule installation exposée ? Le dispositif numérique s'adresse-t-il à son public ? Ou est-il accessible à un public plus large, le public de la MEP ?

Intéressons nous d'abord aux visiteurs qui créent un sens globalement positif sur l'installation au niveau micro-situationnel. Il s'agit des visiteurs participants, dans l'entraide et des visiteurs observateurs. Qu'il y ait interactivité ou non avec l'installation, seuls ou avec d'autres, ces visiteurs sont globalement satisfaits de leur expérience passée avec *Résistance – Tantale*. Pour autant, nous ne pouvons pas dire s'ils correspondent aux publics de la MEP ou du festival, experts et amateurs, ou novices. Nous serions tentés de relier ces visiteurs à des types de publics qui ont une vision globalement positive du festival au niveau méso-situationnel, comme la plupart des publics novices ou les publics de la MEP. Mais à l'inverse, rien ne nous permet d'affirmer qu'un visiteur déçu par la programmation de l'édition 2004 d'@rt outsiders n'a pas apprécié l'unique installation de ce festival.

Centrons-nous à présent au niveau micro-situationnel, sur les visiteurs insatisfaits et égarés qui créent un sens globalement négatif à propos de *Résistance – Tantale*. Rappelons que ces visiteurs n'adhèrent pas à la qualité de l'installation ou ne comprennent carrément pas ce qu'elle fait dans un tel lieu. Ils sont donc particulièrement insatisfaits et mécontents s'il s'agit des publics du festival, notamment experts et amateurs. En effet, ces publics qui sont déjà largement déçus par la programmation le sont davantage lorsqu'ils découvrent qu'elle est basée sur un jeu d'activation de saynètes burlesques. Nous pourrions dire que la forte déception des publics experts et amateurs sur le festival participe à leur démotivation face à l'installation. La plupart d'entre eux se retrouvent ainsi dans les types insatisfaits et égarés. C'est ici le seul véritable lien que nous pouvons faire entre les deux niveaux situationnels.

Enfin, parmi les visiteurs qui attribuent un sens globalement négatif à l'installation, il y a aussi les découragés. Ces visiteurs auraient pu avoir une expérience positive, mais n'y sont pas parvenus. Ils essaient, mais n'arrivent pas à interagir à cause de difficultés liées à la fois à la technique et à la situation d'exposition. Rappelons que le déclenchement de la captation vidéo ne se réalise que si le visiteur parle suffisamment fort. Le poids du cadre des normes concernant la discrétion de rigueur dans les centres d'art est la principale cause de leur échec. Une meilleure sensibilité technique leur aurait permis d'interagir avec l'installation. Nous pouvons aussi imaginer que ces visiteurs découragés auraient pu facilement participer à l'installation par mimétisme, ou en étant sollicités par d'autres dans des situations de groupe.

Bien évidemment notre effort de catégorisation cherche à mettre l'accent sur une interaction typique alors que les comportements humains sont complexes. Nous constatons parfois des exceptions, des acteurs à la limite de deux types ou ayant des caractéristiques ambiguës et parfois même contradictoires. C'est le risque assumé de notre recherche qui vise à éclairer des interactions contemporaines, diverses et aléatoires.

3.4. Conclusion et préconisations

Entre création et réception, le dispositif de l'installation numérique fait le lien des artistes vers les visiteurs, et inversement. Ce lien ne s'exprime pas dans un schéma linéaire. Au contraire, le dispositif est le lieu de la récursivité des publics sur l'artiste. Les artistes se préoccupent dans leurs pratiques de création de la manière dont l'installation artistique sera perçue par ses publics (Méliani, 2004) : « comment faire pour que le dispositif conduise les publics à telle ou telle réaction (physique ou intellectuelle) ? ». Et, dans leur interaction avec l'installation dans son environnement, les visiteurs sont indirectement confrontés aux intentions de création de l'artiste. Ils se demandent : « qu'est-ce qu'il faut faire/comprendre ici ? ». Dans un mouvement, l'artiste anticipe la réception de l'installation lors du processus de création, et, dans un autre mouvement, les visiteurs se confrontent aux propositions de l'artiste lors de leur interaction au dispositif. Ce système interactionnel caractérisé par la présence d'une médiation

n'est pas spécifique aux dispositifs numériques, mais les diverses possibilités d'interactivité propres aux nouvelles technologies le rendent plus apparent. Davallon (1999, p.17) le montre très clairement en considérant l'exposition comme média « [...] l'activité du visiteur est certes, cognitive (premier point), mais surtout (second point) que cette activité vise d'abord à saisir la manière dont l'exposition répond à l'intention de le faire accéder à l'objet. L'exposition doit donc lui donner des indications lui permettant, à la fois, de reconnaître qu'il s'agit d'une exposition (c'est-à-dire ce qui est constitutif d'une exposition) et de comprendre ce qu'il convient de faire compte tenu par exemple du statut des objets (et déjà pour aller au plus élémentaire : reconnaître ce qui est un expôt et ce qui ne l'est pas), du mode de relation proposé (regarder, se délecter, comprendre, imaginer, transposer, etc.) ou des informations connexes apportées sur les objets exposés ».

Les résultats de l'analyse sémiotique situationnelle nous donnent des indications claires sur l'activité du visiteur avec l'installation *Résistance – Tantale*.

Certains visiteurs ne reconnaissent pas clairement qu'il s'agit d'une exposition, ce sont les publics de la MEP. En effet, ces publics n'ont pas les mêmes référents culturels et artistiques que les publics du festival et considèrent l'installation comme un divertissement, un jeu ou un supplément.

Nous pouvons dire que pratiquement tous les visiteurs de *Résistance – Tantale* se demandent ce qu'il convient de faire avec cette installation. Certains comprennent facilement, notamment par des comportements mimétiques, mais tous ne parviennent pas à faire effectivement ce qu'il convient, notamment les visiteurs découragés. Il semblerait que les visiteurs insatisfaits comprennent ce qui est attendu, mais s'y refusent par manque d'attrait alors que les visiteurs égarés ne cherchent même pas à savoir de quoi retourne l'installation, le premier contact étant rédhibitoire.

En ce qui concerne le mode de relation, nous pensons que pratiquement tous les visiteurs ont plus ou moins saisi la proposition humoristique de l'installation : « rire du ridicule, se moquer de soi-même et éventuellement des autres, dans des situations grotesques ». Ceux qui sont globalement satisfaits ont saisi cette proposition et interagi avec l'installation, alors que ceux qui sont globalement insatisfaits, mêmes s'ils l'ont perçue, ne l'ont pas trouvée assez attrayante pour s'impliquer.

Comprendre le sens en situation pour les différents visiteurs nous est utile pour prévoir au mieux la conception artistique et la mise en exposition de cette installation. D'après nos résultats, nos préconisations s'orientent sur trois pôles :

1/ Le déficit de communication sur le festival : mieux communiquer sur le cadre dans lequel s'insère l'édition 2004 du festival @rt outsiders.

- Explicitez davantage les raisons de la programmation de 2004 : partenariat avec Villette Émergence et Nuit Blanche, notamment auprès de la communication avec la presse et sur les divers supports (fly, programme, site web...).
- Proposez éventuellement un billet commun avec Villette Émergence.

2/ Le déficit d'information au sein des locaux de la MEP : informer in situ sur la programmation spécifique de l'édition 2004.

- Signaler aux publics du festival @rt outsiders dès la billetterie qu'il n'y a qu'une installation numérique.
- Promouvoir cette manifestation auprès des publics de la MEP.
- Donnez un plan indiquant où se trouve l'installation.

3/ Le déficit concernant le fonctionnement de l'installation : que ceux qui souhaitent interagir y parviennent.

- Indiquer clairement, sur les différents supports de médiation par exemple, la contrainte technique de captation de l'image vidéo afin que les visiteurs qui souhaitent participer comprennent qu'il faut parler fort pour déclencher l'interactivité (c'est seulement écrit sur la boîte dans la salle sombre).
- Aux moments d'affluence, accompagner l'installation d'un médiateur qui aurait pour mission soit d'expliquer directement aux visiteurs le fonctionnement, soit de le montrer (nous avons vu que l'imitation du comportement fonctionnait particulièrement bien).
- Si c'est techniquement possible, modifier la sensibilité du micro pour faciliter le déclenchement de la captation vidéo.

Il n'est pas ici question de faire adhérer tous les visiteurs à cette installation numérique, mais de leur offrir la possibilité de l'expérimenter en connaissance de cause. Avec tous les éléments du contexte pour avoir la liberté de décider.

En conclusion de ce troisième chapitre dédié à la compréhension des conduites des visiteurs avec l'installation numérique *Résistance – Tantale* du festival @rt outsiders à la MEP, nous aimerions insister sur deux points. D'abord, le caractère ludique qui engage plus facilement certains visiteurs dans l'interactivité avec l'installation. Le second point étant lié au précédent, il s'agit de la grande faculté de ce dispositif artistique à impliquer des visiteurs étrangers à l'art numérique, alors que la position des experts ou des amateurs s'exprime par un comportement plus critique vis à vis de l'installation. L'érudition serait-elle un frein à l'expérience artistique lorsqu'elle touche le domaine du ludique ?

Paul Valéry disait : « En matière d'art, l'érudition est une sorte de défaite : elle éclaire ce qui n'est point délicat. Elle substitue les hypothèses à la sensation, sa mémoire prodigieuse à la présence de la merveille », *Pièces sur l'art*, 1931.

CHAPITRE IV

4. L'exposition *Zones de confluence* dans la biennale Vilette Numérique

Comme dans le chapitre précédant nous étudions ici les interactions des visiteurs avec les installations artistiques numériques en situation d'exposition. À la nuance près que sur ce deuxième terrain, l'exposition *Zones de confluence* rassemble une vingtaine d'installations, d'où la nécessité d'adapter la méthodologie de travail élaborée précédemment à ce nouvel ensemble, même si notre démarche générale et notre questionnement restent identiques. Nous partons donc de la situation d'exposition, nous décrivons ensuite les installations sélectionnées pour l'étude, et enfin, nous analysons les interactions des visiteurs avec les installations décrites au sein du dispositif d'exposition, avant de conclure.

4.1. Deuxième terrain : une exposition d'installations numériques

Pour aborder ce terrain, nous présentons dans un premier temps le cadre général de l'exposition : où arrive le visiteur ? Nous précisons, dans un deuxième temps, notre place dans *Zones de confluence* pour pouvoir observer et recueillir les données qualitatives que nous produisons enfin dans un troisième et dernier temps.

4.1.1. Le cadre général de *Zones de confluence*

Suite à une brève présentation historique et thématique de la biennale Vilette Numérique pour introduire *Zones de confluence*, nous recadrons sur la singularité de l'exposition en 2004 en précisant notamment son dispositif de médiation.

4.1.1.1. Cadre historique et thématique

L'exposition *Zones de confluence* s'intègre à la manifestation Vilette Numérique définit comme une biennale dédiée à l'art numérique qui rassemble la Cité des Sciences et de l'Industrie, le Parc de la Vilette et la Cité de la Musique. L'idée de la biennale est de proposer dans ces différents espaces des créations diverses

qui ont comme point commun le numérique : exposition, installation, performance, musique, cinéma, spectacles, ateliers, conférences, rencontres et nouvelles créations.

D'ores et déjà, nous nous centrons sur le Parc de la Villette dans l'espace de la Grande Halle¹. Lors de la première édition en 2002, l'accès à la Grande Halle est gratuit, excepté pour les événements spécifiques, et une thématique forte se dégage sur l'histoire de l'ordinateur et des jeux vidéo. L'accès est devenu payant pour la deuxième édition du 21 septembre au 3 octobre 2004. La Grande Halle a pris l'allure d'un espace d'exposition plus formel. *Power* est le nom de cette deuxième édition de la biennale Villette Numérique, et *Zones de confluence* celui de l'exposition de la Grande Halle. Ce titre qualifie la volonté du commissaire d'exposition de faire un point sur l'art numérique tant sur le plan historique que sur les types de créations. À cette occasion, la moitié des pièces exposées sont produites ou coproduites par le Parc de la Villette. *Zones de confluence* présente des pièces internationales qui ont marqué l'évolution de l'art numérique, et rassemblent aussi des pratiques de conceptions et des thématiques différentes, voir la presse² à ce sujet.

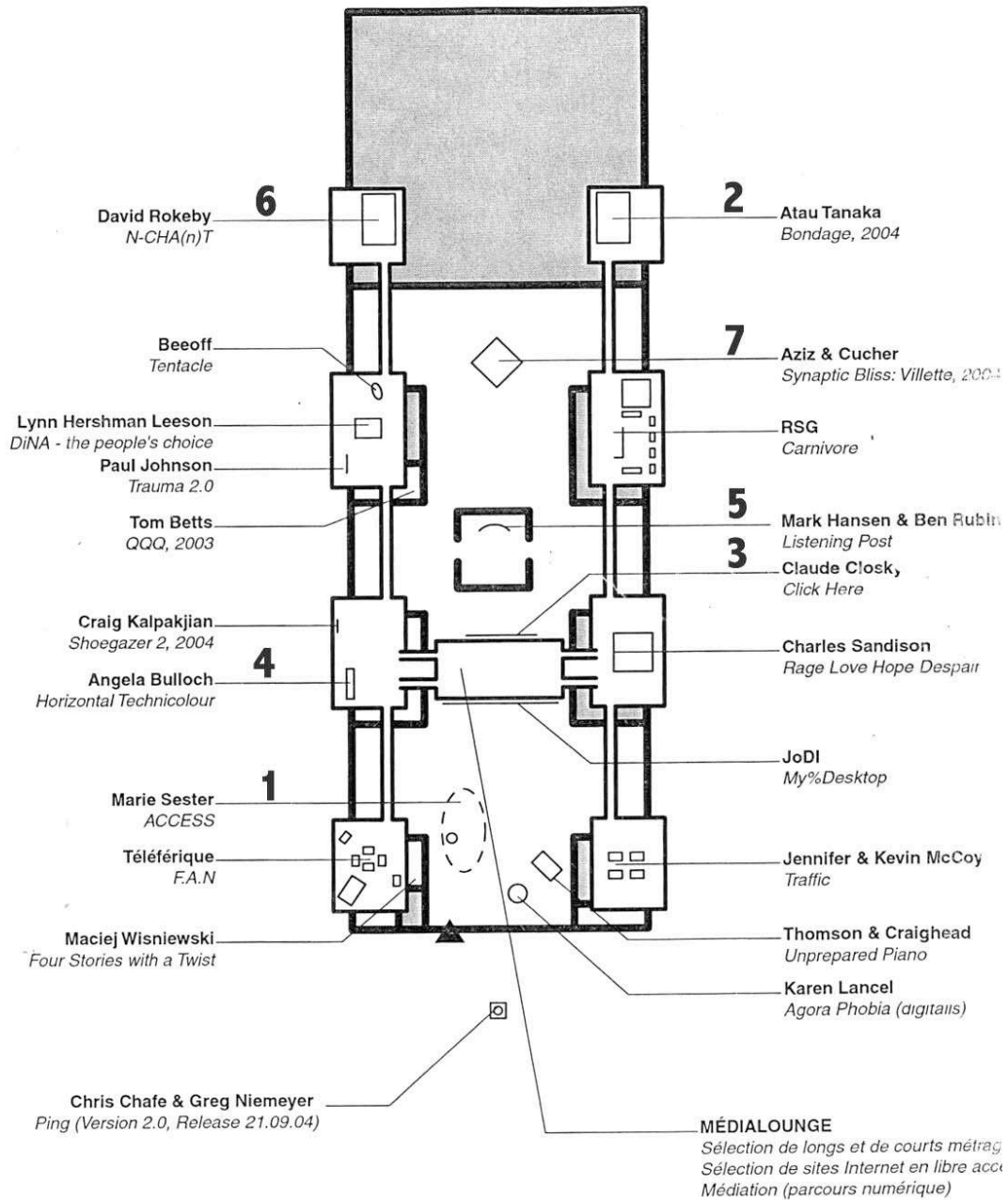
4.1.1.2. L'exposition et son dispositif de médiation

Parmi les différents lieux et les diverses activités de Villette Numérique, notre étude se centre sur l'exposition d'art numérique *Zones de confluence*, et plus particulièrement sur les installations artistiques exposées dans ce cadre. L'exposition présente vingt et une installations numériques réparties sur l'ensemble du hall de la Grande Halle dont une à l'extérieur, devant l'entrée principale.

Cet immense espace demande un certain temps pour le parcourir. Les dispositifs artistiques sont installés de manières symétriques : une succession de dispositifs sur les deux allées du bâtiment se répète au rez-de-chaussée et à l'étage. La majeure partie du hall, au centre, n'a pas de plafond de sorte que nous pouvons voir pratiquement l'ensemble des dispositifs artistiques en déambulant dans l'espace. Enfin, au rez-de-chaussée, une dernière succession de dispositifs artistiques s'enchaîne sur l'axe central, (voir plan page suivante).

¹ Cf. Annexe 5.

² Cf. Annexe 6.



Plan de l'exposition Zones de Confluence à Villette Numérique 2004

Dans toute la Grande Halle de la Villette, la lumière extérieure est filtrée pour une meilleure visibilité des écrans. La lumière diffusée par les écrans et la dimension de l'espace créent une ambiance sobre et mesurée : le mobilier, les murs, le sol, les tapis, les rideaux... sont principalement noirs ou gris.

Les modes d'exposition des dispositifs artistiques numériques prennent des formes variées : écran d'ordinateur, projection, dispositif immersif, dispositif d'intelligence artificielle, agencements multimédias... Et les médiums qui véhiculent ces formes artistiques sont également diversifiés : cd-rom, site Internet, mail, chat, ordinateur, divers médias. En entrant dans l'exposition, on remarque cette diversité 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 est plongé dans un univers visuel et sonore continu, et même si images et sons changent d'une installation à l'autre, leur emploi constant crée une nouvelle entité composée de leur assemblage. Les visiteurs déambulent sans direction particulière. Le lieu est grand, vaste et il n'y a pas de sens de visite. Espacées, les œuvres proposent chacune un univers particulier aux visiteurs.

Seul le "Médialounge" fait exception. Situé à l'étage, au centre de l'exposition, le "Médialounge" est très coloré à l'intérieur, mais toujours sobre de l'extérieur. C'est un lieu de détente où les visiteurs se reposent, affalés sur des poufs au sol. Ils peuvent également y découvrir une sélection de longs et courts métrages ou de sites Internet en libre accès. Cet accès à Internet fait aussi écho à un élément du dispositif de médiation. Dans l'exposition, à côté de chaque installation, un cartel précise le nom de l'artiste, la date de création et une liste de mots clés. Ces mots clés ont une double fonction. D'abord aiguiller le visiteur sur le propos de l'installation pendant qu'il la regarde, ensuite, le visiteur peut aller consulter sur les ordinateurs du "Médialounge" les mots clés qu'il a relevés. Ils sont organisés en quatre catégories : personnalités, concepts, techniques et liens. Ces données étant stockées sur le site Internet de la biennale, le visiteur peut également effectuer sa recherche de l'extérieur.

Enfin, Le "Médialounge" est le point de rencontre d'activités, comme les "parcours numériques" que nous développons un peu plus bas.

Deux éléments distribués gratuitement à l'entrée sont au centre du dispositif de médiation, il s'agit du plan de l'exposition sur une feuille A4³ et du programme général (87 pages)⁴. Le programme reprend toutes les activités de la biennale et fait office de catalogue d'exposition. Pour la partie *Zones de confluence* (17 pages), nous trouvons une illustration en couleur de chaque dispositif, le nom de l'artiste ou du collectif, leur lieu de travail, un site web référant, l'origine de la création, sa collection et un court descriptif en français et en anglais qui ne figure pas sur les cartels de l'exposition.

Un autre élément est disponible à l'entrée de *Zones de Confluence* : "Au programme aujourd'hui"⁵. Il s'agit d'une feuille A4 photocopiée en noir et blanc qui précise d'un côté les événements spécifiques de Villette Numérique pour la journée : conférences, projections... avec les lieux et les horaires de visite de chaque espace. L'autre côté est conçu comme une couverture de journal composée des rubriques : L'œuvre du jour, Thématique et À chaud. Il est fréquent de trouver dans Thématique, des définitions de mots clés également disponibles sur le site web. De la même manière, il y a parfois dans les deux autres rubriques une présentation ou une critique d'un dispositif exposé dans *Zones de Confluence*.

Ensuite, une équipe de médiation a été formée pendant plusieurs jours pour se préparer à accueillir les différents visiteurs. Elle se compose de douze médiateurs qui ont chacun un domaine de compétence particulier (histoire de l'art, critique, technologie, médiation culturelle, communication...), deux super-médiateurs, trois journalistes spécialistes de l'art numérique et une personne dédiée à l'accueil-billetterie. Ils sont identifiables par leur tee-shirt rouge au logo du festival. Ces médiateurs ont un rôle assez souple et doivent s'adapter en fonction de leurs rencontres. Ils peuvent juste renseigner les visiteurs, les accompagner un moment dans leur visite, leur donner des clés pour mieux comprendre ou avoir une discussion presque informelle.

L'autre fonction des médiateurs est d'animer les "parcours numériques" ou les "visites guidées"⁶. Le premier a été pensé pour que le visiteur découvre

³ Cf. Annexe 7.

⁴ Cf. extraits en annexe 5.

⁵ Cf. Annexe 8.

⁶ Cf. Annexe 9.

l'exposition en étant à la fois accompagné et libre. Le visiteur participant se voit confié un appareil photo numérique qui lui permet de s'approprier les installations en créant son propre parcours dans l'exposition, comme une sorte de reportage. Deux médiateurs commencent par présenter quelques installations aux visiteurs puis leur laissent le temps d'en aborder d'autres à leur façon. Ils restent proches des participants, à l'écoute de toute question ou réflexion. Le groupe se retrouve au "Médialounge" à la fin du parcours, et s'ils le souhaitent, les médiateurs aident le participant à mettre leur photo sur un blog⁷ pour exprimer ou confronter leurs points de vue.

Plus classiques, les visites guidées sont de deux types. "À la découverte des arts numériques", le premier, s'adresse au grand public ou aux scolaires. L'objectif est de montrer une sélection d'installations qui illustre la diversité de *Zones de confluence* : détournement des flux d'information, générativité, implication du visiteur dans l'installation, par exemple. Le deuxième type de visites guidées s'intitule "Pour approfondir". Il touche les écoles d'art, universitaires ou amateurs d'art, et présente des installations plus complexes qui peuvent regrouper plusieurs thématiques. Cette visite insiste aussi sur le côté historique de l'exposition et l'intérêt d'avoir rassemblé, en France, certaines pièces exceptionnelles.

Nous remarquons donc un fort investissement dans la médiation de *Zones de Confluence* qui se compose : de médiateurs y compris l'accueil, du programme général, du programme du jour, des cartels, des mots clés, du site web, du parcours numérique, des visites guidées et de l'espace détente.

4.1.2. Notre rôle d'observateur impliqué

Notre place dans Villette Numérique ne s'est pas négociée de la même manière que pour le festival @rt outsiders. Après plusieurs prises de contact, nous avons réussi à nous entretenir avec Frédéric Mazelly, responsable de la coordination générale pour le Parc et la Grande Halle de la Villette, qui a accepté notre projet. Nous expliquons dans les deux points suivants notre rôle à la fois formel dans l'organisation et libre dans la situation de recherche.

⁷ www.parcours-numerique.com

4.1.2.1. Formel dans l'organisation

Notre projet de recherche validé, nous avons directement été présentés à l'équipe de médiation à notre arrivée, une semaine avant le début de la biennale. Nous avons suivi deux jours de formation avec eux et Benjamin Weil, le commissaire d'exposition, pendant lesquels nous avons visité le montage de l'exposition, récupérer des informations sur l'organisation et les différents dispositifs exposés.

Au niveau de l'organigramme, nous étions directement rattachés à l'équipe de médiation et bénéficions d'un badge similaire au leur pour nous déplacer sans contrainte dans tous les espaces de Villette Numérique. Nous n'avons plus vraiment été en contact avec notre responsable, Frédérique Mazelly, une fois Villette Numérique commencée.

Notre rôle a été clairement défini au sein de l'organisation : nous étions libre de mener notre enquête qualitative.

4.1.2.2. Libre dans la situation de recherche

Satisfaits de notre position, nous nous sommes peu à peu appropriés ce vaste terrain d'enquête. Cette fois-ci, la cafétéria n'a pas été notre lieu de prédilection. Très éclairée et sommaire, elle contraste trop par rapport à l'ambiance de *Zones de Confluence*. Aussi, nous ne souhaitons pas sortir les visiteurs du cadre d'exposition pendant l'entretien, c'est un des préalables à notre recherche *en situation*.

Nous n'avons pas non plus investi le "Médialounge" pour nos activités d'enquête. L'endroit ne se prête pas aux entretiens. Une partie est animée par les médiateurs, l'autre dédiée aux activités individuelles : ordinateur ou cinéma avec casque. Fermé, cet endroit ne nous offre pas de point de vue sur l'exposition.

Au centre de *Zones de Confluence*, au rez-de-chaussée, quelques tables et chaises sont disposées devant une installation numérique. Nous remarquons que les visiteurs s'assoient souvent à cet endroit, à partir duquel la plupart des installations de l'exposition sont visibles. Une partie des observations et des entretiens a été réalisée à cet endroit. Certains entretiens ont aussi été conduits à la sortie de l'exposition. À cet emplacement, nous étions sûrs de rencontrer des

personnes qui avaient fait le tour de l'exposition, mais nous n'avons pas privilégié cette position pour les raisons explicitées précédemment.

L'étage était assez propice pour pratiquer une observation globale, à distance, mais aussi pour réaliser les entretiens. Appuyé sur la rambarde le long de la coursive, l'interviewé est au cœur du dispositif tout en ayant sous les yeux la plupart des installations et se remémore ainsi facilement son expérimentation.

Nous venons d'exposer certains lieux stratégiques pour l'enquête, mais, bien entendu, nous avons parcouru tout l'espace d'exposition, en nous arrêtant notamment sur des lieux plus restreints délimitant chaque installation numérique. Nous détaillons notre méthodologie de recueil dans le point suivant.

4.1.3. Le recueil et la sélection des données

Comme dans le chapitre précédent, notre méthodologie de recueil de donnée est centrée sur les visiteurs de l'exposition à travers des entretiens non directifs, de l'observation et de l'observation-participante. Avant de préciser comment nous adaptons ces méthodes à notre terrain, nous essayons, dans un point préliminaire, d'explicitier la nécessité éprouvée à pénétrer dans le terrain d'enquête et les difficultés vécues durant cette immersion.

4.1.3.1. L'immersion

Notre grande liberté d'action, pourtant bien vécue au cours du terrain de recherche précédant, a été ici un peu déstabilisante les premiers jours. Notre terrain d'enquête, la Grande Halle, nous paraissait très grand. Avant même d'aller à la rencontre des dispositifs artistiques, il nous a fallu le temps d'être dans l'espace de *Zones de Confluence*. Cet espace se définit avant tout comme un espace de déambulation : nous avançons lentement, en s'arrêtant, puis repartant, sans trop savoir où nous allons. Nous nous approprions peu à peu ce vaste terrain : repérer les différents accès aux installations : escaliers, coursives, les points de vue sur l'exposition, les lieux de pause.

Certaines installations numériques sont ouvertes sur l'ensemble de l'espace d'exposition, alors que d'autres dites immersives, sont dans un espace cloisonné.

Nous n'avons pas identifié de point stratégique au départ. Nous observons d'abord, à des endroits différents, les mouvements pour y trouver

progressivement notre place. Nous rencontrons fréquemment des médiateurs qui semblent faire un peu comme nous : ils déambulent, prennent possession du lieu et attendent de croiser un visiteur.

Nous nous arrêtons souvent pour parler aux médiateurs, ce sont nos informateurs clés. Ils nous racontent des anecdotes avec les visiteurs et répondent à nos questions sur les dispositifs, les éléments de médiation, ou autres. Au bout d'un certain temps, la vie dans cet espace d'exposition plongé dans le son et dans la pénombre est assez étrange. Nous avons partagé avec certains médiateurs l'évolution de ce sentiment qui traverse divers stades⁸.

Après avoir exploré le territoire, progressivement nous construisons des repères et en même temps que l'aisance s'installe, nous développons de plus de plus d'intérêt pour les installations, le travail des artistes, la manière dont les visiteurs interagissent... Au bout d'un certain temps, l'émerveillement du départ se transforme progressivement par de l'ennui. Nous sommes en terrain connu, les visiteurs paraissent se ressembler et l'ambiance sonore et visuelle qui se répète inlassablement a parfois tendance à agacer. Ces symptômes nous poussent à prendre du recul. Nous profitons d'une ou deux journées ensoleillées pour relire nos notes à la lumière extérieure, commencer à ordonner nos documents et surtout écrire les premières intuitions de recherche. Nous retournons sur le terrain, plus sereins, pour vérifier des points en suspens, et conduire quelques entretiens supplémentaires. La biennale Villette Numérique se termine, et finalement, nous aurions bien aimé qu'elle dure quelques jours de plus.

4.1.3.2. Les entretiens non directifs-actifs

Nous appliquons la même technique de recueil que sur notre terrain précédent, @rt outsiders. Nos entretiens non directifs-actifs laissent le visiteur s'exprimer librement. Il aborde de lui-même les thèmes qui lui viennent à l'esprit, mais nous mobilisons nos connaissances de l'exposition et des différents dispositifs pour recadrer son discours, soulever des idées naissantes ou préciser des sentiments qui semblent ambigus. Nous cherchons à comprendre comment se construit le sens pour les visiteurs de *Zones de Confluence* avec les installations et qu'ont-ils fait avec ?

⁸ Par exemple, un médiateur nous confiait : « à force de se répéter, la parole devient désincarnée. [...] Il y a eu un renversement, j'ai pris de plus en plus de plaisir à rendre intéressante une œuvre *a priori* rébarbative ». Un autre : « Je me suis enrichi humainement, j'ai fait des rencontres avec les visiteurs. [...] Au bout d'un moment, même si ça plaît, on a plus envie d'en parler. Les visiteurs m'ont même énervé ».

La grande différence est que nous étions contraints de nous centrer sur un dispositif artistique à @rt outsiders, alors qu'ici nous avons véritablement une exposition, composée de vingt et une installations. L'entité *exposition* prend forme sur ce deuxième terrain et nous ne pouvons pas considérer une succession d'installations sans tenir compte de la situation d'exposition dans laquelle elles s'insèrent. Nous l'avons d'ailleurs bien remarqué dans le chapitre précédent au niveau méso-situationnel en analysant cette absence inattendue de situation d'exposition. Notre intérêt se porte plus particulièrement au niveau de l'interaction des visiteurs avec les installations, mais c'est bien dans l'ensemble du dispositif d'exposition que nous étudions ces interactions.

Nous prenons donc en compte le niveau micro-situationnel de l'interaction avec l'installation, et le niveau méso-situationnel de l'interaction dans la situation d'exposition, dans l'ouverture de notre entretien que nous formulons ainsi :

Bonjour, je m'intéresse à l'art numérique et les publics. Je vais sur des expos pour rencontrer les visiteurs, ce n'est pas nécessaire d'être spécialiste. Je fais cela dans le cadre de ma thèse, ce n'est pas pour un artiste, ni pour la structure. Si vous pouvez m'accorder un peu de temps pour me confier votre ressenti, vos propos seront rendus anonymes, vous pouvez parler librement.

Tous simplement, racontez-moi ce qui s'est passé avec les installations ? Concrètement qu'avez-vous fait, ici ? Et comment vous vous êtes senti ? Qu'est-ce que vous avez vécu ?

Pour rester dans les faits, c'est-à-dire dans le vécu du visiteur et éviter qu'il n'intellectualise trop, nous utilisons les dispositifs de *Zones de Confluence* comme éléments starters. Nous déclenchons le discours sur ce qui a le plus marqué le visiteur :

Qu'est-ce qui vous a marqué ? Est-ce que quelque chose vous a particulièrement intéressé dans ce que vous avez vu ? Dans toute l'exposition, pouvez-vous me dire ce qui a le plus retenu votre attention ? Et pouvez-vous me décrire, me rapporter, ce moment ?

Rencontrer les visiteurs dans l'exposition nous permet de rester proche de leur vécu en situation. Souvent, les interviewés regardent autour d'eux pour se souvenir et nous montrent du doigt les installations dont ils parlent.

Vingt-six entretiens ont été réalisés sur *Zones de Confluence*⁹, la moitié enregistrée et la moitié restante seulement prise en notes. Comme dans l'enquête précédente, il nous semble que le discours est plus léger, voir même incohérent dans le mode de l'entretien enregistré parce que la pensée se forme dans l'oralité et l'interviewé 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. Nous pensons que cette remarque est un biais de notre stratégie d'enquête. Privilégiant les entretiens en situation, le visiteur qui accepte, participe aussitôt à notre enquête. Nous admettons donc deux écueils : la durée et l'anticipation. Sans prise de rendez-vous, l'entretien sera limité dans le temps, de dix à trente minutes en général. Nous arrêtons parfois l'entretien au moment où la relation de confiance est bien établie. Ensuite, le visiteur ne se prépare pas à nous rencontrer, il ne se rend pas disponible pour nous. Nous tenons compte de ces biais pendant notre lecture des propos des interviewés qui ne sont pas majeurs compte tenu de notre sujet et de notre terrain d'étude, mais que nous nous devons de signaler.

Les résultats de cette enquête seront ensuite analysés avec l'analyse sémiotique situationnelle.

4.1.3.3. L'observation et l'observation participante

Nous avons commencé par pratiquer de l'observation distante. Pour comprendre ce qui allait se passer ensuite lorsque nous serions près des visiteurs en interaction avec les installations. Il nous fallait d'abord replacer leurs conduites dans un cadrage plus large. L'espace de *Zones de confluence* est atypique, même pour des visiteurs ayant une expérience de l'art numérique. C'est assez rare de trouver ce type de créations dans un endroit aussi vaste et ouvert.

Nos premières observations sont alors centrées sur l'arrivée des visiteurs dans l'espace, leur mouvement général et leur temps d'arrêt.

Nous avons poursuivi l'observation en nous rapprochant des visiteurs. Nous nous sommes intéressés à leurs conduites dans l'exposition : Est-ce qu'ils regardent ? Est-ce qu'ils parlent ? Est-ce qu'ils lisent ? Et que lisent-ils ? Se servent-ils des éléments de médiations ? Et comment ?

⁹ Cf. Annexe 10.

Puis, nous avons encore centré nos observations sur leurs interactions aux dispositifs. Nos descriptions portent sur leurs attitudes, mais aussi sur leur manière d'appréhender la situation. À ce niveau, nous pratiquons également l'observation-participante, pour se fondre parmi les autres visiteurs ou lorsqu'il n'y avait personne, en profiter pour expérimenter directement les installations. Nous avons expérimenté et décrit chacune des installations exposées dans *Zones de Confluence*, mais nos observations n'ont pas été équilibrées. À l'écoute du terrain, nous avons suivi les mouvements des visiteurs en se dirigeant vers les installations les plus populaires.

4.2. Les installations numériques exposées dans *Zones de confluence*

Parmi les vingt et une installations de *Zones de confluence*, notre étude se centre sur un tiers d'entre elles. Nous avons fait le choix dès le début de notre recherche de ne pas sélectionner une seule manifestation d'art numérique, mais d'investir différents terrains pour mieux témoigner de la diversité des pratiques des publics de l'art numérique.

Les sept installations étudiées sont celles qui ont le plus marquées les visiteurs rencontrés dans notre démarche qualitative. Elles sont revenues plus souvent que les autres dans les discours des interviewés, soit parce qu'ils les trouvaient agréables, pertinentes ou accessibles, soit au contraire parce qu'ils se sentaient déstabilisés ou se demandaient ce qu'il y avait à comprendre.

4.2.1. Description de sept installations et de leur dispositif d'exposition

Pour chaque installation décrite ci-dessous, notre texte comporte deux paragraphes qui correspondent à deux types de description. La première est une description subjective réalisée à partir de nos pratiques d'observation et d'observation-participante.

La deuxième partie complète notre description par des informations recueillies dans les divers supports de médiation comme le programme général, le site web

officiel¹⁰, les feuillets journaliers, ou issues de discussions informelles avec les médiateurs. Il nous faut souligner que ces éléments de présentations sont directement commentés à partir de nos observations.

Pour n'apporter aucun classement de valeur aux installations étudiées, nous choisissons de les aborder par ordre alphabétique. Pour repérer leur emplacement dans l'exposition, nous les avons numérotées de un à sept sur le plan¹¹.

4.2.1.1. ACCESS, 2001-2004 de Marie Sester

À peine entré dans l'exposition, ACCESS prend le visiteur par surprise. Un faisceau lumineux l'éclaire et le suit dans ses déplacements. Ne sachant pas comment réagir certains visiteurs font *comme si de rien n'était*, ils passent l'entrée en essayant d'être discrets sous cette forte lumière ou en plongeant leur regard dans le programme. D'autres au contraire lèvent la tête pour essayer de voir qui cherche à les éclairer, et d'autres encore essaient carrément de dévier leur trajectoire pour fuir ce faisceau ou jouer avec. Le faisceau est interprété comme un projecteur qui met en lumière une star, pointe du doigt le clown du spectacle, traque un suspect comme dans les dispositifs de surveillance.



Photographies d'ACCESS, 2001-2004 de Marie Sester

¹⁰ www.villette-numerique.com

¹¹ Cf. Annexe 7.

Cette installation est particulièrement attrayante pour les autres visiteurs qui positionnés autour ou au premier étage, prennent plaisir à regarder les réactions du visiteur mit sous le projecteur.

Les informations officielles nous apprennent que ce faisceau lumineux est également sonore. Les multiples sons des différentes installations ne nous permettent pas d'entendre le son spécifique à *ACCES*.

Nous découvrons aussi qu'il fonctionne sur deux modes distincts. Dans le premier cas, le faisceau capte un visiteur et le suit jusqu'à sa limite de champ d'action. Dans le deuxième cas, le faisceau peut être contrôlé par une personne via une interface web. Cette deuxième possibilité n'a pas été utilisée lors de l'exposition. Enfin, d'après le programme, il est « impossible pour l'individu traqué d'échapper au faisceau »¹². Nous pensons que cela dépend fortement du contexte d'exposition. Dans une salle vaste et ouverte comme la Grande Halle, en se déplaçant normalement dans l'espace, le visiteur y « échappe » sans la moindre difficulté, le spectre de contrôle du faisceau étant limité. Cela dit, à l'intérieur de son spectre de contrôle, cette installation fonctionne particulièrement bien et suit effectivement la première personne qu'elle a captée.

4.2.1.2. *Bondage*, 2004 d'Atau Tanaka

Bondage est installé dans un endroit clos, sombre. Lorsque le visiteur pénètre dans la pièce, il est face à un écran pas comme les autres. Posée sur de grands socles en bois la matière qui fait office d'écran semble différente des écrans lisses conçus habituellement pour les projections. Une image très pixélisée est projetée sur cet écran, difficile à distinguer. En restant sur le pas de la porte, le visiteur n'expérimentera rien de plus. Simplement en entrant dans la pièce, il participe déjà au dispositif.

¹² Cf. Annexe 5.



Photographie de *Bondage*, 2004 d'Atau Tanaka

(avec le flash les couleurs de l'images sont plus claires, elles sont normalement dans des tons de rose, pourpre et violet sur du noir)

L'image pixelisée se révèle quand le visiteur avance près d'elle, comme si son ombre dévoilait une partie de cette image. Des sons sortent en même temps du socle de bois rectangulaire percé de petit carrés, plus le visiteur est près de l'image, plus il dévoile l'image et plus le son est fort. Seul dans la pièce, le visiteur se rend compte qu'il ne peut pas la voir entière. Il faut se mouvoir pour découvrir peu à peu la photographie qui se dévoile par petits bouts. Le visiteur distingue peut-être le visage d'une femme sur le côté gauche. Plus il y a de visiteurs, plus les parties pixelisées se dévoilent et laissent percevoir le haut du corps d'une femme nue et attachée. Les amateurs d'art reconnaîtront ici un emprunt aux séries de *Bondage* réalisées par le célèbre photographe Araki.

Le cartel nous confirme que cette photographie est celle du japonais Araki. Nous apprenons également dans le programme que Tanaka a utilisé un logiciel qui fait correspondre des sons aux pixels. En se mouvant dans la pièce, les visiteurs révèlent la photographie par un système de caméra qui capte leurs mouvements.

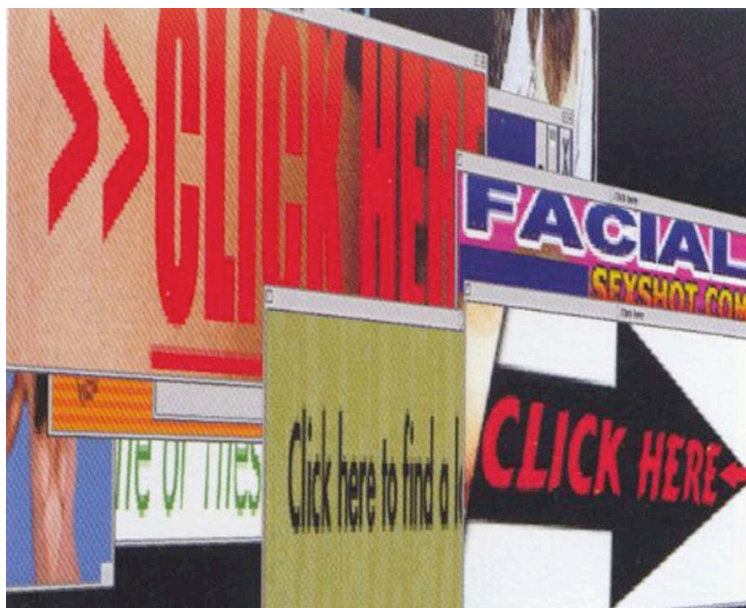
L'image pixélisée bouge en entraînant des sons. Du moment que le visiteur entre dans la pièce ce dispositif se comprend intuitivement.

L'écran sur lequel est projetée l'image est en fait un paravent en fibre de verre. Le dispositif mêle la technologie à des matériaux plus classiques (les enceintes sont dans un caisson en bois). Sans être explicite, cet assemblage est perçu par le visiteur.

4.2.1.3. *Click here*, 2001 de Claude Closky

Le visiteur se trouve face à un immense écran rectangulaire sur lequel sont projetées une multitude de fenêtres publicitaires. Ces publicités qui apparaissent sans cesse les unes sur les autres lui demandent toutes de *cliquer ici*. Elles font écho aux pop-up publicitaires qui s'immiscent sur nos écrans personnels d'ordinateur.

Même si chaque image est différente : taille, couleur, caractères, police... ; à force de les regarder elles finissent par toutes se ressembler.



Photographie de *Click here*, 2001 de Claude Closky

(une partie de l'écran seulement)

Les amateurs d'art numérique qui connaissent Claude Closky peuvent rapprocher cette installation du même travail de l'artiste accessible en ligne sur son site

web¹³. La différence est le médium d'exposition, ici la Grande Halle de la Villette, là-bas une adresse url sur le réseau Internet et accessible via un ordinateur connecté. Dans *Zones de Confluences*, le visiteur est submergé par la taille de la projection et le rythme effréné d'apparition des fenêtres publicitaires. En ligne, le dispositif se consulte sur un ordinateur personnel. Les pop-up publicitaires s'affichent moins rapidement, elles dépendent du débit, mais leur intrusion est directement sur l'écran de l'internaute.¹⁴

Nous apprenons que plus de mille pop-up ont été collectées par l'artiste sur Internet pour alimenter cette installation, et que leur cadence d'apparition « souligne l'aspect incontrôlable de ces messages non sollicités »¹⁵.

4.2.1.4. *Horizontal technicolour*, 2002 d'Angela Bulloch

Horizontal technicolour se présente comme un écran de format important, composé de trente-deux 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 *Zones de Confluence*, le visiteur peut facilement interpréter ces carrés comme de gros pixels.

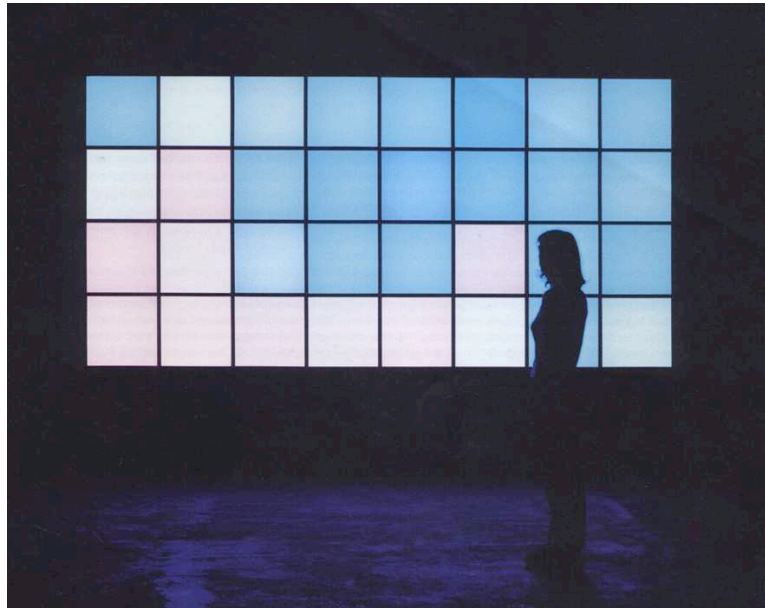
Les différents éléments de médiation nous donnent de nombreuses informations sur le dispositif d'Angela Bulloch. Les carrés sont en réalité des boîtes cubiques (50,8 x 50,8 x 50,8 cm) qui représentent les pixels d'une image. Angela Bulloch reprend des scènes ou photos de films connus¹⁶ qui proposent des images d'immenses paysages spatial ou désertique. Elle en propose une autre lecture à travers ces *pixels boxes* qui produisent une interprétation abstraite et colorée. 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 image par seconde, au lieu de vingt-quatre normalement.

¹³ <http://www.sittes.net/> Choisir 2001 dans le menu, puis *cliquer ici/click here*.

¹⁴ Cet exemple illustre bien la manière dont des dispositifs pensés au départ en ligne peuvent être adaptés à des situations d'exposition, cf. 1.1.3.4. L'art numérique en ligne et hors ligne

¹⁵ Cf. Annexe 5.

¹⁶ Il s'agit des scènes finales de *2001, l'Odyssée de l'espace* de Kubrick (1968), et de photo prises par Angela Bulloch dans *Death Valley* où Antonioni a filmé une scène culte de *Zabriskie Point* (1970).



Photographie d'*Horizontal technicolour*, 2002 d'Angela Bulloch

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 accentuer les références cinématographiques à la base du dispositif.

4.2.1.5. *Listening Post*, 2003 de Ben Rubin et Mark Hansen



Photographie de *Listening Post*, 2003 de Ben Rubin et Mark Hansen

Listening Post se présente comme une installation composée de nombreux petits écrans reliés par de fines tiges métalliques. L'ensemble crée un arc de cercle. Les

textes qui défilent sur les écrans sont soit lus par un synthétiseur vocal, soit leur apparition est accompagnée d'un bruitage. Le visiteur est immergé dans ce dispositif par une forte présence sonore et par la structure d'ensemble aux extrémités arrondies.

Les textes apparaissent de différentes manières sur les écrans. Le dispositif est composé de plusieurs processus d'apparition mis en boucles. Ces processus jouent sur la phrase, les mots, les lettres, l'emplacement des écrans et le son. Par exemple, les mots apparaissent lettre après lettre accompagnés 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 d'apparition 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 faisant ainsi se superposer les voix, pour ensuite le diminuer jusqu'à l'arrêt total. Les différents processus s'enchaînent de cette manière de façon indéfinie.



**Photographie rapprochée de *Listening Post*, 2003
de Ben Rubin et Mark Hansen**

Face à cette multitude d'informations mouvantes, les visiteurs prennent généralement du temps. Ils regardent cette installation dans son ensemble ou dans ses détails. Ils lisent des textes sur des écrans qui les uns à côtés des autres prennent un sens plus ou moins cohérent qui s'adresse peut-être à eux. Ils écoutent la voix et essaient parmi tous ces écrans de trouver les mots qu'elle est en train de lire. Ils se laissent bercer par le bruitage et le flux des mots qui défilent. Certains se rapprochent des écrans, d'autres prennent du recul et s'assoient sur les chaises mises à disposition des visiteurs dans l'exposition.

Les éléments de médiations nous apprennent que l'installation est composée de deux-cent trente et un écrans LED qui forment un réseau interne, reliés par l'installation. Ce réseau est également connecté au réseau Internet via un système qui récupère les informations souhaitées et les redistribue.

Plus précisément, les artistes portent un intérêt particulier au phénomène de *chat en ligne*¹⁷. Des extraits de conversation sont récupérés sur une sélection de forums de discussion et diffusés instantanément, selon les exemples que nous avons décrits plus haut. Les personnes qui ont écrit ces mots ne sont absolument pas avisées du devenir de leurs écrits. Ces informations sur le fonctionnement de l'installation renvoient aux questions de surveillance des conversations intimes sur Internet que les artistes dénoncent dans *Listening Post*. Non explicite pour le visiteur, cet aspect a pourtant été perçu par certains en expérimentant l'installation.

4.2.1.6. *N-CHA(n)'T*, 2001 de David Rokeby

N-CHA(n)'T est composé de sept ordinateurs réunis dans une pièce sombre qui émettent un son étrange. 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. Lorsqu'il ne veut plus écouter, il ferme l'image de l'oreille avec la main.

¹⁷ Cf. Annexe 8.3.



Photographie de *N-CHA(n)'T*, 2001 de David Rokeby

Les écrans sont disposés dans la pièce 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 précautions constituent un ensemble composé d'éléments singuliers, qui évoquent l'idée d'un groupe d'ordinateurs.

Cette installation est particulièrement déstabilisante pour le visiteur. Lorsqu'il parle dans le micro, l'ordinateur écrit une phrase, phrase qui n'a rien à voir avec ce qui a été dit. Le visiteur peut avoir l'impression de ne pas avoir été compris ou que le système ne fonctionne pas. Ce sentiment est renforcé chez les visiteurs qui ne maîtrisent pas bien la langue anglaise utilisée par les ordinateurs, ces derniers croient alors qu'ils n'arrivent pas à bien parler anglais.

Après plusieurs tentatives et des regards espions vers les autres couples visiteur-ordinateur, le visiteur sort généralement perplexe, sans trop savoir si l'échec de communication vient de lui ou de la machine.

En se penchant sur les éléments de médiation, on apprend que les sept ordinateurs forment un réseau fermé. Quand il n'y a pas de visiteur, la

communauté d'ordinateurs est en harmonie et ils se coordonnent pour émettre une sorte de chant. Lorsqu'un visiteur parle dans le micro, il isole l'ordinateur des autres. Cette intrusion provoque du désordre dans la communauté et les ordinateurs interpellés par les visiteurs se mettent à parler seul.

Les ordinateurs sont effectivement équipés d'un système qui enregistre les mots du visiteur, mais qui n'a pas vocation à les retranscrire. Le système « se les réapproprie, pour composer d'autres phrases et les prononcer à leur tour, selon une musicalité qui leur est propre »¹⁸.

Ce dispositif est 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 comme il s'y attend, c'est-à-dire en écrivant ce qu'il lui dicte. Au lieu d'être compris par l'ordinateur, en lui parlant, le visiteur dérègle la communauté.

4.2.1.7. *Synaptic Bliss : Villette, 2004* d'Aziz et Crucher

L'installation *Synaptic Bliss : Villette* est composée de quatre écrans géants. Comme des cloisons, ces écrans forment une pièce, seuls les angles ouverts permettent d'entrer et de sortir. De l'extérieur, le visiteur voit des images différentes sur chaque écran. Ces images sont très colorées et ressemblent aux images en 2D réalisées par les applications informatiques.



Photographie de *Synaptic Bliss : Villette, 2004* d'Aziz et Crucher

¹⁸ Cf. Annexe 8.2.

Dès que le visiteur entre il est plongé dans les visuels et les sons. 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, sur des fleurs par exemple, mais toujours traité dans un univers visuel et sonore technologique assez imposant. Lorsque des visiteurs à l'extérieur s'approchent de *Synaptic Bliss : Vilette*, ceux à l'intérieur voient leurs ombres sur l'écran qui cachent une partie de l'image.

Le programme nous dit qu'il s'agit d'un dispositif immersif. Les projections sur les écrans sont des images des jardins du Parc de la Vilette prises en 2002 par les artistes et retravaillées pour créer « un environnement sonore et visuel qui évoque les quatre saisons, mais aussi les cycles de la vie »¹⁹.

4.2.2. Les données recueillies

Ce dernier point du sous-chapitre consacré aux installations numériques de *Zones de Confluence* vise à présenter clairement les données recueillies par notre protocole d'enquête qualitative. D'abord nous rassemblons les propositions d'actions des sept dispositifs décrits précédemment en les comparant au niveau de leur forme globale de perception, puis nous synthétisons les données recueillies par entretiens non directifs-actifs.

4.2.2.1. Comparaison formelle des dispositifs des installations

Nous proposons ici de comparer les dispositifs d'exposition des installations selon leur forme de perception, au sens de la Gestalt théorie, c'est-à-dire leur structure globale. Ces formes sont perçues par le visiteur selon : les genres, les médias et les interfaces. Dans l'exposition, le visiteur appréhende ces dispositifs d'après la manière dont ils sont définis : quel genre ?, d'après les éléments qui les composent : quels médias ? Et aussi ce qui lui permet d'être en relation : quelles interfaces ?.

Nous définissons ces trois axes et relevons dans trois tableaux correspondants les données les plus significatives recueillies à travers l'observation et les éléments de médiation. Soulignons que ces tableaux ne sont pas généraux mais correspondent uniquement aux informations relevées dans les sept dispositifs étudiés.

¹⁹ Cf. Annexe 5

- Les genres qui caractérisent les installations :

Le visiteur reconnaît d'abord le dispositif comme une installation à travers des formes types plus ou moins établies. D'une manière générale, toute création s'inscrit soit dans une logique figurative²⁰ ou conceptuelle²¹.

Plus précisément, l'art numérique peut être vu par genres qui permettent de mieux définir les types d'installation. Parmi les sept étudiées, les genres présents sont l'art participatif, l'art immersif, l'art génératif ou l'art en réseau.

Nous avons éprouvé le besoin d'ajouter un type spécifique : l'emprunt. Il nous semble important de faire apparaître que plusieurs installations font des références ou utilisent des matériaux préexistants. Remarquons toutefois que ces emprunts sont plus facilement identifiables avec l'aide des éléments de médiation.

Tableau du genre qui caractérise les sept installations étudiées

Installation	Figuratif	Conceptuel	Immersif	Génératif	Participatif	En réseau	Emprunts
<i>ACCESS</i>		X	X		X Mouvement		
<i>Bondage</i>	X			X Image/son	X Mouvement		X Photographie
<i>Click here</i>		X					X Publicité
<i>Horizontal Technicolour</i>		X					X Cinéma
<i>Listening Post</i>		X	X	X Texte/voix		X Chat	X Chat en ligne
<i>N-CHA(n)T</i>		X		X Image/texte/voix	X Voix	X Internete	
<i>Synaptic Bliss : Villette</i>	X		X				X Lieu

- Les principaux médias qui composent le dispositif de l'installation :

Les médias sont d'abord ceux auxquels nous pensons naturellement dans les installations de type multimédia : le son, pour lequel on distingue la voix de la

²⁰ L'art figuratif, au fondement des pratiques artistiques, peut être une représentation proche du réel ou une interprétation plus subjective, comme le surréalisme.

²¹ L'art conceptuel s'est développé dans les années 1960-1970, son principe étant que l'idée est plus importante que l'objet, sa réalisation peut même être secondaire.

musique ou des bruitages, le texte, l'image fixe ou animée, c'est-à-dire la vidéo. Il y a aussi des médias plus classiques qui composent toutes sortes d'installations, pas nécessairement numériques, comme le bois, le métal, la lumière... d'où l'appellation courante *divers média* ou *mixed media*.

D'autres médias encore peuvent intervenir dans la composition du dispositif des installations, ce sont ceux directement liés aux possibilités offertes par la technologie. Nous ne cherchons pas à mettre en avant les systèmes informatiques développés pour la mise en œuvre de dispositif particulier. Nous voulons dire ici que des dispositifs utilisent dans leur agencement des matières numériques issues des technologies : réseau interne, flux Internet, moteurs de recherche, récupérations diverses de données numériques parcourant le réseau Internet.

Enfin, la participation du visiteur peut également être considérée comme un élément du dispositif. Le visiteur, par sa présence ou son action va être considéré comme un média faisant partie de la mise en forme du dispositif. Cette participation peut être libre ou imposée. Libre, le visiteur choisit de s'investir ou non dans le dispositif. Imposée, il se rend compte de sa contribution alors qu'il est déjà intégré au dispositif. Certains auteurs, comme Jean-Paul Fourmentaux (2003) ont développé cette question du degré d'interactivité de l'acteur dans le dispositif²².

Tableau des principaux médias qui composent les dispositifs des installations étudiées :

Installations	Son			Texte	Image	Vidéo	Éléments numériques	Visiteur		Autres
	Voice	Musique	Bruitage					Libre	Imposée	
<i>ACCESS</i>		X							X	Faisceau lumineux
<i>Bondage</i>		X			X			X		Bois, fibre de verre
<i>Click here</i>			X		X		Pop-up publicitaires			
<i>Horizontal Technicolour</i>		X			X	X				
<i>Listening Post</i>	X		X	X			Échanges sur des chat en ligne			Tubes métalliques
<i>N-CHA(n)T</i>	X			X		X	Réseau interne	X		Micro, lumière
<i>Synaptic</i>		X				X				Tapis

²² Cf. 1.2.2. Par ses typologies.

<i>Bliss : Villette</i>									
-----------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

- **Les différentes interfaces qui permettent l'interaction entre l'installation et le visiteur :**

Nous employons le terme interface au sens large, c'est-à-dire la surface de contact entre deux éléments de milieux différents. Ici, l'interface du dispositif est ce qui fait le lien entre ses éléments et le visiteur. Dans les pratiques artistiques numériques, les interfaces sont souvent des écrans de projection, d'ordinateurs, ou des écrans spécifiques. Il peut également y avoir d'autres types d'interfaces plus spécifiques, comme des micros par exemple.

Tableau des différentes interfaces qui permettent l'interaction entre le visiteur et les sept installations étudiées :

Installations	Écrans			Autres
	Ordinateur	Projection	Autres	
<i>ACCESS</i>				Espace délimité au sol
<i>Bondage</i>		X		
<i>Click here</i>		X		
<i>Horizontal Technicolour</i>			X 32 pixel boxes	
<i>Listening Post</i>			X LCD	
<i>N-CHA(n)T</i>	X 7 écrans			7 micros
<i>Synaptic Bliss : Villette</i>		X 4 écrans		

Le visiteur appréhende donc la forme globale de l'installation selon son interface, ses médias et son genre et construit ainsi en situation une interprétation qui guide sa conduite. C'est pour comprendre l'interaction du visiteur avec l'installation que nous avons identifié les propositions de sens portées par les sept installations étudiées. Nous synthétisons ci-après ces propositions sur le genre, les médias et l'interface en les regroupant autour des installations.

La majorité des installations sont conceptuelles. *Click here*, en récupérant les pop-up publicitaires, est un bon exemple de ready made²³. Aussi engagée, *Listening Post* pose le problème de la surveillance illégale des conversations intimes sur certains espaces d'Internet en utilisant dans son dispositif le même

²³ Désigne un objet courant comme œuvre d'art.

procédé. Cette mise en abîme peut poser des questions d'ordre éthique, mais conserve néanmoins l'avantage de la démonstration. *Horizontal Technicolor* est plus axée sur le concept d'abstraction lié à la technologie judicieusement mise en œuvre dans l'interface du dispositif : les pixel boxes.

Bondage et *Synaptic Bliss : Villette* sont de type figuratif, elles proposent leur interprétation du corps humain pour l'un, de la nature pour l'autre.

ACCESS est un dispositif immersif qui impose au visiteur, surtout par la lumière mais aussi par le son, de devenir seul acteur devant les autres visiteurs. L'espace, pensé comme scène, est l'interface du dispositif qui contrairement aux autres n'utilise pas d'écran. Le principal apport technologique dans *ACCESS* est de rendre l'installation indépendante.

Synaptic Bliss : Villette et *Listening Post* sont aussi immersifs. Dans le premier, le visiteur se retrouve complètement immergé d'images et de sons. *Listening Post* fonctionne différemment. D'une part, la multiplicité d'écrans LCD en arc de cercle couvre le champ visuel du visiteur. D'autre part, le système sonore placé dans son dos et en hauteur, ferme l'arc de cercle ouvert des écrans par un mur de son. L'immersion est perçue par le visiteur qu'une fois qu'il est dans le dispositif de l'installation.

Trois installations génèrent des données : *Bondage*, *Listening Post* et *N-CHA(n)'T*. *Listening Post* a la particularité de générer du texte récupéré selon différents filtres sur des chats en ligne. *Bondage* et *N-CHA(n)'T* utilisent la participation des visiteurs via le mouvement, ou la voix captée par le micro, pour générer d'autres données : image et son pour le premier ; image, texte et voix pour le second. Les informations générées par les visiteurs modifient la visibilité d'une image dans *Bondage*, et bouleversent la cohérence du réseau d'ordinateurs dans *N-CHA(n)'T*.

On se rend compte que pratiquement toutes les installations utilisent du son et de l'image ou de la vidéo, exceptés *ACCESS* et *Listening Post*, et qu'elles ont toutes aussi une interface écran, excepté *ACCESS*. Cependant chaque installation est également composée d'éléments spécifiques et s'apparente à un genre propre qui les rendent au final très différentes les unes des autres. En ce sens, les visiteurs ne se trouvent pas seulement face à des écrans (ordinateur ou

projection), mais rencontrent des dispositifs d'installation complexes qui leur proposent chacun des actions singulières.

4.2.2.2. Catégorisation des entretiens non-directifs

Maintenant que nous avons compris comment fonctionnent les sept installations étudiées, nous pouvons nous pencher sur les propos des visiteurs à propos de ces installations en situation d'exposition dans *Zones de Confluence*.

À partir des vingt-six entretiens non directifs-actifs réalisés²⁴, nous menons les opérations de codification et de catégorisation propres à la théorisation ancrée (P. Paillé, 2003) que nous adaptons à notre objectif de recherche. Cette catégorisation de contenu se fonde sur les données brutes de l'annexe 10.

Ainsi, nos données sont catégorisées dans deux tableaux distincts. En respectant le principe d'induction de la méthode, nous parvenons dans le premier tableau à certaines catégories (à la verticale) qui peuvent être lues selon les différents entretiens (à l'horizontale). Un second tableau rassemble les propos des visiteurs selon les sept installations étudiées. Ayant choisi de faire une sélection sur un tiers des installations exposées²⁵, nous enlevons les propos qui traitent de celles qui ne font pas partie de notre cadrage. Ce sont sur ces données, issues de nos entretiens et complétées par nos observations, que s'appuiera ensuite l'analyse sémiotique situationnelle.

Nous arrivons ainsi à deux tableaux. Pour chacun des deux, les treize premiers entretiens sont ceux qui ont été pris en notes, et les treize suivants sont ceux qui ont été enregistrés.

Le premier tableau rend donc compte des données recueillies selon les sept catégories. Excepté la première qui permet de situer le visiteur, les six autres catégories sont issues des propos des acteurs que nous avons rassemblés par corrélation en ensemble signifiant. À titre d'exemple, les catégories ci-dessous ne correspondent pas aux catégories sur lesquelles nous avons débouché dans notre étude sur le terrain du festival @rt outsiders.

²⁴ Cf. Annexe 10.

²⁵ Cf. introduction du 4.2. Les installations numériques exposées dans *Zones de Confluence*

Avant le tableau de catégorisation de contenu et la synthèse des données par catégorie qui suivra, nous définissons chacune de ces catégories afin d'éviter toute ambiguïté sémantique.

- **Type de public** : nous identifions d'abord s'il s'agit de visiteurs avertis ou novices. Les avertis ont un lien direct avec l'art numérique, ils ne pouvaient échapper à une manifestation aussi importante pour eux que *Zones de Confluence*. Les visiteurs novices sont également concernés par l'exposition, mais de manière indirecte. Ils ont généralement une activité professionnelle dans l'art, la culture ou les technologies. Nous retrouvons également dans cette catégorie des précisions sur les visiteurs et leur lien avec l'art numérique.
- **Interactivité**²⁶ : la participation aux dispositifs est une thématique qui est souvent revenue pour qualifier certaines expérimentations ou en ce qui concerne plus globalement l'art numérique.
- **Esthétique** : l'esthétique concerne la sensibilité, la poésie, la beauté, l'engagement porté par les artistes dans leur installation.
- **Accessibilité** : au sens de compréhension de l'installation : est-elle accessible pour la plupart des visiteurs intuitivement ? Les interviewés nous disent ici s'ils accèdent facilement ou non au propos des installations.
- **Technique** : cette catégorie revêt deux aspects. Le premier est la performance technique dans la réalisation des installations. Le deuxième concerne la préoccupation des visiteurs sur la conception.
- **Médiation** : il s'agit de tous les éléments de médiations qui ont été abordés par les visiteurs, et de leur avis sur la médiation.
- **Appréciation générale** : opinion sur l'exposition, sa scénographie, le choix des installations, l'ambiance ; en un mot ce que le visiteur en retire.

²⁶ Cf. 2.2.3. Interactivité / Interaction des publics.

Catégorisation des entretiens non directifs-actifs réalisés à ZONES de Confluence

N°	Type de public	Interactivité	Esthétique	Accessibilité	Technique	Médiation	Appréciation générale
1	Novice monsieur qui travaille sur l'image.	Il se sent passif, peu d'interactivité. Positionné comme spectateur et non acteur.	Les artistes pourraient faire mieux en matière d'esthétique.		"le numérique, ça tombe en panne."		Très varié au niveau des installations. Musique plaisante, relaxante.
2	Novice homme d'un certain âge, public de l'art qui s'intéresse à la technologie .	Trop peu d'interactivité. "on cherche l'interactivité, et comme on ne la trouve pas, on est déçu"	Les installations sont très esthétiques, il y a une recherche plastique de la part des artistes.	"on part frustré et on ne comprend pas bien."	Beaucoup d'échecs techniques. Manque de précision.	Très demandeur auprès des médiateurs : "il faudrait qu'il y ait tout le temps un médiateur qui nous accompagne." Lu le catalogue,,regrette qu'il n'y ait pas plus d'infos à l'intérieur.	Apprécie la manifestation, satisfait.
3	Novice enseignant venu en groupe		Il faut dépasser l'aspect esthétique.	Ce type d'expo nécessite plus d'explication parce qu'avec la technologie, c'est moins facile.		Bien d'être en groupe, et de se faire expliquer les œuvres.	"on est immergé dans un univers particulier"
4	Novice étudiant venu en groupe	Cherche à savoir si c'est interactif ou pas. L'interactivité, c'est bien, mais contempler, c'est bien aussi.					
5	Averti a fait une thèse à Paris 8 sur l'interactivité et le corps	Peu de relation interactive, pas assez d'investissement corporel. Manque de rapport à l'œuvre.		"c'est trop abstrait, c'est-à-dire pas suffisamment abordable pour les visiteurs."		"le rapport à l'œuvre doit passer par le ressenti : on n'a pas besoin de notice, c'est dommage !" Il doit y avoir une évidence du geste à faire. "si on n'arrive pas à saisir le sens sans explication, c'est que c'est raté !"	
6	Novice trois jeunes filles	Savoir si on peut agir ou pas.		Les œuvres ne sont pas accessibles, ça manque d'explication.		Manque de description sur le cartel. Pas assez d'explications d'utilisation. Les explications permettent d'aller à un autre niveau.	Ambiance générale agréable. Installations sont parfois difficiles à trouver.
7	Averti étudiant en DESS de com, a vu des expos d'art numérique.	S'attendait à plus d'installations interactives.	Depuis l'art contemporain , ne recherche plus l'esthétique.	"J'ai des notions, mais c'est pas évident d'accès". Même avec le document, le concept n'est pas toujours clair.	"On attend de la technique qu'elle soit parfaite, que ça réagisse tout de suite"	Lit le catalogue. "ça manque d'explication". Les médiateurs sont biens, mais il en faudrait plus.	Globalement, c'est intéressant, mais complexe.

N°	Type de public	Interactivité	Esthétique	Accessibilité	Technique	Médiation	Appréciation générale
8	Novice artiste, peintre. S'intéresse au TIC			"Je saisi pas tout".	Déçue que la machine ne réponde pas sur certains dispositifs.	D'abord expérimente, après regarde un peu le catalogue et a aussi rencontré quelques médiateurs.	"J'ai fait 3h d'expo, c'est bien fait". Gênée par le bruit, trop de mouvement. À recommander ;
9	Novice Étudiant en histoire, fréquente des lieux d'art	S'attendait à plus de participation.		Il faut prendre le temps pour comprendre. "C'est normal que les artistes demandent de s'impliquer, sinon, c'est gratuit !"		A lu le programme avant et pendant. S'est rapproché pour écouter un peu les médiateurs	"Bon rapport", content d'avoir découvert des choses. On se sent bien, peu de lumière, on s'assoie par terre.
10	Novice monsieur qui travaille dans l'informatique	Préfère regarder les gens participer que de faire lui-même.	C'est poétique	"La plupart des installations se lisent d'elles-mêmes", il faut prendre un peu de temps. "je pensais que c'était pour un public plus élitiste, plus intello, mais c'est très mélangé".	Surpris. "L'ordinateur devient art", il devient moins technique Intérêt : comment c'est fait. C'est technique, mais pas impressionnant.	Pas de médiateur. "le livre ne sert pas à comprendre, mais à avoir des renseignements". Le catalogue l'avait mal informé, il est agréablement surpris.	Trop peu d'œuvre, trop vide. Ambiance générale pas dynamique. Mais c'est serein. Il a fait des découvertes, ça lui a plu.
11	Averti est dans les problématiques d'art et informatique depuis les années 60.	Pas d'interactivité, pas de 3D.	"on a pas encore trouvé le Jean Cocteau de l'art numérique !". ça manque de poésie et de sensibilité.		"Il faut utiliser en art les technologies de pointe !" Dommage que les possibilités technologiques ne soient pas exploitées.		C'est déjà vu, c'est pauvre, c'est pareil depuis 20 ans. Manque d'innovation dans la conception et pauvre dans le propos.
12	Averti enseignant en audiovisuel, graphiste	Pas assez vivant, ça manque de corps. Manque de 3D pour impliquer dans l'œuvre.	Trop de fascination par la technique et pas assez de recul, manque de distance.	Il se sent démuni. "j'ai essayé de comprendre, mais rien à faire". Ça devrait être simple d'accès.	"50% des interactivités ne fonctionnent pas !"	Il n'y a pas d'explication. "Le contenu du livre aurait du être affiché".	Très triste et désertique. Ça ne raconte rien. Pas de lien dans l'expo. Les œuvres ont déjà été vues ailleurs.
13	Averti travaille dans le domaine artistique et culturel, venu pour son métier	Ça manque de corps. Il n'y a pas beaucoup d'interactivité.	L'esthétique est écrasée par la technique. Les artistes questionnent le support avec lequel ils travaillent.	Pas facile d'accès du tout. On a pas envie de s'impliquer.		Lira le catalogue chez elle, après.	Scénographie est froide. Ça n'amène pas grand chose, c'est un peu nombriliste. "c'est froid et élitiste"
14	Novice intérêt pour la vidéo et la musique électronique.	"L'interactivité pour elle même, c'est assez pauvre", souvent limité	Ça manque d'esthétique.		Pas intérêt pour la technique	Un médiateur l'a aiguillé sur sa visite.	Assez sceptique sur certaines pièces, mais de l'intérêt, envie de découvrir.

N°	Type de public	Interactivité	Esthétique	Accessibilité	Technique	Médiation	Appréciation générale
15	Avertie étudiante en graphisme	Il y en a un peu partout de l'interactivité.	C'est un peu froid, trop sophistiqué.	Pas assez d'explication, si on s'implique pas, on comprend pas.	Trop techno.	"Ça manque d'info sur le cartel, on est obligé d'aller dans le livre." Expérimente d'abord, lit et redécouvre l'expo.	Il y a des choses déjà vues. Globalement, c'est sympa.
16	Averti enseignante en arts numériques		Il y a souvent une esthétique trop proche de l'ordinateur qui est pauvre, il faut savoir le dépasser.		Il ne faut pas chercher les conceptions techniques.		Connaît de réputation la majorité des artistes exposés. Assez intéressant.
17	Novice un couple de graphistes	Avec l'art numérique, même si tout ne doit pas être interactif, c'est quand même une des possibilités majeures.		Ça me parle peu. Ne comprend pas les concepts. A pris le local de régie pour une œuvre : pas facile à identifier les œuvres. Certaines œuvres ne sont pas très accessibles.	On sait pas si tout fonctionne bien. Il y a des choses qui fonctionnent pas.	Consulte le catalogue pour mieux comprendre. On a attendu un guide pour mieux comprendre. Il manque une explication à côté des œuvres. Il y a des mots clés, mais ce n'est pas suffisant.	Apprécie l'ensemble. Mais avec une certaine déception sur le concept des œuvres plutôt pauvre.
18	Averti jeune qui travaille dans le domaine des arts numériques, arts graphiques, développement informatique.	La première question est de savoir si c'est interactif ou pas. Comme d'habitude, c'est pas assez interactif. Il faudrait développer différentes formes d'interactivité et la 3D.	Esthétique des pixels date un peu.	Certaines installations ne sont pas du tout compréhensibles. C'est difficile à comprendre. Manque d'explication pour accéder au sens. Parfois on accède à une partie, mais pas à tout.	Ça fonctionne très bien. Font attention à la technique.	"Le dépliant noir <i>Power</i> était indispensable". Et même il fallait les médiateurs pour plus d'info, sinon on ne comprend pas. Le site web est mal organisé, on y retournera après.	En général, très réfléchi au niveau des artistes, assez obscur. L'endroit n'est pas vraiment fait pour se poser (manque de moquette...), on déambule. C'est bien, bonne impression, mais ça date un peu.
19	Novice homme qui travaille dans l'informatique.		Il y en a qui attire plus que d'autres, ça dépend.	Il y a une première compréhension intuitive, et après on accède à un autre niveau avec des explications. Parfois c'est décevant et parfois étonnant. Sur quelques installations, on part sur un point d'interrogation.	Intérêt sur la conception technique, par déformation professionnelle.	Regarde le catalogue, parfois c'est suffisant, mais pas toujours. Le catalogue est indispensable.	De bonnes rencontres. Très bien. Une telle concentration d'installations aussi variée, c'est rare. Bon aperçu, bon panorama.

N°	Type de public	Interactivité	Esthétique	Accessibilité	Technique	Médiation	Appréciation générale
20	Averti travaille dans le graphisme, le son.	L'interactivité est importante, c'est important de participer. S'attendait à avoir de l'interactivité.	Il y a des choses belles esthétiquement, mais parfois ça n'apporte rien de plus. Apprécie l'osmose entre le son et le visuel.	Besoin de la médiation. On s'implique s'il y a d'abord une première accroche.	Regarde comment c'est fait, toujours. Très intéressé par la technique. Technique propre.	Il y a beaucoup de choses, il faut lire pour comprendre. Des médiateurs expliquent le concept des œuvres, heureusement, on a écouté des médiateurs parler à des gens.	Assez mitigé au départ de l'entretien. Au final satisfait de l'expo. Ambiance comme il faut.
21	Novice étudiante en multimédia			Les explications permettent de remettre l'œuvre dans son contexte et de comprendre d'où ça vient. Pas accessible au premier abord.	Technique n'est pas assez exploitée. Ne cherche pas à savoir comment c'est fait.	Les médiateurs expliquent bien. A feuilleté le programme avant. Ira voir sur Internet pour approfondir.	Est restée 2h30. Trouve ça bien de flâner. Pas mal, ira voir plus sur le web. S'attendait à plus de graphisme. Aurait aimé plus de pièces, mais qui montrent un autres aspect. Trop institutionnel : "c'est des œuvres de musée", pas assez communautaire, alors que c'est un aspect du web.
22	Novice photographe d'art numérique. A un projet d'art numérique	Intérêt pour l'interactivité. Est déçu par le manque d'interactivité ici, ça devrait être plus développé, on a les moyens techniques. C'est souvent limité.	Esthétique très importante. Aime ressentir des émotions. Cherche d'être interpellé pour aller plus loin.	Ça fonctionne sur nos sens.	L'interactivité rend plus accessible. Ne s'intéresse pas à la technique, l'essentiel est que ça fonctionne.	A lu avant le catalogue. Emploi de termes compliqués pour des choses assez sommaires. Un peu pompeux.	Déçu globalement entre la description et l'expérimentation. L'espace est grand. Rien ne l'a vraiment percuté, mais pas insatisfait, content de découvrir.
23	Novices étudiantes en architecture		C'est bien d'avoir un ressenti esthétique.	Les médiateurs rendent accessibles les œuvres. C'est dommage d'avoir besoin d'une explication.		Lit le catalogue sur Internet avant et va voir ce qui l'intéresse. Manque un commentaire à côté des installations. Les médiateurs sont très biens.	Ont aimé découvrir. "ça colle bien". Ça à l'air assez représentatif. "très bien"
24	Averti artiste du numérique et enseignant dans le domaine	Tout ne doit pas être tout le temps interactif, mais parfois ça manque. Quand c'est interactif, j'essaye.	Certains sont assez graphiques, mais d'autres jouent trop sur la surcharge. .	Il y a un contrat implicite où le visiteur doit s'impliquer. Mais on comprend assez facilement.	Il faut dépasser l'exploit technique.	A consulté le site web avant de venir. Utilise le catalogue si la compréhension n'est pas intuitive.	Intérêt sur le fond et la forme. Content d'être venu. Connaissait déjà certains travaux, mais a fait quelques découvertes. Il manque un peu l'aspect réseau, mais c'est peut être pas le lieu.

N°	Type de public	Interactivité	Esthétique	Accessibilité	Technique	Médiation	Appréciation générale
25	Averti Concepteur de sites web ? Baigne dans cet univers.	S'attendait à plus d'interactivité, et d'interactivité qui génère des choses.	"Il y a de belles installations !" " Il y a des exploitations soit disant esthétiques qui sont pauvres.		C'est derrière.	N'a rien lu pour l'instant. Souhaite ressentir l'expo.	L'art numérique n'est pas qu'un art vidéo, on ne s'attend pas à avoir que des écrans. Et ce n'est pas le cas ici. Il pourrait même y avoir des choses plus simples qui circulent sur le web. Bien dans l'ensemble.
26	Novice Étudiante en thèse de MCC	"Dans l'ensemble c'est interactif". L'interactivité permet la démocratisation.	Certaines installations sont belles, "et ça suffit". Il y en a qui attirent plus que d'autres.	Assez difficile d'accès sans la médiation.	La technique n'est pas nécessaire pour accéder à l'œuvre, mais se pose parfois la question technique.	Les médiateurs sont sympas, ils vont vers les visiteurs. Lit le catalogue systématiquement devant l'installation.	Scénographie agréable. L'exposition donne envie de s'intéresser à l'art numérique. C'est différent à chaque fois.

Pour éclairer la lecture de cette catégorisation, nous synthétisons quantitativement les contenus qualitatifs issus de nos entretiens pour chacune des catégories dégagées.

- **Type de public :** nous avons rencontré onze visiteurs avertis dont le métier est directement lié à l'art numérique, et quinze novices qui s'y intéressent suffisamment pour faire le déplacement, mais manquent de connaissances ou compétences en la matière.
- **Interactivité :** la moitié des interviewés pensent qu'il n'y a pas assez de dispositifs qui proposent une relation interactive. Trois nous disent que la première question qu'ils se posent face à une installation est de savoir s'ils peuvent ou non participer. Deux seulement pensent qu'il y a suffisamment d'interactivité. Deux autres interviewés préfèrent regarder les autres visiteurs quand l'installation est de type participatif. Et enfin, trois interviewés recadrent cette question en nous faisant remarquer que même si l'interactivité est à exploiter dans l'art numérique, d'autres pratiques sont tout aussi importantes.
- **Esthétique :** huit interviewés trouvent que les artistes ont du travail à faire en matière d'esthétique : « on sent trop le poids de la technique, c'est dépassé », ou encore que les installations manquent de sensibilité. Trois visiteurs rencontrés sont satisfaits sur ce point, et deux partagés : « il y a de belles choses et d'autres qui ne vont pas du tout ». Quatre visiteurs ont un avis global mitigé et deux, enfin, pensent que la question d'esthétique ne se pose plus.
- **Accessibilité :** seuls quatre interviewés n'ont pas abordé la question alors que quatorze trouvent que les installations ne sont pas faciles d'accès. Trois visiteurs soulignent que pour comprendre, il faut prendre le temps de s'impliquer dans les installations. Trois autres font la différence entre une première compréhension intuitive et de plus amples informations explicatives.
- **Technique :** cinq interviewés sont mécontents des dysfonctionnements techniques et trois trouvent qu'elle n'est pas assez exploitée. Quatre visiteurs plutôt satisfaits y portent une attention particulière, souvent par déformation professionnelle. Huit interviewés ayant évoqué ce point se disent pas préoccupés par la question technique.

- **Médiation** : Douze interviewés sont très contents des médiateurs, certains d'entre eux pensent même qu'il en faudrait plus. Douze visiteurs, à peu près les mêmes, jugent le catalogue indispensable à la visite, même si certains essaient d'abord d'expérimenter seul avant de s'y référer. Huit visiteurs auraient aussi aimé plus d'informations directement visibles à côté des installations, directement dans le dispositif d'exposition. À l'inverse, un interviewé dit ne pas utiliser les éléments de médiation et un autre pense qu'il ne faut pas en avoir besoin pour saisir le sens. Deux visiteurs sont insatisfaits des informations trouvées dans le catalogue. Seuls quatre visiteurs ont mentionné le site web, surtout pour revenir sur des informations après leur visite, un autre a la même démarche avec le catalogue.
- **Appréciation générale** : Douze interviewés sont satisfaits de l'exposition, dont trois qui trouvent l'ensemble varié. Trois autres, au contraire, jugent *Zones de Confluence* pauvre et « déjà vue ». Enfin huit visiteurs sont partagés entre une certaine déception et des découvertes. Huit interviewés apprécient l'ambiance particulière, cinq autres plus sceptiques sur leur ressenti d'ensemble, critiquent également la scénographie.

Nous présentons dans le second tableau ci-après une catégorisation des propos des visiteurs selon les sept installations numériques étudiées :

- *ACCESS*, 2001-2004 de Marie Sester
- *Bondage*, 2004, d'Atau Tanaka
- *Click here*, 2001 de Claude Closky
- *Horizontal technicolour*, 2002 d'Angela Bulloch
- *Listening Post*, 2003 de Ben Rubin et Mark Hansen
- *N-CHA(n)'T*, 2001 de David Rokeby
- *Synaptic Bliss : Villetta*, 2004 d'Aziz et Crucher

Remarquons que nous n'avons pas choisi ces installations avant d'avoir terminé notre enquête. De fait certains acteurs n'en abordent qu'une ou deux, même si la plupart en ont évoquées plusieurs. Rappelons que nous avons sélectionné les installations les plus récurrentes dans le discours des visiteurs, en bien comme en mal.

Catégorisation des propos sur les sept installations étudiées recueillis lors des entretiens non directifs-actifs réalisés à Zones de Confluence

N°	ACCESS	Bondage	Click here	Horizontal Technicolor	Listening Post	N-cha(n)t	Synaptic Bliss : Vilette
1	C'est amusant de voir les autres.	Ça ne marche pas : "comme cette fois, la caméra ne peut rien filmer."	"c'est gentillet, je me demande ce que ça apporte ?"	Pas compris. Il a lu le catalogue, écouté, relu... mais il n'a rien vu de Kubrick ou d'Antonioni. "Est-ce que ça diffuse autre chose que des carrés de couleur ?"	Préférée : c'est la plus esthétique.	Pas compris : il a parlé, mais n'a pas eu de réponse. Il est parti déçu.	
2				Intrigant, on contemple.	Intrigant, on contemple.		
3		"c'est intéressant de voir que l'on dévoile le corps d'une femme."					
4	Surpris d'être sous le feu des projecteurs : "on se fait avoir facilement"			A lu le catalogue, mais n'a pas trouvé !	Dérouté, le son n'était pas agréable.	« La salle des oreilles" est calme, propice à l'évasion. Pièce très prenante.	
5			"Déjà vu"		"Magnifique ! on voit les messages qui défilent, on saisit le sens. C'est différent des autres... beau, clair, poétique... agréable"	"On ne sait pas si on doit parler ou pas ?" Essaie de comprendre, mais ce n'est pas évident. Il a observé les ordinateurs entre eux et n'a pas su... il est parti frustré. De ne pas avoir saisi le sens.	
6	Choquée au départ : ça surprend. Cherche à voir d'où vient la lumière, puis s'amuse après avec la lumière.				"C'est une chorégraphie des mots". Attiré par la couleur, aime la musique, cherche à saisir les mots, le sens. encore plus fascinant avec l'explication.	« Les oreilles, on a pas du tout compris comment ça marchait". Essai de parler, mais ça ne marche pas, apparemment les ordis se comprennent entre eux. Déçu.	
7					"C'est la plus aboutie"		Se sent submergée, agréable.
8		Il aurait fallu rester plus longtemps, ça l'attirait pas trop.			"c'est vraiment de l'art, superbe. très poétique, beau" Bercée par l'installation.	Ne comprend pas ce qui se passe, est déçu. "j'ai bien vu les micros, d'autres personnes comme moi, on essayé de parler... j'entendais des gens autour de moi dire que c'était de la pure arnaque !"	

N°	ACCESS	Bondage	Click here	Horizontal Technicolor	Listening Post	N-cha(n)t	Synaptic Bliss : Villette
9		"la 1 ^{ère} fois j'étais mal, les couleurs me dérangent, en revenant et en prenant le temps, j'ai découvert l'image et l'interaction avec le corps et le son".	Anecdotique, moins réfléchi		Proche du monde qui nous entoure. Mais il m'a fallu du temps pour y accéder. "Peu à peu on est pris dans l'œuvre."		Magique : c'est beau, fort, intense. On est dedans.
10						Apprécie la graphie visuelle et sonore, et l'idée de faire se rencontrer "toute cette vie du réseau".	Plaisir de s'allonger sur le tapis et de se laisser porter.
11			"Ça manque de force, c'est vite ennuyeux"				
12			"Ça rappelle des anciens travaux, de collage d'affiche par exemple".				"C'est classique... des images retravaillées, c'est du déjà vu depuis 30 ans !"
13	Ludique, sympa.	Froid, elle ne sait pas s'il se passe quelque chose.			Les écrans ne se prêtent pas au partage.	"Il y a des oreilles sur des écrans, des micros et pas de rapport !" Déçue.	Elle s'est allongée sur le tapis, absorbée par l'œuvre. Il y a une certaine sensualité.
14					Apprécie la forme esthétique qui se dégage, même si c'est un peu froid.	"C'est une œuvre faite pour décevoir... l'interactivité est démontrée comme impossible". Beaucoup de technologie pour un résultat faible, même sur le plan esthétique.	Images de la nature, ça lui plaît. Les images sont intéressantes. On est entouré par les images. Le format nous dépasse. Musique bien.
15		Au début, ne comprenait pas le paravent. Puis a trouvé intéressant l'idée de découvrir la femme en s'avancant. L'association son/pixel : plus on avance, plus c'est fort.			Intéressant, les mots. Le fait de rapprocher des messages. Le défilement est sympa. Les phrases sont traitées comme des images. On reste longtemps, ça capte, on est absorbé.	"Les oreilles vous écoutent, mais n'ont pas grand chose à vous transmettre, sinon qu'elles se connectent mal entre elles quand vous intervenez, c'est intéressant, mais encore faut-il le savoir."	
16				Décevant. N'utilise pas les possibilités de l'art numérique : à savoir conjuguer des arts qui n'étaient pas conjugables avant. On peut dire que c'est beau, mais ce	Aime beaucoup. C'est la plus esthétique, là où l'ordinateur s'efface le plus.		

N°	ACCESS	Bondage	Click here	Horizontal Technicolor	Listening Post	N-cha(n)t	Synaptic Bliss : Vilette
17				n'est pas significatif. C'est abstrait, "ça ne me dit pas grand chose. "»	Intéressant qu'il y ait une interaction entre des phrases de gens sans qu'ils soient en interaction. On assiste à la création d'un nouveau sens.	"On a parlé aux oreilles et on n'a pas eu de résultats" il n'y a pas eu d'interaction. On a compris avec le catalogue que notre intervention décale la machine.	
18		Il faudrait du temps, mais on n'a pas envie.		Le damier de couleur, j'ai pas accroché.		Sans explications, on croyait agir sur l'ordinateur, alors qu'en fait on le perturbait.	
19	"Ça marche super bien, on rentre et on est tout de suite attaqué par une lumière, là on se sent seul". Après ça devient un jeu.	Le côté interactif est magique. Très agréable : déplacement/vision/son. Avoir accès à cette japonaise : "tu peux t'amuser à te déplacer comme si tu lui faisais l'amour".			C'est bien. On comprend assez intuitivement, en prenant le temps.	"J'ai pas bien compris les oreilles" N'ose pas déranger les gens. Reste spectateur d'abord.	
20				"Un peu sans intérêt", trop abstrait.	"Génial, super, fantastique" les petits écrans,. On se retrouve dans les phrases et on peut créer du sens en rapprochant des phrases.	"Ça m'a fait peur, c'est super troublant, angoissant, sombre". Bizarre. Est sorti rapidement.	Très beau, reste longtemps. On se laisse emporter. Bonne sensation, onirique. Esthétique plaît : à la fois douce et violente.
21				Couleurs belles, attirantes. L'explication du médiateur explique le concept, ça permet de mieux apprécier.	"C'est un peu flippant de voir que n'importe qui peut capter un message de chat". Touchée par les messages qui expriment la solitude des gens.		
22	Amusant, quand on arrive. Très ludique. "j'ai été surpris, ça a marché".			L'installation préférée, celle qui l'a le plus touché. Son bien. Le visuel est esthétique. "J'ai ressenti une certaine émotion, belle à regarder, et ce qui s'y passe, c'est moins important." Aurait pu rester très longtemps. bercé par le son le visuel, le mouvement, c'est très relaxant. C'est un ensemble.			

N°	ACCESS	Bondage	Click here	Horizontal Technicolor	Listening Post	N-cha(n)t	Synaptic Bliss : Vilette
23		Apprécie l'emprunt à Araki, l'image retravaillée est plus accessible.		Apprécie l'esthétique et la démarche : du réalisme à l'abstraction.	Apprécie la démarche d'immédiateté. La voix donne vie aux messages. C'est une belle mise en scène.		
24					"Plastiquement d'une grande pureté et d'une grande simplicité". Sentiment d'être connecté à plein de choses et à rien à la fois. Reflète bien l'idée du web. Impression de conversation qui n'existe pas, sentiment de solitude dans la foule.		"J'ai trouvé pauvre, gratuit". Je n'ai compris le processus, mais je n'est pas vu de concept
25		"Il y a un vrai rapport, il y a une vraie interaction entre le mouvement, le visuel, le volume". Il faut un peu de temps pour rentrer dedans, mais on expérimente et ça marche.			"Assez surprenante : avec des éléments très simples, ils arrivent à en faire une réelle œuvre d'art".		Pas mal, mais a une impression de déjà vu. Le traitement des images n'est pas pertinent.
26		Visuellement bien, la photo sur le paravent. "j'ai juste regardé, là c'était pas interactif."		"Pas spécialement passionnant". N'est pas accrochée.	"Elle ne me parle pas tellement". A compris que les infos été récupérées sur les forums, mais n'est pas interpellée.	Bien, a parlé "aux oreilles", mais problème de compréhension, certainement dû à la langue. Ce qui est bien c'est la réaction des ordinateurs : l'interactivité. A regardé les autres visiteurs. Est partie un peu déçue de ne pas comprendre.	"Le jardin numérique, c'est sympa".

Nous regroupons à présent de manière quantitative la catégorisation de contenu concernant les propos des acteurs sur les sept dispositifs artistiques étudiés :

- **ACCESS** : six visiteurs nous ont parlé d'*ACCESS*. Ils sont tous surpris au départ, puis trouvent l'installation très amusante ; excepté un qui prend plaisir à regarder les autres.
- **Bondage** : un visiteur pense que ça ne fonctionne pas. Cinq autres ne sont pas attirés par l'ambiance, mais deux d'entre eux reviennent sur leur premier avis et trouvent le dispositif particulièrement intéressant si on prend le temps. Trois interviewés sont emballés dès la première fois : ils apprécient particulièrement le rapport entre l'image de la femme et la prise en compte de leur implication physique. Deux interviewés insistent sur la beauté de l'image, dont un qui pense que l'installation n'est pas interactive.
- **Click here** : les cinq visiteurs qui se sont exprimés sur *Click here* ont constaté la faiblesse conceptuelle, ou déjà exploitée, de l'installation.
- **Horizontal technicolour** : quatre visiteurs ont particulièrement apprécié cette installation, son abstraction et sa poétique. C'est justement ce point qui a fortement déplu à cinq autres qui ne retrouvent pas les références mentionnées. Un interviewé l'a trouvée très belle, mais lui reproche de ne pas assez exploiter les possibilités techniques, et un dernier ne l'a pas trouvée dans l'exposition.
- **Listening Post** : la pièce préférée et la plus citée de nos interviewés. Seize d'entre eux l'apprécient pour son esthétique, sa puissance ou son concept. Un visiteur trouve qu'elle reflète bien l'idée du web, et un autre souligne qu'elle démontre un réel danger. Seuls trois interviewés n'ont pas apprécié.
- **N-CHA(n)'T** : installation la plus citée pour son incompréhension, *N-CHA(n)'T* a franchement déçu dix de nos interviewés dont six qui n'ont toujours pas compris le fonctionnement et quatre qui malgré l'explication du catalogue restent sceptiques. Un seul visiteur a été vraiment enthousiasmé, et deux ne savent pas trop quoi en penser. Un interviewé n'a pas cherché à comprendre tellement la pièce semblait angoissante, alors que deux autres ont apprécié le calme ou l'esthétique de cette installation.
- **Synaptic Bliss : Vilette** : excepté trois visiteurs qui ne voient pas

l'intérêt aujourd'hui de retravailler des images vidéo, les autres sont très enthousiastes. Ces sept visiteurs se sont sentis immergés dans un dispositif, certains ont même vécu une expérience sensorielle agréable.

Nous cherchons maintenant à mettre en évidence les relations les plus significatives entre les deux catégorisations, c'est-à-dire repérer les liens entre les différentes catégories et les installations étudiées.

D'abord, nous pouvons nous demander quels sont les publics globalement satisfaits ? S'agit-il des visiteurs avertis ou des novices ? Nous aimerions aussi savoir s'il y a une relation entre le type de public, la forte attente d'installations interactives et l'insatisfaction esthétique. Les visiteurs qui ne se préoccupent pas de la technique sont-ils touchés par l'esthétique ? Plus de la moitié de nos interviewés trouvent que les installations ne sont pas accessibles. Est-ce que ce sont les mêmes qui ont rencontré les médiateurs et consulté le catalogue ? Autrement dit, les éléments de médiations permettent-ils l'accès au sens des installations les plus complexes ?

Concernant les installations, y-a-t-il des groupes de visiteurs qui apprécient ou dénigrent les mêmes installations pour les mêmes raisons ? Nous chercherons surtout ici des liens avec les catégories précédentes, par exemple, *Listening Post* est-elle appréciée pour son accessibilité ? Pour sa clarté dans la présentation du catalogue ? Ceux qui sont mécontents des dysfonctionnements techniques ont-ils interagi avec *Bondage*, et ont-ils changé d'avis après avoir lu le catalogue ou rencontré un médiateur ? Quelles réactions suscitent *N-CHA(n)'T* au regard de l'interactivité et des types de visiteurs ? *Clikc here* est-il décrié par ceux pour qui l'esthétique est importante ? Ou, les visiteurs qui ne cherchent pas particulièrement l'interactivité, sont-ils ceux qui se sentent bien dans *Synaptic-Bliss : Villette* ? Peut-on dire que l'aspect ludique d'*ACCESS* correspondrait plus aux publics novices, et que l'abstraction visuelle d'*Horizontal Technicolor* s'adresserait aux visiteurs avertis ?

Nous venons de pointer les observations les plus significatives, sans pour autant prétendre à l'exhaustivité des différents liens possibles. Il nous faut à présent analyser ces résultats. Pour réaliser notre analyse sémiotique situationnelle nous convoquons dans le point suivant les données catégorisées ci-dessus, nos

observations, les informations recueillies auprès des informateurs clés et notre expérimentation subjective.

4.3. Analyse sémiotique situationnelle des interactions des visiteurs de *Zones de Confluence*

Notre recueil de données a mis en évidence les interactions des visiteurs avec les installations numériques dans l'exposition *Zones de Confluence*. Il s'agit maintenant de les analyser avec la sémiotique situationnelle pour en comprendre le sens.

Comme dans nos analyses sur le festival @rt outsiders, nous recadrons d'abord les interactions des visiteurs dans la situation d'exposition, au niveau méso : quels sont les visiteurs de *Zones de Confluence* et quel est leur projet de visite ? Dans un deuxième point, nous nous intéressons à l'utilisation des éléments de médiation pour les différentes catégories de public dégagées précédemment. Nous passons dans un troisième point au niveau micro-situationnel en analysant les interactions des visiteurs avec chacune des sept installations numériques étudiées. Un quatrième point analyse le sens global de la situation, toujours au niveau micro, pour les six types de visiteurs dégagés. Enfin, nous comparons les deux niveaux situationnels avant de conclure et émettre des préconisations.

4.3.1. Trois catégories de visiteurs au niveau méso-situationnel

Les visiteurs interviewés lors de notre enquête se regroupent en deux grandes catégories qui correspondent à leur degré d'expertise dans le domaine de l'art numérique : les novices et les avertis. Nous avons remarqué lors de nos observations une autre catégorie de visiteurs que nous qualifions d'inopinés. Assez rares dans l'exposition, nous n'avons pas rencontré de visiteurs inopinés lors de nos entretiens. Nous en tenons compte dans la présentation ci-dessous pour souligner leur existence, mais nous ne retiendrons pas cette dernière catégorie pour nos analyses.

Pour définir ces différentes catégories de visiteurs, nous réutilisons la grille sémiotique situationnelle que nous avons dégagée suite à l'analyse des visiteurs du festival art outsiders²⁷.

Positionnement des visiteurs	Cadre de la qualité des relations	Cadre temporel	Cadre identitaire	Définition de l'exposition <i>Zones de Confluence</i>
Degré d'expertise	Degré de familiarité	Degré d'expérience	Degré d'intérêt	
Inopinés Public du Parc de la Villette ou grand public	Nouvelle Accoutumés aux manifestations du Parc de la Villette	Première fois Viennent régulièrement au Parc de la Villette	Découvrir ce domaine	« Occasion de découvrir l'art numérique »
Novices Public de l'art numérique	Indirecte (art ou multimédia)	Ont une expérience de l'art numérique par les médias, mais pas ou peu en situation d'exposition	Enrichir leur culture de l'art numérique et expérimenter des installations	« Opportunité d'approcher et d'expérimenter des installations numériques »
Avertis Public de l'art numérique	Directe, professionnelle	Ont des connaissances et de l'expérience en art numérique Certains sont venus à Villette Numérique 2002	L'exposition est incontournable. Apprécier et évaluer la qualité de l'exposition	« Événement majeur en art numérique à ne pas manquer »

Définition de l'exposition *Zones de Confluence*

pour les trois catégories de visiteurs au niveau méso-situationnel

Les visiteurs de type inopinés

Les visiteurs positionnés comme inopinés sont ceux qui n'ont apparemment pas de liens avec l'art numérique et qui se déplacent par curiosité, dans un esprit de découverte totale. La plupart d'entre eux ont une carte d'abonnement au Parc de

²⁷ Cf. 3.3.1. Deux catégories de visiteurs au niveau méso-situationnel.

la Villette, et viennent ainsi à toutes les manifestations ; d'autres ont vu une publicité sur des panneaux d'affichage ou dans des journaux grands publics. Absolument pas familiers de l'art numérique, cette exposition représente pour les visiteurs de type inopinés l'occasion de découvrir quelque chose de nouveau. Ils voient donc une exposition d'art numérique pour la première fois. Il s'agit du *grand public* qui ne correspond pas aux publics ciblés par les organisateurs de *Zones de Confluence* et se trouve très minoritaire dans l'exposition.

Nous n'analyserons pas davantage ces visiteurs inopinés, d'une part parce qu'ils ne sont pas publics de l'art numérique sur lesquels porte notre thèse et qu'il ne sont pas non plus ceux à qui s'adresse *Zones de Confluence*, et d'autre part, parce qu'ils n'ont pas été suffisamment nombreux pour que nous les rencontrions lors de nos entretiens.

Les visiteurs de type novices

Les visiteurs novices, majoritaires parmi ceux que nous avons rencontrés, ont souvent un lien professionnel indirect avec l'art numérique. Ils exercent une profession qui a trait à l'art ou à la technologie, mais ne sont pas spécialisés dans l'art numérique. Par exemple, ils sont enseignants en arts plastiques, chercheurs en programmation, critiques d'art contemporain, vidéastes, photographes, graphistes... Certains ont peut-être déjà vu une exposition d'art numérique, mais ce n'est pas le cas de tous. Précisons qu'en 2004 il y a encore peu de manifestations entièrement dédiées à l'art numérique et que Villette Numérique est fortement relayée au niveau médiatique²⁸. Intéressés par l'art numérique, leur expérience s'est surtout construite à travers les médias : sites web, magazines, livres. Ils viennent donc à *Zones de Confluence* car c'est un événement majeur qui va leur permettre de mieux découvrir un domaine qui les touche.

Les visiteurs positionnés comme novices ont donc peu d'expérience et un lien indirect avec l'art numérique. Sur le plan identitaire, ils sont venus à *Zones de Confluence* pour voir des installations d'art numérique et les expérimenter. Villette Numérique représente pour eux l'occasion de rencontrer plusieurs créations numériques dans un même lieu. Ces visiteurs novices sont très intéressés et ont soif de découverte.

²⁸ Cf. Annexe 6.

Les visiteurs de type avertis

Les visiteurs de type 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. Généralement ils sont déjà venus à Villette Numérique en 2002 et ils ont l'habitude de se déplacer pour des manifestations d'art numérique. Les visiteurs avertis ont l'habitude de ce genre de manifestations et ont acquis par leur profession de nombreuses connaissances et expériences en art numérique. Ils sont venus à *Zones de Confluence* pour apprécier, évaluer, jauger la qualité de l'exposition. Ils sont directement impliqués et fortement critiques sur cette exposition qui représente pour eux un événement majeur à ne pas manquer.

4.3.1.1. Sens global de la situation pour les visiteurs novices

Un thème récurrent chez les visiteurs novices est celui de l'interactivité. C'est pour eux la première question à se poser face à une installation numérique : peut-on participer ? La majorité d'entre eux, qui associent souvent art numérique et art interactif, est de fait déçue du manque d'interactivité. Ce sentiment est renforcé par les dysfonctionnements techniques constatés, même si certains doutent de leurs compétences et pensent qu'ils peuvent être à la source des dits dysfonctionnements. Les visiteurs novices qui ont une profession dans laquelle ils développent des compétences en lien avec l'univers de la technologie se demandent parfois comment le dispositif technique de l'installation est réalisé, même si cet aspect reste secondaire pour eux.

Les visiteurs novices sont très partagés sur la question esthétique. Ce point peut s'expliquer par leur manque d'expérience qui ne leur permet pas de comparer les installations de *Zones de Confluence* à d'autres expositions d'art numérique.

D'une manière générale, les visiteurs novices ont apprécié l'exposition principalement parce qu'ils ont fait des découvertes. Elle représente pour eux un bon panorama de l'art numérique, elle est très variée et ils auraient même aimé en voir plus. Ils se sont sentis immergés dans un univers particulier, plus ou moins accessible au premier abord. Certains ont parfois eu du mal à trouver quelques installations, mais la plupart ont apprécié de pouvoir déambuler librement dans l'espace.

En termes sémiotiques situationnels, nous essayons de comprendre comment ces visiteurs novices qui semblent au premier abord déçus du manque d'interactivité et des échecs techniques ont finalement un avis très positif de l'ensemble de l'exposition.

Au niveau relationnel, les visiteurs novices sont déçus par le manque d'interactivité et les problèmes techniques. Cependant, cette déception n'a pas une grande influence sur leur satisfaction générale de l'exposition parce qu'elle est relativisée par le contexte temporel et le contexte des positionnements. En effet, les visiteurs novices ont conscience d'être nouveaux (temporel) et inexpérimentés (positionnement) dans le domaine de l'art numérique. À ce premier point s'ajoutent leur désir d'expérimenter et leur définition normative d'une bonne exposition comme étant celle qui leur fera découvrir l'art numérique. Enjeu et norme qui ont été pleinement remplis. Le cadre physique-sensoriel vient parfaire l'appréciation générale de l'exposition définie comme particulièrement agréable par les publics novices. Ensembles ces différents cadres permettent de comprendre se construit la perception de l'exposition pour les visiteurs novices : ils apprécient *Zones de Confluence* et sont globalement contents de leur visite.

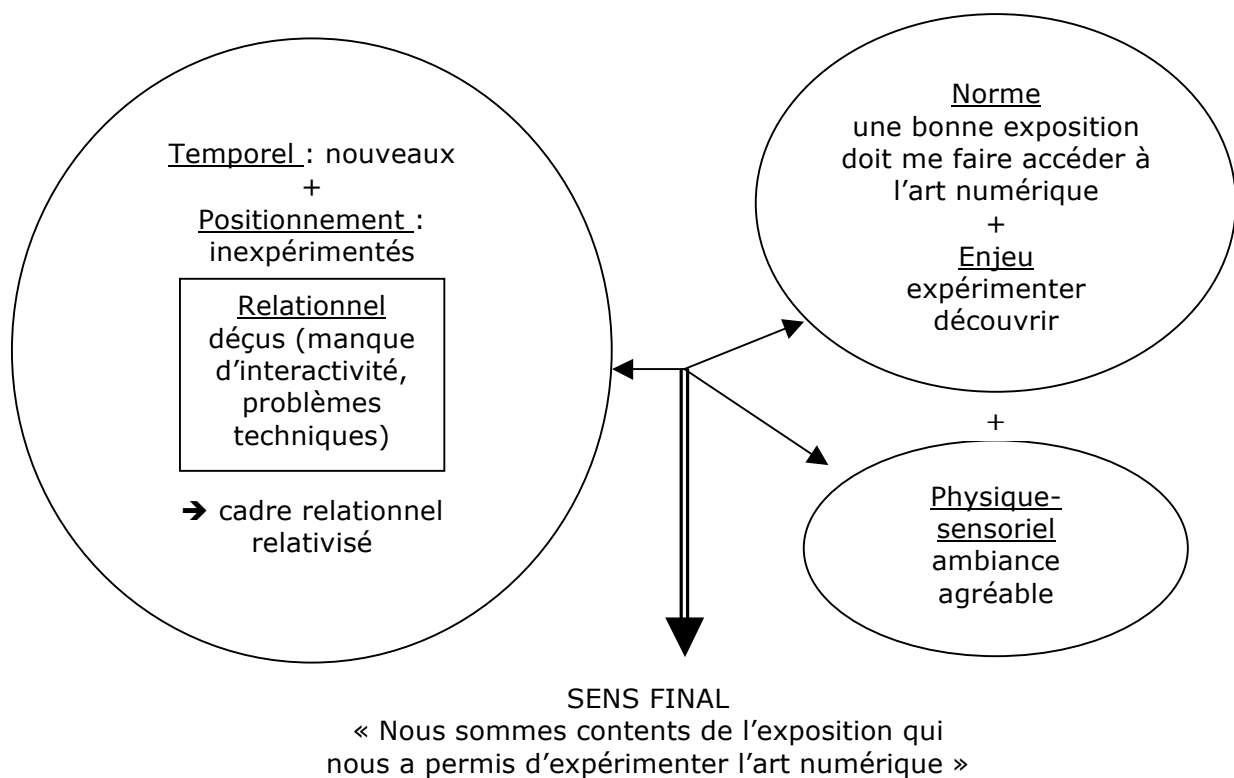


Schéma du sens global de l'exposition *Zones de Confluence*

pour les visiteurs novices

Les visiteurs novices ont une vision globalement très positive de *Zones de Confluence*. Ils relativisent et dépassent d'eux-mêmes leurs premières critiques en prenant en compte leur position de novices dans l'art numérique. Ils ont conscience de leur manque d'expérience directement lié à leur récent intérêt pour le domaine. L'exposition répond pleinement à leurs attentes de novices qui souhaitent naturellement découvrir pour apprendre.

4.3.1.2. Sens global de la situation pour les visiteurs avertis

Par rapport à leurs attentes, les visiteurs avertis sont plus ou moins satisfaits d'avoir fait le déplacement. Ceux qui sont franchement mécontents reprochent principalement le manque d'innovation en termes de conception et d'interface (trop d'écrans), le choix des installations présentées qui sont pour la plupart déjà vues ou dont l'ensemble n'est pas cohérent. Ceux qui restent satisfaits d'avoir fait le déplacement trouvent que l'exposition est intéressante, mais cependant trop complexe, voire élitiste, et qu'elle dégage un ensemble plutôt froid.

Les visiteurs avertis qualifient le type d'interactivité qu'ils auraient aimé rencontrer. Ils s'attendaient à des dispositifs qui permettent une interactivité corporelle notamment avec le développement d'univers en 3D par exemple. C'est une des raisons pour lesquelles, la plupart d'entre eux trouvent que la technique n'est pas assez exploitée dans les dispositifs des installations, même si cet aspect fonctionne bien dans quelques-unes.

Les visiteurs avertis jugent l'esthétique et la trouvent dépassée ou écrasée par la technique. Certains, moins tranchants, restent partagés selon les installations dont il est question.

Comment comprendre que parmi les visiteurs avertis, certains soient plutôt déçus et d'autres globalement satisfaits, alors qu'ils partagent pratiquement le même point de vue sur l'exposition ?

Ce degré de satisfaction dépend principalement de la manière dont est appréhendée l'exposition par ces visiteurs.

Les visiteurs avertis et insatisfaits de l'exposition

Les visiteurs avertis et déçus se positionnent comme la cible principale de l'exposition et s'attendent, au niveau des enjeux, à être surpris ou interpellés par les choix du commissaire d'exposition. Sur le plan normatif, une bonne exposition est pour ces publics une exposition qui leur apporte quelque chose dans leur culture déjà riche de l'art numérique, par exemple la découverte d'un artiste ou une mise en exposition inattendue.

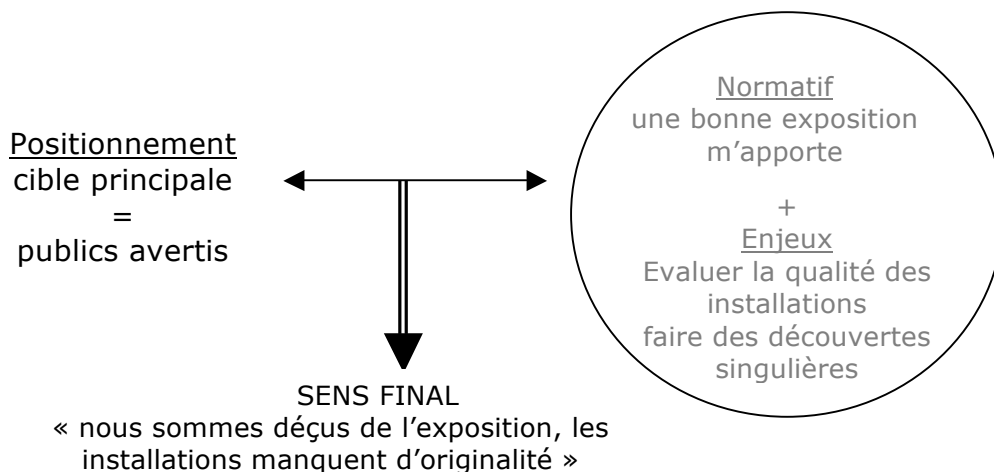
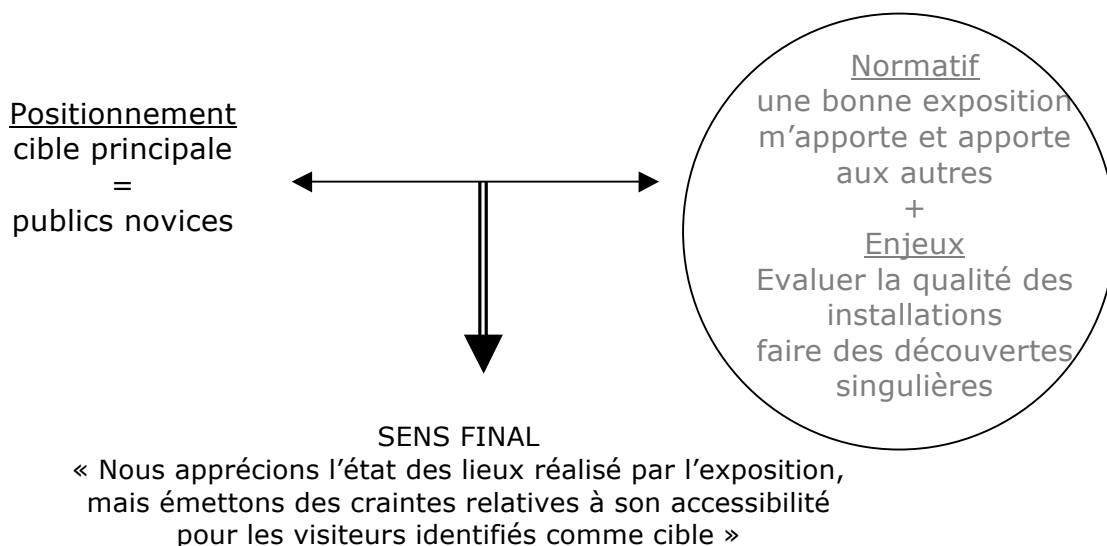


Schéma du sens global de l'exposition *Zones de Confluence*
pour les visiteurs avertis et insatisfaits de l'exposition

Les visiteurs avertis et satisfaits de l'exposition

Les visiteurs avertis et satisfaits partagent les mêmes normes que les précédents sur les qualités d'une exposition d'art numérique. Mais, ces derniers ne se positionnent pas comme cible principale de *Zones de Confluence*. Compte tenu de l'ampleur de la manifestation et de la communauté assez restreinte des publics experts en art numérique, ils positionnent les visiteurs novices comme principale cible visée par l'exposition. De fait, même s'ils ont un jugement personnel critique sur des aspects de l'exposition, ils émettent des réticences quant à la complexité de certains dispositifs qui peut freiner les visiteurs qu'ils identifient comme étant la cible. Surtout, ils apprécient la diversité des installations et le caractère historique de l'ensemble qui témoignent bien, selon eux, de l'art numérique de ces dernières années.



**Schéma du sens global de l'exposition Zones de Confluence
pour les visiteurs avertis et satisfaits de l'exposition**

Une lecture sémiotique situationnelle nous a permis de comprendre comment les visiteurs avertis pouvaient être plus ou moins satisfaits de *Zones de Confluence*, principalement d'après le positionnement qu'ils s'attribuent, à savoir s'ils se définissent comme cible principale ou secondaire de l'exposition.

Maintenant que nous saisissons globalement ce qu'attendent les différents types de visiteurs de cette exposition, nous nous arrêtons, dans le point suivant, sur l'utilisation des éléments de médiation pour ces différents types de visiteurs.

4.3.2. Sens global des éléments de médiation pour les différents types de visiteurs

Pour mieux comprendre l'appréciation globale de l'exposition du point de vue des différents types de visiteurs et leurs interactions avec les sept installations étudiées, il nous faut considérer la manière dont ils les appréhendent. Nous reprenons d'abord l'utilisation de ces différents éléments de médiation pour les types de publics, puis nous les analysons ensuite à l'aide de la sémiotique situationnelle.

4.3.2.1. Éléments de médiation et types de visiteurs

Dans le tableau ci-dessous nous synthétisons l'utilisation des éléments de médiation selon les types de visiteurs dégagés précédemment. Pour la lecture, précisons qu'un même visiteur peut bien évidemment consulter plusieurs

éléments de médiation et qu'il s'agit simplement de ceux dont nous ont parlé nos interviewés.

Utilisation des principaux éléments de médiation	4 visiteurs avertis plutôt insatisfaits de l'exposition	7 visiteurs avertis plutôt satisfaits de l'exposition	15 visiteurs novices
Site web		1 avant 1 avant et après	1 avant 1 après
Cartel	1 manque d'infos	1 manque d'infos	3 manquent d'infos
Programme (catalogue)	1 après	2 consultent 1 dans un second temps 1 si nécessaire	3 consultent 3 dans un second temps 1 manque d'infos 2 mécontents
Programme du jour			
Parcours numérique ou visites guidées			2
Consultation des mots clés au médialounge			
Contact médiateur		3 dont 1 en aimerait plus	7
Aucun volontairement	3	1	

Utilisation des éléments de médiation selon le type de visiteurs

Nous proposons une lecture de l'utilisation des éléments de médiation selon le besoin éprouvé de compréhension par les visiteurs.

D'une manière générale, aucun des visiteurs rencontrés n'a cité les mots clés ou les programmes du jour. À l'inverse, c'est le programme de Villette Numérique dont une partie fait office de catalogue d'exposition pour *Zones de Confluence* qui a été le plus utilisé par les visiteurs, suivi de près par les médiateurs.

Les visiteurs avertis plutôt satisfaits de l'exposition ont tendance à être proche des visiteurs novices sur plusieurs éléments de médiation. Ils utilisent le catalogue à peu près de la même manière. Une partie d'entre eux l'ouvre directement, une autre partie s'y réfère dans un second temps pour plus d'informations, ce qui revient à peu près à le consulter si nécessaire, pour un

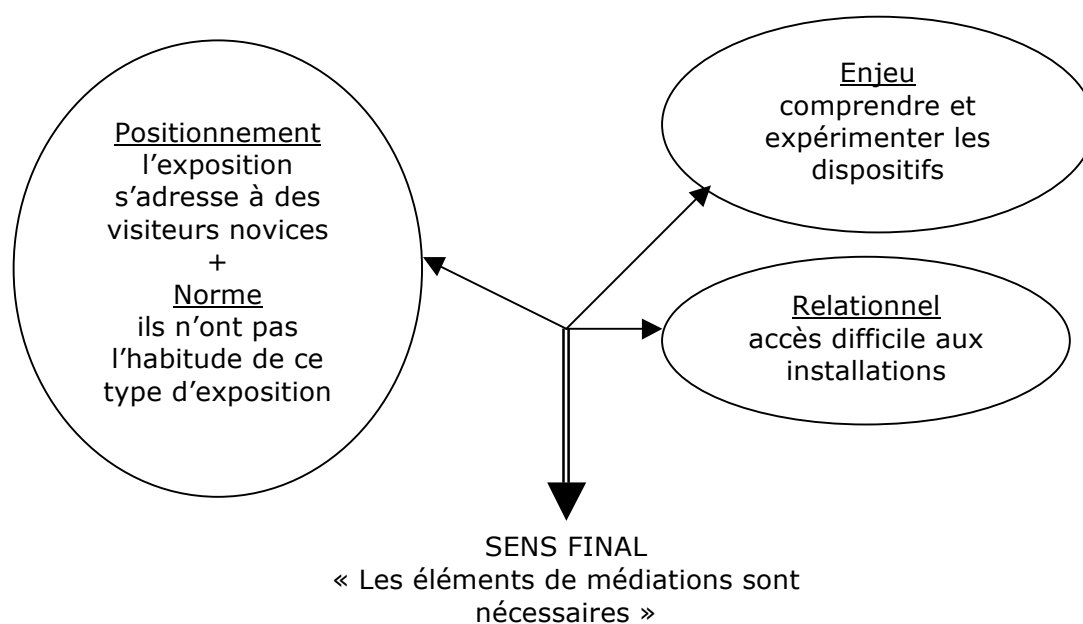
visiteur averti, et enfin un visiteur novice aurait aimé y trouver plus d'informations. Concernant les cartels, les visiteurs avertis et satisfaits, comme les novices, auraient aimé plus d'informations directement sur le cartel ou à côté de l'œuvre, pour leur éviter d'aller chercher dans le catalogue. Parmi ces mêmes visiteurs, quelques-uns d'entre eux sont allés sur le site Internet de Villette Numérique pour préparer leur visite, et / ou pour chercher des informations complémentaires par la suite. Enfin, ils sont également d'accord sur le rapport avec les médiateurs qui permettent souvent d'en apprendre plus sur l'exposition. En plus de ces différents éléments de médiation, deux visiteurs novices nous ont parlé des médiateurs lors d'une visite guidée ou d'un parcours numérique.

Deux visiteurs novices se détachent de l'ensemble et sont mécontents des informations trouvées dans le catalogue qui les ont mal orientés sur l'exposition. Et, un visiteur averti et plutôt satisfait de l'exposition nous dit avoir fait le choix de ne rien consulter pour expérimenter librement les installations artistiques.

Trois visiteurs avertis et plutôt insatisfaits de l'exposition se rapprochent de ce dernier en ne consultant aucun élément de médiation, et un autre en prenant le catalogue pour pouvoir revenir sur l'exposition plus tard. Paradoxalement un de ces visiteurs qui disent ne rien consulter, trouve que les cartels manquent d'informations.

4.3.2.2. Définition des éléments de médiations dans la situation d'exposition pour les différents types de visiteurs

Les éléments qui se dégagent suite à cette présentation de l'utilisation des éléments de médiation selon le type de visiteurs sont d'abord l'idée logique selon laquelle plus les visiteurs sont avertis et critiques, et moins ils utilisent les éléments de médiation pour appréhender les installations. Ensuite, nous constatons un rapprochement apparent de pratiques entre les visiteurs avertis et plutôt satisfaits de l'exposition et les visiteurs novices.



Définition des éléments de médiations dans la situation d'exposition pour les visiteurs avertis satisfaits et les visiteurs novices

Comme nous l'avons explicité précédemment, les visiteurs avertis plutôt satisfaits identifient les visiteurs novices comme principale cible de l'exposition. Positionnés comme novices, ces visiteurs n'ont pas l'habitude des expositions d'art numérique (normes). Pour réaliser leur enjeu de découvrir des installations numériques qui ne leur semblent pas facilement accessibles (relationnel), ils vont avoir recours aux différents éléments de médiation. La médiation est donc perçue par ces publics, comme incontournable pour accéder aux installations de *Zones de Confluence* et tirer quelque chose.

Sans remettre en cause cette proposition, il nous faut la nuancer. En effet, les éléments de médiation ne pouvaient pas faire directement partie de notre grille d'entretien, nos entretiens étant non directifs-actifs. Nous avons donc relevé dans le propos des visiteurs seulement les éléments qu'eux-mêmes mentionnaient. Ce qui veut dire que les visiteurs abordent uniquement les thèmes qu'ils trouvent, de leur point de vue, importants.

Les visiteurs novices ont tous trouvé l'exposition difficile d'accès, d'où la nécessité d'utiliser divers éléments de médiation au cours de leur visite et de nous en faire part lors de l'entretien. À l'opposé, les visiteurs avertis et plutôt insatisfaits ont des normes de visite d'exposition d'art numérique acquises. Par exemple, ils regardent pratiquement toujours les cartels, sans pour autant les

mentionner pendant l'entretien puisque cette pratique est pour eux habituelle. Cela explique peut-être le fait qu'un visiteur qui nous dit ne consulter aucun élément de médiation trouve quand même qu'il manque d'information sur les cartels.

Nous proposons donc de relativiser un peu les éléments du tableau précédent en les complétant de nos observations.

Les éléments de médiations pour les différents types de visiteurs dans l'exposition			
Cadre des positionnements	Novices	Avertis et satisfaits de l'exposition	Avertis et insatisfaits de l'exposition
Cadre des enjeux	Découvrir, comprendre	Évaluer et faire des découvertes singulières	Évaluer et faire des découvertes singulières
Cadre de la qualité des relations	Récente	Familière et conciliante	Familière et critique
Cadre des normes	Je dois être aidé pour accéder au sens	Ça dépend des dispositifs	Je dois pouvoir accéder seul au sens
SENS FINAL	« Nécessaires et indispensables pour comprendre les dispositifs et accéder au sens. »	« Sont performants ceux qui sont à portée dans la visite, les autres permettent d'accéder à une meilleure compréhension. »	« Sont performants ceux qui sont à portée dans la visite, les autres sont une perte de temps. »

Définition des éléments de médiations dans l'exposition
selon le type des visiteurs

Nous remarquons que deux visiteurs novices qui utilisent des éléments de médiation et en sont satisfaits, pensent cependant que ces éléments ne sont pas forcément nécessaires pour accéder aux dispositifs : « il faut prendre le temps » ou « c'est dommage que des explications soient nécessaires ». D'autres visiteurs avertis partagent naturellement cet avis. Les éléments de médiation représentent pour les visiteurs une aide à la compréhension des différentes installations de

l'exposition. Ce sont des outils relationnels qui sont à la disposition des visiteurs pour leur permettre d'en tirer une expérience positive (évaluer l'exposition, faire des découvertes, comprendre...). Aussi, un visiteur qui reconnaît avoir besoin d'aide est un visiteur qui manque de compétence. Pour éviter de se dévaloriser, certains visiteurs qui utilisent les éléments de médiations pensent toutefois que les installations s'expérimentent sans nécessiter d'explication.

Plus les visiteurs sont avertis (positionnements) et plus ils ont le sentiment d'avoir les connaissances nécessaires pour appréhender les installations, et surtout, ils pensent qu'elles doivent pouvoir fonctionner seules, c'est-à-dire sans nécessairement se référer à une quelconque explication. Leur norme de visite est « en tant que public expert, je dois pouvoir accéder seul au sens des différentes installations numériques ». Sur le plan relationnel, familiers de l'art numérique, ils n'ont pas besoin d'aide et se satisfont des éléments de médiation à portée de vue durant leur visite. Le cartel est un bon exemple de l'efficacité recherchée par les plus avertis. Il donne les informations de base et ne nécessite pas d'implication supplémentaire qui retarderait l'expert dans sa visite. Par contre, si une installation interpelle plus spécifiquement un visiteur averti, il se reportera au catalogue, au site web ou à d'autres supports externes après sa visite, dans une démarche volontaire de complément d'information.

Les visiteurs novices ont bien compris que les éléments de médiations ont été pensés pour les aider (relationnel) à découvrir les installations numériques et mieux en comprendre les sens. La plupart d'entre eux ont regretté qu'il n'y ait pas plus d'informations affichées pour pouvoir s'y référer plus facilement. Toujours au niveau relationnel, ce sont les médiateurs qui ont le plus apporté aux visiteurs novices pour accéder aux installations et partir de *Zones de Confluence* avec une idée de ce qu'est l'art numérique, enjeu de leur visite. Dans cette optique, ce sont les compétences et la disponibilité des médiateurs qui ont particulièrement été appréciées.

Maintenant que nous avons analysé cette situation d'exposition et la place particulière des éléments de médiation pour les différents types de visiteurs au niveau méso-situationnel, nous allons nous centrer sur leurs interactions avec les sept installations étudiées, au niveau micro-situationnel.

4.3.3. Interactions des visiteurs avec les sept installations numériques étudiées au niveau micro-situationnel

Nous allons voir dans les deux points suivants que l'analyse au niveau micro-situationnel bouleverse les types de visiteurs alors établis, et, analyser les interactions des visiteurs pour chacune des sept installations étudiées.

4.3.3.1. Éclatement des catégories de visiteurs dans leurs interactions avec les installations numériques

Après une analyse très minutieuse des rapports possibles entre les différentes catégories issues des entretiens, les propos recueillis sur les sept dispositifs étudiés et les différentes catégories de visiteurs dégagées à partir de nos observations, nous arrivons à deux constats :

- Nous ne pouvons émettre de lien direct entre les différentes catégories de visiteurs et les propos recueillis sur les sept installations étudiées. Par exemple nous ne pouvons pas dire que les visiteurs novices préfèrent telle ou telle installation et les visiteurs avertis, satisfaits ou non, telle autre.
- Sans tenir compte des différentes catégories de visiteurs dégagées, nous ne pouvons non plus rassembler des visiteurs qui partagent les mêmes propos sur les mêmes installations. Nous ne pouvons pas dire, par exemple, que ceux qui apprécient l'interactivité détournée de *N-cha(n)T* apprécient également le concept engagé de *Click here* et sont moins touchés par l'esthétique de *Synaptic-Bliss : Villette*.

Des remarques sont à faire sur ce dernier constat. Il n'est pas aisé d'essayer de faire ces liens alors que la plupart des interviewés n'ont abordé que trois ou quatre installations au cours de l'entretien.

Le seul lien que nous avons pu établir concerne quatre visiteurs qui apprécient l'interactivité entre le corps, l'image et le son dans *Bondage*, et trouvent aussi très poétique *Listening Post*, ils ont pris le temps de rentrer dans le dispositif. Même si la piste peu paraître intéressante, en tant que chercheur il nous semble plus qu'hasardeux de vouloir tirer des conclusions d'une exception.

Cependant, d'autres pistes, moins évidentes sont à explorer. Notamment, nous observons les mêmes interactions de catégories de visiteurs différentes avec certaines installations, ce à quoi nous ne nous attendions pas. Ces interactions

peuvent se comprendre par certaines catégorisations issues de leur propos recueilli lors des entretiens. Nous allons donc maintenant aborder ce point particulier.

4.3.3.2. Sens global de chaque installation pour les visiteurs

Contre toute attente, nous observons que les interactions des visiteurs avec les installations étudiées déconstruisent les catégories de visiteurs que nous avons repérées. Cela veut dire qu'il se forme de nouveaux groupes de visiteurs mixtes entre les types novices et avertis, globalement satisfaits ou non de l'exposition. Nous analysons ci-après ce phénomène, particulièrement visible avec certaines installations.

ACCESS

La plus marquante est *ACCESS*, qui rassemble à l'unanimité cinq visiteurs novices et un visiteur averti insatisfait. Ces visiteurs sont interpellés par l'aspect ludique de l'installation (cadre relationnel). Dès leur entrée dans l'exposition (temporel) ils sont surpris par la lumière qui n'éclaire qu'une personne (cadre physico-sensoriel), le visiteur se retrouve alors sous « les feux des projecteurs », il est mis en avant (positionnement). Certains peuvent éprouver un court moment de gêne qui s'explique par le cadre normatif inattendu : le visiteur ne s'attend pas à son arrivée à être acteur au centre des regards. La relation ludique prend le dessus pour redéfinir la norme dans le contexte des enjeux de visite : « je suis un visiteur qui vient à une exposition d'art numérique où je m'attends à être acteur au sein des dispositifs ». Le cadre spatial qui restreint le champ du faisceau lumineux permet au visiteur de s'en libérer aisément et d'accepter ainsi plus facilement cette nouvelle norme.

Bondage

Quelques visiteurs, avertis ou novices, sont sensibles à l'interactivité poétique de *Bondage*. Le dispositif est conçu dans une pièce fermée et sombre qui dégage une ambiance d'intimité (relationnel). Les visiteurs pénètrent lentement et prennent le temps de regarder l'image pixélisée face à eux. Les cadres temporel et physico-sensoriel correspondent ici aux normes habituelles de visite dans les expositions. Aidés ou non des éléments de médiation, ils s'aventurent dans l'espace et découvrent que leur mouvement crée des modifications sur l'image et

le son. Ces changements physico-sensoriels poussent les visiteurs à expérimenter davantage (enjeux) l'installation pour mieux dévoiler l'image de cette femme dénudée. L'interaction intuitive, sur le plan relationnel, est particulièrement appréciée par les visiteurs précisément parce qu'elle respecte l'intimité et la discrétion nécessaires socialement (normatif) pour regarder ce type d'image cachée / dévoilée d'un buste de femme nue et attachée.

Click here

Deux visiteurs novices et trois visiteurs avertis, dont deux insatisfaits, sont tous déçus de *Click here*. Installation conceptuelle qui ne propose pas d'interactivité, *Click here* ne correspond pas aux attentes des visiteurs (enjeux). De plus, il fait écho à un genre déjà développé par d'autres artistes sur d'autres médiums, ce qui amène les visiteurs à lui reprocher son manque d'innovation. Ce cadre temporel : « déjà vu » est particulièrement significatif pour les visiteurs qui s'attendent à être surpris ou à faire des découvertes inédites (enjeux).

Horizontal Technicolor

Concernant *Horizontal Technicolor*, trois visiteurs novices, et trois visiteurs avertis, dont un insatisfait, ne comprennent pas l'installation. Comme avec *Click here*, *Horizontal Technicolor* ne répond pas aux enjeux de visite les plus récurrents, à savoir, la participation et la découverte de l'art numérique. Faisons une parenthèse ici pour remarquer que quatre visiteurs novices se sont sentis interpellés par *Horizontal Technicolor* principalement par son esthétique abstraite et poétique qui renvoie aux normes d'appréciation artistique partagées dans les expositions où le visiteur ne s'attend pas à rencontrer des installations numériques. Pour nos visiteurs qui n'accrochent pas directement à l'esthétique (physico-sensoriel), leur intérêt se porte alors sur le concept. Et même aidés des éléments de médiations, ils n'y accèdent toujours pas : « j'ai cherché Kubrick et Antonioni, mais je ne les ai pas vus ». La relation est brisée et ces visiteurs partent déçus de n'avoir pu tirer quelque chose (enjeu) de cette installation particulièrement hermétique.

Listening Post

Le type de visiteurs n'a aucune influence sur l'appréciation très positive de *Listening Post*. D'abord l'installation est physiquement très accessible : située

dans un endroit ouvert, au centre de l'exposition. Ensuite elle interpelle visuellement par son agencement atypique d'une multitude de petits écrans. Le cadre physico-sensoriel est différent de la norme des interfaces dans l'exposition (écrans de projection ou d'ordinateurs). Le visiteur est interpellé (norme de visite de l'exposition) et a envie d'en découvrir plus (enjeux). C'est justement parce qu'il prend le temps de l'interaction avec l'installation qu'il se sent peu à peu immergé (relationnel). Les écrans, les mots qui défilent, la voix, les sons, tous ces éléments physico-sensoriels le plongent (relationnel) dans l'univers fascinant et /ou inquiétant de *Listening Post*.

N-CHA(n)T

N-CHA(n)T qui parvient particulièrement bien à déstabiliser tout type de visiteurs, a fait l'objet d'une analyse plus poussée (Méliani, 2006, pp.546-550). Au départ, certains peuvent être attirés par l'ambiance feutrée de la pièce où se trouve l'installation, cadres physique-sensoriel et relationnel. Les écrans d'ordinateurs à oreilles humaines interpellent les visiteurs avides de découverte et d'expérimentation (enjeux). Ils croient dans un premier temps pouvoir interagir avec l'installation (relationnel). En effet, les éléments physico-sensoriels : micros et images de personnes qui tendent l'oreille sont naturellement interprétés dans nos référents culturels normatifs comme une invitation à l'échange verbal. Un autre élément physico-sensoriel confirme cette première interprétation : l'écriture sur l'écran lorsqu'un visiteur parle dans le micro. Ce même élément accompagné de l'oreille qui se bouche va semer le trouble dans la relation construite jusqu'alors. Au bout d'un certain temps d'essai d'interaction verbale, le visiteur se rend compte que la relation n'est pas efficiente. Il peut alors conclure à une panne technique, le contexte physico-sensoriel conforte son idée sur les installations numériques et leur fiabilité (normes préconçues). Aidé par les éléments de médiations, le visiteur comprend le concept dont il a été victime (positionnement), à savoir l'incompatibilité homme / machine. Alors même que le visiteur cherche à expérimenter et à être surpris (enjeu de visite), il est ici décontenancé (relationnel) d'avoir été dupé par le dispositif de l'installation (positionnement).

Synaptic-Bliss : Villette

Deux visiteurs novices et trois visiteurs avertis, dont un insatisfait, sont très touchés par l'univers coloré et onirique de *Synaptic-Bliss : Villette*. Comme pour *Listening Post*, *Synaptic-Bliss : Villette* est d'abord perçue à distance (spatial) par le visiteur qui fait le choix de le contourner de l'extérieur ou d'y entrer. À l'intérieur, le visiteur se trouve immergé par des projections sur quatre grands écrans et par une ambiance sonore. Avec le contexte spatial, ces éléments physico-sensoriels plongent littéralement le visiteur dans l'univers de l'installation (positionnement). Un tapis vert permet au visiteur de s'asseoir ou de s'allonger (physico-sensoriel) pour pénétrer encore plus profondément dans cet univers et se déconnecter progressivement du monde extérieur. Ce qui ne serait pas admis à l'extérieur du dispositif est permis à l'intérieur (contexte normatif lié au positionnement). Ici le visiteur apprécie de « se laisser porter par l'ambiance ». Les images de nature retravaillées par ordinateur ne sont pas nécessairement perçues, mais participent à la construction d'un autre monde, différent de celui des machines (positionnement par rapport à l'opposition normative), dans lequel le visiteur se laisse aller à la détente (relationnel).

Les interactions des visiteurs avec les dispositifs, étudiées au niveau micro-situationnel, proposent une autre appréhension des publics tels que nous les avons définis au niveau méso-situationnel. Nous définissons ces nouveaux positionnements dans le point suivant concernant la typologie des interactions des visiteurs avec les sept installations étudiées dans *Zones de Confluence*.

4.3.4. Deux catégories de visiteurs au niveau micro-situationnel

Nous précisons ici, les nouveaux types d'interaction observés pour les visiteurs au niveau micro-situationnel. Comme pour les interactions analysées sur le terrain du festival @rt outsiders, nous essayons de construire une typologie qui reste au plus près du vécu des visiteurs en situation. Cette typologie vient répondre à la question : quels sont les visiteurs de l'exposition *Zones de Confluence* ? Et quelles sont les pratiques de visite qui se dégagent à partir des sept installations numériques étudiées ?

Nous tenons à souligner, encore une fois, que notre travail de recherche s'inscrit pleinement dans une démarche qualitative et compréhensive des phénomènes

humains qui vise à induire du sens à partir des données observées sur le terrain. Cette induction prend forme progressivement, dans un processus itératif entre le terrain et la formalisation des données (Paillé et Mucchielli, 2003). Dans cette optique, les typologies que nous élaborons ont pour objectif d'éclaircir des phénomènes sociaux contemporains en restant au plus près du vécu des acteurs. Notre tâche est difficile, puisque nous cherchons à la fois à conserver la subjectivité des différents visiteurs de l'exposition, et, à généraliser dans un processus englobant des réalités qui se croisent pour permettre une lecture de leurs vécus et accéder ainsi aux différents sens possibles de la situation d'exposition. Ce travail sur la construction du sens en situation pour différents types de visiteurs doit nous conduire *in fine* à mieux connaître les pratiques des publics de l'art numérique pour anticiper la mise en exposition des installations.

Nous parvenons ainsi à dégager six types de visiteurs regroupés en deux catégories : ceux qui ont un sens globalement positif de leurs interactions avec les installations de *Zones de Confluence*, et ceux qui en ont un sens globalement négatif. Bien entendu, les frontières entre chaque type sont perméables et chaque visiteur peut appartenir à plusieurs types.

4.3.4.1. Types de visiteurs qui dégagent un sens globalement positif avec les installations

Cette première catégorie comprend tous les visiteurs qui ont une expérience globalement positive de leurs interactions avec les installations étudiées, nous les avons nommés les visiteurs explorateurs, immergés ou fascinés.

Les visiteurs explorateurs

Les visiteurs explorateurs se laissent prendre au jeu de l'interaction proposée par le dispositif. Ils investissent un rôle d'acteur et expérimentent ce qui leur est proposé. Ils aiment interagir ou contempler, et apprécient la diversité des installations. Cette hétérogénéité leur donne envie de découvrir les installations et de mieux connaître l'art numérique.

De leur point de vue, les artistes demandent aux visiteurs de s'impliquer, c'est un contrat implicite dans l'art numérique. Cette implication est facilitée par les installations qui créent une relation de type interactive ou ludique.

	La situation proposée par les installations pour les visiteurs explorateurs
Cadre des positionnements	Explorateurs : ils sont acteurs et expérimentent les installations
Cadre normatif	« Nous sommes là pour jouer le jeu. »
Cadre identitaire	Découvrir, expérimenter, s'enrichir.
Cadre de la qualité des relations	Les installations intriguent ces visiteurs. Nécessité de s'impliquer dans la relation. Apprécient particulièrement les relations ludiques ou interactives.
Cadre physique et sensoriel	Présence d'écrans, d'images et de sons. Diversité des installations. Lumière tamisée.
Cadre temporel	Se consacrent un temps pour découvrir les différentes installations d'une exposition d'art numérique.
Cadre spatial	Exposition d'art numérique dans la Grande Halle de la Villette au sein du festival Villette Numérique.
SENS FINAL	« Nous nous impliquons dans les différentes interactions à travers lesquelles nous sollicitent les installations, et nous apprécions leur diversité. »

Sens final des interactions avec les installations de Zones de Confluence pour les visiteurs explorateurs

Les cadres identitaire et normatif sont particulièrement prégnants pour ces visiteurs positionnés comme explorateurs. Leur enjeu est de découvrir l'art numérique, d'expérimenter des installations et de partir de *Zones de Confluence* en s'étant enrichis. Dans cette optique, s'ils viennent à cette exposition, c'est pour « jouer le jeu », c'est-à-dire explorer effectivement les installations et essayer de faire ce qu'elles leur proposent pour pouvoir *in fine* développer leurs connaissances en la matière.

Notons l'importance du cadre relationnel et temporel pour les visiteurs explorateurs qui insistent sur la nécessité de s'impliquer avec les installations d'art numérique avant de pouvoir en tirer un quelconque bénéfice.

Les visiteurs réalistes

Ces visiteurs savent à quoi s'attendre et apprécient les installations pour ce qu'elles sont. Ils ont conscience des forces, des faiblesses de *Zones de Confluence* et les ont anticipées. Ils savent pourquoi ils font le déplacement et puisent dans cette exposition tout ce qu'ils ont à en retirer.

Du point de vue personnel, ils pourraient émettre des critiques sur telle ou telle installation, mais globalement ils apprécient le caractère historique et thématique de l'exposition qui présente pour eux un bon panorama de l'art numérique. Les installations sont variées et représentatives.

Ils attachent une importance particulière à la médiation, notamment au catalogue qui apporte des informations supplémentaires nécessaires à la compréhension et permettent de remettre l'œuvre dans son contexte. Ainsi, les visiteurs réalistes se rendent compte que les installations peuvent être difficiles d'accès pour certains visiteurs.

	La situation proposée par les installations pour les visiteurs réalistes
Cadre des positionnements	Réalistes quant à la sélection des installations.
Cadre normatif	Leur vécu correspond à leurs attentes.
Cadre identitaire	Expérimenter des installations, enrichir leur culture de l'art numérique et la partager avec d'autres.
Cadre de la qualité des relations	Certaines installations sont difficiles d'accès : nécessité du catalogue.
Cadre physique et sensoriel	Diversité des installations.
Cadre temporel	Prendent le temps de découvrir <i>in situ</i> des installations.
Cadre spatial	Exposition d'art numérique dans la Grande Halle de la Villette au sein du festival Villette Numérique.
SENS FINAL	« Nous sommes satisfaits de ce panorama qui nous donne l'occasion d'expérimenter certaines installations et qui ouvre l'art numérique à un public plus large. »

Sens final des interactions avec les installations de Zones de Confluence pour les visiteurs réalistes

Ces visiteurs sont positionnés comme réalistes par ce qu'ils apprécient la réalité de l'exposition avec justesse. Nous pouvons penser qu'ils partagent globalement les mêmes normes que le commissaire d'exposition qui a sélectionné les installations, et qu'ils sont satisfaits des choix opérés. Ces visiteurs ont déjà des connaissances en art numérique et viennent principalement pour voir et expérimenter des installations ou découvrir des artistes dont ils ont peut-être entendu parler ailleurs (revues, sites web...).

Ils se positionnent comme étant publics de l'art numérique et comprennent que cette exposition permettra de faire découvrir cette forme d'art à de nouveaux

visiteurs. De ce point de vue, ils apprécient le panorama représenté par les différents types d'installations (cadre physique et sensoriel), mais soulignent la difficulté d'accès de certaines et l'importance du catalogue (cadre relationnel).

Les visiteurs immergés

Les visiteurs immergés dans *Zones de Confluence* sont surtout séduits par l'esthétique des installations, ils constatent une véritable recherche plastique de la part des artistes. Ces visiteurs plongent littéralement dans l'univers sonore et visuel de l'exposition.

Pour ces visiteurs immergés, les installations se lisent d'elles-mêmes, il suffit de prendre le temps. Ces installations les touchent particulièrement aux niveaux des sens et des émotions. Ils sont peu à peu captivés voire hypnotisés par la force des installations principalement esthétique, mais aussi conceptuelle ou technique. Certains d'entre eux soulignent leur intérêt pour la conception et la réalisation sur ce plan technique.

	La situation proposée par les installations pour les visiteurs immergés
Cadre des positionnements	Immergés par la force des installations.
Cadre normatif	Norme de découverte, sans <i>a priori</i> pré-construit, la relation à l'art est de l'ordre du ressenti.
Cadre identitaire	Envie de se laisser porter sans chercher à comprendre le pourquoi du comment.
Cadre de la qualité des relations	Les installations attirent et hypnotisent les visiteurs. Ils sont touchés.
Cadre physique et sensoriel	Présence d'écran et d'images et de sons. Lumière tamisée. Sens et émotions en éveil.
Cadre temporel	Prendre le temps pour expérimenter les différentes installations.
Cadre spatial	Exposition d'art numérique dans la grande halle de la Villette au sein du festival Villette Numérique.
SENS FINAL	« Nous sommes peu à peu captivés par l'intensité des installations, sur les plans esthétique, conceptuel ou technique. »

Sens final des interactions avec les installations de *Zones de Confluence* pour les visiteurs immergés

Les cadres physique-sensoriel ainsi que celui de la qualité des relations sont particulièrement importants pour les visiteurs positionnés comme immergés dans

leurs interactions avec les différentes installations de *Zones de Confluence*. En effet, ils sont particulièrement sensibles aux sons, aux images et à l'univers particulier créé par ces éléments. Ces visiteurs prennent le temps de se laisser porter et envahir par les différentes installations.

Pour eux, l'art est avant tout une aventure émotionnelle et sensitive. D'un point de vue normatif, il n'est pas nécessaire pour ces visiteurs d'avoir un stock de connaissances sur le genre artistique pour en avoir une expérience riche et intense.

4.3.4.2. Types de visiteurs qui dégagent un sens globalement négatif avec les installations

Notre seconde catégorie au niveau micro-situationnel regroupe les visiteurs perplexes, sceptiques et désabusés. Ils ont tous une vision globalement négative de leurs interactions avec les installations.

Les visiteurs perplexes

Ces visiteurs sont hésitants, ils ne savent pas quoi penser de l'exposition et ne sont pas convaincus par les installations. Ils auraient envie d'y adhérer, mais éprouvent une retenue certaine. Ils doutent notamment de la pertinence conceptuelle des installations qu'ils jugent trop abstraites et difficilement abordables. Alors qu'ils pensent que l'installation doit se comprendre d'elle-même, ils aimeraient parfois plus d'explication.

Quelquefois étonnés et d'autres fois déçus, ils partent en s'interrogeant. Paradoxalement rien ne les a vraiment percutés, mais ils ne sont pas vraiment insatisfaits. Ils apprécient de découvrir cet ensemble hétérogène.

	La situation proposée par les installations pour les visiteurs perplexes
Cadre des positionnements	Perplexes face au propos des installations.
Cadre normatif	L'art doit être accessible.
Cadre identitaire	Aimeraient comprendre le sens plus naturellement.
Cadre de la qualité des relations	Ambivalence, ils s'interrogent sur ces installations et ne savent pas comment réagir.
Cadre physique et sensoriel	Forte diversité des installations. Lumière tamisée.
Cadre temporel	S'attardent parfois sur certaines installations, mais ont tendance à peu s'investir.
Cadre spatial	Exposition d'art numérique dans la grande halle de la Villette au sein du festival Villette Numérique.
SENS FINAL	« Nous ne savons que penser de ces installations. »

Sens final des interactions avec les installations de Zones de Confluence pour les visiteurs perplexes

Le cadre de la qualité des relations et le cadre normatif définissent au mieux ces visiteurs positionnés comme perplexes. En effet, c'est parce que l'art doit être accessible et que l'on doit comprendre de soi-même le propos de l'artiste qu'ils s'interrogent sur les installations de *Zones de Confluence*.

Ces visiteurs ne prennent pas le temps de s'impliquer davantage dans leur relation aux installations, ils aimeraient qu'elles soient plus facilement accessibles.

Les visiteurs sceptiques

Les visiteurs sceptiques ne comprennent pas la plupart des installations, et même lorsqu'ils consultent le catalogue, ils restent dubitatifs quant à leur propos. Ils ont l'impression que les techniques, lorsqu'elles fonctionnent, masquent un vide conceptuel.

Dans l'ensemble, l'exposition est perçue comme trop élitiste et institutionnelle, elle ne reflète pas la diversité des pratiques en art numérique. Ils sont frustrés de ne pas comprendre ces installations qu'ils jugent difficiles d'accès.

	La situation proposée par les installations pour les visiteurs sceptiques
Cadre des positionnements	Sceptiques, ils doutent du propos des installations.
Cadre normatif	« Nous devrions comprendre quelque chose. »
Cadre identitaire	Cherche le concept : que veut dire l'artiste ?
Cadre de la qualité des relations	Frustrés par ces installations trop difficiles d'accès.
Cadre physique et sensoriel	Forte présence de la technologie. Lumière tamisée.
Cadre temporel	S'investissent plus ou moins.
Cadre spatial	Exposition d'art numérique dans la Grande Halle de la Villette au sein du festival Villette Numérique.
SENS FINAL	« Nous doutons de la pertinence de ces installations : soit leur faiblesse conceptuelle est masquée par la technique, soit elles sont trop élitistes. »

Sens final des interactions avec les installations de Zones de Confluence pour les visiteurs sceptiques

Positionnés comme sceptiques, ces visiteurs sont en effet méfiants à l'égard des idées développées par les artistes dans les installations de *Zones de Confluence*. Le cadre normatif est ici primordial, ils se sentent capables de comprendre et ne doutent pas de leurs compétences, mais du concept véhiculé par les installations. La technologie est l'élément principal repéré par ces visiteurs au niveau physique et sensoriel. Ils s'expliquent le manque de contenu par la prégnance technologique.

Ces différents cadres les conduisent à critiquer l'exposition comme étant trop élitiste et ils partent avec un sentiment de frustration en se demandant si elle s'adressait vraiment à eux.

Les visiteurs désabusés

Les visiteurs désabusés sont tous d'accord pour dire que l'exposition leur procure un sentiment de « déjà vu ». Ils s'attendaient à quelque chose de plus enrichissant.

Ces visiteurs sont très exigeants en termes de nouveauté conceptuelle, technique ou esthétique. Ils critiquent fortement le déficit d'innovation concernant l'interactivité, le manque de poésie et de sensibilité concernant la

plupart des installations. D'après eux, les artistes semblent fascinés par la technologie, et ainsi l'esthétique est écrasée par la technique.

	La situation proposée par les installations pour les visiteurs désabusés
Cadre des positionnements	Désabusés : ils se sont trompés sur la qualité des installations.
Cadre normatif	Une bonne exposition doit montrer ce qui se fait de mieux en la matière.
Cadre identitaire	Cherchent à être surpris et à enrichir leur culture de l'art numérique.
Cadre de la qualité des relations	Décus par la pauvreté conceptuelle, technique et esthétique.
Cadre physique et sensoriel	Tous les éléments en présence sont très classiques : beaucoup d'écrans.
Cadre temporel	Font rapidement le tour des différentes installations.
Cadre spatial	Exposition d'art numérique dans la grande halle de la Villette au sein du festival Villette Numérique.
SENS FINAL	« Décus par la qualité des installations, nous repartons bredouilles. »

Sens final des interactions avec les installations de Zones de Confluence pour les visiteurs désabusés

Les cadres normatif et identitaire définissent les prédispositions dans lesquelles se trouvent les visiteurs que nous positionnons comme désabusés. Pour eux, une bonne exposition doit montrer ce qu'il se fait de mieux en art numérique, ils viennent à *Zones de Confluence* pour faire des découvertes et être touchés par la qualité des installations. Ayant des attentes très élevées sur la sélection des installations (norme), ils sont déçus du résultat (relationnel) à tous points de vue : conceptuel, technique et esthétique.

4.3.5. Comparaison des deux niveaux situationnels

Comme nous l'avons fait dans le chapitre précédent, nous proposons de clore notre analyse sémiotique situationnelle par une comparaison des deux niveaux étudiés. Les deux tableaux suivants reportent le sens global de la situation pour les différents types de visiteurs.

Avertis	plutôt insatisfaits	« Nous sommes déçus de l'exposition, les installations manquent d'originalité »
Avertis	plutôt satisfaits	« Nous apprécions l'état des lieux réalisé par l'exposition, mais émettons des craintes relatives à son accessibilité pour les visiteurs identifiés comme cible »
Novices		« Nous sommes contents de l'exposition qui nous a permis d'expérimenter l'art numérique »

Typologie des visiteurs au niveau méso-situationnel

Visiteurs qui dégagent un sens globalement positif avec les installations	Les visiteurs explorateurs	« Nous nous impliquons dans les différentes interactions à travers lesquelles nous sollicitons les installations, et nous apprécions leur diversité. »
	Les visiteurs immergés	« Nous sommes satisfaits de ce panorama qui nous donne l'occasion d'expérimenter certaines installations et qui ouvre l'art numérique à un public plus large. »
	Les visiteurs réalistes	« Nous sommes peu à peu captivés par l'intensité des installations, sur les plans esthétique, conceptuel ou technique. »
Visiteurs qui dégagent un sens globalement négatif avec les installations	Les visiteurs perplexes	« Nous ne savons que penser de ces installations. »
	Les visiteurs sceptiques	« Nous doutons de la pertinence de ces installations : soit leur faiblesse conceptuelle est masquée par la technique, soit elles sont trop élitistes. »
	Les visiteurs désabusés	« Déçus par la qualité des installations, nous repartons bredouilles. »

Typologie des visiteurs au niveau micro-situationnel

Il s'agit maintenant de chercher s'il y a des correspondances entre la typologie du niveau méso-situationnel et la typologie du niveau micro-situationnel. L'appréciation globale des installations est-elle dépendante du type de visiteurs : novices, avertis plutôt satisfaits ou insatisfaits.

Par exemple est-ce que les visiteurs de types explorateurs et immergés sont les novices au niveau méso-situationnel ? Est-ce que les réalistes et perplexes au niveau micro-situationnel correspondent aux visiteurs avertis et plutôt satisfaits ? Et est-ce que ce sont les visiteurs avertis et plutôt insatisfaits qui sont de types sceptiques et désabusés ?

Centrons-nous pour commencer sur les visiteurs qui dégagent un sens globalement positif avec les installations. Nous sommes ici sûrs d'une chose, c'est qu'il ne s'agit pas des visiteurs avertis plutôt insatisfaits. En effet, ils ne

peuvent être à la fois insatisfaits et dégagés un sens globalement positif. Ainsi, nous pouvons dire que les visiteurs de type explorateurs, immergés ou réalistes sont des visiteurs novices ou avertis plutôt satisfaits de l'exposition. Par contre nous ne pouvons davantage spécifier les relations entre ces différents types de visiteurs.

En ce qui concerne les visiteurs qui dégagent un sens globalement négatif avec les installations, quelles relations pouvons-nous dégager au regard du niveau méso-situationnel ? Les visiteurs de type perplexes qui ne retiennent rien en particulier mais ne sont pas vraiment insatisfaits peuvent correspondre aux trois types de visiteurs dégagés au niveau méso-situationnel. Il en est de même pour les visiteurs de type sceptiques qui doutent de la pertinence des installations au niveau micro-situationnel, mais peuvent très bien apprécier le fait que cette exposition ait été conçue et qu'ils aient pu la parcourir.

Avec toutes les réserves nécessaires, nous faisons une dernière comparaison qui nous paraît évidente. Il s'agit de la correspondance entre les visiteurs désabusés au niveau micro-situationnel et les visiteurs avertis plutôt insatisfaits au niveau méso-situationnel. En effet, ces visiteurs fortement déçus par la qualité des installations repartent bredouilles, c'est-à-dire sans retirer quoi que ce soit de l'exposition.

Nous venons d'essayer de faire correspondre les différents types de visiteurs aux deux niveaux situationnels étudiés. Nous souhaitons insister sur nos précautions à ne pas forcer les relations car ce qui semble évident en apparence ne l'est pas forcément dans la réalité vécue par les visiteurs. L'esprit rationalisant de l'être humain cherche parfois des liens logiques là où il y a des paradoxes.

4.4. Conclusion et préconisations

Pour conclure ce chapitre dédié à l'étude des interactions des visiteurs avec des installations numériques dans le cadre d'une exposition, nous insistons dans un premier temps sur trois points. Nous revenons d'abord sur la question de la légitimation de l'art numérique, puis sur les rapports entre art et science, et enfin, sur celle de la médiation qui sous-tend l'accessibilité aux installations pour les visiteurs. Nous terminons ensuite en formulant des préconisations sur ce type

d'exposition au regard des résultats produits par notre analyse.

Le temps du défrichage par les artistes pionniers est passé, et bien que l'art numérique soit en train de s'organiser de façon plus structurée, sa reconnaissance et sa formalisation dans les normes socioculturelles du monde artistique et culturel sont toujours en cours. Cette exposition en est un bon exemple. Elle participe à un mouvement de légitimation des pratiques artistiques numériques en regroupant des installations qui rendent compte de pratiques plurielles, qui abordent des thématiques différentes, qui retracent aussi une évolution historique et enfin qui regroupent des artistes internationaux.

Nous constatons dans les discours que la controverse sur la technique est loin d'être dépassée dans le domaine de l'art numérique. Dans un sens, les visiteurs accusent parfois les artistes d'être trop centrés sur la technologie. Dans l'autre, certains visiteurs ont tendance à associer l'art numérique à un art interactif, l'interactivité n'étant qu'une des possibilités offertes par le numérique. Il y a dans *Zones de Confluence* de nombreuses installations qui n'utilisent pas l'interactivité et explorent d'autres aspects technologiques. Nous pensons notamment aux dispositifs qui intègrent des réseaux, aux dispositifs immersifs ou à ceux qui s'approprient les travaux sur l'intelligence artificielle ou la réalité virtuelle.

En art numérique, la technologie est par définition un élément du dispositif des installations, au service d'une démarche artistique. Nous savons que de tout temps les avancées techniques ont eu des répercussions directes sur la manière de penser et de réaliser la création par l'artiste²⁹. Dans leurs pratiques de création, les artistes s'approprient la technologie, et dans leurs pratiques de visite, les publics s'approprient les installations numériques. Les différents artistes et les différents visiteurs n'ont pas nécessairement la même vision de la technologie et ne sont pas non plus d'accord sur la place à lui accorder au sein des installations. L'installation est le lieu où se rencontrent les univers de référence de différents acteurs de l'art numérique.

²⁹ Cf. 1.1.1.1. Situer l'art numérique.

Tous les visiteurs ont abordé à un moment ou à un autre la question du sens à travers le besoin de compréhension ou les éléments de médiation. Accéder au sens de l'œuvre renvoie à la problématique de la réception en art qui dépasse largement les expositions d'art numérique. Deux écoles s'opposent, celle qui prône l'érudition au détriment de l'émotion, et celle qui plaide pour la candeur aux dépens de la culture. Sans vouloir trancher définitivement le débat, nous pensons que l'exposition doit intéresser les visiteurs avertis, être accessible aux novices et toucher aussi ceux qui sont entre les deux. C'est précisément en pensant un dispositif de médiation souple et modulable que différents publics pourront se retrouver dans une même exposition.

Ce dernier point nous conduit directement aux préconisations que nous formulons suite à l'ensemble de notre analyse des interactions des visiteurs avec les installations de *Zones de Confluence*. Toutes nos remarques s'orientent vers une meilleure intégration des éléments de médiation.

1/ Mieux communiquer les informations du catalogue :

Certaines informations du catalogue auraient pu être plus accessibles. Par exemple, il serait question de réaliser des cartels plus grands sur lesquels aurait figuré une courte description des installations, en plus des éléments classiques (titre de l'installation, année de réalisation, nom de l'artiste). Ainsi, les visiteurs qui n'ont pas le catalogue en main ou qui ne souhaitent pas s'y référer durant leur visite auraient un accès plus direct à ces informations immédiatement disponibles lorsqu'ils entrent en interaction avec l'installation.

2/ Mieux expliciter la fonction des mots clés sur les cartels :

Aucun des visiteurs interviewés ne nous a parlé de ces mots clés. Ils n'ont donc pas été signifiants pour eux. Il suffirait d'écrire par exemple une mention du type : « mots clés à consulter au Médialounge ou sur le site web de Villette Numérique ».

3/ Mieux insérer le programme du jour :

En effet, bien que le programme du jour vise à mieux communiquer les informations du catalogue ou du site web de Villette Numérique, il n'a pourtant

pas été abordé par les visiteurs rencontrés. En plus de sa diffusion journalière sur une feuille volante, nous pourrions penser à un panneau d'affichage situé à la billetterie ou à l'accueil et mis à jour quotidiennement. Cette redondance permettrait de mieux prendre connaissance de ces informations.

Notons toutefois que d'autres formes de médiations ont été appréciées comme les parcours numériques qui permettaient une bonne appropriation des diverses installations. Les médiateurs ont aussi été fondamentaux pour la plupart des visiteurs. Comme cela a été le cas dans *Zones de Confluence*, soulignons qu'ils doivent être formés spécifiquement à l'exposition, et qu'il est aussi intéressant qu'ils viennent de milieux différents et complémentaires pour mieux s'adapter aux publics.

De nouvelles formes de médiation restent à inventer, elles peuvent autant servir les expositions d'art numérique que les expositions d'art contemporain, par exemple.

L'enjeu de ces préconisations est de s'adresser à différents types de visiteurs dans la même exposition et de laisser chacun libre de son investissement dans les installations et dans l'exposition.

Cette deuxième partie de la recherche était dédiée à l'étude des interactions des visiteurs avec l'installation d'@rt outsiders au chapitre 3 et celles de *Zones de Confluence* au chapitre 4. Nous investissons à présent, dans la troisième partie de la thèse, le domaine du web pour nous centrer sur les interactions des visiteurs avec les sites web artistiques, plus spécifiquement de type net art.

TROISIÈME PARTIE

ÉTUDES DES INTERACTIONS DES PUBLICS AVEC DES SITES WEB ARTISTIQUES

Notre deuxième type de terrain quitte les lieux d'exposition pour investir le domaine du web. Nous allons ici étudier les pratiques des internautes en situation de consultation de site web artistiques, puis plus spécifiquement avec une œuvre net art. Précisons dès à présent que nous nous sommes centrés sur des internautes définis comme publics de l'art numérique. En tant que publics, ces internautes ont des pratiques ancrées dans leur quotidien que nous pouvons donc qualifier d'usages¹⁴⁹.

Avant cela, nous devons faire un détour méthodologique pour adapter nos méthodes de recueil aux spécificités d'un dispositif artistique médiatisé par Internet.

¹⁴⁹ Cf. 2.2.2. De l'usage aux pratiques.

Chapitre V

5. Spécificités des sites web : nécessité d'adapter nos méthodes

En préambule nous exposons les raisons pour lesquelles nous nous trouvons dans une situation où les méthodes à notre disposition ne suffisent pas. Nous faisons ensuite la proposition de la « méthode interactionniste » pour répondre à nos impératifs d'enquête. Dans une troisième partie, nous présentons notre terrain d'enquête et expliquons ensuite comment nous intégrons la « méthode interactionniste » à notre méthodologie de recueil de données ; et enfin, nous concluons sur les points forts et les limites de cette méthode.

5.1. Observer une situation habituellement non partagée

Les méthodes de recueil et d'analyse mises en œuvre nous ont permis jusqu'alors d'étudier les publics de l'art numérique à deux niveaux situationnels : celui de l'exposition (mésos) et celui du rapport à l'installation (micro). L'exposition est une forme de médiatisation publique (Davallon, 1999) et socialement partagée, ce qui nous permet d'observer et de décrire les conduites des visiteurs dans l'exposition, avec les installations, et avec leur accord, de les interviewer en situation.

Nous cherchons ici à observer des internautes en train d'interagir avec des sites web artistiques. Réaliser le recueil de données pendant la situation de consultation de l'internaute est pour nous capital.

Nombreuses sont les méthodes qui conduisent des entretiens avant, après, voire même en général, décontextualisant ainsi l'acteur de ses implications physiques dans la situation.

Nous nous retrouvons donc face à un problème méthodologique : comment observer les usages d'internautes en situation de consultation avec des sites web artistiques alors que le média Internet et le dispositif d'accès (ordinateur) induisent une situation privée dans laquelle l'internaute est le seul acteur humain ?

Pour répondre au mieux à notre primat situationnel, nous proposons dans le point suivant un nouvel assemblage méthodologique de recueil. Nous utilisons des méthodes qualitatives de recueil fondamentales pour créer un agencement spécifique qui peut être utilisé dans d'autres situations de recherches, mais s'inscrivant toutefois dans un cadre bien défini.

5.2. La « méthode interactionniste »

Précisions avant tout qu'il ne s'agit pas d'innovation méthodologique, mais bien d'adaptation. Cette démarche d'adaptation des méthodes s'inscrit pleinement dans la posture qualitative et constructiviste (Paillé, Mucchielli, 2003) du chercheur en sciences humaines.

Nous avons élaboré la « méthode interactionniste » avec Jean Brunel (Brunel et Méliani, 2006 et Méliani 2008) qui souhaitait aussi recueillir des données qualitatives sur les internautes en situation de consultation de sites web, dans son cas ce sont des sites institutionnels. D'un point de vue général, notre démarche consiste à observer des internautes en situation de consultation d'un site web artistique et à les interviewer sur leur parcours de visite.

Compte tenu de nos attentes, cette première définition de « méthode » : « une procédure de réflexion [...] qui mène à une meilleure connaissance d'un phénomène (Mucchielli, 1996, p. 5) » nous encourage dans notre voie.

Une méthode est à la fois une « démarche générale de pensée dans un domaine scientifique (Dortier, 2005, p. 554) » ; dans notre cas, elle cherche à appréhender la complexité des phénomènes humains en sciences de l'information et de la communication. Une méthode est aussi, et c'est ce que nous allons développer maintenant, l'agencement de « certaines techniques d'investigations propres à la recherche » (Ibid) qui seront pour nous de nature qualitative.

Nous exposons d'abord les principes propres à notre orientation intellectuelle qui sont à la base de la « méthode interactionniste », puis nous présenterons plus concrètement ses outils et son articulation.

5.2.1. Les principes fondateurs

La méthode s'appuie sur la mise en situation de l'internaute pour recueillir des commentaires à propos de l'objet étudié. Trois principes fondamentaux soutiennent notre construction méthodologique.

L'étude du dispositif¹ par sa mise en situation avec un acteur social.

Le dispositif est un dispositif communicationnel dont le sens se comprend dans l'interaction, c'est-à-dire dans l'action située de navigation de l'internaute (Quéré, 1997). Ce premier principe s'ancre dans une approche phénoménologique et situationnelle : chaque acteur construit ses propres significations en situation, et ces significations sont aussi partagées par des communautés d'acteurs qui se définissent au travers de leurs normes socioculturelles.

Le recueil de commentaires émis par l'acteur sur son action avec le dispositif.

Ici, le site web sert de matériel starter pour amener l'internaute à produire une première analyse « personnelle » de l'objet. Nous cherchons à recueillir la construction sociale du sens pour l'acteur en interaction avec le site web afin de savoir comment celui-ci construit son monde et quelles sont les règles qui engendrent et gouvernent son jugement (Garfinkel, 1967).

La construction de la situation de recherche caractérisée par la mise en situation acteur/dispositif permettant le recueil de données (observation et discours) par le chercheur.

La construction d'une situation d'expérimentation se justifie par l'impossibilité d'observer « la réalité habituellement vécue ». Il s'agit d'intégrer le chercheur à la situation d'interaction entre l'acteur et le site web, en restant au plus près des phénomènes empiriques. « Le sujet-analysant est toujours là, avec ce qu'il est et ce qu'il porte, mais le sujet-analyseur est mis entre parenthèses (Paillé & Mucchielli, 2003, p. 71) ». Le chercheur opère un décentrage pour se soustraire à ses catégories initiales d'interprétation qui peuvent s'avérer aveuglantes.

¹ Se reporter également au 2.2.4.1. Le dispositif.

5.2.2. Les éléments de base

La méthode proposée s'appuie sur un certain nombre d'éléments incontournables dont l'agencement est libre. Ces éléments sont de deux natures : les composants (ingrédients et outils) et les savoir-faire (techniques habituelles dans les méthodes de recueil qualitatives).

Tous les éléments doivent être présents, mais ils peuvent être utilisés dans un ordre différent par le chercheur, en fonction de ses objets et objectifs de recherche. Pour autant, la méthode ne sera efficace que si l'articulation des éléments, dont le chercheur doit avoir conscience, est pertinente. Le lecteur pourra se faire une idée plus précise de ces différents agencements dans l'article co-écrit avec Jean Brunel (2006).

5.2.2.1. Les composants

Les composants sont les acteurs ou entités, sans quoi rien ne peut se faire. Un composant est une entité indépendante qui a son existence propre en dehors de sa participation à la méthode. L'articulation de ces composants en situation fait que quelque chose émerge.

- **Un acteur internaute** : au centre de notre attention, il est en interaction avec le dispositif; il a un projet de consultation et dans son action, révèle ce qu'il ne peut formaliser (ses acquis socioculturels, ses *déjà-là*).
- **Un site web** : dispositif hypermédia au sens de Jean-Pierre Balpe (1990), il est considéré comme un acteur de la situation. Le site web est porteur d'intentions plus ou moins explicites, intentions de conception aisément identifiables et intentions qui échappent aux concepteurs, mais se révèlent dans l'interaction avec l'acteur.
- **Un ordinateur** : dispositif informatique de médiatisation. Nous entendons par là l'ensemble du matériel nécessaire à une consultation de sites web : ordinateur personnel, dispositif de pointage, clavier, connexion Internet, écran, etc. C'est à la fois un média, un support et une interface qui permettent d'accéder, de mettre en forme et d'instaurer la relation entre l'acteur et le site web.

- **Une caméra** : outil permettant le recueil de données audiovisuelles. Elle est fortement présente dans la situation d'expérimentation construite par le chercheur et éloigne l'acteur de la "situation habituellement vécue". Elle est indispensable compte tenu de la complexité de la situation observée, complexité relative aux multiples possibilités d'interactions de l'internaute avec le site web et non due à la technicité du site.
- **Un lieu habituel de navigation** : pour être au plus près du vécu des acteurs observés, et éviter les biais trop importants d'une observation expérimentale en laboratoire.

5.2.2.2. Les savoir-faire

Le chercheur doit également convoquer des savoir-faire pour appliquer la « méthode interactionniste ». Ils lui permettent de recueillir le sens pour l'acteur en interaction avec le site web. Ces savoir-faire contribuent à notre méthode, mais existent en dehors et sont employés dans d'autres méthodes, ils sont courants dans la recherche qualitative.

- **Formaliser le projet de consultation**

Dans une attitude empathique, comme lors d'un entretien non directif, nous cherchons à identifier les intentions de consultation de l'acteur : ce qu'il pense faire au cours de sa consultation. On cherche ici à identifier le projet que porte l'acteur social, projet qui traduit ses actions et ses conduites (Mucchielli, 1998). Formaliser le projet de consultation à un temps T est capital pour apprécier l'évolution de ce projet qui se traduira par les actions de l'acteur au cours de sa consultation. Le projet évolue à partir de deux variables : les propositions d'actions du site web, ou affordances, et les intentions de l'acteur, intentions formalisables et inconscientes, celles qu'il a tellement intégrées qu'il ne peut plus les formaliser et qui expriment, « souvent à son insu, ses préférences et ses croyances (Auziol, 1996) ».

- **Observer la situation de consultation de l'acteur avec le site web dans le dispositif de recherche construit :**
Comportement de l'acteur dans l'environnement

Interaction acteur/dispositif et incidents critiques

L'observation se focalise sur le comportement de l'acteur dans l'espace restreint du rapport à l'ordinateur et sur les actions au cours de sa consultation du site web.

Au niveau du comportement, nous relevons les gestes du corps, le positionnement, la distance à l'écran, la main posée ou non sur la souris, le regard sur les éléments proches, et enfin l'attitude générale de l'acteur, ce que l'école de Palo Alto appelle la communication analogique (Watzlawick, 1972). Pour les actions de consultation, nous observons les éléments interactifs qui lient l'acteur au site : souris, clavier et liens hypermédias (son, image, texte, vidéo). Nous cherchons à relever l'implication de l'acteur dans les propositions que lui fait le site web, par exemple si l'acteur clique sur un lien, ou enlève sa main de la souris pour prendre du recul et regarder la vidéo qui se met en lecture, ou au contraire s'aide de la souris pour surligner du texte, ce qui lui permet de mettre en évidence les mots qu'il souhaite lire.

- **Verbalisation des actions** (verbalisation constructionniste pour l'acteur en situation)

À l'aide des apports des méthodes d'entretien en sciences humaines, l'intervieweur, toujours dans une attitude empathique, cherche à recueillir le discours de l'internaute sur ses actions avec le dispositif. Il s'agit ici d'une part de décrypter ce que ses actions suggèrent d'un projet bien souvent non conscient, et d'autre part de favoriser la verbalisation en insistant sur le dire, et non sur la rationalisation, à propos des conduites interactives de l'internaute.

- **Retour sur les moments critiques**

Il s'agit des moments où l'internaute ne sait pas résoudre le problème qu'il se pose, ou se retrouve bloqué dans sa situation de consultation. Le chercheur reviendra sur ces moments critiques pour les approfondir en identifiant les processus mis en œuvre par l'acteur pour comprendre les significations émergentes dans ces « situations de crise ». Ces moments sont particulièrement révélateurs du sens qui se construit dans l'interaction de l'acteur avec le site.

- **La gestion du temps**

Indispensable, elle crée le lien entre les composants et les savoir-faire. Elle peut représenter un biais en contraignant l'internaute dans sa consultation. Mais, bien employée, elle facilite le passage d'une situation de consultation « pour faire bien devant le chercheur » à une situation de consultation proche de celle habituellement vécue par l'internaute. Un autre biais lié à la durée de l'expérimentation réside dans la volonté de l'acteur de résoudre un problème qu'il aurait abandonné en situation « réelle ». La verbalisation permet d'identifier ce comportement.

L'articulation des composants avec l'ensemble des savoir-faire permet ainsi d'obtenir une appropriation spécifique de la méthode par le chercheur. Cette appropriation est le protocole, c'est-à-dire l'agencement que le chercheur construit.

5.3. Le terrain de recueil de données

Maintenant que nous avons construit une méthode répondant à nos exigences, il nous faut la mettre en œuvre sur notre terrain de recherche.

Nous exposons ci-dessous les difficultés d'accès au terrain et le choix finalement opéré.

5.3.1. L'accès au terrain

La principale difficulté qui se pose à nous est de trouver un terrain où nous pourrions appliquer la « méthode interactionniste » qui préconise de rencontrer l'acteur dans un lieu habituel de consultation. Dans le cadre de consultation de sites web artistiques, ce lieu habituel est le plus souvent le domicile ou le lieu de travail.

Notre immersion dans le monde de l'art numérique nous a permis de tisser des contacts avec des acteurs publics-internautes de sites web artistiques. Nous aurions aimé pouvoir réaliser notre recueil directement au domicile de l'acteur ou sur son lieu de travail, mais deux contraintes ont limité notre ambition.

La première est le dispositif technique d'enregistrement audio-visuel. Installer une caméra pour enregistrer un internaute en train de consulter un site web artistique requiert certaines conditions. Il faut une pièce assez sombre, de l'espace disponible autour de l'ordinateur, un environnement calme et isolé, et enfin un temps de préparation.

Ensuite, bien que la « méthode interactionniste » permette un recueil qualitatif et en situation de l'acteur avec le dispositif, il ne nous paraît pas envisageable de ne rencontrer l'acteur qu'une seule fois. Le terrain d'observation est encore une fois différent ici du terrain des expositions.

En effet, nous ne rencontrons les visiteurs d'expositions qu'une seule fois, et cela nous paraît satisfaisant parce qu'ils sont en situation *naturelle* de visite, c'est-à-dire qu'ils sont venus d'eux-mêmes se plonger dans l'espace et dans le temps de l'exposition. L'environnement du dispositif site web artistique est, quant à lui, beaucoup moins immersif, d'autant que la situation est provoquée par un dispositif de recherche.

Le protocole d'observation relativement lourd au niveau technique associé au caractère inhabituel pour l'acteur d'être observé en train de consulter des sites web nous a conduit à mettre en place une méthodologie de recueil dans la durée. Cette méthodologie en trois temps est détaillée un peu plus bas².

Compte tenu de notre forte demande auprès des acteurs que nous souhaitons observer qui nécessite un investissement dans l'espace et dans le temps, il est difficilement envisageable d'être accueillie dans leur sphère privée.

Nos réseaux construits dans le monde de l'art numérique nous ont ouvert une autre possibilité.

5.3.2. Les publics-internautes rencontrés

Par l'intermédiaire de contacts impliqués dans l'art, la technologie, la culture et la formation nous avons bénéficié à la fois de réseaux nous ouvrant plus facilement l'accès à des acteurs publics de l'art numérique et à de lieux pouvant nous accueillir. Deux espaces nous ont ainsi ouvert leurs portes.

Le premier, un espace culturel dont un des principaux axes est l'information et la diffusion de l'art numérique, accompagne également des projets d'artistes dans

² Cf. 1.4. La méthodologie de recueil en trois temps.

ce domaine. Cet espace est un espace ressource où les publics inscrits ont l'habitude de venir pour effectuer des activités spécifiques proposées par la structure : formations, travaux personnels, rencontres. Le cadre se prête parfaitement bien à nos contraintes matérielles et méthodologiques. Une salle, calme est équipée d'ordinateurs, nous avons l'espace et le temps nécessaire. L'accès à cet espace culturel est sur inscription, les publics qui y viennent connaissent le lieu et ont l'habitude d'utiliser les ordinateurs à disposition.

Le second est un espace de formation plus axé sur la technologie, mais dont les publics ont un parcours un peu atypique avec un ancrage particulier dans le domaine artistique et culturel. Là aussi nous avons accès à une salle équipée d'ordinateurs sur lesquels les publics de la formation travaillent quotidiennement. Nos exigences sont également remplies.

Nous avons donc été présentés aux publics de ces deux espaces, et les acteurs intéressés par notre projet se sont librement proposés. Soulignons ici que nous avons bien informé ces acteurs volontaires de la disponibilité et du temps qu'ils allaient devoir nous accorder. L'implication demandée n'a pas été vécue comme rédhibitoire par la majorité d'entre eux, pour la simple raison qu'en tant qu'acteurs publics de l'art numérique, ils sont intéressés à notre recherche et ont eu envie d'y contribuer.

Au total nous avons donc rencontré sept acteurs publics de l'espace culturel et neuf de l'espace formation.

5.4. Méthodologie de recueil en trois temps

À partir des fondements de la « méthode interactionniste », nous nous sommes donc attelée à construire un protocole de recueil de données propre à notre objet d'étude (les pratiques des publics de l'art numérique) et au questionnement que nous posons (comment ces publics construisent du sens avec ces dispositifs ? Et quelles sont leurs pratiques ?).

Pour répondre à nos objectifs, nous avons mis en place une méthodologie de recueil en trois temps qui utilise deux fois la « méthode interactionniste », dans deux assemblages, ou protocoles, différents :

- 1/ l'internaute consulte un site web artistique de son choix : 1er protocole de la « méthode interactionniste » ;
- 2/ le chercheur identifie les sites web artistiques fréquentés par l'internaute ;
- 3/ l'internaute consulte un site web artistique choisi par le chercheur : 2ème protocole de la « méthode interactionniste ».

Au final, nous avons rencontré seize acteurs à trois reprises, pour une durée d'une heure à une heure trente à chaque fois. Cette inscription dans le temps et dans la durée nous permet d'établir une relation de confiance avec les acteurs et de mieux saisir leur vision du monde, c'est-à-dire de percevoir leur point de vue des sites artistiques sur le web en tenant compte de leur vécu, de leurs normes et de leurs référents socioculturels.

5.4.1. Premier temps : l'internaute consulte un site web de son choix

Lors du premier rendez-vous, l'acteur est informé qu'il doit choisir un site web artistique qu'il consultera pendant quinze à trente minutes. Nous lui indiquons également qu'il devra au préalable expliciter son choix et ce qu'il compte faire pendant sa navigation. Il sait qu'il est filmé et que nous observons ce qu'il fait avec le dispositif pendant sa situation de consultation. Puis, dans un dernier temps, nous lui demandons de revenir ensemble sur son interaction avec le dispositif et ses choix, en visionnant le film.

En demandant à l'acteur de choisir un site web artistique pour ce premier rendez-vous, nous recherchons en quelque sorte un *témoignage* de ses pratiques de sites web artistiques. Le site choisi est vécu dans notre rencontre avec l'acteur comme un élément *starter*, un révélateur de son monde socioculturel.

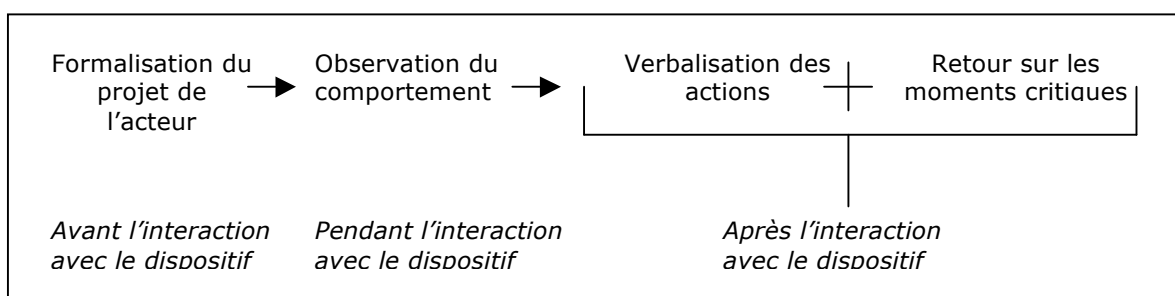
La formalisation du projet de l'acteur est réalisée au début de la rencontre pour identifier l'intérêt qu'il porte dans le site web choisi et expliciter ce qu'il compte faire avec, c'est-à-dire définir son projet à un temps T pour pouvoir le comparer avec ses actions effectives.

Ensuite, l'acteur est mis en situation de consultation construite par le dispositif méthodologique, et il lui est demandé de faire le plus *normalement* possible considérant qu'il sait qu'une caméra filme l'écran de son ordinateur et que nous sommes également en retrait en train d'observer son comportement. Les biais inhérents à ce lourd dispositif d'observation tombent assez facilement lors de la verbalisation de ses actions.

Pour favoriser le lâcher-prise de l'acteur dans cette situation construite et le rapprocher d'une situation habituelle, nous lui demandons de rester en situation de consultation du site web choisi pendant quinze à trente minutes. Excepté une seule fois, aucun acteur ne s'est arrêté avant les quinze minutes, nous avons dû au contraire interrompre certains acteurs, en attendant un moment propice.

Nous visionnons ensuite l'enregistrement, et en nous servant du film comme support nous lui demandons d'explicitier son interaction avec le dispositif. Pendant que l'acteur verbalise ses actions, il identifie aussi les biais, dus au dispositif méthodologique, par exemple : « Si j'avais été seul, j'aurais pris le temps de m'inscrire à leur liste de diffusion ».

Premier protocole de la « méthode interactionniste » conçu pour le recueil des interactions d'un internaute avec un site web artistique choisi par l'internaute



Nous choisissons de ne pas faire verbaliser l'acteur pendant son interaction avec le dispositif, mais après, pendant le visionnage du film. L'objet étudié participe fortement à ce choix dans l'articulation de notre protocole.

Nous sommes ici dans le domaine artistique, domaine du sensible, qui s'adresse de manière intime, subjective et très souvent intuitive à l'acteur. Le caractère artistique du site web induit généralement une forte implication de l'acteur dans sa relation à l'objet d'art. Dans ce contexte, lui demander de verbaliser pendant l'interaction ne ferait que l'éloigner de sa situation de consultation habituellement vécue. Énoncer ses actions à voix haute fait nécessairement prendre de la distance à l'acteur sur ce qu'il est en train de faire, ce qui représente pour notre dispositif de type artistique un biais trop important.

C'est pourquoi nous choisissons de différer la verbalisation, en gardant comme support les images vidéos de son interaction pour rester au plus près du vécu de l'acteur et ne pas partir dans des processus d'intellectualisation, de rationalisation ou de justification de ses actes qui le détacheraient de son interaction avec le dispositif.

5.4.2. Deuxième temps : le chercheur identifie les sites web fréquentés par l'internaute

Le deuxième rendez-vous n'est pas une appropriation de la « méthode interactionniste ».

Nous demandons à l'acteur de choisir au préalable trois à six sites web qui sont significatifs de son point de vue, et qui témoignent de ses pratiques des sites web artistiques.

Dans un premier temps, nous esquissons à l'aide d'un entretien qualitatif une typologie de ses usages des sites web artistiques. Nous identifions ensemble les genres de sites artistiques sur lesquels il a l'habitude d'aller, ce qu'il y recherche et la fréquence à laquelle il s'y rend.

Dans un deuxième temps, tout en restant à ses côtés, l'acteur nous montre les sites web qu'il a choisis pour illustrer ses pratiques des sites artistiques. Il navigue sur ces sites en faisant le lien avec les catégories que nous avons construites ensemble précédemment. Nous lui demandons de montrer physiquement ce qu'il fait habituellement sur le site en question, en explicitant à voix haute ce qui l'intéresse dans ses actions.

5.4.3. Troisième temps : l'internaute consulte un net art choisi par le chercheur

Le troisième et dernier rendez-vous est une autre appropriation de la « méthode interactionniste », assez proche du protocole défini lors de première rencontre. La principale différence est que c'est le chercheur, et non l'acteur, qui choisit le site web artistique. Tous les acteurs de l'étude sont donc confrontés à ce même site.

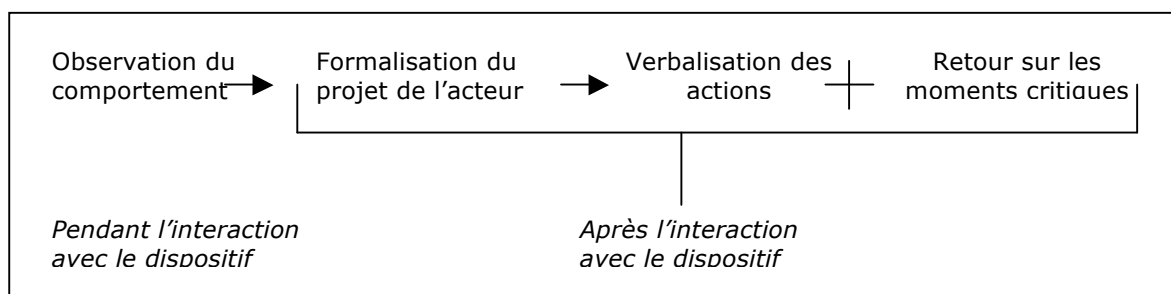
Découvrant le site web artistique choisi par le chercheur au début de sa situation de consultation, l'acteur ne peut formuler de projet sur ce site au préalable. C'est pourquoi, dans ce cas, la formalisation du projet est réalisée après l'interaction au dispositif, mais avant la verbalisation et le retour sur les moments critiques toujours accompagnés par le support vidéo.

À ce moment du protocole, le chercheur met la première image vidéo en pause et demande à l'acteur ce qu'il s'est passé pour lui quand il a découvert cette page internet. Le chercheur accompagne l'acteur dans un effort de remémoration, soutenue par le support visuel, pour définir après l'interaction au dispositif quel était son projet à cet instant-là.

La question posée est du type : *lorsque vous avez pris connaissance du site, que pensiez-vous faire à ce moment-là ?*

Ce rendez-vous est placé en dernier dans notre méthodologie de recueil pour que l'acteur ait le temps lors des deux précédentes rencontres, de se familiariser avec le chercheur et avec ses méthodes d'enquêtes. L'inscription dans la durée permet d'éviter des biais qui seraient présents lors d'une première rencontre ; ici l'acteur a assimilé qu'il n'était pas jugé ou évalué, mais qu'il constituait lui-même l'intérêt du chercheur en agissant ordinairement.

Deuxième protocole de la « méthode interactionniste » conçu pour le recueil des interactions d'un internaute avec un site web artistique choisi par le chercheur



Ce troisième rendez-vous nous permet de confronter tous les acteurs de l'enquête à un même site web artistique pour comparer leurs constructions de sens en interaction avec le dispositif, compte tenu de notre connaissance de leur univers.

5.5. Les points forts et limites de la « méthode interactionniste »

Nous présentons d'abord ce qui fait de la « méthode interactionniste » une méthode qualitative, constructiviste et adaptée à notre situation problématique de recueil où l'acteur interagit en privé avec le dispositif. Puis, nous exposons ses principales limites.

5.5.1. L'appropriation méthodologique

Comme énoncé plus haut, le protocole est l'appropriation par le chercheur de la « méthode interactionniste », sa mise en œuvre.

L'apport principal de la méthode réside dans cette appropriation par le chercheur en fonction de son objet d'étude et de son objectif de recherche, principe fondamental de la posture d'un chercheur qualitatif (Paillé & Mucchielli, 2003). Autour de mêmes principes, de composants et de savoir-faire identiques, chaque chercheur peut construire un protocole différent. Jean Brunel qui étudie l'évaluation de sites web institutionnels construit un protocole méthodologique radicalement différent du nôtre, mais cohérent dans sa démarche (Brunel, Méliani, 2006).

Les fondements de la méthode respectés, la part de flexibilité et de plasticité est suffisamment importante pour permettre des appropriations du protocole. Pour autant, cette appropriation, principe central dans l'analyse qualitative, ne vient pas « dénaturer » la méthode ; au contraire, elle conserve toute sa pertinence en laissant une grande place à l'heuristique.

5.5.2. Une méthode constructiviste

Comme nous l'avons vu³, la situation de consultation que nous observons est une situation d'interaction entre le dispositif artistique numérique, défini comme intentionnel, et l'acteur social porteur d'un projet de navigation. Notre objectif de recherche, saisir les émergences de sens dans la situation d'interaction entre un acteur et un dispositif artistique, n'est réalisable qu'à condition que le chercheur soit intégré à cette situation. Nous ne pouvons recueillir ces données en adoptant une position d'observateur extérieur.

Notre méthode de recueil s'ancre dans une démarche fondamentalement qualitative qui pose comme préalable l'expérimentation directe de la connaissance par le chercheur. En se plaçant au niveau du chercheur, elle permet de mettre en application les quatre principes forts du constructivisme (Mucchielli, 2005, pp 107-119)⁴ :

- **Principe téléologique** : en explicitant l'appropriation dans un protocole spécifique, la méthode pousse le chercheur à énoncer ce qu'il cherche ; ce qui permet *in fine* de comparer ce qu'il recueille en rapport avec ce qu'il attend.
- **Principe de l'expérimentation de la connaissance** : notre méthode pousse le chercheur à expérimenter avec l'acteur la situation de recherche construite, ils sont ensemble auprès des phénomènes concrets.
- **Principe de la connaissance par l'interaction** : notre méthode construit une situation où chercheur, acteur et dispositif sont en interaction. Les points de vue font émerger des sens différents

³ Cf. 5.1. Observer une situation habituellement non partagée

⁴ Cf. 2.1.2.2 Le paradigme systémique-constructiviste, pour la définition des principes.

correspondant aux niveaux expérimentés dans la situation : le chercheur construit du sens avec l'acteur, lequel construit du sens avec le site web.

- **Principe de la récursivité de la connaissance** : notre méthode n'est applicable pour un chercheur que s'il se l'approprie et l'adapte à son terrain.

5.5.3. Les apports de la méthode

Un dernier point fort de la « méthode interactionniste » est qu'elle est dédiée aux sites web, médias numériques, encore peu appréhendés aujourd'hui dans toute leur complexité. Entendu comme dispositif hypermédia, le site web est « un ensemble d'informations appartenant à plusieurs types de médias (texte, son, image, logiciels) suivant de multiples parcours de lecture, en utilisant également la possibilité de multi-fenêtrage. [...] Un hypermédia n'est rien d'autre qu'un hypertexte gérant des "textes" supportés par des médias divers. » (Balpe, 1990).

Les quatre forces de cette démarche sur les dispositifs hypermédias sont :

- Elle se focalise sur des **dispositifs communicationnels et complexes**, c'est-à-dire dont le sens n'est compréhensible qu'en situation de communication, en situation d'échange avec un acteur ; et complexes car liés aux actions de l'acteur et dont une multiplicité de significations peut émerger.
- Elle s'inscrit dans une vision **interactionniste de la relation acteur-dispositif** où le dispositif n'est pas appréhendable autrement qu'en situation d'usage et dans laquelle il est placé au même niveau que l'acteur à travers le concept d'intention. La vision interactionniste de la relation acteur-dispositif renvoie ici à l'interaction et non simplement à l'interactivité qui en est une forme, mais qui ne peut pas la résumer⁵.
- Elle opère une **déconstruction des processus d'émergence de sens pour l'acteur**. Elle s'intéresse à l'émergence de sens qui naît pour l'acteur en situation et elle permet d'en comprendre, par la verbalisation, le processus.

⁵ Cf. 2.2.3. Interactivité / Interaction des publics.

- Elle se fonde sur le **constructionnisme de l'acteur social** (en verbalisant, l'acteur construit la réalité sociale dans laquelle il s'inscrit) et sur le **constructivisme scientifique du chercheur** (le chercheur construit une situation de recherche dans laquelle il demande à l'acteur de construire sa réalité sociale).

5.5.4. Les limites de la méthode

Nous partons des limites les plus générales, souvent identifiées dans les méthodes qualitatives, pour aller vers celles plus spécifiques à la « méthode interactionniste » :

- **Méthode lourde** à mettre en place (temps, durée, lieu, prise de contact et disponibilité des acteurs), elle est limitée en quantité. Le chercheur doit acquérir une certaine expérience en pratiquant car le dispositif méthodologique est contraignant et nécessite un temps de préparation.
- **Respect du cadre** : *lieu habituel de navigation*. Excepté les cybercafés, les personnes sont souvent sur Internet dans des endroits intimes : espace de travail, maison et difficilement accessibles.
- **Conformité du faire au dire**. Elle est peu rencontrée car le cadre méthodologique est assez souple et la durée de navigation suffisamment longue pour que l'acteur se détache du désir de conformité au regard de l'observateur.
- **Matériel de recueil de données** : comme notre présence, l'enregistrement vidéo de la navigation vient perturber cette normalité qui nécessite une gestion de l'espace et du temps pour maîtriser la situation d'observation. Les biais éventuellement engendrés par le dispositif méthodologique sont relevés par le chercheur pendant la verbalisation avec l'acteur.
- La méthode proposée demande à l'acteur de se conduire avec le site de manière **la plus naturelle ou spontanée possible**, sachant que

l'observateur comme l'acteur sont conscients de la présence de ce dispositif méthodologique. Ce biais est très facilement dépassé lors de la verbalisation : ce qui n'a pas été fait de manière spontanée est énoncé par l'acteur dans son discours sur ses actions.

Chapitre VI

6. Recadrage des interactions des publics avec une œuvre net art dans leurs pratiques de sites web artistiques

Dans une première partie, nous justifions sur le plan méthodologique pourquoi il nous a fallu recadrer les interactions des publics de l'art numérique dans leurs pratiques de sites web artistiques, et pourquoi nous focalisons ensuite l'étude sur une œuvre net art. Nous présentons dans la deuxième partie l'œuvre choisie en analysant avec la sémiotique situationnelle sa page d'accueil. La troisième et majeure partie de ce chapitre est dédiée à l'analyse par théorisation ancrée des interactions des publics-internautes avec l'ensemble de l'œuvre net art.

6.1. Justifications méthodologiques

Comme expliqué dans le chapitre précédent⁶, nous avons rencontré seize acteurs internautes et publics de l'art numérique, à trois reprises. Les deux premiers rendez-vous de notre protocole méthodologique nous ont fourni des données très riches que nous ne pouvons malheureusement pas toutes exploiter dans cette thèse. Toutefois, il nous semble important de préciser que ces entretiens étaient nécessaires pour apprivoiser le terrain d'observation, c'est-à-dire découvrir le monde des acteurs rencontrés.

Après avoir expliqué les raisons de ce recadrage plus large, nous exposerons celles qui nous ont conduit au choix de l'œuvre net art avec laquelle les publics-internautes interagissent lors du troisième rendez-vous.

6.1.1. Du web artistique au net art

Expliquons pourquoi nous n'avons pas directement commencé à confronter les publics rencontrés avec une œuvre net art. Il nous a semblé primordial de recadrer les interactions des internautes avec le net art dans leurs pratiques des sites web artistiques pour trois raisons : l'absence de projet orienté sur l'art numérique pour l'acteur social, l'impossibilité d'observer ses pratiques en dehors

⁶ 5.4. Méthodologie de recueil en trois temps.

de nos rendez-vous et la confusion sémantique dans le domaine de l'art et de la technologie.

6.1.1.1. Contextualiser l'acteur social comme public de l'art numérique

Contrairement à la médiatisation des œuvres par l'exposition, la médiatisation par Internet n'offre pas un espace social et symbolique qui immerge le visiteur dans l'exposition. Certes, le réseau Internet peut être considéré comme un espace dans lequel navigue l'internaute, mais cet espace n'est pas uniquement voué à l'art. Dans l'espace du réseau Internet, l'acteur social est avant tout un internaute qui consulte des sites commerciaux, des blogs d'information ou des œuvres net art. Alors qu'en tant que chercheur, nous souhaitons nous adresser à l'acteur social public de l'art numérique. C'est donc pour recadrer l'internaute dans ses pratiques artistiques qu'il a été pour nous nécessaire de les rencontrer à plusieurs reprises et de les immerger ainsi dans un contexte dédié à l'art numérique. Ainsi, comme les visiteurs sont porteurs d'un projet lié à l'art numérique lorsqu'ils se déplacent pour visiter une exposition, en venant aux rendez-vous, les interviewés sont aussi porteurs d'un projet qui concerne l'art numérique.

6.1.1.2. Dépasser les contraintes spatiales et temporelles

L'absence de lieu de rencontre dédié à l'art nous contraint également dans notre activité d'observation. Ancrée dans une démarche méthodologique de type ethnographique, il nous paraît essentiel de pouvoir observer les publics dans leurs interactions avec l'art numérique. L'espace de l'exposition nous a parfaitement permis de faire ces observations alors que sur ce terrain où l'art est médiatisé par Internet nous ne pouvons les réaliser en dehors des rendez-vous. C'est pourquoi nous multiplions ces occasions de rencontrer les publics-internautes. Le protocole méthodologique en trois rendez-vous nous permet ainsi d'avoir un suivi dans le temps pour d'une part établir une relation de confiance, mais aussi mieux pénétrer l'univers de référence sur le web artistique pour chacun des internautes rencontrés.

6.1.1.3. Éviter les biais liés à la finalité de la recherche

Le domaine de l'art numérique étant en train de prendre forme dans la société, les genres sont encore mal définis et les acteurs manquent ainsi de repères normatifs pour distinguer clairement le net art du web artistique. Nous nous en sommes aperçus en demandant aux interviewés de choisir un site pour le premier temps du protocole méthodologique, ils voulaient tous des précisions sur ce qu'ils devaient choisir. Au lieu de leur donner la définition du net art et de leur enseigner la différence avec le web artistique, plus englobant, nous avons écouté ces données de terrain. Nous sommes restée très évasive sur les termes en demandant aux interviewés un site web dans le domaine artistique.

Leurs exemples qui témoignent de la diversité d'interprétation du « web artistique » rassemblent des types de sites très divers : revue, portail, site personnel, professionnel... ainsi que des œuvres net art. En leur avouant dès le départ notre intérêt pour le net art et en définissant précisément le terme, nous aurions biaisé notre recherche sur deux points. Nous prenions, d'une part, le risque de les placer en position d'infériorité dans notre relation et bloquer ainsi leurs discours, et d'autre part, de les influencer dans le choix de leur sélection. En effet, baignant dans la confusion sémantique propre à l'art et à la technologie, les internautes rencontrés ne partagent pas tous la même définition que nous du net art et du web artistique. En définissant trop précisément ce que nous entendons par net art, nous aurions nécessairement modifié leur perception de l'objet et ainsi biaise notre recherche. Comment comprendre la manière dont le net art fait sens pour eux si nous leur donnons dès le départ une définition normative du net art.

6.1.2. Le choix du site net art

Nous expliquons ci-après pourquoi notre cadrage large sur le web artistique se resserre ensuite sur un site net art ; et, justifions aussi notre choix.

Notre thèse est centrée sur le terrain de l'art numérique au travers des installations et du net art, et non sur la médiatisation numérique de l'art qui justifierait par exemple l'utilisation des données recueillies lors des deux premiers rendez-vous sur le web artistique. Après avoir découvert l'univers de référence des publics-internautes et leurs pratiques dans le web artistique, nous

nous recentrons sur notre objet d'étude : l'interaction des publics de l'art numérique avec une œuvre de type net art pour cette partie de la recherche.

Se pose alors le problème du choix de l'œuvre net art. Nous avons ici pris le contre-pied de notre démarche empirique jusqu'alors construite. En effet, depuis le tout début de la thèse, nous sommes dans l'idée d'influencer au moins les publics rencontrés, d'être au plus près de leur vécu et d'adopter une attitude empathique en toute circonstance.

Pour recentrer la dispersion du recueil de données dans les deux premiers rendez-vous du protocole méthodologique, nous avons donc fait le choix d'imposer un site net art commun à tous les interviewés. Cela n'a été possible uniquement parce que nous avons pris le temps au préalable de comprendre les univers de significations des seize interviewés.

Sans tenir absolument à une œuvre net art en particulier, plusieurs raisons nous ont fait converger vers *Being Human* d'Annie Abrahams. D'abord nous connaissons assez bien l'œuvre et l'artiste que nous avons interviewé lors de notre DEA sur les usages artistiques de la technologie (Méliani, 2002). Mais, ce qui nous importe surtout, c'est qu'Annie Abrahams est une artiste reconnue et légitimée dans le net art, au sens de Nathalie Heinich (1998)⁷, et qu'elle a investi le réseau Internet depuis 1997, début de sa démocratisation.

Un autre argument est que le site web *Being Human* n'est pas le site d'une création, mais rassemble pratiquement l'intégralité des travaux de l'artiste, ce qui permet de voir son évolution, mais aussi des styles déjà passés dans le net art ; et surtout, d'avoir de la matière pour que l'internaute reste suffisamment de temps à consulter l'œuvre.

6.2. Analyse sémiotique situationnelle de la page d'accueil de *Being Human*

*Being Human*⁸ d'Annie Abrahams est bien trop vaste pour en faire une description détaillée. Pour pouvoir en avoir une idée et surtout comprendre dans la partie suivante les interactions des internautes à l'ensemble de ce site net art,

⁷ Cf. 1.1.2.3. Les instances médiatrices de légitimation.

⁸ <http://www.bram.org>

nous réalisons ci-après une courte présentation qui renvoie à des contenus déjà publiés, puis nous choisissons de présenter et d'analyser la page d'accueil de *Being Human* non comme un extrait représentatif, mais comme un avant-goût de l'ensemble. Nous aurons le plaisir de partager au cours de l'analyse le caractère inattendu de cette page d'accueil.

6.2.1. *Being Human* : une œuvre net art

À l'heure d'aujourd'hui, *Being Human* doit rassembler une cinquantaine de créations environ. En entrant dans le site et en consultant une première page, l'internaute sera renvoyé de création en création, Annie Abrahams ayant construit son site à l'image du web, comme un rhizome qui grossit dans le temps. Voici, à titre d'exemple quelques titres de ses créations pour le net sur les dix dernières années : *comprendre* 1998, *rassur* 1999, *séparation* 2002, *confrontation* 2003, *Painsong* 2004, *BramTV* 2005, *L'un la poupée de l'autre* 2007, *Breaking Solitude* 2007, *The big Kiss* ou *Double Bind* 2008.

Dans la page dédiée aux différents projets, pour Annie Abrahams *Being Human* « a été conçu à partir de l'idée qu'Internet est un outil artistique qui permet de s'adresser directement à des personnes dans leur propre intimité, non médiatisé par un contexte de l'art. Mon travail repose sur la question de l'identité et la découverte de soi à travers l'altérité. Mes pièces sont conçues pour inviter l'internaute à pouvoir exprimer ses vœux, se débarrasser de ses peines, recevoir du réconfort, s'interroger sur la compréhension, le respect et sa relation à la machine. »⁹

Dans la partie sur sa biographie, l'artiste renvoie vers de nombreux articles ou entretiens. Nous retenons parmi eux une vidéo réalisée par l'UQAM : « Derrière l'écran : Entrevue avec Annie Abrahams »¹⁰, 2008 - 2009. En 2005, Bertrand Gauguet avait déjà réalisé un entretien avec l'artiste, publié dans la revue *Archée*¹¹. Annie Abrahams y définit son projet comme « l'exploration des dénominateurs communs de l'être humain. Jusqu'à maintenant, j'ai travaillé sur le vouloir, le besoin de réconfort, de compréhension, la volonté de s'ouvrir à l'autre et la nécessité de se protéger. Sur le réseau, nous sommes tous des

⁹ <http://bram.org/info/indexf.htm>

¹⁰ http://nt2.uqam.ca/atelier/derriereecran/entrevue_avec_annie_abrahams

¹¹ <http://archee.qc.ca/>

nomades confrontés à notre statut d'étranger. J'essaye de faire des propositions qui ont la possibilité de rendre cet état vivable. »

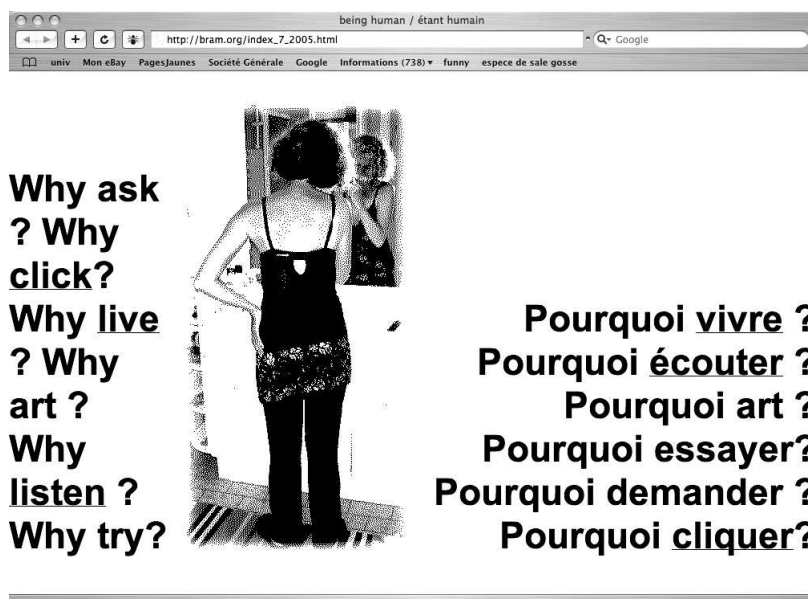
Pour un aperçu plus détaillé sur deux de ses créations : *Ne me touchez pas* et *Séparation*, nous vous renvoyons à un article co-écrit avec l'artiste (Abrahams & Méliani, 2006) lors du colloque « Esthétiques intermédiés: approches historiques » et publié dans la revue *Synesthésie*¹².

6.2.2. La page d'accueil de *Being Human* d'Annie Abrahams

Pour permettre au lecteur de pénétrer l'univers de *Being Human*, notre intérêt se porte maintenant sur sa page d'accueil. Dans sa conception, Annie Abrahams considère l'ensemble de son site comme une œuvre composée de plusieurs créations. C'est l'ensemble des différents modules en interrelation qui fait l'œuvre *Being Human*. Ce que nous nommons pour l'étude page "d'accueil" participe autant à l'œuvre, dans la démarche de l'artiste, que les autres pages qui composent le site. La page d'accueil du site n'est pas pérenne et ne s'actualise pas non plus. Elle est à la place de page d'accueil pour un temps donné. Ensuite, elle reste dans l'architecture du site-web, mais à un autre endroit laissant ainsi place à une autre page d'accueil.

Ci-dessous la capture d'écran de la page d'accueil de *Being Human* qui est restée environ dix mois à cet emplacement dans le site, entre 2005 et 2006.

¹² http://copesences.synesthesie.com/swf/index.php?rub=rub_theo&page=32



Capture d'écran de la page d'accueil de *Being Human*©

Depuis, cette page a pris une autre position dans le site, comme les autres anciennes pages d'accueil de *Being Human*, elle a été intégrée dans l'architecture du site web et participe à la globalité de l'œuvre. Aujourd'hui une autre page complètement différente tient la place de nouvelle page d'accueil à *Being Human*.

6.2.3. Description de la page d'accueil

Lorsque nous tapons l'adresse url, la page d'accueil s'affiche à l'écran, et l'internaute découvre la page web.

Alex Mucchielli reprenant la théorie des fondateurs de la « psychologie de la forme » définit clairement les processus de configuration et de mise en relation qui permettent aux choses de « prendre du sens » pour l'esprit humain. « La "forme" qui est élaborée est le fruit d'un travail intellectuel mettant en jeu non seulement certaines données extérieures telles qu'elles "apparaissent", mais aussi des processus cognitifs liés aux intérêts, aux attentes et aux habitudes culturelles des individus. » (Mucchielli, 2005, p.53).

D'une manière très générale, nous percevons un graphisme simple et une page composée d'éléments en noir sur un fond blanc. Elle semble construite de manière assez symétrique : une image entre deux blocs de texte à droite et à gauche. Cette image donne le sentiment d'être au centre de la page, mais si on y

prête un peu plus attention, elle est décalée sur la gauche. Immédiatement, nous identifions cette image comme la photo d'une femme de dos qui se lave les dents dans sa salle de bain, ou du moins qui semble faire quelque chose.

Notre attention peut également se porter sur les mots qui entourent cette photo. Ils sont écrits en gros dans une police simple et courante. La mise en page donne l'impression que le texte est collé aux deux côtés de l'écran. Cette disposition des lignes forme comme des escaliers de parts et d'autres de la photo favorisant ainsi la position centrale de l'image et le parallélisme du texte. Sans lire attentivement les mots, nous identifions toutefois des points d'interrogation dans le texte qui créent une série de six questions de chaque côté de l'image. Nous remarquons également la répétition de *Why* sur la gauche et de *Pourquoi* sur la droite. Enfin certains mots sont légèrement soulignés et en passant la souris dessus, l'icône de la main représentant un lien apparaît. Nous comptons au total sept liens dans la page. Six sont des liens textuels : *vivre/life*, *écouter/listen*, *cliquer/click*, alors qu'un autre lien se cache derrière l'image.

6.2.4. Analyse sémiotique situationnelle de la page d'accueil

Nous cherchons ici à repérer les significations qui participent à la construction d'un sens global pour un internaute qui a l'habitude de fréquenter des sites web artistiques dont des œuvres net art. Nous ne cherchons pas à incarner un public type, loin de nos convictions théoriques, mais à expérimenter phénoménologiquement notre interaction à cette page en utilisant la sémiotique situationnelle comme grille de lecture permettant d'organiser les significations qui se présentent à nous.

Progressivement, nous montrons comment se construit le sens global proposé par la page étudiée. Ce sens global est reconstruit en identifiant les processus de contextualisation, c'est-à-dire en montrant comment tel ou tel élément devient signifiant pour l'acteur.

Appliqués à un site web, ici de type artistique, les sept cadres de la sémiotique situationnelle ne vont pas être redéfinis, mais vont porter sur des éléments plus spécifiques au domaine du web. Ainsi, le cadre des normes renvoie la plupart du temps aux codes d'écriture et de navigation en présence sur le web. Au niveau des enjeux, il s'agit d'identifier du point de vue de l'internaute ce que la page lui propose de faire, et donc indirectement l'artiste. Le cadre des positionnements

fait surtout référence à l'architecture du site web, c'est-à-dire à la place de la page dans l'ensemble du site et à ses relations avec les autres pages. À la qualité des relations correspond le style de navigation. Le cadre temporel nous renseigne sur la progression dans l'architecture du site web ainsi que sur la durée et le rythme de navigation. Le cadre spatial indique principalement l'agencement graphique de la page web, et enfin le cadre physique-sensoriel permet d'identifier ces éléments graphiques.

6.2.4.1. Significations des principaux éléments de la page d'accueil

La page d'accueil a un statut particulier : c'est par définition la première page du site web, la découverte de l'œuvre net art. La perception globale de l'internaute sur cette page représente pour l'artiste un fort enjeu. Il s'agit d'éveiller l'intérêt de l'internaute, de l'impliquer dans le dispositif de l'œuvre et de susciter son interaction. Regardons par quels moyens elle s'y prend pour mettre en œuvre cet enjeu directement lié au positionnement de la page.

Perception globale

Divers éléments relevant du cadre physique-sensoriel : page en noir et blanc, police courante, texte assez gros, série de questions qui se répètent ; et d'autres dépendant du cadre spatial : agencement des éléments dans l'espace de la page, mise en page symétrique, image centrale... sont interprétés dans notre culture du web comme formant une page assez simple, épurée et facilement lisible. Cette norme d'appréciation graphique sur la conception de la page d'accueil convoque directement le cadre de la qualité des relations : la page s'adresse de manière franche et directe à l'internaute. Nous remarquons cette qualité des relations parce qu'elle sort de la norme des œuvres net art qui ont plus souvent tendance à ne pas donner d'indication à l'internaute, voire même à chercher à le perdre dès son premier contact avec l'interface du site.

Il en est de même pour les six liens textuels de la page. On remarque assez facilement que trois mots sont soulignés dans le texte en français (*vivre*, *écouter*, *cliquer*), et trois autres en anglais (*click*, *live*, *listen*). Un internaute qui a une culture minimale des codes de navigation sur Internet, cadre normatif, interprètera l'élément du cadre sensoriel : mot souligné, comme un lien. Pareillement, l'icône de la main qui apparaît quand la souris passe sur le lien, est

lui aussi un élément du cadre sensoriel qui fait appel aux normes fondamentales de navigation sur le web et permet à l'internaute de confirmer sa fonction de lien. L'internaute peut alors facilement cliquer sur ces liens sans nécessairement lire le texte. Comme précédemment, par cette mise en évidence des liens, la navigation proposée à l'internaute s'annonce claire et élémentaire. Cet état de la qualité des relations sert ainsi un des enjeux de l'artiste qui est de le faire cliquer.

Les questions

Si l'internaute prête un peu plus attention au texte, il pourra découvrir une série de six questions¹³ des deux côtés de l'image. L'enjeu de l'internaute : trouver quelque chose qui lui donne envie de cliquer, lié à une norme de navigation sur le web : on ne peut pas tout lire, on survole l'essentiel, est ici bien pris en compte à travers le choix de la forme interrogative du texte. La question est ici lue dans nos normes socio-culturelles comme un appel : la page apostrophe l'internaute. La mise en page des questions sous forme de série, élément du cadre physico-sensoriel, est lue d'après nos normes d'écriture comme une succession de propositions adressées à l'internaute qui lui suggèrent de faire un choix. L'enjeu d'impliquer l'internaute est alors mis en œuvre par l'interpellation au niveau relationnel.

Le texte fait appel au sens littéral des mots, c'est-à-dire ce qu'évoque *Pourquoi écouter ? Pourquoi...* chez tel ou tel internaute. Mais ces questions renvoient aussi aux normes de navigation sur Internet. Derrière le lien *écouter* il s'attend à trouver une réponse à *Pourquoi écouter ?*. La norme d'usage du web permet à l'internaute de lire le mot comme une indication sur ce qu'il y a derrière le lien. Au-delà du sens d'*écouter*, l'intitulé du lien signifie qu'il a probablement accès à des pages web qui répondront à son attente d'internaute, c'est-à-dire du contenu relatif au sens du mot à cliquer.

Le texte et l'image

L'image a une position centrale par rapport au texte situé à droite et à gauche dans l'espace de la page. Ensemble, le cadre des positionnements et le cadre

¹³ De haut en bas, en Anglais : *Why ask ? Why click ? Why live ? Why art ? Why listen ? Why try ?* et en français : *Pourquoi vivre ? Pourquoi écouter ? Pourquoi art ? Pourquoi essayer ? Pourquoi demander ? Pourquoi cliquer ?*

spatial nous donnent une lecture normative de la fonction de l'image dans cette page : elle est là pour illustrer. Cette signification est renforcée par le fait que cette page a la position de page d'accueil du site. Le sens : « illustration » rattaché à l'image est lu dans le cadre normatif de la construction des sites web. Il est d'autant plus fréquent dans le domaine artistique de trouver des visuels pour donner une idée de l'ambiance du site. La signification : « l'image est une illustration » est aussi renforcée par le fait que les liens textuels soient facilement identifiables.

En termes de conception graphique, l'image structure la page en délimitant le texte en anglais sur la gauche, du texte en français sur la droite. Au niveau de la qualité des relations, la page s'adresse ici encore très clairement à l'internaute en lui donnant des repères de navigation : d'un côté de l'image le français, de l'autre l'anglais. Selon les normes d'usage des sites web, cette mise en évidence sur la page d'accueil laisse supposer une double entrée dans le site. Mais en se penchant sur les phrases, on se rend compte que la traduction n'est pas immédiatement perceptible. En effet, les six phrases interrogatives du côté anglais ne sont pas dans le même ordre que les six interrogations en français. Cette disposition volontairement désordonnée vient perturber la lecture de l'internaute qui perçoit bien deux langues différentes mais sans identifier la traduction. La page s'adresse donc à lui autant en français qu'en anglais, et apparemment pour des choses différentes. Ce désordre vient modifier la qualité des relations franche et directe jusqu'alors construite. Elle ne peut se comprendre qu'à partir du moment où l'on partage les normes d'usage de traduction sur le web, habituellement les mêmes mots traduits sont placés côte à côte ou en parallèle, pour plus de lisibilité. Ce changement relationnel peut se lire dans le cadre des enjeux véhiculés par la page d'accueil. La difficulté à repérer la traduction au regard de la facilité à repérer les liens, témoigne clairement d'une volonté de l'artiste de faire interagir l'internaute au détriment de lui donner le choix d'entrée selon la langue. C'est pourquoi la page ne met pas en avant la traduction préférant ainsi mettre l'accent sur les liens.

La photo

Centrons nous à présent sur la photo. Bien qu'elle soit de dos, nous identifions tous une femme à partir des éléments physico-sensoriels suivants : cheveux mi-longs frisés, robe à bretelles, allure. D'après nos normes culturelles, ces

éléments sont propres aux femmes. Il en est de même pour sa tenue. La robe sur le pantalon et les chaussures plates sont des éléments du contexte sensoriel qui font appel à la norme « c'est une tenue décontractée, une tenue d'intérieur ». D'autres éléments sensoriels nous renseignent sur l'environnement : le tapis de sol et le miroir qui ne reflète que le haut du corps nous permettent de situer le personnage dans un intérieur. Ces éléments du contexte sensoriel, associés à l'attitude physique du personnage : une main sur la hanche, l'autre vers la bouche, coude replié, font ensemble référence à un geste quotidien : elle est probablement dans une salle de bain en train de se laver les dents. Nous interprétons donc la posture du personnage en lisant dans nos normes socio-culturelles partagées les éléments du cadre physique sensoriel pré-cités : « dans un tel environnement, avec une telle posture, il est normal de se laver les dents ».

Cette première interprétation apparaît naturellement, mais nous ne pouvons pour autant en être certains, et ce pour deux raisons. D'abord, il n'est pas possible de distinguer nettement son action dans le reflet du miroir, ensuite il peut paraître étrange par rapport aux sujets habituellement abordés dans l'art numérique de traiter le thème d'une femme qui se brosse les dents. Ces arguments font douter l'internaute et lui laissent entrevoir d'autres possibilités d'interprétation : elle pourrait être en train de réfléchir, ou tout simplement se regarder, ou... mais sans aucune certitude.

En termes de qualité des relations, cette photo fait donc surgir une signification pour l'internaute tout en conservant une part d'imprécision. Nous retrouvons ce ressenti relationnel au niveau du traitement de la photo. Le grain de l'image et l'effet de contraste, cadre physique-sensoriel, rendent moins perceptible le lieu de vie dans lequel se trouve le personnage. Comme cela a été démontré plus haut, l'image est d'abord perçue comme une illustration.

Ici, l'action du personnage avec le traitement de la photo construisent une signification incertaine pour l'internaute. C'est précisément cette qualité des relations implicite et imprécise qui participe à la construction du sens de l'image comme lien non évident. On peut dire que l'image questionne l'internaute sur ce qu'elle représente au niveau de l'action du personnage (geste de la femme) et au niveau de l'action de l'internaute (lien dissimulé). Ce genre de relation sert directement l'enjeu d'éveiller l'intérêt de l'internaute : il y a des informations incertaines qui donnent envie d'être vérifiées. L'image attire l'attention de

l'internaute, cadre des enjeux, en manipulant son désir d'identifier le comportement de cette femme et son identité (s'agit-il d'un personnage ou de l'artiste elle-même ?), c'est-à-dire en suscitant son envie de savoir au niveau relationnel.

Pour résumer, nos normes culturelles nous permettent d'identifier clairement une femme à partir des éléments physique et sensoriel, et un travail identique des contextes nous fait penser qu'elle se lave les dents dans une salle de bain. *A contrario* d'autres éléments physiques, sensoriels et normatifs laissent entrevoir un doute, un questionnement sur l'action du personnage. La photo illustre le questionnement en mettant en scène un comportement non explicite et qui semble apparemment banal. En termes relationnels, cette action dissimulée fait naître un désir de compréhension chez l'internaute qui correspond aux enjeux propres à la page d'accueil : interpeller, intriguer l'internaute.

Suite à cette analyse sémiotique situationnelle détaillée des principaux éléments de la page d'accueil de *Being Human*, nous synthétisons dans le tableau à la page suivante les significations mises à jour.

	Éléments Physique -sensoriel	Spatial: agencement graphique	Normatif : codes web d'écriture	Relationnel: style de navigation	Enjeux de l'artiste
	police, N/B, texte gros, série de questions	agencement, symétrie, image centrale	simple, épurée, lisible, mais inhabituel sur ce genre de site	franche, directe	susciter son interactivité
	mots soulignés, icône main		lien	clair, élémentaire	cliquer
	6 questions, forme interrogative	série des deux côtés de l'image	succession propositions, accès à des pages	interpelle, apostrophe, appelle un choix	impliquer l'internaute
	image, texte	symétrie F/A	double entrée	donner des repères	cliquer facilement
	mots	ordre différent	traduction parallèle	peu lisible	faire interagir
	image, visuel, photo	au centre	illustration sur page d'accueil		oriente le clic sur les liens textes
P H O T O G R A P H I E	cheveux, robe, allure		c'est une femme	commun, habituel	interpeller l'internaute
	chaussures plates, tenue		tenue décontractée	évidente mais implicite	
	tapis au sol, dimension miroir	intérieur, lieu de vie	elle se lave les dents dans une salle de bain	sous-jacente et atypique	
	action dissimulée		doute questionnement	désir de compréhension	interpeller intriguer
	grain image, contraste		questionne lien non évident	implicite, imprécise	éveiller l'intérêt envie de savoir

Synthèse des significations des principaux éléments
de la page d'accueil *Being Human*

6.2.4.2. Sens global proposé par la page d'accueil

Nous cherchons maintenant à rassembler les significations dégagées à partir des divers éléments de la page d'accueil de *Being Human* autour d'un sens global. Sens qui se dégage globalement quand un internaute, public de l'art numérique, arrive sur cette page.

Des éléments du cadre sensoriel (police, mise en page, mots soulignés, forme brève et interrogative du texte, grain de la photo...) ou parfois du cadre spatial (symétrie, image au centre...) sont interprétés dans le cadre normatif des codes de lecture d'une page web (lisibilité, clarté, liens textuels explicites, image comme illustration de la page d'accueil...). Cette interprétation permet de qualifier la relation que la page propose à l'internaute par la navigation (franche, élémentaire, donne des repères à l'internaute, l'apostrophe, suscite son désir de compréhension...) et révèle l'enjeu de l'artiste à travers la construction de cette page (intéresser l'internaute, l'impliquer, l'intriguer, le faire cliquer).

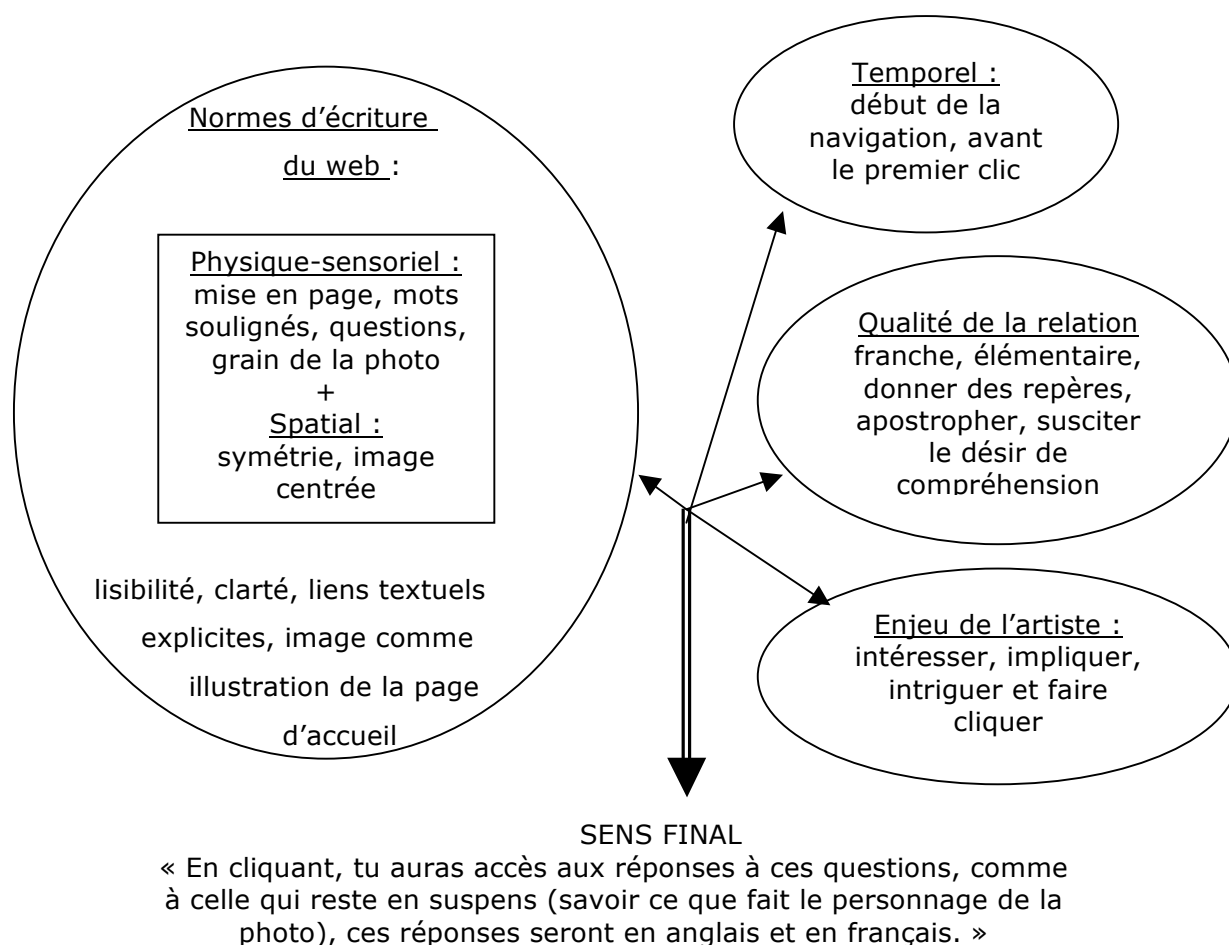


Schéma du sens global de la page d'accueil de *Being Human*

Le jeu relationnel est particulièrement équivoque, au premier abord la page s'adresse directement et clairement à l'internaute, et dans le même temps, sans qu'il s'en rende vraiment compte, elle joue de l'implicite pour créer l'envie d'en savoir plus et l'impliquer dans le dispositif de l'œuvre en créant de l'incertitude. C'est précisément une invitation à la découverte : elle en dit ouvertement peu et ne dévoile pas tout pour susciter le désir d'être peu à peu révélée.

6.2.5. De la page d'accueil à la page de menu

Comme énoncé en introduction, au cours de sa navigation l'internaute revient par moments sur la page d'accueil et à d'autres moments se trouve sur la page de menu, sans en être informé. Il peut donc ne pas se rendre compte de ce changement dès son premier passage. Les conditions d'apparition de la page de menu à l'internaute ne sont pas mises en évidence comme nous le faisons ici dans notre analyse.



Capture d'écran de la page de menu de *Being Human*©

Dans une perception globale, l'internaute ne percevra pas de différence entre ce que nous nommons pour l'analyse les pages d'accueil et de menu de *Being Human*. En effet, elles sont pratiquement les mêmes à l'exception d'un lien : *rock* à la place de *vivre*, et d'un ordre différent dans l'enchaînement des questions.

6.2.5.1. Significations des principaux éléments de la page de menu

Nous dégageons ci-après les significations que porte cette page de menu au regard de la page d'accueil dans *Being Human*. Qu'est-ce que cette ressemblance générale toutefois faussée par quelques éléments signifie aux internautes ?

La ressemblance évidente de cette page de menu avec la page d'accueil ne permet pas à l'internaute de se rendre immédiatement compte qu'il s'agit d'une autre page. Cette impression de revenir sur la page d'accueil se construit principalement à travers les cadres physique-sensoriel et spatial. En effet, visuellement les deux pages sont très similaires : les éléments qui les composent sont identiques : texte, photo en noir et blanc, point d'interrogation, mots soulignés... et leur agencement dans la page est aussi analogue : image au centre, anglais à gauche et français à droite.

Ces deux cadres lus dans nos pratiques de navigation sur le web nous font dire qu'il s'agit de la même page. Il est « tout à fait normal » de revenir au cours de la navigation sur la page d'accueil pour choisir un autre lien à explorer dans le site web. En terme de qualité des relations, il s'installe une certaine routine normative entre l'internaute et la page qu'il croit être la page d'accueil. Il pense la reconnaître et de fait y prête moins attention, son intérêt se portant principalement sur les liens pour pouvoir aller ailleurs et explorer davantage l'œuvre. Au niveau des enjeux, cette similitude des pages conduit l'internaute à cliquer sur les liens qu'il a déjà plus ou moins identifiés, sans se préoccuper des détails de la page.

À force de passer plusieurs fois sur les pages d'accueil et/ou de menu, sans vraiment y porter attention, l'internaute pressentira une anomalie. C'est le cadre relationnel qui est ici travaillé avec le cadre normatif : sans savoir vraiment pourquoi, il aura un sentiment d'étrangeté.

En effet, la page de menu se distingue de la page d'accueil par des changements peu perceptibles sur le cadre physique-sensoriel : changement d'un mot (*rock* à la place de *vivre*), et le cadre spatial : ordre des questions modifié. Ces transformations prennent sens dans le cadre normatif des codes d'écriture comme une volonté de ne pas être remarquées tout de suite, et de se dévoiler

progressivement au cours des passages de l'internaute sur ces différentes pages, cadre temporel.

En créant un trouble au niveau relationnel, le jeu des pages d'accueil et de menu renouvelle l'engouement de l'internaute dans sa navigation, enjeu de l'artiste. Cet enjeu est directement lié au cadre temporel. Alors que l'internaute croit en toute confiance reconnaître la page d'accueil claire et lisible qui apparaît à la première connexion au site, l'artiste parvient à éveiller de nouveau son intérêt en introduisant de l'incertitude dans sa perception. Il ne distingue pas si c'est lui qui ne se souvient pas bien des liens ou si quelque chose a changé. Cette ambiguïté conduit l'internaute à prêter une plus grande attention aux pages d'accueil et de menu et à son interaction avec ces pages : sur quel lien clique-t-il ? Où a-t-il déjà cliqué ? Est-ce qu'il lit les questions ? Sont-elles dans le même ordre ? Quelles significations attribue-t-il aux mots ?

Éléments physiques - sensoriels	Spatial: agencement graphique	Normatif codes web d'écriture	Temporel : durée de navigation	Relationnel: style de navigation	Enjeux de l'artiste
les divers éléments paraissent identiques	mise en page globalement similaire	la page est la même	après peu de passages	donne l'impression de simplicité et tend à porter l'internaute	faire cliquer l'internaute
lien <i>rock</i> à la place de <i>vivre</i>	ordre des questions différent	la page ne semble pas la même	après plusieurs passages	perte de repères, désorientation, remise en question de sa perception	susciter l'intérêt de l'internaute, l'intriguer

Synthèse des significations des principaux éléments de la page de menu de *Being Human*

6.2.5.2. Conclusion de l'analyse : sens global de la page de menu au regard de la page d'accueil

Comme précédemment, le jeu relationnel est mis à jour par une lecture normative des éléments modifiés dans les cadres physique-sensoriel et spatial

(changement d'un lien et de l'ordre des liens). Ce travail des cadres sert les enjeux de l'artiste : questionner l'internaute et l'impliquer dans la navigation. Ce jeu relationnel caractérisé par l'ambivalence ne peut exister qu'après plusieurs passages de l'internaute sur les pages d'accueil et de menu, cadre temporel de durée de navigation.

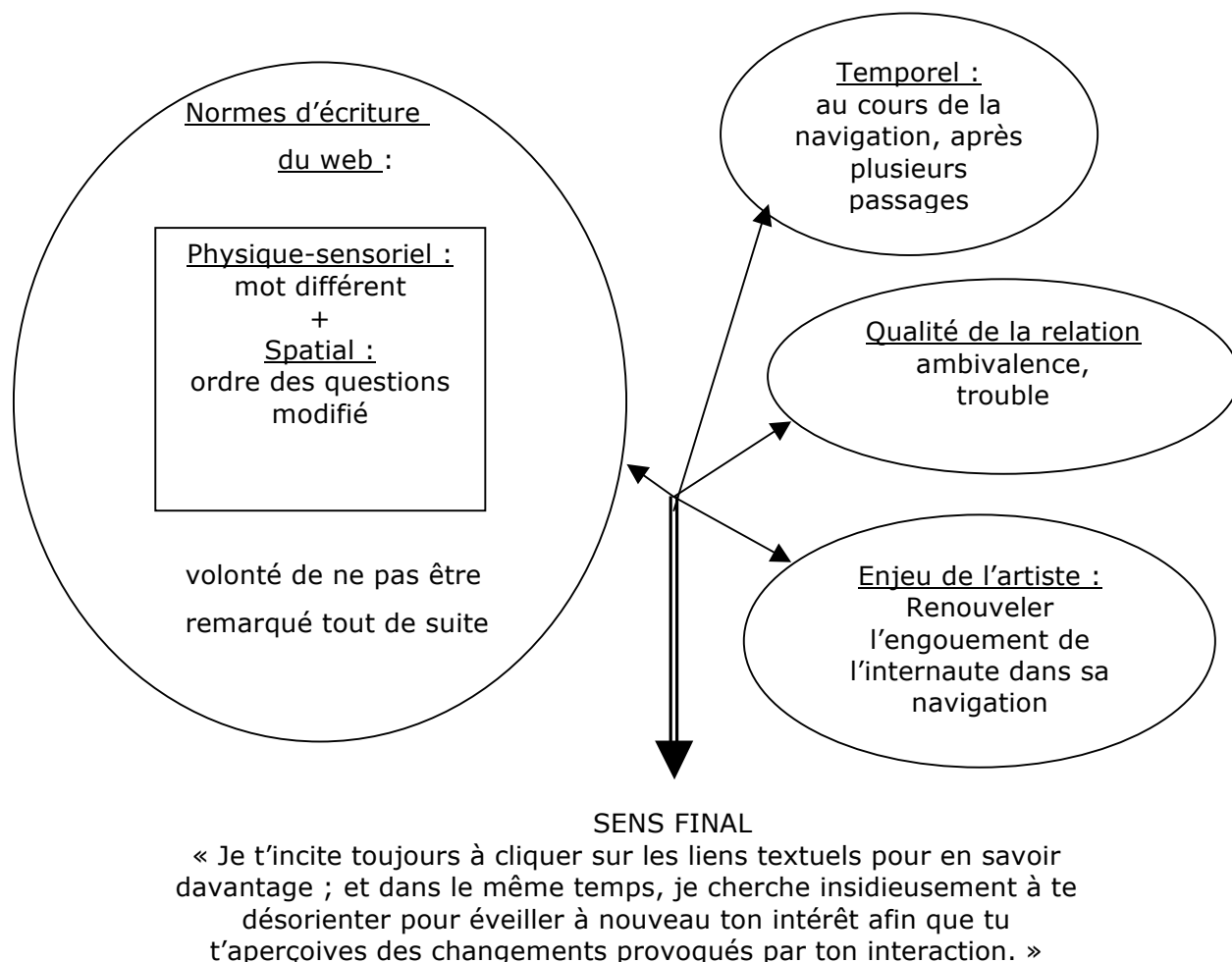


Schéma du sens global de la page de menu de *Being Human*

Notre lecture sémiotique situationnelle de la page d'accueil et de la page de menu met principalement en évidence le cadre des enjeux de l'artiste. Comme annoncé dans l'introduction de l'analyse, ce cadre est directement lié au positionnement de ces pages dans l'architecture du site.

Le positionnement des pages d'accueil et de menu tend à réduire leur signification à leur fonction : identifier le type et l'ambiance du site, proposer des entrées et donner à l'internaute des repères pour naviguer. Rappelons aussi

qu'Annie Abrahams considère toutes les pages web de *Being Human* comme participant à l'œuvre globale.

Dans cette optique, les pages d'accueil et de menu remplissent au premier abord leurs fonctions normatives, mais après analyse, nous nous rendons compte qu'elles participent de manière sous-jacente à un enjeu artistique. Annie Abrahams incite l'internaute à questionner sa relation évidente à ces pages. Elles créent un faux-semblant pour le déstabiliser et l'impliquer dans le dispositif de l'œuvre.

L'engagement de l'internaute passe bien évidemment par l'interactivité, mais aussi par ce qui se joue dans l'interaction avec le dispositif. C'est précisément à ce niveau que l'artiste cherche à faire expérimenter à l'internaute une interaction inattendue.

Autrement dit, l'enjeu artistique pousse l'internaute à reconsidérer les pages d'accueil et de menu pour qu'il porte un regard différent de celui qu'il a habituellement sur ce type de page. Partageant avec les internautes les normes d'écriture du web, Annie Abrahams les met en scène dans le but d'éveiller un esprit critique de ces pratiques ou d'en susciter de nouvelles.

6.3. Théorisation ancrée des interactions des publics avec *Being Human*

Suite à une première approche de *Being Human* avec l'analyse sémiotique situationnelle du rapport entre les pages d'accueil et de menu, nous entrons maintenant pleinement dans cette œuvre net art par le prisme des publics-internautes. Avant d'appliquer la théorisation ancrée aux interactions des internautes avec *Being Human*, nous précisons d'abord en quoi cette méthode d'analyse s'est imposée à nous pour cette partie et comment nous la mettons en place.

6.3.1. La théorisation ancrée : pourquoi et comment ?

Notre idée est d'arriver à formaliser ce qu'il se passe pendant l'interaction des publics-internautes avec le dispositif de l'œuvre, c'est-à-dire comprendre comment le sens émerge au cours de l'interaction.

Le principal problème dans les études sur les sites web, artistiques ou non, c'est qu'elles se font généralement toutes au niveau méso-situationnel considérant le sens pour l'internaute sur l'ensemble du site. Ce que nous souhaitons faire ici, c'est en quelque sorte descendre au niveau inférieur pour rendre compte le plus finement possible de ce qu'il se passe dans la rencontre entre un internaute et le dispositif de l'œuvre au niveau micro-situationnel.

Pour arriver à ce niveau micro, il nous a semblé nécessaire de prendre le temps pour saisir globalement le monde des acteurs. Comme expliqué précédemment, nous les avons donc préalablement rencontrés à deux reprises pour dépasser une possible attitude de complaisance ou un manque d'assurance, mais également pour découvrir leur monde social, c'est-à-dire ce qui fait qu'ils s'intéressent au web artistique.

La théorisation ancrée s'est imposée à nous compte tenu de notre problématique axée sur l'interaction et du type de données recueillies. En effet, nous ne posons pas directement une question aux acteurs sur le site net art, ni ne leur demandons de réaliser quelque chose en particulier. Nous leur demandons simplement de le consulter et de nous expliciter ce qu'ils ont fait.

Aussi, les seize entretiens qualitatifs de verbalisation des actions des internautes ont chacun duré entre quarante minutes et une heure trente, ce qui a constitué au final un corpus assez important et surtout très diversifié. Il faut bien comprendre que l'œuvre net art choisie est vaste et qu'aucun parcours d'internaute ne ressemble à un autre. *Being Human* rassemble plusieurs créations liées par une architecture en rhizome qui utilise pleinement les possibilités offertes par les hypermédias.

Nous utilisons donc ici la théorisation ancrée telle que définie par Pierre Paillé (1994 et 2003) et exposée dans le point dédié aux méthodes qualitatives¹⁴. Nous appliquons cette méthode d'analyse à notre recueil concernant le troisième temps du protocole méthodologique où le chercheur choisit un site net art et observe à l'aide la « méthode interactionniste » les interactions des internautes avec le site. Notre recueil est donc constitué des observations faites sur leurs

¹⁴ Cf. 2.3.2.2. La théorisation ancrée.

attitudes pendant leur interaction avec le dispositif et de la verbalisation¹⁵ des seize interviewés réalisée avec l'aide du support vidéo. De plus, nous utilisons également dans l'opération de catégorisation de la théorisation ancrée, les données recueillies lors des deux premiers rendez-vous du protocole méthodologique de recueil de données. Ces données viennent contextualiser les interactions des internautes avec *Being Human* dans les pratiques habituelles des sites web artistiques pour les seize internautes rencontrés.

Les six étapes de la méthode : codification, catégorisation, mise en relation, intégration, modélisation et théorisation relèvent d'un processus itératif qui ne peut être retranscrit dans la linéarité de cette thèse.

Dans une logique d'écriture, il nous faut réorganiser l'ensemble de notre analyse par théorisation ancrée. Nous commençons donc par définir dans un premier point les catégories auxquelles nous sommes arrivés par la codification et la catégorisation des données. Catégorisation que nous présentons dans le deuxième point et enrichie de notre connaissance des pratiques des internautes. Le troisième et dernier point, rassemble les opérations de mise en relation, d'intégration et de modélisation et pour aller vers une théorisation des données.

6.3.2. Les catégories

Après la codification de la retranscription de chaque entretien, un long et minutieux travail de lecture et relecture des données codifiées est nécessaire pour arriver à une tentative de première catégorisation. Cette catégorisation est instable, elle prend forme, se déforme et au final est complètement transformée. Nous sommes passés par plusieurs catégorisations pour arriver à en trouver une qui convienne.

Pour chaque catégorie, nous donnons : un titre général, une définition simple, des mots clés, une explicitation détaillée, les questions que la catégorie pose au corpus et des exemples de réponses. Voici donc les sept catégories construites à partir des données codifiées :

¹⁵ Cf. Annexe 11.3.

L'OBJET

Comment l'internaute nomme ce qu'il a en face de lui.

PERCEPTION DE LA FORME, DÉSIGNATION, IDENTITÉ GLOBALE, UNITÉ

Nous sommes ici dans la perception globale, c'est-à-dire comment l'internaute désigne ce avec quoi il est en train d'interagir. Il s'agit de la forme de l'objet, dans le sens de la gestalt théorie : saisir une forme.

→ *Qui suis-je ? ou Qu'est-ce que je suis ? Comment me nommez-vous ? Comment me désignez-vous ?*

Exemple : c'est un site, c'est un site artistique, c'est Annie Abrahams, il, elle...

LA NAVIGATION

Comment l'internaute se déplace dans l'espace du site web.

ARCHITECTURE, ERGONOMIE, LIENS

Nous identifions ici tous les éléments qui peuvent servir de repères dans le site web : liens textuels ou images, adresse url, menu, nom d'une page, titre d'une création... Pour l'internaute, il s'agit d'avoir une perception de sa place par rapport à l'ensemble : se situer, et d'accéder à d'autres espaces : avoir des sorties. Nous sommes ici au cœur de ce qui caractérise les hypermédias : les liens texte, liens son, liens image fixe ou animée. Le lien est ce qui permet de se mouvoir dans l'espace du site web, de manipuler les pages Internet. Les éléments de navigation permettent à l'internaute d'apprécier le site dans un rapport espace/temps. L'idée de déplacement renvoie à la fois au lieu et à la durée.

→ *Comment vous vous repérez ? Comment vous vous déplacez ? Où est la sortie ?*

Exemple : le menu, les liens sont en couleurs, c'est le sommaire, je dois faire précédente...

L'ACTION : PROJET / PROPOSITION

Ce que l'internaute fait, ou projette de faire avec le site web au regard des propositions qu'il lui fait.

COMPORTEMENT, INTERACTIVITÉ, FAIT, GESTE, AGISSEMENT, VISÉE, IMPLICATION PHYSIQUE

Il s'agit bien sûr de l'interactivité, c'est-à-dire des actions effectives de l'internaute avec le site web, mais également de ce qu'il veut faire avec le site. Autrement dit, à quelles propositions d'actions du site l'internaute répond ? Fait-il également des choses qui ne sont pas proposées par le site ? Nous sommes ici au cœur de la notion d'affordances qui surgissent pour l'acteur en situation, aux vues de son problème à résoudre. La non-action est aussi une action.

→ *Qu'est-ce qui vous intéresse ? Qu'est-ce que vous aimeriez faire ? Et qu'est-ce que vous faites ? Où vous cliquez ?*

Exemple : clique, pose les mains, lit, regarde, veut retrouver le menu, cherche une œuvre, veut voir l'actualité...

FONCTIONNEMENT TECHNIQUE

Ce que l'internaute repère de la fabrication du site.

OUTILS, PROCÉDÉS, LOGICIELS, PROGRAMMATION, TECHNOLOGIES, MÉDIAS, FORMATS, LANGAGES INFORMATIQUES...

Il s'agit ici du rapport de l'internaute à la technique, s'il identifie une logique de fonctionnement, une appropriation d'outils, ou une conception innovante. C'est aussi dans cette catégorie que nous notons tous les dysfonctionnements liés à la technique, l'incohérence des médias utilisés, les problèmes de lecture... Comment l'internaute qualifie l'usage de la technologie par l'artiste : est-ce qu'il a l'impression que l'artiste maîtrise la technologie ? est-ce qu'il la met en avant ? est-ce qu'elle sert son propos ? est-ce qu'il la détourne ?

Qu'est-ce que vous repérez sur le plan technique ? Qu'est-ce qui fonctionne ou dysfonctionne ?

Exemple : bug de l'ordinateur, intérêt dans l'utilisation du langage html, problème de lecture du son...

DÉMARCHE CONCEPTUELLE

Ce que l'internaute interprète du propos de l'artiste à travers le site web.

PROPOS, PENSÉE, IDÉE, CONCEPT, THÉMATIQUE, INTELLECT

Il s'agit de ce que l'internaute comprend de l'œuvre de l'artiste. C'est la construction pour l'internaute du sens du "message" que l'artiste a voulu "faire passer" dans sa création. Dans son interaction avec le site web, l'internaute interprète le concept de l'œuvre. Autrement dit le site permet la rencontre

conceptuelle entre le propos de l'artiste et la reconstruction qu'en fait l'internaute.

Qu'est-ce que je vous ai dit ? Quelles idées reprenez-vous ? De quoi ça parle ?

Exemple : l'artiste a une démarche personnelle, c'est un site de poésie, ça me fait penser à l'art conceptuel, elle travaille sur la solitude, le rapport aux autres...

RESSENTI

Ce que l'internaute éprouve à partir du site.

ÉMOTION, SENTIMENT, SENSATION, INTUITION, INTIME

Ce que l'internaute ressent « à l'intérieur », le sentiment que l'œuvre fait naître en lui. Il s'agit de l'impression personnelle, la sensation qui peut parfois être difficile à expliciter et à expliquer de façon rationnelle. Nous notons également dans cette catégorie tout ce qui relève de l'aspect ludique du site.

De quelle manière êtes-vous touchés par l'œuvre ? Personnellement, ça vous fait quoi ? Qu'est-ce qu'il se passe à l'intérieur ?

Exemple : ça me parle, c'est rigolo, ça m'énerve, ça m'impressionne, c'est beau...

DÉMARCHE ESTHÉTIQUE

Ce que l'internaute perçoit de la plastique du site.

PLASTIQUE, MISE EN FORME, VISUEL, ASPECT, ÉLASTICITÉ, DENSITÉ

Il s'agit de la qualité esthétique du point de vue de l'internaute au niveau du goût et de l'harmonie. Si la mise en forme lui plaît ou lui déplaît, et s'il pense que les choix plastiques faits par l'artiste sont en cohérence avec le propos.

Sur le plan esthétique, comment trouvez-vous ? Que pensez-vous de la mise en forme ? Quelles appréciations plastiques feriez-vous du site ?

Exemple : j'aime le graphisme, les sons m'agressent, c'est joli, c'est laid...

6.3.3. La catégorisation

C'est l'opération de catégorisation qui nous a demandé le plus de minutie et de persévérance. Le tableau qui suit catégorise les propos des publics-internautes recueillis pendant la verbalisation sur leur interaction au site net art. Aussi, à l'aide des données recueillies lors des deux premiers rendez-vous, nous présentons brièvement les pratiques de chaque internaute : quels sont leurs centres d'intérêt dans l'univers du web artistique, quels types de sites ils ont l'habitude de consulter et ce qu'ils y font.

Objet	Navigation	Action, projet, proposition	Fonctionnement technique	Démarche conceptuelle	Ressenti	Démarche esthétique
<p><i>ce a deux grand pôles d'intérêt : l'art et l'architecture ainsi que le graphisme. Concernant le premier pôle, elle consulte régulièrement des sites sur le sujet pour glaner des informations, mais s'oriente surtout s les news. Concernant le second, elle consulte les sites web d'agence de graphisme ainsi que des revues en ligne. Elle cherche principalement à s'inspirer des créations (polices, logos) et à rester informée s tendances. Elle est inscrite à des news letter et visite régulièrement les liens proposés par ses sites préférés. Elle cherche à se cultiver sur le graphisme : connaître des références, des noms, des styles.</i></p>						
e.	<p>Éclaté, confus se demande si c'est volontaire, intentionnel. Ne voit pas le but. Surprise par la navigation très courte sur Vivre. Pas clair, manque de repère (titre). Sentiment de tourner en rond. Ne comprend pas la construction de la navigation : "je choisis l'image et ça me renvoie sur du texte". C'est éclaté, disparate dans la mise en forme. Les problèmes de mise en forme gâche le contenu. N'y retournera pas, n'en parlera pas.</p>	<p>Clique sur des liens, revient à la page d'accueil. Regarde tout. Le site ne lui donne pas envie de s'intéresser, elle ne reconnaît rien : "rien ne lui parle". Survole. Va sur Bram TV, puis Collection. Elle veut vérifier si elle a tout vu dans les photos et les images. Clique des mots. Essaie de voir vers où les liens mènent. Passe sa souris partout. Cherche des issues, des liens. Clique sur des liens, cherche des liens. Reste pour l'expérimentation, mais n'accroche pas.</p>		<p>Découvre Bram TV, une télé sur l'art. Il y a des réflexions sur des thèmes. Pense avoir compris quelque chose, mais non, ce n'est pas ce à quoi elle s'attendait. Rien de nouveau. Ça n'a aucun sens. Perçoit un nouveau thème, mais finalement tout se répète. Ne comprend pas. Ne se sent pas concernée, intérêt pas éveillé. Trop personnel. Ne comprend pas le principe, est peut-être passée à côté ? N'aime pas le type de discours « art moderne » à la mode. N'aime pas la vision, les commentaires « trop intello » et « tiré par les cheveux » c'est-à-dire « qu'ils essaient de trouver un sens là où il n'y en na pas ». Ne voit pas ce qui fait art ni dans la démarche, ni dans l'esprit. Ce que les mots évoquent pour l'artiste. Réflexions personnelles. Ne retient pas quelque chose de particulier. Ne retient rien. N'a rien de plus à la fin. La démarche est trop personnelle, trop centrée sur l'artiste. Pas d'intérêt.</p>	<p>Se lasse, trop de répétitions dans le texte. « ça s'embrouille ».</p>	<p>Va quand même voir pour connaître, mais n'accroche pas. Les photos, et le texte n'éveillent pas son intérêt. Qualifie ce qu'elle voit d'art de l'écriture, d'art poétique. C'est compliqué et confus.</p>

Objet	Navigation	Action, projet, proposition	Fonctionnement technique	Démarche conceptuelle	Ressenti	Démarche esthétique
						<p>La participation est un bon moyen pour diffuser l'art, c'est nécessaire aujourd'hui d'impliquer l'internaute. L'interactivité peut être une facilité, mais c'est incontournable pour un public non-averti, pour ceux qui n'ont pas de connaissance de l'esthétique artistique, ils ont besoin d'une implication physique, l'implication intellectuelle ne suffit plus.</p> <p>Le site demande de prendre du temps pour rentrer dedans et je le comprends, mais il est difficile d'accès pour des non-initiés. Certaines parties sont intéressantes pour initier des gens à la poésie et aux possibilités sur le web.</p>

Immanuelle a des pratiques du web artistique orientées surtout sur l'art numérique. Elle consulte des portails, des revues, des galeries, des œuvres net art, des sites d'artiste, de chercheur, de festival. Elle est inscrite à des mailing listes et reçoit des alertes google sur l'art numérique. Elle cherche à se tenir informée sur l'actualité de l'art numérique, à enrichir ses connaissances, mais aussi à découvrir les œuvres. Comme elle a une activité professionnelle directement liée à l'art numérique, elle ne fait plus bien la frontière entre enrichissement personnel et devoir professionnel d'être au courant.

<p>connaît le site d'Annie Abrahams, mais il couvre toute la page d'accueil. Elle a une navigation fluide.</p>	<p>Elle identifie les liens par les mots soulignés, ils sont en évidence. Identifie la page d'accueil comme un sommaire qui propose différentes thématiques, conduit sur différents travaux. Liens pas clairs visuellement (en rouge sur du foncé). Bug du site : reprend sa navigation pour l'expérimentation. Les mots changent de place sur</p>	<p>Clique sur un lien et pense revenir faire les autres ensuite. Clique au hasard. Elle a envie de découvrir son travail sur la chanson, en a déjà entendu parlé par la news lettre. Télécharge des morceaux, choisit ceux d'Annie et Clément. "Je n'ai peut être pas fait ce qu'il fallait faire ?" Essaie anglais/français et compare les pages. Après avoir redémarré l'ordinateur, elle aurait</p>	<p>Se demande s'il y a un lien entre le rythme assez soutenu des images et l'endroit où elle a laissé la souris. Un lien n'a pas marché, mais c'était peut-être fait exprès ça bug rapidement. Ne comprend pas, parfois d'un coup il n'y a plus rien sur la page.</p>	<p>Intérêt pour le sens des questions : Pourquoi cliquer ? Pourquoi ? (ou Why ?), c'est leur signification qui interpelle et donne envie de cliquer pour voir ce qu'il y a derrière. C'est pas comme je pensais : je m'attendais à autre chose. A de l'intérêt sur Pourquoi écouter ? Il y a des gens qui prennent ce travail au 1^{er} degré : ils trouvent ça nul et moche, et d'autres comprennent que c'est fait pour</p>	<p>Trouve la voix agréable. Annie Abrahams s'adresse à l'autre, elle a une volonté de communiquer aux autres. Est touchée par le côté sensible qui se dégage du site "c'est pas ce qu'on appelle un joli site, c'est pas un site design... mais elle arrive à rendre un côté sensible par cette volonté de parler à</p>	<p>Difficulté de lecture (texte petit). Il y a des pixels, des aplats, des mots soulignés, des liens, des vidéos incrustées...</p>
--	--	--	---	---	---	--

Objet	Navigation	Action, projet, proposition	Fonctionnement technique	Démarche conceptuelle	Ressenti	Démarche esthétique
	<p>la page d'accueil. Les mots clés sont en rouge, avant ils étaient soulignés. Va voir les commentaires et se retrouve sur un autre site. Découvre le lien sur l'image dans la page d'accueil. Sort du site par un lien et revient. Ne se sent pas perdue parce qu'elle accepte le site et ses contraintes : si ça ne marche pas, si ça bloque, si on ne sait pas où on va, comment sortir, revenir, où cliquer ? En temps normal quand l'ordinateur plante à nouveau, elle ne serait pas retournée sur le site.</p>	<p>normalement arrêté sa navigation, mais dans les conditions liées à l'expérimentation, elle construit un nouveau projet : chercher ce qu'elle connaît déjà du site. Clique sur l'image. Ecoute la voix qui traduit le texte, lit un peu puis lit un autre texte. Elle a vu plusieurs fois le site en conférence avec l'artiste, la relation seule devant l'ordinateur est différente. "C'est mon appropriation, ma découverte personnelle". Retrouve des sites d'Annie Abrahams, des liens connus. Elle a du mal à suivre, ça va vite Cherche, découvre. Pendant qu'elle parcourt certaines œuvres, elle entend parfois la voix d'Annie Abrahams en train de présenter ces mêmes œuvres lors de conférences, ça l'aide à rentrer dans l'œuvre, ça facilite l'approche qui est dure pour des novices.</p>	<p>Se demande si quand ça bugue c'est voulu par l'artiste ou non ? ne sait pas ? Se sent désorientée : ne sait jamais si les problèmes techniques sont volontaires ou pas.</p>	<p>faire réagir. Tout le travail d'Annie Abrahams est dur d'approche au début, pour les novices "ça doit être vraiment pas évident de comprendre son propos". Ne comprend pas bien l'image sur Vivre : elle s'interroge sur ce qu'Annie Abrahams a voulu dire, c'est différent des autres liens, plus court, elle s'attendait à plus. L'intérêt chez Annie Abrahams c'est la relation à l'autre, alors voir les réactions des internautes sur le forum, c'est intéressant (mise en abîme).</p>	<p>l'autre".</p>	

Objet	Navigation	Action, projet, proposition	Fonctionnement technique	Démarche conceptuelle	Ressenti	Démarche esthétique
<p>truc. e ssique rt. rsonne. e.</p>	<p>Quand il ne connaît pas un site, il procède d'une manière aléatoire. "C'est construit d'une façon qui m'embête un peu". Avec les liens textuels il se repère trop facilement, il préfère les liens images parce qu'il ne sait pas toujours où il peut cliquer, il se perd. Va sur des liens, les referme tout de suite. "On se perd assez vite". "Je suis revenu plusieurs fois à la page d'accueil il me semble". Ne repère pas comment les sons se sont déclenchés et ne sait pas où les arrêter. "Je saute, et si ça m'intéresse, je reste". "Je vais très vite". Essaie de comprendre la logique de fonctionnement du site dans sa globalité. Ne retournera pas sur ce site. "S'il voulait que ce soit complètement intuitif et aléatoire, c'est gagné !"</p>	<p>Cherche quelque chose qui l'intéresse. Cherche les images, cherche où il faut cliquer. Il cherche ce qu'il peut l'intéresser. Cherche à se perdre. Lit en même temps qu'il cherche. Clique plusieurs fois. Ne veut plus lire, trop de textes. "Là il faut faire quelque chose que je n'avais pas envie de faire". Le texte ne lui donne pas envie, mais il fait quand même l'effort d'aller voir, mais il n'est pas surpris. Cherche à ce que ça lui provoque quelque chose. Il a fait des efforts pour rester sur ce site, habituellement s'il n'accroche pas de suite, il s'en va. Il a également fait des efforts pour essayer de lire. "Ce n'est même pas dérangeant, ça ne m'incite pas".</p>	<p>Cherche à comprendre le fonctionnement d'un effet. Retient la façon dont le site a été conçu, au niveau graphique, au niveau de la fabrication. Clique, revient, re-clique sur même lien, revient à nouveau, réessaie plus tard dans la navigation pour voir s'il y a toujours la même chose derrière. C'est beaucoup de travail.</p>	<p>Ça ne l'intéresse pas, il n'accroche pas. "Si c'est fait pour provoquer quelque chose chez moi, ça provoque un ennui profond". "Je fais l'effort de me demander : mais qu'est-ce qu'il veut dire ?" Se pose la question du partage du sens : est-ce qu'il ne comprend pas ou s'exprime mal ? Pourquoi cliquer, clic, ce sont des termes classiques sur le net. C'est Collection qui ouvre vers le plus de choses. Il essaie de comprendre la logique d'écriture : "qu'est-ce qu'il y a derrière ? Qu'est-ce qu'elle voulait nous faire passer ? Quelles réactions elle voulait provoquer ? Qu'est-ce que je peux en retirer ?" "C'est verbeux !", ça n'entraîne pas assez la réflexion, ça n'excite pas la curiosité, c'est trop conventionnel. "Je n'arrive pas à saisir ce qu'il voulait faire passer", n'arrive pas à voir quel est le but ? "S'ils veulent me faire passer un message bien spécifique, un contenu clair et organisé, moi je ne l'ai pas à la fin. Par contre si c'est pour avoir des sensations, des petits bouts et faire la construction soi-même, là oui, évidemment c'est réussi !" Le contenu ne l'intéresse pas, s'il y a un contenu !? "Il n'y a pas de fond".</p>	<p>Apprécie de découvrir, mais une fois qu'il a compris le fonctionnement, il se lasse. Il n'en retire que des sensations évanescentes, fugitives, une expérience ponctuelle, mais n'a rien retenu ou mémorisé à la fin. Il en retire seulement certaines sensations, pas bien définies. "il ne me reste pas grand chose, c'est trop touffu, flou et fugitif".</p>	<p>Trop de pages de texte. "C'est une site d'art, classique, comme on voit maintenant". C'est écrit trop petit, ça manque de dynamique et de mouvement, "j'aime quand ça bouge, moi !" Dans la forme, ce genre de site se ressemble vite, ils suivent des conventions d'écriture, c'est une façon de s'exprimer parmi tant d'autres. Préfère les images aux mots parce qu'il y a plus de possibilités avec l'image, l'interprétation est plus ouverte. Il y a une esthétique, un langage qui se reproduisent trop souvent. "ça finit par être toujours la même chose, lassant". L'image n'est pas assez travaillée, pas au sens graphique, mais dans la façon dont c'est montré. "Là c'était marrant" au niveau esthétique et graphique, l'effet de contraste est intéressant. Ça ressemble à trop d'autres sites. La forme dessert le fond. "C'est ennuyeux dans la forme".</p>
<p><i>c s'intéresse à l'art et à la culture en général : musique, peinture, maisons d'édition et art numérique. Il va sur des sites très variés : revues, sites d'information générale, sites marchands, galeries, œuvres en ligne, sites d'artistes. Il se définit comme un passionné, quand il découvre un univers, il aime l'explorer à fond. Soit il accroche du premier coup, soit il passe à autre chose. Il a des goûts très hétéroclites.</i></p>						
<p><i>bien est surtout impliqué dans le net art et s'intéresse aussi au rapport entre la photographie et la technologie. Il consulte des sites d'artiste, des galeries, des revues, des œuvres en ligne. Il est abonné à des</i></p>						

Objet	Navigation	Action, projet, proposition	Fonctionnement technique	Démarche conceptuelle	Ressenti	Démarche esthétique
<p>iling listes et suit le travail de certains artistes. Il cherche à découvrir des œuvres et s'enrichir dans le domaine de l'art numérique sur les artistes, leur parcours, leur démarche. Il consulte souvent les liens posés pour découvrir de nouvelles choses.</p> <p>nie raham. uteur. e. e iste.</p>	<p>Elle cherche à nous perdre, parfois c'est bien et d'autres fois moins. Comprend que c'est un menu. Elle impose un rythme de lecture. Dans Comprendre la navigation est assez simple, on est pas perdu. Il navigue prudemment, est attentif, pense qu'il y a des pièges. Pense que l'ordinateur peut enregistrer son parcours, essaie d'anticiper. Ne sait pas s'il maîtrise ou non l'action sur l'écran, il pensait pouvoir commander avec la souris, mais n'y parvient pas. Envie de voir, d'aller jusqu'au bout "j'aurais cliqué sur tous à la fin". Il retournera sur ce site pour se balader, revoir des choses qu'il a appréciées. Tout au long de la navigation, il a anticipé pour ne pas complètement se perdre.</p>	<p>Clique sur l'image. Il se dit qu'il va bien faire. Apprécie de prendre le temps pour "découvrir vraiment son site". Cherche des liens en français. Regarde le nom des œuvres. Souhaite découvrir. Ne sait pas s'il intervient dans l'action des pages. Ferme et essaie de revenir au sommaire. Apprécie de jouer avec les mots, avec les liens. Ne sais pas si c'est lui qui déclenche l'action. Il retombe sur Baiser et recommence. Essaie de faire le tour de manière logique pour comprendre le mécanisme, mais c'est dur d'accès. Il ne clique pas sur n'importe quoi, il choisit de cliquer sur "tu" parce que "respectes" c'est trop sérieux et "me" ça fait narcissique. "Je me suis calmé", il ne clique pas et écoute. Écoute plus ou moins. Il cherche autre chose. Il hésite entre faire les mouvements ou réfléchir. Il n'aime pas faire quand on le lui demande. Suit les conseils qu'on lui donne sur la façon de cliquer, essaie de bien faire, puis après plusieurs tentatives, s'en va "j'ai continué</p>	<p>Un lien ne marche pas, il ferme tout et revient en arrière. L'explorateur bloque les pop-up "il me cache des trucs". Le problème là c'est qu'il y a 2 voix en même temps. Le son est de mauvaise qualité, on entend pas bien. Intérêt sur la façon dont elle construit certaines choses, comment elle se sert de l'interactivité et de l'aléatoire (les images ou les liens aléatoires). "Le premier, je n'ai toujours pas compris si c'était fait exprès ou si ça n'apparaissait pas ?"</p>	<p>Il fait un parallèle avec la vie réelle, c'est un principe simple qui fait réfléchir. Ne comprend pas le lien sur Rock et sur Vivre, ne voit pas où ça va. Va sur Séparation en pensant à la séparation sentimentale et découvre tout autre chose : "ça s'oriente vers la douleur face à l'ordinateur" Apprécie le diaporama sur Confrontation, "ça dit quelque chose sur la guerre, sur les confrontations". Écoute les gens qui le rassurent, "c'est pas bien convaincant !" Enjeu du dispositif, Rassur, difficile à réaliser : "je me suis dit mince ! est-ce qu'elle va y arriver ?" "Le discours nous fait réfléchir sur le sens de l'œuvre" Ce n'est pas l'effet qui est important, mais de réfléchir sur le propos, le fait d'être rassuré. Préfère les œuvres qui amènent à une réflexion (ex : le Baiser, Rassurer, les Compliments...), quand il ne comprend-pas il n'accroche pas. Intérêt pour voir comment elle s'y prend pour nous faire réfléchir à certaines choses intimes.</p>	<p>"Ça reflète l'impression que l'on a sur Internet". Impression que ça va être "brouillon", que ça va "partir dans tous les sens". Impressionné par le visuel, il trouve ça triste "ça me fait de la peine". Sur Compliment, il y a un texte lu par une actrice, elle fait des compliments "ça marche ! c'est agréable". Il ressent un décalage avec Solitude. Elle lui dit : "tu me respectes", c'est une phrase assez forte, ça devient sérieux, avant il était sur le thème des baisers. On lui dit ensuite qu'il n'a pas la bonne attitude face à l'ordi, il essaie au début puis trouve que c'est exagéré et ferme. Elle déclenche des choses qui nous renvoient à notre histoire intérieure.</p>	<p>Il apprécie le travail "c'est joli... il y a une photo... ça me plaît". Reproche le manque d'images, c'est pas assez visuel à son goût. Elle travaille sur les images aléatoires, sur la surprise. Il est attiré par les images. C'est plus un travail sur l'interactivité et l'aléatoire. Il y a beaucoup de texte, mais il n'est pas forcément là pour être lu. Il prend Comprendre comme du graphisme, "on comprend pas le fond de l'œuvre".</p>

Objet	Navigation	Action, projet, proposition	Fonctionnement technique	Démarche conceptuelle	Ressenti	Démarche esthétique
		<p>calmement, mais après j'ai zappé !" Retourne au menu pour choisir une autre œuvre. Va sur Confrontation, lit et regarde. Essaie d'écouter puis va sur une autre œuvre et participe en rajoutant une petite phrase et le dispositif réagit de suite alors il recommence. Il va sur une autre œuvre Compliment, laisse tourner le texte. Lit un peu. Va ailleurs. Va sur Rassurer et choisit par langues, puis a envie de cliquer sur tous. Le but n'est pas de tout voir, mais de balader. Se rend compte qu'il y a des archives, reconnaît des choses qu'il avait déjà vues. Il a déjà vu le site, mais ne l'a jamais complètement cerné. Va sur Comprendre et essaie de comprendre tout en se méfiant des éventuels pièges ! Il arrive sur Ne me touchez pas, il connaît déjà le piège. Il connaît son travail sur la maladie.</p>				

Objet	Navigation	Action, projet, proposition	Fonctionnement technique	Démarche conceptuelle	Ressenti	Démarche esthétique
<p>ink a des pratiques liées à quatre grands domaines et les types de site qu'il consulte sont liés à ses centres d'intérêt. Le graphisme : portfolio, site d'agence de graphisme pour être au courant de ce qui se fait prendre plaisir à regarder les créations. Le design : sites marchands, galeries, sites d'information sur l'histoire des objets pour enrichir sa culture. L'art corporel : sites communautaires parfois à visée ormativ, il se tient au courant des tendances. Le cinéma où sa pratique est très ciblée : le téléchargement sur des plate-formes de partage gratuit.</p> <p>è. n truc. artiste. nie rahams.</p>	<p>"Tu es paumé". Pas d'unité : les liens sont soulignés, puis en couleurs, puis plus rien ; idem pour les façons de télécharger : une fois c'est dans le site, une autre fois il faut lancer son propre player, etc... "c'est une horreur !" Manque de repère, avance à tâtons, Ne comprend pas comment la page fonctionne : "tu ouvres des trucs, ça se ferme". Il n'y retournera pas. Ne comprend pas la navigation, par exemple sur les bras, elle instaure une règle implicite et la casse. "tu commences à comprendre les codes, et non !" Se demande si c'est volontaire, ou si c'est simplement un manque de réflexion sur la navigation. Il fait des allers-retours avec la barre d'adresse pour être sûr de rester sur le même site. Il pense que ses différents clics son enregistrés et que les parcours sont stockés dans une base de données. Il se dit que c'est peut-être le but. Son habitude de navigation quand il visite un site, c'est d'explorer, de chercher les différentes entrées. Pour lui c'est à l'utilisateur de s'impliquer dans le site.</p>	<p>Regarde la page, comment elle est construite. Survole pour repérer les liens et pars pour tout voir. Volonté de découvrir le contenu : s'implique, va voir jusqu'au bout. Ce n'est pas une question de temps "j'arrivais à la fin de tous mes liens". Essaie de lire, se pose des questions sur la traduction. Clique. Va voir des liens vers d'autres sites. Reviens à la liste, cherche. Va vers là où il y a des liens. Il quadrille avec sa souris l'espace blanc autour de l'image pour voir s'il n'y a pas quelque chose de caché. Il a fait tous "les petits modules". Continue pour voir s'il y a quelque chose de différent. Survole.</p>	<p>Voit des bases de player qui ne sont pas réactives. Ça plante dans Collection. "Toute chance de compréhension est annihilée". L'ordinateur plante souvent, ça va trop vite. La technique et la qualité sont très moyennes.</p>	<p>Le propos est de mettre en forme des médias, de télécharger des médias, ce qui est à télécharger "ça ne m'emballa pas du tout". N'apprécie pas la conception. Se questionne sur le but : c'est peut-être de paumer les gens ? Il a du mal à penser que c'est vraiment volontaire. Ne comprend pas le concept. "Elle se considère comme artiste", problème de reconnaissance des artistes sur le web, où est la frontière ? la démarche ne suffit pas selon lui. Sur Futur, par exemple, il cherche la démarche, ce que l'artiste veut dire, mais ne comprend pas. "On peut ne pas aimer et comprendre", mais là c'est aucun des deux. Apprécie la dérision sur des morceaux en midi, notamment une reprise de "light my fire"., c'est une culture du mauvais goût ! Ne comprend pas le lien entre le site et les morceaux de musique, ne voit pas le rapport. Il a fait histoire de l'art et architecture à la fac pendant 2 ans, et n'arrive pas à comprendre. Il se dit qu'il doit falloir avoir une culture très pointue pour accéder au propos, à moins que ce soit creux ?</p>	<p>"C'est 1/2 heure perdue !" N'accroche pas du tout, ne voit pas d'intérêt, ne peut pas formuler un avis. "Je suis embêté avec ce genre de truc parce que j'ai l'impression d'être un con de réactionnaire, mais je n'accroche pas du tout !" Il se demande qui il est pour critiquer un artiste, mais honnêtement ce qu'il a vécu est "un calvaire !" Il ne ressent rien, il n'y arrive pas. "Je suis honnête, je n'aime pas du tout, je fais des efforts". "En fait je crois que je n'accroche pas avec Annie Abrahams". Il est perplexe, il ne comprend vraiment pas et doute de ses compétences, il lui manque des clés ou alors il ne correspond vraiment pas au profil de ce type de site. Certains morceaux de musique sont rigolos.</p>	<p>Ça ressemble à un site perso, c'est pas assez construit. N'apprécie pas la mise en forme : "la mise en forme, elle est pourrie". Pas de forme. Ça lui rappelle une esthétique proche de Panoplie, il pense qu'ils sont en relation. C'est quelqu'un de visuel, il aimerait bien un peu plus de forme. "Il n'y a pas d'esthétique", il n'arrive pas à concevoir que ce manque de goût soit volontaire "de toute façon c'est pas voulu, sinon ce ne serait pas comme ça".</p>

anne a des pratiques du web artistique orientées sur deux pôles : l'art numérique et la bande dessinée. Elle consulte surtout des sites d'artiste, des créations en ligne. Elle cherche à expérimenter des œuvres,

Objet	Navigation	Action, projet, proposition	Fonctionnement technique	Démarche conceptuelle	Ressenti	Démarche esthétique
<i>apprécier le côté esthétique et parfois ludique. Elle aime particulièrement les formes simples.</i>						
<p>elle.</p> <p>esticien</p> <p>s</p> <p>ériment</p> <p>ions.</p> <p>ne</p> <p>esticien</p> <p>qui</p> <p>saie le</p> <p>ltrimédia</p>	<p>"La navigation n'est vraiment pas évidente".</p> <p>Les liens sont soulignés.</p> <p>Comme il n'y a aucune info sur ce qu'il y a derrière les liens, elle clique au hasard.</p> <p>Cherche des liens.</p> <p>"Ça ne me laisse pas le choix"</p> <p>Plusieurs liens sont "des voies sans issues".</p> <p>Repère 4 liens et entreprend de les faire.</p> <p>Besoin d'un menu général pour mieux se repérer.</p> <p>Essaie de voir où ça va et se retrouve bloquée, elle contourne alors l'architecture du site en pensant par des onglets.</p> <p>Surprise par l'architecture : "Oh ! miracle, ce n'est pas le même que tout à l'heure !"</p> <p>Apprécie quand la navigation n'est pas trop évidente ou convenue.</p> <p>Ce n'est pas un problème de ne pas maîtriser la navigation.</p> <p>Seule, elle aurait arrêté plus tôt, quand elle s'est retrouvée dans des impasses.</p> <p>Seul le diaporama permettait de naviguer, d'accéder à des contenus.</p>	<p>Regarde la page et clique sur des liens.</p> <p>Ne lit pas, n'aime pas lire sur un écran.</p> <p>Clique Pause.</p> <p>Lit peu.</p> <p>Écoute la voix.</p> <p>Elle est en alerte : "je suis prête à cliquer !"</p> <p>Essaie de s'investir pour comprendre.</p> <p>Clique sur Séparation.</p> <p>Regarde les liens.</p> <p>Clique sur Collection.</p> <p>Fait des choix sur Rassurer.</p> <p>Lecture en diagonale, "je suis simplement en quête d'un lien".</p> <p>Elle n'y retournera pas.</p> <p>Il y a "de la matière" qu'elle n'a pas vue.</p> <p>Essaie de s'impliquer dans la démarche pour comprendre le travail "je ne regarde pas ma montre !"</p>	<p>Problème de fonctionnement avec le bouton Pause qui ne s'arrête jamais au bon moment.</p> <p>Il y a eu un problème de son.</p> <p>"Là ça ne marchait pas, il faut bien que ça se termine".</p> <p>Problème au niveau de la qualité du son, on a du mal à entendre les gens qui nous parlent, c'est pas clair.</p>	<p>Se pose des questions sur le sens du propos : sur le rapport entre le lien Vivre et l'animation. "je ne vis pas pour ça".</p> <p>S'attend à quelque chose de complet derrière Collection.</p> <p>On comprend facilement, mais c'est incohérent dans la sélection des personnages : pourquoi plus en français ?</p> <p>Elle essaie de comprendre "pour moi, ça n'a pas de sens" "je ne vois pas la raison d'être de ce tableau".</p> <p>C'est le contenu qui lui déplaît, le travail ne l'inspire pas. Le contenu manque d'intérêt.</p> <p>Elle se dit qu'il lui manque peut-être des infos pour pouvoir comprendre.</p> <p>"Pour moi, il est élitiste ce site", il nécessite une culture en art contemporain, une culture de l'artiste, du multimédia pour accepter d'être bloqué, d'avoir des fenêtres sans lien...</p>	<p>C'est peut-être simplement joli pour certains.</p> <p>Pas d'intérêt pour l'ensemble, "ça n'évoque pas de poésie, peu de choses m'interpellent".</p> <p>Pas assez impliquée, ni intéressée pour comprendre la démarche.</p> <p>Rassurer : ça éveille la curiosité, ça m'a amusé.</p>	<p>Impression assez mitigée, c'est l'aspect visuel qui lui a le moins plu : ça fait trop années 80 au niveau des couleurs et des typos. Ça lui fait penser à ses années d'écoles où la tendance était "de coller des trucs comme ça, sans essayer de fonder une harmonie".</p> <p>Le texte est plus présent que l'image.</p> <p>"Démarche de l'effet visuel", regarde comment est disposé le texte, mais ne cherche pas à le lire.</p> <p>C'est peut-être étudié, volontaire, mais elle pense plutôt que "c'est quelqu'un qui vient d'un autre domaine, à qui on a donné les règles de bases pour faire quelque chose d'interactif".</p> <p>Les images l'interpellent, le texte beaucoup moins.</p> <p>C'est une tentative de reproduire un travail existant en arts plastiques "ça fait plus penser à des expérimentations qu'à un travail abouti".</p> <p>Intérêt sur certains points : les déplacements dans l'écran, les messages d'alertes, les aplats qui apparaissent, disparaissent.</p> <p>Ne comprend pas les choix, ne voit pas de cohérence.</p>
<i>dia a plusieurs centres d'intérêt avec des pratiques diversifiées. D'abord elle aime consulter des sites net art : expérimenter, découvrir, être informée de ce qui se fait. Ensuite elle fréquente régulièrement des mails liés à la culture pour glaner les informations qui sont susceptibles de l'intéresser. Enfin, elle apprécie aussi la musique en ligne, elle consulte des sites marchands, mais aussi des webzines ou des sites</i>						

Objet	Navigation	Action, projet, proposition	Fonctionnement technique	Démarche conceptuelle	Ressenti	Démarche esthétique
<i>Artistes. Elle travaille dans l'art et la technologie et consulte aussi avec un regard de professionnelle. Elle fait attention aux technologies, au graphisme et à l'actualité de la création en ligne.</i>						
nie rahams. a. s pages. s sites. t art. rtiste. site de ésie uelle et rore. ; disent web ow, pour i c'est s du t ça", a une nceptio férente la signatio lu site. est accord ur dire e c'est la ation istique, is le e n'est s istique.	Regrette qu'on puisse quitter le site aussi rapidement sans s'en rendre compte. N'a pas envie d'aller à l'évidence, de cliquer sur les mots soulignés. La distinction des deux langues n'est pas claire dans le site. Identifie l'adresse url pour se repérer dans le site. Manque de repère : "là, j'avoue que je suis perdue !" "je me demande pourquoi je suis là-dessus !" La navigation est difficile, elle doit retaper l'adresse url pour retrouver le site. Impression que les pages ont été construites de façon isolée et qu'un menu a été mis pour les relier. "Ça renvoi trop sur les parties perso et projet, ça mélange plusieurs sites" quelqu'un qui n'a pas l'habitude de regarder où il se situe peut vite être perdu et ne pas comprendre. La navigation "est un peu fouillie", ça manque de cohérence. Déçue que les liens sur Rock ramène à la même interface	Clique sur le premier lien : la photo. Se demande si elle fait bien, si elle n'a pas raté une porte cachée quelque part. Pas envie d'être sur la liste, elle avait peur de retomber sur les mêmes MP3. Elle écoute quelque chose. Regarde le film "joue le jeu" : attend longtemps le téléchargement, alors même si ça ne lui plaît pas, elle va jusqu'au bout. N'aime pas être passive, aime interagir "je suis passive à écouter un univers sonore qui n'est pas le mien". Elle ne retournera pas sur cette partie. Elle se repositionne d'un point de vue professionnel et se replonge dans le travail d'Annie Abrahams.	Il y a des problèmes techniques liés au téléchargement qui nuisent sur le sens. Doute sur la volonté des bug techniques : "j'ai l'impression que parfois il y a des soucis techniques qui ne sont pas maîtrisés". Des éléments, comme "full size" lui donne une forte attente en termes de résultats, les soucis techniques affaiblissent la proposition artistique. "ça gâche vraiment le propos". "C'est à la limite de l'amateurisme", "ça me gâche complètement l'artiste" elle comprend que le côté poétique soit très fort mais apprécie particulièrement quand la technique, l'interactivité et un réel propos sont là.	Déçue sur le contenu des liens relatifs à Rock, le nouveau travail. Elle s'attendait à plus de développement sur le contenu, avoir des réponses aux questions. Elle s'approprie les questions et cherche du sens. Cherche du lien sur les propos : pourquoi le rock ? elle a arrêté de fumer ? Nice Girl ? Elle a l'impression d'être sur un site de label de musique, elle cherche des vidéos, des visuels, autre chose, mais ne trouve rien. Elle ne voit pas le lien avec Bram. Elle a des doutes sur les objectifs de l'interface : entre l'accroche et le contenu. Ça représente une connaissance supplémentaire sur Annie Abrahams. Elle ne comprend pas pourquoi j'ai choisi de travailler sur ce site ?	N'accroche pas sur la musique. "Oh horreur : un film muet et pixélisé !" N'apprécie pas l'univers sonore et les conditions d'écoute : sur un ordinateur. Déçue dès le départ, mais pas complètement découragée.	Ce site est difficile d'approche pour un public néophyte, elle s'en sort parce qu'elle a l'habitude de surfer, mais ce n'est pas le genre de site qu'elle conseillera pour découvrir le net art. Accepte le jeu des sites de net art "de ne pas trouver tout de suite, d'être décontenancée, de ne pas voir les choses évidentes". Mais ce n'est pas ce qu'elle reproche au site, ici les liens sont assez évidents, il manque de construction, tout est mélangé. Déçue qu'il n'y ait rien de visuel, elle avait des attentes assez fortes à ce niveau "on s'attend à ce que ça bouge, qu'il y ait du graphisme". Elle n'aime pas l'interface. Elle s'attendait à un site de poésie visuelle et sonore et ne le trouve pas.

Objet	Navigation	Action, projet, proposition	Fonctionnement technique	Démarche conceptuelle	Ressenti	Démarche esthétique
<p>trice consulte des sites en lien avec l'art, l'art numérique, le design des années 60's - 70's, le graphisme, la musique expérimentale, il aime tout ce qui touche à la créativité. Il va sur des sites d'artistes, de graphistes, sur des œuvres en ligne, sur des revues. Il prend le temps de découvrir des univers.</p>	<p>Repère automatiquement les mots soulignés comme des liens.</p> <p>Choisit le français parce qu'il pressent qu'il faut être attentif, que ça risque d'être un peu complexe.</p> <p>"Je connais vaguement son style", appréhende la difficulté de navigation.</p> <p>Apprécie "son style de navigation, elle a assuré !" C'est très intuitif, ça donne l'impression d'être chaotique, mais c'est bien géré derrière.</p> <p>"on fait ce qu'elle veut bien qu'on fasse, mais on a pas mal de liberté quand même".</p> <p>C'est bien fait au niveau ergonomique.</p> <p>Son clic l'éjecte, il revient là où il était "c'est le choc !"</p> <p>Identifie l'actualité d'un côté et le site de Bram de l'autre.</p> <p>Ne sait plus s'il est sur son site ou pas ?</p> <p>Impression de "se mélanger les pinceaux".</p> <p>Surpris par le diaporama.</p> <p>"J'étais sur une image et je n'arrivais plus à sortir".</p> <p>Il a du mal avec la navigation symbolisée par des carrés.</p> <p>Se perd en cliquant, même "si parfois on est un peu perdu, il y a toujours des choses à quoi se raccrocher".</p> <p>Tant qu'il y a des portes, des endroits où cliquer, ça va.</p>	<p>Regarde la page et repère les liens.</p> <p>Bouge la souris en même temps.</p> <p>Cherche l'interactivité.</p> <p>Clique sur les liens.</p> <p>Cherche de nouveaux liens et en découvre un.</p> <p>Clique sur les liens en rouge.</p> <p>Participe, envoie un mot.</p> <p>Ne lit pas le texte.</p> <p>A failli participer pour laisser un vœu, "et puis non, je me suis dit, ça se dit pas".</p> <p>Clique sur des images.</p> <p>Participe : rentre un mot.</p> <p>Cherche à comprendre, lit un peu.</p> <p>Se souvient d'une expérience qu'il a eue auparavant avec un dispositif du site : il postait chaque jour un lien qu'Annie Abrahams enlevait. Il a pas compris en quoi son comportement "polluait" le site.</p> <p>Comme un vœu "ça ne se dit pas", ça lui donne envie de voir si d'autres l'ont fait, si l'accès est libre où s'il y a des mots de passe ?</p> <p>S'il n'avait pas été filmé, il aurait fait les mouvements proposés par le dispositif.</p> <p>Il retournera sur le site.</p>	<p>Problème lié à la technique, essaie de participer, mais le mot apparaît coupé, alors il recommence.</p> <p>Intérêt pour l'utilisation de l'outil php.</p> <p>Se pose des questions sur la construction d'une page : il y en a plusieurs ? ou alors elle s'auto-alimente ?</p> <p>Amusé par le côté "pseudo-technique".</p> <p>La qualité du son est mauvaise. Agrandir l'image lui donne l'impression de mieux entendre.</p> <p>Essaie de voir les possibilités techniques.</p> <p>Elle utilise les outils modernes pour donner la parole aux gens.</p> <p>Il y a des dispositifs qui sont bien faits au niveau technique et ergonomique, les pop-up sont bien gérées.</p> <p>Ne comprend pas bien le fonctionnement : "apparemment ça va</p>	<p>La navigation l'amène à réfléchir sur le sens de cette vidéo par rapport à Vivre, il essaie d'expliquer le lien entre le mot, le contenu du lien et la navigation.</p> <p>Va sur Comprendre et essaie de comprendre comme cela est proposé, mais ce n'est pas évident. Il est intrigué, il a du mal intellectuellement à comprendre ; ce qui lui fait dire qu'elle "a bien réussi".</p> <p>N'apprécie pas le côté élitiste des artistes, pour eux "il y a les artistes et les autres".</p> <p>Fait le lien entre le contenu et des connaissances extérieures au site.</p> <p>"Je ne cherche pas forcément à comprendre le sens."</p> <p>C'est le contenu qu'il a préféré, c'est joli et clair.</p> <p>"C'est pas du nombrilisme artistique, c'est vachement poussé dans l'esprit".</p> <p>La technique est liée au propos : c'est bien !</p> <p>Contraint de suivre la volonté de l'artiste.</p> <p>Il apprécie le fait que ce soit un espace où réfléchir, où communiquer. Ne se leurre pas quand même, il sait que les gens qui vont sur le site sont d'un certain milieu ou qui se posent au moins des questions d'intérêt culturel ou humain.</p> <p>Des thématiques restent à l'esprit.</p> <p>Le propos, c'est sa vie.</p> <p>Impression qu'il y avait moins de</p>	<p>C'est agressif au départ car Annie Abrahams l'oblige à rentrer dans son univers, "dans son délire". Contrairement, à la fin, il se sent apaisé, ça lui a vidé l'esprit. Se sent obligé de réfléchir au propos, est donc contraint de mettre de côté sa propre vie, ses propres préoccupations.</p> <p>Le diaporama génère des choses, il y a une pointe d'humour.</p> <p>"J'essaie d'aller... le plus loin que je peux jusqu'à craquer et sortir de la page."</p> <p>"Elle est pas contente que je lui ai rien donné, alors je me fais jeter".</p> <p>"L'image m'a stressé".</p> <p>Il y a des choses ludiques.</p> <p>Comprend le principe intuitivement.</p> <p>"On comprend qu'il va y avoir un processus qu'on ne contrôle pas".</p> <p>Il trouve le site agréable.</p> <p>"Ça. m'a fait peur !", le lien sur la maladie. Prend au sérieux le propos, il sait qu'il y a une part de vécu pour l'artiste.</p> <p>Intérêt pour ce thème sur les douleurs par rapport à la machine. Il fait le lien avec son vécu</p>	<p>C'est assez touffu.</p> <p>Il y a des gros pavés de textes.</p> <p>Pas intéressé par les textes trop longs.</p> <p>C'est très touffu.</p> <p>Un peu d'intérêt sur la mise en forme.</p> <p>Il perçoit le site comme une constellation "il y a une certaine continuité dans l'esprit de chacune des animations et des petites fenêtres". Il attribue un style à l'artiste, on le reconnaît, il y a un esprit particulier "une logique dans ces petits mondes".</p> <p>Elle ne cherche pas à faire dans le beau.</p> <p>Apprécie bien les dernières animations graphiques.</p> <p>Il a une meilleure vision du site.</p>

Objet	Navigation	Action, projet, proposition	Fonctionnement technique	Démarche conceptuelle	Ressenti	Démarche esthétique
	<p>Impression d'avoir fait le tour. Dans le fond c'est un peu énervant : il arrive sur une page par hasard alors qu'il pensait revenir à l'accueil.</p> <p>Il s'est peu à peu éloigné de la page d'accueil, sans vraiment s'en rendre compte et en restant toujours dans l'univers d'Annie Abrahams.</p> <p>Il apprécie la navigation "des petits boutons un peu partout". Il est tombé une fois sur une impasse et ne sait pas si c'est volontaire ou non.</p>		<p>chercher à l'extérieur". Dans l'ensemble la technique a bien marché.</p> <p>"Le mécanisme aussi peut m'intéresser, ou la technique".</p>	<p>choses à voir, et finalement il a été agréablement surpris par les liens, les contenus.</p>	<p>personnel.</p> <p>Se sent transporté dans un autre monde car par moments il a le sentiment de "revenir dans le monde normal".</p> <p>Le contenu sonore lui déplaît. L'entrée sur le site est assez brutale, inhabituelle, ça demande une certaine habitude. C'est un parti pris, de toute façon on ne peut pas être universel, mais ça risque d'en repousser certains.</p> <p>Intérêt pour le côté ludique exemple du bisou de l'ordinateur.</p>	

Elle aime particulièrement l'interdisciplinarité. Ainsi ces centres d'intérêt sont au croisement de l'art, des sciences, des technologies, des médias (notamment la vidéo), de l'architecture, de la musique, de la danse. Elle consulte particulièrement des sites d'artistes à ces croisements disciplinaires. Elle s'investit pleinement dans les sites qu'elle découvre, y retourne et développe ses connaissances. Elle travaille dans l'architecture et le multimédia.

<p>site.</p> <p>n</p> <p>vail.</p> <p>è.</p>	<p>Remarque des petits menus en bas</p> <p>"j'ai essayé d'aller ailleurs parce que là on revient".</p> <p>Il faut se promener partout parce que parfois les liens sont des mots soulignés et d'autres fois non, ils peuvent être en gras ou en couleur, mais pas systématiquement non plus.</p> <p>Cherche pour voir s'il n'y a pas un dispositif rhétorique, s'attarde, pars et finalement a envie d'y retourner.</p> <p>Comprend intuitivement comment ça fonctionne.</p> <p>Repère les liens en rouge pour les faire "je vais tout essayer".</p> <p>Normalement, pour ne pas</p>	<p>Il y a beaucoup de choses. Lors d'une première navigation, on repère certaines choses qui ouvrent notre curiosité et il faudra y retourner une autre fois pour mieux les découvrir.</p> <p>C'est une démarche de consultation : prendre son temps pour repérer et se préparer.</p> <p>Découvre peu à peu le dispositif, mais pense qu'il "faudrait le faire de manière complète".</p> <p>Il y a une contrainte : il faut s'investir, passer du temps.</p> <p>Clique tout de suite sur le mot souligné : ça fait sens, ça fait acte.</p> <p>Visualise la série de liens.</p> <p>Clique d'abord les mots et</p>	<p>Ne comprenait pas bien, ça fonctionnait mal.</p> <p>Il faut peut-être attendre</p> <p>Ne comprend pas pourquoi ça marche pas "c'est bizarre".</p> <p>"L'intérêt n'est pas lié au procédé technique".</p> <p>Cherche une "règle du jeu" pour savoir comment ça fonctionne.</p>	<p>Les thèmes sont profonds "ça te concerne directement dans tout ce que tu vis", thèmes du quotidien. C'est de la philosophie.</p> <p>Se sent obligée de prendre un peu connaissance du texte, des explications, sinon c'est pas possible de comprendre.</p> <p>Se questionne, mais avance en même temps.</p> <p>Ça parle de tout, de la vie, du numérique "tu es forcément concerné".</p> <p>Met en parallèle la diversité des dispositifs du site avec la pensée de l'artiste.</p> <p>Se questionne sur Identity.</p> <p>Fait des parallèles avec ses propres références.</p>	<p>Ça lui plaît : "tu es en train de faire de l'art sans t'en apercevoir !".</p> <p>Rassurer c'est rigolo.</p> <p>Elle apprécie la surprise.</p> <p>Trouve le cadavre exquis un peu ironique.</p> <p>"Ça m'a beaucoup plu".</p> <p>"Il faut vraiment rentrer dedans".</p> <p>Il y a un équilibre entre le côté intuitif, ludique et le côté enrichissant où il faut chercher à comprendre, lire, aller plus loin.</p> <p>Retient mieux par métaphore, avec une émotion. La connaissance</p>	
--	---	--	--	--	---	--

Objet	Navigation	Action, projet, proposition	Fonctionnement technique	Démarche conceptuelle	Ressenti	Démarche esthétique
	<p>perdre sa page, elle ouvre le lien dans une nouvelle fenêtre, mais là ce n'est pas possible. "Il n'y avait pas de liens" Il y a plusieurs possibilités : "tu arrives pas à repérer le fonctionnement du premier coup parce qu'il y a plein de choses qui changent alors tu cliques ou tu cliques pas". Parfois elle cherche et ne trouve pas comment faire pour continuer dans la navigation "j'ai dû louper un truc". Elle essaie vers une direction, ça marche ou pas, elle va ailleurs. C'est comme un territoire à explorer, "des petits jeux".</p>	<p>cherche après ailleurs. Observe et cherche où cliquer pour que quelque chose se passe. "Elle te parle, il faut l'écouter, puis lui répondre". Comprend progressivement, découvre, repère comment ça marche et essaie de le refaire, avance par tâtonnement. Elle met un vœu. Regarde le texte qui défile. Écoute complètement. Sélectionne, choisit et écoute. Clique sur les liens. Arrête pour y revenir plus tard, prendre le temps chez elle. Elle prend le temps de comprendre. Clique, va des liens en liens, explore, cherche. Lit un peu. Elle se dit qu'il faudra y revenir "à revoir ultérieurement".</p>		<p>Les propos du site font écho à des intérêts dans la vie personnelle "c'est la navigation mentale de celui qui se promène". L'artiste l'amène quelque part, elle la fait réfléchir. "c'est quelqu'un qui parle de sa vie". Elle essaie de comprendre "les séquences logiques linéaires", à partir de ce qui semble très désorganisé, il y a toujours une logique, ça amène à quelque chose, ce n'est pas gratuit. "Ça vaut le coup de faire le site en entier" pour découvrir progressivement la pensée de l'artiste. Repart avec quelque chose. Fait la mise en relation des différentes séquences qui construisent l'ensemble de son travail, cette mise en relation apporte du sens.</p>	<p>est liée à l'affect. On comprend par l'affect sans s'en apercevoir, par l'affect.</p>	

Objet	Navigation	Action, projet, proposition	Fonctionnement technique	Démarche conceptuelle	Ressenti	Démarche esthétique
<p>phie s'inscrit surtout dans l'art contemporain et consulte des sites liés à ce vaste domaine : sites de musées, d'institution, de galerie, d'association, d'information, revue, portail... Elle y cherche l'actualité, des informations diverses pour accroître ses connaissances, mais aussi des informations pratiques liées à son activité. Elle est très engagée dans le domaine culturel et artistique.</p> <p>æ. rtiste. s sites.</p>	<p>"Les choses sont collées bout à bout", l'ensemble est décousu, ça manque de cohérence. L'ordre des liens a changé, alors croit cliquer sur un lien différent, mais c'est le même. "C'est enquinquant, ça défile trop vite", "il faut calculer le bon moment, tomber juste". Arrive progressivement à maîtriser la navigation "j'avais la technique". Le bouton pause n'est pas une bonne solution, c'est assez embêtant : c'est proposé sans l'être. Fait précédent. Se repère "navigue entre les deux pour voir comment ça marche". Manque de repères : "on ne sait pas sur quoi on va cliquer", ça donne l'impression d'être une base de données, il n'y a pas de jeu de recherche. Il faut toujours faire précédent, navigation pas du tout pratique. N'arrive pas à sortir "j'étais embêtée", clique partout pour trouver des liens. Fait précédent.</p>	<p>Regarde la page, voit d'abord le texte Clique sur des liens au hasard. Clique sur le petit bonhomme qui dit "why" et en fait c'était le contact". Se trompe de liens, va trop vite. Cherche où est le lien. Rentre dans un travail fait avec de la voix. Ouvre une petite fenêtre, puis deux, regarde et ferme. Va dans la partie Not a web work. Voit de petites vidéos. Veut réinitialiser la page collection pour "récupérer les choses que je n'avais pas vues". Revient sur la page d'accueil pour voir ce qu'il reste à faire. Retourne sur Rock et tombe sur un autre site. "Après je ne me fais plus avoir par la musique, je ne télécharge plus de morceaux". Écoute la musique. Clique partout. Lit le courrier des lecteurs. Cherche des liens et trouve des choses qu'elle n'a pas vues : ouvre des petites fenêtres..</p>	<p>"J'ai horreur de devoir télécharger", risque de ne pas savoir ce que l'on télécharge. Cette image est une base de données complètement aléatoire. "Je me demandais si ça marchait où s'il y avait une erreur". Essaye de télécharger autre chose, ne sait pas trop si ça marche. Pense que l'artiste manque de technique pour pouvoir faire des mises en forme adaptées au contenu.</p>	<p>Déjà entendu le morceau de Joseph Beuys, c'est assez vieux. On questionne l'internaute sur qu'est-ce que vivre, qu'est-ce que l'art... ça manque de cohésion dans le propos, on est déçue par les propositions de réponses. N'arrive pas à comprendre la réponse proposée au lien vivre, y voit une référence aux gestes quotidiens, à la banalité. Le contenu l'interpelle. Ce qui est vraiment gênant, c'est que l'artiste s'adresse à l'internaute avec des questions essentielles et y répond avec elle, c'est assez égocentrique. L'aspect trop "psychologique" lui donne moins envie de cliquer. Le contenu est "très limité dans la proposition". Apprécie les avis très contrastés du courrier des lecteurs.</p>	<p>Elle utilise des questions toutes simples qui renvoient à soi-même. "On se fait plus ou moins prendre en otage". Hermétique à ce genre de travaux : il n'y a pas assez de profondeur. Essaye d'expérimenter le travail de l'artiste, de le vivre, mais ça ne la touche pas : "il manque de l'humain". Les phrases renvoient à l'internaute. Le visuel de la femme qui se regarde dans le miroir renvoie à soi-même, il y a quelque chose de très intérieur. Cherche un peu d'humour. Elle est déçue "le feeling ne passe pas avec l'artiste" commence "à saturer". Apprécie le travail avec la voix est plus humain et rigolo. Elle cherche à être touchée sur des sites d'artistes, ce qu'elle ne vit pas ici. Elle se trouve assez critique, mais respecte complètement le travail de l'artiste.</p>	<p>Déçue par la mise en forme : lorsqu'on clique, on tombe sur du texte ! Agressif au niveau sonore. Il y a un côté expérimental, mais pas assez poussé pour l'être vraiment. Peut-être que l'artiste n'avait pas les moyens techniques pour rendre plus sensible la forme du propos Apprécie plastiquement la page d'accueil : les phrases sont simples. "Je suis plus visuelle et tactile qu'auditive". C'est assez répétitif. La présentation ne lui plaît pas du tout. La mise en forme fait pas finie, proche du début de l'informatique. Le plus dérangentant est le manque de cohérence : "tellement disparate qu'il n'y a pas de logique", pas de rapport entre les pages, "des morceaux collés les uns à côté des autres".</p>

Objet	Navigation	Action, projet, proposition	Fonctionnement technique	Démarche conceptuelle	Ressenti	Démarche esthétique
<p>cha est intéressé par les sites qui parlent de création et de technologie : graphisme, son, création multimédia. Il consulte surtout des sites d'artiste ou des portails, un peu de net art. Il cherche des informations hniques et regarde ce que font les autres comme source d'inspiration à la fois esthétique et technique pour ses réalisations multimédias.</p>						
æ.	<p>Retourne vers l'accueil. C'est pas pratique : il faut revenir en arrière : impasse. Veut explorer jusqu'au bout Ferme la page et quitte le site : le tour est fait. Décide de creuser les choses. On tourne en rond sans comprendre. Souci : un lien dans la page d'accueil a disparu. Manque de repère, on clique, mais on ne sait pas à quoi s'attendre, ce qu'il y a derrière.</p>	<p>Il veut faire le tour de ce qui est proposé. Regarde rapidement et clique. Regarde et clique sur l'animation. Essaie de lire un peu, regarde l'animation, attend pour voir ce qu'il va se passer. Augmente le son, au cas où. Ne fait rien "ça se fait tout seul". Se lasse et décide de contribuer, contribue. Retourne voir les liens repérés précédemment. Se souvient de solitude. Clique au hasard. Clique sur un mot qui l'attire. Clique, re-clique : attend qu'il se passe quelque chose. Il y a de la musique. Clique partout pour comprendre. Regarde et décortique. Participe en rentrant un mot : "tape du texte". Clique sur témoignage, cherche à les voir, les lit. Essaie de faire ce qui est proposé, ce qu'on lui dit. Écoute en entier. Cherche à faire revenir le lien qui a disparu. Veut retrouver une page en particulier, prend le temps de la chercher.</p>	<p>Active les pop-up pour pouvoir voir pleinement le site. Teste en anglais et en français pour voir si c'est le même contenu. Intérêt sur la conception technique des pages (va voir le code). La technique est mal employée. Ne comprend pas pourquoi il ne se passe rien : le contenu de la page est toujours le même. Comprendre c'est répétitif, c'est juste des boucles. Intérêt quand il y a toutes les pop-up qui s'affichent, mais pas assez creusé, trop court.</p>	<p>L'esprit c'est "qu'est-ce que l'art". Des phrases, des mots "sont balancés", on ne sait pas trop quoi en faire. Essaie de comprendre la logique du propos, ça parle de la définition de l'art et on doit se faire sa propre interprétation. Comprend pas trop le propos. Ne voit pas le sens : "mais qu'est-ce que ce truc !" Manque de lisibilité, on peut faire mieux : "faire passer plus de messages". Ne se sent pas concerné "est pas mon type d'art". Regarde les liens extérieurs avec peu d'intérêt. Elle "donne l'impression qu'il y a beaucoup de contenus". Contenu : "elle me propose de comprendre (titre d'une création) et je comprends pas !". On ne saisit pas un contenu, manque "une conclusion" au niveau du sens. Ne comprend pas.</p>	<p>N'aime pas. C'est bizarre. Ce sentiment de tourner en rond est désagréable, on se sent embrouillé. Respecte le travail qui est fait, même si personnellement ce n'est pas à son goût. ça l'énerve. Est frustré.</p>	<p>Ça bouge pas beaucoup "je reviens toujours à la même chose". On dirait des essais, ça manque de construction et de cohérence "c'est balancé". Des mots, des images interactives, des traits, des couleurs... Impression de "pas fini". Aime bien la musique, très électronique, c'est marrant. Le côté interactif lui parle plus, il y a sa propre participation.</p>

Objet	Navigation	Action, projet, proposition	Fonctionnement technique	Démarche conceptuelle	Ressenti	Démarche esthétique
<p>l'vain aime l'art, la littérature et la technologie. Ainsi, il s'intéresse aux nouvelles formes d'écritures en ligne, aux créations hypermédias, au net art. Il consulte des œuvres en ligne, des revues, des sites institutionnels et cherche aussi des ressources en ligne sur ces centres d'intérêts : articles, dossiers...</p> <p>nie rahams. a. site.</p>	<p>On ne peut pas tout voir, reste plus longtemps qu'il ne pensait. Se laisse guider, entraîner. Repère tout de suite les liens. Cherche à se repérer, survole les liens. Perdu dans la navigation : "je savais plus". Continue d'explorer. Le diaporama "c'est la meilleure façon de naviguer, tu te laisses embarquer". Il revient par l'historique. La navigation est particulière, il faut circuler d'une certaine façon. Cherche des liens. Cherche des liens, mais n'en trouve pas. Clique par hasard Explore les liens Se laisse porter Veut refaire le parcours pour vérifier si c'est pareil La navigation ludique "tu peux te perdre".</p>	<p>Pensait faire un petit tour et finalement découvre des choses qu'il ne connaissait pas Envie de participer, mais l'idée vient pas. Clique sur les liens, les repère et clique après. Voit collection et pense trouver un contenu qui défile. Clique pour stopper le défilement, puis préfère prendre le temps de regarder ce qui se passe avant de cliquer ailleurs. Ne lit pas tout. "Quand tu cliques il y a le nom de la pièce". Ne clique pas parce que c'est un lien vers un mail. N'insiste pas. Retourne sur Collection pour vérifier si le contenu est le même. Prend connaissance de la présentation d'un projet. Clique sur le lien pour écouter. Télécharge des morceaux. Survole le texte en anglais et écoute la musique en même temps. Regarde s'il y a des nouveautés : lit les participations des autres. Il aurait arrêté "en temps normal". Clique sur une partie qu'il connaît, regarde ce qu'il y a de nouveau, lit le texte. Regarde l'évolution de <i>je (ne) suis (pas) une œuvre d'art</i>. Cherche des parties qu'il ne connaît pas Télécharge, regarde s'il n'y a pas</p>	<p>Regarde avec quelle technique c'est réalisé. Est intéressé par le côté technique, la conception. Différents niveaux de navigation, parfois ça s'ouvre dans la fenêtre, parfois dans une autre ou dans des pop-up, il y a des téléchargements. Bug de l'ordinateur qui n'arrive pas à ouvrir la page, relance, y retourne et ça ne marche toujours pas. Problème de réaction quand il veut arrêter le diaporama. Le diaporama plante encore. Réduit sa fenêtre pour faire plusieurs choses en même temps. L'ordinateur plante pour la 3^{ème} fois. Réduit le player de l'ordinateur. Ne trouve plus son curseur alors sort avec le clavier Comprend pas : il essaye de cliquer ou d'agrandir la fenêtre,</p>	<p>Intérêt pour la diversité. Thème de la solitude. Dérangé par la démarche artistique qui se situe dans le prolongement de l'art conceptuel, ça produit des œuvres assez matérielles. Le contenu est mis par les internautes, S'attend à trouver des confessions ou des portraits d'individus et comprend que ça s'adresse à lui en découvrant la création. Intérêt pour le contenu. La démarche évolue, il faut retourner voir. La démarche un peu trop conceptuelle. Fait un parallèle avec l'atelier ou la fabrique : on se balade au milieu des anciens et nouveaux travaux, des projets, des créations en évolution.</p>	<p>C'est vivant et toujours différent. "Finalement elle nous garde sur le site alors que c'est pas forcément le genre de site sur lequel je resterais". Envie d'en savoir plus. Fait un parallèle entre la visite du site et la visite d'une exposition : prend le temps, se laisse embarquer, essaie de tout voir, mais rate certaines choses. N'est pas en position de juger un artiste.</p>	<p>Apprécie le diaporama, c'est toujours différent. C'est la 3^{ème} œuvre participative, ça se répète un peu. Est frustré par le visuel et l'esthétique marquée très 80, même s'il comprend que l'artiste joue dessus. Intérêt pour les créations en collaboration. Des images et des textes défilent de façon aléatoire. Intérêt pour une image. C'est participatif.</p>

Objet	Navigation	Action, projet, proposition	Fonctionnement technique	Démarche conceptuelle	Ressenti	Démarche esthétique
		de virus et ouvre après. Clique, rien ne se passe, ressort. Lit sans trop d'intérêt et ne se souvient plus. Fait des choix selon le physique.	mais rien ne se passe			
<i>nessa s'intéresse aux arts plastiques et aux arts vivants et cherche les liens à faire avec le développement des technologies. Ses pratiques du web artistique visent la découverte : avoir accès à des œuvres, enrichissement personnel et le recueil d'informations pratiques (appel à projet, calendrier....) surtout pour développer son activité professionnelle.</i>						
	Le diaporama va trop vite et réagit trop tard au bouton pause. L'aller-retour sur la vidéo surprend. Navigation flottante. Ne comprend pas comment ça fonctionne, n'y arrive pas parce que c'est trop rapide. Perdue : ne sais pas, clique mais rien ne se passe. Navigation facile en général. Il faut chercher les liens, découvrir. "Il y a plein de chose que je n'ai pas vu".	Elle veut découvrir le site. Repère "la colonne des mots", lit. Clique sur le premier lien apparent. Clique pause/go plusieurs fois puis exit. Écoute un peu le son. Clique sur les mots. "J'essayais de sortir, je n'y arrivais pas et j'ai atterri sur cette page". Ne participe pas parce que l'expérimentation demande une introspection, penser un choix. "C'est juste à regarder". Reste un temps puis ça suffit. Ne peut pas faire autrement : lit. Parcours le texte, selon le moment s'arrête et prend le temps, parfois non. Écoute pas vraiment le texte qui est lu. Ne clique pas : l'esthétique ne lui plait pas.	Ça ne marche pas, pas de réponse de l'ordinateur. "J'ai cliqué, mais ça n'a pas fonctionné".	Ne comprend pas bien de quoi il s'agit. Apprécie le mélange des 2 langues, le fait que ce ne soit pas systématiquement traduit. "Je sais pas ce quelle fait, on dirait qu'elle s'épile" est perplexe, se demande s'il faut trouver quelque chose de plus. Elle essaie de comprendre de quoi il s'agit. Le mot renvoie au texte sur la <i>Solitude</i> . Réflexion dur la solitude.	"C'est bizarre". C'est captivant, ça ne demande pas d'effort. Ça procure une sensation paisible "c'est reposant... ça a des résonances en nous... ça renvoie à autre choses, à un imaginaire". Le site lui donne envie de pouvoir faire des choses similaires.	Aime le mouvement les images, le travail à partir des mots et du langage. Aime les mots sans les phrases. La couleur, l'animation, : "ça me fait penser au mouvement dadaïste".

Objet	Navigation	Action, projet, proposition	Fonctionnement technique	Démarche conceptuelle	Ressenti	Démarche esthétique
ronique utilise le web comme moyen d'accéder à des données sur l'art et la culture. Elle est intéressée par l'art en général, surtout peinture, littérature. Elle va sur des sites d'information générale, sur des sites culturels, sur des sites de musées, sur des sites d'archives pour avoir accès à des œuvres, et fait également des recherches par mots clés sur des moteurs de recherche. Elle y cherche des actualités, des informations précises sur des artistes, des courants ou est à l'affût de données qui pourraient l'intéresser davantage. Ses pratiques visent surtout un enrichissement personnel.						
a a été t par e iste". site am. te d'art rso".	<p>C'est volontairement désorganisé : on explore, on tâtonne, on expérimente. Anticipe une possible navigation.</p> <p>Problème fonctionnel dans <i>Solitude</i> on ne voit plus les photos quand on descend dans la page.</p> <p>Manque d'élaboration, trop déstructuré, pas clair.</p> <p>C'est mal présenté, mal mis en scène.</p> <p>Nom du site mal choisi : pas évident à trouver.</p>	<p>Elle va chercher des informations Cherche à être intéressée</p> <p>Regarde la page pour voir par où rentrer puis clique. Vérifie les liens.</p> <p>Identifie les liens.</p> <p>Lit, cherche quelque chose qui éveille son intérêt et clique sur les vidéos par dépit.</p> <p>Clique sur <i>Solitude</i>.</p> <p>Lit l'explication de <i>Bram TV</i>, clique sur le lien et laisse faire.</p> <p>Survole la bio de l'artiste, clique parfois pour voir.</p> <p>Lit et clique pas : pas d'intérêt.</p>	<p>"Impossible de revenir, même avec précédente" elle a du ré-écrire l'url dans la barre d'adresse.</p> <p>L'ordi bloque sur <i>Bram TV</i>, tente exit, mais l'ordi ne répond pas, ça décourage.</p> <p>Pas évident de télécharger ce qui est proposé, pas de sécurité.</p> <p>Manque de maîtrise des outils du net.</p>	<p>Le contenu est banal : la solitude, être heureux... et le propos est parfois "pompeux" "insensible au propos".</p> <p>"Je comprends pas le propos" : elle est dans sa salle de bain, ne vois pas le signification.</p> <p>N'est pas interpellée par le contenu, ne trouve rien d'intéressant.</p> <p>Ça n'apporte rien.</p> <p>L'essence de l'art, c'est de dépasser le concept, ici "being human" ou les préoccupations du quotidien, c'est pas dépassé.</p> <p>L'interrogation sur la place de l'humain n'est pas innovante et elle n'apporte rien.</p> <p>Il faut être initié pour y avoir accès, c'est condescendant, pas accessible, élitiste.</p> <p>Repère la volonté d'une démarche artistique.</p> <p>A du mal avec la démarche artistique.</p> <p>Si le mauvais goût est volontaire ça manque de clé pour comprendre.</p>	<p>N'accroche pas : "c'est de l'art qui ne parle pas" "je vais le dire franchement : nul à chier" "ça présente aucun intérêt" "pour moi, c'est même pas de l'art..." "c'est trop convenu".</p> <p>"Agacée".</p> <p>Le côté expérimental refroidi sur Internet, c'est artificiel, elle préfère vivre l'art expérimental en présence de l'artiste.</p> <p>N'aime vraiment pas, le site ne la surprend pas, il tue sa curiosité.</p>	<p>Il y a du son, peu d'images, quelques vidéos, c'est mélangé.</p> <p>La 1^{ère} page est sympa, mais le reste ne m'attire pas, c'est trop fouillis.</p> <p>Apprécie les photos dans <i>Solitude</i>, mais le texte "est relativement classique".</p> <p>N'aime pas les chansons, les paroles.</p> <p>Trop de textes.</p> <p>Les vidéos sont ludiques.</p> <p>Le côté interactif est mal exploité.</p> <p>C'est trop "artisanal".</p> <p>Visuel et couleurs sont pas agréables.</p>

Objet	Navigation	Action, projet, proposition	Fonctionnement technique	Démarche conceptuelle	Ressenti	Démarche esthétique
<p>l'art est intéressé par l'art contemporain, la photographie contemporaine, la musique électronique et les jeux vidéo. Il va sur des sites très variés en lien avec ses centres d'intérêt : sites d'artiste, œuvres en ligne, revues, portails, sites institutionnels, sites de musée... il y cherche l'actualité, à découvrir des artistes, à participer à des projets (intérêt professionnel).</p> <p>e d'art op-art". e rtiste onnu ns un tain ieu.</p>	<p>Décousu, rien n'est imposé. Construit en boucles. Donne l'impression d'être très libre, mais on se rend compte que parfois on est manipulé, orienté dans la navigation. Site "éparpillé" : plusieurs entrées, il faut procéder par étapes, se "faire ses repères". "Il n'y a pas de routine" on arrive jamais de la même façon au même contenu. Reprend son parcours pour vérifier s'il retourne au même endroit : doute d'y arriver, essaie de comprendre comment la page fonctionne. "Là je tourne en rond", ne découvre plus rien. Esprit de contradiction entre une navigation apparemment libre ou flottante d'une part, et imposée ou contrainte d'autre part. 60</p>	<p>Dans un temps imparti, voir le plus rapidement possible, essayer de cerner le site. Avoir une vue d'ensemble (organisé dans le temps). Lit rapidement pour cerner l'idée générale, survole le texte. Clique pour actionner des pages et se rend compte que son action ne sert à rien (le rythme est imposé) "j'étais un peu véner" identifie les actions possibles (stop, pause, sortie). Clique à plusieurs endroits pour essayer de retrouver une page. "J'essaye de cliquer, je clique à fond, en fait je clique je clique je clique" pour voir ce qu'il y a derrière, il cherche du contenu. Télécharge des morceaux de musique, écoute ce que c'est. Double-clique pour lancer une animation. Détection des zones où cliquer : "balaye avec la souris regarde les zones sensibles des roll over". Essaye de déplacer le bouton de la page, mais c'est impossible de le bouger ou de faire stop : impossible de couper le son. Ajuste son comportement aux demandes du site (cliquer moins vite, avoir une bonne position...) Pense envoyer le lien aux gens concernés sur la maladie ou sur la musique. Y retournera.</p>	<p>Bug avec le Real Player, doit rouvrir le site. Clique vite pour tester les pages : temps de téléchargement, poids, langage html, s'il y a des plug-in en Quick time ou du real Player...</p>	<p>Ne retient rien. Retient une phrase : "c'est l'effort qui compte et non le résultat". Surpris pas le sens des phrases en contexte Malgré sa culture contemporaine, ne parvient pas à cerner le contenu "faut chercher y'a quelque chose derrière sans doute". Ce contenu (questionnement sur le temps et l'espace) correspond à l'esprit du site : décousu et sans repère. Des sons qui travaillent le mental. Les propos lui permettent de "faire des connexions" avec son histoire personnelle. Décalage entre l'esprit de liberté et le cadrage qui amène à la réflexion : se poser des questions sur soi-même. Met en relation les thèmes la maladie, arrêter de fumer, vouloir chanter... "Ça résonne dans ma tête" c'est un questionnement sur le futur et l'espace, elle enlève les repères. Touché par le thème de la maladie liée à l'utilisation de l'ordinateur, fait le lien avec son vécu.</p>	<p>Esprit du site : "site décontracté, ça va c'est rigolo, si t'as envie de cerner un truc tu as le sentiment qu'on te fait tourner en rond". Annie Abrahams fait exprès de te "scotcher" : de mettre des choses là où on les attend pas (normes). À être toujours en décalé, le site demande des efforts de concentration, à force "l'abstrait ça fatigue". Est impressionné par la quantité de message sur le Yahoo groupe. Ça suscite la réaction, on n'est pas indifférent "elle te travaille".</p>	<p>Aime bien la photo. C'est graphique et visuel, il y a des images, des couleurs, c'est assez abstrait.</p>

6.3.4. De la mise en relation vers la théorisation

L'opération de mise en relation a déjà commencé avec la définition des catégories, mais elle se concrétise avec la modélisation. Autrement dit, la mise en relation est une opération conceptuelle qui relie les catégories et les articule ensemble.

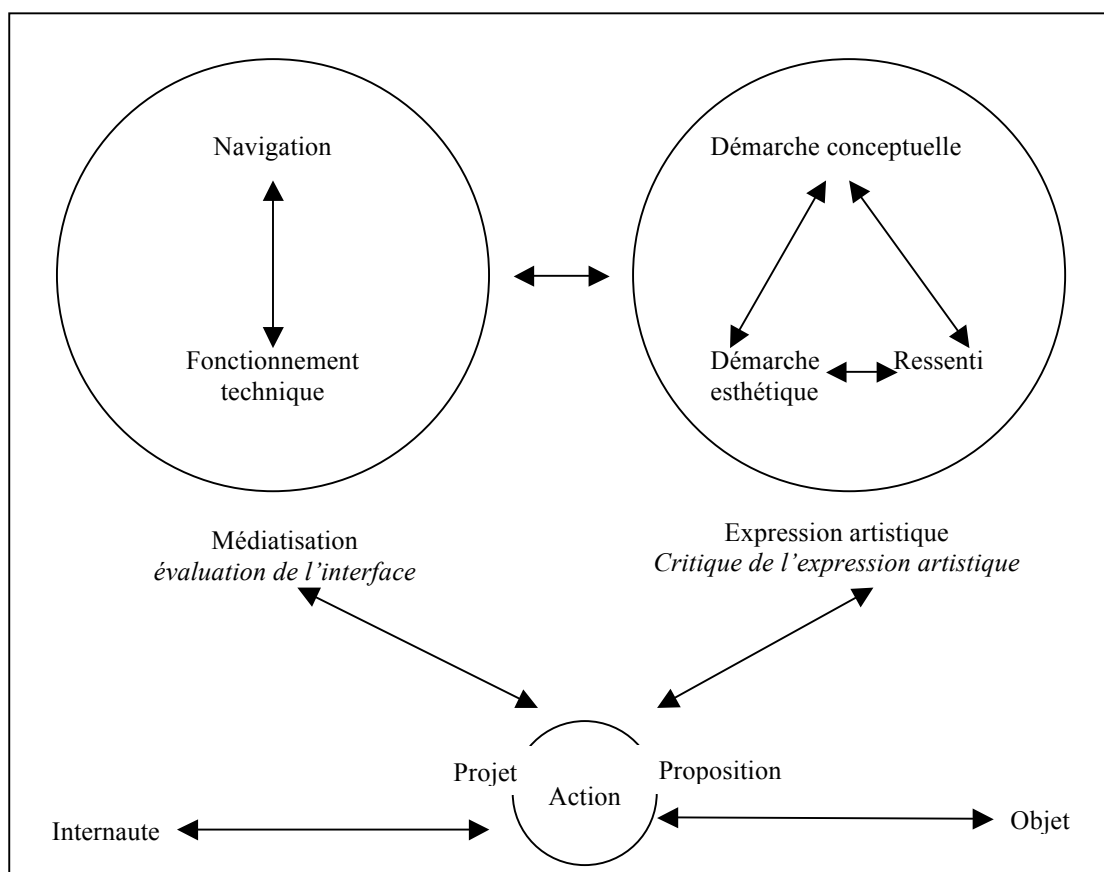
Nous sommes peu à peu arrivés à préciser les liens entre les catégories pour comprendre l'articulation entre les interactions des seize internautes avec le site net art.

Une première relation entre les catégories *navigation* et *fonctionnement technique* nous permet de dégager l'évaluation de l'interface pour l'internaute. S'il rencontre des problèmes dans sa navigation, il aura un mauvais jugement sur ce qui lui permet d'accéder au contenu. Nous pouvons à nouveau convoquer le concept de médiatisation pour qualifier cette relation. D'une part, l'œuvre net art est médiatisée par Internet et un dispositif d'accès, et d'autre part l'expression artistique est médiatisée par un support, il s'agit ici d'un site web. Annie Abrahams aurait très bien pu par exemple traiter de la solitude en s'exprimant à travers le support de la toile ou de l'installation. Quand les acteurs évaluent l'interface, définie ici comme l'appréciation de la navigation et du fonctionnement technique, c'est comme s'ils évaluaient le support de la peinture : toile mal tendue, châssis voilé, mauvaise qualité des pigments...

Une autre relation entre les trois catégories : *démarche conceptuelle*, *démarche artistique* et *ressenti* donne à l'internaute des repères pour formuler une critique artistique. On pourrait dire qu'il s'agit de critères pour apprécier l'expression artistique. L'internaute peut être très touché par l'esthétique, mais ne rien comprendre aux idées de l'artiste. Certains publics sont sensibles au propos, à l'engagement d'un artiste ; d'autres recherchent une esthétique qui corresponde à leurs références en la matière. En ce sens, on pourrait considérer un sous-ensemble regroupant les démarches esthétique et conceptuelle qui serait en relation avec la catégorie du ressenti. Rationnellement, cela paraît plausible, mais par définition, le ressenti ne dépend pas d'une logique de déduction. Le ressenti est l'expression d'une émotion qui précède l'intellectualisation. Il serait alors plus juste de dire que le ressenti peut se comprendre intellectuellement par le sous-ensemble : démarches esthétique et conceptuelle, mais il peut aussi y avoir des situations où il ne s'explique pas, ou bien où il est en incohérence avec

les arguments esthétiques et conceptuels. C'est pourquoi nous préférons laisser les trois catégories en interrelation pour qualifier la critique de l'expression artistique.

L'ensemble : critique artistique en lien avec l'ensemble précédent : évaluation de l'interface, participe à l'action de l'internaute avec l'objet. Autrement dit, la catégorie : *action* cristallise la rencontre entre le projet de l'acteur et les propositions de l'objet, compte tenu de la critique artistique et de l'évaluation de l'interface. Il y a là un processus de réciprocité que l'on peut qualifier de boucle circulaire, entre l'action de l'internaute relative à l'objet qui est influencé par son évaluation technique et sa critique artistique ; et dans le même temps à travers son action avec l'objet se construisent l'évaluation et la critique.



**Modélisation des interactions des internautes
avec l'œuvre net art *Being Human***

À partir des données empiriques, nous arrivons progressivement à un degré de conceptualisation de plus en plus élevée pour tenter de formuler maintenant une

théorisation des interactions des publics-internautes avec l'œuvre net art étudiée. Rappelons que la théorisation n'est pas définie ici comme une théorie générale, mais comme la formulation provisoire qui permet de comprendre la complexité des phénomènes tant au niveau conceptuel qu'au niveau empirique de ses mises en situation.

Nous formulons la théorisation de notre analyse comme suit :

L'interaction de l'internaute avec l'œuvre net art se cristallise dans son action effective avec l'objet, laquelle influence et est influencée par l'alchimie entre la médiatisation de l'œuvre et l'expression artistique.

Il y a une émergence qui se construit de la relation entre la médiatisation organisée par la technique et la navigation, et l'expression artistique articulée autour de l'esthétique, du concept et du ressenti. L'action se co-construit dans la rencontre de cette émergence avec les intentions de l'objet et celles de l'internaute. Nous rappelons que l'objet est ici entendu comme un objet intentionnel qui dans la situation fait des propositions d'actions à l'acteur. Ces propositions deviennent des affordances lorsqu'elles sont signifiantes dans la situation de l'acteur.

Cette théorisation s'inscrit totalement dans le concept systémique de causalité circulaire pour lequel chaque « phénomène est pris dans un jeu complexe d'implications mutuelles d'actions et de rétroactions » (Mucchielli, 1996, p. 248). Il ne s'agit pas seulement d'une boucle de rétroaction dont on peut saisir la source, mais bien d'une boucle circulaire dont on ne peut pas distinguer le commencement.

Nous percevons bien à présent qu'il n'était nullement question d'apprécier ou d'évaluer *Being Human*, mais d'arriver à comprendre, à travers un exemple, la dynamique de construction de sens pour les internautes avec une œuvre net art. Ce processus dynamique nous renseigne directement sur leurs pratiques effectives avec ce type d'œuvre, c'est-à-dire sur *ce que font réellement les gens avec*, pour reprendre la formule de Serge Proulx.

CONCLUSION GÉNÉRALE : **APPORTS, LIMITES ET PERSPECTIVES**

Le moment est venu de conclure ce travail de recherche. Dans un premier temps, nous nous interrogerons sur les résultats apportés par notre travail selon la problématique portée par la thèse. Nous pointerons dans un deuxième temps les limites de nos apports, plus particulièrement en termes de méthode et de cadrage. Cet exercice nous conduira inévitablement vers des perspectives de recherches, pour certaines déjà esquissées et pour d'autres qui sont entièrement à construire, notamment dans une dynamique d'équipe et dans la recherche de partenariats.

Nous évaluons les résultats de notre travail principalement au regard de la problématique portée par la thèse et soulignons également des apports connexes inhérents à la mise en œuvre de la recherche dans son ensemble.

Que pouvons-nous répondre à la problématique exposée au début du deuxième chapitre : *Quelles sont les interactions des publics avec les œuvres numériques médiatisées par l'exposition ou par le réseau Internet et comment participent-elles à la relation circulaire permise par le dispositif artistique entre l'artiste et les publics ?*

Nous avons fait l'effort de décomposer finement les processus de construction de sens pour les publics avec des œuvres numériques, toujours en prenant soin de les contextualiser dans la situation telle qu'elle est perçue et vécue par ces publics. Nous avons recadré les interactions des publics, au niveau micro et au niveau méso, dans la situation plus large des pratiques de visite d'exposition ou de consultation de sites web artistiques. La dynamique entre ces deux niveaux nous aide à intégrer les œuvres dans le projet des différents publics, c'est-à-dire dans le projet d'usage de l'acteur (Le Marec, 2001b, p. 117).

Ainsi, nous sommes partie des observations recueillies sur les terrains pour progressivement conceptualiser les données et arriver à des formes suffisamment généralisantes qui permettent de dégager des dynamiques et de rendre intelligible la multitude de façons de faire, sans toutefois schématiser de

manière trop simplificatrice et perdre l'essence même de la complexité de l'activité humaine.

Nous avons investi deux types de terrains différents, d'abord celui où l'art numérique est médiatisé par l'exposition, lors de deux festivals, puis celui où il est médiatisé par le réseau Internet. Notre méthodologie de recueil et d'analyse s'est adaptée aux contraintes des terrains investis en conservant toutefois une cohérence dans les techniques utilisées et dans la visée d'ensemble, pour pouvoir regrouper ces résultats et donner des éléments de réponse à la question des interactions des publics avec l'art numérique.

En fin d'analyse, nous sommes parvenue à réaliser pour les deux festivals, correspondant au premier type de terrain, deux typologies des visiteurs au niveau micro-situationnel. Ces typologies sortent des façons classiques d'appréhender les publics selon des critères sociaux ou culturels prédéterminés.

<p>Typologie des visiteurs en interactions avec une installation numérique dans le festival @rt outsiders 2004 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Visiteurs participants - Visiteurs dans l'entraide - Visiteurs découragés - Visiteurs observateurs - Visiteurs insatisfaits - Visiteurs égarés 	<p>Typologie des visiteurs en interaction avec les installations numériques dans l'exposition Zones de Confluence du festival Villette Numérique 2004 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Visiteurs explorateurs - Visiteurs immergés - Visiteurs réalistes - Visiteurs perplexes - Visiteurs sceptiques - Visiteurs désabusés
---	--

Sur le terrain des œuvres net art, nous avons produit une théorisation, c'est-à-dire une généralisation ancrée dans les données empiriques qui permet de comprendre comment le sens se construit pour les internautes en interaction avec *Being Human* d'Annie Abrahams :

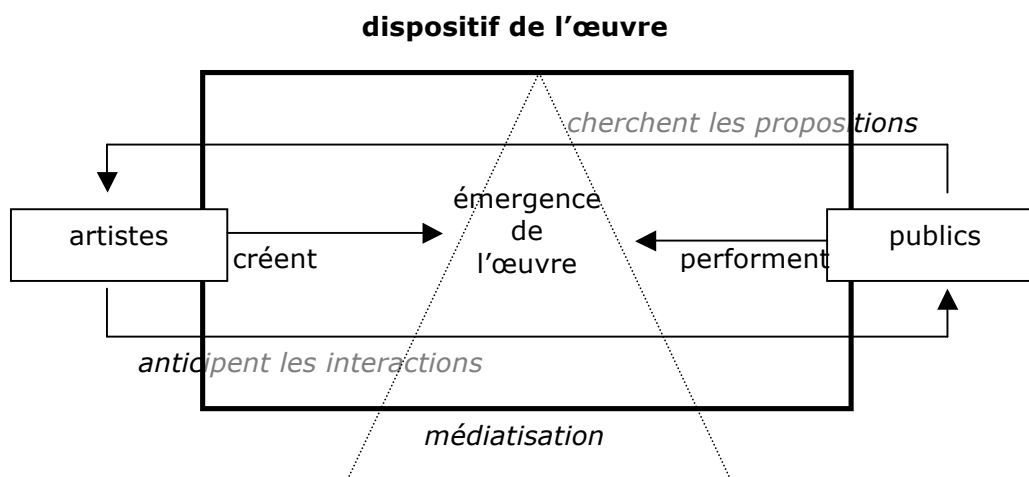
L'interaction de l'internaute avec l'œuvre net art se cristallise dans son action effective avec l'objet, laquelle influence et est influencée par l'alchimie entre la médiatisation de l'œuvre et l'expression artistique.

Nous faisons ici un écart pour ouvrir une perspective de développement qui consisterait à questionner l'étendue de notre théorisation ancrée en l'appliquant

à d'autres œuvres numériques, d'abord de type net art, pour vérifier ou faire évoluer le modèle conceptuel mis à jour.

Les typologies ou la théorisation ancrée des interactions des publics sont des connaissances analytiques à visées pratiques qui sont directement utiles pour penser la conception et la médiatisation des œuvres. Ne cherchant pas ici à évaluer ou à modifier le dispositif des œuvres, activité relevant de la conception et de la réalisation artistique, nous nous sommes surtout préoccupée de la médiation des dispositifs. Ainsi, nous sommes arrivée à formuler des préconisations d'ordre différent pour améliorer la médiation des œuvres dans leur situation d'exposition à @rt outsiders et à Villette numérique. Cependant, nos analyses peuvent aussi intéresser des artistes dans leur processus de création pour mieux anticiper le devenir des œuvres numériques lors leur rencontre avec les publics.

Les rapports entre artistes, publics et œuvres numériques nous conduisent vers l'originalité de notre thèse qui conçoit les activités de conception et de réception comme interdépendantes, c'est-à-dire participant par l'intermédiaire du dispositif à l'émergence de l'œuvre.



Modélisation de l'émergence de l'œuvre

à travers la récursivité entre artistes et publics dans le dispositif

Ce modèle propose de dépasser la conception des publics comme de simples interprètes pour les envisager comme des publics qui co-construisent l'œuvre

avec les artistes. Cette co-construction s'opère par leurs interactions avec le dispositif de l'œuvre médiatisée par l'exposition ou le réseau Internet, et d'après les prémisses de création des artistes. Les installations comme les œuvres net art étant considérées comme des possibles qui ne sont œuvres que dans la rencontre avec des publics, l'artiste dépend de la performance de l'œuvre par les publics qui eux-mêmes dépendent de la création de l'œuvre par l'artiste.

Dans la logique de construction de la recherche, nous n'avons pas formulé d'hypothèse *a priori* partant des phénomènes observés sur les terrains pour arriver en fin d'exercice, dans une démarche réflexive, à formuler la ligne directrice soutenue par ce travail de thèse.

Après avoir observé les interactions des publics de l'art numérique avec les œuvres, nous avons repéré et qualifié les façons dont ils *performent* l'œuvre. L'emploi du terme fait ici référence aux concepts convoqués, issus de l'anthropologie de la communication (Winkin, 1996), pour comprendre l'activité des publics en termes de compétence et de performance. Pour s'adapter à une situation inconnue, ou peu connue, les visiteurs puisent dans leur background d'expériences socioculturelles proches pour faire des tentatives d'interaction. Ils cherchent dans leur stock de connaissances comment performer la situation, et, en même temps qu'ils agissent, la situation se redessine et oriente ainsi leurs actions en cours.

Selon l'analyse des données recueillies, les publics des installations d'art numérique font surtout référence à des modèles préexistants de pratiques, parfois entremêlés, surtout issus du monde de l'art contemporain, ou de formes artistiques plus spécifiques : art vidéo, installation, mixed média, performance, etc., les principaux courants dans lesquels les créations numériques puisent leurs sources. En ce qui concerne les publics des œuvres net art, les emprunts sont directement issus de leurs usages de sites web et d'Internet.

Ainsi nous pensons que le média oriente fortement les publics dans leur appréhension des œuvres numériques. La médiatisation réflexive des œuvres - quel(s) matériau(x) choisit l'artiste pour la mise en forme de son projet artistique - prédispose fortement la manière dont l'œuvre sera perçue, en référence à d'autres objets du même univers et aux pratiques qui lui sont associées.

La médiatisation transitive des œuvres (Davallon, 1999), c'est-à-dire la mise en ligne ou la mise en exposition de l'œuvre, doit donc tenir compte des compétences des publics pour entrer en relation avec les œuvres.

L'idée que nous souhaitons développer est la nécessité d'anticiper les différentes compétences des publics en laissant une part de flexibilité suffisamment importante pour l'appropriation : de quelle manière se comporte habituellement un visiteur devant une installation qu'il ne comprend pas ? Il passe son chemin, il lit le cartel, il cherche des informations... Ou comment réagit un internaute quand il lui faut télécharger un plug-in pour accéder à la page de l'œuvre net art ? Il s'exécute, il se plaint mais le fait quand même...

« La transformation de la nature de l'œuvre corollairement à celle du mode de sollicitation du spectateur, implique de nouvelles formes de coopération dans l'exercice de l'installation, engage la responsabilité du visiteur-performeur dans l'accomplissement de ce qui en est un paramètre définitoire : sa dimension ludique. » (Duguet, 2002, p. 118). Donc d'une part, la médiation doit permettre d'accompagner les publics pour rendre l'œuvre accessible. Mais d'autre part, cette anticipation des situations typiques ne doit pas restreindre la place laissée à la liberté d'action, faute de quoi elle n'aurait plus sens. Les publics ne peuvent créer du sens et s'approprier l'œuvre s'ils n'ont pas d'espace pour s'exprimer.

Aussi, la recherche de plusieurs types d'interactivité, pensés par les artistes et opérés par les publics dans leurs interactions avec les œuvres, est de plus en plus importante. Parce qu'elles sont numériques les œuvres devraient être interactives, et surtout proposer des types d'interactivité inédits. L'interactivité comme d'autres propriétés de la technologie numérique : générativité, réseau, intelligence artificielle, etc., sont, et seront davantage, explorées par les artistes. À ce sujet, Denis Benoit dénonce l'idéologie portée par les techniques « [...] selon laquelle les techniques appliquées massivement et à grande échelle modèleraient directement les sociétés sur les plans culturel, intellectuel et social. » (2000). Ainsi, comme les artistes s'emparent des techniques, les publics auraient toute légitimité à s'attendre à des performances techniques de la part des artistes dans leurs créations. Cependant certains artistes font le choix du contre-pied et produisent des dispositifs numériques dans lesquels les publics ne peuvent pas interagir, au sens de participer physiquement, et doivent "se contenter" de leur

interaction sensible et esthétique, comme avec la majorité des créations artistiques dites classiques : peinture, photographie, sculpture...

Nous souhaitons maintenant souligner les apports connexes de la thèse, principalement d'ordre méthodologique. Ces apports sont plutôt des adaptations mises en œuvre dans une démarche constructiviste pour mener à bien la recherche.

Il s'agit d'abord de l'élaboration de la « méthode interactionniste » issue de la combinaison de méthodes de recueil qualitative formalisées. Cette méthode permet l'observation et le recueil de données dans des situations caractérisées par l'interaction d'un acteur avec un site web. Le site web étant lui-même qualifié, entre autres, de dispositif communicationnel, c'est-à-dire dont le sens ne peut se construire que dans l'interaction avec l'acteur, et de fait, doit être appréhendé par le chercheur dans cette situation.

Ensuite, nos analyses témoignent d'une forte appropriation de la sémiotique situationnelle, dans des cadres très variés : analyse d'une installation numérique, d'une œuvre net art, des publics d'un festival. Cette méthode d'analyse nous a permis de réaliser des cadrages différents sur les terrains de la thèse et à plusieurs niveaux de lecture complémentaires. L'expérience que nous avons développée de la sémiotique situationnelle nous permet de dire que c'est une méthode qui met particulièrement bien en exergue le moment où le sens prend forme pour l'acteur. Processus que Sylvie Leleu-Merviel décrit avec précision dans un article sur l'émergence créative : « La structure du Aha : de la fulgurance comme percolation » (2005). La fulgurance, ou phénomène d'illumination, y est déconstruite à l'aide de la Théorie de la Percolation qui permet de « [...] modéliser la façon dont notre esprit mobilise ces fragments [fragments de connaissance connectés par liction] afin de résoudre un problème (en s'appuyant implicitement sur cette connaissance). » (Ibid, pp. 73-74).

Bien que le processus de percolation soit plus flagrant dans le domaine de l'inventivité et de la créativité, nous pouvons le comparer à la prise de sens pour des acteurs sociaux dans des situations plus quotidiennes : à un moment donné un sens global et provisoire se dégage de la situation pour l'acteur. Cette

organisation discrète du sens, inscrite dans un temps et dans un espace, peut aussi être perçue comme une *conjonction*. Cherchant à rendre intelligible le sensoriel et le sensible dans le domaine gustatif, Jean-Jacques Boutaud (2005) définit le processus du goût comme une conjonction entre la sensibilité alimentaire et la sensibilité sociale. Le goût est envisagé comme la *compétence* culturelle alimentaire de l'acteur qui *performe* la situation alimentaire et définit son rapport à l'aliment dans un processus de conjonction. Nous sommes particulièrement intéressée par les travaux de l'auteur qui développe dans une approche sémio-pragmatique les rapports entre sens, sensations et sensibilité (Boutaud, 2007).

Que ce soit dans le domaine de la créativité et de l'inventivité, ou dans celui du sensoriel et du sensible, les travaux de ces auteurs nous offrent des pistes de développement et d'élargissement pour nos recherches à venir.

Avant de développer plus amplement nos perspectives, nous souhaitons préciser les limites perçues de ce travail de thèse principalement sur le cadrage et l'investigation des terrains.

Dès le départ, nous avons voulu croiser les terrains, exposition et sites web artistiques, pour mieux rendre compte du caractère pluriel des publics, même si d'un point de vue méthodologique ces terrains nous semblaient difficilement comparables. Le chercheur doit trouver un cadrage pertinent, autre que celui imposé par le terrain d'observation, pour appréhender un phénomène dans toute sa complexité humaine, sociale et culturelle. Nous avons construit notre recherche autour de l'art numérique, domaine que nous n'avons pas embrassé dans toute son étendue. Nous avons seulement fait se rencontrer les acteurs-visiteurs d'exposition et les acteurs-internautes de site web artistique. D'autres publics, comme ceux du spectacle vivant ou de la musique, auraient également pu être considérés.

Justifié à plusieurs reprises, le cadrage empirique de la thèse aurait certainement été plus porteur si nous avions eu la possibilité de suivre les mêmes publics lors des expositions et lors de leur consultation d'œuvre net art. Les contraintes de faisabilité de la recherche (géographique et temporelle) ont amoindri la cohérence que l'étude aurait pu révéler. Notre volonté motivée de refléter la

diversité des pratiques des publics de l'art numérique pourrait ainsi être perçue comme un manque de cohésion.

Aussi, le cadrage de la thèse limité à la situation de « réception » des œuvres numériques ne nous a pas permis d'analyser les relations de certains acteurs du système étudié (artistes, partenaires techniques, commissaires d'exposition, commanditaires du projet, critiques...). Même si l'idée d'étudier ensemble le pôle de la « création » et le pôle de la « réception » s'articulait dans la logique du DEA à la thèse, nous aimerions avoir l'opportunité de réaliser *vraiment* une étude qui englobe ces deux pôles dans une même temporalité. La faisabilité est à penser bien en amont. Nous pourrions par exemple, à partir du suivi d'artistes en création sur une durée relativement longue, investir dans le même temps les lieux (expositions, réseau Internet, festivals...) dans lesquels les créations sont médiatisées pour les publics. Ainsi, l'étude des interactions des publics serait réalisée au regard des intentions de création des artistes et des médiatisations des divers intermédiaires.

Un projet de recherche d'une telle ampleur pourrait se concevoir dans le cadre d'un travail d'équipe pluridisciplinaire. Il s'agirait d'investir le monde de l'art numérique, au sens d'Howard Becker (1988) pour qui l'œuvre est une construction sociale qui suppose la collaboration de l'ensemble des acteurs qui ont un point commun avec le résultat final. Dans cette conception, un monde de l'art consiste en un réseau d'activité dans lequel sont tous ceux qui contribuent à faire l'œuvre.

Nous pouvons également dire, avec le recul, que la méthodologie mise en œuvre dans la troisième partie de la thèse est lourde à réaliser compte tenu des résultats produits. Le protocole d'observation en plusieurs étapes demande une forte investigation du chercheur, tout comme l'analyse par théorisation ancrée qui prend forme progressivement dans un processus itératif. Il serait opportun de repenser ce protocole pour essayer de le rendre plus fonctionnel tout en conservant son principal atout, la richesse des données recueillies. Une perspective serait peut-être de diversifier les outils de recueil : captures d'écran ou enregistrements de parcours pour saisir un discours d'un autre type et alléger la part accordée aux entretiens.

De plus, nous souhaitons développer la sémiotique situationnelle dans une optique plus pragmatique qui vise à formaliser une méthode claire et opérationnelle d'analyse qualitative de sites web, et non uniquement centrée sur les œuvres numériques. Notre proposition est une application de la méthode dédiée à l'évaluation des sites web du point de vue de l'utilisateur. Elle consiste en une grille d'analyse qui fait correspondre aux sept cadres trois niveaux situationnels : micro, méso et macro (Méliani & Heid, 2009). Par la suite, la nature réversible de cette grille nous permettrait de l'utiliser dans des situations de conception.

Dans une autre démarche, elle aussi ancrée dans le monde professionnel et liée à l'évaluation, nous souhaiterions nous orienter vers l'évaluation des expositions, voir à ce sujet l'importante bibliographie réalisée par l'OCIM¹⁶.

Enfin, également impliquée dans les rapports entre art et jeu vidéo, nous aimerions investir les créations et les pratiques qui s'y développent sous l'angle de l'approche communicationnelle.

En écrivant ces dernières lignes de la thèse, alors que nous nous rendons compte que nous avons construit une recherche universitaire qui contribue de manière infinitésimale à la Connaissance sur notre monde contemporain, un sentiment d'inachevé prend place suscitant le désir de développer nos recherches et la volonté de nous inscrire pleinement dans cette activité scientifique.

Une dernière remarque inspirée de l'ethnométhodologie appliquée à notre démarche dans la recherche : le chercheur en devenir doit s'acculturer à sa communauté et en même temps s'en distancier lorsqu'il in-forme la thèse de ses résultats de recherche. Nous espérons que ce travail nous met sur la bonne voie.

¹⁶ Office de Coopération et d'Information Muséographiques. Bibliographie sur l'Évaluation des expositions : http://docs.google.com/gview?a=v&q=cache:JJXvJRrAJxwJ:www.ocim.fr/spip.php%3Faction%3Ddw2_out%26id%3D254+%22évaluation+de+l'exposition%22+ocim+2007&hl=fr

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

ABRAHAMS, A. et MÉLIANI, V. (2006) *Place du comportement dans les dispositifs artistiques intermédiés*, in « Esthétiques intermédiés: approches historiques » Synesthésie n°16, actes du colloque Théâtre Paris - Villette, 10 juin 2006, http://copesences.synesthesie.com/swf/index.php?rub=rub_theo&page=32

ADAM, J.-M. (1993). *La description*. Paris : PUF.

ADAM, J.-M., BOREL, M.-J., CALAME C., KILANI M. (1990). *Le Discours anthropologique*. Paris : Méridiens Klincksieck.

AKRICH, M. (1993). « Les objets techniques et leurs utilisateurs. De la conception à l'action ». *Raisons Pratiques*, 4 : 35-57.

ARDENNE, P. (1997). « Vers la consécration de l'Art Machine ». *Art l'âge contemporain*. Paris : Éd. du Regard.

ARDOINO, J., BERGER, G. (1989). *Une évaluation en actes*. Paris : Andsha.

ATKINS, R. (1992). *Petit lexique de l'art contemporain*. Paris : Abbeville.

ATTALI, J. (1998). *Dictionnaire du XXIe siècle*. Paris : Fayard.

AUZIOL, E. (1996). *Intentionnelle (analyse)*. [In Mucchielli, A. (Eds.)]. *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines et sociales*. Paris : Armand Colin, 105-106.

BALPE, J.-P. (1990). *Hyperdocuments Hypertextes Hypermédiés*. Paris : Eyrolles.

BARRAL, I. ALTET, X. (2002). *Histoire de l'art*. Paris : PUF.

BATESON, G. (1977). *Vers une écologie de l'esprit*. 1. Paris : Seuil.

BAXANDALL, M. (1991). *Formes de l'intention*. Nîmes : Ed. J. Chambon.

BEAUD, M. (1991). *L'art de la thèse*. Paris : Éditions de la Découverte.

BEAUD, S. WEBER, F. (2003). *Guide de l'enquête de terrain* Paris : La découverte.

BECKER, H. (1988). [trad. fr.] *Les mondes de l'art*. Paris : Flammarion.

BENOIT, D. (2000). « Les N.T.I.C. dans l'entreprise : entre efficacité validée et effet placebo ; de l'usage raisonné à la dérive pathologique .» In *Pratiques de situations de communication et N.T.I.C.*. Colloque organisé par le CRIC à Montpellier.

BENOIT, D. (2009). *L'approche « communicationnelle » : du quantitatif au qualitatif ?*, actes du 2ème Colloque International Francophone sur les Méthodes Qualitatives. Enjeux et stratégies, Juin 2009.

BERGER, P. & LUCKMAN, T. (1966). *La construction sociale de la réalité*. (trad. fr. 1996) Paris: Armand Colin.

BOISSIER, J.-L. (2004). *La relation comme forme, l'interactivité en art*. Genève : mamco.

BRETON, P., PROULX, S. (2002). *L'explosion de la communication à l'aube du 21e siècle*. Paris : Éd. La Découverte.

BOURDIEU, P. (1977). *La distinction. Critique sociale du jugement*. (1979) Paris : Éd. Minuit .

BOURRIAUD, N. (2001). *Esthétique relationnelle*. Paris : Les presses du réel.

BOUTAUD, J.-J. (2005). *Le sens gourmand. De la commensalité – du goût – des aliments*. Paris : Jean-Paul Rocher.

BOUTAUD, J.-J. (2007). « Du sens, des sens. Sémiotique, marketing et communication en terrain sensible », *Semen*, 23, Sémiotique et communication. Etat des lieux et perspectives d'un dialogue.

<http://semen.revues.org/document5011.html>

BRUNEL, J., MÉLIANI, V. (2006). Méthode interactionniste centrée sur l'appropriation du chercheur, in Recherches qualitatives, hors série n°3, actes du colloque CERIC-ARQ « Bilan et perspectives de la recherche qualitative en sciences humaines et sociales », ARQ, 501-518 http://www.recherche-qualitative.qc.ca/hors_serie_3.html.

BURREAUD, A. (1998). Pour une typologie de la création sur internet. olats / <http://www.org/livresetudes/typinternet.shtml>

BUREAUD, A., MAGNAN, N. (2002). *Art réseaux media*. Paris : Ecole Nationale Supérieure des Beaux Arts.

CALLON, M., LATOUR, B. (1991). *La science telle qu'elle se fait*. Paris : La Découverte.

CALLON, M., (1991). *Sociologie de la traduction*. Presses de l'Ecole des Mines.

CERTEAU (de), M. (1990). *L'invention au quotidien, tome I : Arts de faire*. Paris : Gallimard.

CLAIR, J. (1989). *Méduse, contribution à une anthropologie des arts visuels*. Paris : Éd. Gallimard.

CORBALAN, J.-A. (2002). *La communication des organisations : comprendre et agir. Pour une « communication située »*. HDR. Montpellier III.

COUCHOT, E., HILLAIRE, N. (2003). *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*. Paris : Flammarion.

COULON, A. (1987). *L'ethnométhodologie*. Paris : PUF.

COURCELLE-LABROUSSE , S., MAHE, E. (2003). « Les artistes ont-ils un usage d'avance ? », *Créer du sens à l'ère du numérique*, actes du colloque H2PTM'03, Université Paris 8, Hermès, p. 287-291.

DAVALLON, J. (1999). *L'exposition à l'œuvre*. Paris : L'Harmattan.

DAVALLON, J. (2004). « Objet concret, objet scientifique, objet de recherche. » In *Les sciences de l'information et de la communication. Savoirs et pouvoirs*. Revue Hermès, n°38, Paris : CNRS Editions.

DELAUME, C. (2007). *Corpus Simsi*. Paris : Leo Sheer.

DONNAT, O. (1994). Qui fréquente les musées ? La lettre de L'OCIM n° 35, 16-23.

DORTIER, J.-F. (2004). *Le dictionnaire des sciences humaines*. Paris : Sciences Humaines.

DUGUET, A.-M. (2002). *Déjouer l'image, création électronique et numérique*
Nîmes : Jacqueline Chambon

EAUZIOL, E. (1996). Intentionnelle (analyse). [In A. Mucchielli (ed.)], *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines et sociales*. Paris : Armand Colin. 105-107.

FOREST, F. (2004). *De l'art video... au net art* . Paris : l'harmattan

FOURMENTAUX, J.-P. (2000). *Habiter l'Internet : les inscriptions artistiques du Cyberart*. Solaris :

<http://biblio-fr.info.unicaen.fr/bnum/jelec/Solaris/d07/7fourmentaux.html>

FOURMENTAUX, J.-P. (2000). Les inscriptions artistiques du cyberart. Quels usages ? Actes des rencontres *Art sciences et technologie* en 2000 MSHS Université de la rochelle. http://www.univlr.fr/recherche/mshs/axe2recherche/art_science/colloque/programme.html

FOURMENTAUX, J.-P. (2005). *Art et Internet, Les nouvelles figures de la création*. Paris : CNRS Éditions.

FRANCASTEL, P. (1975). *Peinture et société*, (trad. fr. 1994) Paris : Denoël.

FRESPECH, N. (2002). *Proposition d'une typologie générale de sites Internet artistiques*. <http://www.uyio.com/typologies.php>

GARFINKEL, H. (1984). *Recherche en ethnologie*. Paris : PUF.

GLASER, B.G. et Strauss, A. (1967). *The discovery of grounded theory*, Chicago : Aldine.

GOFFMAN, E. (1974). *Les rites d'interaction*. Paris : Éd. de Minuit.

GREEN, R. (2004). *L'art Internet*. (trad. fr 2005). Paris : Thames & Hudson.

HEINICH, N. (1998). *Le triple jeu de l'art contemporain*. Éd. de Minuit.

HEINICH, N. (2002). *L'Art en conflits. L'Oeuvre de l'esprit entre droit et sociologie*, Paris : La Découverte.

HILLAIRE N. (2000) « L'art aux frontières : art, communication et médiation culturelle ». *Solaris* : <http://biblio-fr.info.unicaen.fr/bnum/jelec/Solaris/d07/7hillaire.html>

HUSSERL, E. (1913). *Idées directrices pour une phénoménologie pure et une philosophie phénoménologique I.* (trad. Fr. 1950). Paris : Gallimard.

JACQUINOT-DELAUNAY, G. et MONNOYER, L. (1999). « Avant-propos. Il était une fois. ». In *Le Dispositif. Entre usage et concept.* Revue Hermès, n°25, Paris : CNRS Editions, <http://hdl.handle.net/2042/14694>

JACOBI, D. (1997), *Les musées sont-ils condamnés à séduire toujours plus de visiteurs ?* La lettre de l'OCIM, n° 49 : 9-14.

JEANNERET. Y. (2005). « Métamorphoses des médias et pratiques de communication », conférence inaugurale au colloque *Enjeux et usages des TIC : aspects sociaux et culturels*, Université M. de Montaigne-Bordeaux3, Gresic.

JULLIA, P. (2002). *Analyse des situations « routinières » de communication médiatisées via le web.* Thèse de doctorat. Université de Montpellier III.

KISSELEVA, O. (1998). *Cyberart. Un essai sur l'art du dialogue.* Paris : l'harmattan.

KUHN, T. (1962). *La structure des révolutions scientifique*, (1972) Paris : Flammarion.

LAFORET, A. (2009). *La conservation du Net Art au musée. Les stratégies à l'œuvre.* Thèse de doctorat. Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse.

LAGOUTTE, D. (1997). *Introduction à l'histoire de l'art.* Paris : Hachette.

LALLEMENT, E. (2002). « Faire de la communication sans le savoir : pour une anthropologie descriptive des situations de communication ». in *Les recherches en information et communication et leurs perspectives : histoire, objet, pouvoir, méthode.* Actes du XIIIe Congrès de la SFSIC à Marseille, octobre 2002.

LAPLANTINE, F. (1996). *La description ethnographique.* Paris : Nathan Université.

LATOUR, B. (1995). *La science en action*. Paris : Gallimard.

LELEU-MERVIEL, S. (2003). *Les désarrois des « Maîtres du sens » à l'ère du numérique*, in « Créer du sens à l'ère du numérique », actes du colloque H2PTM'05, Université Paris 8, Hermès, pp. 17-34.

LELEU-MERVIEL, S. (2005). *La structure du Aha. De la fulgurance comme une percolation*, in « Créer, jouer, échanger », actes du colloque H2PTM'05, Université Paris 8, Hermès, pp. 59-76.

LEVY, P. (1997). *Cyberculture*. Éd. du Conseil de l'Europe et Odile Jacob.

LE MAREC, J., (2001a). « Dialogue interdisciplinaire sur l'"interactivité" ». *Communication et Langages*, n° 128, p. 97-110.

LE MAREC, J., (2001b). « L'usage et ses modèles : quelques réflexions méthodologiques ». *Spirale* n° 28, p.105-122.

LE MAREC, J., BABOU, I. (2003). « De l'étude des usages à une théorie des "composites" : objets, relations et normes en bibliothèque. » In *Lire, écrire, récrire : Objets signes et pratiques des médias informatisés*. [dir. E. Souchier, Y. Jeanneret, J. Le Marec] Paris : Bibliothèque publique d'information, Centre Georges Pompidou, pp. 235-299.

LUSSAC, O. (2004). *Happening et fluxus polyexpressivité et pratique concrète des arts*. Paris :L'Harmattan.

MAHE, E ., de ST LAURENT ,F., (2003). « Les représentations d'usages des technologies de l'information et de la communication », *Acte séminaire usage*. www.uhb.fr/alc/erellif/cersic/spip/IMG/pdf/Emmanuel_MAHE_presentation.pdf

MARC, E. et PICARD, D. (1984). *L'école de Palo Alto*. Paris : Éditions Retz.

MEAD, G.-H. (1950). *L'esprit, le soi, la société*, Paris : PUF.

MÉLIANI, V. (2002). *Art actuel et nouvelles technologies : une quête de repères à travers les propos des acteurs*. Mémoire de DEA. Université de Montpellier III.

MÉLIANI, V. (2004). *Vers une compréhension des usages émergents des T.I.C. : l'exemple révélateur des artistes numériques*, congrès de l'association internationale des sociologues de langues françaises, Juillet 2004, Tours, publication des actes en ligne par le GT 13 « Sociologie de la communication » : http://www.univ-tlse2.fr/aislf/qtsc/DOCS_SOCIO/FINITO_PDF/Meliani_rev.pdf.

MELIANI, V. (2005). Dispositifs artistiques numériques : entre création et réception, in « Créer, jouer, échanger », actes du colloque H2PTM'05, Université Paris 8, Hermès, 261-276.

MELIANI, V. (2006). Context, devices and emergence of sense for the actor, visiter of art digital exhibition, in « Culture and Communication. Proceedings of the XIX Congress of the International Association of Empirical Aesthetics », actes du colloque, Laboratoire Culture et Communication, Université d'Avignon et des Pays du Vaucluse, Auguste 29th - 1st septembre 2006. Edited by H. Gottesdiener & J.-C. Villatte, 546-550.

MELIANI, V. (2008). « Saisir des phénomènes de communication contemporains », *Actes du 16ème congrès de la SFSIC*, 11 12 et 13 juin 2008 à Compiègne, http://www.sfsic.org/congres_2008/spip.php?article83

MÉLIANI, V., HEID M.-C. (2009) *La sémiotique situationnelle appliquée à l'analyse de sites web*, actes du 2ème Colloque International Francophone sur les Méthodes Qualitatives. Enjeux et stratégies, Juin 2009.

MELIANI, V., MUCHIELLI, A. (2006). « La typologie comme référentiel situationnel implicite. », in *Étude des communications : dialogue avec la technologie*, (sous la dir. d'A. Mucchielli,) Paris : Armand Colin, 171-196)

MEREDIEU (de), F. (2003). *Arts et nouvelles technologies. Art vidéo art numérique*. Éd Larousse.

MILLERAND, F., GIROUX, L., PROULX, S. (2001). « La "culture technique" dans l'appropriation cognitive des TIC. Une étude des usages du courrier électronique », *Actes du colloque international ICUST*, Paris, 400-410.

MICHEL, J.-L. (1999). *Le mémoire de recherche en information et communication*. Paris : Ellipses.

MILLET, C. (1994). *L'art contemporain en France*. Paris : Flammarion.

MONNOYER-SMITH, L. (2008). *Pour une épistémologie complexe des SIC*. Actes du 16ème congrès de la SFSIC, 11 12 et 13 juin 2008 à Compiègne, http://www.sfsic.org/congres_2008/spip.php?article78

MORIN, E., (1977). *La Méthode*. Paris : Éd. Du Seuil.

MORIN, E., (1986,). *La Méthode, 3. La connaissance de la connaissance*. Paris : du Seuil.

MORIN, E. (1990). *Introduction à la pensée complexe*. Paris : ESF.

MUCCHIELLI, A. (1991). *Les situations de communication*. Paris : Eyrolles.

MUCCHIELLI, A. (1996). *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines et sociales*. Paris : Armand Colin.

MUCCHIELLI, A. (1998). *Les sciences de l'information et de la communication*. Paris : Hachette.

MUCCHIELLI, A. (2005). *Étude des communications : Approche par la contextualisation*, Paris : Armand Colin.

MUCCHIELLI, A. (2006). *Étude des communications : dialogue avec la technologie*, (dir.), Paris : Armand Colin.

MUCCHIELLI, A., (2006). « Pour une "approche communicationnelle" des TIC », in *Le dialogue avec la technologie*, Paris : Armand Colin, 7-35

MUCCHIELLI, A., (2008). *Manuel de sémiotique situationnelle. Pour l'interprétation des conduites et des communications*. N° ISBN : 2-9519798-1-9.

MUCCHIELLI, A. CORBALAN, J-A . FERRANDEZ, V. (2004). *Étude des communications : Approche par les processus*. Paris: Armand Colin.

MUCCHIELLI, A. et NOY, C. (2005). *Approches constructivistes*. Paris : Armand Colin.

OLIVESI, S. (2006). *Sciences de l'information et de la communication. Objets, savoirs, discipline*. Grenoble : Presses universitaires de Grenoble.

PAILLE, P. (1994). « L'analyse par théorisation ancrée ». *Cahiers de recherche sociologique*. 23, 147-181.

PAILLE, P. (1996). L'échantillonnage théorique, Induction analytique, Qualitative par théorisation (analyse), Vérification des implications théoriques. [In A. Mucchielli (ed.)], *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines et sociales*. Paris : Armand Colin. 54-55, 101-102, 184-190, 266-267.

PAILLE, P. (2003). L'analyse qualitative à l'aide des catégories conceptualisantes. In A. Mucchielli et P. Paillé, *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales* Paris : Armand Colin, 147-179.

PAILLE, P., MUCCHIELLI, A. (2003). *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales*. Paris : Armand Colin.

PASSERON, J.C, (1991). *Le raisonnement sociologique, l'espace non poppérien du raisonnement*, Nathan, collection « essai et recherches », Paris

PAUL, C. (2004). *L'Art numérique*. Paris : Thomas hudson.

PAUL, V. et PERRIAULT, J. (2004). « Introduction. Pratiques d'information et de communication : l'empreinte du numérique. ». In *Critique de la raison numérique*. Revue Hermès, n°39, Paris : CNRS Editions, <http://documents.irevues.inist.fr/handle/2042/9031>

PEETERS, H. et CHARLIER, P. (1999). « Contributions à une théorie du dispositif ». In *Le Dispositif. Entre usage et concept*. Revue Hermès, n°25, Paris : CNRS Editions, <http://hdl.handle.net/2042/14694>

PERAYA, (1999). « Médiation et médiatisation : le campus virtuel. » In *Le Dispositif. Entre usage et concept*. Revue Hermès, n°25, Paris : CNRS Editions, <http://hdl.handle.net/2042/14694>

PERRIAULT, J. (1989). *La logique de l'usage. Essai sur les machines à communiquer*. Paris : Flammarion.

PIETTE, A. (1996). *Ethnographie de l'action, l'observation des détails*. Paris : Métailié.

PROULX, Serge. (1983). « Une lecture de l'œuvre de Michel de Certeau : l'invention du quotidien, paradigme de l'activité des usagers », *Communication*, 15 (2) : 171-197.

QUÉRÉ, L. (1997). *La situation toujours négligée*. Réseaux, 85, 163-192.

QUÉRÉ, L. (1999). « Action située et perception de sens ». [In M. De Fornel & L. Quéré (eds.)], *La logique des situations*. Paris : EHESS, 301-338.

QUINZ, E. (2004). « Milieux d'échange : du paradigme relationnel » in *Jouable. Art, jeu et interactivité*. Paris : Haute école d'arts appliqués, ENSAD et Ciren Paris 8, et Genève : Centre pour l'image contemporaine.

SCHUTZ, A. (1954). *Le chercheur et le quotidien*. (Trad. fr.1987). Paris : Méridiens Klincksieck.

SIMON, H. (1991). *Sciences des systèmes, Sciences de l'artificiel*, trad. de l'anglais par J.-L. Le Moigne. Paris : Dunod.

SOUCHIER, E., JEANNERET, Y., LE MAREC, J. (2003). *Lire, écrire, réécrire. Objets, signes et pratiques des médias informatisés*. Paris : Bibliothèque du Centre Pompidou.

VERON, E , LEVASSEUR,M , (1991). *Ethnologie de l'exposition BPI*. Paris 203p (etude et recherche) Annexes 131. ISBN : 2-902706-19-7

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 colloques de l'AISLF* .

http://www.univ-tlse2.fr/aislf/gtsc/DOCS_SOCIO/FINTO_PDF/VIDAL_REV.PDF

VIRILIO, P. (1995). *La vitesse de libération*. Paris : Galilée

VIRILIO, P. (1996). *Cybermonde, la politique du pire*. Paris : Textuel.

WANDS, B. (2006). *L'art à l'ère du numérique* (trad. Fr. 2007) Paris : Thames & Hudson.

WATZLAWICK, P., HELMICK BEAVIN, J., JAKSON D.D. (1967). *Une logique de la communication*. (trad. fr. 1972) Paris : Seuil.

WEISSBERG, J.-L. (1999a). *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus à la télévision ?*. Paris : L'Harmattan.

WEISSBERG, J.-L. (1999b). « Dispositifs de croyance ». In *Le Dispositif. Entre usage et concept*. Revue Hermès, n°25, Paris : CNRS Editions, <http://hdl.handle.net/2042/14694>

WINKIN, Y. (1996). *Anthropologies de la communication de la théorie au terrain*. Bruxelles : De Boeck Université.

WINKIN, Y. (1981). (Sous la dir.) *La nouvelle communication*. Paris : Éd. du Seuil.

WOLTON, D. (2000). *Internet et après ? Une théorie critique des nouveaux médias*. Paris : Flammarion.

NÉTOGRAPHIE

Net artistes :

Annie Abrahams : <http://www.bram.org>

Anonymes : <http://www.anonymes.net/>

Olivier Auber : <http://poietic-generator.net/>

Stéphane Barron : <http://stephan.barron.free.fr/>

Bérénice Belpaire : <http://www.berenice.lautre.net>

Jean-Jaques Brigé : <http://www.lecielestbleu.com>

Nicolas Clauss : <http://www.nicolasclauss.com/>

Claude Closky : www.sittes.net/

Nicolas Frespech : www.frespech.com/

Fabrice Hybert <http://www.hyber.tv/>

JoDi : <http://www.jodi.org>

Olga Kisseleva <http://kisseleva.free.fr/>

Matthieu Laurette <http://www.laurette.net/>

Mouchette <http://www.mouchette.org/>

Mark Napier : <http://potatoland.com/>

Radical Software Group <http://r-s-g.org/>

Xavier Cahen <http://www.levels9.com>

<http://www.1h05.com/>

www.b-l-u-e-s-c-r-e-e-n.net

<http://www.pianographique.net>

Vadim Bernard, Grégory Chatonsky, Marika Dermineur, Reynald Drouhin, KRN,

Claude Le Berre, Julie Morel, Jimmy Owenens sur <http://www.incident.net>

Images numériques

Lillian schawrtz : <http://www.lillian.com/>

Keith Cottingham : http://www.kcott.com/art/art_pages/92/92d.html

Oliver Wasow <http://www.oliverwasow.com>

Charles Cohen : <http://www.promulgator.com/>

Jeffwall :

http://lunettesrouges.blog.lemonde.fr/lunettesrouges/2005/12/jeff_wall.html

Sculptures numériques

Robert Lazzarini <http://www.robertlazzarini.com/>

Karin Sander <http://www.karinsander.de/index.php?id=d1>

Installations numériques

Aziz et Crucher : <http://www.azizcucher.net/villette.php>

Atau Tanaka : <http://sensorband.com/atau/soundimage/>

David Rokeby : <http://homepage.mac.com/davidrokeby/nchant.html>

Rubin et Hansen : <http://www.earstudio.com/projects/listeningPost.html>

Maguali Desbazeille <http://www.desbazeille.fr/>

réalité augmentée,

Charlotte Davies <http://www.immersence.com/publications/2003-OGrau.html>

réalité virtuelle (cyberespace), vie artificielle et intelligence artificielle

William Latham : <http://www.biota.org/book/chbi/chbi6.htm>

Miguel Chevalier <http://www.miguel-chevalier.com/FR/46/mosa.htm>

Catherine Ikam <http://www.ubikam.fr/home.htm>

Lynn Hershman <http://www.lynnhershman.com/>

Téléprésence

Jeffrey Shaw : http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/frameset-works.php3

Fred Forest <http://www.webnetmuseum.org>

Stéphane Barron

http://www.technoromanticism.com/fr/realisations/art_planetaire.html

Performance, performance sonore et visuelle

Stelarc <http://www.stelarc.va.com.au/arcx.html>

<http://www.marceliantunez.com>

<http://acg.media.mit.edu/people/golan/aves/>

Mulleras compagnie <http://www.mulleras.com/>

semiconducteur ou Lab-AU

Animations, cinéma et vidéos interactives

Jim Campbell : <http://www.jimcampbell.tv/index800.html>

Thierry Kuntzel http://www.centreimage.ch/expos_events.php?id=56

Luc courchesne <http://www.din.umontreal.ca/courchesne/>

Software art, programmation, code, art génératif

Mark Napier <http://www.potatoland.org/>

Antoine Schmitt <http://www.gratin.org/as/index.html>

Julie Morel http://incident.net/works/ram/index_francais.html#

Réseau, surveillance, communauté (libre)

Ben Rubin et Mark Hansen <http://www.earstudio.com/projects/listeningpost.html>

Confrontation <http://bram.org/info/index.htm>

Radical Software Group : <http://r-s-g.org>

Harger et Hyde <http://radioqualia.va.com.au/freeradiolinux/>

Game art :

JoDi : <http://www.jodi.org/>

SOD 1999 : <http://sod.jodi.org>

UNTITLED GAME 2000: <http://www.untitled-game.org>

Kathleen Ruiz: <http://www.rpi.edu/~ruiz/>

Cory Arcangel (membre de RSG): <http://www.beigerecords.com/cory>

Thomson et Craighead <http://www.thomson-craighead.net/>

TRIGGER HAPPY 1998: <http://www.triggerhappy.org>

Eddo Stern: <http://www.eddostern.com/>

Nathalie Bookchin inaccessible...

THE INTRUDER <http://calarts.edu/~bookchin/intruder/>

Anne-Marie Schleiner *VELVET-STRIKE* ou expo « Snow Blosson House »

Sonia Roberts *Frag queens*

Parangari Cutiri : <http://switch.sjsu.edu/CrackingtheMaze/parangari.html>

Feng Mengo *Q4U (Quake for you)* 2002 installation

Mongrel (collectif) : <http://www.mongrel.org.uk>

Nathalie Bookchin *METAPET* 2002 : <http://metapet.net>

John Klima: <http://www.cityarts.com>

Tom Betts *QQQ* 2002 : <http://www.q-q-q.net/>

Tobias Bernstrup : <http://www.bernstrup.com/index2.html>

Martin le Chevalier : <http://www.martinlechevallier.net/>

Kolkoz : <http://www.kolkoz.org/>

Pall Torsson: <http://www.palletorsson.com/>

Eric Zimmerman : <http://www.ericzimmerman.com>

Sissi fight 2002 : <http://www.sissyfight.com/>
 Saasfee (collectif): <http://www.arosa2000.com/>
<http://www.arosa2000.com/home/honey/>
 Hoogerbrugger : <http://www.hoogerbrugge.com/>
 Jim Avignon : <http://www.jimavignon.com/>
 Les virtualites : <http://virtualistes.org/accueil.htm> (voir article 30)
 Paul Johnson : <http://www.pauljohnson.com/>

Revue en ligne et portails :

Synesthésie : <http://www.synesthesie.com/>
 Incident : <http://www.incident.net/>
 Panoplie : <http://panoplie.org>
 Anomos : <http://www.anomos.org>
 Archee : <http://www.archee.qc.ca>
 Observatoire Léonardo des Arts et des Techno Sciences : <http://www.olats.org/>
 OMNSH (observatoire des mondes numérique en sciences humaines) :
<http://www.omnsh.org/>
 Rhizome : <http://rhizome.org>
 Nullpointer : <http://www.nullpointer.co.uk/>
 Biomix : <http://www.biomix.org/>
 Uyio : <http://www.uyio.com/>
 Situation actuelle du net-art français (de nombreux artistes référencés) :
<http://www.javamuseum.org/2002/2nd/frenchfeature/feature.html>
 Scènes Digitales : <http://www.scenes-digitales.info>
 Web Net Museum : <http://www.webnetmuseum.org>
 Gratin : <http://www.gratin.org/>
 Neen : <http://www.neen.org>
 Sklunk : <http://www.sklunk.net>
 Pandora's BOX : <http://www.hope-and-the-box.org/>
 Ecarts : <http://www.ecarts.org>
 Fluctuat : <http://arts.fluctuat.net/blog/tag-art-numerique.html>
 Copyleft attitude : <http://artlibre.org/>

Structures artistiques et culturelles :

Entrée Libre : <http://www.culture.gouv.fr/entreelibre/>

Ars Electronica : <http://www.aec.at/en/>

Art-netart : <http://www.art-netart.com/>

ZKM : <http://www.zkm.de>

Seconde Nature : <http://www.secondenature.org/>

Festival @rt outsiders : <http://www.art-outsiders.com/>

Festival Vilette Numérique : <http://www.villette-numerique.com>

Le Cube : <http://www.lesiteducube.com>

ECM Kawenga : <http://www.diagokawenga.com>

ECM RURART : <http://www.rurart.org/>

FRAC LR : <http://www.fraclr.org/artistes.htm>

Sébastien Genvo <http://www.ludologique.com>

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ FRANÇAIS	4
RÉSUMÉ ANGLAIS	5
SOMMAIRE	6
AVANT-PROPOS	7
INTRODUCTION : LE POINT DE DÉPART DE LA RECHERCHE	8
PREMIÈRE PARTIE : LES FONDEMENTS DE LA RECHERCHE	18
CHAPITRE I : Éléments de repère sur l'art numérique	19
1.1. Délimiter le domaine	19
1.1.1. Situer l'art numérique	19
1.1.1.1. L'artiste et la société	19
1.1.1.2. L'évolution des techniques	21
1.1.1.3. L'innovation artistique	23
1.1.2. Légitimation de l'objet artistique	26
1.1.2.1. Du travail de l'artiste à la reconnaissance sociétale	26
1.1.2.2. Le paradigme contemporain	27
1.1.2.3. Les instances médiatrices de légitimation	29
1.1.3. L'art numérique ou les arts numériques ?	31
1.1.3.1. La médiation numérique des arts	32
1.1.3.2. La numérisation des arts	33
1.1.3.3. Les filiations artistiques	35
1.1.3.4. L'art numérique en ligne et hors ligne	37
1.2. Comment appréhender l'art numérique ?	39
1.2.1. Par ses auteurs	39
1.2.1.1. Vers un nouveau paradigme	39
1.2.1.2. Le cyberspace	42
1.2.2. Par ses typologies	44
1.2.2.1. Présentation de quatre typologies sur la création numérique	45
1.2.2.2. Lecture comparative des typologies	46
1.2.2.3. Référentiel normatif des auteurs dans leur typologie	54
1.2.2.2. La question sous-jacente de chaque typologie	58
CHAPITRE II	
Démarche conceptuelle et méthodologique de recherche	60
2.1. Le questionnement continu de la recherche	60
2.1.1. Notre problématique	60
2.1.2. Une approche en sciences de l'information et de la communication	63
2.1.2.1. Le paradigme de la complexité	63
2.1.2.2. Le paradigme systémique-constructiviste	66

2.1.3. Une démarche centrée sur l'humain	70
2.1.3.1. Approche compréhensive de l'acteur en situation	70
2.1.3.2. La recherche qualitative	72
2.1.3.3. Vers une anthropologie de la communication	73
2.1.3.4. « L'impératif ethnographique »	74
2.2. Les concepts fondamentaux convoqués	76
2.2.1. La réception des médias	76
2.2.1.1. Première génération : la réception médiatique comme décodage	77
2.2.1.2. Deuxième génération : le tournant ethnographique	78
2.2.1.3. Troisième génération : réflexivité et constructivisme	79
2.2.2. De l'usage aux pratiques	80
2.2.2.1. Un nouveau cadre de pensée	81
2.2.2.2. Détournement de l'usage prescrit	82
2.2.2.3. L'usage comme appropriation	83
2.2.2.4. Élargir le cadre	84
2.2.2.5. Penser les usages situés	85
2.2.2.6. Les pratiques	86
2.2.3. Interactivité / Interaction des publics	87
2.2.3.1. Définition de l'interactivité au regard de l'interaction	88
2.2.3.2. L'interactivité	89
2.2.3.3. Les publics	90
2.2.4. Médiatisation des œuvres	92
2.2.4.1. Le dispositif	92
2.2.4.2. Médiation et médiatisation	95
2.2.4.3. Le média Internet	96
2.2.4.4. Le média exposition	97
2.3. La méthodologie de recherche	98
2.3.1. L'enquête qualitative	99
2.3.1.1. Les terrains de recherche	99
2.3.1.2. L'immersion	100
2.3.1.3. Les méthodes de recueil	101
2.3.2. Les méthodes d'analyse	103
2.3.2.1. La sémiotique situationnelle	103
2.3.2.2. La théorisation ancrée	107
DEUXIÈME PARTIE	
ÉTUDES DES INTERACTIONS DES PUBLICS AVEC DES INSTALLATIONS D'ART NUMÉRIQUE	113
CHAPITRE III : Le festival @rt outsiders à la MEP	114
3.1. Premier terrain : des publics et une installation numérique	114
3.1.1. L'édition 2004 du festival	114
3.1.1.1. Cadre historique et thématique	114
3.1.1.2. <i>Résistance - Tantale</i> : l'unique installation du festival	115
3.1.2. Notre rôle d'observateur impliqué	116
3.1.2.1. Libre dans l'anonymat	116

3.1.2.2. Une place stratégique	117
3.1.3. Le recueil et la sélection des données	118
3.1.3.1. Les entretiens non directifs-actifs	118
3.1.3.2. L'observation et l'observation-participante	119
3.2. Le dispositif artistique du festival	121
3.2.1. Description phénoménologique	121
3.2.1.1. L'espace d'exposition	121
3.2.1.2. Le fonctionnement	122
3.2.1.3. L'expérimentation subjective	124
3.2.2. Catégorisation des entretiens non directifs-actifs	126
3.3. Analyse sémiotique situationnelle des visiteurs d'@rt outsiders	134
3.3.1. Deux catégories de visiteurs au niveau méso-situationnel	135
3.3.1.1. Les publics du festival	135
3.3.1.2. Sens global de la situation pour les publics du festival	139
3.3.1.2. Sens global de la situation pour les publics de la MEP	143
3.3.2. La situation proposée par l'installation numérique	146
3.3.3. Deux catégories de visiteurs au niveau micro-situationnel	148
3.3.3.1. Sens global de la situation pour les visiteurs qui interagissent avec l'installation	149
3.3.3.2. Sens global de la situation pour les visiteurs qui n'interagissent pas avec l'installation	155
3.3.4. Comparaison des deux niveaux situationnels étudiés	159
3.4. Conclusion et préconisations	162
CHAPITRE IV : L'exposition <i>Zones de confluence</i> dans la biennale Vilette Numérique	165
4.1. Deuxième terrain : une exposition d'installations numériques	165
4.1.1. Le cadre général de <i>Zones de confluence</i>	165
4.1.1.1. Cadre historique et thématique	165
4.1.1.2. L'exposition et son dispositif de médiation	166
4.1.2. Notre rôle d'observateur impliqué	170
4.1.2.1. Formel dans l'organisation	171
4.1.2.2. Libre dans la situation de recherche	171
4.1.3. Le recueil et la sélection des données	172
4.1.3.1. L'immersion	172
4.1.3.2. Les entretiens non directifs-actifs	173
4.1.3.3. L'observation et l'observation-participante	175
4.2. Les installations numériques exposées dans <i>Zones de confluence</i>	176
4.2.1. Description de sept installation et de leur dispositif d'exposition	176
4.2.1.1. <i>ACCESS</i> , 2001-2004 de Marie Sester	177
4.2.1.2. <i>Bondage</i> , 2004, d'Atau Tanaka	178
4.2.1.3. <i>Click here</i> , 2001 de Claude Closky	180

4.2.1.4. <i>Horizontal technicolour</i> , 2002 d'Angela Bulloch	181
4.2.1.5. <i>Listening Post</i> , 2003 de Ben Rubin et Mark Hansen	182
4.2.1.6. <i>N-CHA(n)T</i> , 2001 de David Rokeby	184
4.2.1.7. <i>Synaptic Bliss : Villette</i> , 2004 d'Aziz et Crucher	186
4.2.2. Les données recueillies	188
4.2.2.1. Composition formelle des dispositifs des installations	188
4.2.2.2. Catégorisation des entretiens non-directifs	192
4.3. Analyse sémiotique situationnelle des interactions visiteurs de Zones de Confluence	207
4.3.1. Trois catégories de visiteurs au niveau méso-situationnel	207
4.3.1.1. Sens global de la situation pour les visiteurs novices	210
4.3.1.2. Sens global de la situation pour les visiteurs avertis	212
4.3.2. Sens global des éléments de médiation pour les différents types de visiteurs	214
4.3.2.1. Éléments de médiation et types de visiteurs	214
4.3.2.2. Définition des éléments de médiation dans la situation d'exposition pour les différents types de visiteurs	217
4.3.3. Interactions des visiteurs avec les sept installations numériques étudiées au niveau micro-situationnel	220
4.3.3.1. Éclatement des catégories de visiteurs dans leurs interactions avec les installations numériques	220
4.3.3.2. Sens global de chaque installation pour les visiteurs	221
4.3.4. Deux catégories de visiteurs au niveau micro-situationnel	224
4.3.4.1. Types de visiteurs qui dégagent un sens globalement positif avec les installations	225
4.3.4.2. Types de visiteurs qui dégagent un sens globalement négatif avec les installations	229
4.3.5. Comparaison des deux niveaux situationnels	232
4.4. Conclusion et préconisations	234
TROISIÈME PARTIE	
ÉTUDES DES INTERACTIONS DES PUBLICS AVEC DES SITES WEB ARTISTIQUES	238
CHAPITRE V : Spécificités des sites web : nécessité d'adapter nos méthodes	239
5.1. Observer une situation habituellement non partagée	239
5.2. La « méthode interactionniste »	240
5.2.1. Les principes fondateurs	241
5.2.2. Les éléments de base	242
5.2.2.1. Les composants	242
5.2.2.2. Les savoir-faire	243
5.3. Le terrain de recueil de données	245
5.3.1. L'accès au terrain	245

5.3.2. Les publics-internautes rencontrés	246
5.4. Méthodologie de recueil en trois temps	248
5.4.1. Premier temps : l'internaute consulte un site web de son choix	248
5.4.2. Deuxième temps : le chercheur identifie les sites web fréquentés par l'internaute	250
5.4.3. Troisième temps : l'internaute consulte un site net art choisi par le chercheur	251
5.5. Les points forts et limites de la « méthode interactionniste »	252
5.5.1. L'appropriation méthodologique	252
5.5.2. Une méthode constructiviste	253
5.5.3. Les apports de la méthode	254
5.5.4. Les limites de la méthode	255
CHAPITRE VI : Recadrage des interactions des publics avec une œuvre net art dans leurs pratiques de sites web artistiques	257
6.1. Justifications méthodologiques	257
6.1.1. Du web artistique au net art	257
6.1.1.1. Contextualiser l'acteur social comme public de l'art numérique	258
6.1.1.2. Dépasser les contraintes spatiales et temporelles	258
6.1.1.3. Éviter les biais liés à la finalité de la recherche	259
6.1.2. Le choix du site net art	259
6.2. Analyse sémiotique situationnelle de la page d'accueil de <i>Being Human</i>	260
6.2.1. <i>Being Human</i> : une œuvre net art	261
6.2.2. La page d'accueil du <i>Being Human</i> d'Annie Abrahams	262
6.2.3. Description de la page d'accueil	263
6.2.4. Analyse sémiotique situationnelle de la page d'accueil	264
6.2.4.1. Significations des principaux éléments de la page d'accueil	265
6.2.4.2. Sens global proposé par la page d'accueil	271
6.2.5. De la page d'accueil à la page de menu	272
6.2.5.1. Significations des principaux éléments de la page de menu	273
6.2.5.2. Conclusion de l'analyse : sens global de la page de menu au regard de la page d'accueil	274
6.2.6. Conclusion de l'analyse	247

6.3. Théorisation des interactions des publics avec <i>Being Human</i>	276
6.3.1. La théorisation ancrée : pourquoi et comment ?	276
6.3.2. Les catégories	278
6.3.3. La catégorisation	281
6.3.4. De la mise en relation vers la théorisation	301
CONCLUSION GÉNÉRALE : APPORTS, LIMITES ET PERSPECTIVES	304
RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES	313
NÉTOGRAPHIE	327
TABLE DES MATIÈRES	333

RÉSUMÉ :

Notre thèse appréhende le domaine de l'art numérique du côté de la « réception », c'est-à-dire dans l'espace où se joue la rencontre entre l'œuvre et les publics. Plus exactement, nous concevons l'activité des publics comme une interaction avec l'œuvre numérique, ainsi nous cherchons à comprendre comment les publics co-construisent du sens avec l'œuvre.

Nos investigations partent de deux types de terrain. Dans le premier, nous rencontrons des publics-visiteurs d'expositions et dans le second des publics-internautes de sites net art. Nous considérons l'installation numérique et l'œuvre net art comme possibles qui se révèlent dans l'interaction avec les publics.

Nous mettons en œuvre une méthodologie qualitative, pleinement ancrée dans l'approche compréhensive des phénomènes humains, pour analyser les interactions des publics avec les œuvres. Après un recueil de données de type ethnographique, nous appliquons deux méthodes d'analyse : la sémiotique situationnelle d'Alex Mucchielli et la théorisation ancrée de Pierre Paillé.

Ce travail de thèse permet ainsi de rendre intelligible la manière dont les publics participent au dispositif de l'œuvre. Cette compréhension en situation de « réception » donne inévitablement des axes pour repenser les manières de faire en situation de « conception », les interactions des publics avec l'œuvre participant dans des boucles de rétroactions aux créations des artistes et à leur médiatisation.

ABSTRACT :

Our thesis deals with the domain of the digital art from the point of view of the "reception", that is in the space where the meeting between the work and the public takes place. More exactly, we conceive the activity of the public as an interaction with the digital work, so we try to understand how the public co-build the sense together with the work.

Our investigations come from two types of ground. In the first one, we meet public-visitors of exhibitions and in the latter of the public-Internet users of net art sites. We consider the digital installation and the net art work as possibles which reveal themselves in the interaction with the public.

We implement a qualitative methodology, completely anchored in the comprehensive approach of human phenomena, to analyze the interactions of the public with the works. After a collection of ethnographical type data, we apply two methods of analysis: situational semiotics, by Alex Mucchielli, and the grounded theory by Pierre Paillé.

The present research then allows to make intelligible the way publics participate in the device of the work. This understanding in situation of "reception" inevitably gives axes to rethink the ways to make in situation of "conception", the interactions of the public with the work participating in feedback loops of in the creations of the artists and in their médiatisation.

DISCIPLINE CNU : Sciences de l'Information et de la Communication, section 71

MOTS-CLÉS / KEYWORDS :

- | | |
|----------------------------------|--|
| 1- communication / communication | 5- installation numérique / digital installation |
| 2- interaction / interaction | 6- théorisation ancrée / grounded theory |
| 3- art numérique / digital art | 7- sémiotique situationnelle / situational semiotics |
| 4- net art / net art | 8- dispositif sociotechnique / sociotechnical system |
-

Laboratoire du CERIC : Université Montpellier III
Route de Mende - 34199 MONTPELLIER Cedex 05