
Esthésie d'une installation interactive : entre plaisir esthétique et plaisir ludique.

Françoise LEJEUNE

CREM (EA3476)

Université de Lorraine

Section 18 (Architecture (ses théories et ses pratiques), arts appliqués, arts plastiques, arts du spectacle, épistémologie des enseignements artistiques, esthétique, musicologie, musique, sciences de l'art)

n° téléphone : 0781422927

francoiselejeune@yahoo.fr

<http://franetjim.free.fr/installations.html>

MOTS-CLÉS :

Interférence, interactivité, esthésie, réception, typologie

RÉSUMÉ :

L'observation pendant trois jours du comportement du public dans une installation interactive ainsi que la collecte de dessins et vues en plan de la salle ont permis d'affiner la typologie établie par le Musée des Confluences mais aussi de la compléter par une approche en termes de plaisirs. L'observation des expressions faciales, corporelles et des commentaires a permis de distinguer le plaisir de jouer avec le dispositif du plaisir de jouer avec les autres. Le plaisir esthétique étant trop intime et ne passant pas nécessairement par les expressions faciales¹, il a été remplacé par la notion d' « attention prêtée à l'œuvre ».

1. LES RENCONTRES DES ARTS : UN FESTIVAL ORGANISÉ PAR LES ARTISTES

Les Rencontres des arts est un festival d'art contemporain organisé par une association d'artistes obéissant à la loi de 1901. Un noyau dur d'artistes gère l'association et examine les dossiers de candidatures. Chaque année, l'appel à projet est publié sur internet et ouvert à tous

¹ Selon Agnès Lontrade, le plaisir esthétique, tout comme le jugement, est le fruit d'une éducation, d'une culture et d'une comparaison entre différents plaisirs. Lontrade A., 2004, *Le plaisir esthétique : Naissance d'une notion*, Paris, L'Harmattan.

les artistes. Pour participer, ces derniers doivent proposer un projet à l'association et, s'ils sont retenus, payer une adhésion annuelle à l'association et des droits d'accrochage (50 €). En cas de vente, un pourcentage est reversé à l'association. Ce festival propose à un public varié un cadre familial qui ne soit pas intimidant et permettant d'oublier le « code » muséal (se taire, bien se tenir, rester «studieux»)². L'ambiance y est bon enfant, les visiteurs venus des villages voisins visitent des maisons et lieux publics ouverts à l'art contemporain. Ils peuvent déjeuner sur place et discuter avec les artistes. Des études (Falk, 1991) ont révélé que les familles consacrent 15 à 20% de leur temps de visite à discuter de tout autre chose que du contenu de l'espace qu'ils visitent « et encore 2 à 5% de leur temps à s'occuper de personnes n'appartenant pas à leur propre groupe » (Lynn D. Dierking, 1995, p.20).³. Ces comportements favorisent l'apprentissage qu'il soit d'ordre esthétique ou kinesthésique.

1. Présentation de l'œuvre : Non-lieux

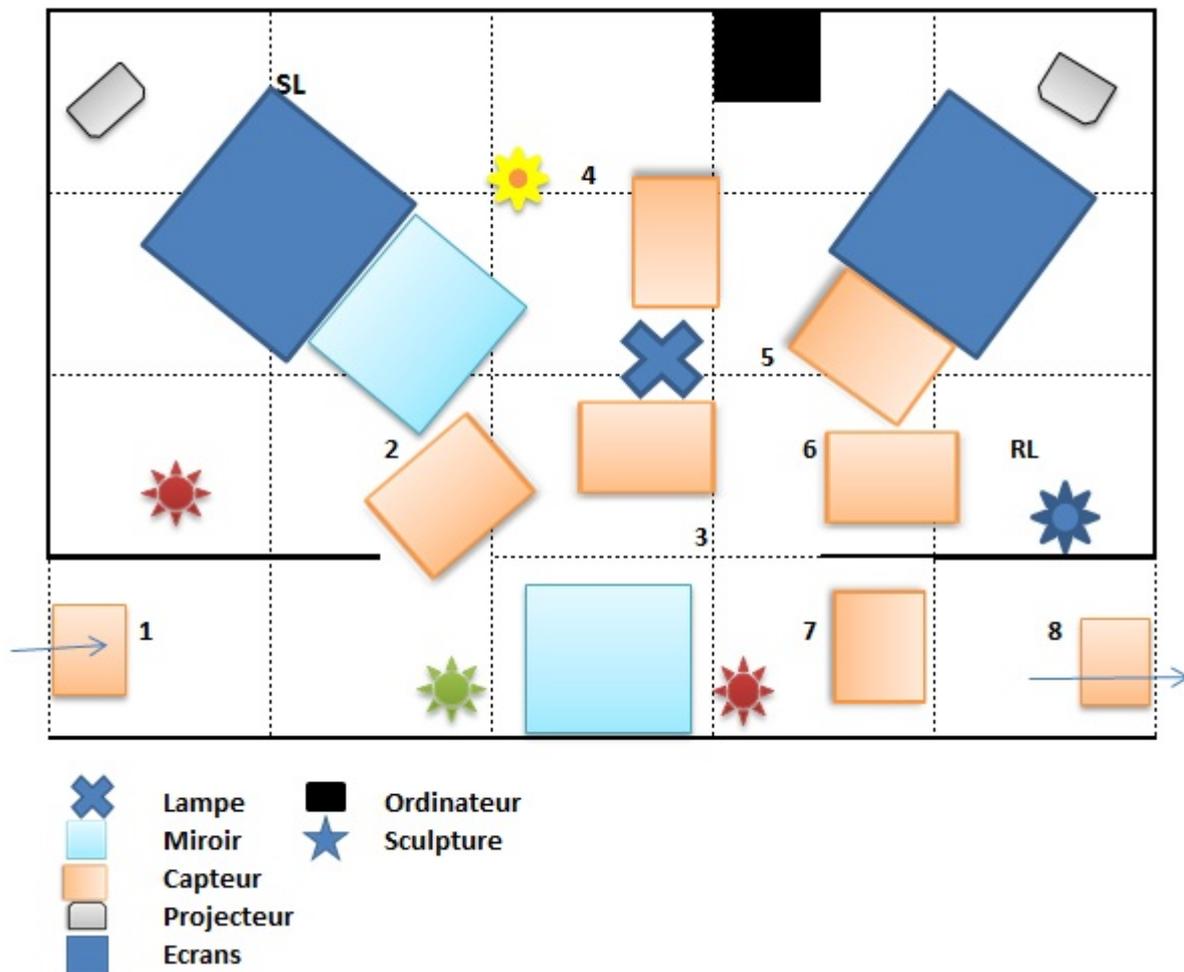
J'ai mené durant trois jours des expérimentations sur mon propre travail, une installation interactive intitulée *Non-lieux marseillais*. L'installation comprenait une scénographie et des projections vidéo interactives, composées de séquences très courtes d'environ 10 secondes. La scénographie comprenait deux miroirs encastrés chacun dans un meuble bas, une sculpture motorisée interactive, suspendue au plafond et composée de rétroviseurs attachés à une tige verticale, qui se déclenchait lorsqu'elle détectait un mouvement et enfin deux caissons lumineux avec un écran de rétroprojection sur leur face principale, posés sur le sol. L'ensemble de l'installation était éteinte en l'absence des visiteurs. Lorsqu'une présence était détectée, les lampes s'éclairaient et la sculpture commençait à tourner sur elle-même. Lorsque le visiteur marchait sur un premier tapis, placé sur le seuil de la porte, des vidéos se déclenchaient ; arrivé au pied de la sculpture, une webcam filmant la pièce incrustait son image sur l'un des deux écrans. L'œuvre fonctionnait avec un ordinateur, deux projecteurs, un logiciel de gestion de données en temps réel et huit tapis de géolocalisation dissimulés sous une fine moquette, chacun des huit tapis générant un événement. L'interactivité du dispositif était signalée sur un cartel à l'entrée de la pièce.

² Gottesdiener H., Vilatte J.-C., Vrignaud P., 2008-3 – juin 2008 « Image de soi-image du visiteur et pratiques des musées d'art », Culture Etudes.

³ Lynn D. Dierking, 1995, « Rôle de l'interaction sociale dans l'expérience muséale », in Gottesdiener, H., *Publics et musées*, Presses Universitaires de Lyon (PUL), p. 20.

L'objectif des expérimentations était de comprendre comment s'inscrit le plaisir ludique dans le plaisir esthétique. Est-ce qu'à un certain point, le plaisir ludique éclipse le plaisir esthétique ou participe-t-il ou même renforce-t-il l'expérience esthétique ? Le plaisir esthétique étant trop intime pour pouvoir être observé, avons choisi d'étudier l'attention prêtée à l'œuvre, qui, elle, est observable à travers les dessins des visiteurs⁴. Cette méthode reprend et prolonge celle de Véron et Levasseur dans leur étude *Ethnographie de l'exposition*⁵.

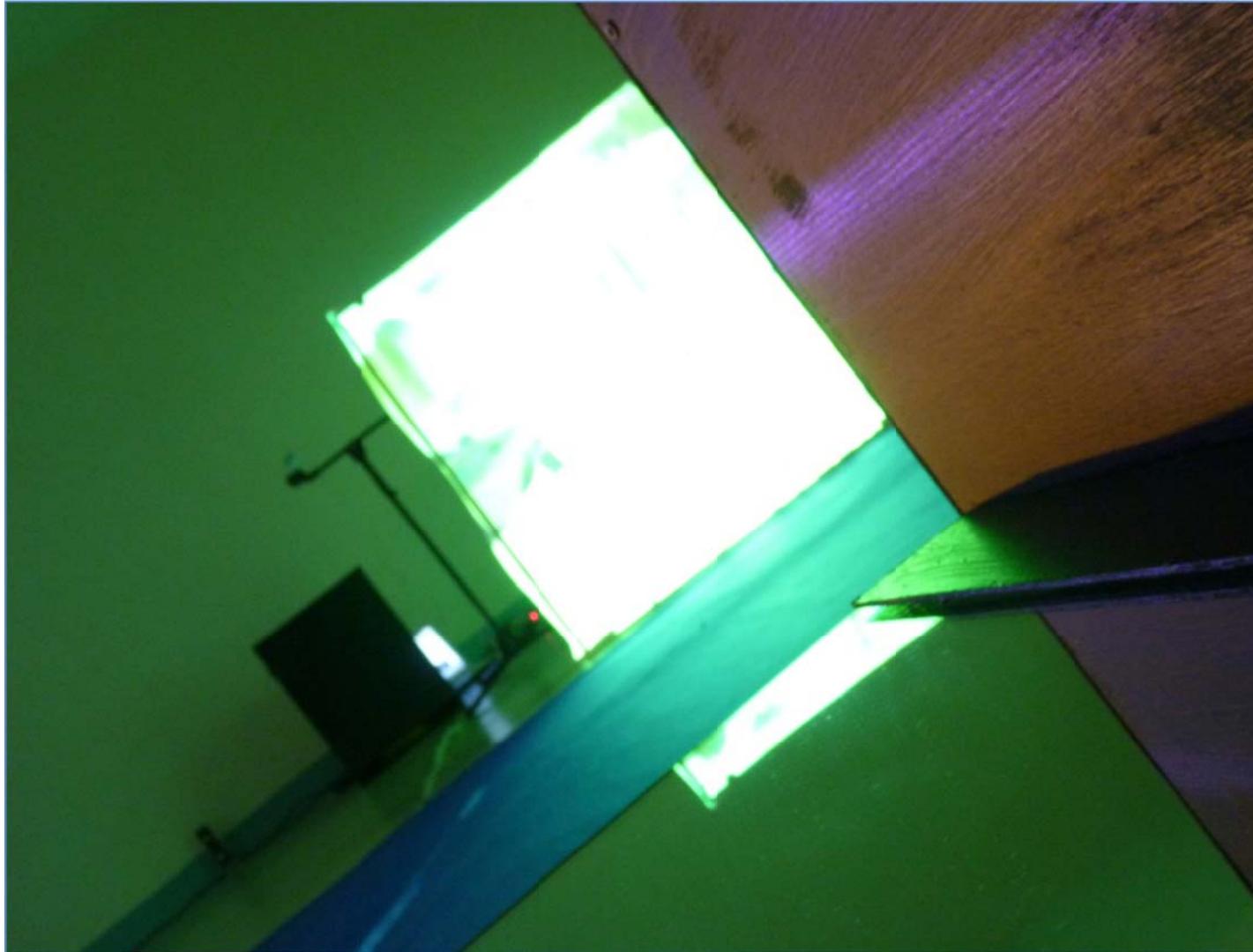
Plan de la salle

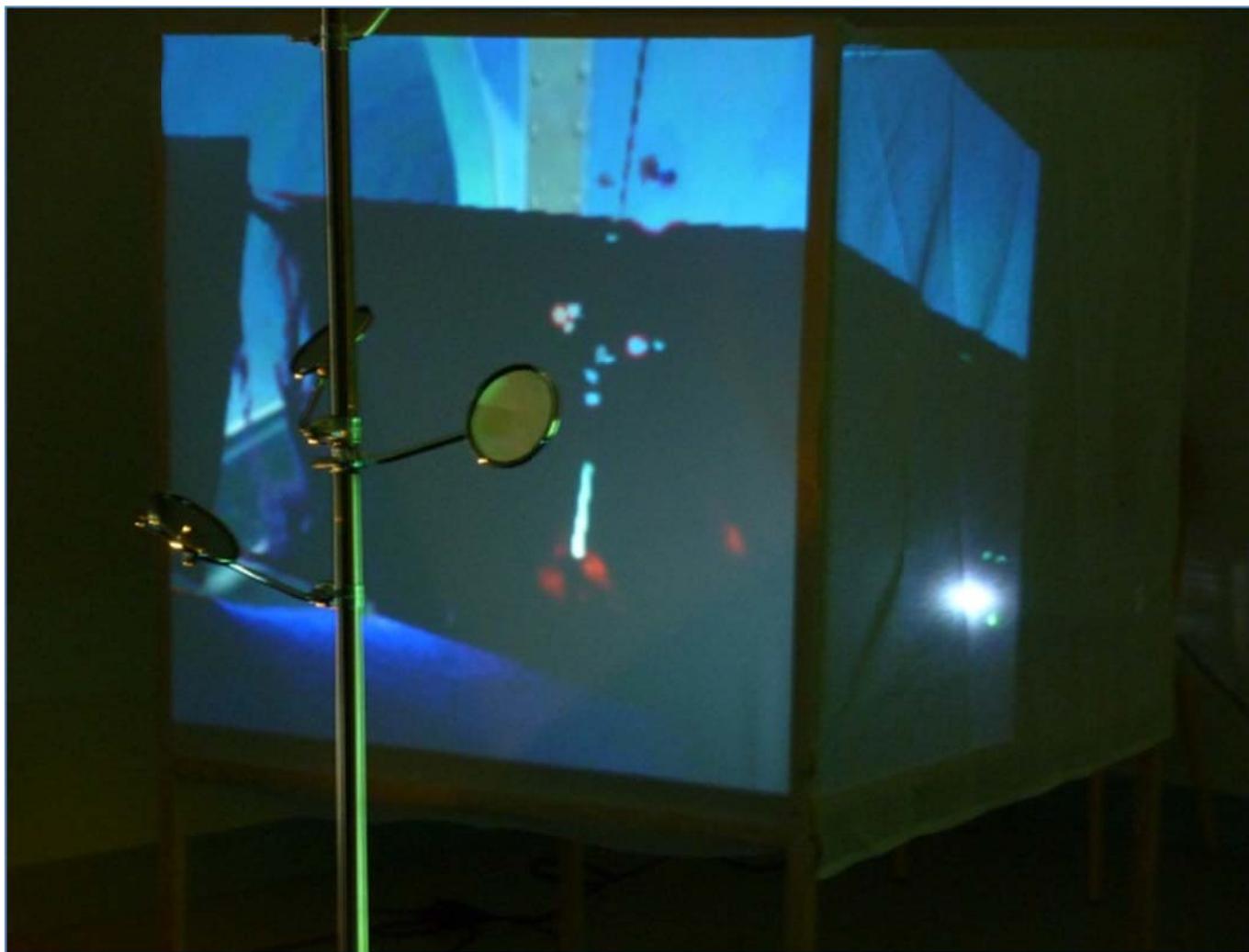


⁴ Lontrade A., 2004, *Le plaisir esthétique : Naissance d'une notion*, Paris, L'Harmattan

⁵ Véron E. et Levasseur M., 1989, *Ethnographie de l'exposition*.

Fran, *Non-lieux marseillais*, Rencontre des arts, 2012





Sculpture interactive 150x50x50 et caisson de rétroprojection 100x100x100 cm

Effets produits par les tapis

Incrustation des images de la webcam dans Second Life



2. ETAT DE L'ART : MUSÉE DES CONFLUENCES

Le *Musée des Confluences* à Lyon a demandé en 2002 à Thierry Fournier de réaliser une installation interactive sur le thème du « principe de précaution »⁶. L'installation s'intitulait *Ombre d'un doute*. Après avoir observé le comportement des visiteurs et réalisé des enquêtes, le musée a établi une « typologie des comportements dans une installation interactive » sur laquelle nous nous sommes appuyés. L'installation parcourait le mur de la Rotonde du Muséum, de 14 mètres de diamètre. Son dispositif comprenait un écran panoramique de 18 mètres de long, six caméras et huit haut-parleurs. L'écran, sur lequel apparaissait l'ombre blanche des visiteurs, était parcouru par un flux ininterrompu d'images et de sons. Lorsque l'ombre du visiteur s'arrêtait sur un mot, cela permettait de générer sous chaque mot ou chaque phrase, des séquences vidéo, comme si le visiteur avait appuyé sur le bouton de sa télécommande. Le Musée a distingué deux grands groupes de comportements, les joueurs et les passifs, à l'intérieur desquels le Musée a classé 5 types de comportements. C'est cette typologie que nous avons souhaité affiner et compléter. Les cinq catégories dégagées par le musée sont les suivantes :

- Les joueurs se prêtent au jeu de la visite interactive grâce à leurs déplacements corporels et se subdivisent en zappeurs, «fureteurs» et «studieux». Les zappeurs restent au stade de l'expérimentation pure en jouant avec le corps et en zappant de façon permanente. Aucune séquence vidéo déclenchée n'est regardée en entier. Les «fureteurs» semblent davantage choisir les mots sur lesquels s'arrête leur ombre. Les «studieux» effectuent une visite modèle en se tenant immobile devant la séquence déclenchée pour l'écouter jusqu'à la fin. Ils sont très actifs dans le déclenchement du procédé puis restent inactifs.

- Les passifs n'utilisent pas activement leur corps. Ils se subdivisent en opportunistes passifs et «observateurs». Les opportunistes, immobiles, semblent soit ne pas comprendre le fonctionnement du dispositif soit préférer adopter l'attitude du visiteur d'exposition. Ils ne semblent pas s'inscrire dans le projet interactif de l'œuvre. Les «observateurs», pour leur part, font leur visite « par procuration » puisqu'ils regardent ce que font les autres et bénéficient du déclenchement du dispositif. Le Musée des Confluences a remarqué que, lorsque la visite se

⁶ Candito N Gauchet M., 2003, Rapport d'étude Installation interactive de Thierry Fournier, Museum d'histoire naturelle de Lyon.

fait à plusieurs, le visiteur « observateur » profite tout autant du contenu que les visiteurs plus actifs.

3. PROTOCOLE POUR LES RENCONTRES DES ARTS:

- Nous avons suivi des groupes de visiteurs de l'entrée dans la salle à leur sortie en attribuant à un ou plusieurs d'entre eux un numéro.
- Pour chaque numéro attribué, nous avons relevé les déplacements dans l'œuvre, noté leur comportement et leurs commentaires ainsi que le contexte de la visite (en famille, entre amis, en couples, venus seuls, etc.).
- À leur sortie, nous avons demandé aux visiteurs qui le voulaient bien d'indiquer leur profil sociologique (CSP, âge, sexe, nombre de visites culturelles dans l'année) et de réaliser de mémoire une vue en plan de la salle qu'ils venaient de visiter. La plupart des visiteurs n'a pas souhaité indiquer sa classe socio-professionnelle ni le nombre de visites culturelles effectuées au cours de l'année écoulée.

Nous avons ainsi suivi durant trois jours, du 27 juillet au 29 juillet 2012, 110 visiteurs et recueilli 49 dessins.

4. RÉSULTATS

Le profil général des visiteurs observés présente un léger déséquilibre entre hommes et femmes, les femmes étant majoritaires à 53,7%. Les visiteurs sont majoritairement venus en famille (32,93%) ou en couple (28,05%), seuls (25,60%); plus rarement avec des amis (13,42%). La moitié des visiteurs avait plus de quarante ans.

La variété des comportements au sein du dispositif confirme la grande liberté d'appropriation de l'art interactif par les regardeurs. Comme l'écrivent Véron et Levasseur dans leur étude fondatrice au Centre Pompidou (1989) « Le visiteur ne se réduit pas à ce qu'il fait, et ce qu'il fait ne se réduit pas à ce qu'on voit » (Véron et Levasseur, 1989, p.20)⁷. En cela, les recueils de dessins nous permettent de mieux appréhender l'esthésie de l'installation interactive, en tant que perception immédiate des stimuli, en confrontant action dans le monde perçu

⁷ Véron E. et Levasseur M., 1989, *Ethnographie de l'exposition*, p. 20.

(déplacement dans l'œuvre) et action dans le monde vécu (souvenir de l'œuvre). Parmi l'ensemble des visiteurs étudiés, nous avons 60% d' « actifs » contre 40% de « passifs », un résultat assez proche de celui du Musée des Confluences qui relevait 2/3 de joueurs. Cela signifie-t-il que les « passifs » n'ont pas manifesté de plaisir ludique ? Pour tenter de répondre à cette question, nous avons observé l'impact du plaisir, tel que manifesté notamment par les expressions faciales, les commentaires ou le comportement, sur la mémorisation de la scénographie.

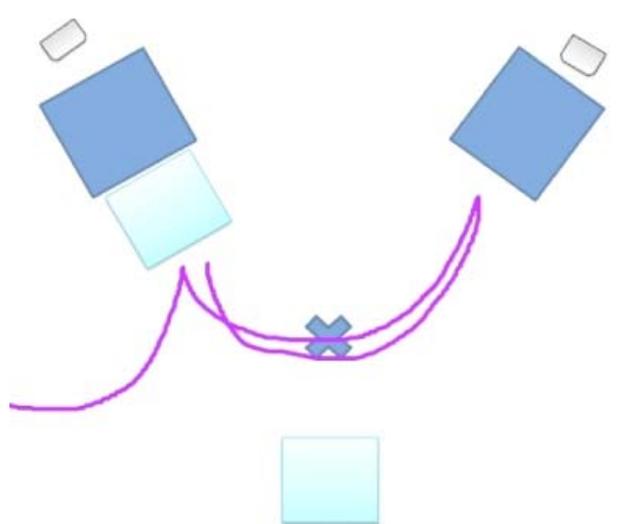
4.1. Les « zappeurs » (11%) : un plaisir ludique à son maximum

Nous entendons par « zappeurs », les visiteurs qui semblent happés par la dimension ludique de l'œuvre, marchent constamment sur un ou plusieurs tapis, sans temps mort et sans nécessairement regarder les vidéos projetées jusqu'au bout. Le jeu consiste à trouver où se situent les capteurs. Les « zappeurs » sont surtout constitués d'enfants de moins de 11 ans (63,63%) ou d'adolescents et jeunes de moins de 25 ans (27,3 %). Les enfants trouvent spontanément le fonctionnement du dispositif car ils se placent d'emblée au centre de l'œuvre ou devant l'un des deux écrans. Ils explorent la salle (dans 72% des cas), comprennent très rapidement la dimension interactive de l'œuvre notamment lorsque la webcam incruste leur image dans les vidéos. Ils agitent alors les bras comme devant une *Kinect*, par habitude, et finissent par comprendre que les capteurs sont sous leurs pieds. Ils servent ensuite de médiateur pour leurs parents auxquels ils font une démonstration du fonctionnement de l'œuvre. Après quelques minutes, les parents, à leur tour, apprennent aux enfants à regarder défiler le contenu de la vidéo au lieu de zapper constamment de l'une à l'autre. Les « zappeurs » sont surtout des garçons (72,72%), les petites filles osant moins que les garçons s'aventurer seules dans la salle d'exposition.

Le temps de visite des enfants était plutôt long, supérieur à 8 minutes. Si nous avions dû nous contenter des observations, nous aurions affirmé que ces enfants n'avaient pas prêté attention à l'ensemble de la scénographie qui fait pourtant partie intégrante de l'œuvre. Cependant, lorsque nous avons demandé aux enfants de représenter une vue en plan de la salle qu'ils venaient de visiter, ces derniers n'oubliaient pas de dessiner la sculpture motorisée au centre de la scénographie (Figures 11, 24b et 41). Les observations confirment qu'à aucun moment les parents n'ont parlé avec leurs enfants de la sculpture. Cette rencontre avec la sculpture s'est faite spontanément. La bonne mémorisation de la scénographie peut s'expliquer par le

fait que, pour maîtriser le dispositif interactif, une bonne connaissance de l'espace d'exposition et de la disposition des tapis est nécessaire. Les enfants ont ainsi « énéacté », c'est-à-dire perçu de façon dynamique et subjective (Varela, 1993)⁸, le monde interactif avec leur histoire, celle d'une disposition au jeu, propre à leur âge. Mais ils ont aussi énéacté l'environnement artistique avec leur corps autant qu'avec leur vue, mémorisant les détails d'une sculpture qu'ils ont pourtant à peine regardée.

Déplacement dans l'œuvre des «zappeurs»



4.2. Les « observateurs » (27%): l' « être ensemble »⁹ et le plaisir de jouer avec l'autre

Les «observateurs» font leur visite par procuration, ils utilisent le corps des autres pour visionner les vidéos. Lorsqu'ils sont en couple, ils donnent des directives à leur partenaire du type « avance » ou « recule », et semblent jouer davantage avec lui qu'avec l'œuvre.

Ces visiteurs se répartissent de façon presque égale entre hommes (51,8%) et femmes (48,2%). Ils sont venus majoritairement seuls (42,85%) ou alors en famille ou en couple (dans 23,8% des cas à chaque fois) mais rarement avec des amis (9,5%). Seuls 10% ont moins de 25 ans, les enfants, les adolescents et les jeunes adultes se montrant généralement plus participatifs. Ils ont pour 60% d'entre eux plus de quarante ans. La visite par procuration semble donc être essentiellement une affaire d'âge et d'absence d'effet d'entraînement. Il

⁸ Varela F.J., Thompson E., et Rosch E., 1993. *L'inscription corporelle de l'esprit*, Paris, Seuil.

⁹ Par référence à Ernest Renan, Renan E., (1887) 1997, *Qu'est-ce qu'une nation ?* Paris, Mille et une nuits.

suffit, en effet, que cette même tranche d'âge effectue sa visite en famille pour devenir plus participative.

Lorsqu'on leur demande de dessiner une vue en plan de la salle avec ses éléments, les accompagnateurs réalisent, de façon surprenante, un dessin détaillé de la salle (Figures 9, 10, 12, 13, 14, 42, 56, 75, 83, 95). Contrairement à ce qu'aurait laissé supposer l'observation qui indiquait un manque d'attention à l'œuvre (scénographie, miroirs, sculpture, etc.) et une focalisation de l'attention sur la relation à l'autre, les croquis prouvent que ces «observateurs» ont pourtant mémorisé la scénographie. Ils ont énoncé leur environnement par personnes interposées comme si ces dernières constituaient un prolongement de leur schéma corporel, tel le bâton de l'aveugle qui, en tâtant le trottoir, devient un prolongement de sa main. Contrairement à l'approche représentationniste, l'approche énonciative considère que la perception est guidée par l'action ou plus exactement par les structures-sensorimotrices¹⁰. Ces actions sont elles-mêmes guidées par ce que Varela appelle des « situations locales », immédiatement données et proches, qui se transforment constamment à la suite de l'activité du sujet percevant¹¹. Varela en veut pour preuve, et cela nous intéresse particulièrement ici, l'invention de Paul Bach y Rita qui conçut pour personnes aveugles une caméra vidéo pouvant stimuler la peau par vibrations et activation électrique¹². Il s'avéra que les motifs projetés sur la peau n'avaient pas de contenus visuels sauf en cas de participation active du sujet, c'est-à-dire lorsque l'individu tentait de diriger la caméra avec sa tête, ses mains ou son corps. De même nos «observateurs», malgré leur passivité apparente, ont été actifs par personnes interposées, en les guidant dans l'espace d'exposition et ont, grâce à cette activité, mémorisé l'espace scénographique.

La grande particularité de leurs croquis est de faire apparaître, cas unique parmi tous les groupes étudiés, d'autres visiteurs dans la salle, ce qui confirme qu'ils sont plongés dans le relationnel. Il s'agit d'une petite perle, une découverte qui n'apparaissait pas dans les croquis récoltés par Véron et Levasseur (1989). Ce détail indique que la scénographie interactive a davantage favorisé le relationnel qu'une muséographie conventionnelle.

4.3. Les «fureteurs» (43%) : des regardeurs conciliant plaisir ludique et moments contemplatifs

¹⁰ Varela F.J., Thompson E., et Rosch E., *L'inscription corporelle de l'esprit, op. cit.*

¹¹ *Ibid*, p. 272.

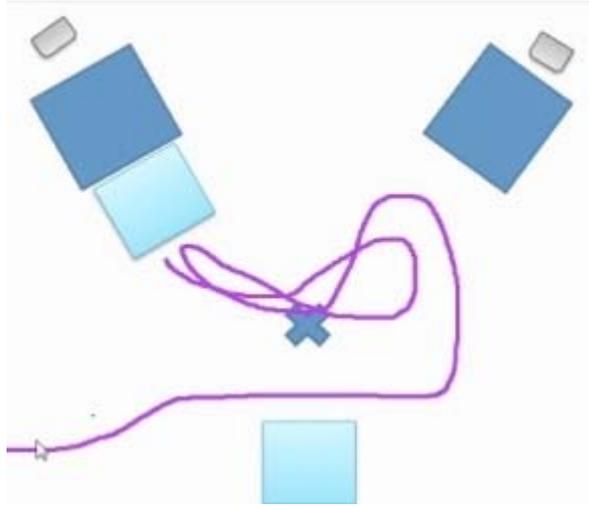
¹² Pacherie E. 1997. "Du problème de Molyneux au problème de Bach-y-Rita". In J. Proust (ed.), *Perception et Intermodalité, Approches actuelles du Problème de Molyneux*. pp. 255-293.

Certains visiteurs, en entrant dans la salle, semblent immédiatement attirés par la scénographie, les miroirs, la sculpture et, en s'approchant, déclenchent la webcam ou zappent d'une scène à l'autre. Ils sourient, amusés, et partagent leur temps de visite entre observation des sculptures et visionnage de la vidéo. Ils sont constamment en mouvement mais plus lentement que les enfants. Alors qu'en 10 minutes les plus jeunes avaient effectué trois ou quatre fois le tour de la pièce, ces regardeurs-marcheurs, dans le même laps de temps, n'auront parcouru que deux fois le tour de la scénographie. Public majoritaire durant les trois jours que dura l'exposition, leur attention à l'environnement artistique se vérifie dans leurs dessins de la salle (Figures 6, 7, 17, 20, 23, 25, 29, 32, 33, 35, 38, 40, 48, 51, 54, 57, 62, 71, 72, 77, 79, 82). Les croquis, d'une grande précision, sont les plus complets et les plus dynamiques, comprenant des flèches, des commentaires, des détails du dispositif comme l'éclairage, la webcam, etc. Ces vues en plan sont à l'image de leur visite. Pour le Museum, il s'agit d'une « expérimentation curieuse du dispositif, qui va plus loin dans la recherche du sens » (Museum des confluences, 2007, p. 11)¹³. La plupart d'entre eux comprendra le fonctionnement de l'œuvre tout seul, sans interférence, une minorité le comprendra par interférence avec les autres visiteurs, en les voyant se déplacer dans la scénographie. Il s'agit essentiellement de femmes. Marylin Hood avait déjà remarqué que les femmes étaient plus participatives que les hommes¹⁴. Ces explorateurs joyeux se partagent de façon équilibrée entre des personnes venues seules au festival, en famille, en couple, ou entre amis et ont majoritairement entre 40 et 60 ans. On voit donc nettement apparaître une différence de classe d'âge dans l'expression du plaisir.

Déplacement dans l'œuvre des «fureteurs»

¹³ Allainé C., Candito N., 2007, *Les "traces" des visiteurs au musée, Entre implication et considération*, Lyon, Musée des Confluences, p. 11.

¹⁴ Lynn D. Dierking, « Rôle de l'interaction sociale dans l'expérience muséale », in Gottesdiener, H., *Publics et musées, op. cit.*, p. 27.



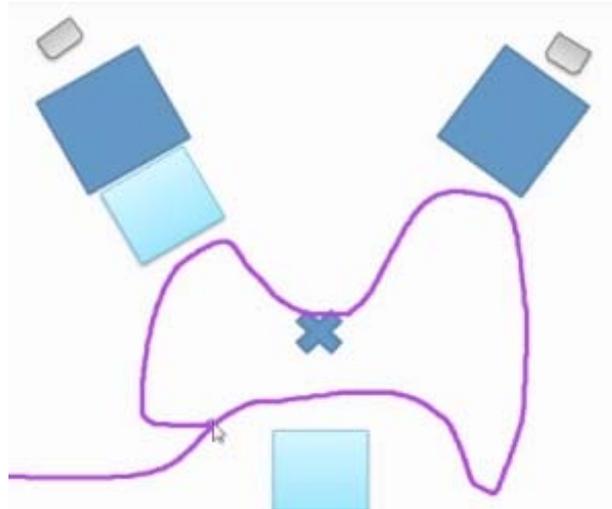
4.4. Les «studieux» (6%) : le contre-jeu ou le jeu sérieux

Certains regardeurs, minoritaires, semblaient jouer à un jeu sérieux. Ils étaient concentrés et souriaient peu. Ils faisaient même parfois du contre-jeu en s'opposant à l'interférence des autres visiteurs et en leur demandant de cesser de bouger. Ainsi, si la première conséquence de l'interférence est l'apprentissage par imitation, la seconde conséquence de l'interférence est la confrontation des visiteurs entre eux, qui conduit à la négociation des émotions. Ces visiteurs qui souhaitaient arrêter le monde interactif étaient minoritaires et se partageaient de façon égale entre hommes et femmes. Ils bougeaient au début de leur temps de visite afin de déclencher une vidéo, puis ne bougeaient plus du tout, afin de les visionner jusqu'au bout. Pour eux, « le jeu ne semble qu'un moyen d'accéder au contenu »¹⁵. Les studieux effectuaient majoritairement leur visite seuls ou entre amis et avaient plus de 60 ans. Ces regardeurs, prêts à interrompre le mouvement des autres visiteurs, avaient cependant de grandes qualités, ils prenaient leur temps, restaient plus de 10 minutes dans la salle et réalisaient l'exploration du lieu la plus exhaustive. Mais alors que les enfants effectuaient plusieurs fois le tour de la salle en 10 minutes, ces regardeurs sérieux avaient à peine fini un premier tour de visite dans le même laps de temps. Nous avons remarqué que les dessins de ces regardeurs sont les plus pauvres, ils n'ont pas prêté attention à la scénographie et ont oublié systématiquement soit les miroirs, soit la sculpture, car leur attention s'est surtout focalisée sur le contenu de la vidéo. En définitive, les « studieux » semblent rester dans une posture de face-à-face avec l'œuvre

15 Candito N. Gauchet M., 2003, *Rapport d'étude Installation interactive de Thierry Fournier*, Museum d'histoire naturelle de Lyon, p. 11.

d'art : ils sont « en retrait », dans une attitude classique d' « absorbement »¹⁶, le visage impassible et l'air concentré. Ils sont attentifs à l'art vidéo qui a leur préférence et ne remarquent même pas le reste de la scénographie, ce que confirment leurs dessins.

Déplacement dans l'œuvre des «studieux»



4.5. Les non-publics de mon installation (13 %) : un plaisir ludique nul

Les visiteurs « opportunistes passifs » ont eu un temps de visite très court. Ils restaient sur le pas de la porte, à l'entrée de la salle, examinaient les vidéos quelques minutes et ressortaient. Ils se partageaient de façon égale entre hommes et femmes, étaient venus en famille ou en couple. Aucun de ces visiteurs n'avait moins de 25 ans, les « opportunistes passifs » se situant majoritairement entre 26 et 40 ans (46,15%).

Christian Ruby développe l'idée que nous sommes chacun tour à tour public et non-public de l'art, selon le type d'œuvre auquel nous sommes confrontés, mais aussi selon les moments de notre vie¹⁷. Nous pouvons, par exemple, cesser d'admirer une œuvre et nous ouvrir à un genre artistique qui nous était inaccessible jusqu'à présent. Ainsi, il nous semble que l'on puisse qualifier ce type de spectateurs de « non-publics » et conclure que le non-public de mon

16 Fried M., (1980, Chicago, trad. Claire Brunet) 1980, *Esthétique et origines de la peinture moderne, tome 1 : La Place du spectateur*. Paris: Gallimard.

17 Ruby C., 2007, *Devenir contemporain ? La couleur du temps au prisme de l'art*, Paris, Le Félin.

installation est un public plutôt jeune, se situant dans une tranche d'âge comprise entre 25 et 40 ans. Cela peut s'expliquer par le goût affirmé de cette tranche d'âge pour un genre artistique particulier, ce qui serait moins le cas des moins de 25 ans et des plus de 40 ans, peut-être plus ouvert à de nouvelles expériences artistiques.

4.6. Retour des croquis à un mois d'intervalle

J'ai demandé, un mois après l'exposition, aux visiteurs ayant laissé leurs coordonnées, de dessiner « leur souvenir de la salle » (Figures 6-M1, 10-M1, 29-M1, 40-M1, 82-M1). Les psychologues ont démontré la présence de faux souvenirs dans notre mémoire¹⁸. Le faux souvenir s'intègre dans le vécu de l'œuvre. Les dessins recueillis à la sortie de l'exposition et donc « à chaud » avaient déjà montré le goût de notre cerveau pour la symétrie (dans 75% des cas), les visiteurs ajoutant, par exemple, un miroir en bas de chaque écran, là où il n'y en avait qu'un. A un mois d'intervalle, les « fureteurs » ont retenu la composition de la scénographie (miroirs, sculpture) et l'organisation du dispositif (webcam, éclairage) qu'ils ont souhaité représenter. L'« observateur », par comparaison, ne s'attache plus à la scénographie mais davantage au contenu des séquences vidéo. Les « fureteurs » ont plutôt tendance à représenter leur appréhension de l'espace de l'œuvre, alors que la consigne ne les y contraignait pas. Le dessin de l'« observateur » se fait, par contraste, plus onirique que dans sa première version, moins technique (Figure 10-M1). Il devient difficile de dire si le personnage dessiné est dans l'écran ou dans la salle. La grue (en haut à droite) et le bâtiment (à gauche de la grue) suggèrent toutefois que le personnage est sur le même plan et dans le même espace narratif que les autres objets qui l'entourent. Le souvenir de l'œuvre semble ainsi moins imprégné de scénographie et davantage tourné vers le contenu des vidéos projetées. Cela tendrait à vérifier l'hypothèse selon laquelle le déplacement dans l'œuvre impacte davantage le corps du visiteur et permet une meilleure mémorisation de la scénographie qui est partie intégrante de l'œuvre. Toutefois, un seul dessin ne peut nous permettre de conclure définitivement sur ce point, d'autres expérimentations devront compléter ces données.

DISCUSSION

¹⁸ Diderjean A., Maquestiaux F., Defrasne E., Chauvel G., 2012, N° 53, « Apprendre sans mots », in *Cerveau et Psycho*, p. 51.

Pour Roger Caillois, le plaisir dans le jeu se manifeste par l'*âgon* ou la compétition, l'*alea* ou le jeu de hasard, la *mimicry* ou le jeu de simulation et l'*ilinx* ou la sensation de vertige¹⁹. Or, nous avons pu reconnaître chez les « zappeurs » le goût pour la compétition, soit l'envie d'aller de plus en plus vite dans le déclenchement des tapis interactifs, ainsi que la sensation de vertige par la perte de contrôle de soi qui a conduit les parents des enfants excités par le dispositifs à les reconduire vers la sortie. Au cœur d'une installation interactive, certains visiteurs intègrent le plaisir ludique dans l'expérience esthétique de l'œuvre sans que cela nuise à leur expérientiation - en tant qu' « expérience-action » (Varela, 2002, p.359)²⁰ - de la scénographie. Cela est démontré par les vues en plan dessinées de mémoire par les «zappeurs», les «observateurs» et les «fureteurs» qui sont d'une grande précision. Au contraire, ce sont les visiteurs qui ont exprimé le moins de plaisir par des expressions faciales, comme dans le cas des « studieux », qui semblent être passés à côté de la scénographie. Cela s'explique par la focalisation de leur attention sur l'art vidéo. Comme l'écrit Christian Ruby, l'art contemporain met en mouvement le spectateur au sens propre comme au sens figuré, l'obligeant sans cesse à renouveler ses comportements dans l'œuvre. Œuvre et posture de « spectature »²¹ évoluent conjointement. Les visiteurs intégrant le plaisir ludique dans leur plaisir esthétique adhèrent au projet interactif et jouent avec le dispositif ou avec les autres visiteurs. Les visiteurs n'intégrant pas le plaisir ludique dans leur plaisir esthétique n'adhèrent pas au projet interactif. Ils veulent au contraire arrêter le monde interactif et passent à côté de l'œuvre scénographiée. « Pendant ces exercices, qu'il doit à chaque fois recommencer, il témoigne de l'activité de l'œuvre et de sa puissance sur lui, tout autant que de son accueil des œuvres. L'œuvre excite et engage une affection / émotion qui se noue autour de la règle qu'elle propose. » (Ruby, 2007, p. 179)²² Les « studieux », qui restent dans une attitude de face-à-face avec l'œuvre, dessinent une bande rectangulaire au milieu de la feuille pour toute scénographie, représentation probable des tapis sensitifs dissimulés sous la moquette. C'est ici qu'intervient le concept d'action incarnée. Bien que se déplaçant dans l'œuvre et en cela semblant actif, le cœur des « studieux » n'y était pas. Ils ont « joué le jeu » mais, ce faisant, restaient absents à leur corps, tout absorbés qu'ils étaient par la contemplation des séquences vidéo. Leur intention était de visionner jusqu'au bout l'ensemble des vidéos et non pas de découvrir l'espace interactif. C'est cette différence d'intentionnalité avec ceux que le Museum

¹⁹ Caillois, R. 1992. *Les jeux et les hommes* Paris: Gallimard.

²⁰ Varela F.J., « Le présent spéieux », in Petitot, J., 2002. *Naturaliser la phénoménologie : Essais sur la phénoménologie contemporaine et les sciences cognitives*. Paris, CNRS Editions. p. 359.

²¹ Gervais B., 2007, N°4, « L'effet de présence », in *Archée*.

²² Christian Ruby, 2007, *L'âge du public et du spectateur*, Paris, La lettre volée, p.179

a nommé les « zappeurs » ou les « fureteurs » qui explique les différences notables dans les dessins recueillis.

Il ressort également de ces observations que les œuvres interactives nécessitent une médiation adaptée selon les publics. Il serait ainsi dommage qu'un médiateur intervienne auprès des familles au risque de les priver du plaisir de la découverte puisque les enfants servent de petits médiateurs à leurs parents. Le médiateur, en effet, doit plutôt concentrer son attention sur les seniors et leur proposer un apprentissage par imitation.

Le plaisir ludique peut être le moteur d'un apprentissage de l'art contemporain auprès des plus jeunes. Les enfants souhaitent prolonger le temps d'immersion dans l'espace interactif. Or, Marylin Hood (1995) en s'appuyant sur Rosenfeld (1980) a démontré que les éléments auprès desquels les enfants restent le plus longtemps sont ceux dont ils se souviennent le mieux, concluant qu'il existe un lien solide entre interaction et apprentissage.

ANNEXE : DESSINS RECUEILLIS ET STATISTIQUES

1) Le profil général des visiteurs

Hommes	46,30%
Femmes	53,70%
Seuls	25,60%
Avec des amis	13,42%
En famille	32,93%
En couple	28,05%
entre 0 et 11 ans	11,36%
entre 12 et 25 ans	11,36%
entre 26 et 40 ans	26,14%
40-60 ans	28,41%
+ de 60 ans	22,73%

2) Croquis recueillis

a) Les «zappeurs»

Dessins d'une vue en plan de salle

Figure 11

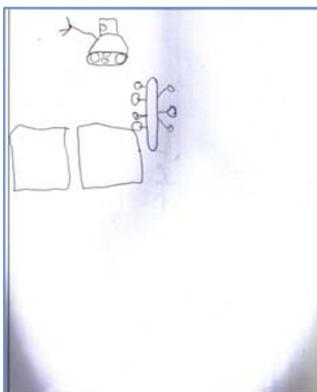


Figure 24a

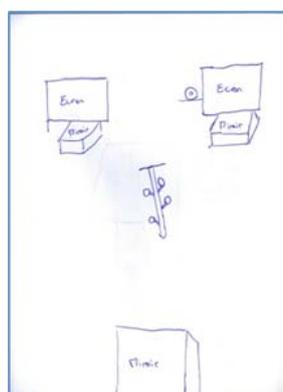


Figure 24b

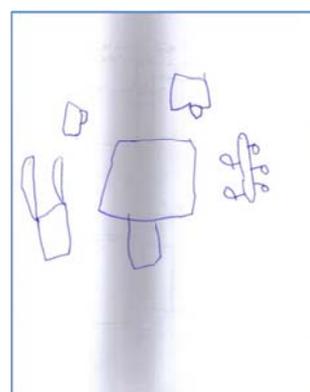


Figure 41

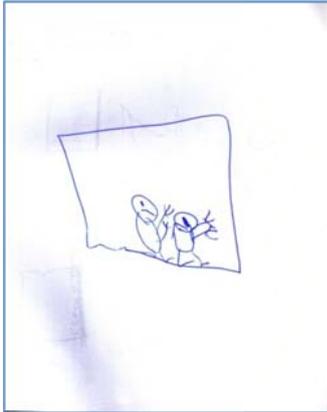
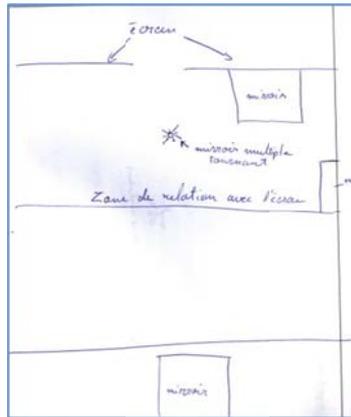


Figure 64



b) Les «observateurs»

Dessins d'une vue en plan de salle

Figure 9



Figure 10



Figure 12

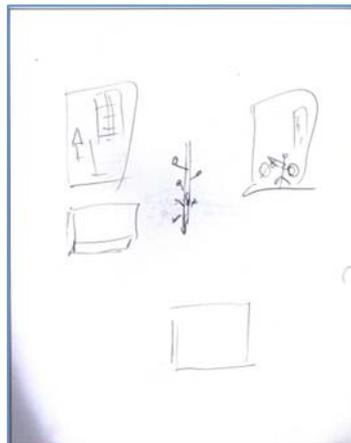


Figure 13

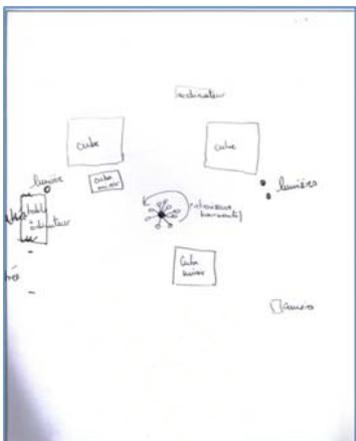


Figure 14

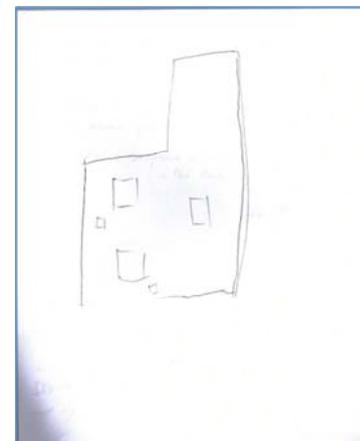


Figure 42

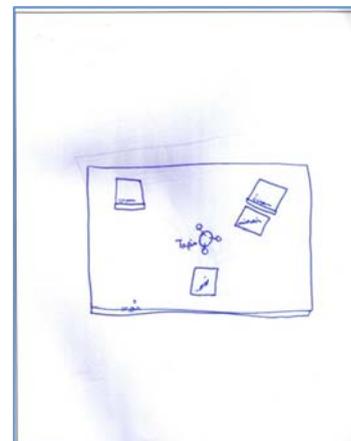


Figure 56

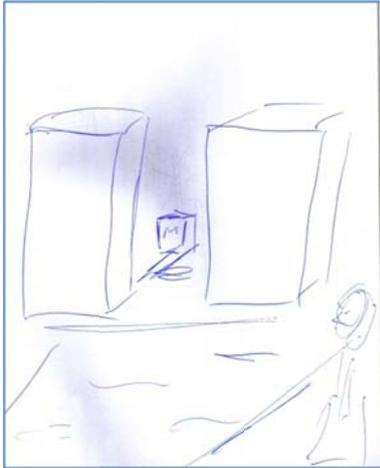


Figure 75

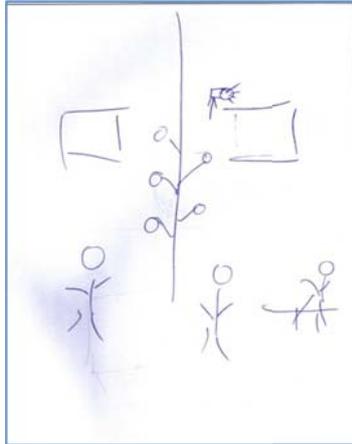


Figure 83

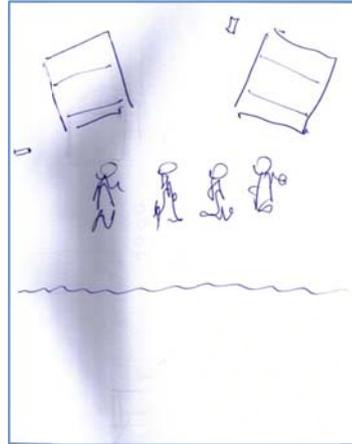
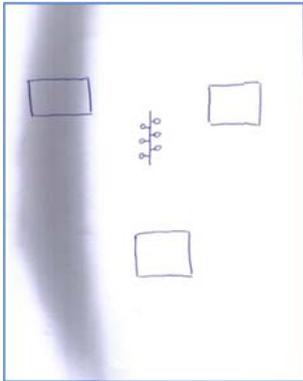


Figure 95



Dessins à M+1



c) Les «fureteurs»

Figure 35

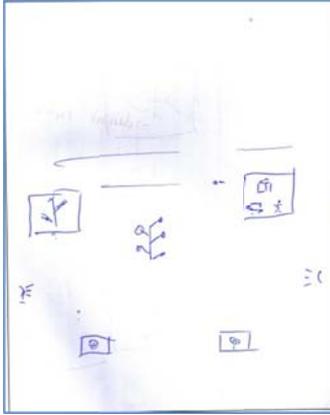


Figure 38

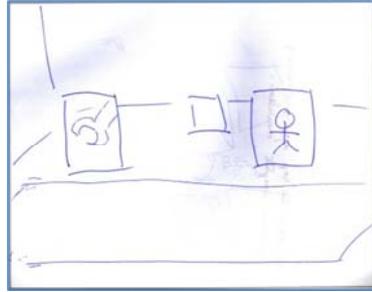


Figure 40

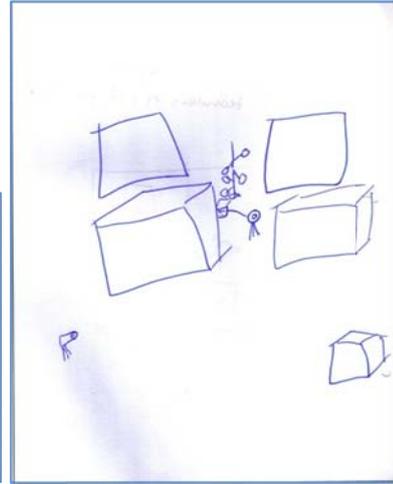


Figure 48

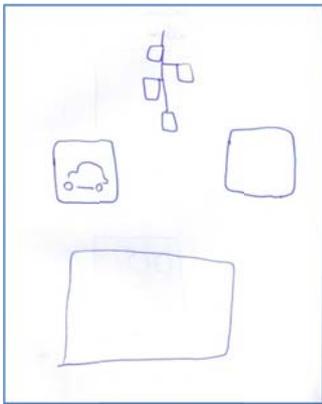


Figure 51

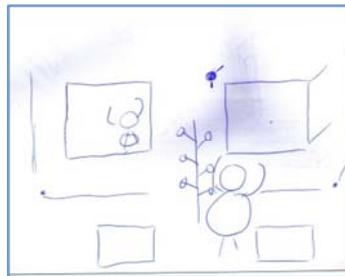


Figure 54

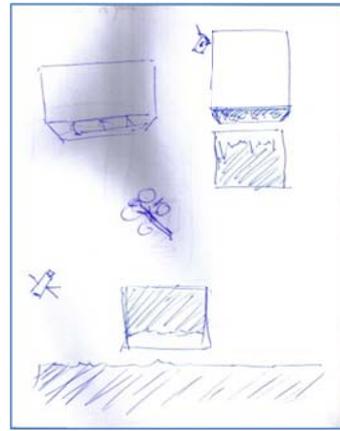


Figure 57

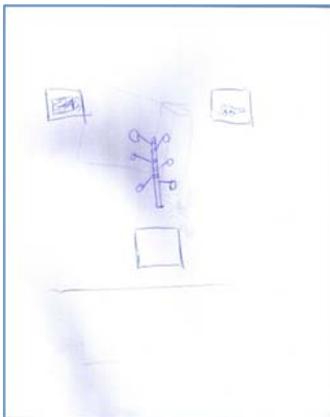


Figure 62

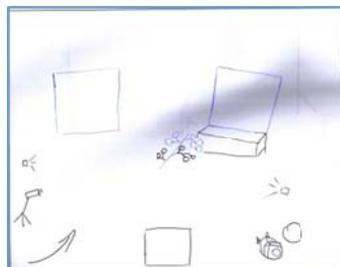


Figure 71

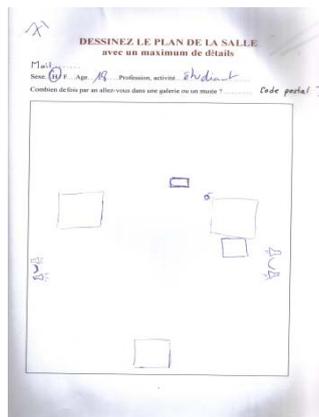


Figure 72

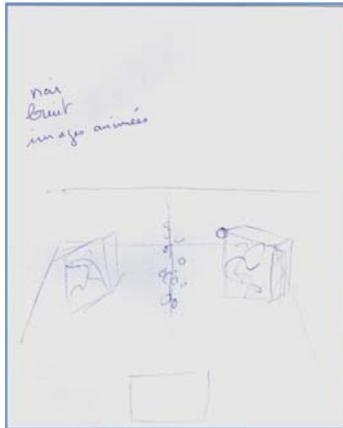


Figure 77

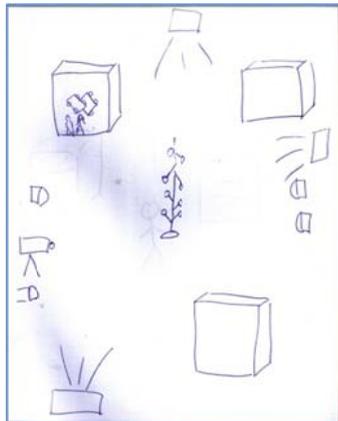
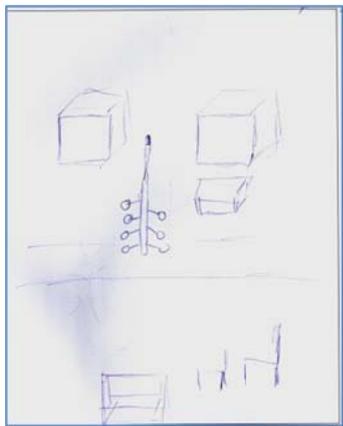


Figure 79

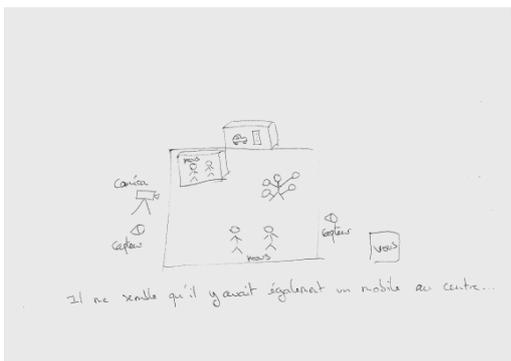


Figure 82



Dessins à M+1

Figure 6-M1



e) Les non-publics

Dessin d'une vue en plan de salle

Figure 34



BIBLIOGRAPHIE

- ALLAINE Corinne, CANDITO Nathalie., 2007, *Les "traces" des visiteurs au musée, Entre implication et considération*, Lyon, Musée des Confluences, p. 11.
- CANDITO Nathalie GAUCHET Maud, 2003, *Rapport d'étude Installation interactive de Thierry Fournier*, Museum d'histoire naturelle de Lyon, p. 11.
- DIDIERJEAN André., MAQUESTIAUX François. DEFRAISNE Elise, CHAUVEL Guillaume, 2012, *Apprendre sans mots*, in *Cerveau et Psycho*, N° 53, p. 51.
- DIERKING Lynn. , 1995, *Rôle de l'interaction sociale dans l'expérience muséale*, in Gottesdiener, H., *Publics et musées*, Presses Universitaires de Lyon (PUL), p. 20.
- FRIED Michael, 1980, *Esthétique et origines de la peinture moderne, tome 1 : La Place du spectateur*. Paris: Gallimard.
- GERVAIS Bertrand, 2007, *L'effet de présence*, in *Archée*, N°4.,
- GOTTESDIENER Hana, 2008, *Image de soi-image du visiteur et pratiques des musées d'art* , Culture Etudes, Ministère de la Culture.
- LONTRADE Agnès., 2004, *Le plaisir esthétique : Naissance d'une notion*, Paris, L'Harmattan
- PACHERIE Elisabeth, 1997. *Du problème de Molyneux au problème de Bach-y-Rita*. In *Perception et Intermodalité, Approches actuelles du Problème de Molyneux*. J. Proust (ed.), pp. 255-293.
- RUBY Christian ,2007, *L'âge du public et du spectateur*, Paris, La lettre volée, p.179
- RUBY Christian., 2007, *Devenir contemporain ? La couleur du temps au prisme de l'art*, Paris, Le Félin.
- VARELA Francisco., 2002, « Le présent spéculaire », in Petitot Jean, *Naturaliser la phénoménologie : Essais sur la phénoménologie contemporaine et les sciences cognitives*. Paris, CNRS Editions. p. 359.
- VARELA Francisco., Thompson Evan, et Rosch Eleonor, 1993. *L'inscription corporelle de l'esprit*, Paris, Seuil.
- VERON Eliseo et LEVASSEUR Martine, 1989, *Ethnographie de l'exposition*, Centre Pompidou, p. 20.