



**HAL**  
open science

# Le temps donné aux arts numériques. Enquête inspirée du travail fondateur de J.C. Passeron et E. Pedler

Matthieu Demory

► **To cite this version:**

Matthieu Demory. Le temps donné aux arts numériques. Enquête inspirée du travail fondateur de J.C. Passeron et E. Pedler. Semaine Data-SHS, Clément de Belsunce, Dec 2023, Aix-en-Provence, France. hal-04458334

**HAL Id: hal-04458334**

**<https://amu.hal.science/hal-04458334>**

Submitted on 14 Feb 2024

**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.

# LE TEMPS DONNÉ AUX ARTS NUMÉRIQUES.

Enquête inspirée du travail  
fondateur de J.C. Passeron et  
E. Pedler

Matthieu Demory, docteur en sociologie



**MÉSOPOLHIS**  
CENTRE MÉDITERRANÉEN  
DE SOCIOLOGIE, DE SCIENCE POLITIQUE & D'HISTOIRE





# OBJET DE LA RECHERCHE

## ARTS NUMÉRIQUES Interactifs et immersifs

Renouvellement des **publics** et des **réceptions**

- ⊙ Posture plus uniquement contemplative (Balpe, 2000)
- ⊙ Interactions avec les œuvres (De Mèredieu, 2003)
- ⊙ Participation à la production de l'œuvre (Couchot, Hillaire, 2009)
- ⊙ Expériences inédites et implicatives (Fourmentraux, 2010)

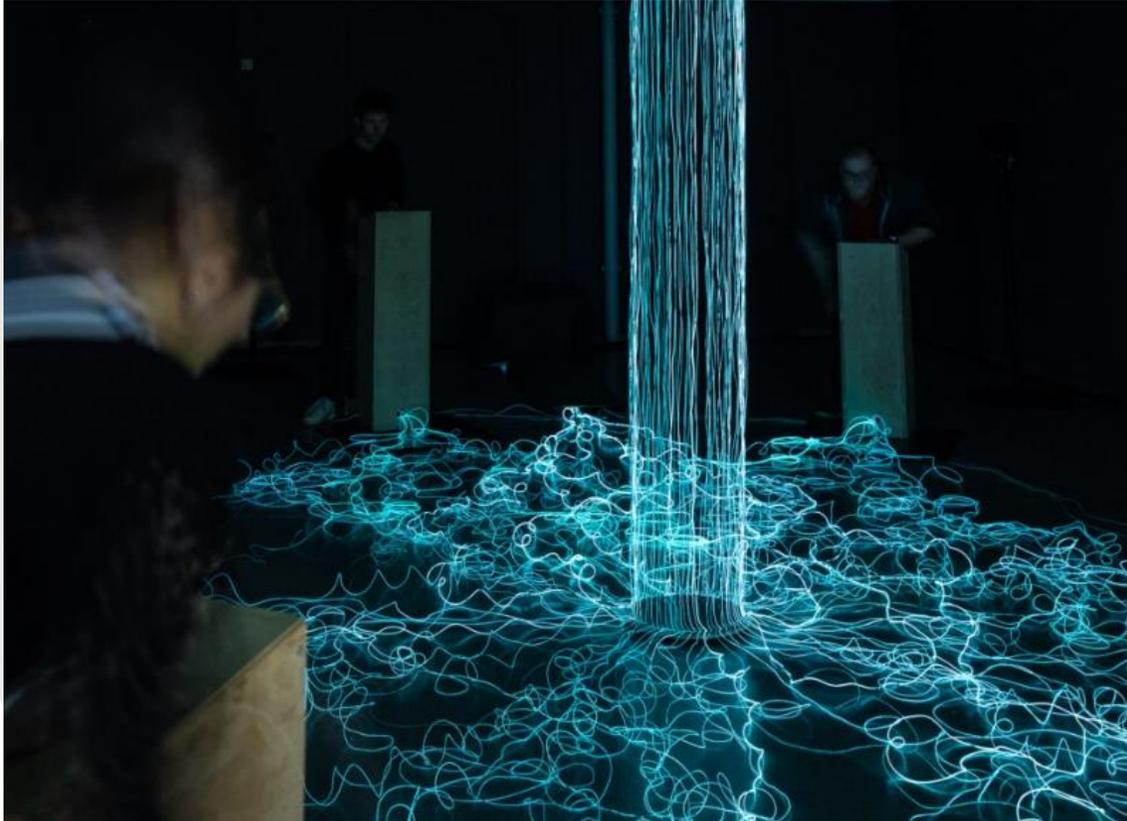
# CHRONIQUES

## LA BIENNALE DES IMAGINAIRES NUMERIQUES





## LES EXPOSITIONS ET LEURS OEUVRES



**“Positively Charged” Kasia Molga**



**“Cloud” Caitlind r.c. Brown & Wayne Garrett**

## LES EXPOSITIONS ET LEURS OEUVRES



**“Crari or not Crari” Karina Smigla-Bobinski**



**“Captive” Romain Tardy**

## LES EXPOSITIONS ET LEURS OEUVRES



“Perpétuité II” Felix Luque Sanchez



“Do Humans Dream of Online Connection” Dasha Ilina

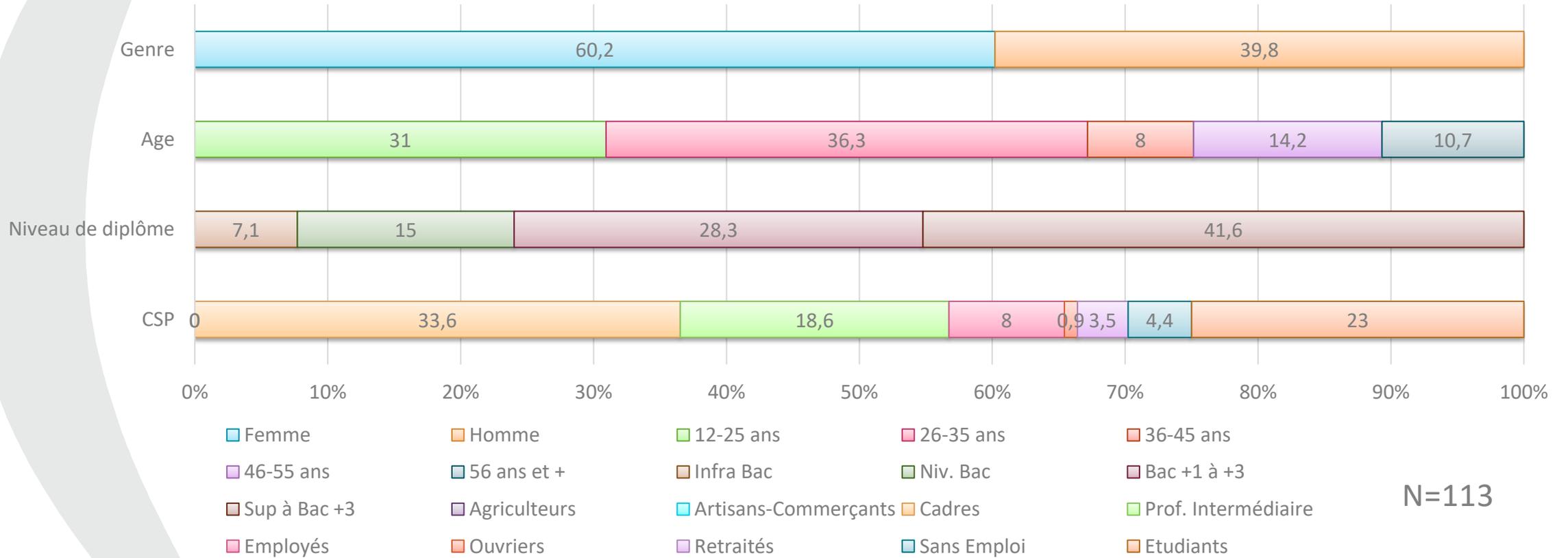
## LE TEMPS DONNE ... AUX ARTS NUMERIQUES

- Sociologie des publics
- Sociologie de la réception
- J.C. Passeron & E. Pedler,  
*Le temps donné aux tableaux* (2019 [1991])
- Ethnographie qualitative et quantifiée
- Questionnaire (n=113)





# MORPHOLOGIE SOCIALE DES PUBLICS





## TEMPS DONNE A LA VISITE, PROFESSIONS ET NIVEAU DE DIPLÔME

PROFESSIONS

Temps-Visite	10 à 497 sec	498 à 1057 sec	1058 à 1830 sec	1831 à 3600 sec	N/C	Total
Prof Art.	10,3	20,7	27,6	34,5	6,9	100,0
Prof Int.	22,7	31,8	13,6	22,7	9,1	100,0
Autre	22,6	22,6	24,5	17,0	13,2	100,0
Ensemble	19,2	24,0	23,1	23,1	10,6	100,0

NIV. DIPLÔME

Temps-Visite	10 à 497 sec	498 à 1057 sec	1058 à 1830 sec	1831 à 3600 sec	N/C	Total
Bac&Infra	20,0	32,0	16,0	16,0	16,0	100,0
Bac+1+3	15,6	18,8	31,3	25,0	9,4	100,0
Sup Bac+3	21,3	23,4	21,3	25,5	8,5	100,0
Ensemble	19,2	24,0	23,1	23,1	10,6	100,0



## TEMPS DONNE ET TYPOLOGIE DES OEUVRES

1. « Captive » (EV)
2. Réalité virtuelle (VF)
3. « Energia » (EV)
4. Réalité augmentée côté droit de la pièce (7M)
5. Réalité augmentée avec tablette (7M)
6. « The Moon also Rises » (EV)
7. Réalité augmentée sur la table (7M)
8. « La Fabrique des monstres » (EV)
9. Vidéo à l'étage (VF)
10. « Dreambank » (EV)
11. « Perpétuité II » (EV)
12. « Positively Charged » (EV)
13. Capteur de mouvement (triptyque)
14. Réalité augmentée sur le mur (7M)
15. Capteur de mouvement (danseuse)
16. Vidéo face à l'entrée (7M)
17. Capteur de mouvement (diptyque)
18. « Flood » (EV)
19. Vidéo à droite de l'entrée (7M)
20. « O.T. » (EV)
21. Sculptures bleue et violette (VF)
22. Bloc Holographique (VF)
23. Salle avec néon (VF) / « Temps plein »
24. « Do Humans ... » (EV)
25. Sculpture verte (VF)
26. Sculpture entrée (VF)

Bleu : œuvres immersives / Violet : œuvres interactives

Rouge : œuvres vidéo / Vert : œuvres animées / Orange : œuvres inanimées

## TEMPS DONNE ET TYPOLOGIE DES OEUVRES

<b>Œuvres immersives</b>	
Temps Moyen	278
Temps Médian	193
Temps Min	2
Temps Max	962

<b>Œuvres Interactives</b>	
Temps Moyen	182
Temps Médian	125
Temps Min	3
Temps Max	1020

<b>Ni immersives ni interactives</b>	
Temps Moyen	102
Temps Médian	56,0
Temps Min	1
Temps Max	840



## BIBLIOGRAPHIE

- Balpe, J.P. (2000). *Contextes de l'art numérique*, Hermès.
- Coavoux, S., Martinache, I. & Mercklé P., « Quand les sociologues entrent aux musées », in. Passeron, J.C. & Pedler, E. (2019, [1991]). *Le temps donné aux tableaux*, ENS Editions.
- Couchot, E. & Hillaire, N. (2009). *L'art numérique*, Champs.
- De Mèredieu, F. (2003). *Art et nouvelles technologies*, Larousse.
- Demory, M. (2023a). Publics et réceptions des arts numériques : enquête sur « Chroniques », la biennale des imaginaires numériques. *Public(s), le carnet de l'observatoire des publics et des pratiques de la culture*.
- Demory, M. (2023b). Les arts numériques immersifs : se déconnecter ou se reconnecter à la réalité ?. *Public(s), le carnet de l'observatoire des publics et des pratiques de la culture*.
- Fourmentraux, J. (2010). Le public à l'œuvre: Arts numériques et médias praticables. *Les Cahiers du numérique*.
- Passeron, J.C. & Pedler, E. (2019, [1991]). *Le temps donné aux tableaux*, ENS Editions.

# MERCI POUR VOTRE ATTENTION

**Matthieu Demory**

Docteur en sociologie

Centre Méditerranéen de Sociologie, Science politique et Histoire

Aix-Marseille Université, CNRS, Science Po Aix

**06 87 41 32 47**

**[matthieu.demory@gmail.com](mailto:matthieu.demory@gmail.com)**

