



HAL
open science

Les arts numériques immersifs : se déconnecter ou se reconnecter à la réalité ?

Matthieu Demory

► **To cite this version:**

Matthieu Demory. Les arts numériques immersifs : se déconnecter ou se reconnecter à la réalité ?. 2023. halshs-04104461

HAL Id: halshs-04104461

<https://shs.hal.science/halshs-04104461v1>

Submitted on 24 May 2023

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.

Les arts numériques immersifs : se déconnecter ou se reconnecter à la réalité ?

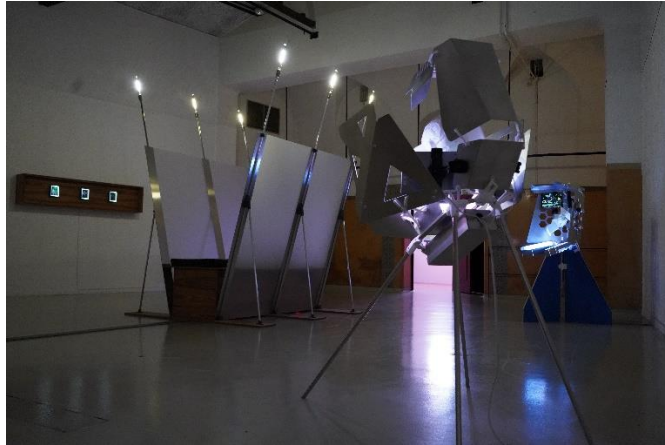
A l'occasion d'une [recherche sur les publics et les expériences réceptives des arts numériques interactifs et immersifs](#), nous avons investi « [Chroniques](#) », la biennale des imaginaires numériques. Pour ce faire nous nous sommes inspirés du travail fondateur de Jean-Claude Passeron et Emmanuel Pedler au musée Granet d'Aix-en-Provence (1987), dans l'ouvrage récemment réédité en accès libre [Le temps donné aux tableaux](#) (2019, première éd. 1991). Suite à une observation ethnographique des expositions de la biennale, nous avons administré un questionnaire aux publics (n=113), dans l'optique de les interroger sur leurs rapports aux œuvres d'arts numériques. Les questions portaient principalement sur les émotions éprouvées, le fait d'avoir été conduit à réfléchir ou non à leurs propres usages des outils numériques, l'impression d'avoir été immergé dans un autre espace-temps ou même encore d'avoir le sentiment d'échapper à la réalité du quotidien.

L'examen du **rapport des publics aux arts numériques** a mis en évidence des résultats intéressants, notamment en ce qui concerne les **œuvres immersives**. Ces nouveaux dispositifs en vogue, qu'il s'agisse de réalité augmentée, de réalité virtuelle ou encore d'installations spécifiques tels que « [Captive](#) », caissons de sommeil invitant à s'y installer, permettent aux publics de vivre des expériences originales.



© « Captive », Romain Tardy

Plus de 60 % des répondants indiquent s'être sentis immergés dans un autre espace-temps, notamment les plus jeunes d'entre eux (69 % des 15-25 ans). Au regard des justifications déclarées quant à la réponse à cette question de **l'immersion**, certains signalent, de manière pragmatique, que cette dernière **est permise par la technique des outils utilisés** (« la réalité augmentée a cet effet », « l'ambiance sonore et l'éclairage permettent d'avoir l'impression de s'immerger dans un autre environnement », « la réalité virtuelle c'est fait pour ça », etc.), tandis que d'autres mettent en évidence **un rapport modifié à l'espace-temps** (« le temps était comme en pause, j'étais chamboulée », « impression d'être ailleurs », « portail vers un autre monde », etc.).



© « Veille infinie », Donatien Aubert

Néanmoins, l'immersion ne se constitue pas nécessairement tel un moyen de s'évader et de se plonger dans un tout autre univers, bien au contraire. A la question « l'œuvre vous a-t-elle permis d'échapper à la réalité du quotidien ? », seulement 54 % répondent par l'affirmative, presque 10 points de moins que l'impression de s'être sentis immergés dans un autre espace-temps. Une part des publics souligne effectivement un **sentiment de déconnexion** (« On oublie la réalité », « une déconnexion de notre réalité », « on s'échappe de la salle », « l'immersion m'a coupé du reste », etc.), mais plus d'un tiers des répondants font preuve d'un relativisme pessimiste, en mettant en évidence le fait que l'environnement où ils se sentent immergés résonne avec leur réalité quotidienne (« c'est déjà notre réalité », « c'est une œuvre qui parle de question qui fait partie de ma vie », « nous vivons déjà dans ce monde », « au contraire c'est ce qui risque de nous arriver », etc.).

Il est important de souligner qu'il s'agit là d'une spécificité de la biennale des imaginaires numériques, contrairement à d'autres dispositifs d'immersion, comme les [Carrières de lumières](#) aux Baux-de-Provence, plongeant les visiteurs dans des œuvres connues d'artistes célèbres via la projection d'images et musiques. Les œuvres de « Chroniques » invitent les publics à la réflexion, à l'immersion dans un monde, le nôtre, avec toutes ses problématiques actuelles, notamment liées à **la culture numérique**. Par exemple, l'exposition « [Veille infinie](#) », réalisée par Donatien Aubert, et particulièrement le dispositif de réalité virtuelle, au travers d'une critique de l'hyperconnexion, conduit les visiteurs à réfléchir sur leurs propres usages des outils numériques.



© Réalité virtuelle - « Veille infinie », Donatien Aubert

Ce savant dosage entre **esthétique et critique**, entre la puissance de transport permis par l'art et les œuvres qui guident les publics à la réflexion sur des enjeux contemporains, observé au travers de la biennale des imaginaires numériques constitue une force et un atout des arts numériques, spécifiquement immersifs, dans une dynamique de transmission de savoirs en lien avec la culture numérique.

*par [Matthieu Demory](#)
Docteur en sociologie, Aix-Marseille Université, CNRS, Science Po Aix, [MESOPOLHIS](#)*