

# EX LI BR IS

Un outil de médiation numérique  
pour une œuvre dans l'Espace Public

-

Bilan & perspectives



# Contexte de l'œuvre

L'œuvre Ex-libris, J. F. Champollion a été commandée à Joseph Kosuth en 1989. Elle s'inscrit dans une double volonté : celle du ministère de la Culture de rendre hommage aux Grands Hommes et celle de Martin Malvy, alors maire de Figeac, de célébrer la naissance de Jean-François Champollion, en 1790 dans cette ville. L'artiste américain, initiateur de l'art conceptuel et inlassable décrypteur du langage et de ses lacunes, signe là une œuvre qui est aujourd'hui encore reconnue comme l'une des plus belles réalisations de la commande publique et célébrée comme un moment majeur de sa carrière.

Depuis son inauguration, l'œuvre a bénéficié de médiations ponctuelles : exposition temporaire du Musée Champollion en 2002 consacrée à Joseph Kosuth, présentation de l'œuvre à l'occasion de visites du service du Patrimoine et du Musée Champollion. Cependant, il n'y a pas de médiateur spécialisé en art contemporain pour en assurer la médiation.

Aucun outil de médiation spécifique à l'œuvre (papier, audio ou autre) n'est proposé aux visiteurs sur place, à l'accueil du Musée Champollion ou encore à l'Office de tourisme. Une plaque indique toutefois, le nom de l'œuvre, celui de l'artiste et la date de création mais son emplacement fait que la plupart des visiteurs passent à côté sans la voir.

L'œuvre est donc difficilement identifiable par le visiteur en tant qu'œuvre d'art contemporaine. La plupart des passants traversant la place des écritures considèrent l'œuvre comme un élément architectural qui relève de l'aménagement urbain plutôt que de celui de la sphère artistique.

Enfin, l'œuvre dans sa globalité comprend trois espaces physiques (la place des écritures, la cave, le jardin). Une dispersion géographique chère à Joseph Kosuth qui, faute d'indication, échappe aux visiteurs.

Tous ces éléments de contexte amènent le LMAC à envisager la solution d'un outil de médiation numérique pour accompagner le visiteur dans sa découverte de l'œuvre de Kosuth.

Le numérique semble être approprié car il permet :

- une autonomie de l'utilisateur dans sa découverte de l'œuvre.
- une appropriation de l'outil par les relais au niveau local (Office de tourisme, service du patrimoine, Musée Champollion...)
- d'apporter un éclairage de sens sur l'œuvre mais également une expérience sensitive.
- d'accompagner le déplacement du visiteur jusqu'à l'œuvre et d'inciter à la déambulation dans les trois espaces de l'œuvre.

# Diagnostic des attentes, évaluation phase 1

Afin de définir les objectifs et les modalités de l'outil numérique, nous avons interrogé des acteurs culturels locaux, des habitants et des touristes de passage pour sonder leur rapport à l'œuvre et leurs attentes en terme de médiation.

Il ressort de ce questionnaire, les conclusions suivantes :

## Les touristes

- arrivent en majorité par hasard sur la place
- 90 % des sondés ne savent pas qu'il s'agit d'une œuvre d'art
- L'œuvre bénéficie d'un bon taux d'appréciation (seulement 14 % des sondés ne trouvent pas que l'œuvre avantage le lieu)
- La majorité des sondés se prononce pour un outil de médiation qui serait à la fois concis (15 min), ludique et immersif (au niveau visuel et sonore)

## Les acteurs culturels locaux

- en majorité connaissent l'œuvre et l'apprécient. Ils y reviennent souvent (en passant, avec de la famille, des amis).
- trouvent que l'œuvre n'est pas assez mise en valeur.
- n'avaient pour beaucoup pas entendu parler de Joseph Kosuth avant le début du projet.
- se prononcent pour un outil numérique ludique et immersif mais à condition qu'il incite à la contemplation de l'œuvre.
- sont plus en demande d'informations techniques (telles matériaux) que le public touristique.

## Conclusions/recommandations :

L'œuvre étant autonome (elle n'est reliée à aucune structure en tant que telle), cela vaut la peine d'en assurer une médiation indépendante.

L'œuvre bénéficie d'un beau taux d'appréciation et de fidélisation. Cependant, la compréhension du sens de l'œuvre semble plus difficile à saisir.

Le public envisage un outil sonore et visuel qui lui donne des clés de compréhension de l'œuvre et de la démarche de l'artiste.

Plus spécifiquement, au niveau du contenu, le public est en attente :

- d'une traduction des écritures (la traduction est présente dans la cave. Elle fait partie de l'œuvre mais la majorité des visiteurs n'en prennent pas conscience)
- d'éléments de contexte sur la création de l'œuvre
- de la parole de l'artiste

L'aspect ludique de l'outil doit être développé, entre autres, pour les scolaires ou les familles, mais il ne doit pas ni occulter ni dénaturer l'œuvre.

# Définition des objectifs & rédaction du cahier des charges

Suite à cette phase de diagnostic, nous avons rédigé un cahier des charges qui définissait entre autres :

Le public cible

- Public touristique (principalement intéressé par le patrimoine et francophone).
- Public lié au parcours d'art contemporain dans l'espace public.
- Public local, qui circule par cet espace mais ne voit plus l'œuvre.
- Public utilisateur du numérique.

Nous avons, dans un premier temps, écarté du dispositif :

- Le public scolaire
- Les publics spécifiques
- Le public anglophone

car ils nécessitent un traitement spécifique au niveau des contenus et/ou des modalités d'interaction avec l'outil. Toutefois, nous demandons aux développeurs de penser un outil qui pourrait intégrer ces nouveaux développements dans une phase ultérieure.

## Les objectifs de l'outil

Entraîner le visiteur dans une exploration d'Ex-Libris afin qu'il :

1. prenne conscience qu'il est face à une œuvre d'art contemporaine.
2. accède au sens de l'œuvre par l'expérience numérique (comprendre les enjeux historiques, artistiques et philosophiques de l'œuvre).
3. se déplace physiquement dans les différents espaces de l'œuvre.

Proposer un contenu immersif et ludique afin que le visiteur :

4. prenne plaisir à son utilisation (ce qui l'incitera à aller plus loin dans sa découverte de l'œuvre).
5. puisse se faire sa propre expérience de l'œuvre en utilisant cet outil de façon autonome.

## Conception de l'outil

Pour la création de l'outil numérique, le LMAC a fait appel à Julien Bidoret, web designer, à Guillaume Batista-Pina, artiste plasticien intégrant dans sa pratique les nouvelles technologies, et à Jean-Baptiste Sauret, designer d'expériences sonores. En collaboration avec les médiateurs du LMAC, ils ont conçu le design et l'ambiance sonore et ont développé l'application.

Au vu du diagnostic effectué et des objectifs définis, des décisions ont été prises:

- L'outil prendrait la forme d'une application web accessible via les navigateurs mobiles des smartphones et tablettes sur [exlibris.mobi](http://exlibris.mobi)
  
- L'outil offrirait à l'utilisateur un choix de navigation dès l'ouverture entre :
  - une ballade sonore immersive et illustrée
  - une découverte en textes/images
 Il s'agit de proposer à l'utilisateur qui ne possède pas de casque et qui ne souhaite pas mettre son appareil en haut-parleur la possibilité d'explorer l'application sans le son.
  
- L'application proposerait ensuite à l'utilisateur de choisir la rubrique par laquelle il souhaite commencer son exploration de l'œuvre. Trois rubriques lui sont proposées qui correspondent chacune au trois espaces physiques de l'œuvre et à trois axes de lecture :
  - La pierre donne accès au contenu artistique : l'œuvre, l'artiste et sa démarche...
  - La cave donne accès au contenu historique : J-F Champollion, la pierre de Rosette...
  - Le jardin donne accès au contenu philosophique lié à la question du langage
 L'accès à ses 3 niveaux se fait par une interface graphique qui prend la forme de 3 symboles (l'approche symbolique directement liée à la question du langage)
  
- L'application inciterait l'utilisateur à naviguer de manière transversale à l'intérieur des rubriques par des liens donnant accès à un contenu additionnel permettant des possibilités de digression.
 

Par exemple, des contenus du type :

  - D'autres œuvres de Joseph Kosuth
  - Qu'est-ce que l'art conceptuel ?
  - Textes scientifiques sur le lien entre perception et langage...
  
- L'application proposerait une approche « sensible » de l'œuvre par le biais d'une création sonore originale (parcours immersif) et d'un graphisme à la fois sobre, élégant et attrayant. Pour des raisons budgétaires et de délais, les options d'interactivité (reconnaissance visuelle, expérience 3D...) ont été abandonnées mais elles pourraient être réactivées dans une future version.
  
- Un menu permettrait l'accès à une rubrique :
  - « En savoir plus » qui compilerait tous les contenus additionnels
  - D'élargissement pour découvrir d'autres structures culturelles à proximité
  - Présentant l'historique et les différents acteurs du projet.

# Évaluation et tests utilisateurs

Le 3 octobre 2017, Le LMAC a organisé une journée test du prototype pour en faire une évaluation.

L'application a été testée par :

- des médiateurs du LMAC.
- une délégation de professionnels québécois de la culture et du numérique.
- des acteurs de la culture et du tourisme de la ville de Figeac.
- des élus de la ville de Figeac.

Deux types d'évaluation ont été menés :

- une évaluation des utilisateurs en navigation libre.
- une évaluation des utilisateurs en navigation orientée.

## Résultats de l'évaluation

Ergonomie de l'application :

- 70 % des utilisateurs ont pu naviguer dans l'application sans aide extérieure.
- les 3/4 des utilisateurs se déclarent très satisfaits du contenu sonore et trouvent la narration agréable.
- 83 % des utilisateurs pensent que la navigation pourrait être améliorée.
- la durée de la navigation est jugée satisfaisante.

Incitation au déplacement

- 100 % des utilisateurs observent la pierre, 70 % accèdent au jardin et seulement 60 % descendent dans la cave.
- 56 % des utilisateurs pensent que l'application ne favorise pas le déplacement.

Contenu informatif :

- 90 % des utilisateurs prennent conscience qu'ils sont face à une œuvre d'art contemporain.
- 80 % des utilisateurs ont eu accès par le biais de l'application aux trois axes de lectures de l'œuvre (artistique, historique et philosophique).
- 77 % des utilisateurs se déclarent satisfaits des informations obtenues sur le sujet de l'écriture.
- 44 % des utilisateurs se déclarent satisfaits des informations obtenues sur le sujet du contexte de création de l'œuvre.
- le pourcentage d'utilisateurs se déclarant satisfaits des informations obtenues sur le sujet de « la parole de l'artiste » et du « contenu philosophique et scientifique » est faible.
- Certains contenus, comme la fiche sur l'art conceptuel, sont jugés trop ardu.

# Analyse de l'évaluation

Les objectifs relatifs à la prise de conscience d'être face à une œuvre d'art contemporaine et à l'accès au sens de l'œuvre par l'expérience numérique (comprendre les enjeux historiques, artistiques et philosophiques de l'œuvre) sont atteints.

Les objectifs relatifs au plaisir de l'utilisateur et à l'autonomie de navigation semblent également atteints.

L'objectif qui n'a pas été atteint est celui de l'incitation au déplacement dans les trois espaces de l'œuvre.

Il est important de noter également que les utilisateurs sont, par moment, trop accaparés par l'écran, ce qui nuit à la contemplation de l'œuvre.

## Pistes d'améliorations possibles

- Porter une plus grande attention à l'incitation au déplacement :
  - une carte graphique qui permettrait de se situer.
  - insérer dans les textes et dans la narration des indications de localisation géographique.
  - insérer dans les textes et dans la narration des incitations au déplacement avec des indications qui guident l'utilisateur.
  - globalement la localisation dans les 3 espaces de l'œuvre doit être dite, écrite et montrée afin que l'utilisateur sache toujours où il se trouve et puisse établir un lien entre ce qu'il voit et ce qu'il entend/lit sur l'application.
  - insister sur la dimension physique de l'œuvre : c'est une place que l'on traverse, c'est une œuvre sur laquelle on marche, c'est un jardin dans lequel on peut s'arrêter pour penser et prendre de la hauteur, c'est une cave dans laquelle on descend pour accéder à l'origine du langage et aux racines de l'écriture...
- Amener l'utilisateur à décrocher le regard de son écran :
  - en le rassurant sur les modalités de navigation (annoncer des indications de durée, signaler la présence d'un contenu additionnel par une vibration, engager le visiteur à reprendre sa navigation à la fin de chaque séquence).
  - insérer dans le contenu textuel et narratif des incitations à la contemplation en mettant parfois l'accent sur des détails de l'œuvre.
- Revoir le contenu :
  - réécriture de certains contenus pour arriver à une forme plus légère et plus compréhensible.
  - collaboration avec des acteurs du patrimoine, du domaine scientifique et des sciences sociales afin d'enrichir et de préciser les contenus relatifs aux enjeux historiques et philosophiques.
  - enrichir le contenu artistique en donnant accès à la parole de l'artiste et en approfondissant l'analyse artistique de l'œuvre Ex-Libris (élargissement

trop rapide vers d'autres œuvres alors que l'œuvre en question n'a pas été suffisamment explorée).

- au niveau du jardin, il manque une référence aux points de vue sur la pierre.
  - repenser les contenus de chaque rubrique pour qu'ils soient mieux connectés aux espaces physiques dans lesquels ils s'inscrivent. Décrire au visiteur ce qu'il y a à voir pour l'amener à prendre conscience des éléments qui l'entourent.
  - donner plus d'alternatives au son (si le visiteur n'est pas équipé, il n'a que l'option texte/image) : contenu interactif, courtes vidéos, iconographie plus riche...
  - hiérarchiser les contenus : L'œuvre et l'artiste en premier par la pierre, la connexion historique en second par la cave, la mise en perspective philosophique du langage en dernier par le jardin. Ou, penser une introduction globale plus étoffée qui amène l'utilisateur à approfondir par la suite sur des rubriques artistique, historique et philosophique non hiérarchisées.
- Améliorer l'ergonomie de l'application :
    - Le design n'est pas assez intuitif : l'approche symbolique est pertinente mais pas assez explicite, il faudrait doubler les symboles par du texte explicatif.
    - possibilité de fermer les fenêtres du contenu additionnel en bas de page.
    - retour en arrière au menu de départ plus intuitif (le retour par symbole ne fonctionne pas).
    - possibilité de passer l'introduction sonore si l'on réinitialise la page et que l'on se retrouve en début d'application.
    - possibilité de passer plus facilement de la version sonore à la version textuelle.
    - indiquer lorsqu'on arrive en fin de séquence, de façon à ce que l'utilisateur sache qu'il doit interagir avec l'outil pour passer à une séquence suivante, s'il le souhaite.
  - Penser une signalétique in situ qui complète l'application
    - une carte du site qui reprend la correspondance avec les symboles.
    - des panneaux explicatifs qui présentent l'application et ses modalités de fonctionnement.

## Préconisations

L'expérience menée par le LMAC est plutôt concluante. Elle confirme le besoin au niveau local de ce type d'outil pour accompagner l'œuvre afin de la faire exister aux yeux des visiteurs qui la traversent.

La formule de l'immersion sonore semble être majoritairement appréciée même si elle doit être complétée par d'autres types de contenus.

Le LMAC en tant que laboratoire de recherche ne peut aller au-delà de cette phase d'expérimentation. Toutefois, ce bilan a pour objectif de favoriser l'appropriation de cette initiative par les structures légitimes sur le territoire, afin de lui donner une réalité auprès des publics.

À cette fin, le LMAC et l'équipe technique ayant travaillé à ce prototype proposent les préconisations suivantes :

- identifier un porteur de projet au niveau local.
- instaurer un travail collaboratif entre les acteurs de l'art contemporain, scientifiques et culturels, du patrimoine et du tourisme afin d'obtenir des contenus riches, pertinents et transversaux.
- entretenir un dialogue étroit avec les différents acteurs concernés par l'environnement de l'œuvre (services du patrimoine, ville de Figeac, CNAP...) afin de penser une signalétique in situ qui soit pertinente, efficace et respectueuse des enjeux patrimoniaux et artistiques.
- s'assurer que les conditions techniques de la mise en service d'une application de ce type soient remplies (ex : couverture 4G ou connexion wifi)
- s'assurer le concours de prestataires techniques conscients des enjeux liés aux œuvres d'art :
  - respect du cadre juridique : droit à l'image, validation du contenu par l'artiste...
  - élaboration d'un design et mise en valeur des contenus en accord avec l'esprit de l'œuvre (sobriété, approche réflexive...)
  - démarche de co-construction avec les acteurs concernés par le projet.