

Rapport d'Observation

Grand Palais Immersif ~ PIXELS

INTRODUCTION

- Le Grand Palais Immersif
- L'exposition PIXELS avec Miguel Chevalier



PROBLEMATIQUE

- Comment l'interactivité de l'exposition **PIXELS** transforme-t-elle l'engagement des visiteurs, et que révèle-t-elle sur l'évolution des pratiques muséales ?

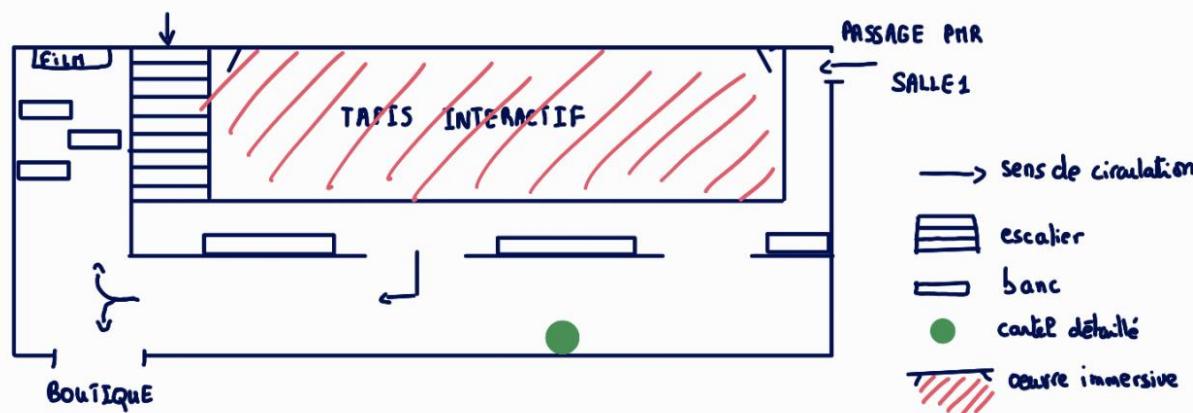
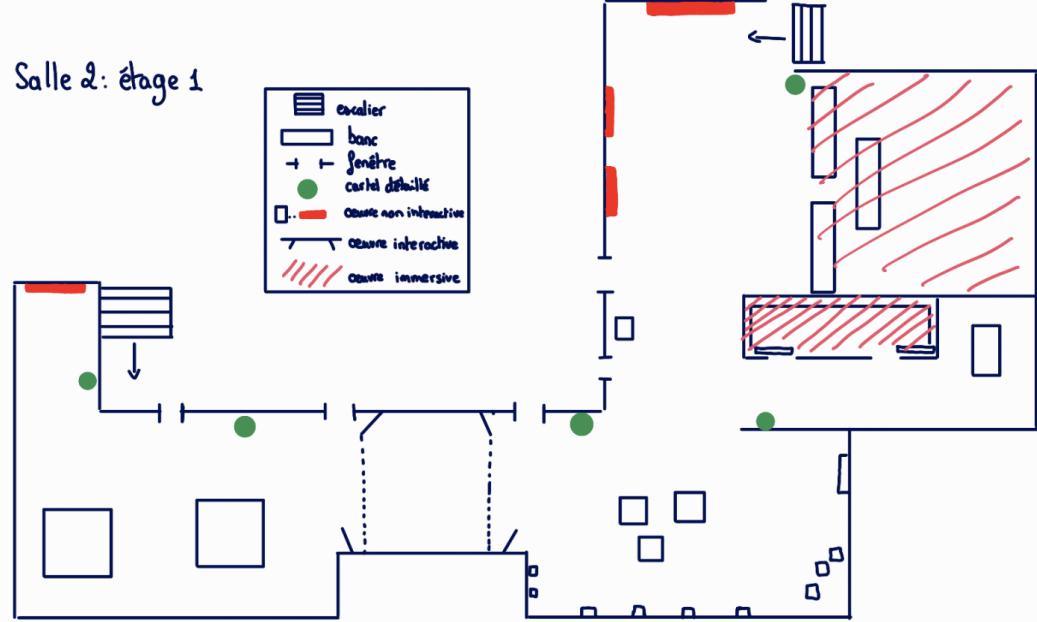
Revue Littéraire

- Patrice Flichy, *Le sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique* (Seuil, 2008)
- Lev Manovich, *The Language of New Media* (MIT Press, 2001)
- Sylvie Octobre, *Deux pouces et des neurones. Les cultures juvéniles de l'ère médiatique à l'ère numérique*, Ministère de la Culture, 2014.
- François Mairesse, Cecilia Hurley. *Eléments d'expologie*. Media-Tropes e-Journal, 2012, 3 (2), pp.1-27. <hal-01448743>

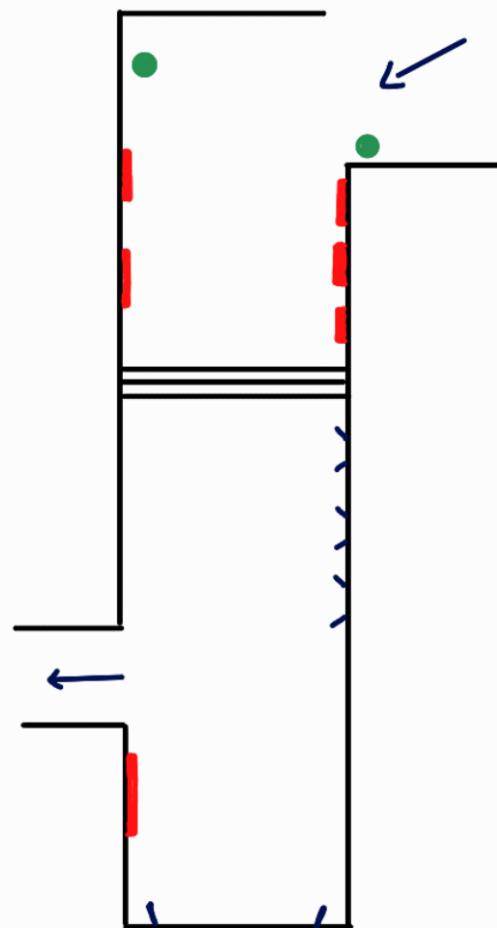
METHODOLOGIE

- Méthode hypothético - déductive
- Observation directe non participante et standardisée
- Echantillon : 120 personnes
- Session d'observation de 15 minutes sur une zone précise

Salle 2: étage 1



Salle 1: Rez de chaussée



GRILLE D'OBSERVATION

Informations générales	
Date	
Horaire d'observation	

Informations sur le moment d'observation	
Arrivée dans les salles	
Départ des salles	

Informations sur le visiteur					
Âge	Enfants	Adolescents	Jeunes adultes	Adultes	Seniors
Genre		Homme		Femme	
Situation		Seul		Accompagné	
Type de groupe	Groupe scolaire	Famille	Couple	Amis	Seul(e)

Interactions avec les dispositifs numériques		
Le visiteur teste un dispositif interactif ?	Oui	Non
Durée approximative d'interaction (en minutes)	moins d'une minute	entre 1 et 5 min plus de 5 min
Nombre de dispositifs testés		
Comportements observés (mouvements, gestes, réactions physiques)		
Commentaires énoncés à voix haute (si audibles)		

Échanges et verbalisation				
Discussion entre visiteurs ?	Oui	Non		
Thèmes abordés	Réaction esthétique	Référence culturelle (jeu, film...)	Réflexion sur l'œuvre	Autre

Déplacements et interaction avec l'art numérique				
Prise de contact avec l'œuvre	Observe avant d'interagir	Interagit directement	Attend qu'un autre visiteur interagisse	Ne teste pas du tout
Durée approximative d'interaction	Moins de 1 minute	1 à 5 minutes	Plus de 5 minutes	
Type de déplacement observé	Parcours linéaire (suit le circuit)	Parcours aléatoire	Retour à une œuvre déjà vue	
Commentaires énoncés pendant la lecture				

Lecture et compréhension du contexte				
Le visiteur lit-il les textes/cartels ?	Ignore totalement	Regarde rapidement (<10s)	Lit attentivement (>10s)	Compare avec l'œuvre
Moment de lecture	Avant interaction	Pendant interaction	Après interaction	

Usage du smartphone et partage numérique				
Utilisation du téléphone	Prend une photo	Prend une vidéo	Recherche d'infos sur l'œuvre	Publie sur réseaux (visible)
Comportement après prise de photo		Continue l'interaction		Passe immédiatement à autre chose

Codes ouverts	Codes axiaux	Axes centraux
<ul style="list-style-type: none"> - « C'est trop stylé », « C'est beau », « C'est psychédélique » - Beaucoup d'enfants et d'adolescents venus en famille - Des couples et des groupes d'amis de jeunes adultes et quelques personnes âgées - Photos et vidéos prises devant les œuvres interactives - Tapis interactif testé par la majorité des visiteurs - Queue qui se forment au niveau des œuvres interactives - Questionnements techniques sur le fonctionnement des œuvres - Post sur les réseaux sociaux ou sur les groupes famille - Émerveillement, fascination - Rire, sourire et amusement - Observation avant interaction - Enfants qui s'approprient l'œuvre 	<ul style="list-style-type: none"> - Réception esthétique immédiate - Valorisation de l'expérience visuelle - Attraction vers les dispositifs interactifs - Circulation guidée par l'interactivité - Réactions majoritairement positives - Diverses stratégies d'interactions 	Stimulation sensorielle et interactive
<ul style="list-style-type: none"> - Enfants courant sur le sol interactif, rires, cris, gestes amples - Reprises de certains gestes vus sur d'autres visiteurs - Discussions du type : « On dirait un jeu vidéo », « comme dans Zelda » 	<ul style="list-style-type: none"> - Engagement corporel et ludique - Imitation et appropriation ludique - Références culturelles familiaires 	Engagement émotionnel et comportemental
<ul style="list-style-type: none"> - Visiteurs ne lisant pas les cartels - Visiteurs ne regardant que peu le film de fin d'exposition - Visiteurs se déplaçant rapidement hors des zones interactives - Trou au niveau des œuvres non interactives - « C'est déjà fini ? » - Aucun visiteur ne mentionne Miguel Chevalier - Pas de questionnement sur la légitimité de cet art - Parents demandant un carnet de visite, réponse négative - Peu de cartels 	<ul style="list-style-type: none"> - Désintérêt pour les médiations classiques - Fragmentation du parcours de visite - Dépersonnalisation de la figure de l'artiste - Attente de médiation absente ou non comblée - Choix scénographique qui laisse place à l'immersion 	Transformation des usages muséaux

I. Un public en quête d'expérience sensorielle et interactive

H1 : Le public de l'exposition *PIXELS* est majoritairement jeune adulte (18-30 ans), attiré par l'aspect numérique et interactif.

H2 : Les visiteurs viennent principalement en groupe (amis, couples, famille), ce qui favorise les discussions et l'engagement et les gens ne sont pas du tout familier avec l'art numérique.

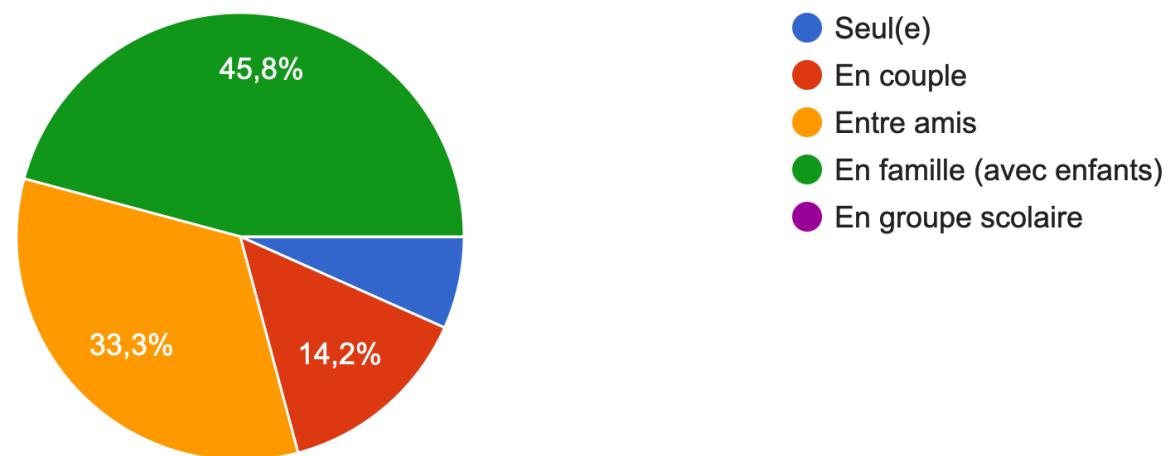
H3 : Les œuvres interactives et immersives attirent davantage de visiteurs que les œuvres uniquement numériques (non interactives). Les visiteurs passent plus de temps devant les œuvres interactives que devant les œuvres non interactives.

A. Une prédominance de jeunes adultes et de familles attirés par l'aspect immersif

Situation		Seul		Accompagné	
Type de groupe	Groupe scolaire	Famille	Couple	Amis	Seul(e)

Accompagnement

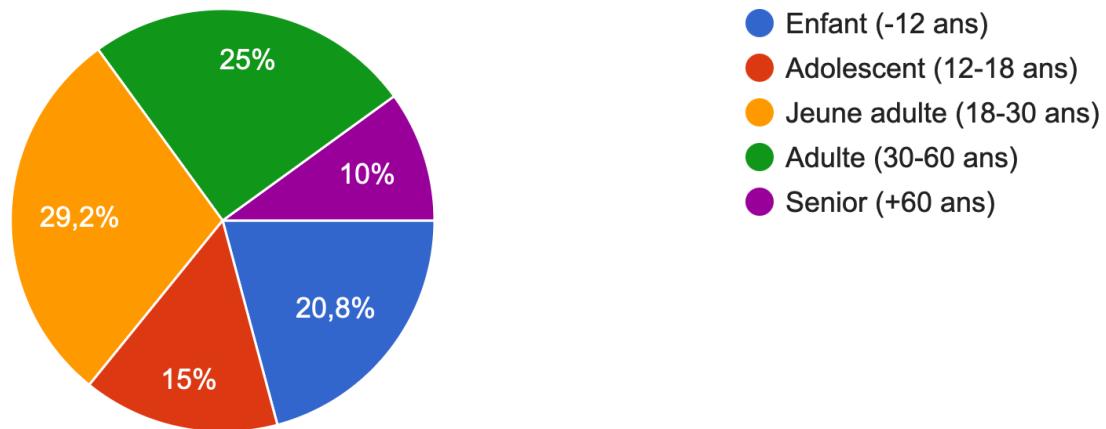
120 réponses



A. Une prédominance de jeunes adultes et de familles attirés par l'aspect immersif

Informations sur le visiteur					
Âge	Enfants	Adolescents	Jeunes adultes	Adultes	Seniors

Age
120 réponses



A. Une prédominance de jeunes adultes et de familles attirés par l'aspect immersif



Commentaires énoncés à voix haute (si audibles)



« On se reconnaît bien hein haha »

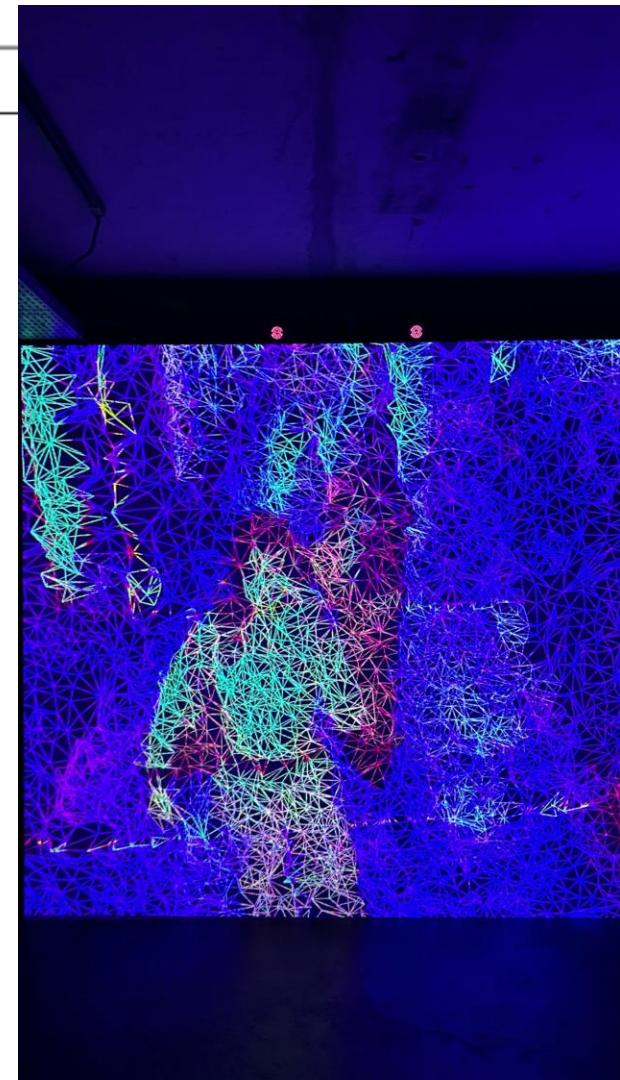
« regarde ici, ça détecte les zones de chaleur »

« lève les bras pour que tu vois que c'est toi ».

« ça c'est des notations binaires »

« Excusez-moi, je suis déjà passée, mais est-ce que je peux filmer pour mes enfants ? »

« Attends j'arrive, je vais tester avec toi »

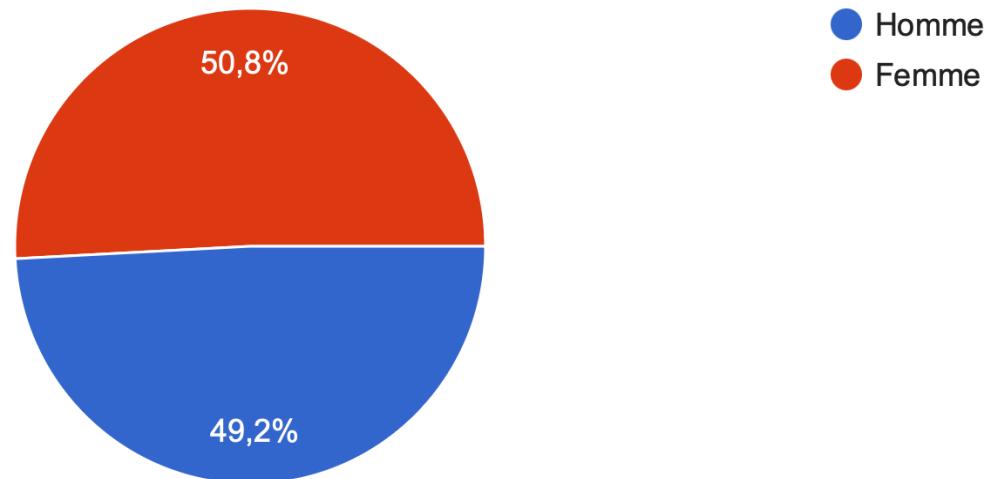


A. Une prédominance de jeunes adultes et de familles attirés par l'aspect immersif



Genre	Homme	Femme
	60	60

Genre
120 réponses



B. Un public déjà initié au numérique ou non

Exploration des capacités interactives

117 réponses

Interaction minimale : teste une seule option et passe à autre c...

39 (33,3 %)

Exploration variée : essaie plusieurs interactions pour voir...

68 (58,1 %)

Engagement prolongé : interagit activement avec l'œuvre penda...

37 (31,6 %)

Retour en arrière et re-test : revient plusieurs fois sur la mê...

12 (10,3 %)

Test des limites : cherche volontairement des comportem...

45 (38,5 %)

Recherche d'interactivité alors que l'œuvre n'est pas interactive

10 (8,5 %)

Interactions avec les dispositifs numériques			
Le visiteur teste un dispositif interactif ?	Oui	Non	
Durée approximative d'interaction (en minutes)	moins d'une minute	entre 1 et 5 min	plus de 5 min
Nombre de dispositifs testés			

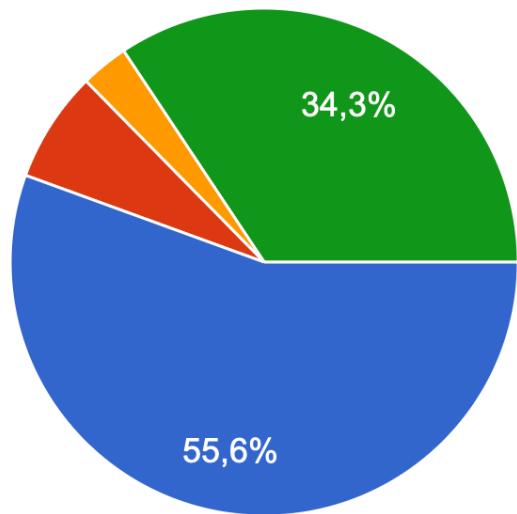


B. Un public déjà initié au numérique ou non

Échanges et verbalisation				
Discussion entre visiteurs ?	Oui		Non	
Thèmes abordés	Réaction esthétique	Référence culturelle (jeu, film...)	Réflexion sur l'œuvre	Autre

Contenu des discussions

99 réponses



- Commentaires esthétiques ("C'est beau", "J'aime bien")
- Références à d'autres œuvres / artistes
- Références à d'autres jeu video
- Questionnement sur le fonctionnement technique
- Doutes sur le statut d'œuvre d'art

« C'est du C++, tu veux que je te lise le code ? »

« Regarde c'est le code derrière tout ça, c'est du Python non ? »

« Ça se voit que c'est généré par l'IA »

« C'est comme le jeu avec la caméra, regarde, ça bouge quand je bouge ».

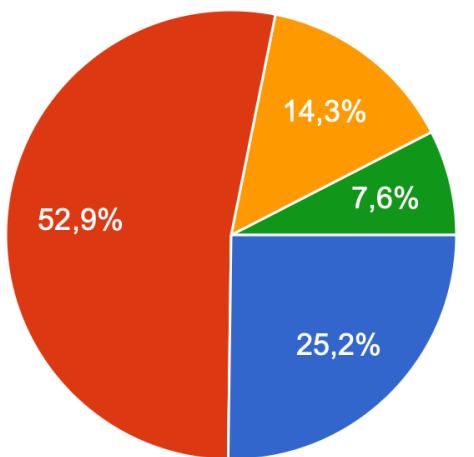
« Attends, il faut peut-être rester plus longtemps devant pour déclencher un truc »

« Je me demande ce qu'ils détectent ».



C. Les œuvres interactives et immersives comme pôles d'attraction majeurs

Prise de contact avec l'oeuvre
119 réponses



Déplacements et interaction avec l'art numérique

Prise de contact avec l'œuvre	Observe avant d'interagir	Interagit directement	Attend qu'un autre visiteur interagisse	Ne teste pas du tout
119	25,2%	52,9%	14,3%	7,6%

- Observe avant d'interagir
- Interagit directement sans hésitation
- Attend que quelqu'un d'autre teste avant d'interagir
- N'interagit pas et passe à l'œuvre suivante

C. Les œuvres interactives et immersives comme pôles d'attraction majeurs

Exploration des capacités interactives

117 réponses

Interaction minimale : teste une seule option et passe à autre c...

39 (33,3 %)

Exploration variée : essaie plusieurs interactions pour voir...

68 (58,1 %)

Engagement prolongé : interagit activement avec l'œuvre pendant...

37 (31,6 %)

Retour en arrière et re-test : revient plusieurs fois sur la même œuvre

12 (10,3 %)

Test des limites : cherche volontairement des comportements limite de l'œuvre

45 (38,5 %)

Recherche d'interactivité alors que l'œuvre n'est pas interactive

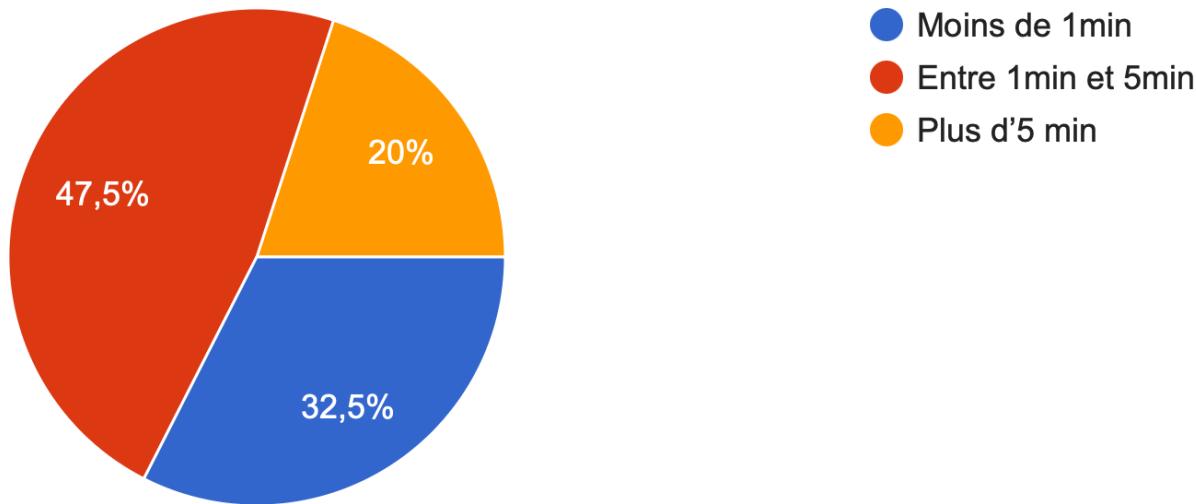
10 (8,5 %)

Interactions avec les dispositifs numériques			
Le visiteur teste un dispositif interactif ?	Oui	Non	
Durée approximative d'interaction (en minutes)	moins d'une minute	entre 1 et 5 min	plus de 5 min
Nombre de dispositifs testés			



C. Les œuvres interactives et immersives comme pôles d'attraction majeurs

Temps passé devant chaque œuvre (approximatif)
120 réponses



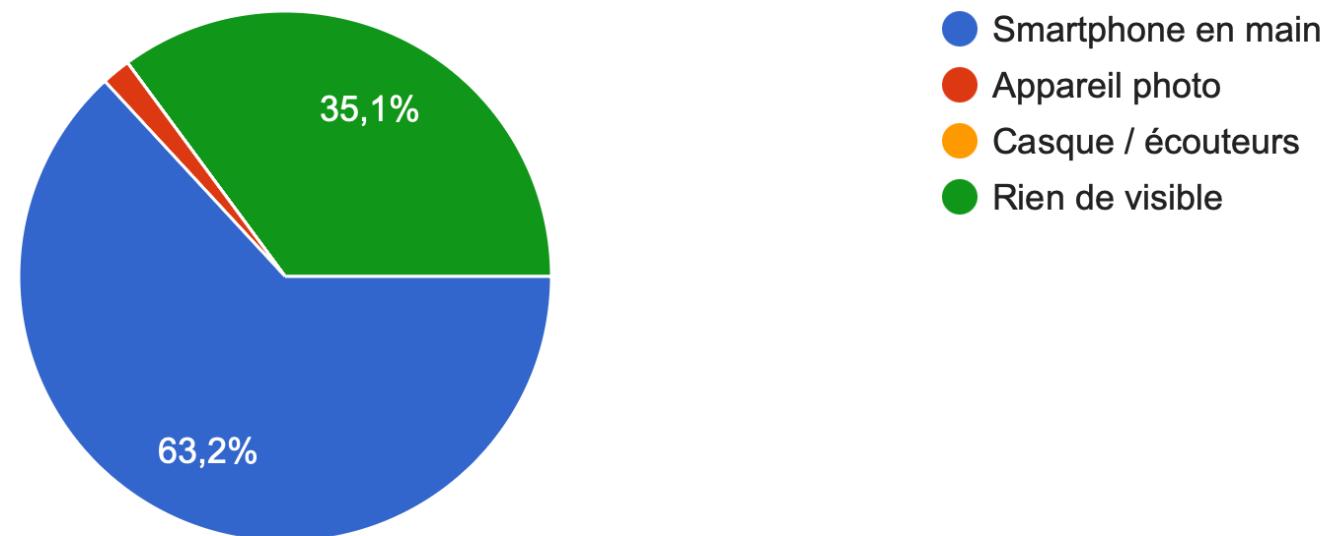
Interactions avec les dispositifs numériques			
Le visiteur teste un dispositif interactif ?	Oui	Non	
Durée approximative d'interaction (en minutes)	moins d'une minute	entre 1 et 5 min	plus de 5 min

C. Les œuvres interactives et immersives comme pôles d'attraction majeurs

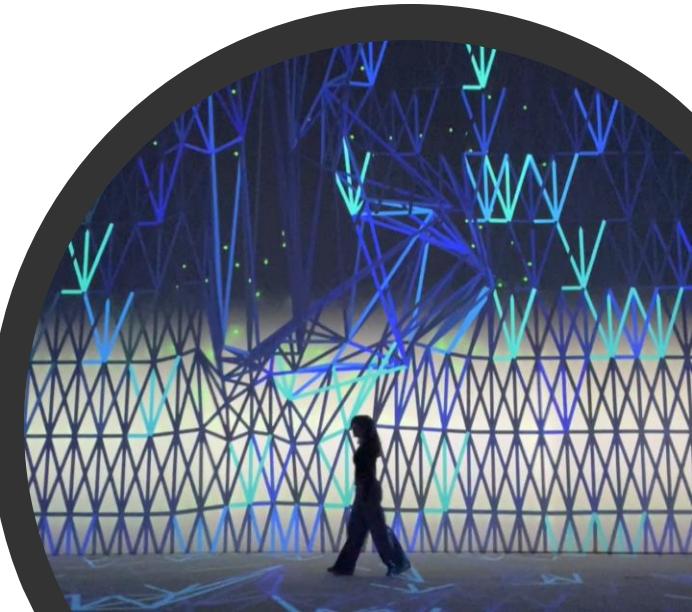
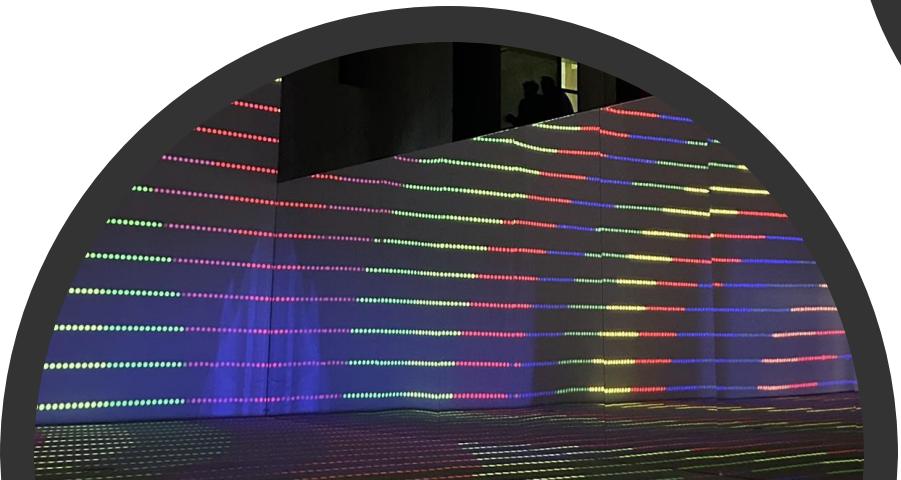
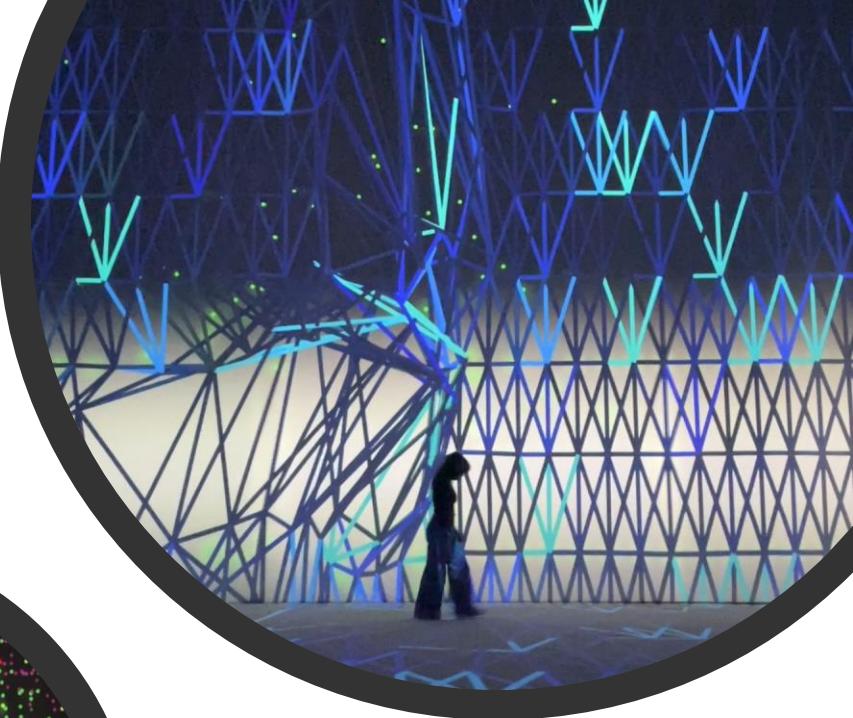
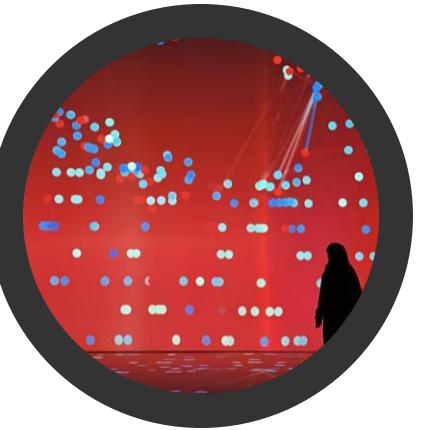
- « Je te prends en photo en train de te prendre en photo »
- « Fais un vlog papa»
- « Oh, on est des camouflages ! ».

Équipement du visiteur

114 réponses



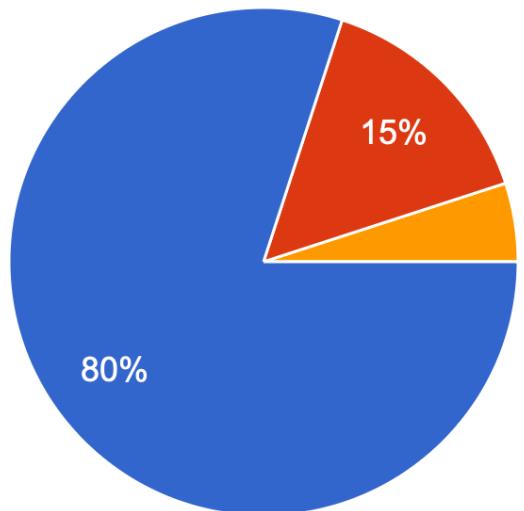
- « Maman, on voit mes rayures ! »
- « On dirait qu'elle dessine un pays »
- « Ça fait un peu aquarelle non ? ».
- « J'ai déjà fait ça tout à l'heure, mais je vais retourner voir celle-là pour voir si ça change ».



C. Les œuvres interactives et immersives comme pôles d'attraction majeurs

Dynamique de déplacement

120 réponses



- Parcours linéaire (suit le circuit de l'exposition)
- Déplacements aléatoires
- Retourne voir une œuvre après l'avoir quittée

« Suivez-moi les filles », « Viens voir vite fait », « Raphael, viens voir ça, c'est trop cool ».

Quelles hypothèses garde-t-on ?

~ **H1** : Le public de l'exposition *PIXELS* est majoritairement jeune adulte (18-30 ans), attiré par l'aspect numérique et interactif.

✓ **H2** : Les visiteurs viennent principalement en groupe (amis, couples, famille), ce qui favorise les discussions et l'engagement et les gens ne sont pas du tout familier avec l'art numérique.

✓ **H3** : Les œuvres interactives et immersives attirent davantage de visiteurs que les œuvres uniquement numériques (non interactives). Les visiteurs passent plus de temps devant les œuvres interactives que devant les œuvres non interactives.

II. L'interactivité comme vecteur d'engagement émotionnel et comportemental

H4 : Une majorité de visiteurs utilisent leur smartphone pendant la visite, soit pour capturer l'expérience, soit pour chercher des informations.

H5 : Une majorité des visiteurs quitte l'œuvre immédiatement après avoir pris une photo, ce qui peut suggérer une consommation plus passive de l'exposition.

H6 : L'usage du smartphone est plus fréquent dans les œuvres interactives, où les visiteurs cherchent à immortaliser leur interaction avec l'œuvre.

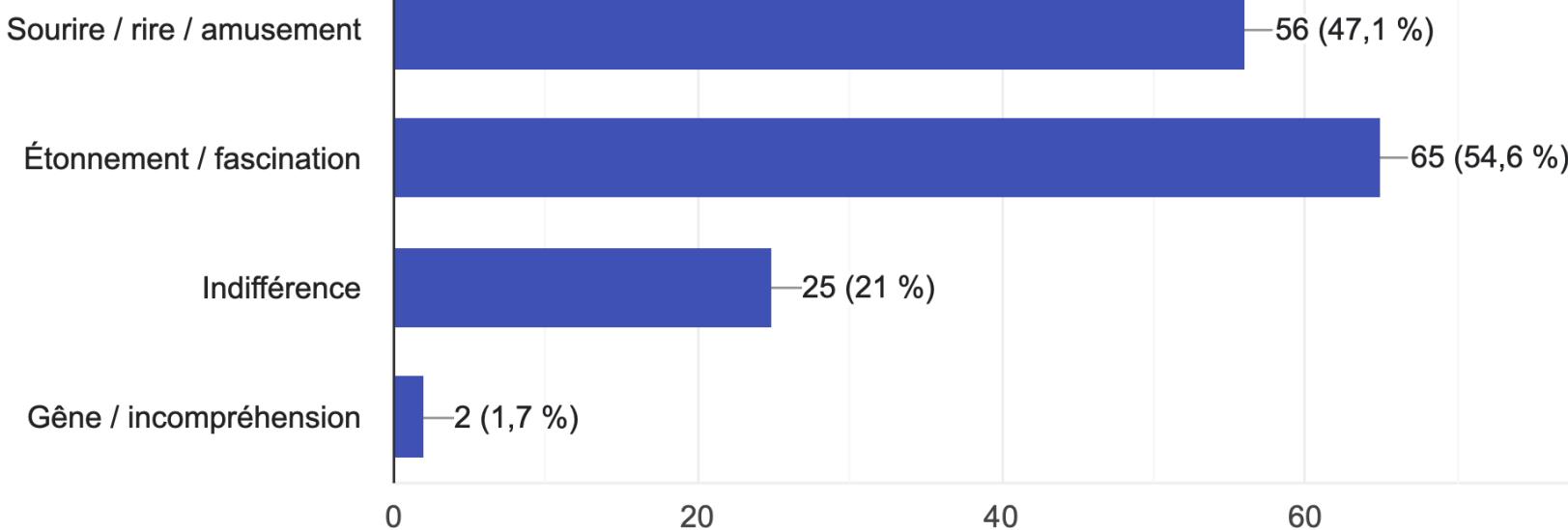
H7 : Les réactions sont majoritairement positives vis-à-vis des œuvres interactives

H8 : Les gens ont des rétentions à interagir et privilégieront une observation plus passive

A. Des réactions majoritairement positives

Réaction face à l'interactivité
119 réponses

Comportements observés (mouvements, gestes, réactions physiques)	
Commentaires énoncés à voix haute (si audibles)	



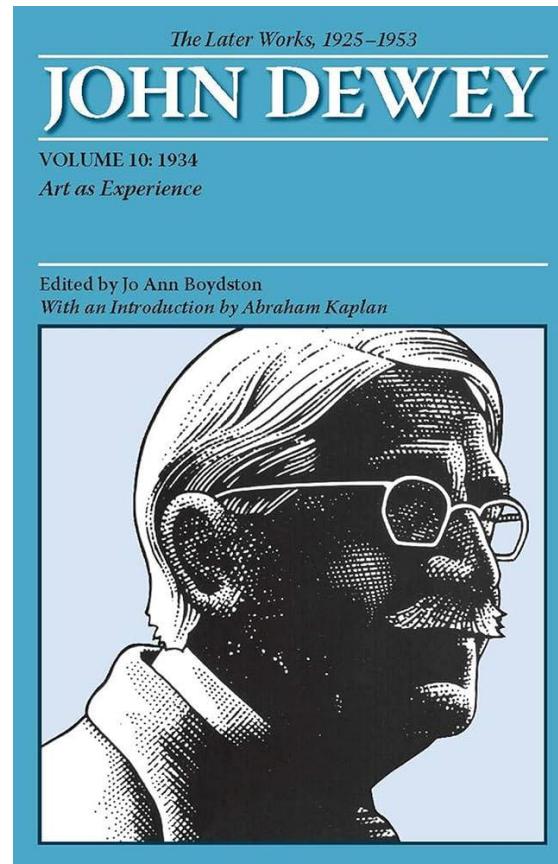
Bibliothèque
des
**SCIENCES
HUMAINES**

**Le paradigme
de l'art contemporain**

Structures d'une
révolution artistique

par
NATHALIE HEINICH

nrf
éditions Gallimard

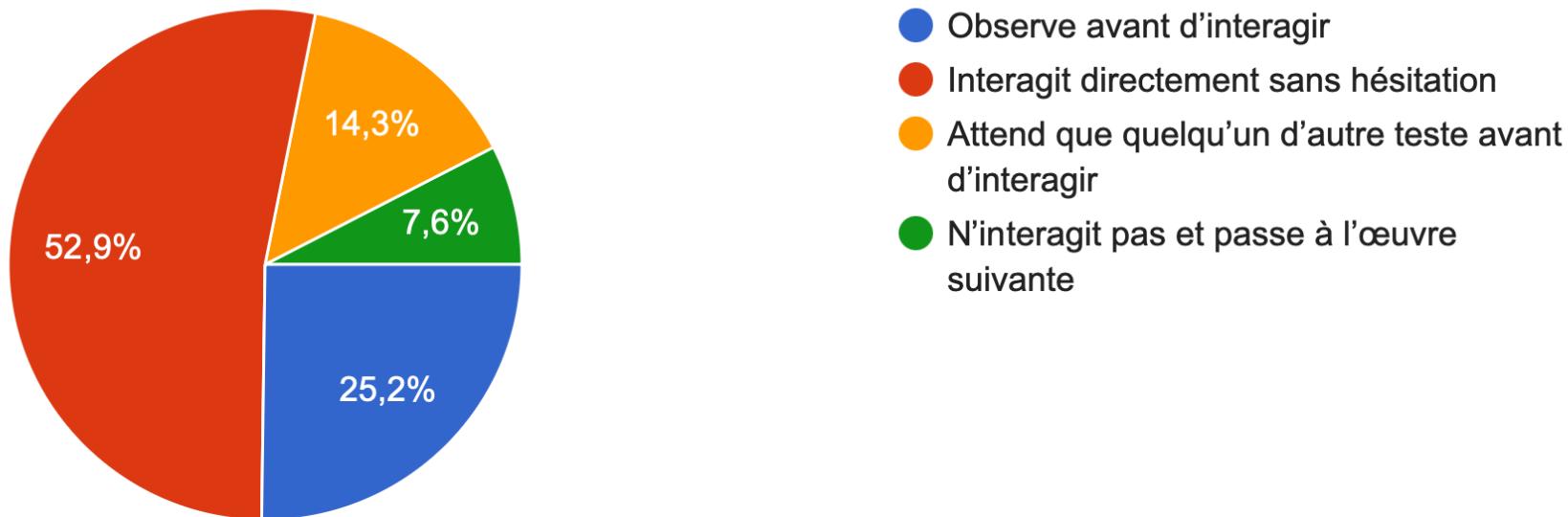


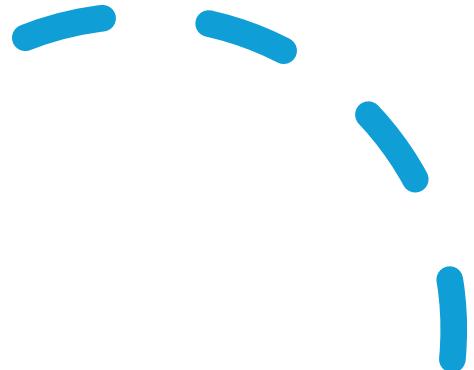
**Nathalie Heinich, *Le
paradigme de l'art
contemporain* (Gallimard,
2014) & John Dewey, *Art as
Experience* (1934)**

B. Diverses stratégies d'interaction : observation, expérimentation, hésitation

Prise de contact avec l'oeuvre
119 réponses

Déplacements et interaction avec l'art numérique				
Prise de contact avec l'œuvre	Observe avant d'interagir	Interagit directement	Attend qu'un autre visiteur interagisse	Ne teste pas du tout





ÉLÉMENTS D'EXPOLOGIE :
MATÉRIAUX POUR UNE THÉORIE DU DISPOSITIF MUSÉAL

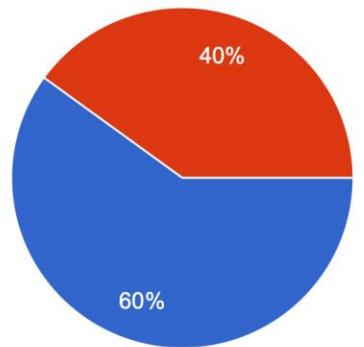
FRANÇOIS MAIRESSE ET CECILIA HURLEY

L'un des aspects les plus fascinants du musée réside dans ce qu'il donne à voir*, c'est-à-dire essentiellement ce que Duncan Cameron a intitulé des « vraies choses »¹, des objets authentiques témoignant de caractéristiques plus ou moins extraordinaires, liées à la perception de notre patrimoine ou, plus généralement, à notre réalité : une dent de tyranosaure, un tableau de Van Gogh ou un fétiche Arumbaya. Les foules compactes devant la Joconde ou devant les trésors de Toutankhamon témoignent de l'attraction irrésistible que notre société ressent pour certains objets apparemment hors normes. Mais par-delà ces objets, le dispositif du musée interpelle lui aussi par son pouvoir de mise en valeur des objets, qu'il se présente comme sophistiqué ou particulièrement discret. Au même titre que les temples, les cathédrales ou les mosquées ont été conçues pour témoigner de la grandeur des dieux, les musées semblent avoir été conçus comme un dispositif spécifique visant à magnifier la grandeur de l'humanité, à travers les témoins matériels de son environnement. Avec quelques millénaires d'avance, l'Église a bien compris le pouvoir de l'exposition, notamment au travers de celle des reliques. Bien avant les musées, les foules se pressaient déjà pour entrevoir, dans la pénombre, le retable de l'Annonciation ou le crâne de saint Jean-Baptiste à l'âge de douze ans. Tin

François Mairesse, Cecilia Hurley. *Eléments d'expologie*. Media-Tropes e-Journal, 2012, 3 (2), pp.1-27. <hal-01448743>

C. L'usage massif du smartphone : documentation, partage, parfois au détriment de l'attention

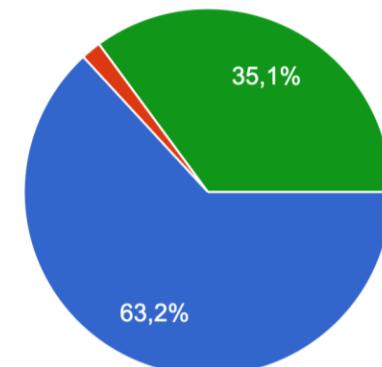
Comportement post-photo
65 réponses



- Continue son expérience après la prise de photo
- Passe immédiatement à l'œuvre suivante

Usage du smartphone et partage numérique				
Utilisation du téléphone	Prend une photo	Prend une vidéo	Recherche d'infos sur l'œuvre	Publie sur réseaux (visible)
Comportement après prise de photo				
Continue l'interaction		Passe immédiatement à autre chose		

Équipement du visiteur
114 réponses

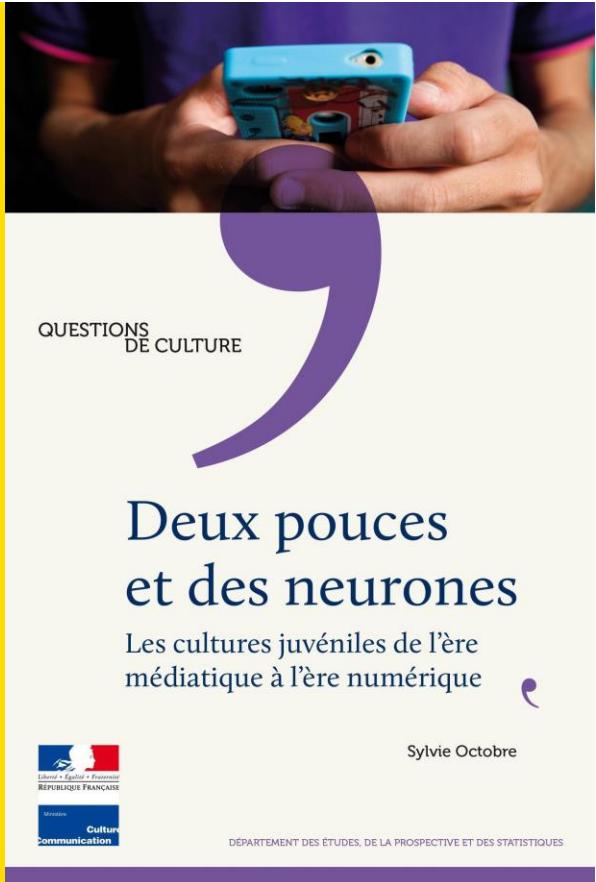


- Smartphone en main
- Appareil photo
- Casque / écouteurs
- Rien de visible

*Le langage des
nouveaux médias*

Lev Manovich

les presses du réel



Lev Manovich, *The Language of New Media* (MIT Press, 2001)

& Sylvie Octobre, *Deux pouces et des neurones. Les cultures juvéniles de l'ère médiatique à l'ère numérique*, Ministère de la Culture, 2014.

Quelles hypothèses garde-t-on ?

✓ H4 : Une majorité de visiteurs utilisent leur smartphone pendant la visite, soit pour capturer l'expérience, soit pour chercher des informations.

✗ H5 : Une majorité des visiteurs quitte l'œuvre immédiatement après avoir pris une photo, ce qui peut suggérer une consommation plus passive de l'exposition.

✓ H6 : L'usage du smartphone est plus fréquent dans les œuvres interactives, où les visiteurs cherchent à immortaliser leur interaction avec l'œuvre.

✓ H7 : Les réactions sont majoritairement positives vis-à-vis des œuvres interactives

✗ H8 : Les gens ont des réticences à interagir et privilieront une observation plus passive

III. Une reconfiguration des pratiques muséales traditionnelles



H7 : La majorité des visiteurs lisent les cartels rapidement ou les ignorent, privilégiant l'expérience sensorielle et interactive.



H8 : Les visiteurs échangent principalement des commentaires esthétiques plutôt que des réflexions approfondies sur le sens de l'œuvre.



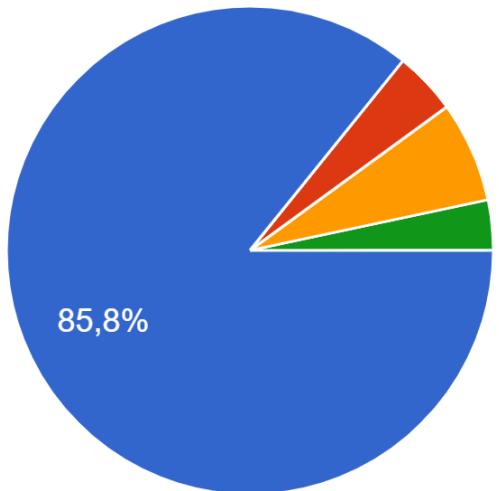
H9 : Les références aux jeux vidéo sont fréquentes dans les discussions et complexité technique des œuvres intrigue certains visiteurs, qui se questionnent sur leur fonctionnement.



H10 : Le sujet de la légitimité de l'art numérique revient souvent dans les discussions.

A. Délaissement partiel des dispositifs classiques de médiation

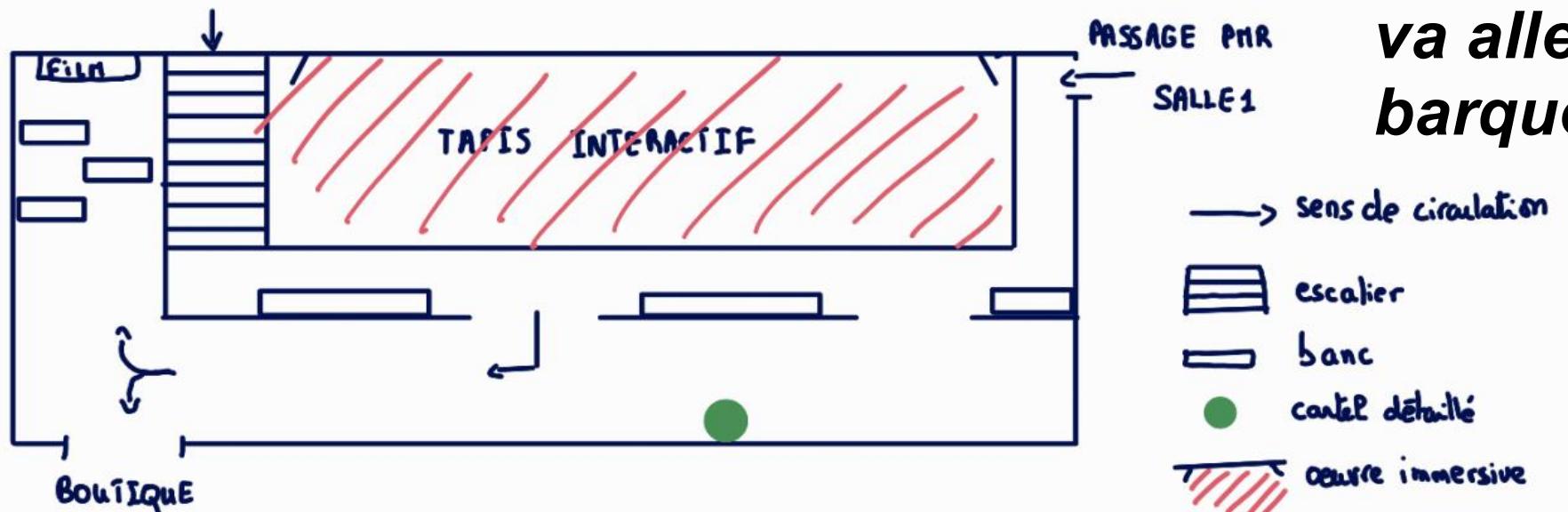
Lecture des cartels et textes explicatifs
120 réponses



Lecture et compréhension du contexte				
Le visiteur lit-il les textes/cartels ?	Ignore totalement	Regarde rapidement (<10s)	Lit attentivement (>10s)	Compare avec l'œuvre
Moment de lecture	Avant interaction	Pendant interaction	Après interaction	
Ignore totalement	120	0	0	0
Regarde rapidement (<10s)	0	0	0	0
Lit attentivement (>10s)	0	0	0	0
Compare avec l'œuvre	0	0	0	0

- Ignore totalement
- Regarde rapidement (moins de 10 sec)
- Lit attentivement (plus de 10 sec)
- Compare avec l'œuvre pendant la lecture

A. Délaissement partiel des dispositifs classiques de médiation



« Le film, on va peut-être le regarder sur YouTube hein, on va aller faire de la barque »

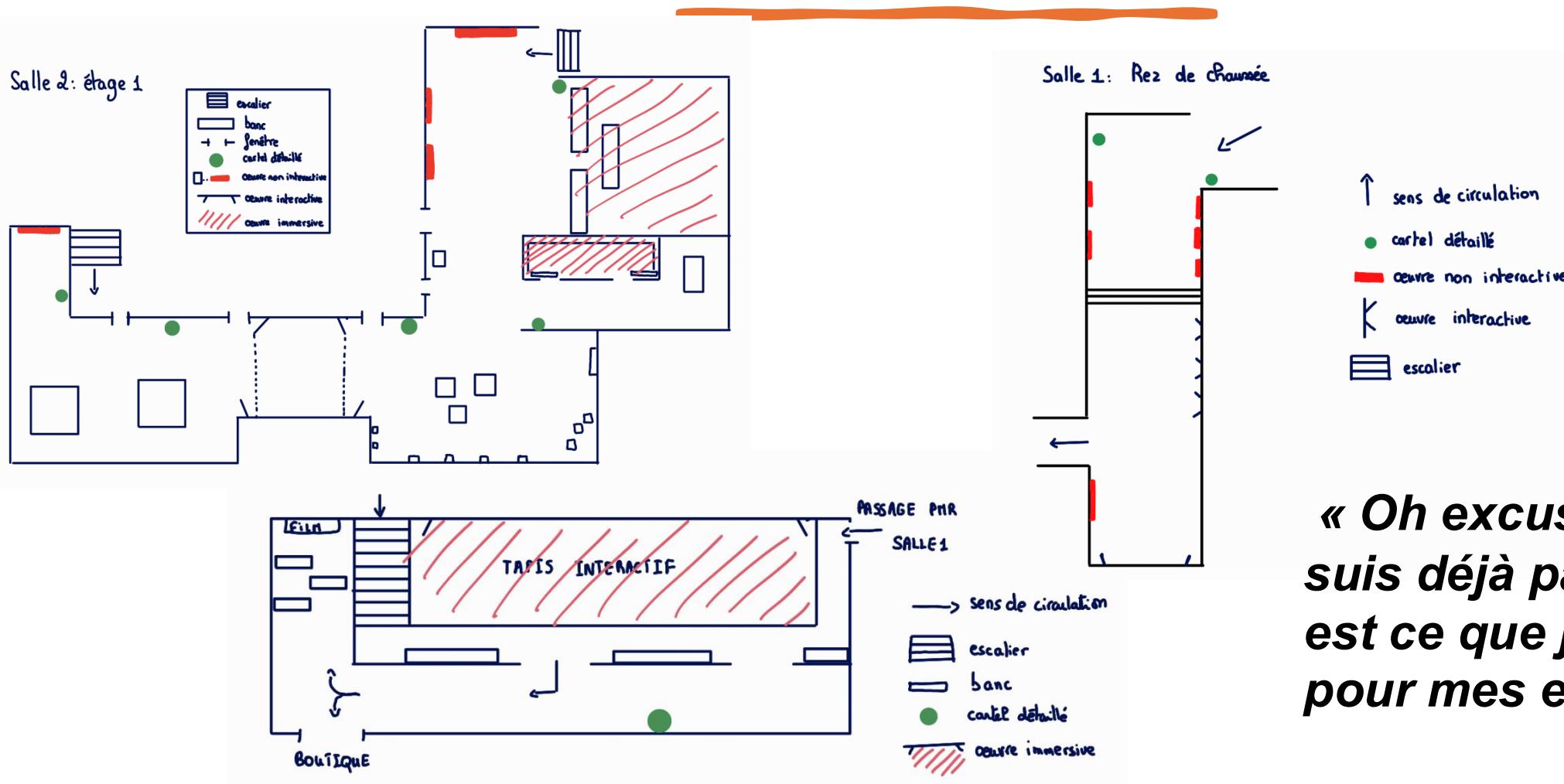


Nathalie Heinich, *Le paradigme de l'art contemporain* (Gallimard, 2014)

Passage d'un **art à comprendre** à un **art à vivre** :

- Accent mis sur **l'expérience**, non sur l'interprétation
- Le spectateur devient **participant sensible**, pas lecteur d'un sens

B. Des déplacements non linéaires, guidés par l'attractivité des œuvres



« Oh excusez-moi je suis déjà passé, mais est ce que je peux filmer pour mes enfants? »



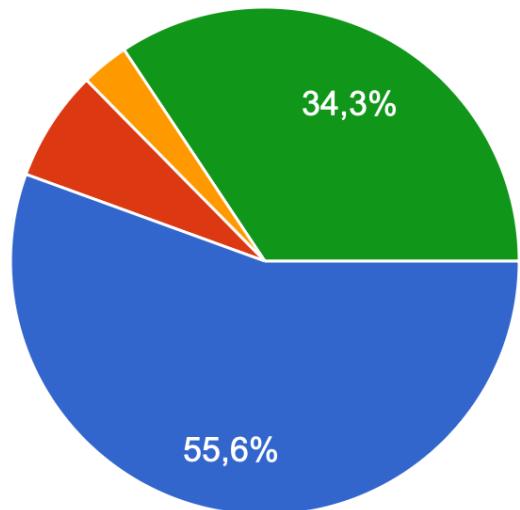
Patrice Flichy, *Le sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique* (Seuil, 2008)

Analyse des **usages culturels issus du numérique** :

- Logique de **zapping**, de **navigation intuitive**
- Parcours **fragmenté**, sans progression linéaire
- L'utilisateur devient **acteur** de son propre cheminement

C. Des échanges tournés vers l'esthétique, la technique et la culture pop

Contenu des discussions
99 réponses



Échanges et verbalisation				
Discussion entre visiteurs ?	Oui	Non		
Thèmes abordés	Réaction esthétique	Référence culturelle (jeu, film...)	Réflexion sur l'œuvre	Autre
Thèmes abordés	Réaction esthétique	Référence culturelle (jeu, film...)	Réflexion sur l'œuvre	Autre

- Commentaires esthétiques ("C'est beau", "J'aime bien")
- Références à d'autres œuvres / artistes
- Références à d'autres jeu video
- Questionnement sur le fonctionnement technique
- Doutes sur le statut d'œuvre d'art

C. Des échanges tournés vers l'esthétique, la technique et la culture pop



Échanges et verbalisation				
Discussion entre visiteurs ?	Oui	Non		
Thèmes abordés	Réaction esthétique	Référence culturelle (jeu, film...)	Réflexion sur l'œuvre	Autre

« *c'est trop stylé* »
« *c'est psychédélique ça !* »
« *celui-ci est grave beau !* »

« *On dirait des mangas ça* »
« *Ça me fait grave penser à Zelda ce truc.* »

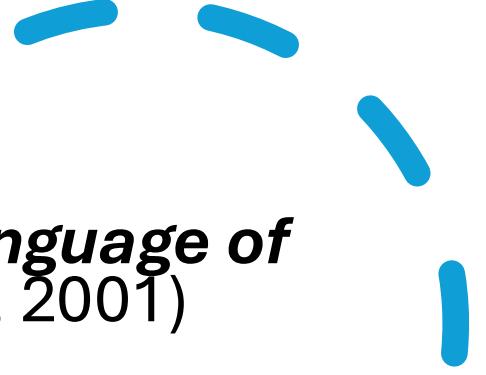
« *On dirait les vieux lecteurs de musique des années 2000* »
« *C'est comme des neurones* »



Le langage des nouveaux médias

Lev Manovich

les presses du réel



Lev Manovich, *The Language of New Media* (MIT Press, 2001)

Met en lumière une **réception centrée sur l'interface** :

- L'œuvre comme **expérience immédiate**, pas comme objet à décrypter
- Primaute de l'**interaction**, de l'interface, du **visuel**
- Disparition des repères classiques (auteur, sens, légitimité)

Quelles hypothèses garde-t-on ?



H7 : La majorité des visiteurs lisent les cartels rapidement ou les ignorent, privilégiant l'expérience sensorielle et interactive.



H8 : Les visiteurs échangent principalement des commentaires esthétiques plutôt que des réflexions approfondies sur le sens de l'œuvre.



H9 : Les références aux jeux vidéo sont fréquentes dans les discussions et complexité technique des œuvres intrigue certains visiteurs, qui se questionnent sur leur fonctionnement.



H10 : Le sujet de la légende est souvent dans les discussions.

CONCLUSION



Limites

- Nos données sont issues d'un temps court et d'un lieu unique
- L'observation ne permet pas d'accéder à l'intention réelle des visiteurs ou à leur ressenti après la visite.
- Certains comportements restent invisibles : lire rapidement un cartel ou interagir mentalement ne laisse pas toujours de trace visible.
- Les hypothèses n'ont pas été testées dans un cadre expérimental strict.

Recommandations

- **Rendre les œuvres plus lisibles :** ajouter des explications accessibles sur les intentions de l'artiste et le sens des œuvres, au-delà du simple titre. Cela permettrait de valoriser réellement Miguel Chevalier comme artiste et non juste comme technicien de l'image.
- **Maintenir une médiation discrète mais présente :** proposer des formats souples (QR codes, podcasts, cartels synthétiques) qui accompagnent sans casser l'immersion.

**Merci de votre
attention**

