



**HAL**  
open science

**Au croisement d'une architecture multi-sensorielle et  
d'une esthétique expérimentale : l'interaction sensorielle  
dans les approches artistiques médiatiques  
contemporaines**

Inès Ben Ayed

► **To cite this version:**

Inès Ben Ayed. Au croisement d'une architecture multi-sensorielle et d'une esthétique expérimentale : l'interaction sensorielle dans les approches artistiques médiatiques contemporaines. Art et histoire de l'art. Université Panthéon-Sorbonne - Paris I; Ecole Supérieure Des Sciences et Technologies du Design (Tunisie), 2022. Français. NNT : 2022PA01H316 . tel-04074372

**HAL Id: tel-04074372**

**<https://theses.hal.science/tel-04074372>**

Submitted on 19 Apr 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.

**L'UNIVERSITÉ PARIS 1  
PANTHÉON-SORBONNE**

**L'UNIVERSITÉ DE  
LA MANOUBA**

---

UFR 04 - ÉCOLE DES ARTS DE LA SORBONNE  
ÉCOLE DOCTORALE : Arts Plastiques, Esthétique et Sciences de l'Art

## **THÈSE**

Pour obtenir le grade de  
DOCTEUR DE L'UNIVERSITÉ PARIS 1 PANTHÉON-SORBONNE et de l'ÉCOLE SUPÉRIEURE  
DES SCIENCES ET TECHNOLOGIES DU DESIGN - UNIVERSITÉ DE LA MANOUBA  
en Arts et Sciences de l'art/Esthétique et en Sciences et Technologies du Design

**Soutenu le 09/09/2022 par :**

**Inès BEN AYED**

Année universitaire 2021/2022

---

---

**AU CROISEMENT D'UNE ARCHITECTURE MULTI-SENSORIELLE  
ET D'UNE ESTHÉTIQUE EXPÉRIMENTALE :**

**L'INTERACTION SENSORIELLE DANS LES APPROCHES  
ARTISTIQUES MÉDIATIVES CONTEMPORAINES**

---

---

### **Membres du jury :**

<b>Mme Ikbel CHARFI</b>	Professeure	Rapportrice	Université de Sfax
<b>M. Nômen GMACH</b>	Professeur	Directeur de thèse	Université de la Manouba
<b>Mme Carole HOFFMANN</b>	Maîtresse de Conférences / HDR	Rapportrice	Université de Toulouse
<b>M. Jacinto LAGEIRA</b>	Professeur	Directeur de thèse	Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne

## Résumé :

La notion d'arts médiatiques ou l'art des « nouveaux médias » désigne une panoplie de formes artistiques. Elle peut renvoyer au cinéma, à la vidéo, comme elle peut renvoyer aux arts numériques, élargissant après coup le champ de création artistique. Ce genre artistique est apparu dans un contexte de prolifération et de remise en question tant sur la scène artistique que dans la sphère culturelle. Brisant tous les carcans, le XX<sup>ème</sup> siècle, défend que tout peut véhiculer de l'art ou voire être matériau de l'art. Introduire progressivement de nouveaux matériaux, adopter des démarches artistiques différentes était et demeure encore la ligne de conduite. Ceci annonçait alors un basculement profond de la sensibilité et un ébranlement de la synesthésie impliquant la corporéité et la sensorialité de leurs spectateurs.

L'avenir de la création numérique va consister à rendre plus sensibles les nouveautés comme il a su rendre plus visibles les images de synthèse, les images mouvantes, les images artificielles, des paysages étonnants du siècle dernier. L'avenir de ces œuvres numériques artistiques est de se voir lier à une réflexion sur l'évolution de nouvelles technologies avec une approche de création et de diffusion artistiques. Par nos recherches, nous avons essayé d'élaborer une étude comportementale suite à la mutation technique qu'a vécu l'art contemporain apportant de la fiction, de l'intelligibilité et de la virtualité dans un monde en pleine confusion machinique. Il est difficile de déceler la nouveauté au milieu de cette effervescence artistique et en plein essor technique. C'est pour cela que nos recherches ont constitué un lieu d'observation, de mise en situation, d'analyse comportementale des participants.

En effet, du mariage de l'art et du numérique a émergé un nouveau langage de l'image logé dans des algorithmes et des programmes informatiques ; en outre, les arts numériques sont comportementaux. Les standards habituels artistiques sont alors mutés et décalés faisant germer des pépites innovantes, des œuvres enivrantes et des spectacles dynamiques ; une nouvelle relation entre l'art et l'artifice vivant voit le jour. De la rencontre entre les nouvelles technologies et l'art naît une interaction spontanée et excitante entre les spectateurs et l'objet artistique revêtu par des images, des sons et des couleurs.

Dans le champ de la technoscience, l'hybride occupe une place privilégiée dans le sens où l'artifice se trouve fortement lié à l'humain. Il s'agit d'une collaboration ou d'une symbiose entre l'homme et la machine « répétant avec insistance une rhétorique visuelle de l'artifice », cette touche digitale.

C'est la guerre contemporaine des images, émergeant du monde médiatique faisant appel au numérique et ses nouvelles institutions. Ambivalente, la structure de l'image virtuelle lance un défi à ses intervenants en leur ouvrant un espace à la puissance de la création, de l'interaction et de l'interprétation. Ainsi, nous parlions d'une simple image et d'un simple spectateur ; désormais nous parlons d'un dispositif global de l'image et d'un participant et d'un *spect-acteur*. Ce procédé à la fois ambigu et émancipateur vis-à-vis du spectateur enthousiasmé par cette innovation contemporaine permet de générer de nouvelles hybridations entre les différents arts et les nouvelles technologies.

Aujourd'hui, le défi des œuvres interactives contemporaines est de confronter le numérique avec nos rêves imagés, des images d'un genre nouveau constituant un théâtre médiatique spectaculaire. À cause de leur convivialité, impliquant le spectateur dans leurs processus, nous pouvons qualifier ces œuvres d'« intelligentes », de « sensibles » et d'« affectives ». Seulement, cette robotisation artistique, cette intelligence artificielle fortement intégrée dans l'art contemporain pourrait-elle impacter nos schémas mentaux, notre vision moderne du monde ?

C'est ce contexte d'effervescence des images contemporaines découlant des arts médiatiques, qui m'a poussée à décortiquer les multiples facettes de ce large champ artistique.

Dans le cadre de ce projet doctoral, j'ai alors consacré mes recherches prioritairement au statut spectatorial dans l'œuvre médiatique en me fondant sur sa corporéité, sa corporalité ainsi que sa sensori-motricité impactées par l'objet performatif.

C'est dans ce contexte qu'une question redoutable et inévitable surgit : comment se déclinent ces transformations technologiques dans le corps spectatorial ? Comment impactent-elles de près ou de loin sa sensorialité ?

La thèse proposée touche donc au nœud le plus intime de notre subjectivité, celui qui nous unit à l'espace et au monde : le corps.

Pour ce faire, ma démarche a pris racine à partir d'une expérience artistique vécue « fondée sur un *continuum* poly-sensoriel variable ». Ce corps en acte, qui n'est que le mien, en tant que réceptacle, a accueilli l'œuvre et a fait face aux surprises de l'inconnu. Dans le cadre de cette croisade des dispositifs interactifs, j'ai essayé par le biais de ce travail de décrire méthodiquement la subtilité de l'interrelation qui existe entre le corps et l'œuvre tout en tenant compte des facteurs phénoménologiques et cognitifs. C'est pour cette raison que j'ai fait appel à un *corpus* sélectif et un large panel de ressources bibliographiques.

Cette approche esthétique expérimentale illustre, en effet, une démarche phénoménologique et empirique qui ne se limite pas à une étude de l'extériorité de l'œuvre mais plutôt à son impact sur le spectateur et à la dynamique interne qu'elle engendre dans sa corporéité.

**Mots-clés :** performance, *haptique*, sensorialité, interaction, participant, spect'acteur, cognitif, phénoménologie, esthétique, expérimentation, poïétique, nouvelles technologies, réception, empirisme, *in situ*, relationnel.

# SOMMAIRE

I. LE CHAMP DE LA RECHERCHE .....	1
II. INTRODUCTION GÉNÉRALE .....	3
III. MÉTHODOLOGIE DE TRAVAIL .....	9
<b>1<sup>ÈRE</sup> PARTIE: L'ÉTUDE DES PRATIQUES ARTISTIQUES MÉDIATIQUES.....</b>	<b>19</b>
<hr/>	
I. ÉTAT DE L'ART DES ARTS MÉDIATIQUES .....	20
II. IMPLICATION DE LA DIMENSION SPATIALE DANS L'ŒUVRE MÉDIATIQUE.....	38
<b>2<sup>ÈME</sup> PARTIE</b>	
<hr/>	
<b>CHAPITRE 1: L'ÉTUDE EXPÉRIENTIELLE DE LA PERFORMANCE SPECTATORIELLE, <i>METAMORPHY</i>, UN CAS D'ÉTUDE .....</b>	<b>43</b>
I. L'EXPÉRIENCE PERFORMATIVE QUI JOUE SUR LE SENSORIEL DU SUJET INTERVENANT.....	44
II. L'APPROCHE PERCEPTIVE.....	49
III. LE PHÉNOMÈNE DE L'IMMERSION DANS LA PERFORMANCE SPECTATORIELLE.....	54
SYNTHÈSE .....	70
<b>CHAPITRE 2 : LE SENSORIEL S'IMMISÇANT DANS LA VIE ARTISTIQUE....</b>	<b>71</b>
I. L'IMMERSION DANS L'ŒUVRE MÉDIATIQUE : LE CAS DE L'ŒUVRE DE CARDIFF : <i>ALTER BAHNHOF</i> .....	71
II. L'ÉPREUVE DE L'IMAGE DANS LES ARTS MÉDIATIQUES PERFORMATIFS .....	91
SYNTHÈSE .....	130
<b>CHAPITRE 3 : LA QUESTION DU CORPS, NOTRE RAPPORT AU MONDE : <i>FAIRE CORPS</i> D'ADRIEN M. &amp; CLAIRE B., L'EXPOSITION-EXPÉRIENCE...</b>	<b>132</b>
I. <i>FAIRE CORPS</i> : OMBRE DE LA VAPEUR, LE NUAGE MÉTALLIQUE QUI FAIT « ESPACE ».....	135
II. <i>FAIRE CORPS</i> : <i>XYZT</i> , <i>ANAMORPHOSE TEMPORELLE</i> , LE JEU DU MIROIR	146
III. <i>FAIRE CORPS</i> , <i>XYZT</i> , NUÉES MOUVANTES .....	157
IV. <i>FAIRE CORPS</i> , <i>CORE</i> , LA PIÈCE CONTEMPLATIVE.....	162

V. FAIRE CORPS, XYZT, PAYSAGES ABSTRAITS .....	171
SYNTHÈSE .....	184

### **3<sup>ÈME</sup> PARTIE**

---

<b>CHAPITRE 1 : DE LA SIMPLE INTERACTION À UNE PARTICIPATION CORPORELLE TOTALE .....</b>	<b>186</b>
I. L'ŒUVRE INTERACTIVE À L'ÉPREUVE DU CONTEXTE SPATIO-TEMPOREL .....	187
II. VERS UN RÉEL VIRTUALISÉ ET UN VIRTUEL RÉALISTE .....	204
III. LE MONDE DES IMAGES DANS LA PRAXIS ET LA <i>POÏESIS</i> .....	219
IV. LA CORPORÉITÉ SPECTATORIELLE, VECTEUR MÉDIATEUR.....	225
V. L'INTERACTION SENSORIELLE, DE POINT DE VUE ARTISTICO-TECHNIQUE .....	239
SYNTHÈSE .....	257
<b>CHAPITRE 2 : LE CORPOREL À L'ÉPREUVE DES EXPÉRIENCES PERFORMATIVES.....</b>	<b>258</b>
I. LE RETOUR DE LA CORPORÉITE, UN MYTHE ?.....	260
II. LA CORPORÉITÉ SPECTATORIELLE, VECTEUR MÉDIATEUR .....	273
III. LE PRINCIPE ÉNACTIF VARELIEN .....	286
IV. L'APPROCHE EXPÉRIENTIELLE DE L'ŒUVRE INTERACTIVE VERS L'ACTION CORPORELLE CRÉATRICE : .....	290
V. L'EMPATHIE, CE CHAMP EXPÉRIMENTAL .....	307
SYNTHÈSE .....	317
<b>CONCLUSION.....</b>	<b>321</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE .....</b>	<b>333</b>
<b>LISTE DES FIGURES.....</b>	<b>355</b>
<b>TABLE DES MATIÈRES .....</b>	<b>359</b>

Je dédie mon travail de recherche aux aspirants-chercheurs en art médiatique contemporain.



## Remerciements

« L'art est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art »

Robert FILLIOU

Le paradoxe le plus vivant dans l'expérience d'écriture d'une thèse de doctorat réside spécialement dans la solitude qu'elle exige, étroitement mêlée au soutien des proches sans qui ce travail n'aurait pas pu se terminer.

J'aimerais offrir ma plus sincère reconnaissance à mes deux directeurs de thèse. Je vous remercie de m'avoir épaulée et accompagnée dans ce périple chemin où la patience, la mélancolie et la joie étaient nos premiers guides.

Je tiens à remercier mes deux directeurs de thèse qui m'ont permis d'entreprendre une recherche dont j'ignorais au début l'envergure qu'elle allait revêtir au fil du temps et qui m'ont permis de transformer un projet de cœur en réalité.

Merci à M. GMACH qui m'a beaucoup donné et m'a initiée à l'univers de la formation et de la pédagogie à l'École d'Architecture de l'Université Ibn Khaldoun. Il était et est le facilitateur de cette recherche en m'accordant sa confiance absolue et pour cela je le remercie infiniment.

Merci à M. LAGEIRA à sa formation inspirante qui m'a fait parvenir aux perles de ma recherche et à sa confiance indéfectible. C'est une personne formidable que j'ai connue lors de mon master 2 en 2014 et qui a gentiment accepté de diriger ma thèse de recherche. Je le suis aussi reconnaissante pour le temps passé à relire cette thèse.

Je vous remercie, mes chers directeurs, d'avoir partagé avec moi une vision autre que la mienne faisant éclore toute la puissance tant philosophique qu'heuristique de ce travail de recherche. Je ne connais pas beaucoup d'émotions plus intenses que cette gratitude-là.

J'exprime également ma gratitude infinie pour toutes les personnes qui m'ont aidée de près ou de loin pour achever ce travail de recherche qui, grâce à elles, a été en mesure d'aller au bout de ses promesses.

Je remercie les membres du jury pour l'intérêt porté à mon travail.

Merci aux artistes Anaïs et Grégory du couple *Scenocosme* qui m'ont aidée à nourrir mon travail et à étoffer mes idées et mes investigations.

De grands mercis...

À tous mes amis qui font de l'amitié un espace vital dans lequel j'ai de la chance d'être solidement épaulée et fortement soutenue. Merci à Sabrina, Emna, Léa, Ramla, Evgeniya, Carmen, Clément, Moutie, Hanene, Alain, Bechir, Maha, Myriam, Ola et Heni. Mon corps entier se sent envahi par l'envie puissante et bouleversante de dire « Merci ».

Merci à tous ceux qui me font vivre chaque jour mes modestes pensées.

À ma meilleure amie Amal pour son soutien, sa bienveillance, ses conseils et ses encouragements quotidiens.

À ma sœur qui m'a toujours appris la précision et la rigueur qui sont, selon moi, indispensables dans la vie professionnelle.

À mes **parents** pour leur amour inconditionnel et pour avoir sans cesse manifesté leur confiance, dans mes choix et mes décisions. Confiance qui m'a suivie et soutenue dans toutes mes digressions scientifiques et notamment artistiques.

« La formation est un voyage ouvert qui ne peut être anticipé, et un voyage intérieur, un voyage où on se laisse affecter dans ce qui nous est propre, où l'on se laisse séduire et requérir par ce qui advient. L'enjeu ici c'est soi-même, la constitution de ce que l'on est, la déstabilisation et l'éventuelle trans-formation de soi-même<sup>1</sup> ».

Jorge LARROSA, 1998.

---

<sup>1</sup> Jorge LARROSA, *Apprendre et être : langage, littérature et expérience de formation*, Paris, E.S.F Collection Pédagogies/ Essais, 1998, p. 48.

## I. LE CHAMP DE LA RECHERCHE

Aux plans épistémologique et méthodologique, cette recherche est de type interprétatif et d'inspiration phénoménologique et herméneutique. Elle s'ancre dans une approche paradigmatique empirique et donne accès à divers points de vue philosophiques et artistiques *dans une quête de sens et de connaissances tacites contenus dans son expérience* [Pierre Vermersch, 2000] permettant l'engagement et la participation du chercheur dans le processus d'élaboration. Mon approche et la manière dont je me suis emparée de ce projet m'ont permis en l'occurrence de vivre les œuvres artistiques.

C'est une démarche dans laquelle mon implication personnelle est entière, la prise de distance par rapport au sujet que je traite relève à mon sens de l'illusion intellectuelle [...] Comme l'a bien vu Nietzsche ; un philosophe « se trahit » toujours dans son œuvre, aussi abstraite soit-elle. Mais une telle trahison devient révélation si elle est lucidement assumée.

Parce que tout simplement le chercheur adopte une attitude « où il s'implique avec toute son existence, avec sa finitude et son angoisse, avec ses contradictions internes et son désespoir, avec les forces de guérison qui agissent en lui et dans sa situation sociale<sup>2</sup> ».

Ma recherche s'ouvre donc sur un dilemme relatif au statut du spectateur. Une étude qui se consacre prioritairement à son schéma corporel dans l'œuvre médiatique. En conséquence, le choix des références bibliographiques, théoriques et celui du *corpus* sont parfaitement justifiés et évolutifs.

Repenser son statut spectatorial et s'interroger sur sa corporéité et sa sensorimotricité revient à nous pousser vers les travaux en épistémologie du corps de Didier Anzieu, en neurophysiologie de la perception du corps en acte d'Alain Berthoz, en neurobiologie de Francisco Varela ainsi qu'en phénoménologie de Maurice Merleau-Ponty. Mes interrogations m'ont également poussée vers des lectures notamment sur l'art vidéo d'Anne-Marie Duguet, Martha Rosler et Monique Maza et sur l'art numérique de Roy Ascott, Jean-Louis Weissberg et Edmond Couchot.

Ainsi, mes sources premières étaient à la fois écrites par des philosophes, des neurophénoménologues et des critiques d'art laissant entrevoir une large pluridisciplinarité en vue de bien cerner mon sujet. Ceci reste également valable pour mon *corpus* qui est

---

<sup>2</sup> Paul TILLICH, *Théologie systématique*, Volume 1, Les éditions du Cerf, 2000, p. 42.

rigoureusement sélectif et minutieux au niveau des œuvres à étudier et qui a évolué au fil de mes travaux de recherches. Qu'il s'agisse d'une installation vidéo ou d'une œuvre immersive ou interactive, elles visent toutes à ouvrir la perception de l'image vidéo ou du moins l'image en mouvement à des effets cognitifs que ni le cinéma ni la photographie ne permet d'atteindre. Elles ne cessent non plus de cibler le corps spectatorial. Ce corps en acte, en performance ou en performativité, nous amène à remarquer que l'étude de l'œuvre ne doit pas se limiter à l'étude de son extériorité mais plutôt à son impact en nous, à la dynamique interne qu'elle engendre dans notre propre corporéité.

C'est dans ce contexte, des questions redoutables et inévitables surgissent. Comment se déclinent ces transformations technologiques sur le corps spectatorial ? Comment impactent-elles de près ou de loin sa sensorialité ?

En creux, comment ces nouvelles formes artistiques peuvent-elles aussi surmonter le choc pandémique qui touche le monde depuis 2020 ? Et par quoi le *geste interfacé*<sup>3</sup> ou *appareillé* selon les termes de Weissberg fait-il sens pour le spectateur-performeur ?

La thèse proposée touche donc au nœud le plus intime de notre subjectivité celui qui nous unit à l'espace et au monde : le corps.

Afin de tenter de répondre à cette question difficile, je suggère de mener par moi-même l'aventure de participant-chercheur comme première phase vers une quête des sens, vers une expérience perceptuelle hors du commun. À l'aide de ma formation pluridisciplinaire en design d'espace et en esthétique, j'ai essayé de traiter tous ces questionnements.

---

<sup>3</sup> Jean-Louis WEISSBERG, « *CORPS À CORPS*, A propos de La morsure, CD-Rom d'Andréa Davidson », in Barboza, P., Weissberg, J-L., (Dir.), *L'image actée, Scénarisations numériques, parcours du séminaire, l'action sur l'image*, Paris, Harmattan, 2006, pp. 59-60.

## II. INTRODUCTION GÉNÉRALE

Face à la mutation profonde des pratiques artistiques que nous traversons actuellement, il devient pressant de penser la thématique de la sensorialité dans l'art interactif médiatique. Comment vivre cet art sensoriellement ? Comment se manifeste cette part sensible dans le statut spectatorial ? Peut-on « vivre sans » ?

Dans le cadre de mon investigation, je me suis, en premier lieu, interrogée sur le pouvoir immersif interactif des œuvres découlant des hypothèses. Comment un tel pouvoir pourrait être source d'une expérience esthétique vis-à-vis du spectateur ? Comment l'espace artistique, de son côté, contribue-t-il au bon déroulement de l'œuvre ? Comment peut-il aussi exiger et tant impliquer son spectateur dans le processus artistique : l'incitant à se mouvoir, à déambuler dans l'espace afin de percevoir l'œuvre en totalité et vivre l'expérience pleinement.

Je me suis interrogée en second lieu sur la manière dont une simple œuvre interactive, pourrait provoquer un tel ébranlement affectif chez le corps spectatorial. Comment une simple interaction avec une machine pourrait entraîner autant de « dégâts » sensoriels en affectant sa corporéité et son *habitus* sensori-moteur ? Comment pourrait-elle impacter sa réaction et son agissement face à l'œuvre, modifiant après coup son expérience esthétique ?

Là réside ma principale problématique.

À ce stade, je pense que ce sont les processus d'immersion et d'interaction qui assurent l'implication du spectateur lui offrant l'occasion de vivre une expérience esthétique hors du commun, de modifier le milieu artistique qu'il abrite. Le résultat artistique dépendrait donc du degré d'implication corporelle du spectateur vis-à-vis du processus performatif et de son implication avec l'espace.

Je pourrai alors émettre l'hypothèse suivante : l'expérience esthétique change en fonction des conditions artistiques offertes par le *medium* artistique.

Je reviendrai en détail, dans la première partie de la thèse, sur les problématiques et les hypothèses mentionnées brièvement ci-dessus. Cette première partie éclairera ma méthodologie de recherche et mon cadre contextuel afin de comprendre mon champ d'étude

jusqu'à l'élaboration de la problématique, les hypothèses et enfin les objectifs de la recherche et le *corpus* à étudier.

Quant à la deuxième partie de mon travail, afin qu'il soit assez méthodique, je vais m'appuyer tout au long de ma recherche sur le schéma de Jean-Jacques Nattiez<sup>4</sup> qu'il a élaboré dans son livre *Fondements de la sémiologie de la musique*. Il y explique la tripartition de Jean Molino<sup>5</sup> présentant de prime abord une phase de procès poïétique créateur de l'œuvre. En appliquant cette méthode, je vais m'intéresser dans la deuxième partie de ma thèse au parcours de genèse de l'œuvre médiatique, par son contexte de création, les raisons de sa genèse et ses différentes catégories.

Pour clôturer la deuxième partie, je traiterai la relation qui relie l'œuvre et le spectateur avec l'espace artistique. Notons que cette dimension spatiale par sa matérialité ou son immatérialité, est toujours présente dans l'environnement artistique. En résumé, il s'agit d'un art relationnel qui sollicite l'implication et l'intervention du spect-acteur<sup>6</sup> sur le dispositif artistique.

Alors que dans la troisième partie de mes travaux, j'aborderai la phase du procès esthétique de la réception. Cette phase concerne le niveau perceptif, interprétatif et celui du jugement de notre cher spectateur dont je vais octroyer son statut dans certaines situations face à l'œuvre consommée. Il s'agit de la phase clé de ma recherche, le cœur même de notre thèse qui aborde l'étude de la réception de l'œuvre sensorielle. En tant que designer-chercheuse, mes champs de recherche et mes investigations concernent surtout sur cette étape de réception et ses traces sur le corps spectatorial en tant que système sensorimoteur. Le traitement d'une telle étude me semble utile et nécessaire afin d'essayer de saisir l'œuvre en sa totalité de la part de son spectateur et de comprendre au mieux l'accueil du public face à ce genre de création participative. C'est pour cette raison qu'une grande partie de ma recherche lui sera réservée *a posteriori*.

Afin de circonscrire ce schéma structurel sur un modèle du processus artistique, j'ai choisi d'expérimenter avec quelques installations interactives dont je vais justifier postérieurement le choix dans le *corpus*. S'appuyer aussi sur des œuvres immersives

---

<sup>4</sup> Jean-Jacques NATTIEZ, *Fondements de la sémiologie de la musique*, Paris, Union générale d'éditions, 1975, p. 52.

<sup>5</sup> Jean MOLINO, « Fait musical et sémiologie de la musique », *Musique en jeu*, numéro 17, Paris, seuil, Janvier 1975, pp. 37-62.

<sup>6</sup> Jean-Louis WEISSBERG, *Présence à distance*, L'Harmattan, Paris, 1999, pp. 207-238.

performatives me semble un moyen efficient afin pour aboutir à des résultats convaincants et de réussir à répondre à mes questions.

Pour ce faire, je vais analyser l'œuvre *in situ*, *Alter bahnhof video walk*, découlant des « *The Walks* » (Les Promenades) relevant d'un genre nouveau inventé et pratiqué par l'artiste canadienne Janet Cardiff. Le principe de ces œuvres, est de proposer au spectateur une promenade vidéo sous forme de parcours audio dans des lieux variés à partir d'une écoute binaurale. « *The Walks* » de Cardiff représentent en effet, un mélange de technologie et de réalité, de passé et de présent, de virtuel et d'actuel, de spectres et d'êtres vivants. Je vais aussi analyser les expositions immersives de Van Gogh et de Klimt à l'Atelier des Lumières. Il s'agit d'un épuré de peintures et de formes, transformant leurs tableaux en une farandole représentative de couleurs et de lignes qui se projettent sur les différentes parois d'une salle.

Et pour finir, je vais me tourner vers d'autres œuvres relevant du numérique qui sont *Metamorph*y et *La Maison sensible* du groupe stéphanois Scenocosme conçue en 2013 et *Faire Corps* du couple français Adrien M. & Claire B. représentant des œuvres interactives immersives visuelles et sonores, conçue entre 2011 et 2020. Le spectateur est invité à toucher, à explorer et à s'immerger dans le cœur de l'installation créant une sorte d'ambiguïté entre un espace physique réel et un espace virtuel généré par des dispositifs numériques. Dans ces créations, les reflets réels se confondent avec les images virtuelles donnant l'illusion d'une réalité déformée.

Habituellement, l'étude de ce genre d'œuvres, notamment celles conçues par ces artistes, privilégie l'étude de la composante temporelle quant aux autres composantes s'étalant sur toute une section. Mais, je vais, grâce à ma formation de designer-espace, rompre cette habitude et contrer cette tradition en défendant la composante spatiale qui abrite ce genre de dispositifs. Et bien que les lignes directrices de ma recherche virent plus vers l'étude du processus de réception de l'œuvre, je ne peux passer outre cette dimension spatio-temporelle qui joue un rôle prépondérant dans les œuvres des arts médiatiques. Ce facteur fort emblématique qui découle du *direct* et qui entre en interférence avec l'espace palpable et virtuel représente le pilier de l'œuvre, le vecteur dont dépendent l'artiste et le spectateur. En son absence, l'installation n'existerait même pas...

En effet, l'expérience du spectateur s'organise autour de ce laps de temps spatialisé qui se dilate dans l'environnement de l'œuvre. Une fois que l'œuvre est installée, elle s'articule autour d'un espace-temps virtuel, créé par le spectateur-intervenant et d'un espace-



temps réel, celui du dispositif plastique. Elle représente en effet, des espaces médiatiques pluriels, en perpétuelle métamorphose, des espaces hétéroclites...

Entre les cinq œuvres étudiées, celle de Cardiff, de Scenocosme et d'Adrien M. et Claire B., ou des expositions immersives de Van Gogh et de Klimt, qu'elle soit une promenade vidéo ou une installation performative voire un environnement installatoire immersif, au-delà des liens d'affinité ou d'éventuelles ressemblances, je vais montrer lors de ma recherche qu'elles convergent en quelques modalités artistiques communes. En effet, ces cinq œuvres performatives témoignent de manière claire et pénétrante d'une composante commune et fondamentale qui est celle de la composante spatio-temporelle. Dans ce contexte, j'appellerai certaines conceptions théoriques de Bergson concernant la perception du temps qui pourraient interférer dans l'ensemble de mon *corpus*.

Qui plus est, une recherche qui se limiterait à la relation entre l'installation vidéo et la dimension spatio-temporelle resterait évasive, fade et plane n'abordant pas les multiples affects, effets et sensations qu'elle engendrerait lors du processus interactif avec le corps du participant.

Il me semble donc plus lucide de traiter tous ces éléments en même temps en vue d'établir une bonne perception de l'apport des médias dans l'art contemporain et de décortiquer toutes les modalités de la jonction du sensationnel et du sensoriel plausibles lors de l'interaction.

Afin de bien mener ma recherche, et pour qu'elle soit globalisante en touchant tous les aspects du processus artistique interactif, je vais franchir, comme je l'ai évoqué plus haut, le pas de l'expérimentation en tant que chercheuse-spectatrice. Je vais risquer la pratique artistique et m'impliquer dans la performance et la scénographie du côté de l'artiste-producteur. À travers cette aventure, je vais expérimenter par moi-même et essayer de vivre pleinement l'œuvre d'art sensorielle afin de compléter le tableau artistique. Armée de théorie, la thèse va articuler par la suite l'axe pratique de la performance pour qu'on ait vers la fin un processus de recherche assez complet. Bien outillée d'instruments empiriques découverts tout au long de ma recherche, et des résultats de l'étude comportementale de l'expérience esthétique, j'ai pu saisir par la suite une bonne approche artistique performative. Cette phase m'a menée *a posteriori* à tirer d'autres conclusions et a pu me conduire à d'autres horizons que je n'ai pas rencontrés au cours de mon enquête.

Cette approche artistique tournant autour de la corporalité performative a pu me servir par la suite de principe prolifique afin de restructurer la réflexion esthétique dans le champ de l'art des nouveaux médias. Elle pourrait même constituer une sorte de passerelle reliant les différentes plateformes artistiques où le corps est à l'épreuve des arts médiatiques.

## 1. Problématique

Au début de ma recherche, j'ai essayé de recentrer mon travail sur une catégorie de dispositifs interactifs sans interface, des dispositifs qui nous rappellent bien les installations vidéo et leur origine débutant avec l'artiste coréen Nam June Paik. Une pensée qui m'a inévitablement conduite à l'étude de l'art vidéo, à l'art numérique par la suite, focalisant sur ses dispositifs immersifs interactifs et sur le pouvoir réflexif qu'ils engendrent sur le corps spectatorial. Je me suis demandée d'abord comment certaines œuvres pouvaient être qualifiées d'interactives malgré l'absence d'interfaçage. Comment un spectateur impliqué réagissait-il face à de telles œuvres ?

Ensuite, j'ai décidé d'orienter mon travail vers une autre catégorie d'œuvres sollicitant une interface pour leur déploiement. Je me suis alors interrogée comment une œuvre interactive, un dispositif technologique pourrait-il provoquer un tel ébranlement affectif chez le corps spectatorial. Comment une simple interaction avec une machine pourrait-elle entraîner autant de « dégâts » sensoriels en affectant sa corporalité et son *habitus* sensori-moteur ? Comment pourrait-elle impacter sa réaction et son agissement face à l'œuvre modifiant après coup son expérience esthétique ?

Là réside ma principale problématique.

Aussitôt que le corps s'immerge et interagit avec l'œuvre technologique performative, toute la place est faite au processus de l'expérience esthétique. C'est dans ce contexte, qu'une autre question surgit : comment se déclinent ces transformations technologiques sur le corps spectatorial ? Comment impactent-elles de près ou de loin sa sensorialité ? Et en quoi le *geste*

*interfacé*<sup>7</sup> ou *appareillé* selon les termes de Weissberg fait-il sens pour le spectateur-performeur ?

Par ailleurs, l'absence d'interfaçage dans trois de mes cas d'études est bien réfléchie. Dans le sens où l'on peut vérifier si l'immersion pourrait être totale dans ces cas malgré cette distanciation. Il s'agit en effet, d'exemples artistiques qui « impliquent corporellement le visiteur dans la révélation de l'œuvre<sup>8</sup> » n'ayant pas recours à une interface technologique ni à manipuler ni à tâter.

Seulement, cette distanciation impacterait-elle l'aboutissement du processus immersif ?

Par contre, à travers le cas d'étude constituant une œuvre interactive nécessitant une interface à manier de la part du spectateur-participant, je vais vérifier si ce genre artistique assurerait une immersion spectatorielle totale et engendrerait une implication corporelle plus forte ?

## **2. Hypothèses**

Face à toutes ces problématiques, j'é mets les hypothèses suivantes : c'est l'espace de l'environnement artistique qui conditionne les propriétés d'action du spectateur, c'est-à-dire que l'espace artistique incluant l'œuvre interactive est celui qui pose des conditions d'agir à l'intervenant investi. S'adaptant à la situation, le corps se dote de nouvelles habiletés et interagit avec lui.

En même temps, je suppose aussi que c'est l'action spectatorielle qui conditionne l'existence de l'espace-environnement artistique, c'est-à-dire que le corps du spectateur, une fois impliqué, devient un instrument expérientiel : il perçoit l'œuvre, la reçoit, agit pour enfin en créer une nouvelle à sa manière.

---

<sup>7</sup> Jean-Louis WEISSBERG, « *CORPS À CORPS*, À propos de La morsure, CD-Rom d'Andréa Davidson », *Op. cit.*, *ern* p. 59-60.

<sup>8</sup> Nathanaëlle RABOISSON, *Du renouveau esthétique dans l'expérience d'un environnement immersif*, dans *Corps et immersion*, (dir) Catherine BOUKO, Steven BERNAS. Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2012, p. 59.

### III. MÉTHODOLOGIE DE TRAVAIL

« L'heuristique est la position de recherche où l'ontologie (je suis)  
est la plus associée à l'épistémologie (je connais). »

Claude Carrier,

*L'expérience du rapport à soi lors d'un changement actualisant*, 1997.

Tout au long de mes travaux de recherche, je me suis fondée sur la démarche de recherche heuristique de Moustakas, le psychologue d'approche humaniste qui s'appuie sur six phases ; soit l'élaboration de mon projet d'étude et la problématisation dont mon engagement, en précisant le *corpus*, la collecte des différentes données et les différents modes d'analyse mis en œuvre avec un soupçon de subjectivité inconsciente. La seconde phase constitue l'immersion durant laquelle j'étais absorbée par le projet de recherche de manière à faciliter l'incubation qui n'est que la troisième phase. À travers cette dernière, j'ai commencé à explorer les différentes pistes par ma propre expérience interactive avec l'objet artistique en question. En m'engageant dans ces recherches et cette démarche heuristique, je me suis retrouvée « en quête de soi, un dialogue avec soi et une découverte de soi<sup>9</sup> », selon les termes de Varela, une démarche qui va de pair avec *l'auto-poïétique*<sup>10</sup>. L'engagement dans une telle démarche réflexive et heuristique m'a permis d'explorer une discipline peu connue à mes yeux.

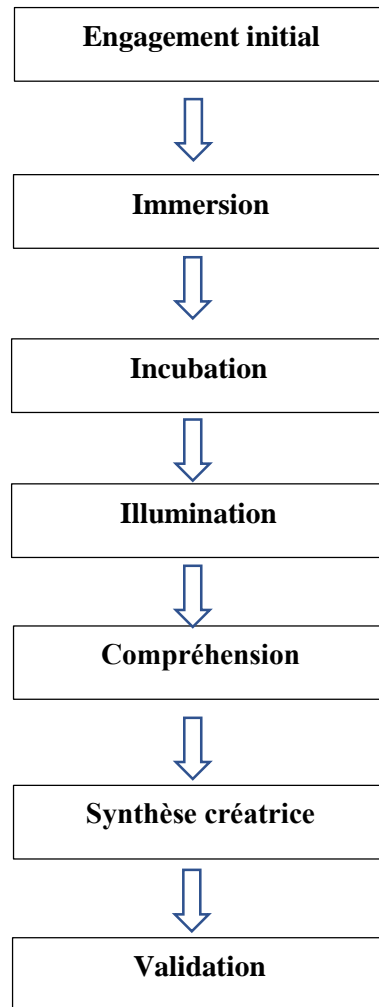
Quant à la quatrième et cinquième phases, elles sont définies par l'illumination et la compréhension au cours desquelles j'ai commencé à comprendre, à clarifier, à intégrer les concepts clés et mes découvertes et à interpréter les différentes données de ma recherche.

*In fine*, la sixième phase consiste, selon Moustakas, à la synthèse créatrice en communiquant les découvertes et les articulant de façon à les extraire au service de la synthèse.

---

<sup>9</sup> Clark MOUSTAKAS, « *Heuristic research involves self-search, self-dialogue, and self-discovery* » : MOUSTAKAS Clark, « Heuristique research : Design and methodology », in SCHNEIDER J. Kirk, BUGENTAL F. T. James, PIERSON J. Fraser (dir.), *The handbook of humanistic psychology: Leading edges in theory, research and practice*, Thousand Oaks, Sage, 2001, p. 263.

<sup>10</sup> Richard CONTE, « Editorial », *Plastik*, n° 1, 2001, pp. 2-7.



**Figure 1:** Schéma explicatif de la méthode de recherche heuristique adoptée de Moustakas (1990)

Au cours de mon parcours doctoral, je suis passée par des moments de perdition et d'errance durant lesquels je me suis arrêtée pour regarder et observer, car « Il ne faut pas toujours écrire ni toujours lire, [...] il faut tempérer la lecture par l'écriture, et réciproquement, de telle sorte que la composition écrite mette en corps (*corpus*) ce que la lecture a recueilli », selon les termes de Sénèque dans sa lettre 84.

J'ai eu besoin d'opter pour une tournure sensible pour m'aider à voir plus clair et à vivre corporellement et personnellement ces œuvres interactives singulières. Je me trouvais encline à performer face à des œuvres interactives immersives et au contact d'autres spectateurs dans certains cas au service de ma recherche doctorale. Il s'agit d'une démarche empirique qui a facilité d'une part, le dialogue entre le chercheur en tant qu'observateur, performeur et analyste, et l'objet d'art en question et d'autre part, entre le chercheur et lui-même, pour qu'il se regarde, se cherche et se retrouve de nouveau.

Mais comme le dit le chercheur Philippe Gauthier dans sa thèse de doctorat portant sur la conversion au contact du corps sensible : une recherche heuristique : « [...] si le corps "connaît" ce que la pensée ne sait pas encore formuler et si le corps est cette caisse de résonance qui donne le sentiment de justesse entre mon expérience intime et les mots que je découvre pour la nommer, comment m'outiller pour habiter ce corps et déployer toutes ses capacités heuristiques ?<sup>11</sup> ». C'est à ce type de questionnement que je vais essayer de répondre tout au long de mes recherches.

En effet, grâce à cette approche heuristique, je me sentais progressivement avancer dans une dynamique actantielle retrouvant l'ivresse, la stimulation et l'enthousiasme que j'avais perdus à un moment. Ceci a facilité aussi l'approche interprétative en me référant, bien sûr, aux influences théoriques, esthétiques et philosophiques. Car un tel terrain artistique et de telles expériences interactives et participatives exigent du chercheur-intervenant d'embrasser à la fois de la complexité dans ses mouvements, de la largesse dans ses observations et de la profondeur dans ses conclusions. Il s'agit d'une démarche de conceptualisation progressive insufflée d'une forme de subjectivation inévitable. Ce contact avec l'objet artistique m'a

---

<sup>11</sup> Philippe GAUTHIER, *La conversion au contact du corps sensible : une recherche heuristique*, (Thèse de doctorat), Université Fernando Pessoa, 2015.  
En ligne : [https://www.cerap.org/sites/default/files/public-downloads/these\\_jpgauthier\\_2015\\_0.pdf](https://www.cerap.org/sites/default/files/public-downloads/these_jpgauthier_2015_0.pdf)

permis aussi d'élucider quelques subtilités et de découvrir certains enjeux oubliés. Cela m'a permis en aval de comprendre consciemment le processus interactif, d'analyser les moindres détails de ce paradigme performatif et de scruter le monde du Sensible en ouvrant de nouvelles brèches de création. Et comme l'explique Ève Berger :

« Le point d'appui de conscience est ainsi, en lui-même, un acte de rupture, d'arrêt, touchant à la fois le rapport naturel que j'entretiens avec le monde ou avec moi-même et, par là même, le flux de l'exercice habituel et machinal de la pensée. C'est toute l'activité de l'esprit qui se trouve en suspension de ses élans premiers, automatiques, laissant place à une deuxième couche d'activité, plus profonde, plus libre, plus créatrice<sup>12</sup> [...]. »

Ces travaux se sont déclinés sur une période constituant une recherche « itinérante », articulés sur trois grandes parties dont chacune a deux chapitres. Et nous empruntons les termes du chercheur René Barbier dans « Le journal d'itinérance » : « Le journal d'itinérance constitue un véritable carnet de route dans lequel le sujet chercheur note ce qu'il sent, ce qu'il pense, ce qu'il médite, ce qu'il poétise, ce qu'il retient d'une lecture. »

La première partie de la thèse a traité l'étude des pratiques artistiques médiatiques ayant deux sections étudiant premièrement l'état de l'art des arts médiatiques et deuxièmement l'implication de la dimension spatiale dans l'œuvre médiatique.

Quant à la deuxième partie, elle s'est étalée sur trois chapitres dont l'un débat de l'étude expérientielle de la performance spectatorielle en se basant sur le premier cas d'étude *Metamorph*, et l'autre sur le sensoriel qui s'immisce dans la vie artistique. Au long de cette deuxième partie, j'ai essayé également d'analyser au mieux l'expérience performative du sujet-intervenant de point de vue sensoriel et perceptif en définissant les types d'immersion, leurs paramétrages et leurs enjeux dans les différentes sous-sections.

Comme je l'avais mentionné plus haut, dans le second chapitre de la deuxième partie, j'ai essayé d'explorer les pistes du sensoriel dans la vie artistique, d'une part en expérimentant les répercussions de l'immersion performative à travers un second cas d'étude : *Alter Bahnhof* de l'artiste canadienne Janet Cardiff. Ensuite, j'ai discuté l'épreuve de l'image dans les arts médiatiques performatifs en examinant les deux cas des expositions immersives de l'Atelier des Lumières de Gustave Klimt et de Van Gogh. Au niveau de cette sous-section,

---

<sup>12</sup> Ève BERGER, Didier AUSTRY, *Le chercheur du Sensible. Sa posture entre implication et distanciation*. Communication présentée au deuxième colloque international francophone sur les méthodes qualitatives, Université de Lille. Récupérée du site : [http://www.trigone.univ-lille1.fr/cifmq2009/data/CIFMQ\\_2009\\_austry\\_berger.pdf](http://www.trigone.univ-lille1.fr/cifmq2009/data/CIFMQ_2009_austry_berger.pdf). [Consulté le 09 mai 2019].

j'ai pu décortiquer les fondements de ces expositions comme la composante de l'espace et de la lumière à l'intérieur de l'environnement artistique. J'ai, de surcroît, fait indirectement une forme d'analogie avec d'autres objets artistiques interactifs.

J'ai ensuite clos la seconde partie par un troisième chapitre dans lequel j'ai épluché la question du corps, son rapport au monde à travers l'œuvre- l'expérience interactive : *Faire corps* du couple d'artistes français Adrien M. & Claire B. avec un arrière-plan phénoménologique. Cette expérience particulière que j'ai vécue a contribué à me faire voir de plus près le processus artistique et à expérimenter longuement son déploiement. Cette expérience qui m'a fortement marquée sensoriellement et corporellement, m'a aidée à élaborer une bonne synthèse, à dégager les apports et les contributions de telles expériences implicatives participatives et à pouvoir mener l'étude comportementale du spectateur-participant sur site. Cette étude comportementale face à des œuvres interactives, constitue inéluctablement l'élément fondamental de ma recherche doctorale : la relation entre le corps spectatorial et l'objet d'art performatif. Prenons alors ces bases à bras le corps et aventurons-nous dans ce maelström d'expériences performatives.

En faisant partie du processus artistique en tant que composante participative, j'étais à la fois sujet en acte dans la réalité, dans la concrétude et la complexité du monde artistique qui constitue une partie de mes travaux de recherche. Et comme le dit le psychologue Peter Eric Craig : « Au moment où je vis ce processus d'immersion, j'utilise toutes les ressources disponibles. J'écoute et j'observe. Je réagis selon mes intuitions<sup>13</sup>. » La posture en première personne reste en *adéquation avec mon approche de type heuristique et d'inspiration phénoménologique* et constitue la base de l'expérience vécue. Il s'agit aussi d'une démarche qui prend racine à partir d'une expérience sensorielle vécue « fondée sur un *continuum* polysensoriel variable ». Pour ce faire, je me suis appuyée sur le modèle heuristique et ses différents principes intrinsèques du chercheur Moustakas auxquels je me suis référé précédemment.

C'est pour cela que la troisième grande partie de la thèse a porté, dans un premier chapitre, sur l'interaction artistique de point de vue artistico-technique entre la *praxis* et la *poïesis* dont l'influence du contexte spatio-temporel et les cadres de référence. Quant au

---

<sup>13</sup> Peter Eric CRAIG, *The heart of the Teacher: A Heuristic Study of the Inner World of Teaching*, Boston, Boston University, School of education, 1978, p. 24.



deuxième chapitre de la dernière partie, il a porté sur l'interaction artistique de point de vue spectatorial et, plus précisément, sur le plan corporel et sensoriel, entre la corporalité et la corporéité du sujet-intervenant.

Après ce temps de recherches, j'ai conclu ma thèse en évoquant les points marquant mes travaux de recherche, les apports essentiels de ma démarche ainsi que les éventuelles pistes que je voudrais suivre ultérieurement, car elles offrent de nouvelles perspectives ou approfondissements qui laissent présager un jeu réflexif intéressant.

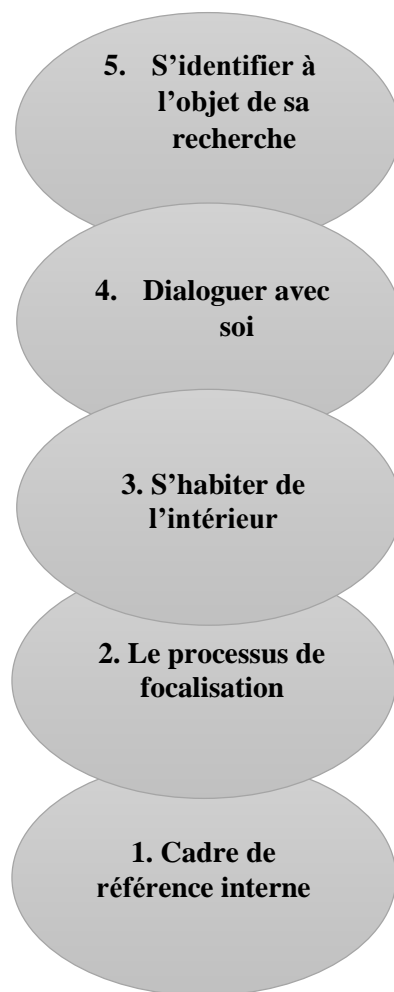
Sans nul doute, ce travail de recherche m'a permis de valider certaines hypothèses émises au début de mon approche, d'en infirmer d'autres et de faire certaines observations.

Toute la richesse de ce mode heuristique dépend tout de même de la relation instaurée entre le chercheur, son expérience du monde et l'expérience qu'il « produit » ou qu'il vit avec l'œuvre performative. En effet, avant d'entreprendre le modèle heuristique, j'ai adopté des attitudes essentielles pour ma recherche en suivant le modèle de Moustakas.

Conformément à son schéma, j'ai d'abord identifié mon projet de recherche qui n'est que l'étude comportementale du spectateur face aux œuvres interactives et immersives. Ensuite, j'ai entrepris un dialogue avec moi-même concernant toutes les interrogations qui m'habitaient, parce que c'est moi-même qui vais vivre l'expérience en tant que chercheuse-participante. Je suis passée alors de la simple immersion jusqu'à vivre l'expérience avec tout mon corps et tous mes sens. Le maître de l'expérience qui n'est que mon corps et qui *connaît davantage que ce la tête comprend*, selon Polanyi, essaye dans un troisième temps, de s'habiter de l'intérieur et d'être très attentif et très vigilant par rapport à tous les détails qui concernent l'objet artistique à étudier. Ceci m'a conduite à l'étape suivante qui n'est que le processus de focalisation durant lequel, je me suis concentrée sur les réactions de mon corps afin de mieux décortiquer mon ressenti et mes réactions intérieures. Dans la dernière étape, toujours selon Moustakas, en pénétrant l'expérience artistique et complètement saisie par l'objet d'étude, je me suis fiée inconsciemment à mes expériences antérieures constituant mon cadre de référence interne, un d'héritage qui a inéluctablement rendu ma démarche féconde en permettant l'émergence de réactions inattendues et d'avancées imprévisibles.

En étudiant ce genre d'œuvres d'art médiatique, je ne peux pas omettre l'impact de ma rencontre et de mes échanges avec le public et avec l'objet d'art en question. En effet, leurs

réponses émotionnelles suite aux événements m'a considérablement aidée et a servi aussi à trouver le maillon manquant. De surcroît, la documentation, les articles de recherches, certains sites ainsi que le comité artistique auquel j'ai fait appel, ont représenté pour moi, un groupe d'alliés intellectuels et artistiques.



**Figure 2:** Les principes intrinsèques de la démarche heuristique :  
la Méthode de Moustakas

« L’herméneutique philosophique est un phénomène d’interprétation en tant que processus existentiel de compréhension de quelque chose d’autre. »

Fernand Couturier, *Monde et être chez Heidegger*, 1970.

## 1. Objectifs

Se pencher sur une telle étude va aussi nous permettre de comprendre l’expérience de l’environnement artistique performatif. Plus qu’une œuvre-objet, l’artiste crée tout un environnement artistique adapté à son œuvre ébranlant les codes traditionnels de l’esthétique au profit d’une implication corporelle du spectateur lui assurant un nouvel état d’expérience, un nouvel état d’agir, de nouvelles conditions de son expérience esthétique.

Dans cette optique, je vais essayer de définir le comportement spectatorial dans ce genre de dispositif afin de pouvoir distinguer et identifier ses spécificités comportementales vis-à-vis de cette œuvre-environnement. De là, je vais essayer de dégager un paradigme cognitif sur lequel s’appuierait l’action du spectateur au cours de l’expérience artistique.

Mon ambition à travers tout ce travail de recherche est de fournir une méthode empirique servant d’instrument expérientiel fondée sur la théorie de Varela. Une méthode qui va constituer un moyen efficace pour mieux appréhender les œuvres interactives actuelles (vidéographiques ou numériques) et pour mieux prévoir les considérations et les réactions du public face à ce genre d’œuvres.

## 2. Corpus artistique à étudier

Se tourner vers une véritable traversée d’œuvres performatives serait pour moi la meilleure solution pour me guider dans ma recherche. Ces œuvres interactives consistent en des œuvres installatoires : *La maison sensible* et *Metamorphose*, les fruits de la collaboration des deux couples artistiques Scenocosme et LYM. Il s’agit de deux installations interactives qui ont le pouvoir d’augmenter un espace physique ainsi que la relation que le spectateur peut avoir avec un environnement délicat<sup>14</sup>. Je vais me référer aussi à l’œuvre *Faire Corps* du couple français Adrien M. & Claire B. représentant des œuvres interactives immersives

---

<sup>14</sup> Disponible sur : [http://www.scenocosme.com/maison\\_sensible.htm](http://www.scenocosme.com/maison_sensible.htm)




visuelles et sonores, conçue entre 2011 et 2020. Le spectateur est invité à toucher, à explorer et à s'immerger dans le cœur de l'installation créant une sorte d'ambiguïté entre un espace physique réel et un espace virtuel généré par des dispositifs numériques. Dans ces créations, les reflets réels se confondent avec les images virtuelles donnant l'illusion d'une réalité déformée.

Pour finir, je vais analyser l'œuvre *in situ*, *Alter Bahnhof video walk*, découlant des « *The Walks* » (Les Promenades), une forme artistique nouvelle relevant du cinéma-peau pour la touche de fiction et de suspens qui en émane et de l'installation-spectacle pour l'aspect immersif performatif qu'elle requiert. L'artiste, par le biais de ces œuvres intrigantes *in situ*, propose des expériences perceptuelles, visuelles et auditives à ses spectateurs en les munissant d'un *ipod Touch*, d'écouteurs et d'une vidéo pour leur donner les instructions à suivre. Afin d'explorer l'œuvre, la seule possibilité qui leur est offerte est la marche. Nous voyons alors un spectateur qui déambule dans l'espace et s'interagit avec l'œuvre. Ces promenades immersives dont le parcours et le déroulement sont préprogrammés constituent des expériences esthétiques plénières pour les spectateurs intervenants. Je vais également analyser les expositions immersives projectives de Van Gogh et de Klimt à l'Atelier des Lumières. Il s'agit d'un épuré de peintures et de formes, transformant leurs tableaux en une farandole représentative de couleurs et de lignes qui se projettent sur les différentes parois de la salle.

Les cinq œuvres citées précédemment qu'elle provienne de Janet Cardiff ou de Scenocosme ou d'Adrien M. & Claire B, qu'elle découle d'une promenade vidéo ou de l'art numérique, renvoient toutes à la découverte de soi-même, au processus de la méditation, au trouble sensoriel, à la recherche identitaire par rapport au monde et à la sollicitation sensorielle du corps.

Ces exemples d'œuvres artistiques performatives constituant mon *corpus* vont me servir donc de moyens d'appui et d'instruments de recherche à travers lesquels je vais tester, expérimenter, vérifier et surtout essayer de soulever les interrogations inhérentes à ma thèse.

Dans un désir d'élargir mes recherches et de bonifier l'étape interprétative, je suggère aussi de revenir sur certaines habitudes cognitives, affectives et relationnelles en me fondant sur ma sensibilité ainsi que mon expérience.

<p><b>Le Corpus</b></p>	 <p>« Métamorphie » de Scenocosme</p> <p><a href="http://www.scenocosme.com/PDF/metamorphie_FR.pdf">http://www.scenocosme.com/PDF/metamorphie_FR.pdf</a></p>	 <p>« Alter Bahnhof Video Walk » du duo Cardiff et Miller</p> <p><a href="https://i.ytimg.com/vi/sOkQE7m31Pw/maxresdefault.jpg">https://i.ytimg.com/vi/sOkQE7m31Pw/maxresdefault.jpg</a></p>	 <p>« La maison sensible » de Scenocosme et LYM</p> <p><a href="http://www.lefest.org/wp-content/uploads/2015/09/P11401031.jpg">http://www.lefest.org/wp-content/uploads/2015/09/P11401031.jpg</a></p>
<p><b>Type</b></p>	<p>Installation spatialisée</p>	<p>Œuvre in situ, promenade vidéo de type audio-guide</p>	<p>Installation interactive visuelle et sonore</p>
<p><b>Objectifs</b></p>	<p>Étudier l'impact de l'œuvre interactive sur la corporéité spectatoirale et sur l'espace artistique</p>	<p>Fournir une méthode empirique servant d'instrument expérientiel</p>	<p>Comprendre la psychologie des espaces vécus.</p>
<p><b>Méthodes à employer</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entretien avec les artistes</li> <li>• Analyse comparative des différentes expositions</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observations</li> <li>• Analyse comparative dans des endroits différents</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observations</li> <li>• Analyse comparative des différentes expositions</li> </ul>

**Figure 3:** Tableau récapitulatif du *corpus* émis initialement pour la thèse

## **1<sup>ÈRE</sup> PARTIE**

# **L'ÉTUDE DES PRATIQUES ARTISTIQUES MÉDIATIQUES**

« Chaque nouveau média n'est que la matérialisation des rêves  
de la génération précédente<sup>15</sup>. »

Vuk COSIC (artiste du net-art)

---

<sup>15</sup> <https://artenrseau.wordpress.com/tag/joffrey-dieumegard/>

## I. ÉTAT DE L'ART DES ARTS MÉDIATIQUES

Les pratiques et les créations qui ont cours dans le champ artistique prouvent bien l'émergence d'une nouvelle esthétique. Ce sont réalisations nouvelles ; dont certaines découlent du monde de l'art et d'autres relèvent purement de la sphère technologique. Ces activités artistiques annoncent néanmoins un changement au niveau du paradigme communicationnel vis-à-vis de l'environnement et de l'humain en modifiant radicalement sa perception du temps et de l'espace. Il me paraît donc pertinent de poser quelques interrogations qui pourraient me servir de points d'appui.

Dans quel contexte ces formes artistiques ont-elles surgi ? De quoi leur esthétique est-elle faite ?

Face à ces interrogations, je me suis référée à quelques sources contemporaines qui m'ont été d'une aide précieuse comme les ouvrages collectifs *Esthétique des arts médiatiques* tome I et II, sous la direction de Louise Poissant, et l'ouvrage collectif *Le réel à l'épreuve des technologies : les arts de la scène et les arts médiatiques*, sous la direction de Josette Féral et Edwige Perrot.

Les arts médiatiques sont en effet apparus dans un contexte de prolifération et de remise en question tant sur la scène artistique que dans la sphère culturelle. Brisant tous les carcans, le XX<sup>ème</sup> siècle défend que tout peut véhiculer de l'art ou voire être matériau de l'art. Introduire progressivement de nouveaux matériaux, adopter des démarches artistiques différentes étaient et sont encore la ligne de conduite. Ceci annonçait alors un basculement profond de la sensibilité et un ébranlement de la synesthésie impliquant la corporéité et la sensorialité de leurs spectateurs.

Par ailleurs, toutes les techniques inventées au cours de ce siècle, le caractère polymorphe et la nature pluraliste de ces pratiques touchant à diverses disciplines simultanément leur permettent de s'immiscer de plus en plus dans notre vie et de s'infiltrer dans notre vocabulaire quotidien. Ceci induit un présent de plus en plus saturé d'images en mouvement et perverti de sons et de bruits cacophoniques.

C'est ce contexte d'effervescence des pratiques artistiques contemporaines découlant des arts médiatiques qui m'a poussée à fouiller dans ce large champ artistique et d'en décortiquer les multiples facettes.

La notion d'arts médiatiques ou l'art des « nouveaux médias » désigne bien une panoplie de formes artistiques. Elle peut renvoyer au cinéma, à la vidéo comme elle peut renvoyer aux arts numériques élargissant après coup le champ de la création artistique<sup>16</sup>.

Il s'agit d'un genre artistique, un art de la communication, faisant des moyens de communication, non plus un support de transmission d'un message mais plutôt un matériau artistique qui contient deux grands volets : celui des arts cinématographiques (dont l'art vidéo) et celui des arts numériques s'exprimant sous forme de performances, d'installations et de projection<sup>17</sup>. Investiguer un tel champ artistique, entreprendre une telle recherche offrira l'opportunité à chacun de se familiariser et de mieux apprivoiser les pratiques propres aux arts médiatiques qui ne cessent de hanter notre vécu. Elles occupent désormais, une place très significative dans la diffusion de la culture et la médiation de l'art dans la vie.

Néanmoins, souvent dérouté par ce type de propositions artistiques, chamboulé par ce genre de « rencontres » interactives performatives, le public se doit d'être prêt et bien préparé afin de s'en imprégner et d'interagir par la suite. Consentant, le public-intervenant adhère mieux aux « arts des nouveaux médias », car ils sont associés à l'innovation et intimement liés aux technologies de la communication et aux « *computer-based artistic activities*<sup>18</sup> », selon les termes du théoricien Lev Manovitch.

## **1. L'art vidéo comme moyen de fusion des genres artistiques**

Aux confluents des courants artistiques de *Fluxus*, du *happening*, du *body art* et des performances, l'art immersif interactif découlant des arts médiatiques nous convie à fouiller dans cette portée de l'esthétique de communication afin de recentrer notre attention sur notre corps et sur nos habitudes comportementales. Fortement influencée par les théories de la

---

<sup>16</sup> [https://issuu.com/il\\_reparator/docs/these\\_ce\\_lio\\_paillard](https://issuu.com/il_reparator/docs/these_ce_lio_paillard)

<sup>17</sup> Conseil québécois des arts médiatiques. Il a été fondé le 19 juin 1998. Reconnu depuis 2003 comme le regroupement national des arts médiatiques au Québec, le CQAM regroupe, représente et défend les créateurs professionnels indépendants, les travailleurs culturels et les organismes se consacrant aux arts médiatiques. Disponible sur:

<http://www.cqam.org>, [Consulté le 09 Février 2019]

<sup>18</sup> Lev MANOVITCH, « *New Media from Borges to HTML* », paru dans *Introduction to the New Media Reader*, edited by Noah Wardrip-Fruin and Nick Montfort, MA: The MIT press, 2003, pp. 13-25.



phénoménologie<sup>19</sup>, cette approche qui se profile dès la fin des années 1960 a pour but jusqu'à aujourd'hui de rapprocher, à travers son œuvre, le corps de l'artiste et celui du spectateur. Monique Maza déclare dans ce contexte : « La maîtrise technologique ne participerait donc au processus artistique qu'en tant qu'elle contribue à obtenir un résultat d'ordre phénoménologique<sup>20</sup> ». Ce serait alors une culture médiatique qui combinerait art et technique en manipulant les composantes du temps et de l'espace et en impactant les systèmes sensori-moteurs et proprioceptifs de son usager-participant qui ciblerait, par le biais de ses procédés et de ses interfaces, une sensorialité la plus fragile et la plus délicate.

Il est donc incontestablement nécessaire de redessiner le contexte d'apparition de l'appellation de « nouveaux médias », d'évoquer les différentes transformations qu'elle a subies en vue d'en révéler les principes de leur fonctionnement. Il s'agit d'une appellation qui reflète un métissage de pratiques artistiques et d'une notion qui n'a cessé d'évoluer à travers le temps depuis le début des années 1960, modifiant ses champs de recherche, ses systèmes et ses agissements. Et comme les définit le théoricien Lev Manovitch *des œuvres réalisées sur un support digital (bandes vidéo et sonores, CD-Rom, disques durs, sites Internet), mais aussi des œuvres issues de médias anciens comme le cinéma, converties aux supports numériques pour les besoins de la diffusion*<sup>21</sup>.

Les « nouveaux médias » ont bien commencé avec la vidéo en se servant de la bande magnétique, le même support que la télévision. L'artiste Nam June Paik, père désigné de l'art vidéo, était le premier à oser introduire des œuvres télévisuelles dans l'espace muséal à la galerie *Parnass* de Wuppertal (Allemagne) en 1963 : « *Exposition of Music-Electronic Television* ». C'est dans le contexte de *Fluxus* – mouvance esthétique qui se situe à la croisée des arts, peinture, sculpture, musique, danse, performance –, s'exprimant avec dérision sous la forme d'actions de performances, de manifestes, d'objets divers, que Paik a déplacés treize téléviseurs en tant qu'objets visuels vers l'espace muséal. Là, on les a alimentés par treize magnétophones ne diffusant aucune image mais plutôt des lignes, ratures et autres cafouillages électroniques. Le vidéaste et critique Jean Paul Fargier déclare dans ce contexte :

« Le geste de Paik, inventant « la télévision abstraite » en la décollant de la « télévision figurative » ouvre la voie à une autre pratique- y compris figurative- de la télévision : l'image électronique n'est pas vouée irréversiblement à la reproduction

---

<sup>19</sup> Maurice MERLEAU-PONTY, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1976.

<sup>20</sup> Monique MAZA, *Les Installations vidéo*, « œuvres d'art », Paris, L'Harmattan, 1998, p. 67.

<sup>21</sup> Lev MANOVITCH, *The language of New Media*, Boston/Londres, MIT Press, 2001.

mécanique du réel. On peut la détourner, la travailler, la sculpter, la peindre. Il ne reste plus qu'à inventer les instruments capables de le faire<sup>22</sup>. »

Pour cette première exposition d'installation vidéo, il a détourné la fonction habituelle du média de la télévision en une fonction artistique conviant le public à participer à l'élaboration de l'image ou du son au moyen d'étranges sculptures représentant un nouveau dispositif à travers lesquelles il a essayé de pousser les spectateurs à s'interroger sur le pouvoir de l'image télévisuelle dans la société occidentale.

En inventant l'une des formes de l'installation, Paik a essayé de « concurrencer » Marcel Duchamp qui l'a fortement influencé avec son *ready made Fountain*. Nam June Paik, dans son sillage, a dit à ce propos : « Marcel Duchamp a tout fait sauf la vidéo. Il a fait une grande porte d'entrée et une toute petite porte de sortie. Cette porte- là, c'est la vidéo. C'est par elle que nous pouvons sortir de Marcel Duchamp<sup>23</sup>. » À travers ce dispositif et en transformant le signal électrique du téléviseur, Paik a produit de nouvelles images entièrement différentes de la réalité de manière à créer un langage nouveau pour un art nouveau : l'art vidéo.



**Figure 4:** Nam June Paik, «Exposition of Music – Electronic Television», 1963.

Photo prise par Peter Brötzmann

<http://www.medienkunstnetz.de/works/exposition-of-music/images/4/>

---

<sup>22</sup> Jean-Paul FARGIER, *Nam June Paik*, artpress, 1989, p. 27.

<sup>23</sup> Nam June PAIK, *Interview*, 1975.

C'est une première dans le domaine artistique qui a incité les artistes vidéastes jusqu'à nos jours à poursuivre sur cette lancée faisant appel aux principes du « hasard » de John Cage et d'interactivité avec les spectateurs.

Rembobinons un peu la bande des arts médiatiques et retirons la séquence de l'art vidéo afin de comprendre cette forme artistique.

Qu'est-ce que l'art vidéo ? Quelles sont ses principales caractéristiques ?

### **i. Qu'est-ce que l'art vidéo ?**

Il était une fois l'art vidéo, frère jumeau de la télévision, qui naquit comme la photographie et le film des formes nouvelles qui ne peuvent pas être considérées comme artistiques. Cet art était marqué dès le départ par la richesse d'influences hétérogènes émanant du mouvement *Fluxus* si hybride et si hétéroclite. Plusieurs critiques d'art ont puisé dans cet art intrigant et passionnant comme Raymond Bellour avec son livre *La querelle des dispositifs*, Anne-Marie Duguet avec son livre *Déjouer l'image* et Françoise Parfait avec son livre *Vidéo : un art contemporain*. Ils vont nous accompagner tout au long de notre recherche en nous guidant et nous éclairant sur cet art, ses différentes modalités et les grands axes qui le traversent. Françoise Parfait le définit en déclarant que l'art vidéo est à la fois medium et média, technique et expression, dispositif et projection, intimité et mise à nu. C'est-à-dire un art qui a élaboré son propre langage plastique comme la rétroaction, le corps, le « *feedback* » son propre vocabulaire technique tels que la trame, la durée, le direct, la projection, le circuit fermé, l'espace, l'installation... En bref, il s'agit d'une technologie hybride : entre installation et sculpture, entre un art visuel et un art auditif créant des ambiances poly-sensorielles incitant l'expérience spectatorielle. Un art qui exige l'intervention de son spectateur pour qu'il y ait œuvre, un art qui cible son spectateur le poussant à réfléchir à sa place dans la société, à sa relation avec la vie, à méditer, à quitter sa posture d'inertie passive pour une posture active.

L'art vidéo est une pratique artistique qui se sert de l'image vidéo comme instrument, qu'elle soit analogique ou numérique. Elle exige notamment un outil de prise de vue comme la caméra et d'un système de diffusion comme le projecteur ou l'écran ou le téléviseur ou le mur.

Contrairement, au cinéma et à la télévision, l'art vidéo fuit la complexité et les contraintes de certains dispositifs de visionnage et opte pour des artifices simples mais qui accordent beaucoup plus de libertés de création aux artistes vidéastes. Ces derniers façonnent

alors l'image vidéo comme une pâte à modeler lui conférant chaque fois une nouvelle forme, un nouveau visage expérimentant chaque fois de nouvelles méthodes pour produire du sens. Ils explorent cette nouvelle matière, ces nouveaux dispositifs qui ne cessent de s'infiltrer dans tous les champs de la création contemporaine. Ces médias impliquent et de mêlent continuellement le spectateur à ces événements artistiques préparant le terrain pour l'émergence du numérique, l'art de l'avenir. Par son hybridation et son métissage fusionnant différentes disciplines (cinéma et photographie) et diverses cultures entre elles, la vidéo représente le meilleur moyen de réunir des formes artistiques de tous genres et d'associer l'art à la vie ou du moins de diffuser de l'art dans la vie. Et c'est la vidéo qui va assurer la cristallisation de cette diffusion artistique et la mettre à la portée du public, en la détrônant. Nous pouvons constater alors que le rôle que détient un vidéaste est fondamental au sein de la société. Ainsi, Nam June Paik affirme à cet égard que, « le rôle à jouer des artistes vidéo comme pionnier-chercheur en télécommunication-transport-échanges est immense<sup>24</sup> ». La fonction de la vidéo était donc de se faufiler dans les pratiques artistiques contemporaines de manière à les mélanger, à ôter les barrières entre elles afin de les faire se dissoudre dans la toile sociale. Jean-Paul Fargier corrobore ceci en attestant que « la vidéo se veut un art de vivre son temps en acteurs engagés dans divers combats. Écologie, gauchisme, féminisme, antipsychiatrie, syndicalisme sauvage, libertinage sexuel...<sup>25</sup> ». Une démarche « avant-gardiste », rebelle et innovante qui cible l'avenir de l'art et son évolution, tenant entre les mains son sort, une armée de techniques télévisuelles et de procédés photographiques. Rappelons ici ce qu'a écrit Anne-Marie Duguet dans son livre *Vidéo, la mémoire au poing* :

Certes, les désirs, l'imagination, la lutte engendrent des productions récalcitrantes et irrespectueuses. Mais elles sont aussi concertantes de platitude et de docilité aux codes d'expressions traditionnels [...]. Les multiples usages de la vidéo sont, à des degrés divers et à des niveaux différents, imprégnés des normes dominantes et porteurs de modèles futurs<sup>26</sup>.

Nous pouvons en déduire que grâce à l'influence de l'art vidéo, à la télévision et à la photographie, les artistes vidéastes ont pu imprégner une trace de leurs œuvres et prolonger

---

<sup>24</sup> Norbert GODON, « *Art vidéo, histoire d'une sectorisation* », International Web Journal, [en ligne], Mai 2008, p. 19. Disponible sur :

[[http://www.sens-public.org/article.php3?id\\_article=574](http://www.sens-public.org/article.php3?id_article=574)], (consulté le 18 mars),

<sup>25</sup> Jean-Paul FARGIER, « *Histoire de la vidéo Française, Structures et forces vives* », 1992, dans *La vidéo entre art et contemporain*, dirigé par Nathalie Magnant, École Nationale des Beaux-Arts, Paris, 1997, p. 50.

<sup>26</sup> Anne-Marie DUGUET, *Vidéo, la mémoire au poing*, coll. « *L'échappée belle* », Paris, Hachette littérature, 1981.

l'expérience de leur image vidéo dans le temps en l'enregistrant et en figeant le moment de la performance. Entre performance, vidéo, *happenings*, installation, un maelström de disciplines qui se mélangent et qui se mélangent donnent naissance à un genre nouveau, un genre qui rompt avec les anciennes traditions archaïques. En résumé, c'est donc, un art de transgression qui détient l'éphémère et immortalise l'instant expérientiel en impliquant le corps spectatorial pour qu'il intervienne dans le processus artistique. Par ailleurs, l'art vidéo est un art qui a facilité la friction des formes artistiques vers la fin des années 1960.

Nous ferons ici appel à Françoise Parfait pour affirmer que l'art vidéo est un art protéiforme qui prend en compte « ses hybrides (le cinéma, la photographie), ses leurres (la télévision) et son devenir (le numérique), c'est donc une histoire qui n'a rien d'autonome, mais qui pourtant constitue, si ce n'est un territoire spécifique, une zone d'échange, de circulation, de transformation aussi bien d'images que de genres, de domaines conceptuels, de relations<sup>27</sup> ».



**Figure 5:** Portrait de Nam June Paik par Lim Young-Kyun, 1981.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Nam\\_June\\_Paik](https://en.wikipedia.org/wiki/Nam_June_Paik)

Parallèlement à ce détournement, des artistes adoptent un nouveau média qui est la caméra de surveillance en vue d'impliquer le visiteur au centre de l'espace de l'œuvre.

En effet, l'œuvre ou du moins l'image filmée par la caméra en direct et en circuit fermé dépend de la présence spectatorielle pour être inversée ou retransmise en différé par la

---

<sup>27</sup> Françoise PARFAIT, *Vidéo : un art contemporain*, Paris, Éditions du Regard, 2001. Disponible sur : <https://www.cairncentredart.org/wp-content/uploads/sites/9/2016/12/CAIRN-FILM-CLUB-JANVIER-2014.pdf>

suite. Ceci entraîne alors le déclenchement d'une expérience perceptive et une forme de remise en question répétitive chez le participant. Le vidéaste Dan Graham déclare dans ce contexte : « Lorsque l'observateur voit immédiatement son image et qu'il la voit répétée en boucle sur l'écran dans cette temporalité infinie, il connecte ses propres perceptions à son état mental. [...] Le retour crée un processus de connaissance permanente et un sens subjectif du temps extensible<sup>28</sup> ».

Par la suite, les artistes vidéastes comme Bruce Nauman, Vito Acconci et Bill Viola ont élargi leur champ en utilisant la vidéo dans leur performance, installation, cinéma expérimental, théâtre, sculpture... dans le but de traiter au plus près le problème des recherches identitaires et phénoménologiques comme nous allons le voir avec l'œuvre *Interface* de Peter Campus. Il s'agit d'un dispositif qui capte nos mouvements et notre image, les reflète sur un écran en différé de manière à créer un décalage entre notre perception et notre expérience et après coup une rétroaction spectatorielle et une remise en question de soi. Il s'agit de médias artistiques qui ont le pouvoir de transformer l'art sur le plan formel, cognitif et perceptuel comme l'a annoncé Martha Rosler dans son livre *Vidéo : la dissipation du moment utopique*, et elle a ajouté : « [...] ces histoires semblent reposer sur des (pseudo) transgressions regroupées » d'œuvres possibles, « un scientisme technocratique » qui remplace l'intervention de l'utilisateur et sa réception « par des discussions hautement abstraites<sup>29</sup> ». Ces discussions dont nous parlions, ces monologues mettant en évidence le doute, le scepticisme et la perplexité assurés par la mise à distance de l'œuvre nous poussent à croire que l'art vidéo est un art de la communication. Ce pouvoir réflexif qu'il exerce sur le spectateur ouvre en effet, les portes de la communication et du relationnel : un rapport dialogique entre le spectateur et l'œuvre d'une part, et un rapport communicationnel avec lui-même autour de l'espace virtuel créé par l'installation, d'autre part.

Dans le cadre de cette recherche, nous allons recentrer notre attention sur les « installations vidéographiques », ces dispositifs immersifs spatiaux qui impliquent leur spectateur dans leur manœuvre en renversant *les codes narratifs* tel est le cas de l'œuvre de

---

<sup>28</sup> Dan GRAHAM, « *Video in Relation to Architecture. Video Feedback II* », dans Doug Hall, Sally Jo Fifer, *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, New York/San Francisco, Aperture/BAVC, 1990.

<sup>29</sup> Martha ROSLER, « *Vidéo : la dissipation du moment utopique* », 1985, publié en français dans *La vidéo, entre art et communication*, dirigé par Nathalie Magnant, École nationale des Beaux-Arts, Paris, 1997, p. 34.

Bill Viola vers un nouveau modèle narratif, *les paramètres constitutifs de l'installation*<sup>30</sup>, la position et le statut spectatoriels et enfin les modalités de son exposition. Il s'agit d'un art de l'espace exigeant des mètres carrés pour son exhibition, un art du temps commandant qu'on le visionne en temps réel, en direct.

Arrêtons-nous donc devant ce dispositif fort énigmatique et attrayant et essayons de bien définir cet appareil spécifique. Mais, définissons au préalable ce qu'est un dispositif : quel est ce concept ? Quelles en sont les caractéristiques ?

## **ii. Qu'est-ce qu'un dispositif médiatique ?**

Le terme de « dispositif » est un terme qui est apparu dans les années 1970 et qui renferme plusieurs significations relatives à divers domaines. Quand il est question du champ cinématographique, le « dispositif » renvoie à un *medium* praxique invoquant le protocole d'un film engageant le processus de fabrication de films et la stratégie de tournage.

Cette production filmique, c'est-à-dire la captation du réel, ne peut être faite que par le biais d'une machine opératrice, un appareillage spécifique. Mais il pourrait aussi évoquer une dimension technique poïétique, c'est-à-dire à la fois machine et mise en œuvre : « Système générateur qui structure l'expérience sensible chaque fois de façon originale. Plus qu'une simple organisation technique, la notion met en jeu différentes instances énonciatrices ou figuratives, engage des situations institutionnelles comme des procès de perception<sup>31</sup>. », d'après les termes d'Anne-Marie Duguet. C'est ce sens même qui concerne le dispositif artistique d'installation vidéo qui nous invite à appréhender et à considérer les éléments liés à la projection de l'image et à la réception par le spectateur. Le dispositif est donc, selon Jacques Aumont, « un ensemble de données, matérielles et organisationnelles qui englobent et influencent tout rapport individuel aux images<sup>32</sup> ». Ce rapport individuel recèle aussi en lui une modalité technique, à savoir l'emplacement de l'œuvre par rapport à l'environnement artistique et une modalité esthétique de réception à savoir les effets perceptifs du spectateur générés par cet emplacement. Il s'agit d'une forme de contraste qui nous renvoie directement

---

<sup>30</sup> Laurent GLEPIN, « Vidéo, un art, une histoire 1965-2007 », (Octobre 2008) Collection Nouveaux Médias du Centre Pompidou au musée Fabre de Montpellier Agglomération, Éditions du Centre Pompidou, p. 39, [en ligne], [museefabre.montpellier3m.fr/content/.../DP%20L%5C'Art%20video.pdf], (consulté le 2 avril 2016).

<sup>31</sup> Anne-Marie DUGUET, *Déjouer l'image*, créations électroniques et numériques, Nîmes, Jacqueline Chambon, coll. « Critique d'art », 2002, p. 21.

<sup>32</sup> Jacques AUMONT cité par Mouloud BOUKALA, *Le dispositif cinématographique, un processus de (re)penser l'anthropologie*, Paris, Tétraèdre, 2009, p. 51.

au croisement des arts visuels et du cinéma, comme l'a souvent soutenu Raymond Bellour dans son ouvrage *La querelle des dispositifs*.

Si nous nous référons à la philosophie, Michel Foucault, par exemple, déclare que le concept de dispositif occupe une place stratégique et joue un rôle médiateur liant éphémèrement des éléments sémiotiquement hétérogènes (discursifs et non-discursifs) sans pour autant leur faire perdre leur unicité avec les différents régimes (voir, pouvoir et savoir) en vue de penser ensemble l'objectif et le résultat commun qu'est l'œuvre. À ce sujet, Hugues Peters et Philippe Charliers déclarent :

« Avec la notion de dispositif, on se trouve bien dans une logique de moyens mis en œuvre en vue d'une fin. Le dispositif a une visée d'efficacité [...], d'optimisation des conditions de réalisation [...], il est soudé au concept de stratégie [...]. Foucault lui-même considère que le dispositif renvoie aux procédures qui sous-tendent l'organisation de la société. A ce titre, le dispositif peut être défini comme la concrétisation d'une intention au travers de la mise en place d'environnements aménagés<sup>33</sup>. »

Dans cette perspective foucauldienne, Giorgio Agamben définit le concept de dispositif en lui attribuant une faculté de « capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler, et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants<sup>34</sup> ». Nous parlons ainsi d'un dispositif paradigmatique.

Et si toute œuvre « *fait dispositif* », en d'autres termes, circonscrire le dispositif dans l'œuvre, va donc irréductiblement l'appauvrir et lui faire perdre sa spécificité même si le terme reflète le médium de la création artistique. Les installations vidéo, par exemple, sont pensées comme des dispositifs malgré l'absence d'œuvre palpable au moment d'inertie. Ce qui compte, c'est le rapport qui se crée par la suite dans le temps, entre l'œuvre (l'installation)

---

<sup>33</sup> Hugues PEETERS, Philippe CHARLIER, « Contribution à une théorie de dispositif », Hermès, *Le dispositif entre usage et concept*, n° 25, Paris, CNRS, 1999. Disponible sur : [[http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/14969/HERMES\\_1999\\_25\\_15.pdf?sequence=1](http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/14969/HERMES_1999_25_15.pdf?sequence=1)], (page consultée le 18 avril 2016).

<sup>34</sup> Giorgio AGAMBEN, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, traduit par l'italien par Martin Rueff, Paris, Éditions Payot, coll. « Rivages poche/ Petite Bibliothèque », 2007, p. 31.



et son spectateur. Plus qu'une œuvre, l'installation vidéo est une machine à création, un dispositif de création<sup>35</sup>.

À partir de toutes ces significations combinées les unes aux autres, nous pouvons en dégager une qui est la plus proche de notre champ d'étude, à savoir l'interaction sensorielle dans les dispositifs médiatiques et qui évoque l'aspect expérimental, formel, technique et notamment expositionnel du dispositif, des aspects qui relèvent de l'*épistémè* foucauldienne (mélange entre le pouvoir et le savoir) mais dépendent de l'expérience spectatorielle. C'est-à-dire une expérience sensible et singulière qui diffère avec chaque nouveau spectateur.

Quand nous nous intéressons au dispositif d'installation vidéo, nous abordons tout d'abord un appareillage, « un système générateur », pour reprendre les mots d'Anne-Marie Duguet. Un dispositif-système est un système qui génère du virtuel à partir du réel en plaçant le sujet intervenant, ou disons l'objectif captant, qui va choisir ensuite son positionnement ou sa posture (sa manière de se comporter) par rapport à l'œuvre. Aussitôt déclenché, cet appareil donne naissance à d'autres modes de réalité, invite son spectateur protagoniste à y intervenir, voire à produire une nouvelle œuvre qui lui ressemble concrétisant ainsi une unité performative et sensible à la fois, de telle façon que, « d'une part, ce qu'il produit n'est pas dissociable de la manière dont il le produit, et d'autre part, que ce qu'il produit n'existerait pas sans lui<sup>36</sup> ». De là, nous pouvons observer l'importance de la facette pratique du dispositif à savoir la pratique artistique dans le processus de l'installation vidéo au détriment de la facette poïétique : il pratique plus qu'il ne crée en vue de construire une esthétique pragmatiste : « Le dispositif est par essence quelque chose qui agit et produit de l'action. Il incite. Il oriente<sup>37</sup>. ».

Après avoir cerné le concept de dispositif, décortiquons maintenant le dispositif de l'installation vidéo afin de mieux l'appréhender.

---

<sup>35</sup> Ivonne RIALLAND, « Le dispositif à l'œuvre », *Acta fabula*, vol. 10, n° 1, Essais critiques, Janvier 2009, Disponible sur : [URL : <http://www.fabula.org/revue/document4776.php>], (page consultée le 21 avril 2016).

<sup>36</sup> Aline CAILLET, *Dispositifs critiques : le documentaire, du cinéma aux arts visuels*, Presses Universitaires de Rennes, 2014.

Disponible sur : [[http://www.pur-editions.fr/couvertures/1413211331\\_doc.pdf](http://www.pur-editions.fr/couvertures/1413211331_doc.pdf)], (page consultée le 20 avril 2016), p. 18.

<sup>37</sup> *Ibid.*

### iii. L'installation vidéo, le dispositif

« Toute œuvre exposée est une mise en scène<sup>38</sup>. »

Daniel Buren

Afin d'analyser le concept d'*installation vidéo*, nous allons « *déjouer l'image* » vidéo, selon les termes d'Anne-Marie Duguet. Cette image vidéo, le fruit de l'installation vidéographique va nous servir de support afin de saisir les éléments qui la constituent, à savoir le dispositif, l'appareillage spécifique, l'espace d'exposition, l'espace-temps...

Une installation vidéo est une sorte de mise en scène d'éléments formant la représentation s'agissant d'une œuvre qui ne se donne pas mais qui s'explore physiquement par son spectateur dans le temps et l'espace, « une transposition scénique du tableau à la réalité », d'après Sébastien Pluot. Un artifice qui résulte d'une hybridation de techniques fondées sur « l'imagination de dispositifs de captation/production/perception de l'image et du son [...] paradigme essentiel de la vidéo<sup>39</sup> ». Elle emprunte des idées et des objets multiples dans la sphère artistique.

Elle constitue l'une des formes privilégiées découvertes dans les années 1970 et 1980, car elle est tout simplement « une reconnaissance de l'espace situé hors de l'écran du moniteur. Mais aspect non moins important, l'installation permet une exploration du temps, notion centrale pour les vidéastes, bien plus développée<sup>40</sup> ».

Cette forme artistique tridimensionnelle découlant de l'art *in situ* refuse la concentration sur un seul objet et privilégie plutôt la relation qui existe entre l'ensemble des différents objets qui la façonnent. Une forme artistique qui assure la relation entre le visiteur et la dimension spatiale qu'il occupe et son engagement à la situation artistique suite à son adhésion et à son consentement. Anne-Marie Duguet dit à ce propos : « Les installation vidéo ont pour leur part activé la mobilité du point de vue qui n'est plus le seul fait de l'image mais

---

<sup>38</sup> <https://www.desgoutsetdescouleurs.com/daniel-buren-artiste-provocateur/>

<sup>39</sup> Anne-Marie DUGUET, « *Dispositifs* », Vidéo, Communications, n°48, 1988. Vidéo, sous la direction de Raymond Bellour et Anne-Marie Duguet, p. 226.

<sup>40</sup> Michael RUSH, *Les nouveaux médias dans l'art*, Paris, Thames & Hudson SARL, 2000, p. 117.

du spectateur aussi bien, engagé nécessairement dans un parcours<sup>41</sup>. » Il ne s'agit plus de se poser frontalement par rapport à l'œuvre ni de s'asseoir et de voir défiler une œuvre narrative comme dans le cas du dispositif cinématographique, mais il s'agit d'expérimenter par nous-même l'œuvre dans le temps. L'installation vidéo remplit pleinement l'interstice qui existe entre la scène écran et la salle en suscitant chez le spectateur-promeneur une tentation impulsive qui prend le relais de la vision bloquée du spectateur du cinéma. En un sens, elle invente chaque fois sa chambre obscure amenant son spectateur-participant dans une expérience individualisée du corps et dans une contrainte de pensée. Nous n'assistons plus à une image cadrée par une *camera obscura* par un spectateur-flâneur, au sens de Benjamin.

Certes, l'implication spectatorielle dont nous venons de parler prend de l'ampleur chaque fois que les moyens technologiques évoluent et que les machines « intelligentes » et les installations performatives relevant du numérique se répandent et s'incrument dans la création artistique d'aujourd'hui. Aussitôt qu'il accepte de s'engager dans le processus et de participer à son fonctionnement, le spectateur prend conscience de son appartenance au monde, d'y habiter, d'y exister... Anne-Marie Duguet le confirme en déclarant que :

La conception d'un espace tridimensionnel de synthèse nous propulse aujourd'hui à l'intérieur d'un théâtre virtuel où se trouve stimulée une incroyable mobilité du « regardeur » dans l'espace. Mais si cette exploration qu'euphorise la pratique interactive possède une vitesse, une agilité inconcevable pour le corps humain, elle l'immobilise en retour comme au cinéma<sup>42</sup>.

#### **iv. L'installation performative : un processus artistique qui se vit**

Si l'installation est devenue aujourd'hui un mode majeur de la création artistique, c'est parce qu'elle constitue et a toujours constitué un espace privilégié où objet et humain se rencontrent ou, disons, se confrontent déclenchant les processus perceptif et cognitif. Le lieu où les fonctions physiques et sensorielles du visiteur se perturbent et se mobilisent. Se trouvant engagé dans le parcours de l'installation, le visiteur convoqué par son intervention, ne tarde pas à s'impliquer, à se munir de la palette de l'artiste en tant qu'co-auteur afin de

---

<sup>41</sup> Anne-Marie DUGUET, « *Dispositifs* », *op. cit.*, p. 240.

<sup>42</sup> *Ibid.*

créer sa propre œuvre. Ainsi, le statut du spectateur n'est plus le même, nous parlons d'un spectateur opérateur qui œuvre l'œuvre. L'installation vidéo, selon Françoise Parfait :

[...] expose les modalités d'une pensée dont le spectateur va suivre les méandres afin qu'il construise lui-même ses propres représentations mentales ou la proposition que l'artiste lui fait. Ces dispositifs de type cognitif perturbent la perception que le visiteur peut avoir de lui-même et autres par la mise en relation des éléments construits<sup>43</sup>.

Installation interactive Espace d'exposition + Temps Réel (le direct)

**Figure 6:** Schéma explicatif de la composition d'une installation interactive

Ce genre artistique, à travers son médium, montre un duel pacifique entre le « je » et « l'autre », entre le corps de l'auteur et le corps du co-auteur (le spectateur) dans l'environnement artistique. Un processus qui met en exergue la relation qui existe entre le corps du visiteur et l'œuvre immersive. Le caractère interactif de l'installation permet au visiteur de quitter sa position passive, et d'entrer dans la bulle artistique en agissant et en intervenant dans l'œuvre même, de par son espace psychologique et perceptif. Et rappelons dans ce contexte, le concept utopique « *d'auteur collectif* » de Roy Ascott. Un concept qui rejoint la notion de créativité partagée, c'est-à-dire qu'elle serait mise à la disposition de tout le monde, sans exception.

Un acte créatif, certes, mais qui reflète une liberté acquise pour la société afin de s'exprimer corporellement et de traduire ses idées et ses pensées ouvertement. Il s'agit en effet d'un acte qui aspire à l'élaboration d'une société plus solidaire, plus épanouie et surtout plus participative. Les notions d'œuvre collective et d'œuvre partagée ne font que dessiner les contours d'une nouvelle conscience planétaire grâce à l'incroyable essor de l'art numérique.

---

<sup>43</sup> Christine VAN ASSCHE, « *La vidéo, un art de l'espace et du temps.* », Conférence Lundi 19 Juillet 2004, Paris, Centre George-Pompidou, Disponible sur : [ <http://www.canal-u.tv/?redirectVideo=1399> ], (consulté le 4 avril 2016).

## 2. L'art numérique et son avènement

Les premières créations faisant usage de technologie nous renvoient au courant *Fluxus* avec les pionniers de l'art électronique et la musique expérimentale de Nam Jam Paik et John Cage. Ces avant-gardistes n'ont pas hésité à l'époque à se munir de la technologie afin d'exprimer leur art alliant son et image et transgressant la tradition artistique.

Cette audace et cette démarche rebelle n'ont fait que faciliter l'avènement ultérieur du numérique dans la création artistique. L'art numérique, quant à lui, par sa dimension pluridisciplinaire et sa spécificité, symbolise notre époque en usant de la technologie comme outil de création. Une œuvre d'art numérique est une œuvre qui peut faire appel à des composantes vidéographiques, électroniques, sonores, audiovisuelles, informatiques... Elle peut même convoquer l'interactivité dans ses installations performatives en invitant le spectateur à faire part de l'œuvre.

Les œuvres d'art émanant de l'art numérique et faisant écho aux résonances médiatiques invitent au décloisonnement des langages formels et des paradigmes informatiques. Ces œuvres polymorphes qui ne cessent de muter suivent l'évolution technologique sans pour autant rejeter les arts traditionnels. Mais contrairement à ces derniers, elles font tout pour les enrichir et les valoriser.

Revenons un peu à l'importance de l'utilisation des moyens technologiques dans l'art. Certes, ce recours à la technologie n'est pas chose nouvelle et remonte assez loin avec l'introduction de la vidéo avec le père désigné de l'art vidéo Nam Jam Paik. Forme d'art, outil de documentation, instrument technologique et substrat d'une mixtion de tendances artistiques et diverses disciplines, la vidéo constitue un médium polymorphe qui ne cesse d'inspirer de nombreux artistes dans la lignée de Paik. Et comme le déclare le théoricien de la communication Marshall McLuhan à ce sujet, « le message, c'est le médium<sup>44</sup> » usant de ce dispositif technologique et de son fort pouvoir de rassemblement :

---

<sup>44</sup> L'expression anglaise *The medium is the message* signifie littéralement « Le médium est le message ». La traduction « Le message, c'est le médium apparaît dans la version française de : « *Pour comprendre les médias, les prolongements technologiques de l'homme.* », publié en 1964, traduit en français en 1968.

« [...] en réalité et en pratique, le vrai message, c'est le médium lui-même, c'est-à-dire, tout simplement, que les effets d'un médium sur l'individu ou sur la société dépendent du changement d'échelle que produit chaque nouvelle technologie, chaque prolongement de nous-mêmes, dans notre vie<sup>45</sup> ».

C'est donc grâce à l'acte de Paik, avant-gardiste et novateur à l'époque, que nous réussissons à assimiler l'art actuel en vue d'anéantir la vision romantique de l'art dans laquelle nous étions enfermés depuis longtemps. En d'autres termes, prouver au public qu'une fois qu'il entre en contact avec l'art, il s'embarque dans une expérience esthétique révélant des sensations et des émotions inédites qui ouvrent de nouvelles perspectives. Postérieurement, une expérience intellectuelle a également lieu chez le spectateur, relevant du décodage d'un message à transmettre.

Nous pouvons donc en déduire que s'aventurer dans l'art numérique dépasse bien le seuil de la compréhension pour effleurer la sphère des sens. C'est-à-dire que l'objectif de l'artiste ne se limite plus à ce que l'on déchiffre son message mais plutôt à pousser le sujet-intervenant à créer le sien en vivant pleinement une expérience singulière. Mais, afin d'appréhender l'œuvre numérique, il faudrait que chaque spectateur l'apprivoise et l'adapte en fonction de son passif et de son héritage culturel. En résumé, il s'agit d'une expérience qui défie l'équation tautologique complexe : « *comprendre = comprendre* ».

Au-delà de la dimension créative que le spectateur adopte aussitôt au cours du processus artistique, la dimension réflexive surgit. Cette dimension dont nous parlons est un facteur très pertinent auquel nous devrions accorder plus d'importance dans le champ artistique. C'est une dimension qui incite le spectateur à ne pas se limiter à créer et à produire mais à réfléchir et à spéculer consciemment. Le spectateur engagé inhérent à ces arts performatifs, devrait avoir une prise de conscience et une maturité qui le feraient se responsabiliser face à la vie et face à lui-même. Il devrait aussi se concentrer sur son corps et ses fonctions sensorielles afin de puiser dans ses forces intérieures un nouveau potentiel d'adaptabilité face aux nouvelles formes technologiques. Cette adaptabilité nous renvoie à sa performance corporelle, à son interaction avec l'œuvre, à l'espace ou les espaces qu'il habite et à son interactivité avec l'objet perçu dans le cas d'une œuvre performative.

---

<sup>45</sup> Disponible sur : [http://www.philo5.com/Les%20philosophes%20Textes/McLuhan\\_LeMediumEstLeMessage.htm](http://www.philo5.com/Les%20philosophes%20Textes/McLuhan_LeMediumEstLeMessage.htm)

Les arts médiatiques en général, constituent alors un ensemble d'explorations et de pratiques artistiques qui délaissent le produit en faveur du processus interactionnel immersif. Un processus qui prône l'expérimental, qui met en exergue la relation du corps avec l'espace qu'il soit physique ou virtuel et qui cible le sensoriel chez le sujet intervenant. Débutant avec la vidéo et empruntant à l'esthétisme du cinéma, de la télévision et du film expérimental, les arts médiatiques évoluent de jour en jour faisant écho au progrès de la technologie et à l'apparition de nouveaux outils. Toutefois, la vaste portée de ces pratiques hybrides permet difficilement de les démêler et de cartographier. Les limites se brouillent entre elles offrant au spectateur une multitude d'opportunités d'exhiber son potentiel corporel et d'explorer ses aptitudes cachées afin de s'accommoder à de nouvelles situations improbables.

Dans un univers où la prédominance est accordée à la technologie et aux nouveaux médias, les œuvres médiatiques contribuent par leurs images créatives et leur art immersif à la construction de notre identité en réfléchissant notre image. Ces œuvres représentent le reflet de notre société mutante qui se transforme en fonction de l'évolutivité technologique. Et comme le disait l'artiste et le théoricien Roy Ascott en 1967 : « Nous allons vers une société complètement cybernétique, où les processus de rétroaction, communication instantanée, flexibilité autonome vont informer tous les aspects de notre environnement<sup>46</sup>. »

Qu'ils soient cinéastes, vidéastes, artistes d'art numérique, ils manipulent et palpent tous la même matière première : l'image en mouvement. Cependant, cette dernière n'a cessé d'évoluer au fil du temps laissant place à l'image numérique et écartant toutes les autres formes artistiques. La technologie numérique est devenue, sans nul doute, de nos jours, l'assise matérielle et principale de tous les domaines artistiques et secteurs culturels, sociétaux et même environnementaux. En résumé, la technologie, en constante évolution, envahit et influence considérablement les facettes de nos vies devenant une partie intégrante et indispensable de ce tout.

Assurément, par le biais de ces vecteurs médiatiques, ces moyens de communication, qui nous rapprochent et nous unissent, nous réussissons à façonner notre vision du monde au-delà des frontières géographiques en nous inscrivant dans une même bulle universelle. Nous vivons désormais dans un « village planétaire », au sens de Marshall McLuhan qui l'anticipait depuis les années 1960, à l'époque des premières connexions informatiques longue distance.

---

<sup>46</sup> <http://www.profartspla.info/images/frises/royascott.pdf>

Néanmoins, l'obsolescence de la technologie et son progrès continu met en danger la validité de l'œuvre médiatique. C'est-à-dire que « lorsqu'un élément d'une œuvre d'art médiatique est épuisé, obsolète ou incompatible avec un nouveau logiciel, l'œuvre entière peut cesser de fonctionner<sup>47</sup>. », affirmait Richard Gagnier (Chef du Service de la restauration du Musée des beaux-arts de Montréal). Par conséquent, la fragilité des œuvres d'art médiatique, l'indétermination formelle de certaines, et le caractère éphémère d'autres menacent leur pérennité et leur intégrité.

Devrons-nous alors nous appuyer uniquement sur leur dimension conceptuelle qui nous renvoie à l'intention de l'artiste-auteur ? Ou devrons-nous favoriser leur actualisation en regard des interventions spectatorielles dont elles sont l'objet ? Et quelle serait la visée de ces formes médiatiques ?

---

<sup>47</sup> [http://www.virtualmuseum.ca/sgc-cms/expositions-exhibitions/arts\\_mediatiqes-media\\_arts/art\\_mediatiqes-media\\_art-fra.php](http://www.virtualmuseum.ca/sgc-cms/expositions-exhibitions/arts_mediatiqes-media_arts/art_mediatiqes-media_art-fra.php)



## II. IMPLICATION DE LA DIMENSION SPATIALE DANS L'ŒUVRE MÉDIATIQUE

### 1. Le corps spectatorial confronté à plusieurs espaces

Hormis l'évolutivité continue de la technologie, la création performative impliquant une interaction sensorielle nécessite des lieux bien adaptés. Elle exige pour son déploiement des lieux qui s'accordent aux contraintes technologiques et aux difficultés de mise en œuvre et d'exposition de l'œuvre.

Quelles sont alors les caractéristiques de cet espace ? Quelles règles conditionne-t-il pour une performance artistique réussie impliquant l'intervention spectatorielle ?

Associée à une approche interactionniste et pragmatique et à ma formation de designer-espace, comme je l'ai mentionné précédemment, ma recherche interroge notamment le rapport du sujet à son environnement artistique. S'agit-il d'un rapport fusionnel ou, au contraire, d'un rapport « fissionnel » ?

C'est pour ces raisons que je désire questionner ces multiples espaces générés ou pas par des dispositifs, découlant d'une réalité augmentée virtuelle ou pas. Lors de ma recherche, je vais croiser différents genres de spatialités : un espace physique qui se matérialise et un autre qui se virtualise. Mais toute spatialité va inévitablement impacter le spectateur en se répercutant après coup sur son imaginaire et son système sensoriel.

Analysons alors les catégories d'espaces qui s'y manifestent, dégageons le rapport dialogique qui existe entre lui et le sujet intervenant et étudions, *in fine*, leurs impacts sur la corporalité du spectateur.

Avec l'intégration des nouvelles technologies dans les installations performatives, la finalité n'est plus de prendre part à un spectacle de contemplation esthétique mais de prendre part à une expérience spatio-temporelle. Une expérience ludique et jubilatoire qui propose à son insu la fusion de plusieurs espaces en un seul espace confusionnel, tel un « *théâtre sans théâtre* ». Grâce à ce genre de dispositifs immersifs, marqués par leur aspect délinéarisé, émerge la problématique de revisiter la définition de la dimension spatio-temporelle soumise au phénomène d'éclatement. Nous voyons dès lors une nouvelle forme de spatialité entre

l'immatériel et le matériel marquée par une « porosité entre les deux espaces<sup>48</sup> », comme le soulignait l'artiste et chercheuse Lucile Haute.

En vivant ce théâtre immersif qui fait appel aux divers médias pour son déploiement, le spectateur se trouve saisi et inséré au cœur du processus artistique à travers tout son corps et ses fonctions sensorielles, prenant conscience de son nouveau positionnement spatial. Roselee Goldberg explique à son tour que ces pratiques artistiques : « explorent les corps comme élément dans l'espace [...] soucieuses de la prise de conscience grandissante du spectateur des relations spatiales entre l'espace réel et le temps réel<sup>49</sup> ». Par ailleurs, les œuvres médiatiques, par leur caractère performatif, peuvent quitter des lieux classiques comme les musées et les galeries d'art pour en habiter d'autres faisant partie de l'espace social ou public. Nous voyons donc l'espace jouer un rôle actif dans le processus artistique, le rôle d'un « environnement-œuvre » contrôlant le résultat de l'œuvre.

## **2. L'espace matériel *versus* le cyberspace**

L'évolution des pratiques artistiques et le progrès technologique vont de pair avec la complexification des œuvres qui en découlent évoluant de plus en plus vers la cybernétique empruntant l'interactivité dans leur art. Dans ce cas-là, le corps charnel spectatorial se place dans le *cyberspace*, donne la réplique à un *cyber-corps* dématérialisé virtualisé. Une scénographie mutante renversante qui n'arrête pas de générer de nouveaux espaces en fonction des actions des inter-acteurs intervenants et ne cesse de créer de nouvelles « adresses<sup>50</sup> », selon les termes d'Alain Berthoz dans la mémoire de son spectateur ; une adresse visuelle, une adresse auditive et une adresse spatio-temporelle.

Un caractère actif marque bien ce genre d'expérience installatoire, où le corps du spectateur n'arrête pas d'errer entre les différents espaces matériels, métaphysiques et irrationnels établissant des « interactions cognitives et sensuelles entre le corps physique et l'immatérialité du *cyberespace*<sup>51</sup> ».

---

<sup>48</sup> Anaïs BERNARD, *Immersion de l'art. Interactions, insertions, hybridations*, Paris, L'Harmattan, coll. Mouvement des savoirs, 2015, pp. 127-128.

<sup>49</sup> Roselee GOLDBERG, *Performance Art, From Futurism to the present*, Londres, Tames and Hudson, 2006, p. 159-160.

<sup>50</sup> Alain BERTHOZ, *Le sens du mouvement*, Paris, Odile Jacob, 1997.

<sup>51</sup> Anaïs BERNARD, *op. cit.*, p. 96.

De surcroît, le décalage entre la réception du spectateur, au moment de sa perception de l'objet artistique et sa rétroaction, matérialise bien le basculement vers un monde où l'image en mouvement bouleverse tout son système sensoriel et sa corporalité. Et comme le souligne François Laplantine : « L'expérience du terrain est une expérience du partage du sensible<sup>52</sup>».

Nous parlons alors d'une technologie opérante qui sert au spectateur à mieux se spatialiser et à bien se repérer dans son environnement immersif *via* son corps. Dans ce genre d'expérience, la technologie joue le rôle de médiateur ébranlant notre ancien rapport au réel, se séparant de notre perception archaïque désuète en faveur d'une perception nouvelle ; une perception qui met en valeur la relation symbiotique entre la corporalité et l'espace qu'elle occupe. L'expérience esthétique est alors avant tout une expérience spatiale qui se déploie entre le spectateur et son environnement où l'objet artistique se décline et fait place à l'espace.

Par ce nouveau positionnement et cette nouvelle posture spectatorielle, le sujet-participant « immersant<sup>53</sup> » – selon le mot de Char Davies – se crée une nouvelle écologisation de lui-même dans ce monde qui se dévoile à lui.

Tout au long de l'épreuve du spectacle performatif, un mode d'interrelation combinatoire se met en marche grâce au processus interactionnel du spectateur face au dispositif. Ceci induit de nouveaux modes d'être dans l'espace artistique se voyant en brouillant les frontières entre le réel et le virtuel. En effet, l'« insertion » conditionne l'immersion du corps spectatorielle par « *la virtualisation de l'espace* » ou la « *la virtualisation du corps* » lui-même dans l'espace matériel réel.

Quant au phénomène de l'« hybridation », il « relève, lui, d'un phénomène contemporain qui fait vaciller la limite entre une conception naturelle et une vision culturelle du corps<sup>54</sup> », selon Anaïs Bernard, la chercheuse en arts visuels.

En entrant dans le dispositif artistique des œuvres contemporaines, en investissant l'espace d'exposition, le spectateur intervenant voit ses sens sollicités au profit de la spectacularité ou du moins de l'immersion. Une sorte de tension se crée aussitôt entre le sujet regardant et l'objet regardé de manière multidirectionnelle et pour ainsi dire « périphérique ».

---

<sup>52</sup> François LAPLANTINE, *Le social et le sensible. Introduction à une anthropologie modale*, Paris, téraède, 2005, p. 11.

<sup>53</sup> Char DAVIES, citée dans Steve Dixon, « *Digital Performance* », Cambridge, The MIT Press, 2007, p. 372.

<sup>54</sup> Anaïs BERNARD, *op. cit.*, p. 18.

Plongé dans cette immersion périphérique, le spectateur sort de sa réceptivité passive adoptant une réceptivité active. Dans ce genre de dispositif, la perception spectatorielle est responsabilisée. En d'autres termes, le sujet-participant s'implique par son corps et son système sensori-moteur dans le dispositif performatif. Aussitôt le spectateur immergé dans l'œuvre, toute l'attention ne porte plus sur le dispositif ni sur l'espace d'exposition mais désormais sur le corps même du spectateur, sur ses fonctions sensorielles. Et comme le déclare le philosophe empiriste Locke dans sa formule : « *Nihil est in intellectu quod non antea fuerit in sensu* », c'est-à-dire : « rien n'est dans l'entendement qui n'ait passé d'abord par le sens ». Au fondement de toute connaissance, se trouve donc l'expérience. Seules les sensations nous permettent d'élaborer une réflexion. Remise de conscience, responsabilité, le spectateur est devenu lui-même le sujet du spectacle.

Ainsi, nous pouvons déduire que l'environnement artistique donne accès à l'expérience sensible du spectateur et contribue à sa réalisation de manière à ôter les frontières qui existent entre perception externe et proprioception. Le réel se voit alors transgressé, le spectacle est déchiré entre le réel et l'au-delà, entre l'espace palpable et l'espace virtuel. Mais entre ces deux derniers espaces, il existe un autre espace, un espace de l'entre-deux. Cet espace dont nous parlons s'appelle « l'espace transitionnel » ou « potentiel » selon Donald Woods Winnicott. Il s'agit d'une aire tierce, « une aire intermédiaire d'expérience qui se situe [...] entre l'activité créatrice primaire et la projection ce qui a été introjecté [...] »<sup>55</sup>.

Un espace transitionnel est en fait, le lieu de symbolisation de soi ; le site de l'émotion pulsionnelle à partir du *stimulus* kinesthésique, le site de l'expérience esthétique n'échappant pas totalement à la réalité et ne se dérochant pas complètement à l'au-delà.

La spatialité est donc omniprésente dans les arts performatifs immersifs. Sa nature conviviale constitue le moteur de cette œuvre médiatique qui se conçoit comme un lieu en dynamique et vivacité permanentes, une sorte d'atelier qui se transforme constamment avec chaque nouveau spectateur. Ces environnements performatifs sont dotés de dispositifs interactifs caractérisés par leur infrastructure de montage nomade et d'adaptabilité performante.

Au cours du processus performatif, l'espace matériel se révèle et se conjugue pour inviter à rejoindre un autre espace, l'espace virtuel. Dans ce dernier, s'établissent des mailles, des liens et des nœuds qui se connectent entre eux afin d'offrir au spectateur-participant un

---

<sup>55</sup> Donald WOODS WINNICOTT, *Jeu et Réalité, L'espace potentiel*, Paris, Éditions Gallimard, 1971, pp. 8-9.

nouvel espace à habiter. Interagissant avec cet espace immatériel, le spectateur, de là où il se trouve, essaye de rendre visible le maillage invisible de l'espace virtuel se situant dans la noosphère immatérielle en superposant les deux types d'espaces. Ce va et vient entre les deux sphères physique et virtuelle favorisera après coup, la porosité entre le réel et le virtuel. Entre ces deux mondes, nous créons une passerelle, une nouvelle réalité sociale qui s'adapte avec les nouvelles modalités et les nouveaux paradigmes révolutionnaires.

Ainsi, nous percevons des manières inédites touchant notre rapport au monde et engendrant *a posteriori* de multiples dimensions spatiales. En effet, ces œuvres contemporaines se retrouvent bien au centre de nouvelles relations d'interaction entre le spectateur, l'espace artistique occupé et l'espace artistique créé relevant de l'esthétique relationnelle, au sens de Nicolas Bourriaud.

De cette vidéosphère, de ce monde d'images et d'appareillage, de l'étude du dispositif artistique, nous allons passer aux implications qui en découlent c'est-à-dire à l'étude comportementale du spectateur face à ce genre de dispositif à travers le cas d'étude *Metamorphosis*. Nous allons dans cette section, examiner au près l'expérience esthétique du spectateur. Comment cette aventure expérientielle se vit alors auprès du spect'acteur ?

Afin de fournir des réponses convaincantes, nous allons essayer d'explorer de nouvelles manières de percevoir l'œuvre d'art médiatique *via* notre corps. Car tout simplement les arts médiatiques, en tant que trafiqueurs d'interfaces, permettent aux spectateurs, à titre d'acteurs, de s'impliquer dans le processus artistique par le biais de leurs corps. Nous y voyons une corporalité déstabilisée et une sensorialité palpable. Focalisons-nous alors sur ce principe interactionnel qui déclenche le basculement total du corps spectatorial.

## **2<sup>ÈME</sup> PARTIE :**

### **CHAPITRE 1 : L'ÉTUDE EXPÉRIENTIELLE DE LA PERFORMANCE SPECTATORIELLE, *METAMORPHY*, UN CAS D'ÉTUDE**

« Nous sommes un *sensorium commune* unique pensant, affecté toutefois de divers côtés<sup>56</sup>. »

Johann Gottfried Herder, *Werke in zehn Bänden*

---

<sup>56</sup> Ulrich GAIER, « Nous sommes un *sensorium commune* pensant : l'aspect anthropologique de la langue chez Herder », *Revue germanique internationale* [Online], 20 | 2003, *Online since 07 July 2011*, [Consulté le 23 Mai 2021].

Disponible sur : <http://journals.openedition.org/rgi/967> ; DOI: <https://doi.org/10.4000/rgi.967>

## I. L'EXPÉRIENCE PERFORMATIVE QUI JOUE SUR LE SENSORIEL DU SUJET INTERVENANT

Dans un environnement artistique interactif alliant art, science et ingénierie, le corps performe, exploite ses aptitudes et son potentiel jusqu'à ce qu'il se surpasse et explore des fonctions qu'il ne connaissait pas auparavant. En effet, la transversalité de l'art médiatique contribue énormément à sa prolifération et incite par là même le spectateur à créer et à produire par lui-même. Dans ce contexte, Roy Ascott déclare qu'une « fusion entre l'art, la science, la technologie, l'éducation et le divertissement se dessine dans la structure télématique de l'apprentissage et de la création<sup>57</sup> ». Ainsi, le spectateur s'empare du pouvoir artistique et détient le contrôle.

En présence de tous ces éléments acteurs, c'est-à-dire œuvre médiatique performative, spect-acteur, environnement immersif, l'artiste performe à travers son œuvre et expose son art impliquant son spectateur à en prendre part.

### 1. Le principe interactionnel dans l'art médiatique

Rompre avec la pratique « contemplative » afin d'investir un processus interactionnel a débuté avec la série des *happenings* d'Allan Kaprow. Vers la fin des années 1960, commence l'histoire de l'interaction artistique lors de laquelle les spectateurs sont amenés à intervenir à titre d'acteurs dans le processus artistique et le théâtre expérimental. Le principe de ce genre artistique était d'intégrer le spectateur à la représentation de l'œuvre. Perdant sa vocation traditionnelle de spectateur, la seule possibilité est l'action ou l'abstention. De cette manière, l'art devient accessible à tous et s'ouvre à un public différent et potentiellement actif. De ce fait, nous découvrons des spectateurs novateurs, curieux de nouveauté et assoiffés d'aventure réclamant le rôle de créateur.

Cela a commencé aussi avec le « théâtre de l'opprimé » d'Augusto Boal, où il a parlé du concept de « spect-acteur », appelant le spectateur à intervenir dans le cours de la performance en tant qu'acteur. Il se munissait alors de quelques répliques à jouer et se les échangeait avec les comédiens en improvisant et en changeant après coup le déroulement du

---

<sup>57</sup> <http://www.artwiki.fr/cours/technoromantisme/ascott.html>

spectacle. Les spectateurs deviennent de vrais acteurs pendant cette expérience et leur participation fait partie du spectacle.

Comme le dit Allan Kaprow à ce sujet :

« Il ne doit pas y avoir (et habituellement il ne peut pas y avoir) de public ou des publics pour regarder un happening. En participant volontairement à une œuvre, connaissant le scénario et leurs attributions particulières au préalable, les gens deviennent une part réelle et nécessaire de l'œuvre<sup>58</sup>. »

Cette intervention spectatorielle change à chaque nouvelle représentation et avec chaque nouveau sujet-participant lui permettant de découvrir une nouvelle relation avec l'œuvre totalement inconnue auparavant : une approche inédite qui rompt avec les règles archaïques de la scène, qui abolit les frontières existantes entre les spectateurs et la scène, entre l'art et le non-art et entre l'art et la vie. Elle sert notamment à briser la notion de « point de vue privilégié », c'est-à-dire ce qui est le cas quand le regard et l'attention sont focalisés sur un seul et unique point focal qui est la scène. C'est le spectateur qui devient la scène en participant lui-même à la théâtralisation de l'œuvre<sup>59</sup>. La vision spectatorielle s'exerce dans tous les sens en vue de dominer et contrôler tout l'environnement spatial de sorte qu'elle favorise l'apparition des arts médiatiques. Mais comment cette volonté de participation spectatorielle a-t-elle pris forme ? Comment s'est-elle développée au fil du temps ?

Avec l'émergence des nouvelles technologies dans l'art, plusieurs paradigmes ont changé, diverses évidences ont évolué. En effet, le processus d'interaction par le biais des moyens technologiques a bousculé les approches artistiques contemporaines leurs apportant une bouffée de nouveauté inconnue auparavant. Ce renouveau a fait naître des formes artistiques interactionnelles dans cet art participatif relevant de l'art expérientiel<sup>60</sup>, selon les termes d'Alva Noë, où le corps du spectateur se trouve au cœur du processus médiatique.

Mais essayons d'abord de comprendre la visée de ces nouvelles formes artistiques dites « participatives ».

---

<sup>58</sup> Allan KAPROW, *L'art et la vie confondus*, Paris, éditions du centre Pompidou, 1996, pp. 36-39.

<sup>59</sup> Frank POPPER, *Art, action et participation. L'artiste et la créativité aujourd'hui*, Paris, Klincksieck, 2<sup>ème</sup> édition, 1985.

<sup>60</sup> Alva NOË, « *Experience and experiment in art* », in *Journal in Consciousness Studies*, vol. 7, n° 8-9, 2001, p. 132.



## 2. La visée des arts médiatiques

Pour une démarche artistique contemporaine, il est essentiel de comprendre la visée de l'art médiatique performatif. Incontestablement, il s'agit d'un art purement technologique mais cet art vise au-delà de ce qu'il peut montrer. C'est un art qui ambitionne une remise en question de l'homme et de son intériorité sur laquelle nous allons centrer notre attention tout au long de ce chapitre.

Ce qui caractérise le plus une œuvre d'art médiatique est son caractère expérimental interactionnel que nous ne pouvons ignorer. Celui-ci peut éventuellement se définir dans le cas d'une installation ou d'une performance ou même d'une œuvre interactive en une interaction réciproque entre le spectateur et le dispositif-objet. Cette interaction est une sorte de rapport dialogique consistant à *capter des évènements réels et/ou virtuels et les transcrire en temps réel en d'autres évènements réels et/ou virtuels, sur le lieu-même ou à distance*. Nous allons nous intéresser plus spécialement à l'interaction sensorielle qui se déroule le long du processus artistique performatif.

Aussitôt que le sujet plonge et s'immerge au cœur des installations artistiques, une « écologie du corps » se déclenche. La théorie d'« émersiologie », de Bernard Andrieu, qui désigne une « science réflexive née de l'émergence des sensibles provenant de notre corps vivant dans la conscience du corps vécu<sup>61</sup> », l'écologie du corps s'articule autour d'une forme de dichotomie somesthésique entre le « corps sentant » lié au subconscient et le « corps senti » rattaché à la conscience.

En d'autres termes, au cours de ce processus immersif, le « corps vivant » reçoit des informations parvenues de l'extérieur qui stimulent en lui des sensations inédites. Ensuite, par rétroaction, le « corps vécu » riposte et rétroagit sur le « corps vivant » en intervenant sur son image et sur ses schèmes. C'est donc une expérience esthétique complexe qui se déclenche à partir d'une simple interaction avec l'objet artistique. Seulement, cette interaction qui touche les fonctions sensorielles du spectateur ne peut avoir lieu qu'en présence de la technologie. Elle dépend de la présence de cette dernière, de celle l'objet artistique, de celle de l'espace d'exposition et bien évidemment de celle du sujet intervenant qui est l'acteur principal de

---

<sup>61</sup>Anaïs BERNARD, *Immersivité de l'art. Interactions, insertions, hybridations*, Paris, L'Harmattan, coll. « Mouvement des savoirs », 2015, pp. 7-12.

cette performance. Mis à part ce conditionnement, tous les acteurs doivent impérativement communiquer ensemble pour qu'il y ait œuvre et pour que nous parlions d'expérience performative.

Dans le cadre d'une esthétique de la communication, on aspire à une esthétique de l'événement où l'art prend corps dans des actions et non plus dans des objets. La conséquence se traduit en des œuvres interactionnelles concrétisées par des actions qui mettent en valeur la performance corporelle du spectateur. Des œuvres qui renforcent les liens du spectateur avec son corps, sa chair, ses fonctions sensorielles et notamment sa fonction *haptique*.

Dans l'art médiatique, l'art de la communication, la finalité n'est pas la production de l'œuvre mais plutôt le processus interactif lui-même. En d'autres termes, la finalité vise l'interaction sensorielle qui se déploie au cours de l'expérience performative immersive qui à son tour, se déroule entre l'œuvre et le spectateur au sein de l'environnement artistique.

Toute forme créative performative alliant, en temps réel, technologie et spectateur(s)-participant(s) – ou, dirons-nous, spect'acteur(s) – induit une interaction sensorielle. Cette dernière peut concerner divers champs comme le tridimensionnel et la virtualité, les technologies médiatiques ludiques, les arts transversaux, le théâtre, le geste, le design, l'art toutes disciplines confondues et le public.

Par ailleurs, notons que les technologies qui embrassent l'interaction sensorielle dans leur déploiement sont en continuel perfectionnement, tant au niveau matériel qu'au niveau technique. Ceci induit la complexification inévitable de cette interaction qui s'étend et s'invente de jour en jour dans le sens où elle s'affine et se confîne parallèlement avec l'obsolescence de la technologie. Ces constantes évolutions technologiques générant de nouvelles pratiques artistiques nous rapprochent de plus en plus des actions expérimentales mettant en exergue l'implication corporelle dans le processus artistique. Ces formes plastiques par leur rythme spatio-temporel fluctuant et leur caractère expérientiel ludique servent ensuite à renforcer le rapport du spectateur avec son corps. Une fois que la connexion est établie avec l'œuvre, tous les canaux du spectateur sont ouverts, l'interaction prend corps. Le spectateur prenant alors conscience du début de l'expérience, interagit avec le médium artistique et s'investit dans l'aventure créatrice et créative.

Néanmoins, avec ce genre d'œuvres interactives immersives, l'acculturation joue un rôle prépondérant. Une fois opérée, elle renverse le paradigme des perceptions vers le

paradigme de la conscience, vers la *cyberception* et la « télénia » si nous reprenons la terminologie de Roy Ascott.

Pour clore cette sous-section sur la visée des arts médiatiques, nous pouvons dire que les arts médiatiques nous renvoient à des processus poétiques originaux. Ces arts immersifs, en effet, invitent les spectateurs comme des « spect-acteurs » « performés » à venir rejoindre le rang des artistes dans la phase conceptuelle de l'œuvre en intervenant sur le dispositif. Une intervention commune qui s'inscrit bien dans le cadre d'une production collaborative en évacuant le sujet de son individualité. De cette manière, le sujet réussit à sa façon à apprivoiser l'œuvre, la personnaliser en fonction de son vécu en considérant la « réappropriation comme nouveau mode d'apparaître – du monde, du corps et de l'œuvre – et force de singularisation<sup>62</sup> », selon les critiques d'art Marion Zilio et Florian Gaité.

*In fine*, nous pouvons en déduire qu'en mobilisant ce genre de technologies immersives, les mediums performatifs guettent des corps inertes. En vue du « déverrouillage<sup>63</sup> » de leurs systèmes sensoriels, on invite alors cet agrégat multi-sensoriel complexe à configurer de nouveaux modes de perception et des modalités d'interaction diverses.

Une fois qu'il déclare son consentement et son engagement à prendre part de l'œuvre, une prise de conscience s'opère chez le spectateur intervenant qui répond par une rétroaction sur cet environnement. Nous observons alors un spectateur engagé dans le processus artistique qui découvre des possibilités corporelles insoupçonnées sollicitant notamment sa dimension synesthésique. Commencent alors une expérience inédite, un voyage exploratoire vers le soi, une démarche autoréflexive qui tente d'établir des connexions de corps-à-corps vers la subjectivation de l'individu dans la société contemporaine.

En nous liant plus intimement à notre nature humaine, en nous rendant conscients de notre corps et de notre sensorialité, les œuvres technologiques performatives peuvent nous amener à prendre conscience du miracle de la vie. Nous voyons donc que la technologie sort de son rôle habituel informatif culturel pour revêtir un autre : un moyen d'humilité en vue de mieux comprendre et percevoir l'autre.

---

<sup>62</sup> Anaïs BERNARD, *op. cit.*, p. 199.

<sup>63</sup> Jocelyne LUPIEN, « Le déverrouillage sensoriel et identitaire », « *Le soi et l'autre : l'énonciation de l'identité dans les contextes interculturels* », Dir., Pierre Ouellet, Presses de l'Université Laval, 2003, p. 242.

## II. L'APPROCHE PERCEPTIVE

L'approche perceptive est tout d'abord un constat. Elle tente de définir la nature perceptive duelle de la relation habituelle sujet/monde, relation qualifiée par Francisco Varela d'« angoisse cartésienne ». L'installation comme art de l'expérience active use du médium « perception ». Elle ne s'adresse plus à un sens en particulier mais à notre système perceptif dans sa globalité. Grâce à cette caractéristique « multi-sensorielle », l'effet de réel opère et l'environnement de l'installation se construit en tant que réalité. Nous expliquerons comment se construit la situation perceptive particulière de l'installation et en quoi elle aide le visiteur à prendre conscience d'un soi relié à son environnement.

Avant d'entamer l'approche perceptive, nous allons commencer par définir ce que le schéma corporel, une notion que nous allons beaucoup employer dans ce qui suit. Selon le physiologiste Alain Berthoz, ce schéma est comparable à un mécanisme d'identification du corps propre par le sujet conditionnant les limites corporelles du « je ». Il peut être inné ou bien acquis « constitué par l'activité, le jeu, l'expérience, l'apprentissage (...)»<sup>64</sup>. Mais auparavant, il a été défini par Head et Holmes en 1911 comme correspondant à une représentation mentale introspective du corps dans l'espace<sup>65</sup>.

L'approche perceptive se réfère à la relation qui s'instaure entre le sujet et le monde, l'« angoisse cartésienne », c'est-à-dire l'interaction entre l'organisme et son environnement. La perception est le moyen par lequel nous connaissons le monde extérieur. Et comme le souligne Merleau-Ponty, c'est à travers le corps que l'on perçoit et que l'on s'exprime. Toutefois, cette conception contient une question dissimulée : la perception se limite-elle à un phénomène passif, une forme de mode de réception des objets du monde ? Pour y répondre, nous nous sommes tournés vers la théorie d'Esther Thelen qui dit que *toute perception entraîne une action, que toute action entraîne une perception, donc que c'est une boucle perception-action*.

D'un angle purement scientifique, la perception tactile chez l'humain dérive du système somesthésique, « qui n'est qu'un ensemble de structures associées à la perception, au transport et au traitement final des informations dans le système nerveux. L'intégration des

---

<sup>64</sup> Alain BERTHOZ, Jean-Luc PETIT, *Phénoménologie et physiologie de l'action*, Paris : Odile Jacob, 2006, p. 186.

<sup>65</sup> Stéphane JACOBS, Sylvain HANNETON, Agnès ROBY-BRAMY, « *Aspects neurophysiologiques et neuropsychologiques de l'utilisation d'outils* », in Arob@se, volume 1, 2005, pp. 114-126.

informations tactiles (au sens large) s'effectue à trois niveaux : le niveau des récepteurs sensoriels, le niveau de la transmission (ou voies ascendantes) et le niveau cortical<sup>66</sup> ».

Du grec *haptain* (ou *hapesthai*), « toucher », l'*haptique* désigne la science du toucher, au sens large. Cependant, il faut remarquer que cette définition varie selon le champ de recherche auquel on l'applique. Concentrons-nous plutôt sur la définition qui intéresse le domaine de la psychologie cognitive, lequel concerne l'objet de notre travail interactionnel. La perception « tactilo-kinesthésique » a évolué au fil du temps, avec Revesz pour prendre le nom de « perception *haptique* », terme qui a été introduit en psychologie en 1950 et qui fait référence à une exploration active des objets ; ce terme évolue encore une fois en 2001 avec Hatwel pour devenir « Toucher actif<sup>67</sup> ». L'aspect actif évoqué par ce nom se justifie par la transformation des informations motrices *via* les récepteurs articulaires et vestibulaires suite à l'activation des mécanorécepteurs. Nous ajouterons à cela ce que Loomis et Lederman ont réussi à démontrer : cette modalité *haptique* découle d'un système perceptif incorporant des « *inputs* » qui viennent de différents systèmes sensoriels.

De point de vue scientifique, la perception tactile chez l'humain dérive du système somesthésique « qui n'est qu'un ensemble de structures associées à la perception, au transport et au traitement final des informations dans le système nerveux. L'intégration des informations tactiles (au sens large) s'effectue à trois niveaux : le niveau des récepteurs sensoriels, le niveau de la transmission (ou voies ascendantes) et le niveau cortical<sup>68</sup> ».

Outre ces systèmes tactiles, la modalité *haptique* inclut un système kinesthésique qui, à travers les récepteurs musculaires et articulaires existant à la surface de la peau, intercepte les mouvements, les enregistre et les convertit. Bien qu'il ne fasse pas partie des cinq sens, la kinesthésie renseignant sur les déplacements des membres est indispensable au processus moteur qui joint la statesthésie. Cette dernière informe sur l'état et la position des membres constituant le processus proprioceptif. Et comme le déclare Berthoz :

---

<sup>66</sup> Jeremy BLUTEAU, *Évaluation des effets de l'ajout d'interfaces haptiques sur le suivi manuel de trajectoire*, Thèse de doctorat spécialité informatique, Grenoble, Université de Grenoble, 2 juin 2010, p. 6. Disponible sur : [ <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00524533/document> ], (consultée le 2 Mars 2016)

<sup>67</sup> Serge BOUAZIZ (2004), Perception, représentation et planification de l'action dans l'organisation syntaxique de l'exécution de dessins complexes, Thèse de Psychologie, Mention psychologie cognitive, Spécialité, Lyon : Université Lumière Lyon 2 Institut de psychologie, p. 186. Disponible sur : [ [file:///C:/Documents%20and%20Settings/DELL/Mes%20documents/Downloads/bouaziz\\_s.pdf](file:///C:/Documents%20and%20Settings/DELL/Mes%20documents/Downloads/bouaziz_s.pdf) ], (page consultée 16 Mars 2016).

<sup>68</sup> Jeremy BLUTEAU, *Évaluation des effets de l'ajout d'interfaces haptiques sur le suivi manuel de trajectoire*, Thèse de doctorat spécialité informatique, Université de Grenoble, 2 juin 2010, p. 6.

« Tel un sens de mouvement joue un rôle capital dans la résonance empathique en lui donnant le maximum d'amplitude. Il nous permet de changer de point de vue, c'est-à-dire de référentiel spatial, de perspective et d'occuper le point de vue de l'autre en substituant notre propre regard à celui de l'autre<sup>69</sup>. »

Et si nous nous référons à la philosophie, Husserl déclare dans le même contexte, dans ses leçons de 1907 : « Sans le concours des systèmes kinesthésiques, il n'y a pas là de corps, et pas de chose<sup>70</sup>. »

Les chercheurs Klatzky et Lederman, en 1987, essaient de simplifier *l'haptique* en une forme métaphorique amusante en expliquant que « le terme *haptique* est une sorte de parapluie qui regroupe tous les sous-systèmes sensoriels dérivés de l'implication de la peau, des muscles et des articulations. Nous soulignons ici l'importance de la nature du traitement *haptique* pendant une exploration active et intentionnelle<sup>71</sup>. »

Quant à Driver and Spence en 1998, ils ont indiqué que des études comportementales ont supposé qu'il existe des liens d'inter-modalité entre les stimuli visuels et tactiles. En d'autres termes, associer le sens tactile au sens visuel donne un meilleur résultat aux performances et prolonge même la durée de la mémorisation du performeur<sup>72</sup> et ainsi toutes les réalisations courantes en seront perceptiblement converties de suite<sup>73</sup>.

De surcroît, d'autres études ont montré que se servir d'un stimulus tactile appliqué à la main d'un sujet accroît l'attention aux stimuli visuels ou auditifs<sup>74</sup>. En effet, durant l'acte moteur, les rétroactions et les *feed-back* sensoriels dépendent de nos divers systèmes sensoriels<sup>75</sup> dans le but d'améliorer notre relation interactive avec notre environnement<sup>76</sup>.

---

<sup>69</sup> Alain BERTHOZ, *Le sens du mouvement*, Paris, Odile Jacob, 1999, chapitre 2.

<sup>70</sup> Edmund HUSSERL, *Chose et Espace* (1907), Paris, PUF, 1989.

<sup>71</sup> KLATZKY, R.L., LEDERMAN, S.J., & REED, C.L. (1987). *There's more to touch than meets the eye: The salience of object attributes for haptics with and without vision. Journal of Experimental Psychology: General, 116, 356-369.*

<sup>72</sup> Jon DRIVER, Charles SPENCE (1998b), *Cross-modal links in spatial attention*. *Philos Trans R Soc, Lond B BiolSci* 353(1373) :1319-31. *Review.*

<sup>73</sup> Marieke LONGCAMP, Céline BOUCARD, Jean-Claude GILHODES, Jean Luc ANTON, Muriel ROTH, Bruno NAZARIAN, et Jean-Luc VELAY. *Learning through hand- or type writing influences visual recognition of new graphic shapes: behavioral and functional imaging evidence. Journal of Cognitive Neuroscience, 20(5) :802-15, 2008.*

<sup>74</sup> Martin EIMER, et al., *Cross-modal links in endogenous spatial attention are mediated by common external locations: evidence from event-related brain potentials, ExpBrainRes* 139: 398-411, 2001.

<sup>75</sup> ANDERSON et BUNEO, 2002 ; POUGET et coll., 2002 ; NEWPORT et coll., 2001.

<sup>76</sup> American Occupational Therapy Association (Sensory Integration Special Interest Section Quarterly 26 (3), traduit de l'américain avec autorisation de l'auteur par le Dr Gorgy Olivier, psychomotricien D.E., PhD Sciences du Mouvement Humain, Septembre 2003.

En combinant les perceptions kinesthésiques émergeant des mouvements exploratoires et les perceptions cutanées qui résultent du contact entre le stimulus et la peau d'après Gibson (1962) et Revesz, (1950), nous pourrions donc déduire que la perception *haptique* pourrait se résoudre en une formule claire, concise et précise :

Perception *haptique* = perception cutanée + mouvements exploratoires.

**Figure 7:** Schéma explicatif de la perception *haptique*

Sans nul doute, ce terme mimétique et évolutif émane d'une forme d'approche « révolutionnaire » rompant avec les approches jugées plus classiques dans une démarche dynamisante approuvée par le psychologue James J. Gibson qui canalise son attention sur le contenu du processus perceptuel et qui atteste que la perception se constitue en percevant activement. Il ne s'agit plus alors d'un seul sens qui perçoit l'objet, mais de tout un groupe de « systèmes perceptifs » à travers lesquels le sujet saisit le maximum de données sur son environnement. En adoptant un « système *haptique* », selon les termes de Gibson, en tant que sens du toucher étendu sur tout le corps, aussi bien à l'extérieur qu'à l'intérieur, c'est-à-dire la main, le pied, la peau ou même les organes internes comme les muscles et les os, Gibson le définit ainsi :

« Un dispositif *via* lequel l'individu obtient des informations à la fois sur le milieu et sur son corps. Il sent un objet par rapport au corps et son corps par rapport à un objet. C'est le système perceptif par lequel les animaux et les hommes sont littéralement en contact avec l'environnement<sup>77</sup>. »

Le système *haptique* nous renvoie plutôt à « la sensation qu'a l'individu du monde qui entoure son corps en utilisant son corps<sup>78</sup> ». Nous pouvons donc remarquer que le périmètre du corps est difficile à circonscrire en raison de l'indétermination des différents stimuli qu'il recueille entraînant le brouillage de la frontière du corps du sujet et l'impossibilité de localiser lequel des organes est responsable de la fonction perceptive. Nous pouvons même ajouter à

---

<sup>77</sup> James Jérôme GIBSON, « Le système haptique », dans *Nouvelles de danse : Vu du corps*, traduction de Carol Guth, Contredanse, 2001, pp. 94- 120.

<sup>78</sup> *Ibid.*

cela que ce corps, en tant que « ce système *haptique* », ne cesse de se reconfigurer activement tant que la perception se renouvelle.

Inéluctablement, nous ne pouvons pas parler de corporéité et de tactilité et passer outre le corps merleau-pontien et sa phénoménologie. Il serait donc pertinent de réinterroger sa théorie performative de par son approche qui privilégie la vie corporelle et sa subjectivité. Merleau-Ponty, corrobore en effet ce qui a été dit plus haut en estimant « ce n'est pas l'œil qui voit, c'est le corps comme totalité ouverte », écrit-il dans le dossier d'un de ses derniers cours. L'essentiel de sa démarche est là : tenir compte de la matérialité du corps et du monde, voir aussi comment la conscience les creuse du dedans, comment elle parvient à décoller des choses sans pour autant s'en détacher complètement.

En nous éloignant un peu du spectateur et surtout du public intéressons-nous maintenant plus particulièrement à cette nouvelle notion de corrélation participative performative. Il s'agit d'une créativité artistique, d'une expression appropriative et d'un fait social total, puisque l'action s'y mêle, le corps y contribue et les sens s'y agitent.

En conclusion, nous pouvons retenir qu'elle est plus qu'un sixième sens, la sensibilité proprioceptive est un sens indispensable à l'émergence de soi à travers lequel nous exécutons l'action de sorte à nourrir, dynamiser et même actualiser nos cinq sens.



### III. LE PHÉNOMÈNE DE L'IMMERSION DANS LA PERFORMANCE SPECTATORIELLE

La notion d'immersion, dans l'art médiatique, est un phénomène emblématique qui n'arrête pas de s'immiscer dans une multitude de pratiques relevant du cinéma, du théâtre, de l'installation, du numérique ou même de la performance... La première question qui surgit cependant est la suivante : quand pouvons-nous entériner un dispositif immersif ?

C'est pour cette raison que nous proposons de mettre en chantier ce concept hybride pour dégager les critères qui le constituent ainsi que les conditions nécessaires et suffisantes au service de ce paradigme appliqué à l'art médiatique.

D'un point de vue étymologique, immersion nous renvoie au mot *latin immersio* signifiant plongée. Quant au Petit Robert, il nous le définit en tant qu'une « action de plonger un corps dans un liquide ; son résultat » ou « le fait de se retrouver dans un même milieu étranger sans contact direct avec son milieu d'origine<sup>79</sup> ». Ces définitions différentes prouvent une corrélation forte à la dimension spatiale dans laquelle l'individu doit se plonger. Le dispositif immersif, mis à part sa propre portée tangible à laquelle il renvoie son spectateur, possède une autre portée fictionnelle qui le relie à son imaginaire. Ces constatations nous amènent donc à considérer un individu physiquement et cognitivement immergé dans le processus artistique performatifs.

Nous pouvons constater que la rencontre entre l'œuvre médiatique et le sujet participant doit inévitablement passer par une confrontation dans l'espace. Qu'il soit tangible ou virtuel, il est toujours présent.

Ceci est tout aussi valable d'un point de vue philosophique, car la notion d'immersion nous conduit directement à l'idée de la simultanéité de plusieurs espaces. Ceci veut dire qu'elle peut nous renvoyer à un espace différent de celui dans lequel nous trouvons ou qu'elle peut nous plonger dans ce même monde, mais par le biais d'un dispositif prolongeant nos moyens de perception et d'appréhension tactile. Dans le dernier cas l'espace du spectateur est

---

<sup>79</sup> *Le Petit Robert*, 2012, p. 1280.

prolongé, alors que dans le premier il s'agit d'un autre espace, un espace hybride transgressé. Le spectateur-sujet établit aussitôt une relation avec le monde : une relation immersive.

Toutes ces définitions à connotations spatiales, nous rappelle bien l'étroite relation qui peut exister entre l'immersion d'un spectateur et l'environnement artistique.

Certainement, le mécanisme de la perception s'influence énormément du processus immersif permettant au spectateur une nouvelle appréhension de l'espace d'exposition ou même de l'espace virtuel auquel renvoie l'objet performatif. La machine immersive assure une oscillation constante et continue du spectateur entre les deux espaces : entre le réel et l'imaginaire, entre un spectateur et un acteur, entre une performance *in situ* et une projection virtuelle dans l'au-delà.

Des dispositifs immersifs, des moyens médiateurs qui ont pour objectif d'une part l'assimilation de l'expérience esthétique de l'espace et d'autre part le retour au sujet, à ses propres fonctions sensorimotrices : l'acte de percevoir est privilégié à la perception de l'objet à percevoir. En effet, l'acte de percevoir, en situation d'immersion, nous permet de discerner l'interstice existant entre l'individu et le monde, entre l'être-vivant et le milieu, comme une sorte de prise de conscience qui l'envahit. Suite à la création de cette relation symbiotique avec le monde, l'être-au-monde se comprend mieux physiologiquement et biologiquement de manière à faire augmenter « l'illusion de présence<sup>80</sup> ».

Mais cette situation immersive dont nous parlons est-elle la même pour tout le monde ? Plonge-t-elle tous ses participants avec la même intensité ? Ou diffère-t-elle des situations performatives ? Existe-t-il des facteurs qui favoriseraient ou nuiraient de près ou de loin aux effets immersifs du spectateur ?

Pour répondre à ces questions qui s'imposaient à mon esprit, des recherches et des lectures d'articles en rapport avec la notion d'immersion se sont imposées. Ces lectures spécialisées sur la question de l'immersion m'ont éclairée sur ce concept épineux et m'ont amenée à déceler trois types d'immersion à trois degrés différents.

Essayons donc d'identifier les différents types d'immersion. Comment pouvons-nous les cataloguer ? Et comment pouvons-nous mesurer les degrés d'immersion d'un spectateur lors d'une performance ?

---

<sup>80</sup> Renée BOURASSA, *Les fictions hypermédiatiques*, Québec, Le Quartanier, 2010, p. 175.

## 1. Les trois types d'immersion

Selon des études empiriques récentes et selon des théories fondées dans le cadre du jeu vidéo, des chercheurs ont pu bâtir un modèle conceptuel pour ce phénomène « excessivement vague et tout-inclusif<sup>81</sup> », selon les termes d'Alison McMahan. Ce modèle conceptuel est certes plus approprié aux jeux vidéo, car il forme l'objet de toute cette étude, mais il reste aussi applicable à tout objet médiatique.

Laura Ermi et Frans Mäyrä, ont pu distinguer dans leur article « *Fundamental Components of the Gameplay Experience : Analysing Immersion* », un modèle de l'expérience de *gameplay* qui s'appelle « *SCI-model* » divisant l'immersion en trois différents types produits par les jeux vidéo qui sont l'immersion sensorielle, l'immersion provoquée par un défi ou immersion « systémique<sup>82</sup> », suivant la terminologie de Dominic Arsenault et Martin Picard, et, enfin, l'immersion imaginative.

L'immersion sensorielle, comme son nom l'indique, touche particulièrement les fonctions sensorielles du participant et exige une immersion physique du spectateur pour advenir. Et si l'on se réfère aux recherches de Ermi et de Mäyrä, l'importance de l'emplacement du spectateur vis-à-vis de l'objet immersif est confirmée :

« Les grands écrans à proximité du visage du joueur et les sons puissants accablent facilement l'information sensorielle provenant du monde réel, et le joueur devient entièrement concentré sur le monde du jeu et de ses stimuli<sup>83</sup>. »

L'immersion engendrée par un défi, quant à elle, elle se produit « quand la personne est en mesure de parvenir à un équilibre satisfaisant et de savoir concilier défis et aptitudes<sup>84</sup> ».

---

<sup>81</sup> Alison MCMAHAN, « *Immersion, Engagement, and Presence* » in *The Video Game Theory Reader* (sous la direction de Mark J.P. Wolf et Bernard Perron), Routledge, New York, 2003, pp. 67-86.

<sup>82</sup> Elena GORFINKAL, citée dans Dominic ARSENAULT, Martin PICARD, « *Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique* », actes du colloque *Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué ? 75<sup>ème</sup> congrès de l'ACFAS*, Université du Québec à Trois-Rivières, p. 2.

<sup>83</sup> Laura ERMI et Frans MÄYRÄ, « *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion* », Communication lors du colloque *Changing Views : Worlds in play*, organisé par la Digital Games Research Association, (Éd) S. de Castell et J. Jenson, New York, 2005, pp. 15-27.

« *Large screens close to [the] player's face and powerful sounds easily overpower the sensory information coming from the real world, and the player becomes entirely focused on the game world and its stimuli.* » (Traduction personnelle)

<sup>84</sup> *Idem.*, p. 8, « *when one is able to achieve a satisfying balance of challenges and abilities* ». (Traduction personnelle)

Enfin l'immersion imaginative, elle renvoie au caractère ludique et fictionnel lié à un défi à accomplir dans les jeux vidéo « quand le joueur-participant devient absorbé par les histoires et le monde ou commence à se sentir “dedans” ou à s'identifier à un des personnages du jeu<sup>85</sup> ».

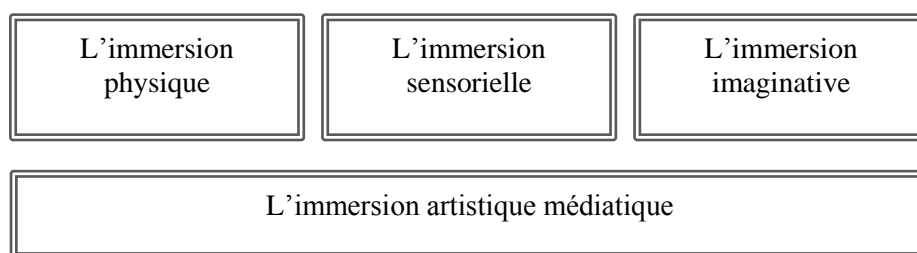
À travers ces recherches, je vais plus tard conceptualiser de manière nouvelle ce modèle afin qu'il soit plus cohérent et plus adapté à ma recherche en utilisant la proposition d'Ermi et Mäyrä comme structure de base. Pour ce faire, je mettrai l'accent sur l'immersion sensorielle à cause de son apport important dans le cadre de ma thèse. Je délaisserai en partie l'immersion liée à un défi, car elle présente peu d'intérêt dans le cadre de mes travaux de recherche.

Sans doute, la dimension ludique est-elle toujours présente dans les œuvres interactives performatives, mais celles-ci n'obligent jamais ses spectateurs à terminer le processus artistique. Le spectateur garde tout de même une certaine marge de liberté sans qu'on lui impose une quelconque stratégie pour pouvoir adopter le statut de co-auteur.

L'immersion imaginative, elle aussi peut s'inscrire dans le cadre de notre thèse à cause du caractère d'intrigue et de suspens qu'elle offre au spectateur-participant. Nous y observons, en effet, un intervenant assoiffé d'expérience inédite et d'histoire nouvelle laissant libre cours à son imagination au sein de cet environnement stimulant. Il n'hésite pas à imaginer des scénarios fantastiques, à supposer des fins sur la progression de la performance et à transformer les espaces virtuels à sa manière ou même à se les approprier. L'intervenant, complètement immergé dans l'œuvre, se trouve balloté entre l'imaginaire commandé par son schéma mental et le réel commandé par la machine artistique.

---

<sup>85</sup> *Idem.*, « *one becomes absorbed with the stories and the world, or begins to feel for or identify with a game character* ». (Traduction personnelle)



**Figure 8:** Les différentes catégories de l'immersion artistique médiatique

Revenons maintenant à l'immersion sensorielle qui constitue le pilier de l'immersion spectatorielle, essayons de l'observer et de l'analyser. Pour que l'immersion sensorielle se produise, il faut qu'elle soit précédée par une immersion physique, en d'autres termes, il faut que le participant soit présent au cœur du processus artistique. Consentant et occupant une place centrale dans l'environnement artistique son corps doit être prêt à performer. Un extrait de *La saveur du monde*, par Le Breton s'impose dans ce contexte :

« Avant la pensée, il y a les sens. Dire avec Descartes « je pense donc je suis », c'est omettre l'immersion sensorielle de l'homme au sein du monde. « Je sens donc je suis » est une autre manière de poser que la condition humaine n'est pas toute spirituelle, mais d'abord corporelle. L'anthropologie des sens implique de se laisser immerger dans le monde, d'être dedans, non devant, et sans se départir d'une sensualité venant alimenter l'écriture et l'analyse. Le corps est foisonnement du sensible... entre la chair de l'homme et la chair du monde, nulle rupture mais une continuité sensorielle toujours présente<sup>86</sup>. »

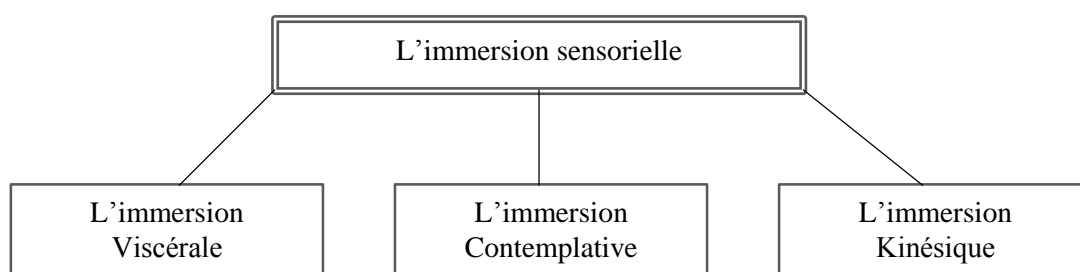
Selon la théorie d'Arsenault et de Martin, nous distinguons trois sous-catégories d'immersion sensorielle qui sont l'immersion viscérale, l'immersion contemplative et l'immersion kinésique. Ces trois opérations immersives peuvent se produire au même moment lors de l'expérience spectatorielle anticipant la performance du participant. L'immersion viscérale est une immersion irréfléchie et involontaire de la part du spectateur pouvant concerner les œuvres qui « qui reposent sur la poursuite du vertige et qui consistent en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la

<sup>86</sup> David LE BRETON, *La saveur du monde. Une anthropologie des sens*, Paris, Métailié, 2005, p. 13.

conscience lucide une sorte de panique voluptueuse. Dans tous les cas, il s'agit d'accéder à une sorte de spasme, de transe ou d'étourdissement qui anéantit la réalité avec une souveraine brusquerie<sup>87</sup> », disait Roger Caillois à propos de certains jeux vidéo.

Par contre, l'immersion contemplative est une immersion qui se base sur la qualité de la conception artistique de l'œuvre immersive. Comme son nom l'indique, elle est en rapport étroit avec l'attention spectatorielle de la beauté de la représentation sensorielle artistique (visuelle, sonore...etc.), que ce soit un graphisme envoutant ou une sonorité plaisante ou toute atmosphère captivante, l'immersion contemplative induit inévitablement le plaisir esthétique chez le spectateur intervenant.

La dernière sous-catégorie de l'immersion sensorielle, l'immersion kinésique s'intéresse à l'aspect sensori-moteur de certaines œuvres qui exigent une performance physique et une tactilité pour leur déploiement. Ce type d'immersion sollicite impérativement une interface avec laquelle le participant pourra par lui-même manipuler et agir sur l'œuvre se procurant ainsi des sensations *haptiques*. L'interactivité avec la machine, va se concrétiser alors avec l'acte spectatorial et avec son agissement sur la machine.



**Figure 9:** Les différentes sous-catégories de l'immersion sensorielle

Pour terminer, il semble bon de préciser que *le processus immersif n'est pas engendré par un jeu vidéo ni un objet médiatique, l'immersion est un effet que produit un texte*<sup>88</sup>. En d'autres termes, quand nous qualifions un objet artistique d'immersif cela ne veut pas dire qu'il est porteur de potentiel immersif mais plutôt qu'il constitue un médiateur, un catalyseur

<sup>87</sup> Roger CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958, pp. 67-68.

<sup>88</sup> Katie SALÉN, Eric ZIMMERMAN, *Rules of Play*. Game Design Fundamentals, MA : MIT Press, Cambridge, 2004, p. 453.

pour déclencher le phénomène immersif chez la personne qui est en train de vivre l'expérience artistique. Seulement, ce phénomène diffère d'une personne à une autre, chacun le vivant à un degré différent. C'est pour cette raison que nous suggérons maintenant d'étudier les degrés d'immersion.

## 2. Les trois niveaux d'immersion ou de plongée

Le processus immersif est un processus dans lequel le spectateur plonge durant un laps de temps avec tout son corps et tout son système sensori-moteur en faisant confiance à la machine ressentant l'impression d'« être là ». Mais cette impression se mesure à la capacité du spectateur de focaliser son attention, de se livrer au processus artistique et de se laisser manœuvrer aux commandes de la machine. Il s'agit d'une sorte d'accord du spectateur par lequel il accepte durant un laps de temps bien déterminé de se laisser bercer entre le monde réel et le monde virtuel, entre le matériel et l'immatériel.

En ciblant un peu plus mes lectures, je me suis rendue compte qu'il existait trois degrés d'immersion selon la théorie d'Emily Brown et celle de Paul Cairns<sup>89</sup>. Certes, leurs théories se basent principalement sur les jeux vidéo mais en la transposant au sujet de ma thèse, je pourrai l'adapter et l'appliquer à ma recherche. Selon ces deux chercheurs, il y a trois niveaux d'immersion pour les joueurs de jeux vidéo : l'intérêt, l'absorption et l'immersion totale.

Afin que cette théorie corresponde à mon travail, j'ai remplacé la notion d'intérêt par implication ou engagement. Ce degré d'immersion conditionne avant tout l'accès à la machine accompagné d'une explication aux règles de manipulation. Il s'agit aussi d'un degré qui traduit l'implication du spectateur dans le processus artistique faisant de lui un participant aventurier prêt à s'embarquer dans l'expérience performative. Ceci exige après coup un investissement total à l'égard de l'œuvre. Cela veut dire consacrer une partie de son temps au profit de la performance et consentir un effort de concentration afin d'appréhender au mieux les tâches à exécuter. Et comme l'affirment Malika Auvray et Charles Lenay à propos de l'immersion :

---

<sup>89</sup> Emily BROWN, Paul CAIRNS, « *A Grounded Investigation of Game Immersion* », in CHI 2004 Proceedings, ACM Press, 2004, pp. 1297-1300.

« [...] ce que nous appelons classiquement immersion signifie simplement être à un monde d'action et de perception nouveau, rendu possible par un dispositif technique. Être immergé dans un espace signifie localiser objets et événements relativement à un point de vue appartenant à cet espace<sup>90</sup>. »

Aussitôt que le niveau d'implication est atteint, nous pouvons alors passer au niveau de l'absorption. Nous observons alors un participant merveilleusement envouté par l'œuvre, curieusement impatient de manier l'objet artistique. À ce niveau-là, le travail de l'artiste est très important et joue un rôle primordial parce que, selon Brown et Cairns, c'est grâce à son œuvre et à ses facettes esthétiques et techniques que le spectateur-intervenant va réussir à s'absorber dans l'objet. Une fois qu'il est absorbé, l'intervenant est psychologiquement, mentalement, émotionnellement et corporellement investi. Les deux chercheurs remarquent à ce propos que : « Le jeu devient la partie la plus importante de l'attention des joueurs et leurs émotions sont directement touchées par le jeu<sup>91</sup>. »

Corroborant la proposition de Brown et Cairns, le niveau de l'immersion totale où le spectateur impliqué, investi et complètement absorbé dans la sphère de l'objet artistique est coupé du monde réel est atteint. Implication, investissement et absorption interagissent alors pour créer l'effet de présence. La question de la présence représente, en effet, une composante conséquente du processus immersif. En d'autres termes, une fois que les niveaux immersifs sont atteints et que les conditions sont bien remplies, nous verrons l'effet de présence s'intensifier dans cette atmosphère physico-virtuelle. Quoique l'utilisation de ces deux termes « Présence » et « Immersion » diffère d'une discipline à l'autre, ils se confondent énormément, vu leur proximité. Il y a même des chercheurs, comme Nunez, qui vont jusqu'à déclarer que l'immersion totale est synonyme de présence, et d'autres, comme Bernard Guelton, qui signale que l'immersion est un « effet de présence physique, mental et émotionnel<sup>92</sup> ».

---

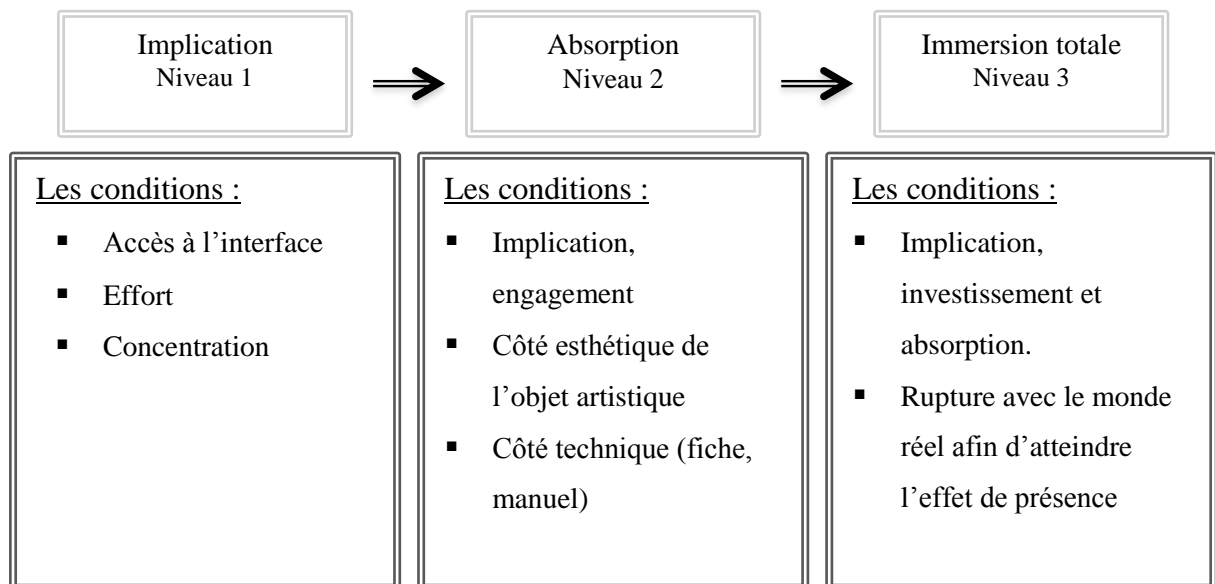
<sup>90</sup> Malika AUVRAY, Charles LENAY, « *Suppléance perceptive, immersion et informations proprioceptives* » Arob@se, vol. I, 2005, pp. 94-113.

<sup>91</sup> *Ibid.*, « *The game becomes the most important part of the gamers' attention and their emotions are directly affected by the game* » (traduction personnelle)

<sup>92</sup>[https://www.researchgate.net/publication/318335813\\_Fictions\\_et\\_interactions\\_les\\_fictions\\_artistiques\\_et\\_la\\_uestion\\_de\\_l'espace](https://www.researchgate.net/publication/318335813_Fictions_et_interactions_les_fictions_artistiques_et_la_question_de_l'espace)



Vu que ce concept s'inscrit bien dans ma recherche, j'ai fait appel à la théorie de Matthieu Lombard et Theresa Ditton<sup>93</sup> qui met l'accent sur l'articulation marquante entre l'immersion et la présence. Ces deux chercheurs affirment qu'il existe six caractères de la présence. À savoir « la présence comme richesse sociale », qui nous rappelle notre condition originale d'immersion dans le monde. Il y a aussi « la présence comme réalisme » qui fait référence à notre appartenance au monde réel et au monde physique. La troisième caractéristique de la présence concerne « la présence comme transport » ; qui est le fait d'osciller et de transporter le spectateur entre le monde virtuel et le monde réel. Quant au quatrième caractère, il concerne « La présence comme immersion et concrétise l'immersion physique, perceptuelle et psychologique de l'individu au sein de l'environnement artistique en insistant sur sa présence indispensable. Une fois immergé dans le processus, le spectateur voudra forcément agir sur l'objet artistique et affirmer « sa présence en tant qu'acteur social dans un média ». Pour finir, nous trouvons la caractéristique qui consiste dans « la présence du medium comme acteur social » mettant en exergue le rôle probant que joue le dispositif performatif dans cette expérience et le degré d'impact qu'il peut provoquer chez le participant.



**Figure 10:** Les trois niveaux du processus immersif

<sup>93</sup> Matthew LOMBARD, Theresa DITTON, « *At the Heart of it All, The Concept of Presence* », Journal of computer-Mediated Communication, volume 3, Disponible sur : [<http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html>], (consulté le 29 Mai 2016).

### 3. Les facteurs intervenant dans l'immersion

Suite à cette classification et à cette explication, nous remarquons qu'une certaine confusion et une certaine complexité entre les types d'immersion et les effets de présence impactent notre analyse. C'est pour cette raison que nous suggérons de poursuivre notre investigation en essayant d'étudier les facteurs intervenant au niveau du processus d'immersion. Vraisemblablement, certains facteurs privilégient l'immersion comme d'autres pourront nuire au processus. En vue de canaliser ces raisons plurifactorielles et ces facteurs multidirectionnels, nous proposons de les répartir en deux classes : des facteurs objectifs et d'autres subjectifs.

La première classe correspond à ceux qui sont liés à l'environnement artistique comme le dispositif interactif, les conditions scénographiques de l'espace d'exposition ou la prédisposition du participant. N'oublions pas non plus, la surcharge de données comme autre facteur objectif, qui exerce un pouvoir immergeant sur le participant, selon Dominic Arsenault<sup>94</sup> : un bombardement d'informations, de signaux et d'ordres qui proviennent de la machine et de l'espace, autrement dit une surcharge de données (« *information load* » de Nunez<sup>95</sup>).

Aussitôt, nous observons un sujet excité et titillé dans toutes ses fonctions sensorielles traduisant et interprétant les divers stimuli externes. À partir de cette immersion sensorielle, le spectateur sent un plus grand effet de présence, en appartenant à ce monde qui lui ressemble et dans lequel il peut s'identifier. Cet effet de présence ou sentiment d'immersion, selon Marc Boucher, renvoie à soi (*self-presence*) et non à la perception que l'on peut avoir d'un objet.

Quant à la deuxième classe, elle désigne des facteurs qui sont davantage liés au spectateur-participant et plus précisément à sa physiologie, à sa psychologie, à sa gestualité et à ses mouvements. Ces facteurs exercent une influence sur la perception de l'œuvre, sa réception et par conséquent sur son comportement et son action sur le dispositif artistique.

Dans un même espace artistique, un intervenant pourrait se sentir à l'aise et en sécurité et un autre pourrait se sentir enfermé et oppressé. La perception de l'œuvre ne sera pas la

---

<sup>94</sup> Dominic ARSENAULT, Martin PICARD, « *Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d'immersion vidéoludique* », actes du colloque Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué ? 75<sup>ème</sup> congrès de l'ACFAS, Université du Québec à Trois-Rivières, p. 12.

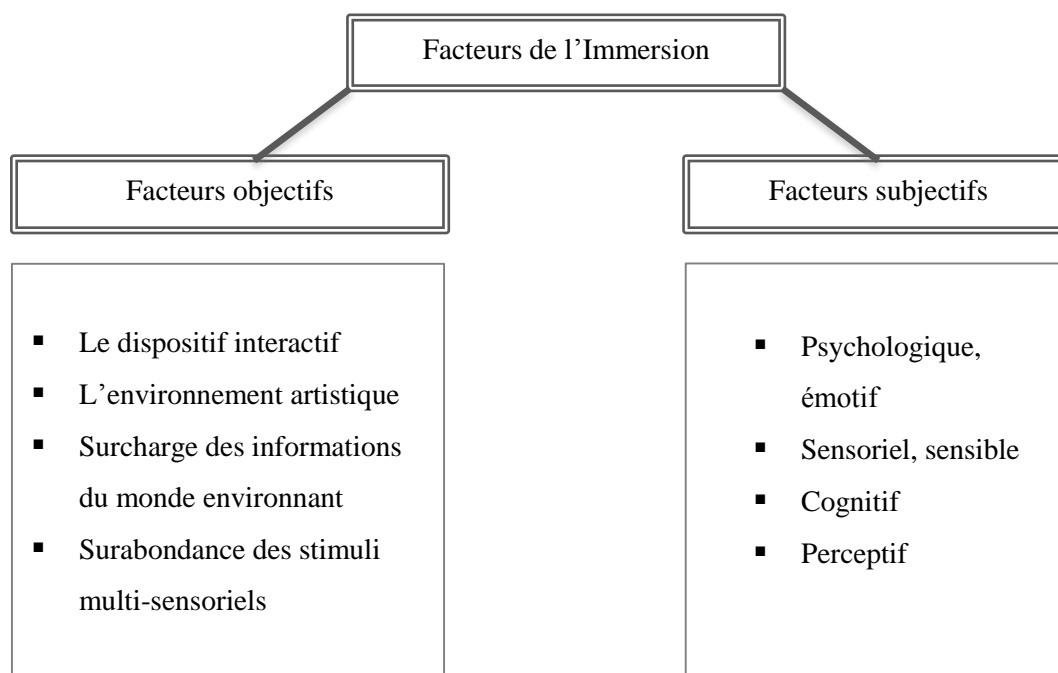
<sup>95</sup> David NUNEZ, « *How is presence in non-immersive, non-realistic environments possible?* » in Proceedings of the 3<sup>rd</sup> international conference on Computer graphics, virtual reality, visualisation and interaction in Africa, Stellenbosch, 2004.

même ni sa réception, et l'agissement du participant non plus. Chaque œuvre se vit alors comme une expérience personnelle par rapport à son vécu et ses expériences dans la vie. Nous pouvons donc conclure qu'il reste difficile d'estimer la portée du phénomène de l'immersion car elle diffère d'une personne à une autre.

La subjectivité spectatorielle pourrait aussi apparaître sous un autre angle. Dans le cas d'une œuvre « performance », le spectateur peut se trouver déchiré entre deux choix, oscillant entre deux tensions, entre « injonction et acceptation » : participer au jeu ou refuser catégoriquement le jeu. Le spectateur-joueur, aventurier comme il est, s'engage et signe un pacte avec le dispositif artistique afin de prendre part au processus. S'embarquant dans une telle aventure et réagissant avec la machine, le spectateur laisse une part de lui-même, relative à son vécu, à son savoir-faire et à son identité. C'est pour cela que je me permets de suivre Bruno Trentini quand il parle de l'expérience spectatorielle en affirmant qu'elle : « [...] peut être décrite comme une expérience de subjectivité étendue<sup>96</sup> » où l'œuvre se déploie tel un prolongement de soi.

---

<sup>96</sup> Bruno TRENTINI, « *Du devenir-spectateur au refus spectatoriel- à propos de la subjectivité du cinéma* », La direction des spectateurs, Création et réception au cinéma, Dominique Chateau (dir), Les impressions Nouvelles, 2015, pp. 169-185.



**Figure 11:** Les facteurs intervenant dans l'immersion

L'immersion est une plongée en apnée dans une eau trouble, inconnue et agitée dans laquelle le spectateur n'hésite pas à s'impliquer ni à se noyer en quête de sensations inédites et d'expérience nouvelles. Cette métaphore nous rappelle la définition de Janet Murray, dans son ouvrage *Hamlet on the Holodeck*, et son allusion à la submersion et la descente dans l'eau lorsque le spectateur s'embarque dans un processus d'immersion. Elle déclare :

« Nous vivons la même sensation psychologique d'une expérience immersive que nous faisons à partir d'un plongeon dans l'océan ou dans la piscine : la sensation d'être entouré par une tout autre réalité, aussi différente que l'eau est de l'air, qui prend en charge toute notre attention, tout notre appareil perceptif<sup>97</sup>. »

Cette définition fait également écho avec celle d'Arsenault et Picard (2007) en insistant sur le fait que l'immersion sert à enfouir le spectateur-plongeur dans une autre réalité que la nôtre faisant rupture, durant un laps de temps précis, avec le monde visible. Ils affirment que l'immersion est semblable à un « phénomène produit lorsqu'une couche de

<sup>97</sup> Janet MURRAY, "Immersion", « *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace* », The MIT Press, Cambridge, MA, 1997, p. 98. « We seed the same feeling from a psychologically immersive experience that we do from a plunge in the ocean or swimming pool : the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus. » (Traduction personnelle)

données médiatisées est superposée à celle non-médiatisée avec une force et une étendue telles qu'elle empêche momentanément la perception de cette dernière<sup>98</sup> ».

Mais quels sont les enjeux liés à cette plongée imprégnée de risques et de surprises ? Des affects et des événements qui impacteraient au premier lieu la corporéité du spectateur ? Essayons de les étudier au plus près dans ce qui suit.

#### 4. Enjeux de l'immersion sur la sensorialité spectatorielle

En fonction de ces mediums immersifs convoquant le spectateur dans sa multi-sensorialité, le corps est apte à se réinventer suivant les nouvelles conditions d'expériences performatives auxquelles il est confronté. Dès que le stimulus, à savoir le dispositif immersif, se déclenche, tout se passe au niveau du corps du sujet intervenant. Le corps se voit alors transformer en un quasi-environnement artistique, dont la focale devient prépondérante. Il devient lui-même le centre d'intérêt et d'attention du processus artistique ; Stelarc nous le confirme dans le cadre d'une vision de post-humanité : « le corps devient un hôte pour une œuvre d'art <sup>99</sup> ».

Par l'expérience immersive, et à travers ce « caisson d'immersion » la connexion entre les différents acteurs du processus artistique, invite le spectateur à s'embarquer dans une aventure où il s'attend à être affecté et à affecter, à être impacté et à impacter à son tour.

Décuplant les potentialités corporelles du spectateur, chaque performance immersive constitue une opportunité pour son intervenant d'explorer ses capacités adaptatives, de produire une nouvelle poétique somesthésique concevant un nouveau « langage expressif<sup>100</sup> ». Afin de traiter les enjeux de l'immersion au niveau de la sensorialité du spectateur, nous nous sommes tournés vers les travaux du chercheur Marc Boucher sur l'approche de la sensorialité dans les systèmes immersifs abordant les modèles de sensorialité allant du modèle aristotélicien, et passant par celui de Sherrington<sup>101</sup>, jusqu'à aujourd'hui. Ces

---

<sup>98</sup> Dominic ARSENAULT, Martin PICARD, *op. cit.*, p. 2.

<sup>99</sup> Anaïs BERNARD, *op. cit.*, « *The body becomes a host for a work of art* » (traduction personnelle), p. 117.

<sup>100</sup> Jean LADRIÈRE, Langage auto-implicatif, théologie et philosophie. À propos d'un ouvrage de M. D. Evans. In: Revue Philosophique de Louvain. Troisième série, tome 65, n°85, 1967. pp. 117 ;  
doi : <https://doi.org/10.3406/phlou.1967.5380> [https://www.persee.fr/doc/phlou\\_0035-3841\\_1967\\_num\\_65\\_85\\_5380](https://www.persee.fr/doc/phlou_0035-3841_1967_num_65_85_5380)

<sup>101</sup> Charles SIR SCOTT SHERRINGTON, « *The integrative action of the nervous system* », New York, Scribner, 1906.

travaux issus de récentes études sur la question de la sensorialité vont nous fournir des outils nécessaires afin de mieux appréhender les portées de l'immersion chez l'individu.

Le mariage du corps, des images, des sons et de l'espace formant un spectacle immersif engendre bien des répercussions sur la sensorialité du spectateur. L'utilisation de ces technologies pointues et le recours à l'interactivité servent à « rendre visible l'invisible », à explorer notre sensorialité et nos états corporels. Autrement dit, le corps à la fois sensible et pulsionnel nourri de tous les sens questionne ses limites et ses frontières avec le monde réel et sa transgression avec le monde virtuel. Nous observons ainsi un corps curieux et instinctif qui recueille les phénomènes sensoriels externes pour les transformer en une action ou un mouvement. Mais cette traduction sensorielle dissimule tout un processus antérieur à l'action corporelle.

Autrefois, Aristote affirmait qu'il existait cinq grands types d'informations à travers les cinq sens. Au-delà des cinq sens communs élaborés par Aristote et étudiés un à un, lorsque le dispositif artistique stimule le corps au niveau des récepteurs sensitifs, ces derniers véhiculent des messages nerveux vers le système nerveux somatique central ébranlant la sensibilité somatique.

Et suivant la théorie de Sherrington (1906), la sensorialité de l'individu peut être divisée en trois grandes classes telles sont : une sensorialité extéroceptive, une sensorialité proprioceptive et une sensorialité intéroceptive. Cette répartition est élaborée suivant la localisation des récepteurs le long du corps. L'extéroception concerne les quatre sens qui sont d'un côté la vision et l'audition en tant que sens distaux et de l'autre côté l'odorat, le goût en tant que sens chimiques. Par contre, la proprioception, la sensibilité musculaire est une sensibilité statique qui touche les muscles, les tendons et les articulations formant l'appareil-moteur de l'individu. Elle nous offre une connaissance de la position de nos membres sans avoir à les voir et une connaissance du mouvement à effectuer.

Pour finir avec la dernière classe de sensorialité, il s'agit de l'intéroception regroupant viscères, « vaisseaux et endothéliums<sup>102</sup> ». Quant au toucher, par sa spécificité tactile et thermique et sa sensibilité à la douleur (nociception), il appartient à la « somesthésie ou sensibilité générale » révélant « le système sensoriel des perceptions corporelles

---

<sup>102</sup> Marc BOUCHER, « Immersion et vision périphérique », dans Corps et immersion, (dir) Catherine Bouko, Steven Bernas. Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2012, p. 35.

conscientes<sup>103</sup> ». Ce type de sensorialité concerne aussi la kinesthésie en tant que « sixième sens<sup>104</sup> » dynamique et la proprioception (sens statique). La complexité et le risque de confusion dans ce domaine de la sensorialité pousse les chercheurs à approfondir encore leurs recherches afin de parvenir à mieux le cerner.

Sensorialité Extéroceptive	Sensorialité Intéroceptive	Sensorialité Proprioceptive	Somesthésie (Sensibilité générale)
Ouïe } Sens distaux Vue }  Goût } Sens Chimiques Olfaction }	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Viscères</li> <li>○ Vaisseaux</li> <li>○ Endothéliums</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Muscles</li> <li>○ Tendons</li> <li>○ Articulations</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Toucher</li> <li>○ Kinesthésie</li> <li>○ Nociception (Sensibilité à la douleur)</li> <li>○ Proprioception</li> </ul>

**Figure 12:** Les classes de la sensorialité suivant le modèle de Sherrington

Toutefois, les recherches en psychologie et neurophysiologie se sont considérablement développées, selon Marc Boucher, et sont parvenues à déceler une certaine relation entre les liaisons sensorielles notamment avec le sens kinesthésique (le sens du mouvement) et le sens *haptique* en tant que résultat de l'activité simultanée des récepteurs tactiles et kinesthésiques. Les sens s'inter-lient, se croisent et fusionnent parfois.

Par exemple, dans le cas d'un *stimulus* multi-sensoriel touchant le corps de l'individu lors d'une rencontre interactive avec l'œuvre, les différentes sensibilités somatiques vont s'animer, véhiculant l'information au système nerveux qui va la traduire par la suite en une réaction corporelle. La rencontre des fonctions sensorielles, leur entremêlement, leur interférence et leur interaction sensori-motrice génèrent une sorte de synesthésie ou d'inter-sensorialité où le sens tactile prime par son pouvoir actionnel sur l'œuvre. Il s'agit d'une sorte d'*enveloppe tactile* considérée comme le « fond originaire du moi-peau<sup>105</sup> ». En outre, tous les spécialistes s'accordent sur le fait que le cerveau est divisé en plusieurs zones de spécialisation (cortex auditif, visuel...etc.) qui s'interconnectent et communiquent entre elles.

<sup>103</sup> *Ibid.*

<sup>104</sup> Alain BERTHOZ, *Le sens du mouvement, op. cit.*, p. 31.

<sup>105</sup> Didier ANZIEU, *Le Moi Peau* (1985), Paris, Éd. Dunod, 2009.

Car tout simplement le système nerveux, en recevant l'ensemble de flux, le traite comme un tout. À ce propos, Paul Schilder déclare en 1935 : « L'unité de perception est l'objet qui se présente par les sens et par tous les sens. La perception est synesthésique ; et le corps lui aussi, en tant qu'objet, se présente à tous les sens<sup>106</sup> », modèle repris peu après par Merleau-Ponty<sup>107</sup> en 1945.

Cette inter-sensorialité est aussi accompagnée d'un mécanisme de rétroaction que d'autres études ont montré. Il s'agit d'un mécanisme qui concrétise bien la réaction du corps suite à une stimulation. Les rétroactions et les *feed-backs* sensoriels<sup>108</sup> dépendent de nos multiples systèmes sensoriels de manière à améliorer notre relation avec le monde environnant.

Nous pouvons en déduire à ce stade, que les pratiques immersives joignant les arts de la performance et de la scène déplacent le spectateur de la position de la frontalité par rapport à l'œuvre au cœur même du dispositif artistique. Rompant avec l'injonction longtemps adoptée et répétée, « on touche avec les yeux », nous témoignons dès lors d'une émancipation du paradigme artistique traditionnel vers un paradigme empirique protagoniste. Nous observons alors un spect'acteur en pleine performance explorant de nouvelles formes de sensations corporelles assurées par le processus d'immersion. Cette performance dépend du mode artistique exigé par l'artiste allant d'une simple déambulation dans l'espace artistique jusqu'à la sollicitation de tout le système sensori-moteur du corps spectatorial.

---

<sup>106</sup> Paul SCHILDER, *L'image du corps : étude des forces constructives de la psyché*, Paris, Gallimard, 1984, p. 61.

<sup>107</sup> Maurice MERLEAU-PONTY, *op. cit.* p. 265.

<sup>108</sup> Richard A. ANDERSEN, Christopher A. BUNEO, *Intentional maps in posterior parietal cortex*, Annu. Rev. Neurosci, California Institute of Technology, 2002, pp. 189-220. (Traduit par Dr GORGY Olivier, PhD Sciences du Mouvement Humain)



## SYNTHÈSE

Nous pouvons conclure de ce que nous venons d'analyser que le « *sensorium commune* » selon Ulrich Gaier, d'une société se construit non seulement à partir des relations et des dialogues mais aussi et surtout à partir des expériences et des performances corporelles (gestualités, postures, mouvements...etc.). De cette manière, l'affectif et le sensitif transmis lors des échanges, corps/ œuvres ou encore corporels entre les différents spectateurs en phase de rétroaction rendent possibles la communication et le partage sensoriel entre les individus, avec le monde extérieur incohérent qui nous entoure et le monde intérieur affectif qui nous habite. Assurément, percevoir une œuvre immersive interactive et essayer de l'appivoiser permet d'engendrer un rayonnement de réflexions au contact de l'autre dans le but de mieux se comprendre soi-même.

Tout au long du processus artistique immersif, les timbres sensoriel, affectif et cognitif du spectateur sont tous sollicités, car l'acte dialogique interactif avec l'œuvre va entraîner instinctivement une expérience poly-sensorielle chez le sujet-intervenant. Cette expérience excitante provoque chez lui non seulement des sensations captivantes, des émotions piquantes et des affects inédits mais elle lui fournit aussi des informations sur sa position spatiale, sur le monde qui l'abrite et sur son identité qui le définit. C'est pour cette raison, que, dans le chapitre qui suit, je vais m'appuyer sur une œuvre immersive de l'artiste Janet Cardiff afin de pouvoir mieux décortiquer et confirmer ou infirmer mes avancées.

## CHAPITRE 2 : LE SENSORIEL S'IMMISÇANT DANS LA VIE ARTISTIQUE

### I. L'IMMERSION DANS L'ŒUVRE MÉDIATIQUE : LE CAS DE L'ŒUVRE DE CARDIFF : *ALTER BAHNHOF*

Imaginons un monde où tous les êtres vivants, les humains, communiquent entre eux, *via* leurs sens, l'ouïe, l'odorat, la vue et le toucher sans en privilégier aucun. Dans ce monde, tous nos sens sont perpétuellement sollicités, tous les canaux de perception sont interpellés.

L'exploration esthétique du monde se fait et se vit différemment par chacun de nous afin d'accéder à ce monde sensible intelligible et rationnel. « Nous avons tous été blessés profondément. Nous avons besoin de régénération, pas de renaissance, et le rêve utopique de l'espoir d'un monde monstrueux sans distinction de genre faire partie de ce qui pourrait nous reconstituer », disait Donna Haraway. Nous vivons dans « un monde sans distinction de couleur, de peau, sans division entre l'humanité et l'animal, l'humain et le cyborg, entre le clairvoyant et l'aveugle, entre l'entendant et le sourd muet, etc<sup>109</sup>. », déclarait la chercheuse KASYANOVA. Dans ce monde qui est le nôtre, la démocratie sensorielle essaye ardemment de trouver sa place ; l'être humain impose sa dignité et sa sensorialité mais aussi son sexe, sa couleur, sa culture, sa langue, sa religion et sa classe sociale. Au sein de ce monde, chaque être, chaque sens a sa propre importance... le langage intemporel, le langage international reste bien le langage corporel qui passe forcément par nos sens et nos perceptions, un langage qui nous permet de transmettre nos messages, un langage sensoriel qui peut être perçu et appréhendé par l'être humain.

Quand l'art s'est trouvé éloigné des formes autonomes que l'homme privilégie à l'heure actuelle, il s'est alors trouvé contraint de se réinventer des formes participatives qui lui soient propres en faisant preuve de créativité et d'ingéniosité : il a su séduire le grand public en déplaçant l'usage au cœur du pro-artistique. À travers une mobilité douce, certes, qui s'adapte au rythme des nouvelles technologies.

---

<sup>109</sup> Evgeniya KASYANOVA, *Les sens : correspondance entre eux et leur absence*, Mémoire de master 2, Université Jean Moulin Lyon III, 2017, dir. Tristan Garcia, p. 69 -70.

Rendre accessible l'accès à l'art dans les musées, les salles d'exposition, les galeries, demeure l'objectif. Il faut créer des nouvelles plateformes collaboratives suggérant de plus en plus des services de mobilité partagée. Ces nouvelles pratiques partagées constituent autour d'une intelligence collective de pratiques collaboratives. Et avec l'avènement du numérique, les usagers rendent visible leur satisfaction, leur critique ou leur mécontentement : ils « co-construisent de nouvelles initiatives ». En encourageant cette démarche de mobilité partagée, dans l'art performatif contemporain, les réseaux humains et virtuels s'enchevêtrent, se superposent et s'entremêlent pour ne former qu'un seul.

Un monde de relations virtuelles s'interpose aussitôt avec un monde de relations physiques. Avec l'avènement des nouvelles technologies, la réalité sociale mute, s'ébranle et se transforme ; le changement est certes graduel, la réalité dite « augmentée » s'est doucement infiltrée dans le mode de vie quotidienne pour enfin toucher le champ artistique et notamment l'art performatif par l'introduction des interfaces tactiles et les dispositifs technologiques.

Ainsi, nous fûmes conduits à nous interroger sur notre nouveau rapport à l'espace et sur nos pratiques de mobilité partagée. Nous vivons à l'heure actuelle dans un monde hybride ; un monde de relations virtuelles qui se sont interposées à un monde de relations physiques. Nous cohabitons – ou nous sommes coprésents – dans un monde sans contact physique, dans un espace géographique hybride où s'articulent des interactions sociales mélangées et des intrications spatiales emmêlées par le biais d'interfaces physiques et virtuelles.

Dans l'œuvre de Cardiff, le corps du spectateur est emmené dans un environnement virtuel le menant à la « suspension de la croyance qu'ils sont dans un monde autre que celui où se trouvent leurs corps « réels », [Slater et Usoh, 1993, p. 222].

Comme nous l'avons mentionné plus tôt dans la méthodologie de travail, l'œuvre *in situ*, *Alter Bahnhof video walk*, découle des « *The Walks* » (Les Promenades). Elle constitue une forme artistique nouvelle relevant du cinéma-peau pour la touche de fiction et de suspens qu'elle émane et de l'installation-spectacle pour l'aspect immersif performatif qu'elle requiert. L'artiste, par le biais de ces œuvres intrigantes *in situ*, propose des expériences perceptuelles, visuelles et auditives à ses spectateurs en les munissant d'un *ipod Touch*, des écouteurs et d'une vidéo pour leur donner les directives et les instructions à suivre. Afin d'explorer l'œuvre, la seule possibilité qui leur est offerte : la marche. Nous observons alors un spectateur qui déambule dans l'espace et interagit avec l'œuvre. Ces promenades immersives dont le parcours et le déroulement sont préprogrammés constituent des expériences esthétiques plénières pour les spectateurs intervenants.

## 1. Le processus de l'immersion dans l'œuvre de Cardiff

D'une simple immersion spectatorielle, nous passons une immersion perceptuelle, sensorielle et psychologique ; les sens s'immergent dans le monde virtuel par les oreilles qui sont couvertes par des écouteurs diffusant la voix de Cardiff et les différents sons ambiants de la gare virtuelle de Cassel. Le monde réel disparaît aux yeux du promeneur où de nouveaux repères imposés par la vidéo, des repères virtuels s'appliquent sur les repères de la gare de Cassel pour diluer les autres et les effacer progressivement. La gare virtuelle en effet, partage des repères identiques à ceux de la gare réelle. Le spectateur adhère alors à ce monde référentiel et s'immerge dans ces nouvelles marques à la recherche de traces insolites d'empreintes inconnues et d'expériences inédites. Le spectateur est absorbé, complètement pris par la voix hypnotique de Cardiff. Une voix, tel un chant mélodieux, emporte le promeneur dans un tourbillon de paroles saisissantes et de répliques narrées, se greffant sur le silence. La voix de l'artiste combinée aux bruits environnants constitue une musique douce, limpide et tendre. À propos de ce type de promenade, Paul Valéry dit : « Qu'il s'agisse de la marche ou de la parole, de l'attente ou de l'action, du régime ou des surprises de notre durée, elle sait en ravir, en combiner, en transfigurer les allures et les valeurs sensibles. Elle nous tisse un temps de fausse vie en effleurant les touches de la vraie<sup>110</sup> ». Au fil de sa pérégrination, le spectateur prend conscience qu'il est la proie du narrateur et qu'il ne peut pas reculer. Ne cherchant plus d'échappatoire, il décide plutôt de continuer l'aventure et de se prendre au jeu. L'œuvre de Cardiff entre dans l'intimité de son promeneur jusqu'à atteindre ses secrets, sa vie privée franchissant le non-dit, le non pensé... La subtilité et la discrétion du médium technologique sont très importantes pour qu'il s'efface au profit de l'œuvre et de son spectateur, dans une rencontre qui doit être sensible et exempte de toute sorte de pollution technologique accablante car « la prouesse technique dont être invisible ».

L'immersion perceptuelle, dépend du « degré auquel un environnement virtuel submerge le système perceptuel de l'utilisateur », [Biocca & Delaney, 1995, p. 57].

Absorbé, [Quannick, 1989], engagé et impliqué [Palmer, 1995], le promeneur se voit confié à un nouveau moteur de réalité virtuelle agrémentée par des micro-événements tantôt amusants et ludiques comme l'intervention de la fanfare et celle de la ballerine, et tantôt troublants et effrayants comme le récit, les bribes de paroles de Cardiff. Le génocide des juifs de la Deuxième Guerre mondiale ne laisse pas le spectateur insensible. Certes, il n'y pas

---

<sup>110</sup> Paul VALÉRY, *La conquête de l'ubiquité*, in *Œuvres*, tome II, « Pièces sur l'art », Paris, Gallimard, « Bibl. de la Pléiade », 1993, p. 1285.

d'interaction visible et palpable entre le spectateur et l'œuvre, mais le promeneur interagit psychologiquement et émotionnellement avec chaque événement et avec chaque espace parcouru dans les différents étages de la gare.

L'ordinateur imite-t-il l'humain ?

## 2. L'œuvre immersive en tant qu'acteur social

Dans ce genre de processus artistique interactionnel, l'humain est entraîné dans une bulle de psychologie sociale, par sa composante et son expérience de communication Homme-Homme, Homme-Machine suivant les directives de ce médium technologique.

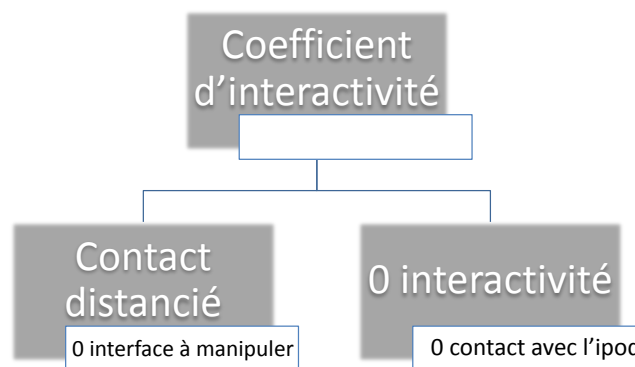
Dans l'exemple d'*Alter Bahnhof*, le promeneur suit les directives et les consignes de Cardiff produisant un fort sentiment de présence parce qu'il déclenche deux stimuli audio et visuel. Les facteurs qui renforcent l'immersion favorisant un fort sentiment de présence sont la taille de l'image, c'est-à-dire l'écran de l'*iPod*, la distance de visualisation qui sépare cet écran de son regardeur. Cette distance se définit par la longueur du bras du spectateur afin de bien visualiser l'image projetée sur l'écran. Une image qui se projette à travers l'écran de l'*iPod*, un écran de 12,34 cm sur 5,86 cm ressemblant à une fenêtre, « qui semble presque tridimensionnelle », selon les termes de Joel Brinkely ; des images tridimensionnelles illusoires défilant et traduisant au perceuteur un environnement très proche de ce qu'il est en train de voir en direct. Ce réalisme perceptuel, cette crédibilité visuelle et cette vraisemblance troublante ne peuvent que favoriser l'immersion de l'acteur dans ce jeu artistique.

En vivant cette expérience fort intense et en explorant la scène, cet instrument technologique médiatique accroît chez le sujet le sentiment d'espace, mis à part le sentiment de présence. Il s'agit d'un sentiment qui se nourrit des images projetées sur l'écran et des repères de profondeur qu'offre « ce court métrage » proposé par Cardiff.

Quant au perceuteur pris dans cet enroulement « cinématographique », il se voit alors passer du statut d'un simple spectateur passif à celui de spectateur-acteur participant au jeu du cinéma ou de celui de spectateur événementiel à celui de participant à un événement comme l'a mentionné Zettl (1990) dans son article. Il est impliqué psychologiquement, émotionnellement et kinesthésiquement. Certes, Cassel est plus susceptible d'évoquer la réalité et d'affirmer le sentiment de présence par les images de la gare elle-même, la

participation des sujets humains dans le court métrage ; le promeneur se prend facilement et plus rapidement au jeu vu la crédibilité des personnages, la vraisemblance des lieux et l'authenticité des événements de guerre qui se sont déroulés sur ce site [Parker, 1988]. Le spectateur a parfois même le sentiment d'être venu là auparavant, un sentiment d'appartenance naît soudain chez lui.

Des événements horribles à l'encontre des juifs se sont déroulés dans le passé exactement à cet endroit. Par empathie, le spectateur revit involontairement la scène, ressent la douleur des victimes, leur angoisse, leur peur et même leur inquiétude s'entremêlant avec ses propres souvenirs. Ainsi, un fragment de sa vie personnelle, se dévoile et s'imbrique à l'histoire de Cardiff bouleversant son subconscient. En s'engageant dans l'expérience, le sujet laisse de côté son scepticisme et sa méfiance pour pouvoir se prendre au jeu. Il se laisse alors emporter dans le flot des éléments visuels et sonores et profite de ces instants artistiques très intenses.



**Figure 13:** Schéma explicatif du mode de fonctionnement de l'œuvre *Alter Bahnhof* de Cardiff

### **i. La voix de Cardiff**

Usant des technologies les plus évoluées, le couple d'artistes canadiens a préféré avoir recours à la voix enregistrée de Cardiff générée par l'*iPod Touch*. L'utilisation de cette voix aussi suave soit-elle, offre une apparence nouvelle d'intimité à partir de cet univers de timbres sonores, bruyaux ciblant la mécanique affective et la sensibilité auditive du sujet.

Bien qu'il semble un détail, un élément additif au processus artistique de l'œuvre *Alter Bahnhof*, la voix de Cardiff joue un rôle déterminant dans le phénomène de présence qu'ambitionne le couple d'artistes. En effet, la plage dynamique sonore c'est-à-dire la variation du volume et la qualité sonore des bruits ambiants certifiant une certaine fidélité reproductive des sons réels génèrent une nouvelle forme de présence pour le spectateur témoin des événements mis à part la présence de l'artiste à travers cette voix.

Une voix laissant son auditeur perplexe, inquiet et confiant à la fois ; une voix guidant un flâneur curieux, aventurier et suiveur à la fois... S'agit-il d'une voix intérieure qui calque le direct, ce qu'il est en train de voir ? Ou s'agit-il d'une voix étrange, une voix manipulatrice dominatrice contrôlant les moindres faits et gestes du corps spectatorial, hantant ses pensées et ses désirs ?

À ce propos, Anderson et Casey (1997) déclarent que le recours à une bonne forme de sonorité peut « évoquer une atmosphère ou un sentiment d'appartenance renforçant ainsi ce sentiment général d'immersion dans l'environnement virtuel ». Donc, qu'il s'agisse d'un stimulus visuel, auriculaire, tactile ou corporel, le spectateur, en se déplaçant dans la gare, en vivant empiriquement cette expérience médiatique consolide le sentiment de la présence.

Il entre ainsi en communication avec cette voix à travers le médium technologique, la considérant comme une entité sociale à part entière, une entité qui lui procure de la joie, de l'excitation, du suspense, de l'angoisse voire de la tristesse. Car le spectateur est de nature empathique. À travers ses perceptions et ses sens, il ressent ce qu'on lui transmet, éprouve ce qu'on lui insuffle et réagit au gré de ce qu'il perçoit.

Sans nul doute, l'exemple d'*Alter Bahnhof* n'est pas le meilleur exemple mettant en avant le sens *haptique* contrairement aux exemples artistiques *La maison sensible* et *Metamorph* que nous allons analyser plus amplement dans ce qui suit.

*Alter Bahnhof* révèle une forme nouvelle de sentiment et de sensation produite par la stimulation par le sens visuel, auriculaire et celui du mouvement (vection). Un sentiment qui s'intensifie et se fortifie encore plus si on fait appel au sens *haptique*. Tel est le cas de *La maison sensible*. Cet objet artistique illustre parfaitement bien ce type de présence ; une forte présence de l'espace où l'interactivité s'affirme scrupuleusement par les murs qui réagissent dès qu'on les touche, et où l'on touche le mobilier présent dans l'espace d'exposition.

Il en est de même, pour le cas de figure *Metamorph* où le spectateur manipule le voile par le biais de sa texture lisse et soyeuse. Cet acte stimulant déclenche chez le participant des relations sensorielles tactiles *haptiques* profondes.

En effet, en appuyant sur le voile, tissu extensible, le sujet touche physiquement le tissu mais touche virtuellement aussi les paysages et les images qui apparaissent dès qu'on le palpe. Et comme l'affirmait Steltzer dans son livre : « la sensibilité à la pression est un nouveau niveau de sensibilité et de réalisme ». Cette interaction avec l'œuvre ou, dirons-nous, ce simple appui sur le tissu déclenche clairement le processus artistique scénographique. Mais cette interaction permet aussi, selon le phénomène de rétroaction *haptique*, d'affirmer sa présence dialoguant avec ce genre d'environnement médiatique. Cependant, la relation avec l'œuvre, sa réaction suite à l'interaction du spectateur dépend de quelques facteurs comme la force de l'appui sur le tissu, la posture du sujet face à l'objet médiatique. Ces conditions se complexifient et se multiplient avec l'œuvre tel est le cas aussi de l'exemple artistique *La Maison Sensible* des deux couples d'artistes LYM et Scenocosme. Cette œuvre sensible dépend de l'humeur de son spectateur, de ses expressions faciales, de son comportement et de ses mouvements à l'intérieur de la salle. Son salut, par exemple, est aussitôt traduit par des paysages musicaux, sonores harmonieusement lumineux.

Dans tous ces tableaux imagés aussi divers soient-ils dans les trois œuvres citées préalablement, nous nous interrogeons sur la manière dont l'image en régime numérique se construit. Touchons-nous une image, jouons-nous ou interagissons-nous avec elle ?

## ii. Tableau imagé, images diverses

L'image-médium, l'image projetée par l'œuvre performative constitue davantage le produit d'une perception. Elle apparaît comme le résultat d'une symbolisation personnelle ou collective. Tout se passe sous nos yeux, qu'il s'agisse de la vision physique ou du regard intérieur, tout se laisse donc révéler et traduire en image(s). Hans Belting affirme dans *Pour une anthropologie des images* : « Aussi la notion d'image, si on veut bien la prendre au sérieux, ne saurait-elle être en définitive qu'une notion anthropologique. Nous vivons avec des images et nous comprenons le monde en images<sup>111</sup> ». Nous pouvons même évoquer ce

---

<sup>111</sup> Hans BELTING, *Pour une anthropologie des images*, Paris, Gallimard, 2004, p. 18.



que Belting a ajouté : « L'homme n'apparaît pas comme le maître de ses images, mais ce qui est différent, comme le lieu des images qui occupent son corps, il est livré aux images qu'il produit, encore qu'il n'ait de cesse de vouloir les dominer. »

De cette manière, le champ visuel du promeneur d'*Alter Bahnhof* inclut les images projetées sur l'écran de l'engin technologique reproduisant presque la même atmosphère que celle de la gare de Cassel, la vitesse et la couleur de l'image, la vitesse de la voix de l'interlocuteur et les différents bruits de fond et les sons ambiants.

En circulant, en se baladant dans les différents étages de la gare et en suivant les instructions de Cardiff qui parcourait elle-même le même trajet que son spectateur, tout en le guidant le long de ce trajet. Ce dernier sentait qu'elle l'accompagnait physiquement dans le monde réel. Outre sa voix, son intonation et le bruit de son souffle, Cardiff arrivait à leurrer le participant grâce aux images virtuelles projetées sur l'écran qui n'étaient que des représentations de la réalité, lui ressemblant, la parodiant et la simulant.

Ces images virtuelles à savoir les personnages virtuels servaient à accentuer le « sentiment de mouvement » au niveau du propre corps du spectateur qui percevait des personnages virtuels fantastiques croisant son chemin. Se sentant engagé et complètement impliqué dans ce processus artistique fort ludique, il « jouit de son mouvement » mettant en exergue son trait de participation et de présence à l'intérieur de cet écran.

Nous pouvons déduire de ces observations que les facteurs d'immersion et la présence des images virtuelles jouent un rôle déterminant dans le fonctionnement de l'œuvre et un rôle de réalisme perceptif très important pour son bon déroulement. Ces variables constituent des catalyseurs facilitant le phénomène de l'immersion.

Ainsi, une résolution d'image, une netteté sonore et une technologie performante ne peuvent que représenter des points d'ancrage pour cet environnement scénographique optimisant l'immersion et garantissant par la suite l'inter-action avec l'œuvre. Reprenons ici le concept de l'image qui prône l'œuvre interactive, sa perception, sa visualisation et sa dépendance vis-à-vis de l'homme. Belting affirme à ce propos :

« [...] l'homme est naturellement le lieu des images. Naturellement, parce qu'il est un lieu naturel des images, une sorte d'organe vivant pour les images. En dépit, de tous les dispositifs et agencements au moyen desquels nous émettons et stockons aujourd'hui des images, en dépit, également, de leur prétention à établir et à exercer

des normes, il n'y a que l'homme qui soit le lieu où des images sont perçues et interprétées dans un sens vivant<sup>112</sup>. »

Il s'agit d'œuvres qui ne donnent pas seulement à être regardées. Il s'agit d'œuvres qui donnent à être touchées aussi, des œuvres qui exigent d'œuvrer avec elles. Ces œuvres devenues palpables, on les touche par le biais de notre peau là où l'on sent l'œuvre, où l'on vit l'œuvre, où avoir l'œuvre ou être l'œuvre. Ceci nous rappelle bien ce qu'a dit le sociologue américain Peter Ludwig Berger quand il a mis l'accent sur la distinction entre « avoir un corps » et « être un corps » car réellement, face à une œuvre interactive, le sujet, suit son corps, site des stimuli. Aussitôt pénétrée par l'environnement artistique, la peau ne constitue plus une simple surface lisse et sensible, elle se transforme en une forme de passerelle entre les deux mondes : réel et virtuel. Elle se transforme en une enveloppe entre le dedans et le dehors, une membrane qui se fluidifie et se perméabilise afin de permettre la transition entre l'intérieur et l'extérieur.

En effet, dès que la technologie entre en scène, la peau devient alors interfacée et le corps devient amplifié au-delà de l'espace qu'il occupe. À cause de son pouvoir vélocité, la composante technologique, transforme l'image du corps qui, à son tour, devient une composante actrice, un élément trans-humain culminant un appareillage technologique et un corps physiologique sensuel et sensible. Il en résulte alors deux flux d'interactions qui coulent en toute fluidité. D'une part, un flux liant le corps avec l'environnement artistique dont l'objet interactif, et d'autre part, un flux secondaire liant la peau spectatorielle en tant qu'élément extérieur, avec le ressenti et le mental spectatoriels en tant qu'élément intérieur.

En outre, l'image du corps est impactée par les stimuli scénographiques tels que les sons, les images et les signaux rythmiques répétitifs. Nous observons alors un corps qui réagit et répond aux décharges électriques, aux signaux visuels et aux rythmiques sonores. Parfois en synchronicité, parfois en contre-temps, le corps suit et subit les différentes stimulations extérieures. Quant à la lumière, elle n'est plus un simple éclairage jouant le rôle de luminosité. La lumière se projette sur le corps du participant sous forme de pulsions rythmiques. Et les sons l'accompagnant, influent le rythme cardiaque du corps spectatorial.

À partir de ce tableau scénographique, le corps spectatorial se trouve impliqué dans une chorégraphie physiologique et une danse sensorielle réagissant aux divers stimuli : une chorégraphie se manifestant sous forme de réponses volontaires et de réflexes instinctifs. En

---

<sup>112</sup> Hans Belting, *op. cit.* p. 77.

résumé, le corps représente le meilleur espace-hôte afin d'accueillir ce genre de stimuli artistiques.

### 3. Le temps et le temps-flux

Il y'a là dans le rapport existentiel que nous entretenons avec le temps, un changement bouleversant dû à l'usage inopiné et intensif des nouvelles technologies. Ce virage annonce des répercussions importantes notamment dans l'art médiatique à cause de son étroite liaison avec le numérique. L'avenir de la création numérique va consister à rendre plus sensibles les nouveautés. Notre rapport avec le temps n'est pas du tout perceptible, mais il est tout de même ressenti. Un rapport qui se concrétise par une relation dialogique entre le passé, le présent et le futur une fois que la machine artistique interactive est déclenchée. Une part du passé vient alors couvrir celle du présent. Le présent bouscule le passé pour qu'il soit à son tour repoussé par le futur. C'est ainsi que le spectateur détient la place de l'auteur pour devenir un coauteur-créateur réalisant son propre scénario de l'œuvre, voire son propre objet artistique.

Nombreux sont les vidéastes et les artistes contemporains qui ont joué, modulé et manipulé l'image, comme nous l'avons évoqué auparavant, donnant à vivre au(x) spectateur(s) des expériences inédites de manière à saisir le corps à travers l'image. Qu'il s'agisse d'une image-temps, d'une image-flux ou d'une image interactive, toutes les images s'entrelacent et se chevauchent pour lui/leur faire vivre prosaïquement un rêve de ferveur et d'imagination et pour lui/leur faire voir poétiquement des chimères d'exaltation et de fiction. Et comme le déclare Hans Belting dans son essai *Pour une anthropologie des images* : « Les médiums s'inscrivent dans notre perception corporelle et la modifient. Ils gouvernent l'expérience que nous faisons dans l'acte de regarder, puisque c'est leur modèle que toute à la fois nous percevons et nous nous dessaisissons de notre propre corps<sup>113</sup>. »

Le corps spectatorial s'affranchit aussitôt les limitations de l'expérience immédiate pour se dissoudre ou plutôt s'imprégner parfaitement dans le dispositif artistique. De là, tout s'entremêle, fusionne et s'immerge. Le temps fictionnel et le temps réel se heurtent pour ne former qu'un seul temps ; une linéarité temporelle distordue disparaît parfois pour donner place à une image nouvelle, une image temporelle, une image-temps figée, une image-temps fictionnalisée offrant au spectateur une « *volonté de suspension de l'incrédulité* » chère à

---

<sup>113</sup> Hans BELTING, *Pour une anthropologie des images*, Paris, Gallimard, 2004, p. 21.

Samuel Taylor Coleridge (*Willing suspension of disbelief*, concept émis en 1817), qui met de côté son scepticisme, le temps de la consultation de l'œuvre.

Si nous essayons d'appliquer ceci à l'œuvre de Cardiff, l'image artistique occupant le lieu scénographique s'agrafe sur le corps spectatorial qui devient à son tour le site de l'image, le lieu des images, une image spatio-temporelle voire une image-spectacle durant un laps de temps. Ainsi, un temps spécifique se construit et défile ; des images invisibles et d'autres visibles apparaissent, des corps visibles et d'autres invisibles, comme celles de la fanfare, s'éveillent ; des images rangées entre le maintenant de l'ici et le maintenant de l'au-delà, entre le passé voisin, le présent immédiat et le futur proche, entre la scénographie esthétisante du lieu de la gare et la corporalité sensitive du spectateur. Une mise en scène d'une panoplie d'images défile, meuble tous les espaces-temps.

Néanmoins, le matériau temporel domine le processus artistique, contrôle l'œuvre et la guide dans son défilement. En l'absence du temps, nous ne pouvons parler d'œuvre interactive ni d'images artistiques. En effet, cette image-temps qui est constituée d'un mélange d'art, de vidéo, de cinéma ne fait que nous absorber, nous immerger dans sa bulle envoûtante et féérique. La machine (*l'Ipod*) ne fait que stimuler et favoriser l'immersion écranique de son spectateur de manière à ce qu'il devienne lui-même l'image-temps de sa propre expérience.

Certes, les paradigmes traditionnels, à savoir les dimensions temporelles et spatiales, encadrent l'expérience artistique du spectateur, mais ces deux paradigmes peuvent être aussi changeants que précaires. Ainsi plusieurs espaces et divers temps se présentent à lui. Ils se chevauchent, s'interpénètrent et se croisent l'entraînant dans une boucle chimérique à l'intérieur de cette machine artistique, cette machine remontant le temps. Un rapport dialogique s'instaure aussitôt entre le temps du présent comme composante de l'immédiat, du réel et du concret et celui du futur comme composante de l'inconnu, du virtuel et du fictif.

L'interaction du spectateur, stimulant le processus artistique lui apporte une logique festive et ludique. Un spectacle de surprise, de plaisir, de suspens ou bien encore de peur à cette prétendue œuvre interactive ? Le déroulé de cette expérience dramaturgique ne fait qu'intensifier et amplifier l'impact de cet art magique et influencer sur l'enchaînement des événements du « drame artistique », outre le drame vécu dans ce lieu emblématique. Ainsi, nous voyons une œuvre qui n'arrête pas de muter, d'évoluer et de s'actualiser aléatoirement en fonction de ses exécutants-joueurs. Le temps s'écoule, le temps défile, le temps se fige, se

décélère et s'accélère. Dans le cadre de cette œuvre immersive apparaît une œuvre évolutive ouverte, dans le sens de Eco, et un temps qui se montre dans l'image-interactive.

Le temps, présent partout, présent tout le temps, le temps traverse l'œuvre interactive par un avant et un après. Aussitôt déclenchée, l'œuvre en tant qu'image, une image-relation avec le temps, l'espace et l'exécutant-spectateur se voient stimulés. L'image se perçoit, s'acte, réfléchit, rêve et se vit pleinement tout au long du processus artistique. Nous parlons dès lors d'une image-temps qui dépend du devenir interactif de son joueur inter-acteur. Osciller entre le réel et le virtuel, balloter entre l'ici et l'au-delà, le maintenant et l'après, le direct en temps réel. Une part du passé vient couvrir celle du présent, le présent bascule le passé et l'écrase pour que l'image-temps découle, et l'artiste abandonne son statut et cède sa place à celui qui la succède. A partir de là, le spectateur en tant qu'co-auteur détient sa place pour créer son propre objet artistique en rédigeant de nouveau le scénario de l'œuvre. Selon Deleuze, le virtuel est le passé et il coexiste avec le présent. Si nous empruntons les mots de Deleuze : « Si chaque passé est contemporain du présent qu'il a été, tout le passé coexiste avec le nouveau présent par rapport auquel il est maintenant passé<sup>114</sup>. »

Et selon Bergson :

« Si le passé coexiste avec soi comme présent, si le présent est le degré le plus contracté du passé coexistant, voilà que ce même présent, parce qu'il est le point précis où le passé se lance vers l'avenir, se définit comme ce qui change de nature, le toujours nouveau, l'éternité de vie. On comprend qu'un thème lyrique parcourt toute l'œuvre de Bergson : un véritable chant en l'honneur du nouveau, de l'imprévisible, de l'invention, de la liberté<sup>115</sup>. »

Le virtuel ou du moins l'image virtuelle que nous percevons une fois que le processus artistique se déclenche compose cette chaîne qui se répète continuellement, subit une déconstruction et se met en suspens à chaque changement d'exécutant-spectateur. Ainsi, nous voyons deux temps qui se croisent, qui se chevauchent et se heurtent, un passé frais et récent et un présent direct et immédiat. Dans ce contexte, nous citerons ce qu'affirme Deleuze :

---

<sup>114</sup> Gilles DELEUZE, *Différence et répétition*, Paris, PUF, 1968, p. 111.

<sup>115</sup> Paola MARRATI, « Le nouveau en train de se faire. Sur le bergsonisme de Deleuze », *Revue internationale de philosophie*, 2007/3 (n° 241), p. 261-271. DOI : 10.3917/rip.241.0261. URL : <https://www.cairn.info/revue-internationale-de-philosophie-2007-3-page-261.htm>

« puissance du faux qui remplace et détrône la forme du vrai, puisqu'elle pose la simultanéité de présents impossibles ou la coexistence de passés non-nécessairement vrais<sup>116</sup>».

Au cours de la dramaturgie de l'immersion, l'image-temps s'instaure et l'image artistique se déploie et se dévoile à chaque nouveau passage de visiteur. Et comme l'a déclaré Edmond Couchot, elle ne se représente pas, elle ne présente pas, mais elle simule. C'est pourquoi le participant se trouve osciller entre deux temporalités, deux sphères, deux mondes, *la réalité et l'irréalité*, entre la vérité et le fictif. Le philosophe allemand Eberhard assure à ce sujet dans son livre publié en 1805 : « Mes pensées, mon être sont d'un mouvement qui a le même effet que la filature ou le roulis d'un bateau. Ainsi, j'explique le vertige et l'étourdissement qui surmonte le spectateur dans le panorama<sup>117</sup>. »

Les spectateurs arrivent après coup à contrôler leurs expériences artistiques. Par contre, ils n'arrivent pas à maîtriser le flux spatial et temporel que la machine artistique leur impose. En effet, dans le cadre de cet avènement numérique, les technologies réelles de simulation immersive permettent au(x) spectateur(s) de vivre un laps de temps dans un monde virtuel, dans un monde imaginaire ; un laps de temps dans lequel différentes images basculent devant les yeux du spectateur dont la plus emblématique : l'image-temps.

Le spectateur se trouve alors complètement acculé par le tableau scénographique que la machine lui peint en ôtant toute frontière existante entre l'image projetée et lui. L'homme devient lui-même l'image : l'image-espace d'une part meublant l'environnement artistique et l'image-temps d'autre part, défilant tout au long du processus artistique.

Cette fusion entre les spectateurs immergés et l'image, cette fusion dionysiaque et extatique produit une nouvelle forme spectatorielle, une nouvelle forme humaine imagée mais tout aussi artistique, artificielle, virtuelle et sensible. Une image imaginaire qui voyage dans le temps oscillant entre le présent vécu et le futur proche flou et incertain entre « la réalité et l'irréalité, entre la vérité et l'illusion<sup>118</sup> », et comme l'a énoncé Buci-Glucksmann, « ce temps n'est pas humain au sens où il n'opère plus selon les rythmes de l'homme, qui se trouve de

---

<sup>116</sup> Gilles DELEUZE, *Cinéma 2, L'image-temps*, Paris, Minuit, Paris, 1985, p. 171.

<sup>117</sup> Johan AUGUST EBERHARD, *Handbuch der Aesthetik*, Germany, Hemmerde and Schwetschke, 1805, p. 175.

<sup>118</sup> *Ibid.*

plus en plus soumis en une dislocation schizophrénique entre son réel existentiel et son virtuel écranique<sup>119</sup> ».

Durant ce processus immersif, l'image artistique vit plusieurs phases durant lesquelles, elle se transforme et évolue ; elle passe donc d'une image inerte et caduque à une image immersive et mouvante, une image-flux qui absorbe toute personne en face d'elle, incluant l'image-espace et l'image-temps.

Quant au temps-flux, il résulte de la croisée entre trois dimensions temporelles. Le passé : l'objet avant interaction à l'état cristal, le présent : l'objet au moment où l'on déclenche son fonctionnement et au final le futur où l'on ignore le sort de l'œuvre et celui du spectateur intervenant. *In fine*, il s'agit d'un temps découlant de la machine et de ses différents algorithmes, un temps dit « machinique », une forme de temporalité virtuelle qui s'étend au temps réel. Nous parlons dès lors d'une « image-machinique » créée à partir d'images de synthèse où de nouvelles représentations prennent formes et fleurissent dans ce monde où l'humain et la machine s'associent et s'allient ensemble pour sortir du temps réel et s'introduire dans une nouvelle bulle temporelle ; une bulle hors de tout écoulement temporel, une bulle figée où l'on passe d'un statut de spectateur curieux et passif à un participant-acteur, à un complice inconscient du crime artistique.

Démuni de toute conscience, de toute cognition, le spectateur ne se rend même pas compte du décalage temporel. Bien au contraire, se trouvant complètement pris dans la machine artistique, il oublie l'espace dans lequel il se trouve, il oublie le moment à partir duquel il a commencé l'expérience artistique vivant pleinement le rêve éveillé de la machine ; une machine numérique, des algorithmes, un écran, des objets en apparence insensibles et abruptes mais tout aussi capables d'emporter leurs spectateurs dans un autre monde, un monde de l'au-delà. Ce monde dont on parle est un monde où l'on oublie notre corporalité accablante et pesante pour un monde meilleur, le monde du leurre. L'image artistique n'est donc plus perçue comme autrefois. Elle est désormais perçue comme une image caméléonesque qui ne cesse de fluctuer et d'évoluer entraînant avec elle l'œuvre et le spectateur ; il s'agit d'une image qui naît à partir de l'espace environnant, d'une image désuète et insipide au début qui se transforme en une image saturée de sens et de sensations grâce aux algorithmes de programmation. Une image temporelle qui au fil du temps, flâne à

---

<sup>119</sup> Christine BUCI- GLUCKSMANN, *La folie du voir. Une esthétique du virtuel*, Paris, Galilée, 2002, pp. 230-231.

travers les intervalles temporels ; une image qui évolue et se complexifie pour en créer plusieurs formes d'images fortuites et insolites aux yeux du participant. Selon Kant, les dimensions spatio-temporelles sont considérées tels des piliers indispensables sur lesquels s'appuie toute représentation extérieure.

Dans quelle mesure ceci reste-il aussi valable avec la scène virtuelle ? En d'autres termes, le temps découlant de cette scène fictive appartient-il au temps du direct ou à celui des images de synthèse, à un temps purement imaginaire s'ouvrant à de nouvelles lois, des lois algorithmiques informatiques que seul l'ordinateur est maître contrôlant le début et la fin de chaque étape du processus artistique ?

Ce « maître du jeu », ce maître culminant machinique ouvre les portes sur de nouvelles limites, de nouvelles frontières jamais perçues auparavant où toutes les fonctions cartésiennes habituelles disparaissent. Nous ne parlons plus alors de gravité, de pesanteur, de pression, ni de finitude. Le spectateur-exécutant ne prend plus en considération tous ces repères pour flotter dans son nouveau monde et vivre sensiblement cette nouvelle expérience avec l'image écranique. Aussitôt, il se déracine de toutes ses intuitions, de toutes ses habitudes coutumières pour vivre une nouvelle relation fluide avec le temps et l'espace qui se présentent à lui. La théoricienne Olga Kisseleva le confirme en déclarant : « Le présent des images perçues du fait de sa présence dans un certain environnement, le passé des images enregistrées, le futur de celles que son propre comportement le suscitera<sup>120</sup>. »

L'image du spectateur ou, dirons-nous, l'image-spectateur prend de nouvelles couleurs, de nouvelles allures chaque fois que le processus artistique évolue. Instinctivement, le corps mou répond aux différentes stimulations externes en essayant de se détacher des référents spatiaux et de se débarrasser des repères temporels. Seulement, une fois qu'il est immergé, il vit intensément l'expérience artistique et toutes les images, c'est-à-dire l'image-temps, l'image-espace, l'image virtuelle et l'image-miroir du spectateur se confondent au service du sentir. En d'autres termes, cette expérience personnelle ne fait qu'augmenter et accroître le sentir chez l'acteur-participant pour que l'image fluide du corps se perçoive, se voie, se sente et se vive par le spectateur. Pris par le vertige, par le trouble excitant de l'inconnu, le corps sent les vibrations dans ses veines, éprouve des sensations fraîches et

---

<sup>120</sup> Olga KISSELEVA, *Cyberart, un essai sur l'art du dialogue*, Paris, L'Harmattan, 1998, p. 173.



insolites et des frissons vertigineux d'une expérience de l'ici et du maintenant. Il s'agit d'une expérience purement phénoménologique exigeant la présence d'un corps, de projection d'images dans l'espace au fil du temps non seulement sur le corps mais aussi sur l'œuvre car la phénoménologie n'est qu'un compte rendu de l'espace, du temps, du monde « vécu ». C'est l'essai d'une description directe de notre expérience telle qu'elle est et sans aucun égard pour sa genèse psychologique et pour les applications causales<sup>121</sup>.

Ainsi, nous sommes enclins à conclure que les œuvres interactives sont les principes actifs et que le corps du spectateur n'est que catalyseur dans cette formule chimico-artistique. En effet, une simple image numérique a pu générer une multitude d'autres images. Une simple image algorithmique a pu procurer chez son spectateur des sensations vibratoires et de nouveaux sens inédits intensifiant le pouvoir du sentir.

De cette manière, le spectateur-exécutant ne perçoit plus l'espace et le temps comme autrefois car l'image-espace élargit ses frontières pour sortir de ses carcans conventionnels. Quant à l'image-temps, par le biais de ce mode de perception, par le biais de ce dispositif enivrant, elle transgresse les limites habituelles pour balloter entre un passé voisin, un présent immédiat et un futur proche. L'image-temps quitte la machine artistique et prend place dans l'espace, le meuble et le fait valser sous les sonorités de ce spectacle enivrant.

Aussitôt, le spectateur-regardeur devient un corps-participant, un corps exécutant projetant à son tour une nouvelle image de lui, une image fluide, une image corporelle, une image-espace au fil du temps, au moment du processus interactif. Seulement, cette rencontre ou plutôt cette confrontation d'images à savoir l'image-corporelle et l'image-espace s'inscrivent toutes les deux dans la même image temporelle : l'image-temps du présent qui se consomme tout au long du processus. Cette image-temps, qui est aussi une image en mouvement, évolue au fil du temps, le temps du déroulement du processus interactif s'articulant entre l'œuvre et le spectateur défiant les lois euclidiennes de l'espace et les lois physiques du temps.

Mais dans cette tornade d'images, qu'en est-il du spectateur et de son sentir ? Dans la section suivante, nous allons nous intéresser un peu plus à l'image corporelle intrigante chez le spectateur.

---

<sup>121</sup> Maurice MERLEAU-PONTY, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, p. 1.

#### 4. Le sentir du spectateur

Tout au long du processus artistique, le spectateur « se décorporalise » doucement, se libérant de sa chair – autrefois réductible au seul biologique – pour se recentrer sur des émotions nouvelles et des sensations qu'il découvre en même temps qu'il interagit avec l'objet artistique numérisé. Son corps, qui est le siège de ses états physiologiques, de ses affects et des différents saisissements, perd de sa corporalité matérielle en faveur d'une multi-sensorialité ahurissante et d'une nouvelle chair bi-assistée. Dans ce genre de situation, il ne se contente plus de la frontalité visuelle et devient demandeur au point qu'il s'implique émotionnellement et corporellement. À partir de là, le spectateur devient un vrai perceuteur-acteur vivant pleinement l'œuvre aussi sensible et saisissante qu'elle soit, englobant avec ses sens l'environnement artistique. Être dans l'ici et dans l'au-delà, renoncer à une corporalité oppressante et abandonner l'être dans le maintenant afin de pouvoir se projeter dans le virtuel et s'immerger dans l'inconnu de l'au-delà, telles sont ses nouvelles devises.

Le corps, cette image factuelle, cette image classique du spectateur se présente devant l'œuvre comme un cobaye, une sorte d'image modulable, une image qu'on manipule au fil du temps et dans l'espace dans lequel il se trouve. Nous obtenons ainsi des images différentes : une image-temps, une image-espace, une image-corps ou dirons-nous une image-miroir. Elle consiste en une image fluide, une image réelle et une image virtuelle qui se renouvelle et qui change perpétuellement d'aspects tout en respectant les exigences de la machine artistique et en oubliant ses limites frontalières. Alain Milon déclare à ce propos : « Un corps qui serait l'occasion de poser la question de la personne et de son statut, mais aussi celle de sa propre limite<sup>122</sup>. »

Dans cette scène artistique, le corps spectatoriel se voit alors comme un corps hybride qui se dévêt de sa carapace charnelle pour s'envelopper d'une autre plus fine. De là, découle une image fugace, une image-temps éphémère, une sorte d'image augmentée due à cet environnement artistique simulé. Le participant fait assurément partie de cette image de point de vue conceptuel, sensoriel et kinesthésique, comme élément intégrant le dispositif artistique.

Il s'agit, en effet, d'une image virtuelle, mais qui se projette dans l'espace réel, une image factice qui s'inscrit dans un lieu bien réel, qui est, ici, la gare de Cassel, et qui se réfère

---

<sup>122</sup> Alain MILON, *La réalité virtuelle : avec ou sans corps ?*, Paris, Autrement, 2005, p. 15.

à un temps bien réel donnant un sens à la présence de la corporalité du spectateur-flâneur et à son incarnation dans le temps.

Sans nul doute, Cassel est plus susceptible d'évoquer la réalité et d'affirmer le sentiment de la présence, par les images de la gare elle-même. À travers la participation de sujets humains dans le court métrage, le promeneur croit facilement et plus rapidement au jeu grâce à la crédibilité des personnages, la vraisemblance du lieu et l'authenticité des événements de guerre qui se sont déroulés en ce site. Il s'agit, comme mentionné plus haut, d'évènements horribles survenus, dans le passé, à l'encontre des Juifs. Par empathie, le spectateur, revit donc cette scène, ressent la douleur des victimes leur angoisse, leur peur et leur vertige qui s'entremêlent avec ses propres souvenirs. Ainsi, une partie de sa vie privée se dévoile et surgit excitant son subconscient.

Aussitôt qu'il s'immerge et pénètre dans le dispositif expérientiel, le sujet abandonne son scepticisme afin de se prendre au jeu et de profiter de ces instants artistiques. La fiction vient alors balayer le réel. Mais, le réel essaye de résister avec la présence de son promeneur : une présence imposante, physique et réelle accompagnée d'images réelles projetées sur l'écran et d'une voix féminine réelle. Le sentiment d'être « là auparavant », un sentiment d'appartenance au lieu naît aussitôt chez le participant de ce dispositif.

Usant des technologies médiatiques évoluées, le couple d'artistes canadiens a préféré avoir recours à la voix enregistrée de Janet Cardiff générée par *l'IPod touch*.

En effet, selon les artistes, l'emploi d'une voix humaine fait en sorte d'intensifier le sentiment de présence chez le promeneur : une voix réelle pour l'induire en erreur, pour lui faire croire qu'il s'agit d'une voix intérieure, une voix proche de sa conscience découlant du « direct » pour une meilleure interaction avec son auditeur. Quant au recours à la voix de Cardiff, de l'artiste, il fait penser à une action réfléchie de sa part : une présence indirecte, un contrôle invisible sur le processus artistique mais y laissant une part d'elle-même. Cette main invisible s'infiltré partout, refoule, et qui craint l'évasion et le déchaînement de « son » spectateur cible son état physiologique et psychologique en vue de le manipuler inconsciemment. Ainsi, la gare se transforme de simples croisements de voies ferrées à une scène artistique médiatique emblématique où le spectateur vit une expérience aussi exaltante que ludique ; une expérience d'éveil et d'excitation, un sursaut d'adrénaline : « une expérience aussi viscérale que visuelle », selon les mots du cinéaste Bed Shedd. Elle consiste

en une forme indirecte d'interactivité atypique entre l'artiste et son promeneur : ils s'écoutent et interagissent entre eux.

À l'intérieur de cette bulle illusoire, le corps du promeneur se déplace réellement dans l'autre environnement médiatisé affiché sur l'écran de l'*ipod*, un environnement virtuel semblable à celui où il se trouve. Cette illusion d'auto-mouvement, appelée aussi *vection*, procure à son promeneur une agréable impulsion de mobilité irréaliste et une fausse impression de perception visuelle fictive.

Dans une étude menée par Heeter en 1995, on a démontré que les sujets maniant un objet de divertissement appelant le monde virtuel semblaient avoir « pénétré dans un autre monde », atteignant un plaisir intensément inouï.

Néanmoins, toutes ces expériences aussi diverses et aussi différentes qu'elles soient partagent des effets communs : sentiment de présence dans chacun de ces cas et nouvelle forme de plaisir et de jouissance. Elles sont toutes liées par leur forte implication émotionnelle, psychologique et cognitive. Extrayant le spectateur des anciens artifices médiatiques, elles l'emportent dans le direct, dans l'instantané, dans l'aventure réelle, dans le matériel sensible. Ainsi, le spectateur complètement immergé, convaincu de la crédibilité de ces machines artistiques, va même s'engager émotionnellement et intervenir devenant une partie intégrante de ce processus, un acteur principal de toute cette « scène théâtrale artistique ».

Dépasant cette participation, le sujet regagne sa corporéité perdue dans cet univers virtuel qu'il mène et qui le mène. Nous parlons dès lors d'un spectateur participatif, très présent, acteur, performeur imposant « sa présence ». Situation qui lui sera bénéfique dans sa vie professionnelle, comme le démontre l'étude menée par Pusch, Shackerfort et Proffit en 1993 qui confirme que « l'immersion spectatrice » dans un environnement virtuel amènerait les sujets à effectuer plus efficacement des tâches de recherche.

Il est notamment soutenu que de la présence générée par la réalité virtuelle employée, par exemple, dans l'œuvre de Cardiff, sert à « désensibiliser » ses promeneurs. En d'autres termes, le promeneur devient moins sensible aux différentes circonstances, aux diverses situations dans lesquelles il fait face à des multiples données externes et à des modalités de stimuli variées comme le mémorial des événements de la guerre du XIX<sup>ème</sup> siècle ou l'intrusion des personnages plaisants, telle la fanfare ou la ballerine, dans l'environnement médiatisé ou la scénographie ludique et réceptive à l'humeur de son visiteur.

L'irruption inattendue de personnages extravagants dans les scènes fictives amène aussi le récepteur à s'ouvrir plus à son univers, à être plus tolérant et extraverti et plus compréhensif envers autrui. Elle constitue une manœuvre qui incite le sujet à s'interagir avec autrui, à mieux communiquer, à respecter autrui en tant qu'une entité sociale, vers une meilleure interaction de l'humain vers l'humain.

Néanmoins, l'un des risques de ce phénomène réside dans le fait que l'œuvre soit si intense ou excitante pour certaines âmes sensibles qu'elle arrive à les déstabiliser ou à les fragiliser émotionnellement.

Investiguons alors avec d'autres cas artistiques, comme les expositions immersives de Van Gogh et de Gustave Klimt à l'Atelier des Lumières, et décortiquons cette image en mouvement, cette image dynamique qui se rapporte spatialement et qui impacte émotionnellement ses percepteurs.

## II. L'ÉPREUVE DE L'IMAGE DANS LES ARTS MÉDIATIQUES PERFORMATIFS

### 1. Les cas des expositions immersives de Gustave Klimt et de Van Gogh à l'Atelier des Lumières

#### i. Le cas de l'exposition immersive de Gustave Klimt

L'atelier des Lumières, premier centre d'art numérique situé dans le XI<sup>ème</sup> arrondissement parisien, nous a invités à un parcours immersif autour des œuvres emblématiques de l'artiste viennois Gustave Klimt et un second autour des œuvres de l'artiste Van Gogh. Il s'agit d'une ancienne fonderie créée en 1835 qui s'est reconvertie en une scène artistique, mais qui a tout de même gardé son cachet identitaire originel.

Plus qu'un simple espace, le lieu est forgé sur une forte identité et une histoire. Il se démarque par ses amples volumes, ses armatures métalliques, sa hauteur monumentale et son cadre industriel imposant et accueille une exposition unique en son genre : les œuvres picturales de Gustave Klimt et de Van Gogh font figures de proue dans ces expositions.

Architecturalement, l'atelier des lumières se compose de deux sous-espaces : la halle de 1500 m<sup>2</sup> et le studio de 160 m<sup>2</sup>. « Avec 140 vidéoprojecteurs et une sonorisation spatialisée, cet équipement multimédia unique en son genre épousera 3300 m<sup>2</sup> de surfaces, du sol au plafond, avec des murs s'élevant jusqu'à 10 mètres. »

Dans le cadre de la première exposition dédiée à Klimt, dans la Halle, un cycle d'expositions numériques d'un programme long se projette en continu consacré aux deux figures connues de la scène artistique viennoise : Gustave Klimt et Egon Schiele. Nous y voyons les œuvres de Klimt et de Schiele s'animer sous des formes tridimensionnelles sur les différentes parois de la bâtisse sur des airs de Beethoven, Wagner et Strauss : une plongée ludique dans l'effervescence artistique viennoise.

De l'art moderne, des subtilités de deux registres différents d'art décoratif abstrait et d'art figuratif réaliste d'un symbolisme foudroyant, marquent l'exposition sur Klimt qui n'hésite pas à immerger ses visiteurs dans son monde merveilleux en le berçant par la musique envoûtante et l'ambiance plaisante de la « fonderie » artistique. Conçues sur-mesure pour épouser tout le support spatial, ces expositions constituées par quelques œuvres de Klimt dont *Le baiser*, *La Renaissance italienne*, *Forêt de hêtres...*, emblématiques de sa période

dorée, dématérialisées et merveilleusement projetées sur les différentes parois spatiales du lieu en images haute-définition.

Produits par *Culturespaces* et réalisée par Gianfranco Iannuzzi, Renato Gatto et Massimiliano Siccardi, avec la collaboration musicale de Luca Longobardi, ces paysages visuels et sonores emportent les spectateurs au cœur des œuvres colorées et lumineuses de Klimt.

Cette mise en scène originale et festive de l'exposition de Klimt montrant des figures animées et des formes agitées dans tous les sens ne peut laisser ses visiteurs insensibles face à une telle magie. En effet, le public voyage d'une époque à une autre avec ces figures projetées sur le sol et les murs vibrant avec les notes de musique classique émises.

Ainsi, l'espace de la fonderie se réinvente avec une nouvelle poésie sonore et une nouvelle scénographie sensorielle. En créant ce pont entre les différentes époques, entre le passé et le présent, en alliant entre les techniques anciennes de la peinture viennoise et les nouvelles technologies d'aujourd'hui, le spectateur se trouve abasourdi et émerveillé par cette forme de création captivante. Entièrement enveloppé dans l'œuvre de Klimt, le spectateur savoure le spectacle enivrant de sons, éclairages et couleurs bluffant tous ses sens dans cette plongée tourbillonnante. Usant d'un équipement numérique performant, la projection haute résolution et la diffusion sonore de 200 haut-parleurs aident indubitablement à une meilleure immersion du spectateur. L'appareil technologique est bel et bien présent certes sur la scène artistique, mais il disparaît aussitôt que le spectacle débute en faveur de l'expérience esthétique spectatorielle. Le visiteur se trouve alors emporté dans un voyage sensoriel atteignant son âme, frôlant ses sens et touchant son corps.

Ainsi, le mariage de l'art moderne et de la technologie numérique se révèle une méthode novatrice assez efficace offrant une nouvelle lecture aux toiles de l'artiste viennois Klimt. Cette méthode peut offrir un nouveau regard et une nouvelle perception de son art : portraits, paysages, nus, couleurs et dorures afin d'élargir son public et, surtout, et de l'étendre à un jeune public, beaucoup plus réceptif aux nouvelles technologies et longtemps éloigné de la culture.

Un nouveau concept, une nouvelle approche immerge le spectateur au cœur même de l'œuvre. Ainsi, le spectateur vit l'art différemment, le sent, le touche considérablement sur le plan cognitif. Sans nul doute, la technologie joue un rôle considérable dans la perception et l'appréhension de ce genre d'œuvres. Il s'agit d'un médium technologico-artistique qui assure la réceptivité du participant et qui garantit son émotion esthétique : un médium technologique qui se voit à travers sa lumière transcendante et qui s'entend par ses différentes sonorités

poétiques. Captivé par le paysage des figurines picturales, bercé par la musique mélodieuse, le spectateur déambule à l'intérieur de l'espace emporté par ce spectacle hypnotique. Et comme l'a assuré Bruno Monnier, président de *Culturespaces* :

« Le rôle d'un centre d'art est de décloisonner, et c'est pourquoi le numérique doit prendre sa place dans les expositions du XXI<sup>e</sup> siècle. Mis au service de la création, il devient un formidable vecteur de diffusion, capable de créer des passerelles entre les époques, de faire vibrer les pratiques artistiques entre elles, d'amplifier les émotions, de toucher le plus grand nombre<sup>123</sup>. »

Entre l'ornemental et le décoratif, les détails architectoniques des colonnes et les fresques du plafond se dessinent sur les murs bétonnés de l'Atelier. Soudain, tout l'espace s'illumine pour mettre en exergue le travail pictural lyrique de Klimt. Des silhouettes allégoriques, des formes géométriques stylisées et des détails fulgurants couverts d'une fine couche d'or se perçoivent progressivement sur les murs harmonieusement accompagnés d'airs musicaux. Une combinaison artistique magique habille ainsi l'espace de ses formes monumentales, et de ses silhouettes allégoriques l'illumine avec ses couleurs étincelantes et l'adoucit avec ses sons mélodieux.

Tantôt bercé par les formes lyriques et tantôt tiré et secoué par le mouvement des troncs d'arbres de l'œuvre *Forêt de hêtres*, le spectateur se laisse suivre par le rythme de leur apparition et de leur disparition. Numérique, musique, mouvements, images, le tout foisonne en totale harmonie en incorporant dans ce tourbillon artistique flamboyant, les sens de ses participants. Des sensations et des émotions surgissent chez eux, les embarquant dans une aventure inconnue improbable, les mettant dans un état de trouble fantomatique et un état de transe éphémère. Dans cette atmosphère obscure, tout au long de cette interaction artistique, tout se mélange : solide, liquide et gazeux... En résumé, un entrelacs de stimuli excite les sens des visiteurs et un amas de sensations traverse tous leurs corps. Et comme le dit Jean-Paul Fargier :

« Ce qui fait jouir la vidéo, c'est les corps mangés par la lumière, dévorés par la fébrilité de l'électron. Métamorphose de la viande en enveloppe diaphane, fantomatique. La vidéo n'est pas charnelle. Les cellules de chair vidéographiées se font poreuses. L'air du dehors communique avec les nuées du dedans. Les

---

<sup>123</sup> <https://www.atelier-lumieres.com/fr/un-peu-dhistoire>



atmosphères se contaminent [...] La vidéo figure un monde en train de se défigurer à force de figuration<sup>124</sup>. »



**Figure 14:** Photo de l'exposition de *Gustave KLIMT* à l'Atelier des Lumières (Paris, France)

<https://www.atelier-lumieres.com/fr/gustav-klimt>

---

<sup>124</sup> Jean-Paul FARGIER, *Où va la vidéo ?*, Cahier du cinéma Hors-série n° 14, Éd. L'Étoile, 1986, p. 7.

## ii. Le cas de l'exposition immersive de Van Gogh



**Figure 15:** Photo personnelle prise dans l'exposition : *Van Gogh, la nuit étoilée* de l'Atelier des Lumières (Paris, France)

Épuré de peintures et de formes, les tableaux de Van Gogh transformés en une farandole représentative de couleurs et de lignes sont projetés sur les différentes parois de la salle. En ce lieu emblématique, l'artistique se joint à l'artificiel pour produire du médiatique. En d'autres termes, la machine génère une image virtuelle mouvante et vivante qui se fait, à son tour opératrice d'une transcendance vers l'artistique immersif et ainsi vers le Beau esthétique perdurant dans un temps éphémère et cyclique.

Dans cette gigantesque circulation d'images de peintures se succèdent l'image qui touche une autre image, une image qui se transforme, qui se modèle, qui se reconfigure. On

voit une image picturale qui passe du bidimensionnel au tridimensionnel. « Le peintre apporte son corps », écrivait Paul Valéry à propos des tableaux, puis il rajoute « Et, en effet, on ne voit pas comment un Esprit pourrait peindre, c'est en prêtant son corps au monde que le peintre change le monde en peinture, Pour comprendre ces transsubstantiations, il faut retrouver le corps opérant et actuel, celui qui n'est pas un morceau d'espace, un faisceau de fonctions, qui est un entrelacs de vision et de mouvement<sup>125</sup>. ».

Et là, en tant que spectatrice-opératrice de cette expérience, marquée et frappée par cette expérience foudroyante, je me réfère aux mots de Merleau-Ponty dans « L'œil et l'esprit » lorsqu'il explique :

« L'énigme tient en ceci que mon corps est à la fois voyant et visible. Lui qui regarde toutes choses, il peut aussi se regarder, et reconnaître dans ce qu'il voit alors l'« autre côté » de sa puissance voyante. Il se voit voyant, il se touche touchant, il est visible et sensible pour soi-même<sup>126</sup>. »

Ces mots me placent alors au cœur de l'œuvre immersive capturée dans la toile de ces images magnétiquement hypnotiques. Ainsi, à partir du statut de spectatrice de ces images augmentées, je me retrouve dans un nouvel statut d'auctorialité où j'interprète leur ordre de défilement et leur montage, « co-auteure » ou « auteure en aval », suivant les termes de Jean-Louis Boissier.

Certes, ces images perçues, *cette mélasse visuelle coulant le long de nos organes*, selon les termes de Chatonsky, ne cessent de changer de configuration en acquérant chaque fois une nouvelle identité. Elles ne cessent de circuler, de bouger, de danser, de voler, de se projeter, de flâner et de se faufiler, faisant partie *de nos corps, de nos sensibilités, de nos perceptions*.

Mais malgré leurs changements « identitaires » apparents caméléonesques, elles gardent au final leurs racines rhizomiques, leur identité originelle provenant de leur auteur originel.

Par ailleurs, par leur pouvoir excitant et sensible à la fois, elles impactent les sens de leurs visiteurs et les stimulent. Par leur pouvoir performatif et imaginaire, les images artistiques se vêtent d'un nouveau rôle : elles deviennent corpo-langagières, c'est-à-dire qu'elles communiquent avec le participant par l'intermédiaire de sa corporalité et de ses organes sensoriels. Quant à l'impact qu'elles en émergent, il se ressent au fil du temps. En

---

<sup>125</sup> <http://philosophie.tice.ac-orleans-tours.fr/php5/?p=1085>

<sup>126</sup> Maurice MERLEAU-PONTY, *L'Œil et l'esprit*, chap. II, Paris, Gallimard, « Folio essais », 1988, p. 18.

d'autres termes, la temporalité de ce genre d'images numériques interactives se ressent tel un débordement complexe du temps présent faisant face à une nouvelle temporalité à expérimenter. Une nouvelle relation avec l'espace, notamment, se met en place où les technologies brouillent l'autorité des conditions habituelles du cadre de l'exposition en empruntant le chemin ouvert par les pratiques artistiques médiatiques.

« [...] Si qu'elle qu'en soit la forme, on considère comme un espace déterminé dans un espace architectural ou pavillon- telle un « caisson », on peut alors envisager que le temps ne s'écoule pas de la même façon à l'intérieur de la structure et à l'extérieur, pour le visiteur regardant l'œuvre de l'extérieur et pour celui qui la vit de l'intérieur<sup>127</sup>. »

Ainsi, l'ancien vestige clos du passé se voit transformer au fil du temps en un lieu doté de nouvelles fonctions et de nouvelles options « intelligemment artificielles » rendant l'exposition mystique et ludique.

Mais quelle est réellement la limite entre la réalité et la fiction ? À quel moment, pouvons-nous dire que nous franchissons la limite du privé et que jouons-nous de la vie des autres ?

### **iii. Frontière perméable : la franchir ou pas, telle est la question ?**

Lorsque le spectateur entre dans l'espace, le système détecte sa présence et projette des images spectaculaires lumineuses accompagnées de sons mélodieux. Il se transforme en un réceptacle de stimuli de tous genres reléguant sa corporéité pour un laps de temps en faveur de l'objet d'art. Dès lors, les couches esthétiques se croisent, se rencontrent et se disjoignent. Le simulacre numérique, quant à lui, déclenche son processus opérationnel sur ce gîte en ciblant son spectateur-participant à la manière de Baruch Spinoza : « Le corps rêvé, idéal est un corps absent ou mort. Le spectateur rêvé est un spectateur sans corps, sans

---

<sup>127</sup> Laurent BARIDON, *Le concept d'espace architectural dans l'historiographie de l'art*In : *Les espaces de l'historien* [en ligne]. Strasbourg : Presses universitaires de Strasbourg, 2000 (généré le 10 mai 2021). Disponible sur Internet : <<http://books.openedition.org/pus/8016>>. ISBN : 9791034404551. DOI : <https://doi.org/10.4000/books.pus.8016>.

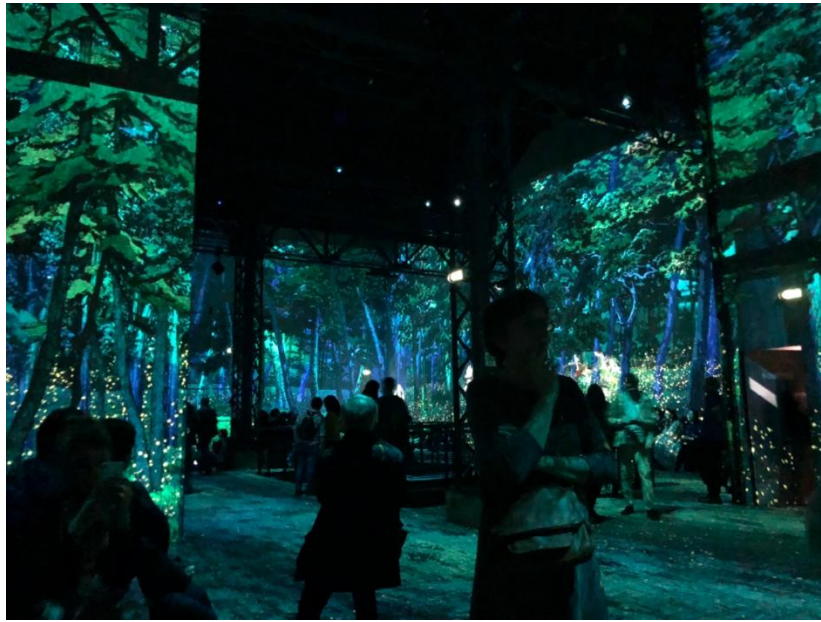
bronches encombrées ni articulation ankylosée. Il doit rester immobile et figé<sup>128</sup> », comme l'a bien constaté l'auteur-chercheur Serge Proust. Toutefois, un semblant d'ascétisme pénètre son corps immergé dans cette scénographie troublante et envoûtante qui reste malgré tout une condition *sine qua non* de toute expérience artistique.

Nous ne pouvons dénier cependant que l'immersion spectatorielle invite le participant à l'émotionnel, le convie au sensible et au kinesthésique et creuse dans son intérieur de manière à mieux (se) percevoir. Ce dispositif touche, en effet, la question du « *branding* » et celle de l'assignation identitaire. Nous sommes ainsi passés d'une économie de la singularité picturale à la surabondance des images suite à ce déploiement numérique. L'ensemble de l'œuvre, qu'elle soit de l'exposition de Klimt ou celle de Van Gogh, est visualisé dans un espace neutre, obscure et vide de tout objet. Il tend à trouver des réponses à son percepteur-récepteur qui se trouve intrigué par les effets projetés dans ce travail sculptural installatif. Chaque réponse amène à une autre question afin de mieux révéler l'identité de l'Autre. Aucune identité ne se cristallise, elle est plutôt évolutive et polymorphe. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, l'identité est loin d'être une composante figée et intemporelle, elle se construit à travers une histoire et évolue avec et dans le temps. Référons-nous à ce propos à ce qu'a dit Paul Ricoeur : « L'identité propre à un individu est organisée par un récit qui permet à ce dernier de devenir un sujet temporel prenant ainsi place au sein de l'histoire d'une culture : Je suis ce que je me raconte<sup>129</sup>. »

---

<sup>128</sup> Serge PROUST, *La domestication du corps du spectateur*, in Rites et rythmes de l'œuvre II, textes réunis par Dutheil-Pessin C., Pessin A., Ancel P., Paris, L'Harmattan, coll. Logiques sociales, 2005, pp. 101-116.

<sup>129</sup> Paul RICOEUR, *Temps et récit*. Volume II, *Le temps raconté*, Seuil, Coll., Points Essais, Paris, 1991, p. 533.



**Figure 16:** Photo personnelle prise dans l'exposition : *Van Gogh, la nuit étoilée* de l'Atelier des Lumières, (Paris, France)

Absorbé par l'image et le sens qu'elle tend à révéler, le participant pousse chacun à se questionner sur son identité et sur les différentes identités qui l'entourent. Il adopte une posture passive, du non-agir certes, une forme de *neutralité active* « un non-agir agissant qui redéfinit la phénoménologie comme éthique de l'observation de soi et de l'accueil réceptif de l'autre<sup>130</sup> », comme l'a décrit la philosophe Nathalie Depraz dans l'un de ses essais portant sur la phénoménologie. Dans ce genre d'expérience artistique, le spectateur en étant passif et complètement immergé dans le processus, *gagne en compétences attentionnelles, perceptives et compréhensives*, selon les termes de Jean-Philippe Gauthier. Aussi l'environnement sonore contribue à l'immersion du spectateur en tant qu'il compose une ambiance aérienne et intrigante dont la nature est à la fois contrastée et minimaliste.

Autant de flux imagé, de flux lumineux et de flux mélodieux traversant l'espace de l'Atelier, offrent au participant un moment d'égarement et de prospection et un creuset de richesse franchissant les chemins des possibles.

---

<sup>130</sup> Nathalie DEPRAZ, « Le tournant pratique de la phénoménologie », *Revue philosophique de la France et de l'étranger*, 2004, p. 154. Disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-philosophique-2004-2-page-149.htm>

#### iv. L'espace de personne : l'habitable et l'inhabitable

Si nous abordons la question de l'habitat dans cette section, c'est dans le but de faire une brève analyse de ce concept clé. En abritant la galerie, le lieu d'art, les spectateurs vivent et perçoivent l'espace en tant qu'espace d'effectuation d'un processus artistique qui ne se limitent plus à un espace d'exposition et de contemplation afin de diffuser sa propre expérience et sa propre perception *via* cet objet. La spatialité ne répond vraisemblablement pas à une forme d'unité, mais se situe bien en-deçà. Il constitue plutôt un pluri-espace dans un seul microcosme, une sphère où l'espace devient une possibilité du visible, « où il n'y a rien à voir mais par lequel on voit ». Il est temps de réfléchir à la manière à laquelle le lieu esthétique, cette image instable, est en train de devenir.

En effet, en habitant l'œuvre immersive, nous transgressons une certaine frontière, la limite de l'« inhabitable ». Le spectateur adopte ainsi un nouveau comportement envers l'objet, le percevant tel un moyen de communication et de diffusion. En habitant l'« inhabitable » même pour un laps de temps bien déterminé, il se voit transformer en un flâneur nomade, un habitant migrateur, où il se meut croisant d'autres spectateurs, d'autres corps flâneurs. Ces corps, tantôt, se rapprochent et se frôlent et tantôt, ils s'évitent et s'échappent.

Ostentatoire, souple, aléatoire et subjective, cette attitude à laquelle le participant opte face à une telle œuvre, lui permet néanmoins de franchir certaines limites autrefois infranchissables, engendrant des mondes de possibles rattachés à la probabilité. En d'autres termes, ceci permet d'être ouvert à un nouvel art, de s'adonner à de nouvelles expériences insolites et à de nouveaux présages inconnus jusqu'à alors.





**Figure 17:** Photo personnelle prise dans l'exposition : *Van Gogh, la nuit étoilée* de l'Atelier des Lumières, (Paris, France)

L'œuvre, en tant qu'un point nodal s'installe comme monde à l'intérieur de l'espace d'exposition. Elle crée un monde féérique propre à elle, régi par un ensemble de lois définitives de causes à effets, engendrant des mondes de possibles rattachés à la possibilité. En d'autres termes, elle permet de s'ouvrir à un nouvel art, de se donner à de nouvelles expériences insolites, à de nouveaux présages méconnus, de s'abandonner à de nouvelles aventures et à une nouvelle réalité.



Elle ouvre un « monde », selon Heidegger : « être œuvre signifie installer un monde », « cachée par l'être-objet, l'être-œuvre doit être laissé à son immanence car ce qui est œuvre dans l'œuvre est l'avènement de la vérité. Elle est dévoilement comparution de ce qui a eu lieu<sup>131</sup> ». Elle est la magie de l'irréel qui fascine et le charme du virtuel qui dure. Ainsi, cette machine artistique devient un lieu de passage et une occasion de partage.

Dans le cadre de ces machines magiques, nous avons pris pour habitude de nous interroger sur le statut du participant à cause de sa sensorialité enfouie au gré de l'objet d'art. Désinvolture, désinvestissement, recherche de soi, individualisme et distanciation ce sont quelques inquiétudes engendrées par la technologie numérique employée dans l'art contemporain. Seulement, l'emploi des nouvelles technologiques dans l'art dévalorise-il son être et déshumanise-t-il son intervenant de sa chair ? S'éloigne-t-il de sa splendeur, de sa grandeur et de sa complexité au profit de l'objet artistique ? Qu'en est-il de l'être humain dans tout ce maelström ?

#### **v. Rencontre des sens et rencontre du sens durant ce genre d'œuvres immersives**

De cette rencontre, de cette ambivalence, découle un jeu de réciprocité cachant le rapport entre le percept et le concept, un enjeu philosophique, puisqu'il est celui du regard conduit par le sens, dimension conceptuelle de la signification au-delà du sensible qu'est la forme donnée – au lieu d'être séduit par la sensation dimension perceptuelle de la représentation à travers la forme donnée au sensible. Jeu du double qui s'articule et du filigrane qui se déploie dans l'invisible, ainsi fait-il retour dans l'espace pour lieu et temps de l'œuvre. Ici du présent et là-bas d'un temps qui lui précède : c'est par une temporalité commune que se résout sa schize topologique.

Nous décelons tout au long du processus artistique le ralentissement des gestes, du déplacement, des réflexes, bref, de notre fonctionnement corporel en tant que participants expérimentateurs. Nous remarquons aussi l'augmentation de l'attention, la diminution de l'acuité de certains sens si souvent sollicités, comme la vue et l'ouïe, au profit d'autres sens kinesthésique et vestibulaire. Nous appréhendons l'espace plus intuitivement, parfois plus

---

<sup>131</sup> Carole TALON-HUGON, « Chapitre III. Les théories philosophiques de l'art », dans : Carole Talon-Hugon éd., *L'esthétique*. Paris cedex 14, Presses Universitaires de France, « Que sais-je ? », 2018, p. 55-81. URL : <https://www.cairn.info/--9782130803935-page-55.htm> [consulté le 07 aout 2020].

audacieusement et parfois plus peureusement. Ce petit moment d'adaptation débouche ensuite sur une sensation de libération, de méditation voire d'acceptation. Ces transformations sensorielles ont pour corollaire une modification de notre temporalité propre, d'une part et de la sensation d'écoulement, d'autre part.



**Figure 18:** Photo personnelle prise dans l'exposition : *Van Gogh, la nuit étoilée* de l'Atelier des Lumières, (Paris, France)

## vi. La lumière en tant que matériau artistique

Se trouvant complètement immergé dans des paysages oniriques, le spectateur se couvre d'une enveloppe immatérielle comme une seconde peau invisible facilitant son immersion visuelle et physique tout au long du processus artistique.

Déambulant à l'intérieur de l'environnement artistique, le flâneur esthétique, découvre le nouvel espace, se laissant guider par la lumière afin de s'acclimater doucement avec ce nouveau contexte. Des tableaux lumineux surgissent alors synchronisés avec les sons diffusés. Plus qu'un simple matériau artistique, la lumière devient vectrice d'immersion en faveur de l'objet en question. Et comme l'affirme le chercheur Giovannangeli dans ce contexte : Comment dire proprement hégélienne la problématique qui situe l'art à l'intérieur du champ symbolique <sup>132</sup>?

Ceci nous renvoie aussi aux propos d'Isabelle Hersant dans son article « La lumière est de ce monde » sur James Turrel, quand elle explique que la lumière traversant le bassin ou celle qui le miroite symbolise l'immatérialité de l'esprit humain pénétrant la matérialité du monde et lui imprimant sa trace. Le corps spectatorial devient ainsi un lieu de la pensée humaine.

Jouant avec les contrastes entre matérialité et immatérialité, présence, absence, et révélation, la lumière sert également à dévoiler l'image projetée de la pénombre d'une manière aussi ludique que poétique. Elle jongle, elle danse et elle fait de l'espace une matière à modeler en illuminant autant qu'en irradiant certains détails de l'espace artistique.

---

<sup>132</sup> Daniel GIOVANNANGELI, « VI. Hegel et l'origine de l'œuvre d'art », dans : , *La fiction de l'être. Lectures de la philosophie moderne*, sous la direction de GIOVANNANGELI Daniel. Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur, « Le Point philosophique », 1990, p. 87-108. URL : <https://www.cairn.info/--9782804114039-page-87.htm>



**Figure 19:** Photo personnelle prise dans l'exposition : *Van Gogh, la nuit étoilée*, de l'Atelier des Lumières, (Paris, France)

Indubitablement, l'image immersive est pauvre en matière, elle n'a pas de texture ni de relief. Les couleurs originelles perdent même leur véritable teinte et leur aspect originel. Mais quand le son accompagne l'image, il comble ce manquement amenant beaucoup de sensualité, de la matière et de la virtuosité. Ces matériaux sensibles, accompagnant la projection des tableaux de Van Gogh, n'ont certainement pas été choisis arbitrairement. Il s'agissait des titres les plus sensuels et les plus voluptueux, des sons à la fois architecturaux et sensoriels, épousant amoureusement le lieu et murmurant à l'oreille de son spectateur. Et comme le décrit l'artiste Sabrina Montiel-Soto : « Le son est un volume transparent qui ouvre l'espace de mon œuvre, il est une main invisible qui accompagne le spectateur<sup>133</sup>. » À l'instar de cette « main invisible » et de ces matériaux sensibles d'images et de sons qui contrebalancent l'invisible, le fictif prend forme par le concret, l'écouté, le senti et le perçu. L'artiste ajoute aussi à ce contexte : « Je traite le son par ses qualités narratives comme pour ses qualités spatiales. Le son délimite et accentue l'espace de l'œuvre, il englobe le spectateur

<sup>133</sup> Aranud STINES, *Vide et plein, Circulez il n'a rien à voir*, rurart éditions, mars 2006, Rouillé, p. 10.

dans un volume plutôt que de le laisser face à une image<sup>134</sup>. » Mais il ne s'agit pas de n'importe quelles images, il s'agit d'images-relations dont le *tempo* – qui n'est que le passage d'une image numérique à une autre – constitue cette liaison entre les images-relations. Le *tempo*, dans ce cas de figure, ouvre des percées inconnues et des brèches d'interprétations sémiotiques à son participant.

Seulement, cette oscillation entre le monde réel et irréel, entre la réalité tangible et la virtualité des images projetées, nous fait légèrement perdre nos repères spatiaux pour en créer de nouveaux. Elle nous incite également à nous replier sur nous-mêmes, là où les souvenirs les plus profonds surgissent. À partir de ce repli passéiste, enclenché par la matérialité bruitée, et à partir de cette invitation au passage vers l'autre monde, le spectateur erre entre les deux milieux de l'entre-deux. Il savoure alors ses rêves éveillés se nourrissant de cette dose d'abstraction et de fiction, et jongle entre la certitude du concret de la réalité physique et le « surréalisme » des paysages scénographiques virtualisés. Le réel devient ainsi une source immédiate d'imaginaire, et le spectateur découvre sa relation intime avec l'art. Et comme le confirme la chercheuse Anne Wauters au sujet des perceptions intérieures : « [...] entraînant le spectateur non seulement à la découverte d'œuvres plus potentielles que matérielles mais aussi à la (re)découverte de sa propre perception, de son propre rapport à l'art<sup>135</sup> ».

L'œuvre circonscrit à sa manière le spectateur dans son écosystème afin de l'immerger et l'attirer au cœur de l'œuvre. Aussitôt, les deux partenaires se connectent sur la même fréquence et se synchronisent : « Il y a une conciliation de réflexion entre les deux. ».

Nous pouvons également nous référer à l'œuvre d'*Aura*, l'expérience singulière et lumineuse au cœur de la basilique de Notre-Dame de Montréal, qui nous a aussi marqués de par son travail scénographique époustouflant.

---

<sup>134</sup> *Ibid.* p. 11.

<sup>135</sup> <https://www.cairn.info/revue-dossiers-du-crisp-2018-1-page-13.htm>



**vii. *Aura*, l'expérience lumineuse au cœur de la basilique de Notre Dame de Montréal**

**Figure 20:** Photo de la projection *mapping* « *Aura* » dans la basilique de Notre dame à Montréal, 2017 (Canada)

<https://www.mtl.org/fr/quoi-faire/festivals-et-evenements/aura-basilique-notre-dame-montreal>

L'œuvre immersive *Aura* à Montréal : projection *mapping* exposée ou, du moins, projetée en 2017 dans la Cathédrale ; usant dans ce médium, d'objets tridimensionnels comme écrans de projection sur des bâtiments réels. Lorsqu'il est question de franchir les limites, les frontières sont poreuses et indistinctes entre les deux univers réel et virtuel.

Dans ce processus artistique, le sujet ne fait qu'un avec la lumière projetée dessinée sur la Basilique de Notre Dame. Cet ingénieux parcours est conçu par tranches de *45 minutes*. Usant d'objets tridimensionnels comme écrans de projection, la lumière franchit les frontières poreuses entre le réel et le virtuel pour couvrir les surfaces de la bâtisse. Cette lumière transcendante, transgresse, les parois et épouse la forme tridimensionnelle de la Cathédrale en concevant un monde scénographique sublime à l'intérieur.

Une fois que le spectacle a commencé, des rayonnements accompagnés de musique d'orchestre embrassent le dôme sphérique. Créant une illusion de profondeur, une illusion optique et visuelle se met en place esquissant de magnifiques tableaux flamboyants sur les différentes parois de l'église. Les reflets lumineux mouvants scintillent et épousent les détails

architecturaux et architectoniques de l'édifice lui offrant un nouvel aspect déroutant et un nouveau cachet original. Le corps spectatorial se trouve ainsi orné d'un nuage doux et éblouissant. La lumière devient alors l'unique point focal de la perception spectatorielle et le nouveau procédé de conception architecturale baignant toute la bâtisse.

Le sujet se trouve ainsi immergé, complètement envoûté par ce sublime spectacle médiatique aussi provocateur qu'excitant. Dans ce genre d'installations non interactives, on s'adresse plutôt au système postural du visiteur qui essaye de maintenir son équilibre corporel au milieu de ces repères spatiaux bouleversants. Il s'agit de repères qui se tissent, qui apparaissent et disparaissent sur l'arrière-plan constitué par le canevas de l'église. Ces images virtuelles en mouvement qui se pulvérisent et qui se propulsent sur toute la surface de l'édifice.

Entouré de ces paysages sonores et visuels saisissants, le public déambule librement : leurs corps, leurs mouvements fusionnent harmonieusement avec les images projetées avec les sons émis à partir de la machine pour ne former qu'un tableau déroulant et surprenant. Aussitôt, les spectateurs vivent une expérience interactive saisissante performant avec tous leurs sens. Dans le cadre de cet art numérique émanant des sensations pures, le visiteur est la proie de douces hallucinations visuelles, de merveilleux paysages sonores harmonieusement soutenus par des images captivantes projetées sur les murs. Une lumière blanche scintillante qui habille les parois de la salle, un entrelacs de points blancs qui varient d'intensité lumineuse. Une variation qui ne fait que nous rappeler le phénomène de la respiration lente de la création artistique ; il faut laisser l'œuvre respirer dans l'espace et le temps, et ne pas « coloniser tout l'espace » comme disait Lee Ufan. La fréquence de ce scintillement lumineux entre en résonance avec l'interaction du participant franchissant cette « frontière poreuse entre émerveillement et saturation des sens ». Les sens du spectateur se mobilisent, s'excitent et s'interagissent, s'éloignent de la pesanteur pour aller dans une dimension autre, une dimension fictive où il n'y a plus de repère temporel ni spatial. Ces œuvres pluri-sensorielles emblématiques découlent de l'art numérique qui conjugue image, lumière, vidéo, image en mouvement, technologie numérique, interactivité et interaction et mobilité spectatorielle. Dans ce genre d'œuvres, le spectateur ressent tout à travers son corps, la vibration d'un son, le mouvement d'une lumière qui semble obéir à une intelligence artificielle au point que son corps devient lui-même un médium interactif, une sorte de créature sensible au moindre mouvement, ou geste déjouant sa perception et ses fonctions sensorielles.

Au milieu de cette fantasmagorie lumineuse, le spectateur-percepteur se trouve pris par la magie virtuelle audiovisuelle et sonore, emporté dans ses pensées les plus lointaines et ses secrets les plus enfouis. Ses souvenirs refont alors surface, sa mémoire s'excite, ses doutes s'amplifient, sa joie et sa peur s'intensifient et son humeur change. L'aura du spectateur, quant à elle, se trouvant saisie et émerveillée par l'œuvre d'*Aura*, s'absorbe dans cet espace augmenté qui est virtuellement évanescent entraînant des effets matériellement permanents.

Les images fictives projetées baignent dans les cieux lumineux bercés par un brouillard tendre et doux. Ces nuages étincelants aux couleurs primaires couvrant l'architecture gothique apparaissent sous formes géométriques imaginaires dansantes troublant la vision du récepteur.

Au début du 20<sup>ème</sup> siècle, l'artiste et compositeur Mikhaïl Matyushin (1861-1934), en menant ses expériences et recherches a réussi à démontrer la sollicitation de la sensibilité visuelle chez le sujet, la facilité de l'appréhension de l'espace et la production d'une « substance organique » dans le cadre d'une vision élargie et amplifiée. Il a aussi affirmé que la perception de la forme et de la couleur dépendait de l'angle de vue c'est-à-dire de l'endroit où elle tombe sur la rétine telle une vision amplifiée qui s'élargissait et s'étendait pour inclure les sens auditifs et tactiles s'emparant de la pensée pour atteindre une sorte de synesthésie totale.

Bien qu'employé déjà sporadiquement dans l'Antiquité, par Aristote notamment, – dans le sens d'une simple simultanéité de diverses perceptions chez une ou plusieurs personnes, – le mot de synesthésie ne fut lancé qu'à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle par les sciences médico-psychologiques (Alfred Vulpian, 1874 ; Jules Millet, 1892), pour exprimer la confusion ou l'association que font certains sujets entre deux sensations de nature différente<sup>136</sup>.

Et selon Myamoto Musashi, « voir est plus important que de regarder », parce que quand on regarde, on fait appel à notre vision centrale, on se concentre sur un seul objet. Alors quand on voit, on fait appel à notre vision périphérique, de façon non ciblée mais activement réceptive. « Ils gouvernent l'expérience que nous faisons dans l'acte de regarder, puisque c'est sur leur modèle que tout à la fois nous percevons et nous nous dessaisissons de notre propre corps<sup>137</sup>. ».

<sup>136</sup> Ludwig SCHRADER, *Sinne and Sinnesverknüpfungen*, Carl WINTER, Heidelberg, 1969, p. 46-49.

<sup>137</sup> Hans BELTING, *Pour une anthropologie des images*, Paris, Gallimard, p. 21.



En d'autres termes, lorsqu'on obtient une vue d'ensemble du paysage, du tableau ou de l'objet artistique en question, sans s'attarder sur un seul détail et de manière à exciter et stimuler notre conscience. Dans le cadre des œuvres immersives, une forme de relation frontale s'établit entre l'objet et le sujet facilitant l'immersion visuelle qui se fait grâce aux nouveaux médias. Seulement, « serons-nous alimentés d'images visuelles ou auditives naissant et s'évanouissant au moindre geste, presque'un signe<sup>138</sup> ? ».

L'étonnant accroissement des moyens que l'homme a pu obtenir à ce jour, la souplesse et la précision – selon les termes de Valéry – auxquels est parvenu l'être humain nous garantissent de grands changements dans le monde de l'art mettant l'accent à cause de sa relation avec l'objet artistique. C'est-à-dire que les organes sensoriels cueillent cette forme d'art sous divers aspects jaillissant de la réalité sensible qui nous entoure et nous enveloppe.

Valéry disait : « Sans doute ce ne seront d'abord que la reproduction et la transmission des œuvres qui se verront affectées. On saura transporter ou reconstituer en tout lieu le système des sensations, plus ou moins exactement, le système d'excitation, que dispense en un lieu quelconque un objet ou un événement quelconque. Les œuvres acquerront une sorte d'ubiquité<sup>139</sup>. » La sensation, cette chose magnifique, nous fournit de la matière. Pour une œuvre sensorielle, la sensation représente ce que l'œil est aux images, ce que le nez est aux odeurs, ce que l'oreille est aux sons, et ce que la main est à la matière et à la texture. En effet, nous ne pouvons nier le rôle esthétique des techno-technologies qui s'adressent en premier lieu à notre perception en la visant directement, mais aussi parce qu'en s'immisçant dans la relation perceptive, elles en permettent, d'une certaine manière, la chosification. Leurs capacités artificielles se concrétisent, s'activent et opèrent au niveau, disons, d'une technicisation des percepts et des affects. De là, nous voyons le sensorium technicisé à travers des images, à travers des objets d'art ; des images mouvantes, des images numériques. Une société du spectacle voit alors le jour, la perception de cette société a muté et comme le dit Guy Debord : « Tout ce qui était directement vécu s'est éloigné dans une représentation<sup>140</sup>. » La société vit perpétuellement entre l'imaginaire et le virtuel, composant une interrelation entre la perception et la mémoire, se met en place entre l'espace et le temps, l'existence elle-

---

<sup>138</sup> Paul VALÉRY, *La conquête de l'ubiquité*, op. cit, p. 1285.

<sup>139</sup> *Ibid.* p. 1286.

<sup>140</sup> Guy DEBORD, *La société du spectacle*, Paris, Gallimard, « Folio essais », 2006, p. 766. Christian RUBY, Debord (Guy). *Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*. Mis en ligne le 09 avril 2018. Accès: <http://publictionnaire.huma-num.fr/notice/debord-guy/>

même donc dans immédiateté phénoménologique dont il est question avec ces machines. Les technologies servent donc à cristalliser des instants temporels, à figer des instants perceptifs générant ainsi, de nouvelles formes capables de capter des aspects du réel en posant de facto des relations cognitives et des modalités d’appréhension et de construction inédites.



**Figure 21:** Photo de l’œuvre *Aura* au cœur de la basilique Notre dame de Montréal

<https://sawtelrab.org/une-experience-lumineuse-au-coeur-de-la-basilique-notre-dame-de-montreal/>

Dans cette œuvre immersive, le performatif est certes absent au sens où le spectateur n’interfère pas dans le déroulement de l’œuvre. Il s’agit d’un monde « placé sans le signe de l’action, de la production, de l’intervention, de l’information, de la parole et du bruit, l’« envers » du performatif – comme le « non-agir », la « retenue », le « non-parler » et le « silence » – laissant émerger les contours d’où la philosophie du « laisser être » de la tranquillité, dans le geste simultané de s’abstenir et de consciemment laisser reposer<sup>141</sup> ».

Seulement, malgré l’absence de l’interaction tactile, cette œuvre stimule et cible tous les sens du visiteur attisant surtout sa spiritualité et éveillant son âme enfouie, [...] l’œuvre

---

<sup>141</sup> Alice LAGEY, « Performance et performativité », en *philosophie et autour du théâtre*, In performance, happening, art corporel...au-delà des disciplines artistiques.

n'existe pas en soi, elle est à considérer comme une partition qui proposera des résonances nouvelles selon les horizons d'attente<sup>142</sup> [...].

L'attitude performative tend sans cesse à offrir une mise en relation critique des différents matériaux à partir desquels la danse performative crée des potentiels artistiques visibles. [...] L'expérience du spectateur est au cœur de ce rapport artistique. Il s'agit sans cesse, pour lui, de reconsidérer ses propres horizons d'attente, de réévaluer ses habitudes pour être touché perceptivement par le ici le maintenant<sup>143</sup>.

Face à ce dispositif, le sujet se trouve en permanence confronté à une nouvelle expérience « acrobatique » dans laquelle il doit faire preuve d'ardeur et d'audace ne craignant pas ce qu'il l'attend : une situation dans laquelle, il ne peut qu'accepter les règles du jeu.

Au contact de ces œuvres immersives, le spectateur établit une nouvelle relation avec la composante temporelle qui s'adapte à la réactivité du sujet face à l'œuvre. Une action exige forcément une réaction, une forme de tonalité actantielle, faisant référence au terme de Von Uexkull durant laquelle le sujet déclenche la boucle perception-action. « Rapidité, connectivité, réactivité dans l'instant, entraînant une nouvelle relation au temps, à l'instant présent, à sa propre situation dans le monde et à l'altérité. ». À partir des années 1990, le geste est devenu un lieu de réflexions renouvelées et fécondes pour repenser ce qu'il nomme ou acte de « l'être en commun » ou de « l'être-avec » pour reprendre les expressions de Jean-Luc Nancy. Le geste, comme producteur, appartenant à une sphère de médialité – concept développé par Agamben, où il explique que « Le geste consiste à exhiber une médialité, à rendre visible un moyen comme tel<sup>144</sup>. » – nous ramène au concept du geste évoqué par Chantal Pontbriand qui dit que dans le geste « transite quelque chose de l'idéal qu'on peut avoir et des contingences dans lesquelles nous sommes. Le geste exprime une ouverture, un potentiel<sup>145</sup> ».

---

<sup>142</sup><http://litterature.ens-lyon.fr/litterature/dossiers/theories-litteraires/reception/h-r-jauss-esthetique-de-la-reception>

<sup>143</sup> Alice LAGEY, *op. cit.*, p. 25.

<sup>144</sup> Giorgio AGAMBEN, *Moyens sans fins, Notes sur le politique*, Paris, Ed. Rivages, 1995, p. 69

<sup>145</sup> Chantal PONTBRIAND, *Communautés et gestes*, MH, Parachute, 2000, p. 11.

### 3. Les cas de deux œuvres interactives : *La Maison sensible* et *Metamorph*

« Le vocabulaire du toucher métaphorise de manière privilégiée la perception et la qualité du contact avec autrui, il déborde la seule référence tactile pour dire le sens de l'interaction<sup>146</sup>. »

Le Breton

Hormis son rôle efficient d'interaction, l'installation performative est avant tout un lieu, une zone d'échange et de communication, un interstice de création continue. Elle peut se glisser dans un musée comme dans le cas de *Metamorph* ou dans un centre culturel comme dans le cas de *La Maison sensible*.

Prenons tout d'abord notre premier cas de figure, l'installation interactive *La Maison sensible*, le fruit de la collaboration des deux couples artistiques Scenocosme et LYM. Il s'agit d'une installation interactive qui a le pouvoir d'augmenter un espace physique ainsi que la relation que le spectateur peut avoir avec un environnement délicat<sup>147</sup>.

#### i. *La maison sensible*, la bête artistique

L'installation *La Maison sensible* exige pour son montage une adaptation particulière à chaque espace architectural dans lequel elle sera exposée. Elle doit aussi d'être adaptée aussi à son environnement physique, auditif et visuel. Il ne s'agit en aucun cas d'une simple installation portative. Pour commencer, il faudrait que la salle d'exposition soit modélisée en 3D pour qu'on puisse afficher le *mapping* sur ses différentes parois. Le *mapping* visuel est calculé en temps réel grâce à un logiciel algorithmique fourni au départ par un modèle 3D qu'on essaiera par la suite de calibrer en fonction de l'architecture de l'espace d'exposition. Il faudrait également placer des vidéoprojecteurs, des ordinateurs et un système audio de part et d'autre de la salle qui doit être d'une surface assez importante. Grâce à ces dispositifs, l'illusion de l'interactivité des murs et du sol est assurée de manière à ce que les visuels des particules soient mappés sur les différentes surfaces de la pièce et semblent vraiment ancrés dans les murs.

<sup>146</sup> David LE BRETON, *La saveur du monde*, Paris, éditions Métailié, 2003, p. 219.

<sup>147</sup> Disponible sur : [http://www.scenocosme.com/maison\\_sensible.htm](http://www.scenocosme.com/maison_sensible.htm)

Et afin de capter les divers bruits, vibrations et sons provoqués par les spectateurs, les artistes ont pensé à installer partout des capteurs de type *piezo* conducteurs ou petits micros et des interfaces de capteurs sans fil pour intercepter les actions interactionnelles des spectateurs sur les murs, meubles ou plancher. Seulement, la sensibilité de ces capteurs varie selon les matériaux utilisés dans les différents musées ou galeries d'art. Les artistes s'efforcent de dissimuler le matériel technologique afin que le processus d'immersion des spectateurs puisse se réaliser facilement et que la technique soit cachée parfaitement.

Cette interface artistique, grâce à sa sensibilité et son pouvoir attractif, affranchit tous les carcans spatiaux et toutes les contraintes institutionnelles comme les galeries d'art et les musées en s'exposant en tous lieux. À cet effet, l'espace ne représente plus un obstacle, car les nouvelles technologies aident l'objet artistique à sortir de ses murs, à franchir les murailles classiques des bâtiments institutionnels d'exposition et à épouser toute forme d'édifice.

Dans le cadre de ce cas de figure, nous observons que l'œuvre *La maison sensible*, constitue elle-même l'enveloppe matérielle de la salle d'exposition. Nous pouvons effectivement le déduire à partir de son appellation, qui nous fait penser à une bâtisse, structure physique comportant des parois intérieures, un sol, un plafond et du mobilier.

À partir de cette constatation, nous notons que l'enveloppe matérielle joue un rôle opérant et efficient dans le déploiement du processus artistique à savoir les vidéo-projections. Sans elle, l'œuvre n'existerait pas, car comme nous l'avons expliqué auparavant, le spectateur, en entrant dans la salle d'exposition, est invité à toucher et à caresser les murs, le sol et le mobilier qui sont équipés de capteurs sensoriels discrets. L'invisibilité et la sobriété du matériel sonore et du vidéo-projecteur sont réfléchies afin de garantir la neutralité de l'installation au sein de la salle d'exposition.

Il s'agit d'un espace physique, mais il reste tout aussi sensible et réactif au moindre mouvement et réaction des spectateurs qui le manipulent. L'espace est ainsi perçu telle « une peau architecturale » composée de cellules informatives sensibles au moindre stimulus externe, à la fois émettrice et réceptrice de réactions.

Un tel dispositif artistique matérialise donc bien l'importance de l'espace physique dans une œuvre interactive. Nous observons alors un espace matériellement neutre recueillant un objet artistiquement et scénographiquement effervescent.



**Figure 22:** Œuvre interactive : *La Maison Sensible*

<http://www.lefest.org/wp-content/uploads/2015/09/P11401031.jpg>

En l'absence de visiteur, l'œuvre reste inerte, en hibernation en attente d'un spect-acteur déclencheur.

En accédant à cette maison « sensible », l'œuvre aussi pudique et fragile, aussi réceptive et réactive, décode l'humeur de son spectateur, le salue à sa manière, c'est-à-dire, mélodieusement et lumineusement dans un accueil digne d'une créature vivante, tant sensible que susceptible, exige de la part du spectateur intervenant un comportement doux et docile. Mais elle peut aussi, par peur et par pudeur, donner à voir des paysages orageux pleins d'une lumière intense surchargée de couleurs et de sons forts et colériques entraînant sa disparition au milieu de la scène artistique. Il s'agit d'une œuvre sensiblement réactive vis-à-vis de son participant l'obligeant à la respecter au gré de son fonctionnement.

Elle établit alors une forme de convention dans le but d'un éventuel échange avec son visiteur dans l'hypothèse des deux cas de figures cités auparavant.

En effet, en plaçant les capteurs sur les murs, le mobilier et le sol, l'espace anciennement inoccupé et figé est transformé en un espace artistique organique vif et animé. C'est grâce aux visuels mappés et au système audio installé sur toute la surface murale, et qui semblent être superposés sur les parois de la salle, que l'illusion interactive des spectateurs peut réussir.





**Figure 23:** *La Maison sensible* de SCENOCOSME & LYM

<http://www.miragefestival.com/2016/dev/wp-content/uploads/2015/03/mirage-festival-installation-maison-sensible-630x420.jpg>

De cette manière, nous pouvons en déduire que l'enveloppe matérielle de la salle d'exposition représente une condition *sine qua none* pour le fonctionnement du processus artistique. Mis à part la présence indispensable du spectateur déclencheur, les parois internes et le sol prennent part au dispositif artistique. Nous pouvons même ajouter à cela que l'obscurité de la pièce contribue à la perte des repères du spectateur pour une reconfiguration mentale totale de l'espace.

Procédons à présent à l'analyse analogique de notre cas de figure dans trois endroits à la même échelle nationale (France). En nous référant aux photos prises lors des expositions à Amiens en 2017, à Lyon en 2016 et à Bonnemazon en 2015 et affichées sur le site officiel de *Scenocosme*, nous nous rendons compte qu'il s'agit d'une œuvre interactive certes, mais qu'il s'agit aussi d'une œuvre *in situ*. Elle constitue une œuvre qui s'ajuste et s'affine en fonction de l'espace qu'elle occupe tout en gardant le même principe et les mêmes objectifs ciblés.

Cette œuvre n'hésite pas à augmenter visuellement et auditivement l'espace physique qu'elle habite qui ne nous laisse en aucun cas insensibles à sa fantasmagorie et à sa magie

transformant le normal en anormal et le commun en singulier. En 2017, *La Maison sensible* a décidé de se produire à Amiens, et plus précisément au centre culturel Le Safran *Les Safra' Numériques* dans le cadre du festival d'art numérique. L'installation interactive a été alors montée dans une salle munie d'un grand miroir dans lequel, le spectateur arrive à interagir avec l'espace et les meubles et à se voir en même temps. Une nouvelle lecture de l'œuvre participative apparaît alors, puisque le spectateur ne peut se croire ni dans un rêve chimérique ni dans un leurre. Il se voit réellement agir par ses mains, par son corps sur l'espace. Il voit son corps bouger et la salle riposte en fonction de ses mouvements et de son attitude envers elle sous forme de paysages sonores et visuels. En effet, les couples d'artistes ont fait en sorte d'attribuer à chaque comportement spectatorial certaines sonorités et certaines images en mouvement. Le rythme et la vitesse de chaque image nous font penser à un rythme lent, un rythme de respiration d'être vivant, un être empathique qui sent la présence humaine et qui ressent la joie comme la peur et la colère comme l'excitation.





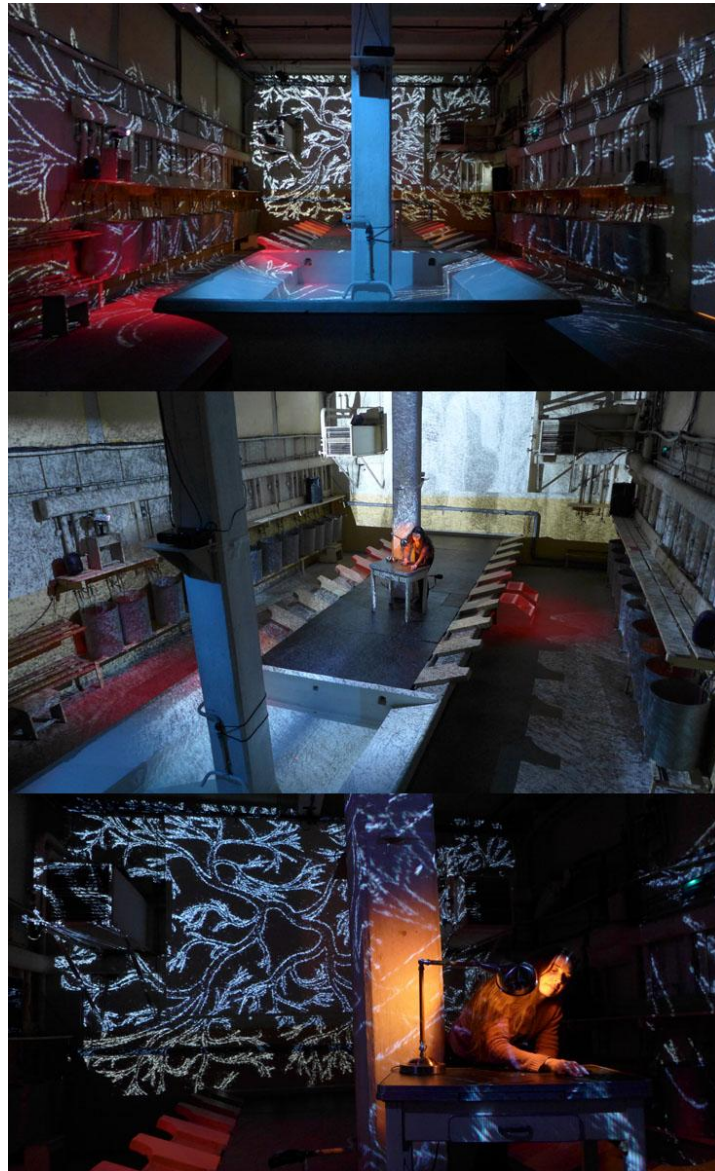
**Figure 24 - 25:** *La Maison Sensible* au centre Culturel Le Safran à Amiens (France)

[http://www.scenocosme.com/maison\\_sensible.htm](http://www.scenocosme.com/maison_sensible.htm)

Passons maintenant à l'exposition de cette « maison empathique » à Lyon en 2016 qui s'est produite au « Lavoir public » : le centre culturel de diffusion et de pratiques artistiques dédié aux spectacles vivants et aux nouvelles technologies. Il consiste en un espace imprégné d'une ambiance « industrielle » inspirée par la culture berlinoise<sup>148</sup> : dans cet intérieur lugubre et atypique, les tubes, la brique et le béton armé sont à l'honneur. Un espace qui a du cachet, ayant une empreinte patrimoniale, ne peut qu'impressionner son visiteur, déstabiliser sa concentration et voire perdre un peu l'effet immersif de l'œuvre interactive.

---

<sup>148</sup>Disponible sur : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Le\\_Lavoir\\_public](https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Lavoir_public)



**Figure 26 - 27 - 28:** *La maison sensible* au Lavoisier Public à Lyon (France)

[http://www.scenocosme.com/carnet\\_expositions\\_e.htm](http://www.scenocosme.com/carnet_expositions_e.htm)

Comme nous pouvons le constater à partir des photos ci-dessus prises à l'Abbaye de l'Escaladieu dans le cadre de l'exposition de l'œuvre *La maison sensible* en 2015 à Bonnemazon (France), il s'agit d'un objet artistique interactif montée dans une pièce neutre, aux parois blanches et vides afin de faciliter la lecture de l'œuvre. La neutralité est vivement recommandée afin d'éviter tout élément perturbateur. De cette manière, le spectateur peut facilement s'absorber dans l'univers artistique, s'immerger et commencer sa quête tactile vers

l'être caché en son sein ; telle une œuvre qui offre le choix à ses visiteurs de la vivre individuellement ou par plusieurs, une œuvre qui attend tranquillement qu'on la touche, qu'on se soucie de son bien-être et de son humeur et qu'on s'inquiète de son état psychologique. *La maison sensible* demande à son visiteur de la respecter en tant qu'être fragile et délicat et aussi d'être émotif et sensitif à son égard.



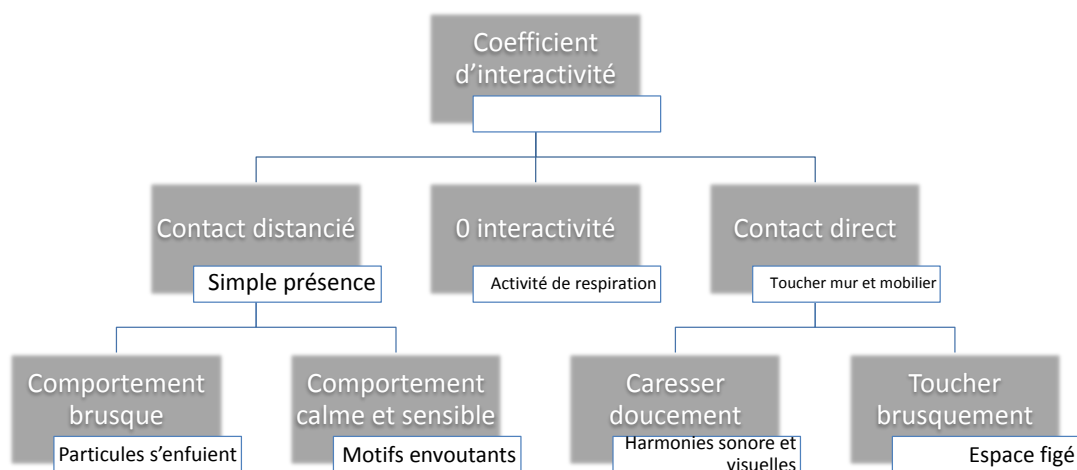
**Figure 29 - 30:** *La maison sensible*, à Abbaye l'Escaladieu, à Bonnemazon (France)

[http://www.scenocosme.com/maison\\_sensible.htm](http://www.scenocosme.com/maison_sensible.htm)



Indubitablement, *La maison sensible* paraît une œuvre fragile et « à fleur de peau », une œuvre qui est pensée tel un être organique qui s'affole et se déstabilise au passage et en fonction des interventions de ses visiteurs. Seulement, d'une exposition à une autre, cet être au cœur d'artichaut, a pu acquérir une fonction adaptative en s'accommodant chaque fois avec l'espace qu'il abrite et une fonction sensorielle en sollicitant les sens de ses participants. Outre ce phénomène de surface, cette œuvre interactive cache bien un autre phénomène en elle, à savoir le phénomène de profondeur corrélé au concept qu'elle vise fondamentalement, de manière dissimulée. Ceci permet, en effet, à son spectateur d'être saisi par ses sentiments et ses émotions, de porter un jugement esthétique face à un tel objet artistique, et notamment d'acter et d'agir. L'œuvre ne vise pas le sujet en question mais plutôt sa réaction et son agissement face à elles au gré de son déploiement. Malheureusement, cet agissement qu'adopte l'inter-acteur reste contraint par les limites techniques et artistiques imposées par les couples d'artistes.

Dans ce genre de situation, l'œuvre aura donc achevé son véritable rôle et aura atteint son statut d'œuvre d'art établissant une fonction esthétique ambiguë. Là, nous pouvons parler d'une œuvre artistique interactive totale. Et comme l'a bien exprimé Goodman : « Un objet devient précisément une œuvre d'art pendant et parce qu'il fonctionne comme symbole<sup>149</sup>. »



**Figure 31:** Schéma récapitulatif explicatif du mode de fonctionnement de l'œuvre *La maison sensible*

<sup>149</sup> Nelson GOODMAN, *Manière de faire des mondes*, Éditions Jacqueline-Chambon, 1978, p. 90.

## ii. *Metamorphie, la sensibilité du voile dévoilée*

Restons avec le même couple d'artistes stéphanois Scenocosme, mais tournons-nous vers une œuvre relevant du numérique, *Metamorphie*, représentant une œuvre interactive visuelle et sonore conçue en 2013. Le spectateur est invité à toucher et à explorer la profondeur du voile semi-transparent de l'installation créant une sorte d'ambiguïté entre un espace physique réel, un espace virtuel matérialisé par le reflet d'un vrai miroir et un espace virtuel généré par les vidéo-projections d'un dispositif numérique. Dans cette création, les reflets réels se confondent avec les images virtuelles donnant l'illusion d'une réalité déformée.

Dans *Metamorphie* comme dans *La maison sensible* dans laquelle le spectateur, en accédant à l'espace artistique, se trouve confronté à une sorte d'obscurité spatiale à l'intérieur de la salle d'exposition. Ce critère est prudemment pensé au service d'un meilleur déploiement de l'installation interactive. L'obscurité contribuera, en effet, à faciliter le phénomène de l'immersion spectatorielle face à l'œuvre et à le faire sortir de sa zone de confort pour s'adapter au nouveau contexte et aux nouvelles situations.



**Figure 32:** L'œuvre interactive *Metamorphie* (Tunis, Tunisie)

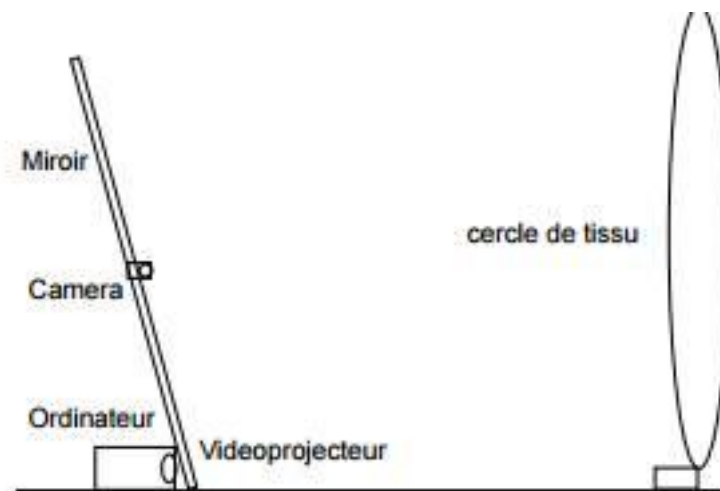
[http://www.scenocosme.com/PDF/metamorphie\\_FR.pdf](http://www.scenocosme.com/PDF/metamorphie_FR.pdf)

Mais arrêtons-nous, tout d'abord, à *Metamorphie*, le dispositif technique, pour comprendre au mieux son mode de fonctionnement et ses visées vis-à-vis de ses spectateurs.

L'installation *Metamorphose* est une installation visuelle et sonore qui doit absolument être présentée dans une salle close et obscure.

Le Matériel demandé pour la réalisation de l'installation *Metamorphose* :

- ✓ Une caméra 3D,
- ✓ Un ordinateur,
- ✓ Système audio,
- ✓ Vidéoprojecteur,
- ✓ Une voilure circulaire en tissu (voile) semi-transparent,
- ✓ Quelques petits spots Leds,
- ✓ Deux miroirs.



**Figure 33:** Le dispositif de l'œuvre interactive *Metamorphose*

[http://www.scenocosme.com/PDF/metamorphose\\_FR.pdf](http://www.scenocosme.com/PDF/metamorphose_FR.pdf)

Le visiteur entre dans une pièce close et sombre. Il est immédiatement confronté à une voilure circulaire de 2m 30 de diamètre devant laquelle se trouve un miroir d'un diamètre de 1m 50 à peu près. La voilure est accrochée en plusieurs points en hauteur et fixée au sol (ou maintenue avec une base lestée). Il faut prévoir une surface minimale de 12 m<sup>2</sup> dont 4 m de long et 3 m de large de manière à permettre au spectateur de déambuler librement dans l'espace d'exposition et d'interagir avec le voile de l'œuvre. La surface textile signifiant une surface sensitive, une peau qui demande qu'on la touche, qu'on la distord et qu'on la déforme. Elle constitue une peau symbolisant la métamorphose. Les interactions spectatorielles sont

potentiellement possibles devant la voile, mais visibles devant et derrière le tissu semi-opaque.

Au fur et à mesure de l'exploration de l'œuvre, tout un monde caché au départ se révèle au spectateur. À chaque nouvel appui sur le tissu tendu, de nouvelles créatures emblématiques sous forme de substances liquides, organiques et incandescentes apparaissent. Elles s'accompagnent de sons et de tonalités émergeant progressivement du fond du tissu remontant à la surface, remontant « à la réalité ». Le spectateur est alors invité à un voyage sensoriel aux connotations organiques et méditatives. En d'autres termes, le spect-acteur, par le biais de son corps, s'embarque dans une autre dimension virtuelle où il peut jouer des tours tel un compositeur numérique. Il peut aussi produire des figures fictives et surprenantes sur le voile. Cette fine paroi que doit manipuler le spectateur pour qu'il y ait œuvre, offre une sorte de proximité à la fois illusoire et chimérique en donnant l'impression au spectateur de créer par lui-même des figures emblématiques ou de dessiner des tableaux virtuels. Cette rencontre expérientielle et cet affrontement au monde numérique ne fait que plonger le spectateur dans ses inquiétudes et ses incertitudes dans ce va-et-vient entre l'espace réel qu'est l'espace d'exposition et l'espace virtuel incarné par les images projetées sur le voile ; du là et du hors-là, du lieu et du non-lieu. Ainsi, le spectateur sombre dans un égarement énigmatique qui le pousse à s'interroger sur son existence.

En me référant à mes souvenirs de ma visite à Béthune et aux photos trouvées sur internet de l'exposition de *Metamorph*y à Labanque, à Béthune (France), j'ai pu schématiser l'emplacement de cette œuvre par rapport à l'exposition et son accès par rapport à son (es) spectateur(s).

À partir de ce schéma que j'ai pu conceptualiser, j'ai pu montrer que l'accès à l'œuvre *Metamorph*y n'était pas assez évident. De peur qu'on voie le matériel technique de l'objet artistique, les artistes ont préféré monter leur installation au fond de la salle, face au mur. Ils ont aussi pensé à poser une signalétique (*ne pas franchir cette ligne pour les visiteurs très curieux*) en interdisant l'accès aux visiteurs derrière le voile semi-transparent. Leur acte est justifié afin d'assurer la sécurité de leurs œuvres en cas d'une tentative de vandalisme ou d'une éventuelle détérioration du matériel.

Quant au montage de l'installation au fond de la salle, il permet au(x) spectateur(s) de déambuler librement à l'intérieur de l'espace, de s'interagir avec les autres installations

disséminées dans la salle pour enfin arriver à *Metamorph*. La visite du spectateur reste néanmoins guidée et imposée par les artistes.

De la lumière ponctuelle produite par des projecteurs jaillit alors de la pénombre de la salle d'exposition. Aussitôt, le spectateur porte son attention sur l'installation et la concentre toute entière sur l'objet artistique et plus particulièrement sur le grand-voile semi-transparent.

N'oublions pas que le recours au numérique, dans ce genre de contexte artistique, a bel et bien contribué à l'appropriation de l'espace. En effet, c'est grâce au *médium* numérique et grâce à ce dispositif artistique que le spectateur peut créer une sorte de relation sensible vis-à-vis de l'espace. De cette manière, le spectateur vit une nouvelle expérience avec son environnement et tisse avec lui des liens inédits qu'il n'aurait pas cru pouvoir établir avec son environnement.

En occupant le lieu, *Metamorph* transforme la salle d'exposition de Labanque en un espace débordant de sensibilité et d'émotivité. À chaque interaction spectatorielle et avec l'intervention de chaque nouvel auteur, l'environnement se réactualise se transformant en temps réel. La scène scénographique, définie par le jeu de lumière synchronisé avec le sonore fait ainsi office de réalité éphémère pour son spect-acteur qui se prend au jeu et s'amuse à déformer le voile semi-transparent. Dès lors, sa perception de l'espace change et l'ancien visiteur curieux perd son statut de regardeur passif ; il ne se trouve plus désormais cantonné à cette passivité qu'on lui a attribué auparavant en lui conférant un nouveau rôle poétique qui faisait partie du processus de création. Tout l'espace artistique se révèle à lui, et conscient de sa responsabilité protagoniste, il incarne aussitôt un rôle d'acteur afin de participer à cette théâtralité artistique.

*Labanque*, musée d'arts visuels, lors de ma visite, m'a conviée à une sorte de déambulation sensorielle à travers ces espaces et sous-espaces ponctués d'œuvres interactives du couple d'artistes *Scenocosme*. Des objets artistiques visuels, sonores et tactiles jalonnent l'espace et le mettent en effervescence en éveillant les sens des spectateurs et en les transformant en même temps en acteurs-interprètes, compositeurs et co-auteurs.

Dans la salle d'exposition, la présence physique des spectateurs, la projection-vidéo sur les parois et la résonance acoustique forment symbiotiquement leur propre univers amplifié. Dans cet environnement artificiel où les spectateurs deviennent des cobayes d'un art qu'on expérimente et qu'on manipule en temps réel. Certes, ils quittent leur ancien statut statique pour devenir des spect-acteurs, mais des spect-acteurs contrôlés.



En somme, le spectateur protagoniste, fait preuve d'empathie kinesthésique vis-à-vis de l'objet artistique, a vécu pleinement cet objet artistique. L'interactivité est au cœur du rapport entre le spectateur et son œuvre confondus dans un seul ensemble cohérent ; le spectateur devient œuvre et l'œuvre elle-même spectatrice du promeneur (Moi) qui agit, du visiteur qui interagit avec le meuble et les murs, le spectateur qui joue avec le tissu du voile. Bref, il s'agit d'un ensemble dramatique, sensoriel, fragile, pur et intense à la fois. Néanmoins, la vision centrale se concentre sur le spectateur, son agissement et la manœuvre qu'il adopte envers son œuvre. C'est une expérience artistique frontale certes dans laquelle le plan du spectateur et celui de l'œuvre sont espacés de plusieurs mètres, une interrelation naît entre eux laissant place à une symbiose scénographique sensorielle.

Des ombres, des lumières, des images abstraites se projettent sur les murs, un spectacle réactif au comportement de son visiteur, sensible à ses faits et gestes. Sitôt, on s'y perd, ne sachant lequel des deux est vivant. Il devient difficile de distinguer le vivant de la machine. Le vivant est-il une machine comme le pensait Descartes ? La machine peut-elle être considérée comme un être vivant qui interagit avec l'humain ?

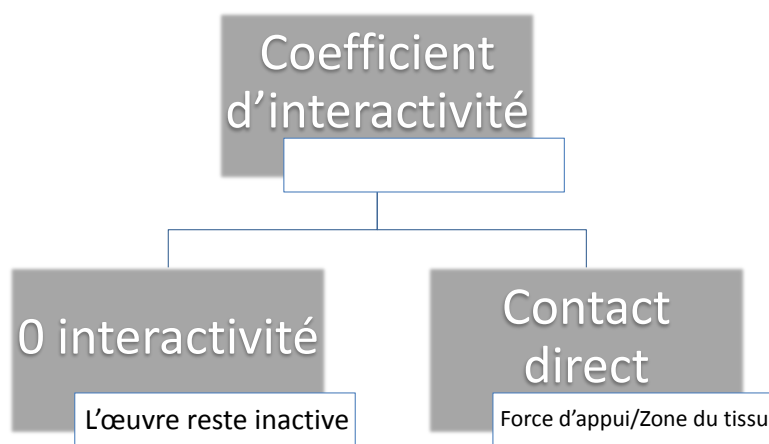
Par le biais de ces objets artistiques interfacés, nous observons une machine humanifiée et un homme machinisé dans cette vie artificielle. Supposons que la machine dotée d'une intelligence artificielle devienne vivante, elle communiquerait avec l'homme, le guiderait, lui imposerait des actions et l'ordonnerait d'être réactif face à elle. Comme le déclare Umberto Eco, l'œuvre étant ouverte, le champ des possibles s'élargit et le nombre d'éventuels scénarios augmente par le hasard qui stimule « l'hypothétique de l'éventuel ». Maintes réponses s'ouvrant à cette machine artistique qui, en faisant appel à l'intelligence artificielle, s'agrémentent de nouvelles fonctions jusqu'à exiger un certain mode de perception. C'est une perception nouvelle dans laquelle l'humain se trouve contraint d'exécuter les ordres et de respecter les règles imposées par la machine. La machine requiert que l'on applique son mode de fonctionnement artificiellement virtuel dans notre monde naturellement réel.

En effet, grâce aux nouvelles technologies, et aux objets médiatiques, les anciens musées désaffectés, les salles d'exposition désertées, vidées d'un public jeune et curieux, s'offrent un coup de fraîcheur et d'innovation. Ces endroits se transforment alors en une sorte de symbiose formée par des images, une machine, un cadre spatial et ses corps spectatoriels coexistant ensemble au gré du processus artistique. Aussitôt, les références habituelles

spatiales disparaissent, le spectateur s'immerge dans cette machine interactive, fond dans l'image médiatique, saisit le système pour ensuite interagir avec l'artistique. Celle-ci lui répond à sa manière à travers des images visuelles et des formes fluctuantes.

En faisant un ratissage complet des différentes parties du corps spectatorial et de son contour, l'interface artistique se connecte avec elles et leur répond en lançant son mappage de projection. Seulement, sa réponse artistique dépend des propriétés physiques des intervenants.

En effet, le champ conceptuel du performatif nous sensibilise envers cette matérialité évènementielle. Quant aux gestes des spectateurs, leurs agissements et leurs comportements nous permettent de prendre conscience de l'incidence de nos actes et de notre être. Elle constitue une manière inédite qui nous amène à nous intéresser à notre corporéité et notre corporalité perdues dans ce monde envahi par les nouvelles technologies. Elle constitue aussi une méthode qui nous approche au mieux du nouvel imaginaire de l'homme contemporain dans le cadre de ce tissage complexe de réseaux actuel. Et comme le dit Agamben : « Seul peut se dire contemporain celui qui ne se laisse pas aveugler par les lumières du siècle et parvient à saisir en elles la part de l'ombre, leur sombre intimité<sup>150</sup>. ».



**Figure 34:** Schéma récapitulatif explicatif du mode de fonctionnement de l'œuvre *Metamorph*

D'une part, nous avons l'espace, le lieu proprement dit, dans toute sa spatialité matérielle et son enveloppe physique, en tant que site et d'autre part, nous nous trouvons dans cet espace-là emporté par son identité, ses traces, son empreinte, son cachet et ses souvenirs. D'autre part, nous nous situons dans le *situm* qui nous couvre de rêves et de chimères, un lieu

<sup>150</sup> Giorgio AGAMBEN, *Qu'est-ce que le contemporain ?*, Paris, Payot/Rivages, 2008, p. 21.

féerique et poétique, un site intime et chaleureux qui nous permet de voir et d'entrevoir, de sentir et de ressentir. « Le grand jeu du virtuel est arrivé », comme le décrivaient aussi Jean Maurice Burkhadt et Philippe Fuchs.

Cette hybridation s'amplifie avec l'évolution et la complexification des nouvelles technologies : un nouveau schéma spatial [Dupuy, 1995] voit le jour où l'on peut accéder à différents moyens de communication et où l'on voit une superposition de deux espaces : un lieu hybride tissé de relations physiques et de relations virtuelles homme-machine. Les spectateurs et notamment les technophiles qui sont toujours à l'affût des nouvelles innovations technologiques, apprécient beaucoup cette forme de mobilité spectatorielle où l'on vit pleinement l'expérience artistique dans l'espace et dans le temps.

Seulement, serions-nous capables de définir et d'anticiper l'impact de cette hybridation spatiale sur la mobilité partagée ?

Certes, l'espace artistique vit une forme de disjonction de lieu d'interaction physique et de connexion virtuelle vers un devenir de « continuum spatio-temporel » en étant en contact avec des êtres d'ici et d'ailleurs, présents et absents.

La proximité humaine est relativement perçue différemment et la coprésence est vécue autrement. Sans nul doute, le face-à-face est riche en interaction, cependant nous plaçons pour des technologies complexes qui se mettent au service de l'homme en optimisant son mode de vie mais en risquant toutefois de créer une forte dépendance et de la déshumanisation. La démarche artistique reste problématique, car elle implique des interactions sociales directes ou indirectes entre les différents participants du processus artistique.

En partageant des pratiques artistiques, en les vivant ensemble, nous créons une sorte d'intelligence collective synergique qui ne cesse d'évoluer en notifiant toutes les demandes des spectateurs par le biais des plateformes collaboratives. La mobilité partagée est assurée par l'entremêlement des connexions humaines et des réseaux numériques notant deux formes de richesses assurées.

Nous décelons une première richesse sur le plan médiatique qui est mesurée en examinant la « capacité de relation immédiate d'un médium, le nombre de sens impliqués, la personnalisation...<sup>151</sup> » [Rice, 1992, p. 4].

Nous décelons aussi une seconde richesse sur le plan social qui est liée à deux concepts importants : l'intimité et l'immédiateté<sup>152</sup> [Argyle et Dean, 1965] suggérant par-là, que les interactions altèrent la proximité physique, le contact visuel, l'intimité du sujet de la conversation, la qualité du sourire et d'autres comportements en vue d'établir une sorte d'équilibre entre les forces d'approche et d'évitement conflictuel.

Ceci nous rappelle bien notre exemple de référence, *La maison sensible*, où le spectateur interagit non seulement avec l'œuvre mais aussi avec ses semblables, afin de mieux l'apprivoiser, de converser facilement avec elle et, pourquoi pas, de solliciter certaines fonctions sensorielles inertes de son corps.

Des chercheurs comme Capella, Hall et Patterson sont même allés jusqu'à affirmer que l'interaction artistique influe sur la posture et l'orientation du corps du spectateur. Le son décroît peu après pour laisser place au silence. *La maison sensible* constitue aussi une expérience sensible et intrigante qui peut parfaitement s'inscrire dans cette esthétique contemporaine d'immersion.

Comme nous l'avons mentionné précédemment, face à cette œuvre des sujets étaient réticents, d'autres l'approchaient curieusement. Leurs interactions s'avèrent différentes, leurs perceptions également. Chacun reçoit l'œuvre à sa manière, selon son humeur, son état d'âme et son état psychologique.

Seulement, l'un des principaux objectifs de ce genre d'œuvre réside dans le fait d'aiguiser la « présence sociale » incitant les gens à se rapprocher, à abolir les carcans qui les séparent, vers une plus grande proximité sociale se rassurant mutuellement et inconsciemment. Elle constitue une proximité qui inciterait à l'altérité, à l'union et à l'unification. Nous sommes ensemble : l'espace est partagé et l'expérience est partagée.

---

<sup>151</sup> Ronald E. RICE, *Task Analyzability, use of new medium and effectiveness: A multi-site exploration of media richness. Organization Science*, pp. 475-500.

<sup>152</sup> Michael ARGYLE et Janet DEAN, *Eye-contact, distance and affiliation. Socio-metry*, 1965, pp. 289-304.

## SYNTHÈSE

Pour clore cette section, nous pouvons dire que ce genre de technologies communicantes a pour fonction d'unir et d'immerger au mieux le participant dans l'espace artistique, cet espace de communication. Ce lieu insoupçonné devient ainsi indéterminé, confondu avec l'espace virtuel et ses images projetées en habitant le temps. On peut remarquer aussi qu'avec ce genre d'art immersif, le flâneur du XX<sup>ème</sup> siècle qui déambule dans le microcosme qui est le sien, le flâneur esthétique construit par ses propres croyances imaginatives créatrices, car en habitant l'œuvre « Nous sommes passés d'une économie de la propriété à une économie de l'accès », si nous reprenons les termes Grégory Chatonsky.

En tant que spectateurs-participants, en assistant au déploiement de l'œuvre de l'exposition des tableaux de Van Gogh à l'Atelier des Lumières, nous formions une véritable communauté guidée par nos intuitions, nos réflexions, menée par nos regards et habitée par nos sensibilités. Nous cherchions à produire une démarche plus ou moins compréhensible et à tisser des liens utiles entre les différents participants nous permettant de nous syntoniser à travers cet objet artistique et à travers cette rencontre ludique singulière.

Pratiquier selon Bianchini, devient spectateur 2.0, inter-acteur, spect-acteur selon Boissier, critiqueur, critiqueur-expérimentateur, auteur-aval selon Couchot et Hillaire, spectateur digital, créateur... Les appellations sont certes nombreuses mais elles convergent toutes vers un même point lui octroyant un rôle indispensable dans le paradigme artistique. Même s'il n'a pas les références critiques et toutes les données esthétiques et historiques, le spectateur a toute sa place dans l'art numérique. Il se prend même par l'interaction sociale pour un prescripteur se promenant dans les toiles de Van Gogh ou de Klimt ou d'une autre œuvre sensorielle se proposant lui-même de faire l'expérience et se regardant lui-même faire cette expérience dans le cadre de l'économie de l'attention contributive selon Jean-Jacques Gay.

L'œuvre devient alors ouverte, au sens d'Umberto Eco, une sorte de critique ouverte et interactive où l'on échange, dialogue, interagit, désosse et décortique avec un nouveau regard sur les nouveaux médias qui va de pair avec l'expression de Baudelaire : « l'imagination

créatrice », pour que le spectateur de cet art technologique apporte une nouvelle aube aux arts médiatiques, aux arts de son temps, à ces arts vivants.

Ce genre d'objets artistiques, qu'il s'agisse d'une œuvre interactive comme *La Maison sensible* ou *Metamorph*, immersive comme *AURA*, ou les projections de Klimt ou de Van Gogh à l'Atelier des lumières, fait appel à notre empathie, à notre intelligence émotionnelle et à notre sensorialité enfouie en nous impliquant corporellement dans le processus artistique. « Grâce à la dématérialisation des œuvres d'art, nous souhaitons offrir au public la possibilité de vivre l'art différemment, en se situant au cœur de l'œuvre<sup>153</sup> », expliquent Gianfranco Iannuzzi, Renato Gatto et Massimiliano Siccardi, réalisateurs chargés d'animer les œuvres de l'Atelier des Lumières. Afin de pouvoir avancer dans nos recherches, nous proposons d'analyser l'œuvre-expérience *Faire corps*, l'exposition que j'ai pu expérimenter scrupuleusement et longuement.

### Le dernier mot à John Cage :

“I'm not sure technology changes things that much; it changes them if we are concerned with what the results are. But if we deal with the new technologies as closely as we have dealt with the old ones, then we will come to appearances that aren't superficial. What I hope won't happen is that we are quickly satisfied with technology itself. What is to be hoped for is an interaction of people with technology, rather than a quick acceptance of what technology does. There's so much button pushing now, and the results are so spectacular that there's a temptation, which I hope is avoided, of just taking what the technology gives and not doing anything with it.”

John Cage (1990)

---

<sup>153</sup> <https://www.atelier-lumieres.com/fr/un-peu-dhistoire>

## CHAPITRE 3 : LA QUESTION DU CORPS, NOTRE RAPPORT AU MONDE : *FAIRE CORPS* D'ADRIEN M. & CLAIRE B., L'EXPOSITION-EXPÉRIENCE

Ce chapitre vise à étudier l'interface gestuelle de l'œuvre du duo d'artistes Adrien M. et Claire B. dans le but de questionner la signification du tropisme<sup>154</sup> gestuel lors de l'interaction avec l'objet d'art. Ce geste opéré sur le dispositif artistique traduit la langue de l'objet, il concrétise sa signification empirique et sa signification poétique. « *Faire corps* » signifie être solidaires, s'unir de manière à ne faire qu'un. Voici l'essence de cette exposition munie de ses dessins augmentés, ses illusions holographiques et sa réalité virtuelle où la magie des technologies s'est mise au service de l'artistique. Un ensemble d'évènements, un ensemble d'éléments artistiques où l'on s'intéresse à notre relation aux technologies, la manière dont rêve le futur. On propose au visiteur d'aborder ces installations en commençant par se déchausser, pour avoir un meilleur rapport au sol, un meilleur rapport à l'espace, une sorte de rapport décalé. Claire Bardainne explique lors d'un entretien présentant ce projet : « Un ensemble d'évènements artistiques associés, une série de visites augmentées où le spectateur entre en relation avec l'œuvre par le corps en mouvement ou par des petits gestes. » et Adrien Mondot rajoute à cela : « [...] dans cette exposition, aller à la rencontre d'un corps immense et imaginaire un être vivant qu'on va traverser en tant que spectateur ».

Seulement, la question qui se pose : cette machine artistique interactive peut-elle se faire passer pour du vivant ?

Il s'agit pour commencer, d'« un dispositif spatial interactif qui suggère un changement de position et d'attention à l'égard de ce qui nous entoure<sup>155</sup> », précise Jos Auzende, commissaire de l'exposition.

« *Faire corps* met en avant le rôle d'un spectateur participant qui serait l'interprète de ce *corpus* d'œuvres « vivantes », un peu comme à l'époque des cabinets de curiosité où il

---

<sup>154</sup> *Tropisme* est employé dans ce contexte au sens étymologique et rhétorique de « manière de s'exprimer, style ». (Cf. A. Bailly, *tropos, Dictionnaire Grec-Français*, 84, p. 1967, Hachette, 1996).

<sup>155</sup> [https://www.cnc.fr/creation-numerique/actualites/faire-corps--une-grande-exposition-interactive-a-la-gaite-lyrique\\_1100978](https://www.cnc.fr/creation-numerique/actualites/faire-corps--une-grande-exposition-interactive-a-la-gaite-lyrique_1100978)

devait toucher les objets présentés pour les honorer<sup>156</sup>. ». Produire des œuvres interactives en s'appuyant sur diverses techniques, c'est en quelque sorte se tenir à la lisière entre le pôle artificiel et le pôle humain, comme l'explique Chatonsky.

Le geste dans ce genre d'œuvres est tangible, déclenché par une commande artistique dictée par l'auteur originel, l'artiste. Le geste est ensuite mis en image projetée sur l'objet artistique, un geste provoqué par l'interaction entre l'œuvre et son participant. Cette œuvre qui est *langage, image, artefact*, au sens des théories de la cognition, est une œuvre participative qui ne dépend pas seulement de l'agilité cognitive du spectateur mais aussi de son mode opératoire, de son message secret. Acteur et réceptacle à la fois, le spectateur agit sur l'œuvre afin de vivre une expérience empirique et poétique, et comme le déclare Jean-Louis Boissier : « L'art résiderait en la relation tissée entre le spectateur et les différents éléments de l'œuvre, de sorte que c'est en cette relation qu'il faudrait chercher sa forme<sup>157</sup>. »

Néanmoins, nous ne pouvons parler d'expérience esthétique que si et seulement si l'interaction entre le dispositif et le spectateur fait œuvre. Après coup, le langage corporel (le geste) devient langage artistique, c'est-à-dire déploiement du processus artistique. Un simple geste habituel devient un geste stimulateur, un geste provocateur et l'espace intérieur de l'objet d'art devient extérieur à l'égard du spectateur. Le corps spectatoriel s'abandonne complètement face à l'œuvre donnant plus d'importance à ce qui l'entoure à cet instant. Bruno Latour affirme dans ce contexte : « convaincre que ce qui [nous] entourent sont des objets culturels dignes de [notre] attention et de [notre] respect<sup>158</sup> ».

Cette interface, par son interactivité, sollicite le geste spectatoriel pour son déploiement. Ainsi, le geste du participant ne se limite pas à une expérience d'un objet mais invite plutôt à une expérience du monde. *Le geste ainsi participe à la construction de la signification globale du monde et non plus seulement à la construction d'un objet de manière à dépasser le cadre habituel de la pensée, de la perception et de l'imagination.* Et comme le déclare la chercheuse Sylvie Morais :

« La réduction phénoménologique consiste à opérer une conversion du regard partant du phénomène et allant vers le sujet. Le mot d'ordre de Husserl du « retour aux choses mêmes » participe à cette conversion. Elle postule « une mise en suspens » de

---

<sup>156</sup> *Ibid.*

<sup>157</sup> <http://www.arpla.fr/canal20/adnm/wp-pdf/La%20relation%20comme%20forme%20%20textes.pdf>

<sup>158</sup> Bruno LATOUR, *Aramis ou l'amour des techniques*, Paris, La Découverte, 1992, p. 8.



tout jugement et de tout préjugé. Ce qui consiste à se détourner de notre attitude naturelle pour porter une attention particulière au sujet en acte dans le concret de son expérience du monde. Finalement, vers celui qui vit le monde et qui en fait l'expérience dans sa quotidienneté<sup>159</sup>. »

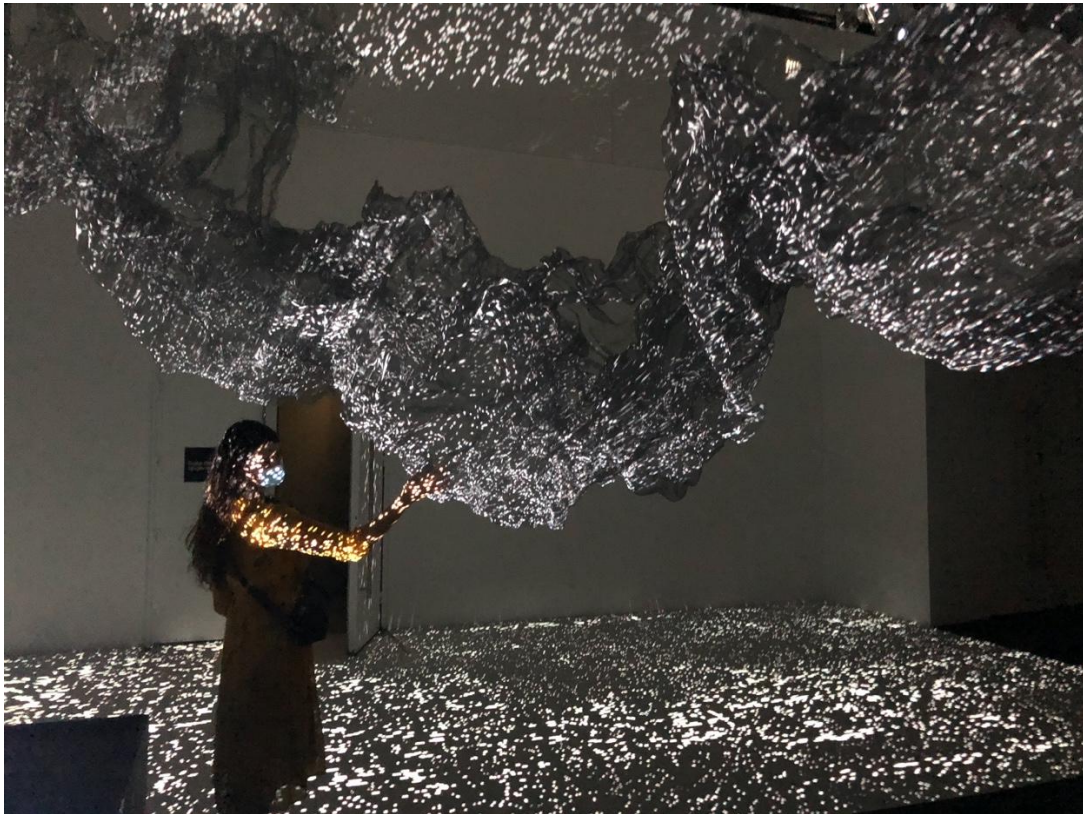
*Faire corps* rassemble trois œuvres interactives d'Adrien M. et Claire B., *L'Ombre de la vapeur*, *Core* et *XYZT*. Trois œuvres monumentales dans lesquelles le public est invité à se déplacer et avec lesquelles il peut interagir.

---

<sup>159</sup> Sylvie MORAIS, *L'expérience de l'artistique comme pratique de soi en formation : une approche phénoménologique*, (Thèse de doctorat), Université Paris 13 Nord, Paris, 2012, p. 66.

## I. FAIRE CORPS : OMBRE DE LA VAPEUR, LE NUAGE MÉTALLIQUE QUI FAIT « ESPACE »

Placée dans la pièce centrale de l'exposition, *L'Ombre de la vapeur* est un hommage poétique et numérique à la mémoire du bâtiment de la Fondation d'entreprise Martell (Cognac) et au champignon torula qui en tapissa les parois, se nourrissant de l'évaporation naturelle d'alcool.



**Figure 35:** Photo personnelle prise face à l'œuvre *Ombre de la vapeur* dans l'exposition *Faire Corps* d'Adrien M. & Claire B. à la Gaîté Lyrique (Paris, France)

Elle est constituée de trente vidéoprojecteurs diffusant des images sur une surface métallique en nuages suspendus et au sol, tandis que quinze ordinateurs reliés à des caméras infrarouges contrôlent les interactions avec le public.

Dans l'exposition *Faire corps* d'Adrien M. & Claire B., l'espace de l'exposition ou l'espace comportemental, selon les termes de Jean-Paul Thibault, dans lequel le spectateur déambule et se meut en l'explorant, est un territoire physique et numérique à la fois. En effet, en effectuant certains gestes, il enclenche l'œuvre et se voit osciller entre le réel et le virtuel. Du monde physique au monde fictif, *la signification est portée par des tropismes de l'interface*, c'est-à-dire que la fonction poétique de l'objet d'art et son effet résultant dépendent de l'action spectatorielle et de la communication entre les deux partenaires. La notion d'interface ici est alors perçue comme l'a décrit Annick Bureau : « Tout comme celle d'interactivité, (qui) implique un "point de contact". Pour les humains, il s'agit de leurs sens incarnés dans des organes ou des parties du corps ; les machines quant à elles ont des périphériques d'entrée et de sortie, équivalents de nos organes sensoriels<sup>160</sup>. » Il s'agit d'un mécanisme artificiel de « simulation du réel » suggérant plusieurs expériences élargissant le champ des possibles, à la manière d'un jeu où l'on peut étudier les comportements sociaux. Et pour la chercheuse Ève Berger, le point d'appui appliqué dans ce genre d'œuvres est un « geste intellectuel global comprenant deux versants indissociables, l'un perceptif corporel et l'autre attentionnel et conscientiel<sup>161</sup> ».

Dans ce genre d'objet artistique culturel, le spectateur se pose au début en tant qu'observateur des nouvelles pratiques et normes émergentes dans l'environnement artistique pour ensuite devenir un participant-interacteur dialoguant avec l'objet en question.

Il y a bien deux espaces dans cette œuvre, mais ce ne sont pas des lieux, plutôt des entités articulées qui servent de paradigme à une autre fonction : le basculement entre le monde fictif et le monde réel. La relation entre les informations techniques et le monde réel, le monde des spectateurs est une relation individuelle, un moment de partage de flux.

La distinction entre l'espace réel et l'espace fictif est rapidement disloquée : l'espace devient mixte, à mi-chemin entre les deux, comme le spectateur oscille entre un espace physique et un autre numérique, il jongle avec les flux artistiques et joue entre la proximité et la distanciation, entre la réceptivité et le refoulement. Dans le cadre de cet environnement, l'intervenant entre dans une narration immersive où le scepticisme, la surprise, la peur et le jugement qui y prennent place.

---

<sup>160</sup> Disponible sur : <http://archive.olats.org/livresetudes/etudes/typInterfacesArt.php>

<sup>161</sup> Ève BERGER, *Rapport au corps et création de sens en formation pour adultes. Étude à partir du modèle somato-psychopédagogique*. (Thèse de doctorat), Université Paris VIII, Saint-Denis, 2009b, p. 212.

L'un regarde et contemple, l'autre attend. D'autres impatients interpellés par le phénomène médiatique jouissant, éclatent de rire ou s'égarant. D'autres, confus, retenus et absorbés par l'œuvre et se connectent à cette machine artistique hypnotique et d'autres aussi perplexes refoulent la bête artistique. Mais il y a aussi ceux qui succombent à son charme et cèdent à cette scène emblématique et féérique, brillent avec elle entrant dans une forme symbiotique. De là, ils parcourent, déambulent, s'installent, se déplacent en brouillant les limites classiques des œuvres artistiques. Le lieu se transforme alors en une charnière entre le voir et l'être. Le lieu s'adapte au gré de son participant. Les habitants, ou, dirons-nous, les visiteurs présents, adoptent chaque fois une nouvelle position qui leur échoit.

Grâce à son pouvoir « ensorcelant », l'œuvre arrive à modifier et à transformer tout espace dans lequel elle « séjourne », elle révolutionne le neutre et meuble le lieu. Le lieu, quant à lui, s'adapte à son tour aux nouvelles références spatio-temporelles représentant le croisement entre les différents partenaires du processus artistique dont les invités spectatoriels. Les participants se rencontrent, se rapprochent, s'éloignent et s'attardent l'un à l'autre. Aussitôt une relation de synergie et de connexion s'instaure entre eux : des regards qui se croisent, des peaux qui se touchent, des postures qui se répètent et des figures qui disparaissent et réapparaissent, « On y touche sans y toucher, on est touché. ».

### **1. Un réel injecté virtuellement**

Dans le sillage de cette technologie de réalité virtuelle, les différents partenaires : spectateur(s) et dispositif artistique immergent dans le même espace artistique font appel aux différentes fonctions sensorielles du spectateur excitant ses canaux non seulement visuels, auditifs mais aussi gestuels. Cette machine artistique l'invite aussi à l'échange kinesthésique le sollicitant à participer dans le processus artistique.

Double-temps du regard, dans le cadre de la logique, non pas « que voir » mais « qui regarde », « qui participe », « qui intervient dans le processus artistique », est une phrase ayant une plus forte connotation temporelle qu'il ne semble. Il ne s'agit plus simplement de voir mais aussi de regarder et de vivre empiriquement la chose ; le statut du spectateur est donc déplacé au cœur du processus. Il n'est plus la figure passive d'autrefois, il sert parfois même d'interface ou de médium au service de l'objet artistique. Il incarne la figure de démiurge qui crée de nouveaux scénarii et qui modélise des possibles à partir desquels

l'œuvre peut se déployer et émerger. La temporalité, dans ce genre d'œuvre, n'est pas une affaire de flux de la conscience, au sens husserlien, ni de transcendantal kantien, mais plutôt d'une fragmentation continue, d'une superposition et de juxtaposition de plusieurs temporalités chevauchées entre le passé et le présent, entre le direct et le différé. Il s'agit des fragments réunis sur un laps de temps à savoir le moment du déploiement de l'œuvre un tourbillon infini de possibilités et d'éventualités s'élabore alors autour de cet espace féérique. Il s'agit d'un collectif réuni entre une connaissance humaine, un cerveau humain et un logiciel intelligent actant au sein d'un même endroit. Cet espace magique devient l'espace des possibles, exprimant des potentialités décuplées dans le cadre d'une concrétisation de vœux et d'idées.

Dans ce beau métissage de « créolisation », terme emprunté à Édouard Glissant, et en nous référant à la pensée kantienne, on est amené à considérer que le temps et l'espace sont vécus en l'occurrence comme des formes de sensibilité. L'idée de « présence » a été fortement questionnée et mise en doute après Kant par des philosophes. Nous sommes bien obligés de constater que la pratique des réseaux et l'interactivité créent chez les protagonistes une émotion et une jubilation qui s'apparentent de très près au plaisir esthétique.

La participation et l'interaction de l'objet artistique avec un public diffus et indéterminé crée une sorte de climat particulier dans lequel cet échange est ressenti comme une donnée sensible irréductible aux conditions de l'expérience. Seulement, cette participation peut prendre des formes diverses apparaissant dans une chaîne d'actions aussi bien individuelles que collectives, dans de différents contextes mettant l'accent sur la contribution expérientielle du public dans le processus artistique. Nous pouvons dans ce contexte, faire référence au postulat de John Dewey, lorsqu'il déclare que c'est l'expérience qui fait l'art<sup>162</sup>.

Il s'agit d'un art qui se vit au présent, c'est un art de « l'ici-maintenant ». Dans le cadre de cet espace-temps collectif qui s'instaure, on entre alors dans une spirale d'actions et de réactions, une série de micro-événements à partir desquels s'engendrent des vertiges d'un plaisir qui a pour nom : le plaisir esthétique. En déclenchant le schème d'actions-réactions, le spectateur stimule ses fonctions sensori-motrices et émotionnelles. Grégory Chatonsky dit dans ce contexte : « Tout se passe comme si la grille discrète de la perspective élaborée pendant la Renaissance se retournait progressivement sur nous et s'appliquait à présent à la

---

<sup>162</sup> John DEWEY, *L'art comme expérience*, Pau, Tours, Farrages. Disponible sur : <https://www.les-philosophes.fr/esthetique-et-philosophie-de-lart/art-comme-experience-dewey.html>

---

surface sensori-motrice de notre corps dont l'intentionnalité est « captée » et réduite par les interfaces d'entrée<sup>163</sup>. »

L'œuvre qui en découle est une éternelle « action », un scénario régénératif dont on serait incapable de toujours connaître en amont ses répliques ni de connaître les personnages. Il s'agit d'un moment qui perdure dans le temps malgré son aspect éphémère et instantané faisant de lui un moment unique et fluide. Cette œuvre, ce réservoir de potentialités et de possibilités se vit dans l'instantané, dans l'ici et maintenant, comme une source de plaisir esthétique, de jouissance, de jubilation et d'échange d'énergie latente entre le public et l'objet en question. Il s'agit d'un moment qui appartient à l'art du réseau, appelé « l'esthétique de la communication<sup>164</sup> », selon les termes de Fred Forest.

De cette alliance conjecturale entre le participant et l'œuvre en temps réel induit « des façons d'être », des « façons de faire l'art », des « façons de le partager » perpétuellement renouvelables créant après coup de nouveaux schémas sociopolitiques et d'où émergent de nouvelles attitudes artistiques et culturelles de la part des artistes créateurs. Avec cette sophistication informationnelle et artistique, on pourra bientôt interagir avec de nouveaux clones cybernétiques auxquels nous pourrions porter des sentiments d'amour, de haine ou d'amitié. D'après Baudrillard : « Ce nouvel individu cloné, métastatique, interactif, n'est pas aliéné, il est identique à lui-même, il ne diffère plus de lui-même, donc il est indifférent à lui-même. Cette indifférence à lui-même est au cœur du problème plus général de l'indifférence à elles-mêmes des institutions, du politique, etc<sup>165</sup>. »

Mais l'image peut-elle faire fuir ? Comment exprimer que l'on voit ? Qu'est-ce que « faire voir » ?

Ces questions autour du pouvoir de l'image laissent à ses spectateurs la liberté de jouer avec cette image et de la manipuler en construisant leurs propres regards et leurs propres perceptions. Mondzain dit à ce propos : « Quand l'écran ne fait plus écran, ne devient-il pas

---

<sup>163</sup> Grégory CHATONSKY, *Interactivité, ubiquité et virtualité*, p. 79. Disponible sur : <http://chatonsky.net/files/pdf/enseignement.pdf>

<sup>164</sup> Fred FOREST, *Esthétique de la communication*, thèse de doctorat d'état, Sorbonne, Paris, 1985.

<sup>165</sup> Jean BAUDRILLARD, *L'illusion de la fin ou la grève des événements*, Paris, Éditions Galilée, 1992, p. 24.

immanquablement un instrument d'hallucination confusionnelle, de déréalisation qui prive le spectateur de toute distance préservant sa puissance critique ?<sup>166</sup> »

« Ce qui est médiatique, n'est pas une médiation. », or « la caractéristique de l'image, c'est son immédiateté, sa résistance primitive à la médiation. » [Mondzain, 2002, p. 59].

Habillée par un son, cette image immédiate construit le regard de son intervenant brisant son statut de dépendance ontologique pour se mouvoir à l'intérieur de l'espace d'expérimentation. Il s'agit d'un espace hybride composé de deux sous-espaces virtuel et réel autrefois distinctement dissociés dépendant tout de même de l'activité imaginaire.

Cet entrelacs des images et des sons sombre entre le visible et l'invisible dont l'ajustement s'obtient par l'exercice de la perception ouvrant les yeux et guidant le regard construisant l'écart entre ce qui est donné à voir et l'objet d'art. Au lieu de saturer l'œil et d'anéantir toute sa liberté, l'image donne à voir, l'image ment, apparaît et disparaît, se montre insatiable incarnant le désir et l'insatisfaction de son « regardeur ».

Mais tout n'est pas uniquement question de regarder, certaines images exigent l'implication de leur « regardeur » en l'incitant à l'interaction. Il faut alors écouter Mondzain afin de produire de bonnes images, des images qui éduquent notre regard, suscitant nos sens compliquant nos corps, car leur pouvoir est intense. « L'image n'existe qu'au fil des gestes et des mots qui la qualifient, la construisent, de ceux qui la disqualifient et la détruisent<sup>167</sup>. »

En franchissant l'espace réel, le virtuel se répand dans l'espace perceptif et l'espace artistique commence à se peupler peu à peu de ces étranges créatures, ces chimères modernes et ces simulacres fabulateurs. Il s'agit d'images mouvantes dynamiques furtives qui ne demandent qu'à être regardées ou voire à être manipulées et touchées. En traversant l'épaisseur de cette masse d'images, chaque spectateur recrée sa propre œuvre lui offrant un lieu qui n'aurait pas lieu d'être dans le monde réel interagissant avec l'objet d'art. Un moment qui paraît un moment d'objectivation, mais en réalité un pur moment de subjectivation, selon les termes d'Agamben, dans lequel le sujet libéré de ses entraves expérimente et vit son immersion au milieu de ces images. Il sature alors l'espace du processus artistique vers une nouvelle forme de subjectivité pilotée par l'objet interactif.

<sup>166</sup> Marie-José MONDZAIN, *L'image peut-elle tuer ?*, Paris, Bayard, Coll. Le temps d'une question, 2002, p. 29.

<sup>167</sup> Marie-José MONDZAIN, *L'image peut-elle tuer ?*, op. cit., p. 14.

De là découle une nouvelle forme d'image artificielle, une nouvelle forme de représentation de la réalité à l'intérieur de cet espace de perception où l'on voit, regarde, bouge, vit, expérimente et l'on ressent. L'image sillonne alors de la présentation à la représentation quittant son aspect figuratif symbolique bidimensionnelle pour devenir représentative, opérationnelle, tridimensionnelle et empirique.

Peut-on qualifier cette image d'« image-objet » ou plutôt d'« objet-image » ?

Cette bipolarité intrigante nous renvoie directement à sa fonction initiale au sein du processus artistique. C'est une image qui intrigue, qui incite à l'action et qui exige une réaction. Elle enclenche un ressenti. Elle vacille ainsi entre ces deux figures : de l'objet à l'image tout au long du processus émergeant de nouvelles scénographies dont le statut des participants, de l'espace et de l'objet d'art se renouvellent continuellement. Cette image-objet ou cette maquette virtuelle aussi figurative et représentative qu'elle soit, se comporte tel un vrai objet simulant au mieux l'objet réel. En œuvrant le réel, cette image quitte sa coquille limitatrice afin d'adopter le rôle d'objet : cette coprésence d'image et d'objet est prolongée l'un par l'autre. L'essentiel n'est pas dans la prédominance de l'un des deux termes sur l'autre mais de leur combinaison, de l'association de ce couple et de leur articulation en un même système. L'action de l'image sur l'objet et l'inverse. Nous pouvons citer, comme exemple, l'œuvre exposée à la Gaîté Lyrique, *L'ombre de la vapeur*, des artistes Adrien M. et Claire B. dans lequel l'image projetée sur le nuage métallique anime l'espace du sol au plafond. La scénographie spatiale, cette cascade d'images et de fluctuations lumineuses insaisissables traduisent l'action de l'image à l'intérieur du lieu d'exposition. Et comme le dit Weissberg : « [...] ce geste consacre un régime de visibilité où l'action réelle est conditionnée d'une vue sur le virtuel ».

Nous voyons alors une forme d'hybridation entre le réel et le virtuel, entre le statique et le mobile, entre le visible et l'invisible et entre le dense et le fugace. Le monde réel est transformé dans le monde virtuel, les spectateurs se déplaçant au milieu de ces paysages scénographiques synthétiques s'absorbent, s'immergent et fondent dans l'espace faisant partie de l'œuvre. Néanmoins, le déploiement de l'œuvre exige l'implication de son participant : « [...] c'est l'homme "réel" qui donne consistance à ce monde virtuel. Son regard, son



déplacement, sa voix, son action potentielle symbolisée par l'image de sa main<sup>168</sup> », comme l'explique Weissberg.

Ce genre d'expériences renouvelle le schéma de la perception, inventant un nouvel entre-milieux : la perception à travers la vision et la perception à travers le toucher et l'odorat : un composé de vue, de toucher, d'ouïe et d'actions. Ce néo-environnement, ce rapport sensible qui se crée, cette démarche expérimentale, nous renvoie aux principes phénoménologiques de Merleau-Ponty. Il s'agit de principes qui insistent sur l'existence perceptuelle du sujet, l'être au monde, pas seulement en tant qu'esprit mais aussi en tant que sujet corporellement présent par cette combinaison.

## 2. Être Ici et Ailleurs

Être présent en plusieurs milieux à la fois est possible corroborant avec les propos de Merleau-Ponty : « Mon corps est au nombre des choses... (il les tient) en cercle autour de (lui), elles sont incrustées dans sa chair, elles font partie de sa définition pleine et le monde est fait de l'étoffe même du corps<sup>169</sup>. ».

Le corps de l'œuvre se présente alors au fond d'un océan d'images, au milieu des chimères éphémères montrant des images projetées sur des nuages métalliques d'où son appellation *L'ombre de la vapeur* transportant ses spectateurs dans un maëlstrom de souvenirs, grattant des images de leurs mémoires laissant défiler « [...] images-souvenirs qui se portent au-devant de la perception présente<sup>170</sup> » [Bergson, *Matière et mémoire*].

Transporter l'ailleurs ici, être ici et ailleurs en temps réel, la quasi-simultanéité dans l'émission et la réception est la clé de toute œuvre interactive immersive. Il y a effectivement deux sortes de déplacements au même moment : un déplacement des espaces virtuel et réel et un autre dans le même espace. Le recours à cette ubiquité et à cette quasi-simultanéité sert à nous offrir une image actée, une image interfacée engendrant un geste participatif et opérationnel dans le cadre de ces œuvres performatives. Ces dernières témoignent ainsi d'une forme de jouabilité tantôt visible et tantôt invisible, sans ou avec l'image découlant du dispositif artistique. Elles consistent à une sorte de jeu interprétatif à l'égard du spectateur

---

<sup>168</sup> Jean Louis WEISSBERG, *Le compact réel/virtuel*, Cahiers du C.C.I. numéro spécial "Les chemins du virtuel-simulation informatique et création industrielle", Ed. Centre Pompidou, Paris. Disponible sur : [https://www.multitudes.net/Reel-et-virtuel/].

<sup>169</sup> Maurice MERLEAU-PONTY, *L'œil et l'esprit*, Paris, Gallimard, 1964, p. 19.

<sup>170</sup> [https://fr.wikisource.org/wiki/Matière\\_et\\_Mémoire/Résumé\\_et\\_conclusion](https://fr.wikisource.org/wiki/Matière_et_Mémoire/Résumé_et_conclusion)

mettant l'accent sur la fusion des *sensoria* de son participant-protagoniste. Et comme le disait Chatonsky : « Le jeu est la forme actuelle la plus importante de la *mimésis*. »

N'oublions pas que ce jeu interprétatif dont nous parlions est nourri par le phénomène de l'interactivité servant à le nourrir et à le réactualiser avec les nouveaux langages programmatiques et avec chaque intervention spectatorielle. En effet, chaque participant possède sa propre vision et son propre rapport à l'art ; un basculement continu entre le monde de la réalité et celui de la fiction, entre le monde de l'art et celui du jeu convergeant vers une nouvelle image : l'image Art-Jeu.

Toutefois, cette image assure par elle-même le déclenchement du processus interactif et la transaction du flux entre le virtuel et le réel, entre l'extérieur et l'intérieur, entre l'interface et l'espace artistique, fluidifiant cette « zone d'articulation » ou ce « pivot de transaction » si on se réfère selon les termes de Gilles Boenisch. Elle possède aussi le contrôle en adoptant un double rôle de vecteur de médiation entre le dedans et le dehors et de catalyseur au gré de cette médiation. De cette manière, les limites entre ce genre de dispositifs et l'espace d'exposition se brouillent. Nous voyons les limites qui se chevauchent et qui s'interpénètrent pour « en créer une couche invisible qui tel un *all over*, recouvre et nappe la surface entière du globe de sa toile<sup>171</sup> », selon les termes de Norbert Hillaire.

Ce contrôle nous renvoie à l'idée de contrôle de la prison du panoptique imaginée et conçue par le philosophe Jeremy Bentham en 1791, cette idée révolutionnaire de surveillance a servi d'organon philosophique à Foucault pour sa pensée, sa théorie s'inspirant de ce modèle architectural et de ce dispositif comportemental et politique. En inventant ce dispositif destiné aux prisons conçu comme alternative au bague dans le but d'une meilleure rééducation du prisonnier. Suivant ce principe, le surveillé pense être observé et intègre la norme d'une bonne conduite. Le contrôle social est « incorporé » par les individus.

Au fil des années, il a évolué et a été transformé sous plusieurs configurations qui insistent toujours sur l'ouverture sur l'extérieur. Ce principe existe toujours mais sous d'autres aspects – voir sans être vu ? L'idée est aujourd'hui reprise sur les réseaux sociaux, une tour de contrôle bien dissimulée « on est tout le temps hyper surveillé, c'est devenu la norme d'existence aujourd'hui [...] on ne sent pas qu'on est pris dans cette nasse. Mais en fait on circule dans des prisons à ciels ouverts<sup>172</sup>».

---

<sup>171</sup> [http://norbert-hillaire.com/wp-content/uploads/2019/07/Harun\\_Farocki\\_un\\_dispositif\\_contre\\_les\\_d.pdf](http://norbert-hillaire.com/wp-content/uploads/2019/07/Harun_Farocki_un_dispositif_contre_les_d.pdf)

<sup>172</sup> Alain DAMASIO, Disponible sur : <https://www.franceculture.fr/societe/le-panoptique-a-lorigine-de-la-societe-de-surveillance>

Le dispositif artistique devient le lieu d'affranchissement dans limites habituelles dans le sens de l'élargissement de notre perception. Oscillant entre l'ouverture et la fermeture, entre la visibilité et l'invisibilité à cause des mondes réel et virtuel, entre l'occultation et la révélation par l'orientation de la surveillance, entre le contrôle et la liberté grâce au le droit accordé au spect-acteur de créer le scénario de l'œuvre : autant de dispositifs de séparation et d'association entre un dedans et un dehors. Et comme le note Agamben à ce propos : « À la racine de tout dispositif se trouve donc un désir de bonheur humain, trop humain et la saisie comme la subjectivation de ce désir à l'intérieur d'une sphère séparée constitue la puissance spécifique du dispositif<sup>173</sup>. ».

Cette nouvelle forme de surveillance, nous ne pouvons hélas, lui échapper. Elle nous emprisonne et emprisonne notre existence, notamment avec les nouvelles formes de stratégies de traçabilité et d'expérience-utilisateur. Désormais, nous pouvons intercepter le passage de chaque nouveau spectateur par les *big data*, « ce qui est devenu l'or noir de notre temps. » dans le cadre d'une mise en visibilité du temps, ou disons d'une relocalisation de la dimension spatio-temporelle dans les œuvres interactives médiatiques contemporaines.

Dans cette optique et en guise d'ouverture de ce chapitre, nous pouvons donner des pistes pour la mise en perspective des processus interactifs « actés » en invitant à réfléchir sur les futurs objets médiatiques qui laisseraient libre cours à toute éventuelle imprévisibilité et à la participation de ses spectateurs à cause de l'imprévisibilité de leurs comportements et de leurs réactions. N'oublions pas l'obsolescence des objets techniques. Dans un temps gouverné par l'obsolescence des objets techniques, un autre rapport au temps, comment réparer le rapport de l'objet numérique interactif au temps ?

Comment soigner le rapport entre l'objet hybride et son participant ? Comment restaurer cette déshumanisation artistique ? Comment réparer cette fragilité désuète entre l'art et son récepteur ? Le numérique, sera-t-il placardisé par cette obsolescence programmée ? Comment créer un dispositif réparateur contre les dispositifs destructeurs et inventer idées reproductrices afin de trouver un équilibre dans un temps gouverné par la perpétuelle obsolescence des objets techniques ?

Comme l'a dit Norbert Hillaire : « [...] la notion de dispositif admet une très grande variété de formes, d'usages, d'échelles, de grandeur - (car les dispositifs permettent d'orienter, d'accompagner les gestes, les comportements, les discours des êtres vivants, et ce,

---

<sup>173</sup> Giorgio AGAMBEN, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, traduit de l'italien par Martin Rueff, Paris, Payot & Rivages, 2014, p. 37.

à l'échelle individuelle d'un pinceau, comme à celle, collective, d'une école) - l'histoire des dispositifs apparaît indissociable de celle de la perception et de la vision<sup>174</sup>. ».

D'une adaptabilité contrainte, d'un air intéressé dans le souci de tout contrôler, le spectateur essaye d'instaurer un nouveau lien de confiance avec l'œuvre afin d'explorer en toute liberté de nouvelles pistes et de transgresser les anciennes habitudes cognitives, affectives et relationnelles.

« Le visage humain est une force vide, un champ de mort, la vieille revendication révolutionnaire d'une forme qui n'a jamais correspondu à son corps, qui paraît pour autre chose que le corps [...]. Ce qui veut dire que le visage humain n'a pas encore trouvé sa face et que c'est au peintre de lui donner. [...] Le visage humain porte en effet une espèce de mort perpétuelle sur son visage dont c'est au peintre justement à lui sauver en lui rendant ses propres traits <sup>175</sup> », l'a déclaré Artaud.

Entre virtualité et réalité, entre mensonge et vérité, entre chimère et matière, entre hypocrisie et honnêteté, le participant ne sait plus où se situer. À travers ce genre d'œuvres performatives relevant de l'herméneutique, le spectateur se recentre sur lui-même en quête perpétuelle de son identité qui ne cesse de changer, de son être et de sa sensorialité qui ne cessent de s'égarer. N'oublions pas que les glissements phénoménaux et les décalages conceptuels qu'engendre la révolution numérique intensifie cette perpétuelle mutation identitaire reposant sur une sorte de dimension affective.

Sur ces mots, je clos cette section de mes travaux pour en ouvrir une autre, car il me semble de rigueur de m'interroger sur la manière de prédire les expressions faciales et les gestes du spect-acteur à l'heure de la réalité virtuelle et des leurrex numériques. Il me semble aussi judicieux de spéculer sur l'atteinte de l'identité au milieu de ces simulacres virtuels et de ces clones artificiels.

---

<sup>174</sup> Norbert HILLAIRE, *Les Cahiers de l'Agart*, dirigé par Harun FAROCKI, Machine, 2019.

[http://norbert-hillaire.com/wp-content/uploads/2019/07/Harun\\_Farocki\\_un\\_dispositif\\_contre\\_les\\_d.pdf](http://norbert-hillaire.com/wp-content/uploads/2019/07/Harun_Farocki_un_dispositif_contre_les_d.pdf)

<sup>175</sup> Antonin ARTAUD, extrait du catalogue de l'exposition Portraits et dessins par Antonin Artaud, galerie Pierre, 4-20 juillet 1947. Réédité dans Artaud Antonin, *Œuvres*, édition établie, présentée et annotée par Évelyne Grossman, Paris, Quarto-Gallimard, 2004, p. 1534. Disponible sur : <http://www.dda-aquitaine.org/tv/texte/yves-chaudouet-vu-par-claire-kueny-233.html>

## II. FAIRE CORPS : XYZT, ANAMORPHOSE TEMPORELLE, LE JEU DU MIROIR

XYZT (« X pour l'horizontalité, Y pour la verticalité, Z pour la profondeur et T pour le temps »), quatre lettres découlant du jargon mathématique, servent à décrire le point de mouvement dans l'espace. Cet ensemble artistique est formé de dix installations comme « Paysages abstraits », « Nuées mouvantes », « Anamorphose temporelle » ... *Des œuvres fondamentalement interactives, qui réagissent aux corps des spectateurs en mouvement et qui invitent au contact, à la réflexion et à la contemplation.* Ceci nous renvoie au concept d'« œuvre mouvement », conçue par Umberto Eco, allant également de pair avec le concept d'« œuvre ouverte » qui « rend possible une multiplicité d'interventions personnelles, mais non pas de façon amorphe et vers n'importe quelle intervention. Elle est une invitation, non pas nécessitante ni univoque mais orientée, à une insertion relativement libre dans un monde qui reste celui voulu par l'auteur [...]. En somme, l'auteur offre à l'interprète une œuvre à achever<sup>176</sup> ».

---

<sup>176</sup> Umberto ECO, *L'Œuvre ouverte*, Paris, Seuil, 1965, p. 34.



**Figure 36:** Photo personnelle prise face à l'œuvre *Anamorphose temporelle* dans l'exposition *Faire Corps* de Adrien M. & Claire B. à la Gaîté Lyrique (Paris, France)

Le principe de cette œuvre-expérience est que le spectateur se regarde dans la glace, regarde son corps se déformer sur un écran-glace de différentes manières. Il regarde son corps se tordre, s'entortiller et serpenter, faisant corps avec l'écran en mouvement et en musique. À la fois spectateur, auteur et matériau, celui qui se perçoit et celui qui est perçu, surface extérieure et intérieure rendant son identité à la fois anonyme et connue. Le miroir écranique et la caméra fonctionnant tel un œil sans présence humaine produisant une sensation de flottement perceptif, de vertige ralenti et une sorte de torsion lente, laissent miroiter au spectateur sa propre image transformée. L'écran devient ainsi une extension de son corps, expérimentant une multiplicité de mouvements, de positions et de formes. L'objet et le corps sont traités comme des éléments formels, des éléments prenant part de l'objet d'art et

considérés comme des interfaces : une interface-objet et une interface-corps ; telles sont les pièces maîtresses du processus artistique.

L'interactivité dans ce contexte artistique, est en quelque sorte une activité narcissique durant laquelle le spect-participant s'observe, observe son propre agissement face à l'œuvre réagissant au *feed-back* interactif ; une forme particulière de narcissisme en boucle.

« Les œuvres d'art, aujourd'hui ne sont plus souples. Elles sont bel et bien confrontées à d'autres images, à d'autres puissances, à d'autres pouvoirs qui sont omniprésents. Ce sont les images des flux médiatiques qui envahissent et troublent les frontières traditionnelles entre l'espace privé et l'espace publique<sup>177</sup> », explique la chercheuse Marion Viollet.

Tordu, disloqué, « altéré » au sens de « l'altercation » si on emprunte le terme au philosophe Philippe Quéau, le corps participant s'harmonise avec l'écran dans différentes positions formant une seule entité sculpturale pénétrable tout au long du processus. Et comme l'énonce l'artiste française Gina Pane : « Vivre son propre corps veut dire également découvrir sa propre faiblesse, la tragique et impitoyable servitude de ses manques, de son usure et de sa précarité<sup>178</sup>. » Mais cette image projetée bouleverse notre réel, car elle se compose d'images réelles, factices, intelligibles et sensibles à la présence humaine. Quelles sont ces images-êtres irréelles ? Que se cache-t-il derrière ces êtres mensongers ? Que devient notre être-au-monde en présence de ces interfaces intelligibles ?

Tout au long du déploiement de l'œuvre, le corps du « pratiquant », selon le terme de *UX designer* Emmanuel May, attire les regards des autres spectateurs en se plaçant au cœur de toutes les attentions fascinant par son aspect souple et léger. *Sa participation est primordiale à cause de ce moment d'échanges*<sup>179</sup>.

Cette expérience sollicite notre intelligence émotionnelle et sensorielle en nous plongeant au cœur d'un monde à la fois tangible et intangible. Nous baignons aussitôt dans des moules numériques modifiables sans contour et sans épaisseur à travers lesquels nos corps deviennent des *artefacts*, des traces, des images en devenir. Nous pouvons nous référer aux propos de Danis Bois quand il dit : « On constate que le rendez-vous avec le corps est bouleversant, interpelant, non seulement en tant qu'éprouvé intense et sensations corporelles inédites mais également en tant qu'influence sur les schèmes cognitifs anciens<sup>180</sup>. »

---

<sup>177</sup> Marion VIOLLET, *Les comportements du spectateur comme enjeux de l'art contemporain*. Art et histoire de l'art. Université Toulouse le Mirail - Toulouse II, 2011, p. 38.

<sup>178</sup> Disponible sur : <https://www.ceciliaandrews.com/News/Corps-a-Corps>

<sup>179</sup> Jean DUVIGNAUD, *Sociologie du théâtre*, Paris, PUF, 1965, p. 13.

<sup>180</sup> Danis BOIS, *Le corps sensible et la transformation des représentations chez l'adulte*, Thèse de doctorat, Universidad de Sevilla, Séville, 2007, p. 312.

Tout au long de cette interactivité contemplative, cette image déformée induit chez le participant des sensations intrigantes, énigmatiques relativement à son propre imaginaire diffusant une figure de son propre corps à l'intérieur de ce processus en devenir. Cette expérience du corps ne peut être considérée uniquement comme exemple personnel ; le processus artistique inclut le participant lui permettant d'apprendre des choses sur lui-même qu'il ne connaissait probablement pas, et sur son propre comportement. Il lui permet de plonger dans *les principes de l'intelligence émotionnelle, de la modifiabilité perceptivo-cognitive et de la relation de réciprocité actuante*.

C'est ainsi que l'artiste transgresse les limites classiques pour entamer un discours direct avec son intervenant. Le spectateur quant à lui, confronté à un sentiment d'aliénation et intrigué par ce jeu de rôles, n'hésite pas à prendre part oscillant entre un statut de co-auteur assumé et celui de spectateur impliqué, entre l'illusion de l'irréel et la rêverie et réalité, entre dissimulation et mise à nu, entre une mascarade séduisante et une vérité non falsifiée selon les termes de la sculptrice et l'historienne Cosje Van Bruggen<sup>181</sup>.

---

<sup>181</sup> Grégory CHATONSKY, *Op.cit.*, p. 168. Disponible sur : <http://chatonsky.net/files/pdf/enseignement.pdf>





**Figure 37:** Photo personnelle prise face à l'œuvre *Anamorphose temporelle* dans l'exposition *Faire Corps* de Adrien M. & Claire B. à la Gaîté Lyrique (Paris, France)

Le spectateur passe du statut de déclencheur d'une expérience consommable et jetable à celui d'acteur voire de co-auteur de cet objet artistique qui ne demande qu'à être vécu pleinement. Cette transition douce et réactive permet au spectateur de vivre une série d'états allant de la surprise, en passant par l'acceptation jusqu'au lâcher prise, au jugement et à la critique, à prendre le temps de vivre l'œuvre. Ces étapes se répètent de manière cyclique chaque fois que le spectateur se met en contact avec une nouvelle identité artistique autre que la sienne.

Dans chaque scénario interactif, dans chaque confrontation reflétée avec son corps, se dessine un diagramme d'états qui suit de près les différentes relations du spectateur face à ce

genre de pratique interactionnelle performative. Rappelons à ce sujet que : « Tenir conseil est acte de confrontation avec soi, avec autrui, avec une situation, avec des institutions au présent. Confrontation n'est pas affrontement mais lutte pour le sens (dialogue), reconnaissance des différences et un vrai travail de production de soi, de construction identitaire<sup>182</sup>. »

Voici un exemple de diagramme schématisant les états par lesquels le spectateur passe en vivant l'expérience tout au long du scénario interactif.

Un environnement sonore, visuel ambiant et aérien qui enveloppe le spectateur-participant dont les états fluctuent entre : la surprise, l'action, l'inaction, la passivité, la contrariété, l'exaltation, le lâcher-prise et l'égarement.

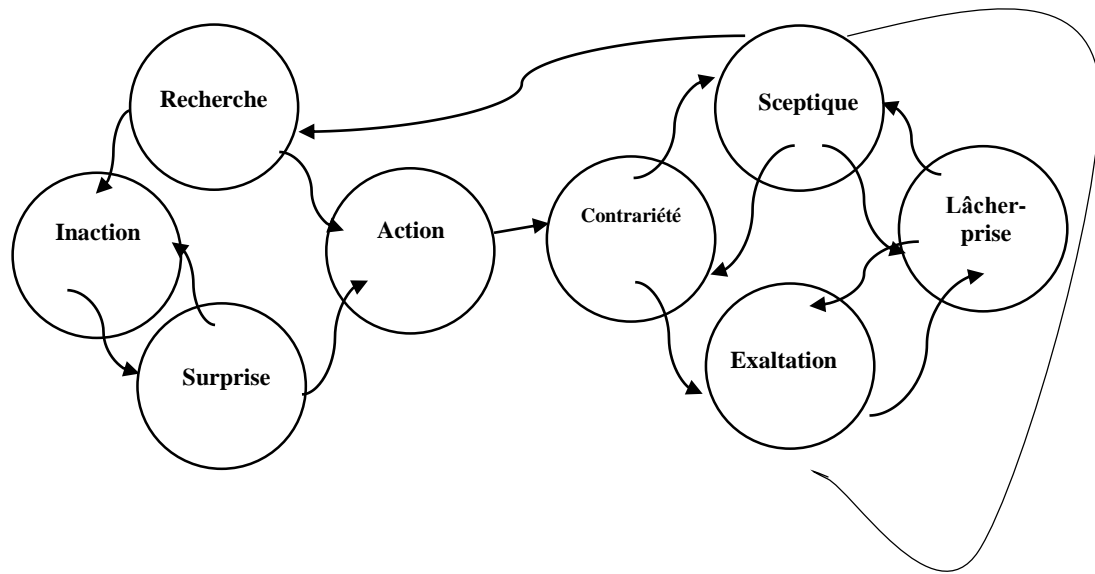
Différents procédés et stratégies visuels, sonores et interactifs employés dans cette œuvre installative comme l'image-miroir du spectateur et les états d'attente causés par son état d'éveil et d'inaction sont accompagnés d'effets visuels contribuant à l'appropriation de l'œuvre.

Du point de vue de la communication, l'œuvre propose la création d'un environnement immersif et intimiste de manière à garantir une forme de connexion entre le spectateur et l'œuvre entre le spectateur et l'artiste en arrière-plan.

D'une simple parcelle de réalité et grâce à cette relation symbiotique entre cette œuvre énaactive-interactive et son participant, se crée une relation poétique. Cette expérience esthétique permet à son intervenant de considérer sa propre conscience et son identité en même temps que les identités des objets qui l'entourent, phénomène qui est toujours en transformation.

---

<sup>182</sup> Alexandre LHOTELLIER, *L'acte de tenir conseil*, 2000, p. 4, Disponible sur : [http://propos.orientes.free.fr/dotclear/public/Lhotellier\\_A.\\_L\\_acte\\_de\\_tenir\\_conseil\\_\\_L\\_orientation\\_scolaire\\_et\\_professionnelle\\_\\_2000\\_\\_29\\_\\_n\\_1\\_\\_27-50.pdf](http://propos.orientes.free.fr/dotclear/public/Lhotellier_A._L_acte_de_tenir_conseil__L_orientation_scolaire_et_professionnelle__2000__29__n_1__27-50.pdf), [consulté le 17 Juin 2020].



**Figure 38:** Diagramme figurant les états du spectateur le long du scénario interactif  
Source personnelle

Comment construisons-nous notre identité et celle d'autrui dans le contexte actuel ?  
En quoi ceci est-il lié à l'effervescence technologique caractérisant l'époque actuelle ?

### **i. L'assignation identitaire : une ou multiple, le paradoxe de l'identité**

Il me semble révélateur de s'interroger aujourd'hui sur la notion de l'identité à l'âge médiatique du vivant et de l'artificiel, de l'humain et de son avatar. Que deviennent les notions de l'identité et d'altérité à l'heure du leurre numérique ? C'est pour cette raison que nous avons décidé dans cette section, de décortiquer ces ambiguïtés identitaires.

En effet, par le biais de l'œuvre interactive, le spectateur construit une nouvelle identité en se basant sur un ensemble de signes ou d'actions rapportant à l'individu. Or *notre identité est tributaire de notre environnement*, si on considère les mots de Pierre Lévy dans son livre *L'intelligence collective*. Pour une anthropologie du *Cyberspace*. Avec l'avènement des technologies, l'être humain renégocie maintenant les espaces culturel et identitaire émergeant de nouveaux paradigmes artistiques où l'on voit « l'espace qui s'élargit, se tord et le temps qui s'accélère et se ralentit. Ainsi, les repères identitaires se trouvent déstabilisés

soumis à une forme de pression constante voire à une tyrannie d'urgence<sup>183</sup> ». De surcroît, certaines répercussions découlant de l'art numérique remettent en question la notion même de l'identité humaine : telles le trans-humanisme et la conscience artificielle. Car il s'agit d'un processus qui confère un caractère mystérieux proposant différentes lectures et interprétations qui stimulent l'intérêt du spectateur pour sa perception, son être et interpellent sa propre identité de manière à créer une relation intime avec l'œuvre. Et comme l'affirme l'artiste canadien David Rokeby : « Parce que l'ordinateur est purement logique, le langage d'interaction doit s'efforcer d'être intuitif. Parce que l'ordinateur vous retire de votre corps, le corps doit être fortement engagé. Parce que l'ordinateur est objectif et désintéressé, l'expérience doit être intime<sup>184</sup> ». La surprise, l'intrigue, le jugement et l'acceptation sont généralement les quatre phases par lesquelles le spectateur passe durant le processus interactif.

Certes, les technologies ne sont pas neutres : elles affectent la pensée et son organisation. Elles constituent une forme de domination et de contrôle entravant l'émancipation de l'être humain [Marshall McLuhan, *The Gutenberg Galaxy : The Making of the Typographic Man*, University of Toronto Press, 1962].

Afin de proposer de nouvelles pistes et de nouvelles possibilités, Fred Forest explique la nécessité de se réappropriier les objets technologiques dans son livre *Pour un art actuel, l'art à l'heure d'Internet*.

« Le numérique franchit le mur de la communication. Et au-delà de ces aspects, c'est la perception et le contrôle que chacun a sur sa propre image qui risquent de se voir bouleversés. Le numérique ouvre toute grande la porte à toutes les formes de « dé-réalisation », une « dé-réalisation » qui, pour être extrêmement stimulante et riche au plan de l'imagination artistique, peut s'avérer dangereuse, illusoire et trompeuse. Les mondes virtuels ont cette propriété singulière de pouvoir nous immerger entièrement dans des environnements de pur artifice. Les artistes doivent en avoir conscience et pour compenser, s'approprier ces nouveaux outils d'expression, afin de transmettre leurs propres visions du monde<sup>185</sup>. »

---

<sup>183</sup> Zaki LAÏDI, *La tyrannie de l'urgence*, Fidès, Montréal, 1999, p. 10.

<sup>184</sup> David ROKEBY, *Very Nervous System*, Description de l'œuvre par l'auteur sur son site personnel, (traduction personnelle), Disponible sur : <http://www.davidrokeby.com/vns.html>

<sup>185</sup> Fred FOREST, *Pour un art actuel, l'art à l'heure d'Internet*, l'Harmattan, Paris, 1997.  
[http://www.fredforest.org/artactuel/cinquieme\\_part2.html](http://www.fredforest.org/artactuel/cinquieme_part2.html)

Durant cette phase expérimentale de soi, de la réflexion personnelle et de recherche identitaire, le spectateur vit une expérience individuelle et empirique qui lui permet de lever le voile sur certaines choses enfouies en profondeur.

Nauman affirme à ce propos :

« Je suis à la recherche d'un art menant à de nouvelles frontières, ce qui oblige à prendre davantage conscience de soi et de la situation. Il arrive même souvent que l'on ne sache pas ce qu'on en fait, ce que l'on rencontre et/ou vit ici. Tout ce que l'on sait, c'est qu'on l'est tombé dans un endroit qui ne nous est pas du tout familier<sup>186</sup>. »

Le lâcher-prise de l'artiste autorise le spectateur à intervenir dans le scénario artistique sillonnant entre le réel et le virtuel, entre le temps présent et le temps différé imposé par l'œuvre.

À travers cette brèche, le participant vit un moment d'incertitude, d'indécision, d'hésitation et de perte de repères en essayant de créer un nouvel équilibre, une sorte d'immobilité figée dans cette image-mouvement aux concepts deleuziens qui ne cède en rien qui hybride celui qui la touche et qui s'hybride par ce qu'elle touche. C'est une image saisissante, une image empathique qui absorbe le ressenti de son déclencheur, entre en dialogue avec son intervenant en lui faisant vivre une expérience esthétique hors normes. Il y a donc comme un jeu de miroir entre les deux éléments, entre les deux postures : entre l'acteur et le passif, entre ces deux positions, le corps du spectateur, en tant que réceptacle, accueille l'œuvre à bras le corps, fait face aux surprises de l'inconnu.

Comme l'ont expliqué les chercheurs Berger, Austry et Lieutaud :

« La distance juste d'un esprit à la fois présent aux phénomènes et réflexivement présent à lui-même [...], au cours même de l'expérience [...]. Dans cette posture, le chercheur peut en temps réel, prendre acte à la fois qu'il sent et de ce qu'il sent, qu'il perçoit et ce qu'il perçoit, qu'il pense et de ce qu'il pense<sup>187</sup>. »

---

<sup>186</sup> Disponible sur : <http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=ML000024&lg=FRA>

<sup>187</sup> Ève BERGER, Didier AUSTRY & Anne LIEUTAUD, *Faire de la recherche avec et depuis son corps sensible : 10 ans de recherche en psychopédagogie perceptive*. In M. Quidu (Ed.), *Épistémologie du corps savant*, Tome I : Le chercheur et la description scientifique du réel (pp. 135-164). Paris, L'Harmattan, 2014, p. 153.

Dans la ligne de ce que préconise ce groupe de chercheurs et en m'investissant personnellement dans ce genre d'expériences performatives, en tant que participante, je m'offre une expérience extraordinaire ou extra-quotidienne durant laquelle mon esprit conscient de ses actes et mon corps conscient de ses mouvements découvrent une facette dissimulée d'eux-mêmes transgressant leurs limites découvrant des potentiels cachés et apprenant sur le plan cognitif et sensoriel. Ce genre d'expériences exige de son participant un effort supplémentaire au niveau de la perception naturaliste habituelle, une attention particulière et une attitude distincte et comme le déclare Danis Bois « c'est ce mode de perception extra-quotidien qui offrira "un ressenti signifiant", un ressenti qui porte un sens<sup>188</sup> ».

Il s'agit d'un geste, ou des gestes, qui ouvre le champ des possibles, le champ de l'inconnu du mystérieux pour que le spectateur se recentre sur lui-même, sur son corps et son être. Ce genre de pratiques artistiques s'offre à lui comme un voyage d'exploration, une lueur d'espoir à saisir, un rayon de sens et une saillie de cognition auxquels s'agripper. « [...] les œuvres hybrides rendent irréversibles le morcellement des frontières entre art et sciences », disait Jean-Paul Fourmentraux. L'acteur se voit ainsi allouer la capacité de recevoir et de traduire des stimuli du monde réel, de l'espace physique, émergeant de l'objet artistique dans le cadre d'une « œuvre collective » en vue de « *to test a theory of interaction in which human users and digital characters, when provided with a level of autonomy, are able to share agency in creating an interactive narrative*<sup>189</sup> ». L'objectif de cet art reste de parvenir à toucher le public par de nouveaux vecteurs dans le but de renouveler l'esthétique via l'art contemporain, selon Grégory Chatonsky.

Dans ce lieu ou dans ce non-lieu, se crée l'image immortalisée de cette présence humaine, de cette présence spectatorielle subissant les transformations. « Être autre et soi à la fois », les mots de Chatonsky sont tellement significatifs que nous les adoptons.

Dans le cadre du déploiement de l'exposition *Faire corps*, déboussolé par la projection vidéographique en temps réel, le spectateur joue avec son image corporelle projetée sur la glace. Cette projection imagée ne fait qu'intensifier cet art du leurre, cet art de l'illusion.

Néanmoins, l'hybridation numérique rapproche le geste corporel du processus artistique de par son intrigue et sa curiosité. En vivant cette nouvelle expérience, le spectateur

---

<sup>188</sup> Danis BOIS, *Le corps sensible et la transformation des représentations chez l'adulte*. (Thèse de doctorat), Universidad de Sevilla, Séville, 2007, pp. 77-78.

<sup>189</sup> Dennis DEL FAVERO, Timothy BARKER, "Scenario: co-evolution, Shared Autonomy and Mixed Reality", Arts, Media, and Humanities (ISMAR-AMH) IEEE International Symposium, p. 11.

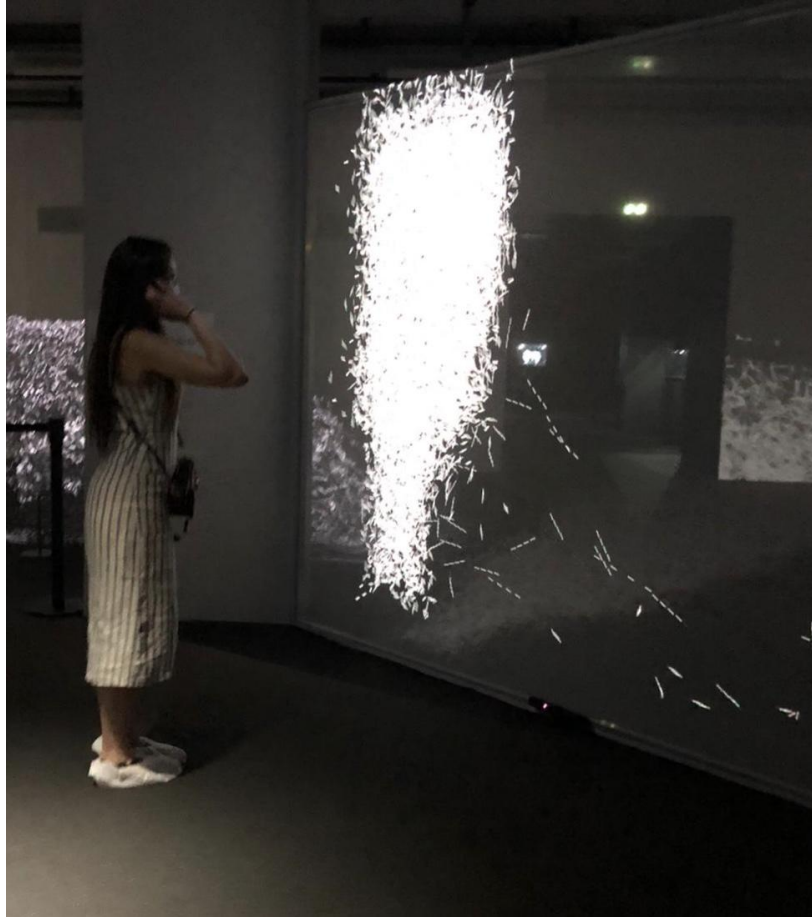
renverse les rôles et les statuts habituels en incarnant le rôle de l'artiste. Ce rôle de doublure, transgresse le régime classique en offrant au spectateur, le droit au contrôle et le pouvoir sur le sort de l'œuvre par le biais de ce geste corporel. Nous parlons dès lors des arts du corps, arts où les corps s'impliquent, s'engagent, interviennent, manipulent, opèrent et se mêlent du devenir de l'objet d'art ; l'art où l'on invite le spectateur à jouer le rôle de l'artiste, jeu intrigant d'altérité : être soi-même tout en étant autrui<sup>190</sup>, telle est l'esthétique de l'interactivité et de l'hybride comme le déclare Barbara Formis. Et comme l'explique Fernande Saint-Martin dans son livre *L'immersion dans l'art* :

« Les spectateurs doivent corrélativement, en « immerger » les ressentis en eux-mêmes. Pour être saisie et comprise à travers la perception, celle-ci doit acquiescer, dire « oui » à la préhension des stimuli offerts à l'établissement des liens entre l'organisme et les éléments perçus et à leur intégration en soi, c'est-à-dire dans son expérience<sup>191</sup>. »

---

<sup>190</sup> Barbara FORMIS, « Échapper au réel », *Multitudes*, 2011/1 (n° 44), p. 202-208. DOI : 10.3917/mult.044.0202. URL : <https://www.cairn.info/revue-multitudes-2011-1-page-202.htm>

<sup>191</sup> <https://www.puq.ca/catalogue/livres/immersion-dans-art-1877.html>

**III. FAIRE CORPS, XYZT, NUÉES MOUVANTES**

**Figure 39:** Photo personnelle prise face à l'œuvre *Nuées mouvantes* dans l'exposition *Faire Corps* de Adrien M. & Claire B. à la Gaîté Lyrique (Paris, France)

J'enchaîne à présent à l'analyse de l'œuvre *XYZT, Nuées mouvantes*, cette œuvre qui m'a beaucoup interpellée avec ses particules dansantes. Ce territoire scénographique alliant l'organique au géométrique, permet à ses modules lumineux de se calquer sur le corps de son participant. Ce nuage de particules manifeste alors une traversée chorégraphique, dévoilant une sorte d'écriture narrative.

Il y a un passage qui se produit, un renversement vers l'allégresse de la lumière jaillissant de l'écran, à partir de l'acte spectatoriel à partir du moment où le participant se



rapproche de l'objet d'art. Ce moment définit la naissance de l'œuvre déclenchant une boucle cyclique de renaissances.

Durant le processus artistique, le corps de l'objet d'art essaye d'incorporer le corps spectatorial. Dans le sens où lorsque le corps participatif se rapproche et bouge devant le dispositif, les particules mouvantes se mettent à danser « donnant corps à cet objet » revêtant le corps « agissant », selon les termes de Ricœur, d'une forme matérielle s'unissant dans un seul et unique corps.

Il s'agira alors d'une forme nouvelle corporelle, d'une seule entité exécutante qui fonctionnera sous le schème d'action-réaction répétitif et continu. Seulement, à certains moments, la spectatrice que j'étais n'arrivait plus à suivre le rythme effréné de ces petites particules se projetant sur l'écran. Un sentiment de débordement m'envahissait rompant avec la réalité, m'interrogeant sur ma propre identité. Ceci me rappelle ce qu'a dit Chatonsky dans le cadre des expériences esthétiques : « Ce serait là un véritable laboratoire esthétique, un doute sur le moment même du retour du sentir sur la perception, donc du "sujet" qui (se) sent. Ce (se) sentir ne saurait être après coup, il serait toujours là hantant le dispositif esthétique de son impureté. »

Je voyais ainsi l'œuvre qui mutait en une scène artistique, une scène qui se transformait en un cabinet de curiosité où le spectateur expérimente l'objet, le sent et le vit pleinement.

De cette étincelle actancielle, de ce commencement gestuel, au milieu de cette pénombre, une forme d'alchimie et de complicité se crée entre les deux composantes organique et artificielle. Peu à peu s'attisent un désir, une curiosité et une envie de s'allier à l'image mouvante qui suit le mouvement corporel de son participant. Elle se greffe alors sur son reflet et son ombre pour ne former qu'une seule entité fusionnelle et symbiotique. Et comme l'explique Pascal Roland : « L'expressivité du corps ne s'adosse pas, dès lors, sur sa compétence intrinsèque de signification, mais sur sa qualité de mise en relation des corps en présence dans un rapport sensible, d'où émerge une interprétation du mouvement<sup>192</sup>. » Il s'agit d'une image qui fait irruption dans la pénombre avec une lumière étincelante, dans toute sa splendeur, accompagnée d'une musique intrigante et amusante à la fois. Cette rencontre avec cet être sensible et artificiel a procuré en effet chez moi des sentiments

---

<sup>192</sup> Pascal ROLAND, *Danse et Imaginaire, Étude socio-anthropologique de l'univers chorégraphique contemporain*, Cortil-Wodon, EME, 2005, pp. 69-70.

d'allégresse, de joie, de doute et des sensations de souplesse, de légèreté où le simulacre visible devient une source de richesse et de beauté.

De ce germe, de cette étincelle, de cet acte déclencheur naît le spectacle performatif où des petites particules numériques se calquent au rythme corporel de son participant. Il se trouve ainsi enveloppé par cette nouvelle réalité se laissant porté par cette escapade performative dans une expérience qui le pousse à ébranler les piliers de son identité et à reconsidérer sa manière de s'inscrire dans le monde, à se poser les bonnes questions pour un meilleur parcours réflexif et existentiel.

En me basant sur ma propre expérience et en vivant l'œuvre, j'ai vécu une sorte de *conversion*. En d'autres termes, il s'agit d'un : « acte de retournement absolument radical à partir duquel un sujet recommence sa vie<sup>193</sup> ». Cette conversion était pour moi, le moment de m'ouvrir à de nouveaux référentiels, de m'abandonner à de nouvelles expériences et de penser le monde autrement. Une joie immense a propulsé mon corps aussitôt faisant de cette expérience inhabituelle une occasion de vivre l'art d'une manière inhabituelle.

Cette figure de *conversion* me rappelle aussi le parallèle qu'a établi Douehi entre le numérique et la religion en déclarant qu'ils sont tous deux « des techniques de la médiation et de la communication qui, chacune à sa manière, modifient les rapports entre les individus et la collectivité et mettent en place une nouvelle dimension éthique capable d'influencer et de façonner les actions et les composants<sup>194</sup> ».

Cette œuvre a pu créer en moi, une forme de renaissance avec un retour à soi, une forme de béatitude et de joie inhabituelle vivant chacun des mots de Pierre Bertrand : « la joie est un affect [...] plus grand que l'homme. C'est un affect qui porte l'homme au bout de ses capacités, le mettant en relation avec la puissance infinie qui le constitue et le traverse. L'homme qui éprouve de la joie, la question du sens ne pose plus<sup>195</sup> ». Ce chemin fécond de *conversion* que j'ai entrepris face à de telles œuvres est un chemin dans lequel je me trouve dépendante de mes mouvements et de ma posture, où je deviens le chef d'orchestre du spectacle, le chef de meute de ces petits animaux volants inoffensifs.

La force de cette expérience fortement sensorielle et performative vécue m'a amenée à atteindre un seuil de joie, de doute, de mélancolie et de satisfaction tout au long de cette introspection actantielle, durant laquelle j'ai vécu aussi ma propre expérience intérieure, une

---

<sup>193</sup> Robert MISRAHI, *Lumière, commencement et liberté*, Plon, 1969, pp. 294-295.

<sup>194</sup> *Ibid.*, p. 41.

<sup>195</sup> Pierre BERTRAND, *op. cit.*, 2003, p.118.

expérience fortement fantasmagorique. J'ai vécu fortement les paroles de Deleuze quand il a dit : « Il y a des passions qui augmentent ma puissance d'agir. Ce sont les passions de la joie. Il y a des passions qui diminuent ma puissance d'agir. Ce sont les passions de tristesse<sup>196</sup>. »

En poursuivant son escapade artistique, la spectatrice que j'étais a fait face à un écran interactif moucheté de micro-organismes. J'ai vu alors les ombres danser et tendu la main vers l'écran pour créer de la lumière à travers ces phénomènes invisibles. Il s'agit des phénomènes qui flottent entre le vrai et le faux et entre l'être et le paraître. Je peux même les décrire en tant qu'éléments graphiques minimalistes qui sont à la frontière des arts plastiques et des arts vivants. *Tel un essaim d'abeilles dont il piloterait les formes et les trajectoires, le visiteur voit sa silhouette transformée en un ensemble de petits traits habités d'une intelligence collective évoluant ensemble instantanément, générant une expérience troublante de l'un devenant multiple*<sup>197</sup>, comme on les a décrits à Malraux, la scène nationale à Chambéry Savoie.

Le vivant reste l'axe majeur de cette expérience artistique où le corps humain se trouve en lui un élément essentiel pour le déploiement de l'œuvre et la condition *sine qua none* pour son processus poïétique.

Par ailleurs, à cause de son *modus operandi*, ce genre d'interface incite son participant à s'interroger sur sa relation avec son corps et comme le confirme Annick Bureau :

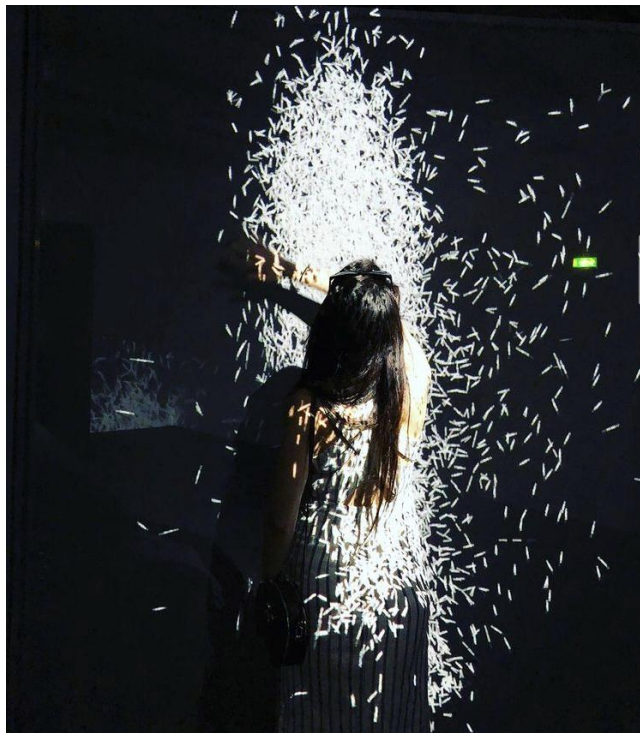
« L'un des aspects essentiels des technologies contemporaines aura été, une première phase, de nous faire prendre conscience de notre corps, de nous amener à réfléchir sur nos modes de perception, de nous interroger sur la nature de l'espace dans lequel nous sommes, bref, de nous redéfinir en tant qu'humain. Les interfaces, comprises comme organes de fragmentation/ dislocation du corps<sup>198</sup>. »

---

<sup>196</sup> Gilles DELEUZE, *Spinoza. Philosophie pratique*, « Index des principaux concepts de l'Éthique », article « affects » (extraits), Disponible sur : [https://blogs.mediapart.fr/jeanpaullyveslegoff/blog/300910/spinoza-passions-tristes-et-passions-joyeuses-selon-deleuze#mce\\_temp\\_uri%23](https://blogs.mediapart.fr/jeanpaullyveslegoff/blog/300910/spinoza-passions-tristes-et-passions-joyeuses-selon-deleuze#mce_temp_uri%23) [consulté le 12 Avril 2019].

<sup>197</sup> <https://www.malrauxchambery.fr/wp-content/uploads/2014/07/XYZT-Dossier.pdf>

<sup>198</sup> Annick BUREAUD, *Pour une typologie des interfaces artistique*, *Esthétiques des arts médiatiques. Interfaces et sensorialités*, sous la direction de Louise Poissant, Presses Universitaires du Québec, 2003, p. 39.



**Figure 40:** Photo personnelle prise face à l'œuvre *Nuées mouvantes* dans l'exposition *Faire Corps* de Adrien M. & Claire B. à la Gaîté Lyrique (Paris, France)

Afin de comprendre le mode opératoire et l'impact de ce genre d'œuvre sur notre corporéité, nous nous sommes appuyés sur des discours philosophiques comme celui d'Annick Bureau et nous avons puisé dans des livres portant sur l'environnement numérique, comme celui de Jean-Louis Weissberg quand il affirme dans le contexte de la télé-présence : « Loin d'éliminer le corps et les sensations physiques dans une supposée fuite en avant, [...] les réinjecte au centre de l'expérience humaine. [...] Cependant, ce retour du corps dans l'expérience virtuelle s'accompagne d'une redéfinition de la kinesthésie<sup>199</sup> ».

*In fine* et pour clôturer cette sous-section, nous empruntons les mots de Doueïhi lorsqu'il dit : « Ni utopie ni fausse prophétie, le numérique est la vulgate moderne. Avec ses faiblesses, ses richesses et ses promesses, il est une culture pour tous<sup>200</sup> ». Les œuvres interactives médiatiques que nous avons expérimentées et que nous sommes en train d'examiner précisément, à l'aide des discours philosophiques et des essais portant sur le numérique constituent de belles preuves de cette culture.

---

<sup>199</sup> Jean-Louis WEISSBERG, *Présence à distance. Déplacement virtuel et réseaux numérique : pourquoi nous ne croyons plus la télévision*, Paris, L'Harmattan, p. 14.

<sup>200</sup> Miloud DOUEHI, *La grande conversion numérique*, 2011, traduit par Paul Chemla. Disponible sur : <https://www.seuil.com/ouvrage/la-grande-conversion-numerique-milad-doueïhi/9782757824788>

#### IV. FAIRE CORPS, CORE, LA PIÈCE CONTEMPLATIVE

Dans la même exposition que *Faire corps*, en continuant ma prospection artistique, j'ai accédé à une salle obscure. Aussitôt, en interceptant ma présence, l'œuvre y réagit en déclenchant son spectacle immersif.

En accédant à l'espace artistique, tout semble, pour le spectateur, en l'occurrence moi-même, bruyant et embrouillant. Mon parfum fait son entrée alors à la rencontre de l'objet d'art, à la rencontre du monde contribuant de près ou de loin à sa métamorphose donc après coup à son interprétation. Mon esprit croule, se perd et se lasse dans ce tourbillon de vacarme et d'injonctions. Habitée par des angoisses et portée par des peurs, mes pensées trébuchent, plus j'avance dans l'espace et autrui m'approche, plus la cadence de la peur augmente, plus le flux d'informations, de stimuli et d'émotions s'intensifie, plus je m'y perds. Indubitablement, la curiosité rythme mes pas en vue de percer le mystère de cette œuvre et connaître qu'est-ce qu'il se cache derrière cet être artificiellement vivant.

Autour de cet univers artistique partageable, nous oublions progressivement notre méfiance envers autrui en faveur de l'amour, une nouvelle forme d'amour éliminant toute trace de naïveté simpliste ou de peur inhibitrice. Il s'agit d'un amour de résonance vibratoire entre les corps performeurs. Les rapports deviennent un refuge dans lequel nous nous abritons pour supporter l'insensé. Nous commençons petit à petit à abandonner la pudeur, à laisser de côté le cynisme pour dire combien nous nous manquons et combien nous nous aimons surtout la crise sanitaire que nous avons vécu et que nous vivons à ce jour.

Face à l'objet interactif, je me sens possédée, bouleversée par ses notes, capturée telle une proie par cet arôme spécial, éblouie par cet univers velouté, séduite par ce vent d'amour, ce vent olfactif, visuel et auditif.

Dans la quintessence de cette senteur, prise par l'assaut, par le mouvement que cette œuvre induit, je me sens hypnotiquement et inconsciemment guidée.

Cet insaisissable et informulable objet relevant de l'univers du nez, de celui de l'œil et de celui de l'oreille m'interpelle et m'emporte à la fois. Il s'agit d'un univers qui feuillette le temps, qui rapproche certains souvenirs, qui stimule la mémoire et qui palpe une époque de ma vie. Je vois ainsi, un sillage hétérogène embaumant l'espace entre des odeurs qui me portent, des bruits qui me titillent, des arômes qui m'interpellent et des images qui me marquent.

Aussitôt, mon regard sur l'art se défait, l'odeur du parquet dans les salles d'exposition m'envahit, certaines odeurs corporelles des participants me ramènent à l'enfance et d'autres me rappellent d'autres anciens souvenirs. Je trouve que la fragrance est la mémoire la plus forte qui nous soumet à l'aura : c'est la présence dans l'absence.

Des logiques enchevêtrées, des logiques sociales et des logiques artistiques s'entremêlent avec l'aura du spectateur et celle de l'œuvre. Lorsque nous parlons d'aura, nous évoquons ce pouvoir lumineux et invisible que l'on possède et qui se perçoit par notre semblable.

Dans l'art médiatique performatif, en effet, quand le public assiste à l'œuvre, des odeurs différentes se mélangent et fusionnent. Une synesthésie d'odeurs l'emporte. Ce parfum particulier singularise, en effet, chaque exposition. Mais avec la **Covid-19**, on a perdu l'odeur du public.

Le Coronavirus a manifestement déstabilisé tous les sens dont l'olfaction qui a été fortement lésé, ce sens qui n'a pas de paupière puisqu'on dès qu'on vit, on sent. Dès qu'on respire, on hume.

Certes, face aux œuvres interactives performatives, le sens de l'olfaction a été beaucoup occulté le considérant tel un sens trop instinctif peu significatif. Néanmoins, après la COVID, nous prenons plus conscience de ce sens qui est vital car vivre sans sentir, ce n'est pas vivre.

Cette prise de conscience nous a permis d'éveiller toute une cohorte de sensations perdues. Elle nous a permis aussi d'attiser toutes les fonctions sensorielles décriées en les rééduquant et surtout en réapprenant à sentir d'une façon nouvelle.

C'est pour cette raison que dans cet écosystème artistique de perpétuelles stimulations, je devrais, en tant que spectatrice, essayer de prendre du recul et écouter ou plutôt m'écouter, écouter mon corps, mes sens, mes âmes, mes envies et mes désirs.

Écouter et tendre l'oreille vers l'autre, observer, me souvenir pour un instant que l'autre n'est pas une fonction mais un individu ... des êtres, des corps, des âmes, des objets animés de paradoxes traversés par des désirs habités par des angoisses et des peurs emprunts de changements.

Qu'est-ce que l'écoute ?

L'écoute selon le philosophe phénoménologue Maurice Merleau-Ponty, est « à la base de tout, il y a la perception de quelque chose, la perception de quelque chose qui est là, présente et que nous y répondons. ». Nous sentons de la résonance avec l'espace qui nous entoure, et avec les objets qui nous encerclent. C'est une forme de dialogue, d'échange, je

suis là et le monde est là, lui aussi autour de moi, m'empregne, m'affecte, m'afflige et déteint sur moi. Pas de tache ni d'injonction mais une écoute et une réponse, pas besoin de mot, pas besoin d'action ni besoin de mouvement. Il faut juste écouter attentivement tout ce qui m'entoure, entendre ce qui se passe autour de moi. Autant qu'elle paraisse banale et anodine mais cette écoute est intensément signifiante et mérite d'être décortiquée comme l'a fait le philosophe et sociologue allemand Hartmut Rosa. Sa théorie s'articule autour de concepts d'accélération et de résonance. Pour croiser avec la question de la perception de Merleau-Ponty, Rosa va se poser une lumineuse question : « Comment se fait-il que malgré nos vies insensées, on se sent parfois, de temps en temps en résonance avec le monde ? ». Résonance, un drôle de terme la résonance, on le comprend certes intuitivement mais il mérite d'être analysé pour mieux comprendre sa subtilité.

Dans certaines atmosphères, certains lieux, en présence de certaines personnes, notre corde sensible se met à vibrer. Cette vibration fluctue et varie selon l'espace et selon la personne en face. Voilà l'image de la résonance c'est l'expérience de la vibration. La vibration de la corde nous relie au monde. Chacun de nous sent si sa corde résonne ou pas face à certaines personnes et avec certains objets artistiques ou espaces et suivant quelle intensité. Mais avec chaque cas de figure, il est question de notre relation au monde. Il s'agit d'observer la manière dont nous l'appréhendons et la manière dont le monde nous affecte. Il existe des relations réussies et d'autres non réussies comme il y a des relations qui résonnent et d'autres qui ne résonnent pas. La résonance est notre capacité à percevoir, à écouter et à interagir. Hartmut Rosa l'a décrit ainsi :

« Je suis arrivé à la conclusion que c'était la résonance, le fait d'entrer dans une relation de réciprocité avec le monde, j'insiste sur l'importance de cette réciprocité car à mon sens, la résonance n'est pas un phénomène seulement psychologique. C'est pourquoi d'ailleurs la méditation pleine conscience et toutes les disciplines subjectives ne sont pas suffisantes pour y accéder. Il faut aussi quelque chose qui provienne du monde. La résonance n'est pas synonyme de lenteur ni de douceur, c'est juste la possibilité de se sentir affecté par le monde<sup>201</sup>. »

Le spectateur qui regarde et contemple l'œuvre d'art interactive est en résonance. Quand le spectateur en regarde d'autres, il est en résonance avec eux et avec l'espace qui l'entoure. La résonance peut se manifester dans des mouvements doux et lents comme elle peut apparaître dans des mouvements brutaux et rapides comme en accélérant la déambulation

---

<sup>201</sup> <https://www.philomag.com/articles/les-voies-de-la-resonance>

au sein d'un espace d'exposition ou comme en interagissant furtivement avec l'objet d'art. Elle peut aussi paraître négative et douloureuse lorsque l'on visite un lieu de mémoire ou l'on se remémore un mauvais souvenir. Ainsi, l'histoire ou l'évènement résonne en nous. Nous éprouvons de la douleur qui survient par la résonnance.

La résonnance ne se force pas car il n'y a pas de baguette magique ni de stratégie imparable pour résonner. Il y a juste à ouvrir peut-être les oreilles, les yeux et les mains pour offrir tous nos sens au monde, aux autres, à l'œuvre et à tout ce qui nous entoure et alors peut être soudain surgira cette résonnance.

Au cours de ce déploiement artistique, de ce ballet synesthésique, j'étais quasi-oubliée. Mais malgré cet oubli de soi, j'ai pu jouir de la scénographie hypnotique. En effet, le long du processus artistique, l'artiste manipule le participant en jouant avec sa conscience et en lui faisant oublier temporairement son corps. Lev Manovich associe les œuvres interactives à une forme de manipulation : « *This is a new kind of identification appropriate for the information age of cognitive labor. The cultural technologies of an industrial society- cinema and fashion- asked us to identify with somebody's bodily image. The interactive media asks us to identify with somebody's else mental structure*<sup>202</sup>. »

En tant que sujet-intervenant, j'ai moi-même franchit ainsi la frange corporelle et me suis oubliée au milieu de ces corps entassés, de ces simulacres projetés sur les parois murales de la salle. J'ai aperçu alors une foule de corps étrangers au milieu de ces lumières éblouissantes et de ces images captivantes. À travers ce contact déclencheur déstabilisant, l'artiste touche un point de tension entre l'objectif et le subjectif, entre le moi et l'autre, entre le visible et l'invisible. De cette interrelation naît l'expérience du monde.

Dans ce paradigme du Sensible, je me suis perdue quelque part entre ma conscience et mon inconscience, je ne me suis sentie « ni trop dedans, ni trop dehors » relativement à cette scénographie. Dans la lignée de Bourdieu et de son « objectivation participante », j'essayais ardemment de garder une certaine posture objectivante pour pouvoir critiquer *a posteriori* et évaluer avec fiabilité cet objet d'art. Je m'impliquais sensoriellement et je m'engageais corporellement tout en veillant sur mon objectivité de manière à « n'être ni fusionné avec son expérience ni distant d'elle<sup>203</sup> », comme l'expliquaient les chercheurs Berger, Austray et

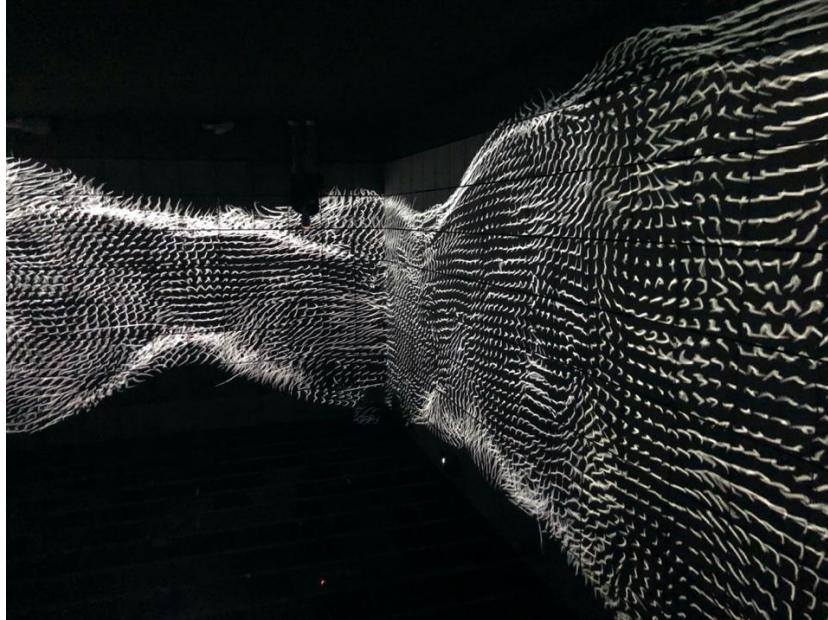
---

<sup>202</sup> Lev MANOVICH, « *The Language of New Media* », Cambridge, Massachusetts, London, England, MIT Press, 2001, p. 74.

<sup>203</sup> Ève BERGER, Didier AUSTRAY, Anne LIEUTAUD, *Faire de la recherche avec et depuis son corps sensible : 10 ans de recherche en psychopédagogie perceptive*. In M. Quidu (Ed.), *Épistémologie du corps savant*, Tome I : Le chercheur et la description scientifique du réel (pp. 135-164). Paris, L'Harmattan, 2014, p. 153.



Lieutaud. Cette posture me permet de « tenir ensemble à la fois l'implication incontournable [...] et la nécessaire objectivation<sup>204</sup> », selon Berger et Austry.



**Figure 41:** Photo personnelle prise face à l'œuvre *Core* dans l'exposition *Faire Corps* de Adrien M. & Claire B. à la Gaîté Lyrique (Paris, France)

En assistant à cette exposition, j'étais soumise au regard de l'objet d'art, c'est-à-dire aux images projetées sur les murs de la salle. Ces effets spectaculaires sont devenus le lieu où se manifestent à la fois mes songes, mes perceptions, mes souvenirs et mes interprétations. L'objet d'art devient ainsi un stimulus engendrant une multitude d'affects et une série d'actions spectatorielles. Néanmoins, l'autonomie de l'action ne concerne pas seulement l'humain mais elle s'étend jusqu'à la machine des images formant tous deux un ensemble de protagonistes au profit d'un scénario régénératif. Ce corps à corps, de corps spectatorial à corps artistique, de corps figé à corps en mouvement, « donne sens » et « donne forme » à un spectacle virtuellement imagé.

Renversement des rôles, perte des repères, nous sentons un franchissement des limites de l'espace pour créer un nouvel espace, un espace poétique. Là, on vit une expérience

---

<sup>204</sup> Ève BERGER, Didier AUSTRY, *Le chercheur du Sensible. Sa posture entre implication et distanciation. Communication présentée au deuxième colloque international francophone sur les méthodes qualitatives*, Université de Lille. Récupéré du site : [http://www.trigone.univ-lille1.fr/cifmq2009/data/CIFMQ\\_2009\\_austry\\_berger.pdf](http://www.trigone.univ-lille1.fr/cifmq2009/data/CIFMQ_2009_austry_berger.pdf). [Consulté le 09 mai 2019].

insolite et singulière, d'une portée symbolique renversante où les mémoires des différents participants, en tant que phénomène cognitif, s'entrelacent dans le territoire artistique.

Le lieu devient ainsi, un lieu de mémoires « un territoire-mémoire », un site d'amalgames, un spectacle d'images et un paysage de deux univers antagonistes ; l'un est réaliste et l'autre est virtualisé. Selon Weissberg : « L'espace de l'image s'ouvre, il devient processus, et contient à la fois sa genèse et sa fin. Entre les deux, l'interactant, celui qui perçoit et agit l'image, se voit reconnaître une place<sup>205</sup>. »

« Touché par le mouvement » des images, le corps du participant habité par les résonances des intensités imagées, apprend subtilement à s'adapter au schéma corporel imposé par la machine artistique. Il n'hésite pas alors à calquer son langage cognitif des associations gestuelle et visuelle au langage dicté par le dispositif. Le transcodage de ce processus permet en aval au participant de vivre une expérience esthétique et poétique atteignant un sentiment de recueil et d'excitation à la fois.

Après coup, le geste acquiert une signification, une nouvelle fonction suite aux exigences de la part de la machine artistique. Le système devient alors comme une seconde peau, un second schéma corporel<sup>206</sup>. Le dispositif permet à son participant de lâcher prise et à y prendre plaisir en vue de vivre une expérience unique, une propre à chaque personne et qui se renouvelle à chaque nouveau passage. Un simple geste ou une série de gestes spectatoriels offrirait une signification personnelle et intime à l'œuvre lui attribuant du sens et lui structurant une histoire, son histoire individuelle indépendamment de son participant.

Nul ne peut dénier non plus que le corps, par sa dimension sensible au milieu de cet objet artistique immersif, se transforme en un « non-acteur actant » par sa dimension expérientielle et en tant que créateur de connaissance<sup>207</sup>, selon les termes de Danis Boris et de Didier Austray. Selon Gadamer, l'œuvre d'art possède un pouvoir de transformation à l'égard de celui qui la déploie, un pouvoir par lequel il pourrait expérimenter le champ des possibles et élargir le champ de son regard et de sa perception à partir de cet espace « augmenté » : « [...] l'œuvre d'art n'est pas un objet placé en face du sujet existant pour lui-même. L'œuvre

---

<sup>205</sup> Jean-Louis WEISSBERG, *Présence à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*, Paris : l'Harmattan, 1999. Disponible sur : [https://www.academia.edu/34421757/Le\\_corps\\_à\\_loeuvre\\_les\\_partitions\\_sensori\\_motrices\\_et\\_émotionnelles\\_du\\_film](https://www.academia.edu/34421757/Le_corps_à_loeuvre_les_partitions_sensori_motrices_et_émotionnelles_du_film)

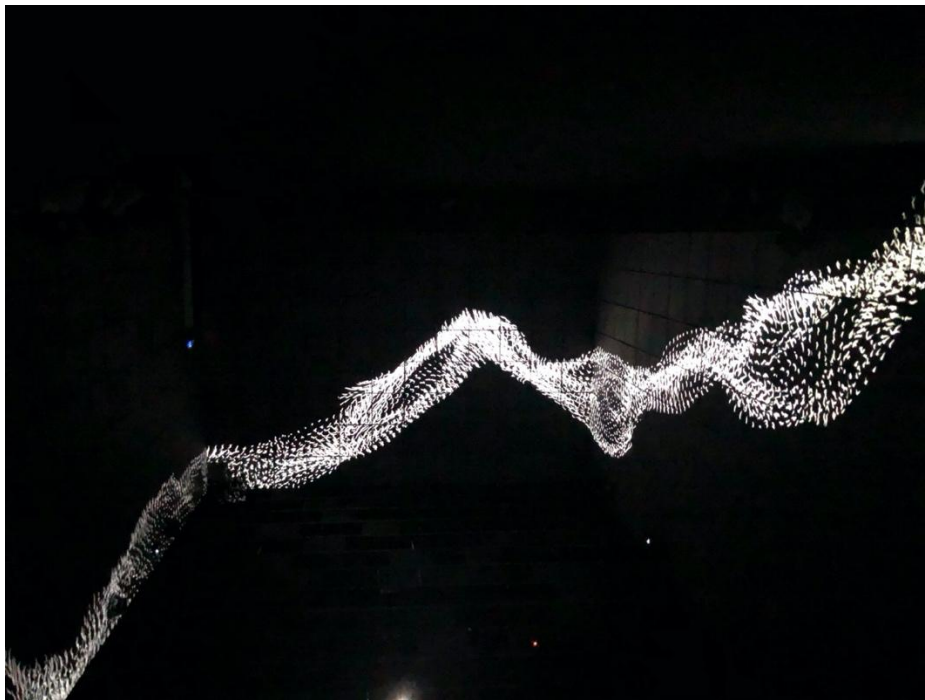
<sup>206</sup> Fanny GEORGES, *op. cit.*, p. 180.

<sup>207</sup> Danis BOIS, Didier AUSTRAY, *Vers l'émergence du paradigme du sensible*. In D. Bois, M.-C. Josso, & M. Humpich (Eds.), *Sujet sensible et renouvellement du moi. Les apports de la fasciathérapie et de la somato-psychopédagogie*, Paris : Point d'Appui, p. 105.

d'art trouve son être véritable quand elle accède à une expérience qui transforme celui qui la fait<sup>208</sup> ».

### i. Entre ce qui « résonne » et ce qui « raisonne » dans ce tableau immersif

En abordant l'aspect acoustique et sonore dans cette œuvre immersive, nous décelons une grande différence entre ce qui résonne dans cet art qui est particulièrement visuel et ce qui « raisonne ». Ce qui résonne, ce sont les effets sonores, musicaux, vocaux et les effets auditifs physiologiques et environnementaux ; ce sont aussi les résonances qui proviennent de la jolie association entre art et nouvelles technologies. Les stimuli auditifs peuvent être sous forme de sons harmoniques ou inharmoniques, des sons purs ou d'autres impurs comme ceux de John Cage ou ceux de Steve Reich.



**Figure 42:** Photo personnelle prise face à l'œuvre *Core* dans l'exposition *Faire Corps* de Adrien M. & Claire B. à la Gaîté Lyrique (Paris, France)

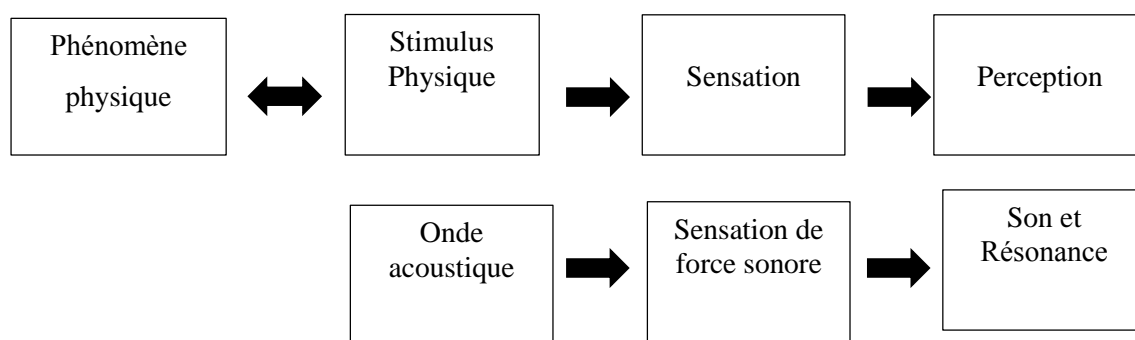
<sup>208</sup> Hans-Georg GADAMER, *Vérité et méthode. Les grandes lignes d'une herméneutique philosophique*, Paris, Éditions Seuil, 1976, p. 28.

Cependant, les facteurs influençant l'impact des sons sur le participant sont les conditions de l'écoute, qu'il s'agisse de sons provenant d'enceintes dans une salle fermée ou à partir d'un champ libre ?

Le contexte spatial dans lequel l'onde sonore diffuse impacte l'émission du champ sonore vu qu'elle progresse frontalement et librement jusqu'au sujet. A partir de là, les seuils de l'audition fluctuent, la perception du son change et les effets auditifs *a posteriori* suivent. Néanmoins, la sensation auditive dépend de la psychologie de l'espace et du récepteur. En d'autres termes, « La psycho-acoustique ou psychophysique, la psychophysiologie de l'audition se propose d'établir des relations entre nos sensations auditives et les caractéristiques physiques du son<sup>209</sup>. »

La psychophysique ou « sensorimétrie » consiste en l'étude expérimentale du fonctionnement de l'appareil sensoriel considéré comme une « boîte noire » ; elle cherche à mesurer les rapports entre les phénomènes physiques et les réactions, les sensations qu'ils provoquent<sup>210</sup>.

Nous pouvons en déduire que la perception des caractéristiques d'un son n'a pas de valeurs de mesure objectives. Les attributs subjectifs du son sont le résultat d'un mécanisme de décision au niveau neurophysiologique. La psycho-acoustique se situe donc à la frontière entre l'acoustique, la physiologie et la psychologie<sup>211</sup>.



**Figure 43:** Schéma récapitulatif du phénomène acoustique

<sup>209</sup> Chantale LAPLANTE, (2013). Compte rendu de [*Études sur la perception auditive* de Gérard PELÉ, Paris, L'Harmattan, collection « Arts et Sciences de l'art », 2012, 198 pages]. *Circuit*, 23(1), p. 67. <https://doi.org/10.7202/1017214ar>

<sup>210</sup> <http://www.claudegabriel.be/Acoustique,%20chapitre%208.pdf>

<sup>211</sup> *Ibid.*

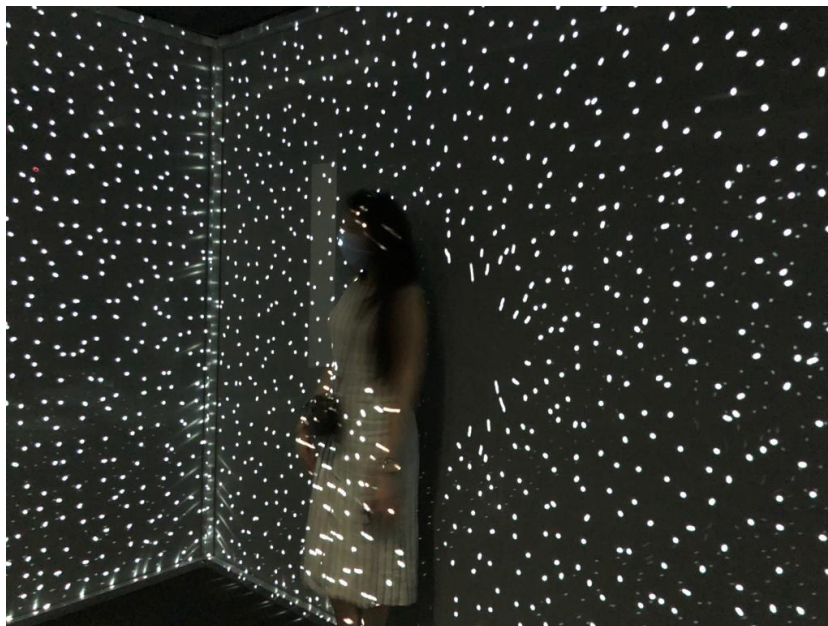
Ainsi, nous voyons la manière avec laquelle le numérique raisonne avec l'art quand ils sont en pleine résonance. Quand nous voyons des images en mouvement magnifiées avec des sons qui résonnent, nos émotions raisonnent ; c'est-à-dire nous le sentons plus que nous les entendons et comme l'énonce Gérard Pelé : « Nous n'entendons pas ce que nos oreilles entendent<sup>212</sup>. »

---

<sup>212</sup> Disponible sur : <https://pdfcoffee.com/etudes-sur-la-perception-auditive-pdf-free.html>

### V. FAIRE CORPS, XYZT, PAYSAGES ABSTRAITS

Dans cette même escapade artistique de la Gaîté Lyrique, le spectateur découvre un nouvel espace cubique, dans lequel il est invité à toucher ses surfaces internes pour déclencher l'œuvre interactive présentée. Pendant cet instant suspendu, une disjonction entre le lieu d'exposition, le lieu du corps et le lieu irréel que cette œuvre installative suggère a lieu. Cette disjonction phénoménale, transforme le lieu en un lieu indéterminé, en un lieu fragmenté et transcendé par les nouvelles technologies de manière à briser les carcans classiques du schéma archaïque des expositions muséales. L'exposition devient alors une performance dans laquelle le spectateur intervient, réagit, interagit, dicte la fin de l'objet d'art et déteint sur son devenir. Mais le sens de l'interaction ici, nous renvoie au sens de « l'altercation » de Philippe Quéau, par son aspect altérant et transformant : « altération, itération, interaction : altérante, cette action intermédiaire qui fait devenir autre<sup>213</sup> ».



**Figure 44:** Photo personnelle prise face à l'œuvre *Paysages Abstracts* dans l'exposition *Faire Corps* de Adrien M. & Claire B. à la Gaîté Lyrique (Paris, France)

<sup>213</sup> Philippe QUEAU, « *Altération* », Réseaux, volume 7 n°33, 1989, p. 45.

La figure de l'observateur disparaîtra vu son statut évolutif passant d'une économie passive de consommation à une économie d'appropriation. Dans le cadre de cette figure empirique et opérante, en effet, le spectateur a la main pour modifier le cours des événements durant ce temps artistique. Il s'agit d'une sorte de manœuvre active et une tentative d'infiltration comportementale une fois que la connexion est établie entre l'œuvre interactive et son participant. Les limites du corps sont donc mises à l'épreuve vivant un moment de déstabilisation cognitive et expérientielle sous une forme poétique et ludique.

Et c'est dans l'optique d'une réconciliation entre l'esprit humain et la matière, l'artiste fait participer son spectateur dans le processus artistique. À l'intérieur du cube et en touchant ses parois, la silhouette d'une boule qui se déforme aussitôt apparaît. Cette intervention spectatorielle sert en effet à retrouver « la conscience de son corps » diffusant et produisant de l'art par de simples gestes tactiles et par des mouvements aléatoires. Le sujet devient artiste, ou du moins co-auteur convoquant ici deux formes de corporéités intimement liées tout en étant distinctes et constituant une « corporéité interactive » ou du moins une « corporéité performative » dont le corps perceptif est doté de « capacités sensibles et réceptives » et dont le corps projectile et agissant est doté de « facultés actancielles ». Ce dernier dépend tout de même de « ce qui lui est donné à ressentir par l'audition, la vision, voire le toucher [...], de la marge d'action dont il sait ou croit disposer, et enfin de l'environnement narratif et diégétique, il se représente et s'implique<sup>214</sup> ».

Par son côté intrigant et interactif, l'œuvre relève bel et bien d'une nouvelle dimension ascétique contemporaine initiée, alimentée par les nouvelles technologies qui lui rajoutent un grain intelligible et une touche fugace. Elle représente, certes, un des lieux d'expérimentation permettant au spectateur de cristalliser et de visualiser ce qui est de l'ordre de l'invisible et de l'inconscient et de ressentir ce qui est de l'ordre des énergies. « Nous passons alors de l'expérimentation à l'expérimentable<sup>215</sup> », comme le disait Samuel Bianchini.

Toute la pertinence de l'expérience esthétique réside dans le fait que l'artiste fournit à son spectateur, une certaine forme de liberté, ordonnant le cours des événements à travers

---

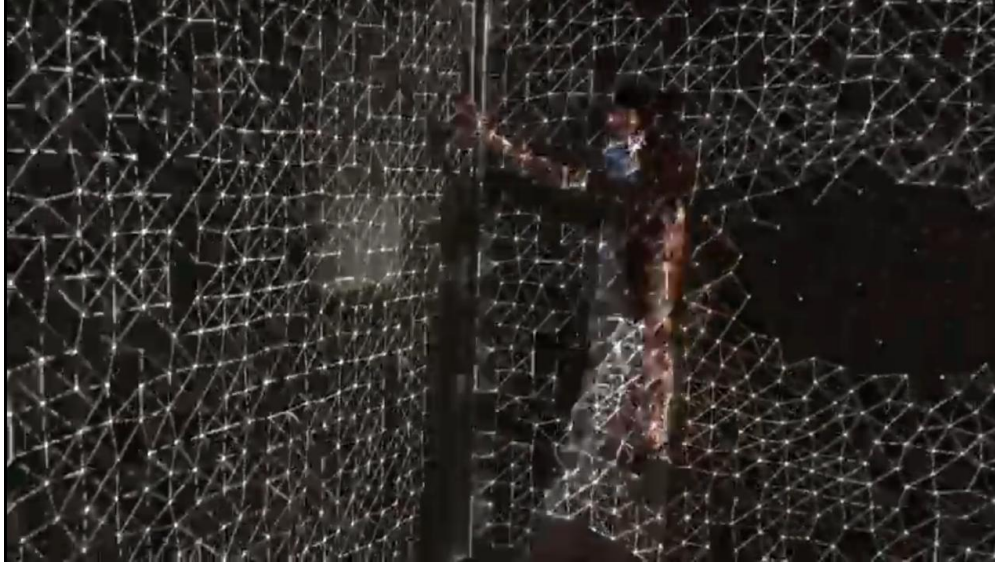
<sup>214</sup> Etienne-Armand AMATO, Jean-Louis WEISSBERG, « *Le corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité, gestualité (dialogue)* », Interfaces, Anomalie Digital Arts, n° 3, pp. 47-48.

<sup>215</sup> Samuel BIANCHINI, Elie DURING, Laurent JEANPIERRE, Christophe KIHM, Dork ZABUNYAN (under the dir.) *De l'expérimental à l'expérimentable*, in *In actu – De l'expérimental dans l'art*, Dijon, Ed. Les presses du réel, 2009, pp. 285-304.

<https://reflectiveinteraction.ensadlab.fr/exp-de-lexperimental-a-lexperimentable/?lang=en>



ses mouvements et ses actions aléatoires et hasardeuses. Néanmoins, l'artiste parvient à le contrôler en guidant sa vision et son écoute.



**Figure 45:** Photo personnelle prise face à l'œuvre *Paysages Abstracts* dans l'exposition *Faire Corps* de Adrien M. & Claire B. à la Gaîté Lyrique (Paris, France)

À partir de cet orifice béant, à partir de cet objet artistique emblématique, tous les repères habituels fluctuent, tous les timbres cardinaux spatiaux et temporels se redéfinissent démontrant que l'image en mouvement transgresse l'imagination et peut vaincre les carcans de la réalité. On observe une nouvelle configuration de l'espace et du temps dialoguant entre eux, portée par une synesthésie festive et une puissance harmonieuse. Cette double perception emmène son participant dans un environnement féérique en incorporant et en vivant les images mouvantes de l'intérieur. Et comme le déclare Philippe Quéau : « Nous tournions autour des images, maintenant nous allons tourner dans les images [...] Les images virtuelles ne sont jamais seulement des images, juste des images, elles possèdent des dessous, des derrières, des en deçà et des au-delà, elles forment des mondes<sup>216</sup>. »

Cette image mouvante portée par sa force allusive et par sa magie ahurissante transgresse la vue de son percepteur et transperce l'écoute de son auditeur. Elle n'hésite pas non plus à dépasser son regard. L'espace artistique se transforme alors en une brèche

<sup>216</sup> Philippe QUEAU, *Le Virtuel : vertus et vertiges*, Seyssel, Champ Vallon, coll. « Milieux », 1993, p. 9.



communicative avec le corps de son participant, un espace de projection ouvert, à la fois *Grund* et *Abgrund*<sup>217</sup> touchant le fond et l'apparence, il faut se libérer du *Grund* pour sentir le vertige de l'*Abgrund*. Ces champs sensoriels enveloppent le corps spectatorial d'une bulle qui traduit à son tour l'information sensorielle en une sorte de signification sensible afin d'atteindre une forme de synesthésie synchrétique.

Qu'elle soit immersive ou interactive, cette image découlant de l'objet artistique performatif, reliant espace virtuel et réel, le dehors et le dedans, reproduit un nouvel espace et une nouvelle temporalité. Elle plonge imaginativement son intervenant afin de quitter le bidimensionnel pictural vers le tridimensionnel imagé en lui insufflant une dynamique active. L'interaction ne se limite plus à un acte de regard mais bien au-delà, elle fait appel au corps tout entier. Cet acte perceptif se voit se substituer un acte corporel manifestant à outrance la force de la présence spectatorielle dans ce genre de processus artistique.

Ceci reste valable avec l'image immersive qui met le regard en action en lui impulsant une forme de trajectoire mélodieuse à des vitesses aléatoires, à des modulations hasardeuses et à des tempos flottants. Ces figures animées et légères franchissent l'espace de la perception pour passer à celui du corps performatif qui ressent aussitôt la puissance des sons, l'intensité des couleurs et la dureté des textures qui le transpercent, l'ébranlent et le bouleversent.

Nous nous retrouvons alors dans la situation d'entendre et toucher avec nos yeux, de voir avec nos oreilles suivant le principe de *l'haptique* de Deleuze. Selon lui, l'objet artistique virtualisé, en le visualisant en tridimensionnel, nous permet de le toucher avec nos yeux, de sentir sa texture et d'entendre ses vibrations et ses sonorités.

Ces situations artistiques performatives sont assurément différentes mais elles se croisent toutes dans la puissance imaginaire synesthésique postulant entre le visuel, le sonore et la senteur : une relation inter-sensorielle fondée sur les data. Deleuze déclare : « Entre une couleur, un goût, un toucher, une odeur, un bruit, un poids, il y aurait une communication existentielle qui constituerait le moment « pathique » (non représentatif) de la sensation<sup>218</sup>. »

---

<sup>217</sup>« *La figure, le fond, le gouffre* », Actes du colloque *Le Groupe u, Quarante ans de recherche collective*, Nouveaux actes sémiotiques 2010. Disponible sur : <https://www.unilim.fr/actes-semiotiques/3070>

<sup>218</sup> Gille DELEUZE, *Francis Bacon, Logique de la sensation*, Paris, la Différence, 1981, p. 45.

Dans cet ouragan synesthésique magnifiquement envoûtant, tout flotte et baigne dans cet espace-temps au point qu'il y'a à la fois une forme de dés-objectivation, de subjectivation, de dépersonnalisation et notamment une forme d'arrachement à soi face aux objets d'art.

## 1. Le neutre, cette valeur sûre

L'usage du blanc, en tant que valeur neutre à l'intérieur des espaces d'exposition, l'absence d'élément décoratif ou architectural constitue des conditions et des paramètres indispensables au gré des œuvres interactives artistiques. La galerie est cet espace abstrait dont la fonction n'est rien d'autre que d'être un espace au profit du neutre. Maurice Blanchot disait :

« Le neutre renvoie à ce qui n'est ni l'un ni l'autre (*neu-ter*). Cette neutralité opérée dans ce genre de lieu sert à transformer la subjectivité intime en une démonstration objective. Il est le maintien, dans l'écriture et dans un mouvement en même temps destructeur et fondateur, de l'affirmation et de la négation dans un rapport qui n'est pas celui du conflit ou du dépassement, mais de la cohabitation. L'espace littéraire est ce lieu « autre » d'avènement du neutre<sup>219</sup>. »

Cet espace neutre à l'apparence insensible et froide cache bien une facette ou dirons-nous une montagne d'interrogations et de questionnements qui se dérobent : « sous la forme, non d'une réponse, mais d'un retrait à l'égard de tout ce qui viendrait, en cette réponse<sup>220</sup> ». Ceci en vue de faire la distinction entre le présent et l'absent, le témoin et le fantôme, entre le visible et l'invisible, la définition même de la transcendance. Il sera donc question ici de définir l'espace en tant que diffuseur de flux numérique au profit de l'espace esthétique du spectateur. Cependant, la frontière entre ce visible et cet invisible à l'intérieur de l'espace artistique n'est jamais claire et ceci nous renvoie aux paradigmes des arts visuels dont les limites définitionnelles des méthodes et des techniques employées sont tellement brouillées et changeantes du fait de leur caractère sensible et intuitif. *Le médium comme condition de la sensation.*

---

<sup>219</sup> Disponible sur : <https://books.openedition.org/pupo/1120?lang=fr>

<sup>220</sup> Maurice BLANCHOT, *L'entretien infini*, Paris, Gallimard, 1969, p. 450.

Parallèlement à cela, cette neutralité employée dans ce genre de lieux d'exposition interactive constitue une condition *sine qua non* car l'intégration du numérique exige un espace vierge et neutre.

Claude-Lévis Strauss a reconnu « trois humanismes » dans l'histoire de l'Occident : un humanisme aristocratique de la Renaissance, un humanisme bourgeois et l'exotique du XX<sup>ème</sup> siècle. Milad Douehi en propose un quatrième : « l'humanisme numérique », celui de ce début de siècle. Il est, de loin, un humanisme reflétant un rapport avec la composante technique. À cause de son rôle qui est de modifier nos regards sur les objets, les relations et sur l'être humain, cet humanisme interroge. C'est pour cette raison que nous avons décidé de décortiquer dans ce qui suit, le côté hybride de l'objet artistique.

## **2. Une œuvre hybridée, une image mystifiée**

L'affinité secrète qui subsiste entre l'art et les nouvelles technologies (la *tekhne*) a permis au spectateur, au joueur-participant, de manier des outils – l'écran dans cet exemple artistique –, libérant le potentiel occulté en lui en se fondant sur sa propre expérience esthétique, faisant appel à une forme d'intelligence et en s'adaptant aux nouvelles conditions au service de l'art des nouveaux médias ou l'on peut dire des nouveaux médias artistiques qui sont affectés structurellement par les technologies. Se rendant complice de la domination de la technique et de son pouvoir sur l'art contemporain, les faiseurs d'image – à savoir les artistes et les récepteurs d'image – se rapprochent au gré d'un dispositif global et d'un processus ouvert. Ils complètent un dialogue possible entre les deux partenaires diluant le statut de l'exclusivité auctoriale. Cette hybridation rhizomique enrichissante sert à transformer l'œuvre d'art qui, d'un dispositif énonçant un comportement spectatorial dubitatif, devient un dispositif distributif. Sa contribution sert à mettre en lumière les réactions et le comportement du corps spectatorial face à de tels médias artistiques issus du mariage entre art et technologie.

	<i>Faire corps</i> <i>L'ombre de la vapeur</i>	<i>Faire corps</i> <i>Core, la pièce contemplative</i>	<i>Faire corps</i> <i>XYZT, Paysages abstraits</i>	<i>Faire corps</i> <i>XYZT, Nuées mouvantes</i>	<i>Faire corps</i> <i>XYZT, Anamorphose temporelle</i>
<b>Lieu de diffusion</b>	La Gaîté Lyrique	La Gaîté Lyrique	La Gaîté Lyrique	La Gaîté Lyrique	La Gaîté Lyrique
<b>Date de diffusion</b>	<b>2018</b>	<b>2020</b>	<b>2011-2015</b>	<b>2011-2015</b>	<b>2011-2015</b>
<b>Elts plastiques</b>	Voile en métal sculpté	Pas d'éléments plastiques à l'intérieur du cube	Cube en tulle	Un écran en voile	Un écran en voile
<b>Vidéo</b>	30 vidéos-projecteurs, divers effets visuels,	Différents effets visuels à rythmes variés	Différents effets visuels rythmiques sur les 360°	Différents effets visuels affichés et sonores	Le reflet du participant transformé
<b>Parcours</b>	Parcours imposé, le participant explore la longitude de l'œuvre	Le participant peut se mouvoir à l'intérieur de la salle librement	Le participant doit toucher les différentes parois du cube	La proximité et la posture du ppt influent l'effet qui en découle	Se mettre devant l'objet à une distance de 1 m
<b>Son</b>	Ambiance sonore non interactive	Ambiance sonore immersive	Ambiance visuelle et sonore interactive	Ambiance sonore et visuelle interactive	Ambiance sonore non interactive
<b>Interactivité</b>	Pas d'interactivité	Pas d'interactivité mais plutôt immersion	Un halo surgit dès que le participant touche la paroi constituée par des micro-organismes	Les micro-organismes réagissent en fonction des mouvements spectatoriels	Interactivité visuelle et non tactile
<b>Mise en espace</b>	30 vidéos-projecteurs diffusent des images sur la structure métallique en nuages suspendus et placés au sol munis de 15 ordinateurs reliés à des caméras infrarouges contrôlant les interactions avec le public.	Projection d'images avec une boucle d'onde sonore de 5' sur les différentes parois de la salle obscure, accompagnée de sons spatialisés	Des capteurs détectent le toucher spectatorial pour que la lumière et le son synchronisés fassent apparaître des paysages	Caméra posée en dessus du voile-écran munie de capteurs détectant la distance et les mouvements du participant	Caméra posée en dessus du voile-écran munie de capteurs détectant la distance et les mouvements du participant

**Figure 46:** Tableau récapitulatif de cinq œuvres-expériences de l'exposition *Faire Corps* d'Adrien M. & Claire B.

À travers mon parcours de recherche et en questionnant ma propre présence, j'ai pu comprendre ce que peuvent faire voir et dire ces œuvres. Ce schème de pensée découlant de la foulée technologique. Face à ce genre d'objets artistiques, nous sommes confrontés au-delà de

simples possibilités d'interaction et d'immersion. Nous sommes confrontés désormais à une nouvelle esthétique médiée par des machines ; une esthétique qui assure le partage de sensations accompagnées de ses forces et ses angoisses et qui entraîne un nouveau mode de perception du temps, de l'espace et du corps. Jean Delsaux déclare à ce sujet : « les développements des sciences et des techniques favorisent le renouvellement des conditions de perception et d'agencement de notre milieu, ils déterminent ainsi les conditions de développement et de réception des œuvres<sup>221</sup> ».

Indéniablement, la scène virtuelle n'obéit pas aux lois de l'espace et du temps euclidiens ni aux paradigmes traditionnels. L'image numérique ne représente plus, ne simule pas mais plutôt elle stimule. Au cours du processus performatif, le temps du spectateur-participant et le temps de la machine artistique s'hybrident et fusionnent pour n'en former qu'un, répondant instantanément aux sollicitations spectatorielles. Avec les images numériques, explique Christine Buci-Glucksmann, il y a un passage de l'image-cristal à l'image-flux. En d'autres termes, l'image temps-cristal qui contracte le temps, permet de voir ce qui nous a échappé au long du processus. Alors que l'image-flux fait en sorte de se déployer en convergeant le passé et le futur. Il s'agit d'un temps, certes éphémère, que le participant voit couler en temps réel, mais qui reste conservé dans l'archive de la machine. Christine Buci-Glucksmann déclare : « Ce temps n'est pas humain au sens où il n'opère plus selon le rythme de l'homme, qui se trouve de plus en plus soumis à une dislocation schizophrénique entre son réel existentiel et son virtuel écranique<sup>222</sup>. » En effet, le temps du faire et du voir dans les œuvres interactives se dissolvent grâce à la présence spectatorielle, c'est-à-dire qu'en obtenant le statut d'auteur, le participant se glisse dans la temporalité de l'artiste. Les propos de Couchot sont bien significatifs à cet égard :

« Dans un dispositif en temps réel, le regardeur ne perçoit aucun décalage. Il se sent en synchronie avec le temps de l'objet ; il ne saisit pas l'immense travail que réalise l'ordinateur pour se rendre imperceptible. En revanche, il a le pouvoir d'agir sur l'image, c'est-à-dire sur les objets virtuels qui la composent. De regardeur, il est devenu acteur, plus précisément interacteur<sup>223</sup>. »

---

<sup>221</sup> Pascale WEBER, Jean DALSAUX, (ed), *De l'espace virtuel, du corps en présence*. Presses Universitaires de Nancy, 2010. p. 97.

<sup>222</sup> Christine BUCI-GLUCKSMANN, *La folie du voir. Une esthétique du virtuel*, Paris, Galilée, 2002, p. 230-231.

<sup>223</sup> Edmond COUCHOT, *Des images, du temps et des machines dans les arts et la communication*, Jacqueline Chambon, 2007, p. 203.

Quant à la composante spatiale, elle se fractionne sur plusieurs dimensions permettant au virtuel d'occuper l'une d'elles. Autrement dit, cet espace, en perdant ses fonctions cartésiennes, découlant de l'image de synthèse transgresse toutes les limites et défie la loi de la gravité. Il s'ensuit que l'espace, selon Philippe Quéau :

« [...] est lui-même une image, que l'on doit s'attacher à formaliser, à modéliser au même titre que les êtres et les objets qu'il est censé contenir. C'est l'expérience qui conditionne l'espace. Les relations spatiales entre les objets peuvent être redéfinies et récompensées en permanence, sans aucune limite, comme contradiction. Les objets n'habitent plus simplement l'espace. Ils le constituent autant qu'ils sont constitués par lui. L'espace n'est plus un substrat tangible. Il est un objet de modélisation en interaction constante avec les autres objets qu'il est censé contenir<sup>224</sup>. »

Dans cet univers créé par la technologie, c'est l'image numérique qui conçoit le nouvel espace dans lequel le spectateur se trouve confronté suite à leur interaction, à des formes de « fluides virtuels » selon les termes de la théoricienne de l'art Olga Kisselva. Elle leur attribue le qualificatif de fluide à cause de la relation d'accessibilité et de mobilité entre le participant et les dimensions spatio-temporelles. En d'autres termes, le spectateur se trouvant dans cet environnement singulier, joue de l'espace comme d'une matière à modeler, vit l'expérience interactive instantanée du présent, du futur et même du passé ; il transcende le réel et le virtuel dans cet espace englobant où il y a partage d'énergie entre la machine et son intervenant, un point sur lequel je vais m'attarder sur ce qui suit.

### **i. L'énergie entre le corps et la *technè***

Nous pouvons nous référer aussi à l'exposition « Energia » au Musée de l'Invisible. Le mot énergie vient du bas latin *energia* vers 1500 et du grec *energeia* qui signifie force en action, vivacité du discours, par opposition au mot « dynamisme » signifiant force en puissance. « L'énergie est donc un langage qui structure notre relation au monde, une manière de soumettre d'avance le monde à un échange, à un commerce avec nous », explique Chatonsky.

---

<sup>224</sup> Philippe QUEAU, *op. cit.*, p. 84.



**Figure 47:** Œuvre *Energia* au musée de l'invisible

<https://slash-paris.com/en/evenements/energeia-l-energetique-des-oeuvres-d-art>

Nous ne pouvons nier l'amplification de l'obsolescence des technologies qui nous laisse perplexes et inquiets pour l'avenir. Elle constitue ainsi un lieu de passage et de doute, une idée qui nous rappelle bien celle de l'amplification énergétique, un espace incertain, un espace de transformation et d'indétermination. C'est pour cette raison que nous remarquons que l'être humain reste tout aussi fragile face à la *tekhnè*, un signe de finitude non absolu. Elle sert à rendre l'invisible visible.

Quant à l'énergie, grâce à son pouvoir d'amplification, elle renforce l'effet de l'expérience esthétique du participant en transformant cette énergie invisible, en des images visibles et palpables. Ce sont les visiteurs spectateurs qui produisent les effets. L'amplification donne une image, produit une image et la crée.

Cet aspect énergétique cache malgré tout un retour au corps, à son activité physique, à sa gestuelle et à sa posture en partant d'un flux imagé vibratoire. Notre aura, que nous croyons pleine et entière, nous aide à canaliser le flux énergétique en vue de mieux l'assimiler et détecter sa sensibilité. L'invasion de sa peau par la technologie rend le spectateur plus sensible et réceptif à l'objet d'art et l'implique profondément dans le dispositif.

À l'ère du numérique, la scénographie d'exposition a profondément changé notamment au niveau de la logique processuelle et conceptuelle de manière à impliquer son spectateur-participant dans le dispositif artistique. De plus, les mutations technologiques ont fortement influencé l'art contemporain pour qu'il soit expérimenté, vécu et pas uniquement senti.

Compte tenu de l'omniprésence des outils numériques, une réflexion approfondie sur la question s'impose. Nous interrogerons l'impact de nouvelles technologies dans le domaine artistique contemporain en mettant l'accent sur les changements apportés par les outils numériques sur le plan cognitif du spectateur. Siegfried Giedion dans son livre « Espace-temps-architecture », a révélé dans le chapitre de la conception « espace-temps » dans l'art, la construction et l'architecture mettant l'accent sur le rôle primordial du « sentiment collectif » d'une époque ce qui va de pair avec la philosophie du médecin sociologue Ludwick Fleck et le philosophe des sciences Thomas Samuel Kuhn qui nous rappellent que « la force et l'influence du sentiment sont beaucoup plus grandes qu'on le croit d'habitude... une grande partie de notre vie affective est conditionnée par des circonstances qui échappent à notre contrôle : elles dépendent du genre d'hommes que nous sommes et de l'époque à laquelle nous vivons<sup>225</sup>. » [Kuhn, 1983], [Fleck, 2008].

Comme l'a affirmé Giedion : « Les fruits scientifiques et artistiques sont produits par des hommes qui servaient [...] formés à une époque et plus ou moins soumis aux influences et aux mêmes conditions<sup>226</sup>. ».

Dans l'art interactif, le spectateur agit et réagit avec l'œuvre, se déplace à l'intérieur de l'espace d'exposition et l'objet artistique se déploie, évolue. À partir de cette de cette forme de mécanisation, une quatrième dimension interfère dans le processus artistique ; il s'agit de la dimension du temps, le couple espace-temps bouleverse la perception sensible de l'œuvre. Il s'agit désormais d'une perception qui dure au fil du temps : un temps linéaire indissolublement lié à l'espace prenant de l'épaisseur. L'image de l'œuvre, l'image tridimensionnelle devient mouvante et dynamique à l'intérieur d'un espace qui se développe, qui évolue, se dilate, se modifiant avec le temps. En effet, la dimension temporelle linéaire a été détrônée par la digitalisation. Le temps, se réduisant à l'instant, celui du direct, des machines et des ordinateurs, constitue l'univers technologique. Nous ne parlons plus

---

<sup>225</sup> Siegfried GIEDION, Walter GROPIUS, Françoise-Marie ROSSET, Rosset IRMELINE, *Espace-temps-architecture*, Édité par Denoël, 1990, p. 255.

<sup>226</sup> *Ibidem*.



désormais d'un couple « espace-temps », nous parlons des espaces -temps de cette perception sensible ; l'espace éclate en sous-espaces : l'espace virtuel et l'espace réel. Avec le déploiement des technologies numériques, l'individu se trouve à l'intérieur de l'espace d'exposition, immergé dans l'environnement hyper-connecté, construit par un nombre d'images virtuelles et réelles qui représente l'objet artistique.

On saura gré à Augustin Berque d'avoir tracé un cheminement clair de la relation entre les milieux, en nous appuyant sur « La mésologie, pourquoi et quoi faire ? » à l'image de l'espace-ensemble, une odyssée de Jacques Lévy (2006) : « Il faut s'abstraire du sentiment comme disait Descartes, c'est-à-dire la faculté de sentir et l'on aboutit à un monde simpliste. »

Ce que nous entendons par mésologie, c'est la réalité concrète comme l'affirme Berque, c'est le monde sensible. « Les capteurs et les périphériques intelligents, qui sont dans nos vies enregistrent des événements à des fréquences qui constituent un environnement de données qui nous concourent directement et pour lesquelles nous ne sommes pas toujours sollicités de manière consciente<sup>227</sup>. ».

« L'art est par excellence le lieu de la liberté créative de l'expérience humaine, de la production de sens<sup>228</sup>. ».

L'art est une forme d'errance, d'abandon total, dans le temps dans l'art numérique et plus exactement dans l'art interactif, une échappée du corps physique, de notre corporalité matérielle où l'on s'absente pour un laps de temps, où l'on oublie le soi égotiste en faveur de l'autre.

En expérimentant l'art sous un nouvel angle, transformant la prosaïque de la confrontation du visible à l'invisible. Le spectateur a ainsi droit à un spectacle hallucinogène où l'objet d'art et le spectateur rivalisent, interagissent et communiquent. L'homme et son reflet, l'homme et son avatar naviguent dans une autre réalité transcendantaliste. Seulement, il s'agit d'une forme de confrontation constructive créatrice, dans le sens où l'on fonde les piliers de son identité.

« Tenir conseil est acte de confrontation avec soi, avec autrui, avec une situation, avec des institutions au présent. Confrontation n'est pas affrontement mais lutte pour le sens

---

<sup>227</sup> Mark B. N. HANSEN, *Feed Forward. On the Future of Twenty -First- Century Media* Chicago: University of Chicago Press, 2015.

<sup>228</sup> Anne CAUQUELIN, *L'œuvre et l'outil, Symbolique et technologie de la communication*, Colloque de Cerisy, Presses Universitaires de Grenoble, 1990.

(dialogue), reconnaissance des différences et un vrai travail de production de soi, de construction identitaire<sup>229</sup>. »

Le mode opératoire de l'artiste consiste dans ce genre d'œuvres, à « mettre en relation des situations fictives avec des données du réel de manière à suggérer une “autre réalité” possible où l'expérience vécue de la communication entre l'auteur et le spectateur se trouve enrichie<sup>230</sup>. »

---

<sup>229</sup> Alexandre LHOTELLIER, *L'acte de tenir conseil, L'orientation scolaire et professionnelle*, 2003, pp. 3-4.

Disponible sur : [http://propos.orientes.free.fr/dotclear/public/Lhotellier\\_A.\\_L\\_acte\\_de\\_tenir\\_conseil\\_L\\_orientation\\_scolaire\\_et\\_professionnelle\\_\\_2000\\_\\_29\\_\\_n\\_1\\_\\_27-50.pdf](http://propos.orientes.free.fr/dotclear/public/Lhotellier_A._L_acte_de_tenir_conseil_L_orientation_scolaire_et_professionnelle__2000__29__n_1__27-50.pdf) [consulté le 17 Juin 2020].

<sup>230</sup> Fred FOREST, « *Esthétique de la communication et intervention sur la réalité comme activité symbolique et esthétique* », Manifeste pour une esthétique de la communication, 1983. Disponible sur : <http://lejeuneapl.free.fr/M2/FOREST.pdf> [consulté le 8 Décembre 2020].

## SYNTHÈSE

Avec cette exposition constituée de plusieurs œuvres interactives et d'autres immersives, on a donc pu inventer de nouveaux dispositifs scéniques, exigeant de nouvelles figures spectatoriennes produisant de nouvelles gestuelles et de nouvelles expressions, modifiant après-coup le rapport entre le spectateur et l'œuvre en profondeur. Mais pour bien parler d'une poïétique gestuelle, il faut parler aussi de schéma corporel. C'est pour cela que dans le chapitre qui suit, on va parler de schéma corporel, ce schème postural qui est indispensable à ce genre d'œuvres médiatiques interactives. Et comme l'indique l'artiste française Nathanaëlle Raboisson : « Lorsque la pratique du dispositif n'est plus contact, n'est plus exploration mais expression (...), action corporelle créatrice<sup>231</sup>. »

À travers ce genre d'œuvres, le public vit concrètement le phénomène de transformation d'énergie réinvestissant un nouveau rapport à l'art. Œuvrant dans cette continuité, les artistes créateurs recourent de plus en plus à ces images féeriques rêveuses et poétiques. Selon le crédo quantique, « tout est question d'énergie ». Mais que signifie exactement cette expression ?

Afin de mieux comprendre ce phénomène, l'exposition est conçue comme un parcours exploratoire qui invite le spectateur à toucher la matière ou à se regarder d'un autre point de vue. Le basculement entre l'obscurité et le faible rayonnement adoptés dans cette œuvre, aident à mieux saisir le principe des objets artistiques découlant de cette même œuvre *Faire corps*. Il s'agit d'une œuvre qui s'intéresse à la psyché de ses participants, à leur conscience et à leur inconscience relevant de l'ordre des sciences de la cognition. C'est certes une œuvre artistique mais qui conserve tout de même les caractéristiques d'une exposition purement expérimentale où l'espace découvre la dimension énergétique de l'art. et comme l'explique Arnaud Stinès : « Traverser l'espace, n'est plus si évident, l'estimer, le décrire non plus ; aller d'un point à un autre prend des proportions d'aventure dans ce silence ouaté qui nous enveloppe. ».

---

<sup>231</sup> Nathanaëlle RABOISSON, *L'expérience fait œuvre : l'action corporelle créatrice*, Proteus Cahiers des théories de l'art (le spectateur face à l'art interactif), n°6, 2013, p. 42.

Cette situation déstabilisante dans laquelle nous sommes renvoyés à nous-même, nous en apprend en douceur sur notre fonctionnement ou agit, pour certains d'entre nous, tel un révélateur de notre personnalité, de nos faiblesses ou de nos attentes.

Parfois le charme d'une image est tellement furtif que le spectateur se précipite pour le réactiver. *Anamorphose temporelle*, dans le cadre de cette œuvre, c'est produire une image personnalisée par l'intermédiaire de son propre corps.

Cependant, ce paradigme expérientiel et cette recherche heuristique induisent parfois à une forme de confusion entre l'objet de recherche et l'objet expérientiel qui n'est que le corps. Le chercheur Claude Carrier corrobore ces propos en affirmant dans sa thèse : « Le chercheur se place dans la position d'objet et devient l'objet de son étude : le sujet (le chercheur) et l'objet d'étude deviennent confondus<sup>232</sup> ». Hormis cette confusion, je me suis à plusieurs reprises retrouvée à redoubler d'efforts afin de ne pas oublier que c'est l'expérience sensorielle qui prône. C'est cette expérience qui doit me guider tout au long du processus tout en dialoguant avec moi-même dans une prise de conscience signifiante, c'est-à-dire de *laisser parler la partie de soi qui sait de façon tacite*, si on emprunte les mots de Carrier qui rajoute aussi ceci :

« La focalisation est un processus qui demande au chercheur de se laisser guider par les réactions de son corps, d'être attentif à l'écoute du corps, de son ressenti, de ses réactions psychocorporelles. C'est ce qui permet de mieux se connaître, de mieux comprendre ses réactions intérieures, de découvrir ses connaissances tacites après avoir exprimé librement ce qu'il ressentait intérieurement<sup>233</sup>. »

Placée au cœur du dispositif artistique, spectatrice actée, spectatrice de mon propre acte, contribue activement à la scénographie artistique, excluant un corps passif et mou, écartant l'ancien *habitus* de visionnage et privilégiant plutôt un nouveau mode de perception et la construction d'un nouveau paradigme participatif.

Et comme le dit Jean Grondin : « L'œuvre d'art me dit toujours : “Tu dois changer ta vie !”<sup>234</sup> ».

---

<sup>232</sup> Claude CARRIER, *L'expérience du rapport à soi lors d'un changement actualisant*. (Thèse de doctorat en sciences de l'éducation), Université Laval, Québec, 1997, p. 37, Disponible sur : <https://www.collectionscanada.gc.ca/obj/s4/f2/dsk3/ftp04/nq25223.pdf>

<sup>233</sup> Claude CARRIER, *op. cit.* p. 35,

Disponible sur : <https://www.collectionscanada.gc.ca/obj/s4/f2/dsk3/ftp04/nq25223.pdf>

<sup>234</sup> Jean GRONDIN, *L'herméneutique : que sais-je ?*, 1<sup>ère</sup> Edition, Paris : PUF.

## **3<sup>ÈME</sup> PARTIE :**

### **CHAPITRE 1 : DE LA SIMPLE INTERACTION À UNE PARTICIPATION CORPORELLE TOTALE**

## I. L'ŒUVRE INTERACTIVE À L'ÉPREUVE DU CONTEXTE SPATIO-TEMPOREL

« En tant que j'ai un corps et que j'agis à travers lui dans le monde, l'espace et le temps ne sont pas pour moi une somme de points juxtaposés, pas d'avantage d'ailleurs une infinité de relations dont ma conscience opérerait la synthèse et où elle impliquerait mon corps ; je ne suis pas dans l'espace et le temps ; je suis à l'espace et au temps, mon corps s'applique à eux et les embrasse. Mon corps a son monde ou comprend son monde sans avoir à passer par des "représentations", sans se subordonner à une "fonction symbolique" ou "objectivante"<sup>235</sup>. »

Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*.

Les nouvelles technologies ont bien transformé notre rapport à notre propre corps, à l'espace et au temps. Il n'en demeure pas moins que ce changement s'est amplifié jusqu'à atteindre le domaine artistique. Grâce à sa forme contemporaine, nous découvrons un nouveau situationnisme d'action et une nouvelle perception de la dimension spatio-temporelle.

Ce sont trois aspects en particulier qui seront mis en relief : la spatialité, la temporalité et la corpo-sensorialité. Ce qui est en train de changer en réalité, c'est la relation entre l'espace et le temps parce que les nouveaux médias instaurent un nouveau régime : le régime de l'instantanéité comme le dit Bauman. *Le temps n'est plus une conquête progressive de l'espace*, les nouvelles technologies et le régime médiatique contemporain, par leur critère d'instantanéité et « *effet d'immédiateté* », franchit l'espace, abolit les frontières...

Mettons l'accent sur l'une des formes artistiques médiatiques constituant notre *corpus* et qui n'est que l'installation. Rappelons-le, l'installation est une pratique artistique à caractère hybride usant des techniques empruntées à différentes disciplines comme la vidéo ou la performance. Sans doute, dans le verbe « installer », nous reconnaissons immédiatement l'aspect de stabilité, de statique et de stagnation en un même lieu. Cependant, l'installation peut aussi être performative en endossant le rôle d'une performance ; c'est-à-dire qu'elle se

---

<sup>235</sup> Maurice MERLEAU-PONTY, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945, p. 164.

révèle dynamique dans un cadre événementiel temporel qui fait émerger son caractère « en transit, en mouvement », [Moser, 2004]. Ce processus artistique n'exige pas de contexte spatial précis ; il peut s'exposer à l'intérieur, comme dans le cas des installations spatialisée et interactive *Metamorph* ou de *La Maison Sensible* de Scenocosme, ou à l'extérieur comme dans le cas de l'œuvre *in-situ Alter Bahnhof Video Walk* de Janet Cardiff.

## 1. Le basculement scénique : pluralité des espaces perçus

### i. Le lieu artistique et l'œuvre interactive, le duo inséparable

Nous nous apprêtons à présent à examiner la relation topographique qui peut exister entre les œuvres interactives en tant qu'objet et le lieu qui les accueille au moment de la rencontre et de la mise en œuvre. Pour ce faire, nous sommes allés puiser dans la philosophie de l'artiste coréen Lee Ufan et essayer d'y découvrir ce qu'elle peut cacher d'aussi intrigant et d'aussi intéressant afin de palper l'impalpable et de sentir l'intelligible.

Ceci pourrait sans doute nous éclairer sur les faces cachées des performances artistiques notamment la conscience aiguë de l'espace, un espace ouvert par la présence de quelque chose, par la participation de l'homme. Il n'est pas seulement espace, ni objet. Mais, il s'agit plutôt d'un espace-temps sachant que l'espace et le temps sont deux bases indissociables formant un seul élément fondamental à deux dimensions.

Au cours des performances, nous pouvons observer un travail simplifié et retenu à l'extrême matérialisant la relation synergique entre l'œuvre et provoquant une forte vibration dans l'environnement. De là, naît l'idée de « *Relatum* » (liaison) entre un objet et un autre, « Ce ne sont pas les choses qui existent, ce n'est pas le monde qui existe, mais le rapport entre eux<sup>236</sup>. », offrant au spectateur l'occasion d'une rencontre entre des objets tangibles et concrets et d'autres virtuels et impalpables autour d'un espace purement interactif. Et si nous observons ces pratiques artistiques, nous remarquerons qu'il s'agit de dispositifs qui servent à mettre le corps du performeur au centre primant son positionnement spatial. RoseLee Goldberg mentionne que ces engins interactifs : « Explorent le corps comme élément dans l'espace [...] soucieuses de la prise de conscience grandissante du spectateur des relations spatiales entre l'espace réel et le temps réel<sup>237</sup> ».

<sup>236</sup> Henri-François DEBAILLEUX, *Entretien avec Lee Ufan*, Libération, 29 Aout, Paris, 1995, p. 22.

<sup>237</sup> RoseLee GOLDBERG, *Performance Art, from futurism to the Present*, Londres, Tames and Hudson, 2006, pp. 159-160.

Ceci nous renvoie à la théorie de l'énaction de Francisco Varela comme nous l'avons avancé auparavant, selon laquelle il existe une relation « *circulaire en vertu* » d'interaction entre le corps et son environnement qui y projette ses actions et ses agissements<sup>238</sup>. Ou comme le confirme Edmond Couchot qui insiste sur le concept de l'interactivité sollicitant la présence du corps spectatorial avec son milieu scénique :

« L'interactivité captive les artistes avant même que le concept issu de l'informatique soit créé. L'idée de faire interagir le spectateur avec une œuvre ou un environnement remonte aux années 1960. On parle alors non pas d'interactivité mais de participation du spectateur. Pourtant, les intentions sont déjà là : associer le spectateur à l'élaboration de l'œuvre ou, dans le cas d'environnements, faire réagir ces environnements à la présence du spectateur<sup>239</sup>. »

Ainsi, nous nous permettons d'affirmer à nouveau que la présence du spectateur est indispensable pour l'achèvement de l'œuvre et par conséquent pour les *feed-back* qui se manifestent dans son milieu. Comme le signale Jérôme Delormas, directeur de la Gaîté Lyrique, dans le programme de l'exposition monographique de l'artiste Rafael Lozano-Hemmer : « Le visiteur, *via* sa présence et son comportement, contrôle automatiquement environnements lumineux, enregistrements vidéo, sculptures cinétiques et animations algorithmiques qui constituent les matériaux de l'exposition<sup>240</sup>. »

À l'instar de Lee Ufan, au cours de la performance l'espace et l'œuvre s'interpénètrent devenant translucides, c'est-à-dire ni totalement objectifs ni totalement abstraits, et citons ce qu'a déclaré Lee Ufan à ce propos : « Tout se passe entre les choses, elles ne sont là que pour révéler l'espace qui les entoure. ». Un état intermédiaire dans lequel l'artiste se met à l'écoute de l'œuvre et de l'espace, figeant le temps même pour quelques minutes dans l'intention de sentir la vibration de cette rencontre dans « l'espace de résonance », de vivre une osmose de l'œuvre avec le spectateur ou l'artiste, devenant tous deux observateurs, contemplateurs, « acteurs-médiateurs ». Reste à définir ce que c'est un espace de résonance.

---

<sup>238</sup> Francisco VARELA, Evan THOMPSON, Eleanor ROSCH, *L'inscription corporelle de l'esprit. Sciences cognitives et expérience humaine*, op. cit., pp. 207-248.

<sup>239</sup> Edmond COUCHOT et Norbert HILLAIRE, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, op. cit., p. 46.

<sup>240</sup> Jérôme DELORMAS, *Trakers*, à la Gaîté lyrique, Paris, du 30 Septembre au 13 Novembre 2011, p. 1.



L'espace de résonance est une situation phénoménologique créée par les interférences et les interpénétrations entre ce qui est agi et ce qui ne l'est pas. Il naît de la rencontre et de la réciprocité du triangle œuvre-spectateur-espace dans le *cyberspace*. C'est le lieu où l'homme entre en relation avec ce qui le dépasse. C'est aussi le lieu où l'on peut parler de la résonance sensorielle et affective qui ne possède que des souvenirs ou des mémoires affaiblies ou fortes d'actions mentales ou corporelles. Néanmoins, cette intervention du participant lors de la performance, ne lui appartient pas entièrement puisqu'elle est faite pour l'œuvre, faisant partie du monde. Elle est double et ambivalente, au sens où Merleau-Ponty parle de l'« ambivalence » de l'action. C'est alors par-là que l'œuvre gagne l'absolu et la vie au-delà de la logique.

Nous pouvons donc comprendre, que l'intervention *a minima* de l'artiste dans les milieux interactifs, se justifie par le fait d'éveiller, de vivifier l'espace environnant et de susciter par la suite une résonance de l'air alentour chargé en densité. Ceci peut nous rappeler l'effet de la traînée blanche et éphémère laissée par les avions dans le ciel et qui nous éclaire sur l'immensité du ciel autour d'elle, immensité que notre vie quotidienne ensevelie et confine.

De ce fait, la contribution du spectateur au dispositif artistique projette son insertion dans une parfaite symbiose avec l'espace, établissant un dialogue ouvert afin d'atteindre une certaine entente communicative avec lui.

Mais le plus compliqué dans les cas de figures cités précédemment, réside dans le fait que l'artiste ou le spectateur même, s'acharne à divulguer ce qui est caché, à exprimer quelque chose qui dépasse l'ordre visuel afin de toucher l'intangible et l'immatériel, d'effleurer le caché et le dissimulé. Car voir, c'est rencontrer l'objet vu. C'est échanger un dialogue avec l'inconnu, par-delà le concept, par-delà l'objet. C'est l'œuvre-même qui nous permet après-coup de réfléchir sur ce qu'est l'acte de voir l'œuvre, de spéculer sur l'acte de sentir l'œuvre, de stimuler notre réceptivité, d'exciter notre sensorialité ou encore notre émotivité.

Nous pouvons donc déduire que pour qu'une œuvre savamment conceptuelle interpelle notre sensibilité, il faut qu'elle soit empreinte d'extériorité et d'inconnu. Mais, l'acte de voir instaure un champ de réciprocité avec l'objet vu. L'art ne trouvera de nouvelles perspectives que si les œuvres accèdent à une « altérité » qui autorise la rencontre et si le

regard retrouve son ambivalence. L'œuvre devient par la suite un lieu de « méditation » entre l'intérieur et l'extérieur.

Claude Monet attestait, à ce propos, que l'extérieur existe. Prise dans le sens relationnel, cette affirmation est une invitation à sortir du repli égotiste pour accéder à un monde ouvert au dialogue. Assurément, la sensibilité et l'expérience sont aussi importantes que le savoir et la volonté. Loin de n'être que des manifestations de l'intériorité, elles constituent, la part physique passant par le corps de la rencontre avec l'extérieur.

Poursuivons un peu plus loin, en la considérant comme un « *moyen terme* », l'œuvre stimule notre imagination, nous permet de nous ouvrir au monde, de nous envoler vers l'infini. Lorsque l'œuvre est ouverte au monde extérieur, en communion avec l'univers, elle peut aussitôt surpasser son auteur, son créateur et exprimer bien plus qu'il aurait voulu dire ou transmettre. Dans cet ordre d'idées, Lee Ufan déclare : « L'imagination est éveil, un éveil à l'autre, dont l'infini est le garant.<sup>241</sup> » Nous pouvons tout de même attester que la relation entre art et réalité, ou entre art et idée, exige de passer essentiellement par une solution de continuité parce que, lorsque l'œuvre est identique à la réalité, il n'y a plus de place pour l'imaginaire. Alors que la confrontation et le dialogue avec l'œuvre doivent pouvoir permettre d'accéder à une autre dimension. Si l'œuvre n'offre pas cette possibilité de passer à une dimension, à l'infini, à quoi donc sert l'art ?

« Une œuvre est une structure vivante, qui est liée tant à l'art qu'à la vie » : c'est ce qu'a déclaré Lee Ufan en évoquant l'utilité de l'œuvre d'art pour lui. Il a insisté sur le fait que l'œuvre aussi bien que l'artiste s'identifient foncièrement que dans un seul rôle accessoire utilitaire. Ils interviennent tous deux dans le monde afin de servir comme médiateurs, catalyseurs en terme à la fois d'évocation et d'affinité. Et dans le cas d'une dysharmonie, ceci peut être remédié d'emblée par l'activation et la sublimation de l'espace-temps.

En outre, quand l'artiste ou le spectateur se met en relation avec l'extérieur inconnu sur la base de sa connaissance ou de sa prémonition, il lui est possible d'embrasser ce qui est dissimulé, de toucher l'intouchable créant des ponts entre l'univers visible et invisible dans le but de trancher avec la cacophonie actuelle et de nous raccorder avec l'essentiel. Lee Ufan a appelé à sa rescousse la théorie de l'Autre d'Emmanuel Levinas et a cité Klee, pour le

---

<sup>241</sup> Lee UFAN, *Un art de la rencontre*, textes traduits du japonais par Anne Gossot, Éditions Actes Sud, 2000, p. 72.

contredire ou le corriger, et, dans tous les cas, de préciser sa vision : « Klee dit qu'il veut rendre visible l'invisible, moi je veux rendre invisible le visible<sup>242</sup> ».

La tâche de l'artiste selon lui, consiste à rendre invisibles les choses visibles et visible le monde de l'invisible et à décaler le « tel quel » des choses en un autre « tel quel ».

Selon l'artiste coréen, l'œuvre représente un moyen efficient qui rend possible le moment d'éveil amenant le spectateur au moment de vérité. Il faudrait donc impérativement échapper à la surcharge et la saturation esthétique de l'œuvre de peur de distraire l'observateur ou de l'induire en erreur. Ceci, pourrait expliquer le caractère ascétique et rigoureux des travaux des artistes contemporains qui ne laissent échapper aucun détail dans leurs œuvres interactives prédisant les réactions des spectateurs. Selon l'idée que, pour citer Don Judd, l'œuvre ne donne rien d'autre à voir qu'elle-même, elle doit être radicalement minimale. Cette nudité volontaire vise à inverser les rôles et mettre en lumière le spectateur-participant qui va adopter dès lors une réaction contemplative, un comportement méditatif face à de telles œuvres. C'est un procédé qui va agir sur le ressenti et les émotions du spectateur itinérant requérant de lui pleine attention et active participation.

## 2. Le temps multiple dans l'œuvre médiatique

### i. La performance spectatorielle à l'épreuve du *direct*

En s'immiscant dans le monde de l'art, les nouvelles technologiques et les nouveaux médias ont bouleversé l'ordre temporel en instaurant de nouveaux paradigmes et de nouvelles conditions répondant à un *régime temporel d'instantanéité*<sup>243</sup> selon les termes de Zygmunt Bauman. Au nom de ces nouveaux médias et du flux accéléré qu'ils génèrent au nom de la modernité et de la croissance des mouvements qu'elle provoque, nous n'entretenons plus la même relation qu'auparavant ni avec l'espace ni avec le temps. C'est une relation que nous pouvons qualifier de flottante, fluide et éphémère accompagnant l'obsolescence de la technologie. Le temps n'est plus calculé à l'avance comme avec l'art classique, nous ne

---

<sup>242</sup> Henri-François DEBAILLEUX, *Entretien avec Lee Ufan, op. cit.*, p. 43.

<sup>243</sup> Nicole AUBERT, « Modernité, postmodernité, hypermodernité », dans : Jacqueline Barus-Michel éd., *Vocabulaire de psychosociologie. Références et positions*. Toulouse, Érès, « Questions de société », 2016, p. 199-205. DOI : 10.3917/eres.barus.2016.01.0199. URL: <https://www.cairn.info/--9782749229829-page-199.htm>

pouvons prédire le temps de l'interaction du spectateur face à son œuvre ni la durée de sa performance qui résulte inévitablement de son *habitus* culturel, de son histoire personnelle et de ses affects. Nous ne pouvons non plus prévoir les « *effets d'immédiateté*<sup>244</sup> » qu'elle peut engendrer ni les séquelles qu'elle peut induire chez le spectateur. Accordons-nous un temps de pause afin d'assimiler au mieux cette composante dans les installations vidéo.

En nous basant sur notre *corpus* et sur nos exemples artistiques choisis, nous déduisons que le temps est un facteur efficient dans ce genre artistique car l'œuvre habite indubitablement un espace, l'envahit et s'empare de lui mais elle s'inscrit aussi dans le temps. Nous ne nous accordons plus au temps linéaire. Nous parlons désormais de temps d'interaction, de manœuvre et de manipulation. *Le temps devient quasiment un élément à part entière composant le processus artistique, qui lui-même admet plusieurs régimes de temporalité*<sup>245</sup> comme le souligne Couchot.

Prenons l'exemple de *Metamorphosis*, l'exposition située à Labanque au centre de production et diffusion en arts visuels à Béthune (France) que je suis allée voir pour vivre pleinement l'œuvre et me bercer au milieu de plusieurs œuvres interactives du couple d'artistes Scenocosme.

L'intégration du numérique dans l'œuvre a offert sans doute l'occasion au spectateur de déjouer la dimension temporelle, de la distordre voire de la transformer. Ce genre d'œuvres numériques découle d'art de mouvement, caractérisé par sa forte corrélation à l'espace et au temps. Le temps est sans doute nécessaire pour une bonne perception de l'œuvre. Néanmoins, cette temporalité dont nous parlions permet à ce spect-acteur d'être le « co-auteur » de l'œuvre seulement durant une temporalité bien limitée car l'auteur originel veut garder le contrôle sur son objet artistique et ses différents aspects évolutifs. De peur d'être dépossédé ou dépassé, l'artiste essaye par tous les moyens de prévoir tous les éventuels scénarios tous les événements possibles provoqués par l'interaction du spectateur avec l'œuvre interactive. Maître de son œuvre, il va jusqu'à manipuler le spectateur en lui faisant croire qu'il est en train de vivre des expériences inouïes, de produire une action improbable et de changer le schéma linéaire du temps du dispositif artistique. Ainsi, le spectateur s'implique, interagit en laissant quelques traces sur l'œuvre mais il est et sera toujours cantonné aux contraintes spatiales et temporelles imposées par l'artiste.

---

<sup>244</sup> Éric MÉCHOULAN, « *Intermédialités : le temps des illusions perdues*, Naître : birth of a concept, n° 1 printemps 2003, Intermédialités, 20, 2012, p. 17.

<sup>245</sup> Edmond COUCHOT, Norbert HILLAIRE, *L'art numérique : Comment la technologie vient au monde de l'art*, Champs art, Paris, Flammarion, 2003, p. 211.

Afin de pouvoir percevoir ce genre d'œuvre, il faudrait que le spectateur lui-même la vive en *direct*. De cette façon, son expérience « se fait nécessairement dans le temps<sup>246</sup> ». Cette préoccupation pour la dimension temporelle et la durée de l'expérience nous rappelle bien le paradigme théâtral, puisque ce genre artistique ne se dévoile pas d'emblée. Il se construit plutôt progressivement avec le temps se livrant au jeu du « direct, aux subtilités du faux direct ou du léger différé, du passé ou du futur antérieur, convertissant le point de fuite en point de temps, rendant les perspectives relatives<sup>247</sup> » tout en dépendant de l'action du spectateur.

Le temps d'exposition dans *Metamorph* est le temps qu'il faut pour figer l'image du spectateur à l'intérieur de l'installation, une image fugitive et instantanée. Mais il s'agit bel et bien d'une image en mouvement, le mouvement du corps durant le temps de l'expérience. Une temporalité découlant du *direct*, de l'instantané, offrant au spectateur l'occasion d'établir de nouveaux rapports au temps, ne s'écoule plus comme autrefois, il s'arrête, il se fige puis progresse, accélère ou lui fait croire qu'il accélère. Face à l'œuvre, le spectateur prête de l'attention et se donne à l'objet artistique corps et esprit. La durée de cette attention constitue la durée nécessaire à la bonne perception de l'installation ; une durée qui varie selon la volonté du spectateur de rester et de s'impliquer ou de partir et d'abandonner toute participation.



**Figure 48:** *Metamorph* de SCENOCOSME & LYM à Labanque à Béthune (France)  
Photo personnelle (Mars 2017)

<sup>246</sup> Robert MORRIS, « *Notes on sculpture* », in *Regards sur l'art américain des années soixante*, anthologie critique établie par Claude Gintz, Paris, Éd. Territoires, 1979, p. 90.

<sup>247</sup> Anne-Marie DUGUET, *Les dispositifs*, op. cit., p. 228.

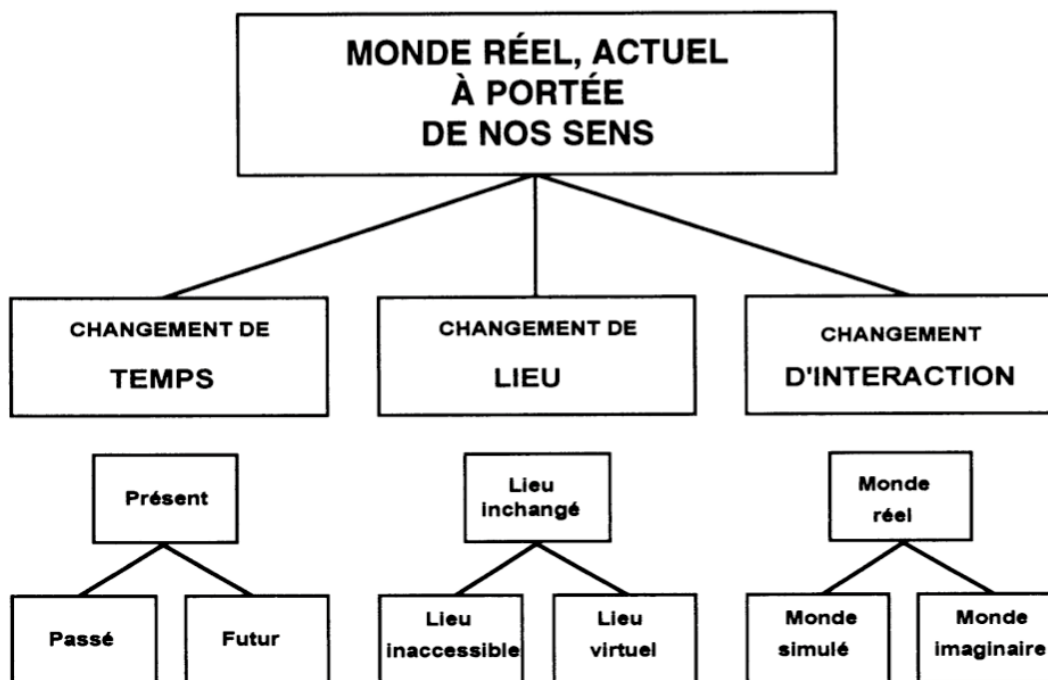


**Figure 49:** *Metamorph* de SCENOCOSME & LYM à Labanque à Béthune (France)

[http://www.scenocosme.com/carnet\\_expositions\\_e.htm](http://www.scenocosme.com/carnet_expositions_e.htm)

## ii. Évoluer dans le temps, du figé au dynamique

En nous basant sur l'approche de Philippe Fuchs, une approche fonctionnaliste qui s'appuie elle-même sur le modèle des œuvres théâtrales du XVII<sup>ème</sup> siècle en raison de leurs rapports avec les variantes spatio-temporelles et interactionnelles avec le réel et le virtuel nous allons démontrer que le monde réel peut comporter plusieurs possibilités combinatoires dépendant du changement du lieu (fictif, installatoire, virtuel), du temps (le passé, le présent et le futur) ou celui du mode d'interaction (s'agit-il d'un monde réel, simulé ou imaginaire). Plusieurs variantes sont plausibles chez le spectateur dès son interaction avec l'interface interactive.



**Figure 50:** Les fonctions intrinsèques de la réalité virtuelle

<https://szdnsepmemoire.wordpress.com/2013/05/06/citation-philippe-fuchs-et-guillaume-moreau-le-traité-de-la-realite-virtuelle-2eme-edition-volume-1-fondements-et-interfaces-comportementales-ecole-des-mines-de-paris-2003/>

En effet, selon Philippe Fuchs, « Déconnecté du temps présent  $T_0$ , l'utilisateur peut se mouvoir dans le passé  $T_-$  ou le futur  $T_+$ , il peut se projeter soit dans un lieu

inaccessible, géographique ou espace microscopique  $L_{\neq}$ , soit s'associer à plusieurs dans un lieu virtuel  $L_U$ . La notation  $L_0$  indique que le lieu est inchangé ou indifférent pour l'application envisagée<sup>248</sup>. »

Par ailleurs, le spectateur interagit avec l'œuvre soit dans le monde réel  $I_0$ , soit le monde simulant la réalité  $I_r$ , soit dans un monde fictif imaginaire  $I_i$  comme nous l'avons dit un peu plus haut. Et comme le déclare P. Fuchs dans ce contexte, « il y a théoriquement  $2 \times 32 = 18$  combinaisons possibles pour les deux classes  $I_r$  et  $I_i$ , mais l'association de plusieurs utilisateurs  $LU$  ne peut se faire qu'au présent  $T_0$ , d'où quatre combinaisons qui ne peuvent être envisagées :  $(I_r + I_i) * LU * (T_{-} + T_{+})$  ».

Mais si nous abordons, *Alter Bahnhof Video Walk* de Cardiff et de Miller, nous allons nous apercevoir que la variante temporelle la caractérise à outrance parce qu'en dialoguant avec le spectateur, la voix de Cardiff remémore le passé, interpelle les souvenirs et suscite la mémoire autour d'une œuvre marquée par un temps non-linéaire, un temps cyclique. Le temps ne s'écoule plus comme autrefois : à la gare de Kassel, le spectateur se crée un temps de regard, un temps d'écoute et de compréhension, un temps de mouvement bref le temps de son expérience personnelle dans l'espace.

De plus, en projetant d'anciennes images sur l'*ipod touch*, l'artiste superpose deux temps distincts pour les fusionner établissant une sorte de nouvelle reconfiguration temporelle. C'est ainsi que nous découvrons un passé menacé de disparaître qui se réincarne au présent et un présent menacé d'être dissimulé par un passé trop présent. Un jeu de cache-cache enrobé de suspense et de stress se met en place alors vers des événements et des parcours oubliés, égarés et méconnus. Le passé se présente alors en tant que futur vécu par le spectateur-flâneur. Le promeneur suit curieusement les instructions de l'artiste qui n'hésite pas à jouer avec la flèche du temps avec des allers et retours morcelés entre le passé, le présent et le futur, entre la mémoire, le souvenir, le *direct* et l'inconnu. Avec cette technologie de *replay* et de reconstitution du passé, le spectateur redécouvre le temps, explore de nouvelles possibilités temporelles et réactualise activement le temps à travers sa mémoire, nous donnant à voir le passé dans sa dimension actuelle<sup>249</sup>.

<sup>248</sup> Philippe FUCHS, "Le traité de la réalité virtuelle", *Le Traité de la réalité virtuelle*, 2<sup>ème</sup> édition, Volume 1 : Fondements et interfaces comportementales, École des Mines de Paris, 2003, Préface par Alain BERTHOZ, p. 95.

<sup>249</sup> Marie FRASER, *Les Walks de Janet Cardiff*, Le réel à l'épreuve des technologies : les arts de la scène et des arts médiatiques. Dir. Josette FERLAL Edwige PERROT, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2003, p. 125.



Pour l'œuvre *Alter Bahnhof video walk*, à la gare de train de Kassel, le promeneur déambule dans l'espace réel après qu'on lui ait remis un *ipod touch* et une paire d'écouteurs au moyen desquels leur sont transmises une bande vidéo et une piste sonore lui indiquant les actions qu'il devrait effectuer et les chemins qu'il devrait prendre.

Ainsi guidé ainsi par les directives vocales de Cardiff, le spect-acteur se trouve confronté entre deux mêmes espaces architecturaux matérialisant la gare de Kassel : l'un est un lieu concret et bien réel et l'autre est un non-lieu virtuel, projeté sur le dispositif technologique. La superposition de ces deux espaces physique et virtualisé, de ces deux univers de nature différente mais d'apparence identique ne peut que brouiller la frontière entre eux voire créer un autre univers de l'entre-deux. Comme le souligne Claude Raffestin « Nous sommes quotidiennement, dans toutes les phases de notre existence confrontée avec la notion de limite de fait depuis que l'homme est apparu, les notions de limites et de frontières ont considérablement évolué mais sans jamais disparaître<sup>250</sup>. »



**Figure 51:** Œuvre *in situ*: *Alter Bahnhof Video Walk*

<http://jlggb.net/blog3/?p=3449>

<sup>250</sup> Claude RAFFESTIN, *Pour une géographie du pouvoir*, Paris, LITEC, 1980, p. 148.



**Figure 52:** Œuvre *in situ*: *Alter Bahnhof Video Walk*

<http://datenform.de/blog/janet-cardiff-hyper-real-plus-extended/>

Cette frontière franchie constitue une zone mobile où se produisent des transitions spatiales, des chevauchements temporels voire des intersections identitaires reflétant une sorte de mobilité culturelle, un concept que nous allons, ensuite, soigneusement décortiquer avec l'aide de l'anthropologue Walter Moser.

Allant à l'encontre des autres objets d'art médiatiques, l'œuvre de Cardiff et Miller n'hésite pas à extirper le corps du spectateur du site institutionnel coutumier vers un espace ouvert, vers son espace environnant en vue de le ressentir physiquement et de l'approprier mentalement. Ainsi, le spectateur, les écouteurs aux oreilles, s'immerge dans l'espace, ressent l'espace et essaye de le renouveler à partir des images de la vidéo. Ces deux artistes vont même aller jusqu'à lui fournir le dispositif médiatique afin de construire son propre objet artistique en essayant de projeter sa propre histoire dans les interstices laissés intentionnellement. Arrêtons-nous un instant sur le pouvoir du son sur les sens du spectateur et sa capacité à déclencher des images visuelles. Et comme l'a dit le poète russe Andreï Biély, davantage porté sur la théorie *de la musicalité* : « Plus l'œuvre est proche de la musique, plus elle effleure la perfection. Donc quand le foyer de l'art se déplace vers la musique, il se rapproche de la perfection résumant d'une certaine manière l'essence esthétique. Le langage de la musique est un langage impalpable et immédiat ciblant la sensibilité de l'homme, sa mémoire et son inconscience de manière à laisser libre cours à son imagination. »

Le spectateur-promeneur circule alors dans les différentes plateformes de la gare, dans un état de confusion, face à ce dédoublement du réel, ne reconnaissant plus les événements réels se déroulant dans la gare des événements imaginaires affichés sur l'écran de l'appareil.

Dans ce genre d'œuvre *in situ*, la spatialisation joue un rôle efficient dans le déploiement de l'œuvre vu qu'elle implique la perception du spectateur flâneur qui ne cesse de changer selon son positionnement dans l'espace.

Ce genre d'œuvre *in situ* et plus précisément les vidéos marches (*Walks*) de Cardiff-Muller abandonnent leur lieu habituel comme les galeries, les musées ou les centres d'art pour investir le monde extérieur à travers différents parcours géo-localisés faisant appel à la mobilité corporelle des spectateurs. C'est pourquoi, nous ne pourrions pas parler d'œuvre s'il n'y avait pas d'enveloppe matérielle artistique : l'espace de la gare définit le siège de l'œuvre.



**Figure 53:** Œuvre *in situ* Alter Bahnhof video walk

<http://jlggb.net/blog3/?tag=janet-cardiff>

Passons maintenant à cet autre exemple qu'est l'installation vidéo *Anamnesis* de Peter Campus, dans laquelle le temps constitue le matériau de l'œuvre et le spectateur prend quelques instants pour la comprendre avant de débiter l'expérience. Comme nous l'avons mentionné précédemment, en vivant l'expérience par nous-mêmes au Jeu de Paume, nous avons pu déceler des détails, sentir des choses que nous n'aurions pas saisies si nous ne les avions pas vécues avec notre propre corps. Cette installation nous a tellement intrigués nous poussant dans un tourbillon de questionnements et d'interrogations sur le contexte, l'objectif et l'intérêt de Campus lorsqu'il a conçu cette œuvre. *Anamnesis est* un processus de perception immédiate de soi. Ayant un fonctionnement similaire aux autres installations présentes dans le musée, cette installation est constituée d'un dispositif de vidéo en circuit fermé, d'une caméra vidéo noir et blanc et un vidéo projecteur. Une perception de soi visuelle spatiotemporelle à travers deux images de soi que nous percevons en temps différé. Nous avons affaire à une expérience personnelle, une expérience de notre corps qui se perçoit en déphasage permanent. S'agit-il d'une perception directe ou d'une perception (in)directe<sup>251</sup> ?

Ce décalage spatiotemporel marquant l'installation de Campus se déploie dans le même espace réel et en temps réel provoquant une perception instantanée de nous  $T_0$  et une perception décalée de notre corps en  $T_{0+1}$ .

Assurément, il s'agit d'une œuvre qui ne nous laisse en aucun cas insensibles à son charme envoûtant ni à son effet illusoire et magique, une œuvre qui nous pousse à se chercher, à nous interroger sur notre être et notre identité. En faisant coïncider les deux images de soi et en les réunissant sur le même écran, Peter Campus vise à extérioriser *nos affections et nos proprio-perceptions dans l'espace-temps*<sup>252</sup>. Qu'elles relèvent du déphasage ou du dédoublement, toutes ces expérimentations provoquent bien la quête vers l'identité, de la reconnaissance de soi voire du *narcissisme du rapport fantomatique à Soi*. En effet, l'art vidéo est articulé et indexé sur l'individualisme contemporain ; un rapport à soi qui n'est pas le rapport à soi dans la psychanalyse, il s'agit plutôt du miroir identitaire puisqu'il est plus spectral et fantomatique donnant une sorte d'échéance de l'identité et du narcissisme<sup>253</sup>.

Est-ce moi sur cette image ? S'agit-il encore de moi sur l'autre image ? Ces questions toutes aussi intrigantes qu'inquiétantes nous poussent à réfléchir et à concevoir un

---

<sup>251</sup> Jacinto LAGEIRA, « Peter Campus. Le corps en point de vue », in *Regard oblique, Essais sur la perception*, Bruxelles, La Lettre volée, 2013 : rééd. augmentée de son essai publié dans *Parachute*, vol. n° 121, Janvier-Mars, 2006, p. 3. [En ligne]

[http://petercampusvideos.com/writings/Lageira-Jacinto\\_PeterCampus-LeCorps\\_Parachute.pdf](http://petercampusvideos.com/writings/Lageira-Jacinto_PeterCampus-LeCorps_Parachute.pdf)

<sup>252</sup> *ibid.* p. 6.

<sup>253</sup> Florian GAITE, *op. cit.*

espace mental, un espace psychique en nous. Et comme l'a souligné Sartre : « le corps est l'objet psychique par excellence, le seul espace psychique<sup>254</sup> ».



**Figure 54:** L'installation vidéo *Anamnesis* de Peter CAMPUS au Jeu de Paume à Paris (France)

Photo prise par Yosri HARZALLAH (Mars 2017)

---

<sup>254</sup> Jean-Paul SARTRE, *L'Être et le néant* (1943), Paris, Gallimard, 1973, p. 414.



**Figure 55:** L'installation vidéo *Anamnesis* de Peter CAMPUS au Jeu de Paume à Paris (France)

Photo prise par Yosri HARZALLAH (Mars 2017)



## II. VERS UN RÉEL VIRTUALISÉ ET UN VIRTUEL RÉALISTE

À partir de ce processus de numérisation artistique, l'on passe d'un passage à vide, d'un passage d'un passage obscur, d'un néant silencieux, d'un sommeil mélodramatique, d'un silence annonçant le déclenchement de l'œuvre à la naissance du processus, le balbutiement de l'énigme artistique et la secousse cognitive chez le sujet. Aussitôt, un séisme d'images, de sons, de conscience et d'inconscience, d'affects, de percepts, du « je », du « elle », « l'œuvre », de lui, « le sujet » ou des sujets s'amorce. Si l'on parle de présence, on ne peut nier cette présence aussi charismatique qu'imposante à cause de la surcharge numérique technologique, des sons affligeants, du flux d'images et de stimuli auxquels le spectateur est soumis. La notion de flux nous renvoie à la relation de flux qui existe entre le privé et le public, entre l'intérieur et l'extérieur, nous rappelant aussi la structuration infiniment feuilletée de la peau selon les termes de Chatonsky.

Le spectateur-participant, cet être fragile et dur à la fois, vulnérable et résistant, inoffensif et imprévisible qui s'adapte selon les circonstances, apparaît sous différentes facettes ; tantôt il se déploie tel un acteur entreprenant, tantôt il se trouve pris au piège englouti par l'œuvre qui ne cesse de le bombarder de signaux et d'ordres. Cette sorte de scénographie rêvée nous révèle des passages reliant le monde réel et l'irréel, le jeu subtil des statuts inversés entre le spectateur et l'œuvre, basculant de l'actif impliqué à l'objet passif, soumis et indifférent. Cette permutabilité intentionnelle de la part de l'artiste ne peut que rajouter un effet ludique et intrigant à son chef d'œuvre, une touche esthétique artistique qui responsabilise le spectateur, lui permettant de participer scrupuleusement au paradigme artistique, renouvelant chaque fois son scénario et déterritorialisant ses frontières, oscillant entre l'invisible et le lisible, l'audible et le silence, entre les images et le néant, entre les mots, la poétique et les sciences. Selon Farah Khelil : « une carte des techniques de visualisation esthétique et politique de la pensée de l'art par l'art. ». L'on ne se contente plus ni de voir ni de regarder ou de percevoir mais plus de vivre l'œuvre telle qu'elle se doit avec ses surprises, son drame et ses délicieux événements stimulants et charnels.

Pour une bonne lecture de l'œuvre, il faut que la magie opère et il faut que tous les éléments soient présents et bien intégrés dans la même recette de ce petit creuset techno-

artistique. Un fleuve d'images, un ruissellement de sons et un flot d'informations propulsent les sujets mettant à mal leur sérénité et leur calme afin de percer « les mystères » de « cette doublure d'invisible » dont parle encore Merleau-Ponty. La superposition des voix, des sons, des bruits sur les images dans l'Atelier des Lumières dans l'expérience de la nuit étoilée de Van Gogh, l'œuvre immersive par excellence : nous voyons les images qui se meuvent, nous écoutons les sons accompagnant les images ou les fragments d'images qui s'entrelacent, se chevauchent et s'interpénètrent et comme le dit Jacinto Lageira : « La voix est dans l'image, elle la suit ou bien la provoque<sup>255</sup>. » Et ainsi que l'affirme Anne Wanters dans son traité : « La lumière matérialise cet élément variations d'intensité. Il rend l'œuvre fluctuante, vibrante, et comme livrée à elle-même. » Puis, elle rajoute : « [...] Nous réagissons en nous immergeant en nous confrontant au non tangible, éloignés que nous sommes de nos repères habituels, bien « solides ».

Les images, à l'intérieur de cet écrin, sont proférées, surchargées et condensées certes mais les sons harmoniques les accompagnant leur apportent de la douceur et de la sérénité les faisant se fondre poétiquement dans l'espace féérique. Nous percevons alors des images assoupies, des images inertes et figées pour qu'elles s'animent d'un coup et s'éveillent pour parcourir l'espace. Une hybridation entre l'inerte et le mobile, entre le silencieux, le bruyant, l'image témoigne soudain d'un paysage dichotomique agrémenté d'une nuance artificielle mais tout aussi sensible et fragile. Modifiant le flux médiatique, ces images intelligentes et mouvantes, ces images digitalisées similaires au réel, nous donnent l'impression qu'elles nous traversent, qu'elles nous pénètrent, oscillant entre l'espace virtuel et l'espace réel : « déplacement des espaces que dans l'espace », cette ubiquité tangible mentionnée par Weissberg, absorbe le spectateur dans son oscillation entre l'espace réel, l'espace de départ et l'espace virtuel, « l'espace cible ». Et dans ce genre d'œuvres immersives, selon Jean-Louis Weissberg dans son livre *Présence à distance*, le geste contemplatif qu'accordent certaines œuvres au spectateur, permet à son sujet de considérer l'œuvre d'un œil contemplatif comme s'ils touchaient les couleurs et sentaient les textures. Disons que ce geste est non interventionniste, cette une présence à distance vis-à-vis des œuvres immersives. Ainsi, la vue, le sens dominant, prône et prend le dessus sur les autres sens mettant en valeur l'importance de l'image. Des temporalités dominantes, -qui ne sont pas affaires de flux de la conscience au sens husserlien-, des formes de conduite, de résistance à l'égard de l'objet d'art pouvant être causées par l'omniprésence de la conscience et le cérébral trop imposant et trop présent durant

---

<sup>255</sup> Jacinto LAGEIRA, *L'image du monde dans le corps du texte* (Tome 1), Éditions de la lettre volée, collection « essais », Bruxelles, 2003, pp. 17-18.



l'expérience artistique. Entre cet observé et cet observateur, ce contemplé et ce contemplateur, il existe des dimensions plus que poreuses dans lesquelles le sujet se libère des contraintes, brise les chaînes et rompt avec les schémas archaïques vers des radicalités inventives et de nouveaux possibles généreux accueillant l'imprévisible et l'inconnu.

Et comme l'expliquait Fred Forest dans son article « L'art à l'ère du multimédia et l'esthétique des réseaux » : « Les systèmes de représentation fondés sur une conception de l'espace construit sur une perspective linéaire à projection centrale, où l'œil du regardeur occupe le sommet de la pyramide visuelle, deviennent obsolètes<sup>256</sup>. ». Les nouvelles technologies s'emparent des fonctions de visualisation dominant le monde de l'art, créent de nouveaux mondes, « des mondes en soi » que l'on nomme les esprits virtuels bouleversant, remettant en question l'art de façon générale. Représentation, simulation, hybridation, un nouveau jargon se met en place à l'intérieur de l'espace d'exposition qui devient plus une forme symbolique se conjuguant avec d'autres formes spatiales qu'elles soient concrètes ou virtuelles ou fictives ou éphémères, formes spatiales interactionnelles médiatisées. Une nouvelle ère s'ouvre et une nouvelle structuration de l'imaginaire collectif, s'agit-il d'un mythe populaire ?

« Mythe populaire de l'affranchissement défini pour l'être humain du rapport à l'espace-temps<sup>257</sup> ». Forest rajoute à cet égard :

« Les espaces virtuels ne font pas que structurer notre image, enrichir nos perceptions, induire une nouvelle approche de l'espace : ils sont appelés à fonctionner comme des outils concrets de médiation pour un nombre toujours grand d'activités reliées à l'activité quotidienne, professionnelle et culturelle<sup>258</sup>. »

Autrefois, on apprenait à tendre une toile dans un châssis, maintenant, on apprend à poser et à placer des capteurs sur du tissu et à composer des logiciels ; ce sont des bouleversements inévitables certes mais ils restent tout aussi bénéfiques et avantageux au service du spectateur contemporain.

---

<sup>256</sup> Fred FOREST, *L'art à l'ère du multimédia et l'esthétique des réseaux*, In : *Communication et langages*, n°106, 4<sup>ème</sup> trimestre 1995, p. 92.

<sup>257</sup> Fred FOREST, « *Thématiser l'espace-temps* », Les cahiers du LERASS, Science la société, n°26, IUT, Université de Toulouse, Toulouse, 1992.

[https://www.persee.fr/doc/AsPDF/colan\\_0336-1500\\_1995\\_num\\_106\\_1\\_2639.pdf](https://www.persee.fr/doc/AsPDF/colan_0336-1500_1995_num_106_1_2639.pdf)

<sup>258</sup> Fred FOREST, *L'art à l'ère du multimédia et l'esthétique des réseaux*, In : *Communication et langages*, n°106, 4<sup>ème</sup> trimestre 1995, p. 94.

Suivant les œuvres et leurs présentations, suivant le public-visiteur, les réactions face à ce genre d'objet artistique immersif, vont de l'émerveillement silencieux, à l'angoisse en passant même par des réactions débridées comme des éclats de rire, des cris, des larmes...

Seulement, l'œuvre constitue une forme d'alliance sociale insoupçonnée à travers laquelle les participants se rapprochent, s'unissent et se connectent à travers leurs regards. En vivant personnellement ce genre d'œuvres interactives et immersives, les participants et moi, nous nous lançons des regards, des sourires, des messages inexprimés indirectes, des paroles aussi : nous nous posons des questions, nous nous rassurons mutuellement, nous conseillons les uns les autres. Aucune réaction n'est attendue ni prédite. Chaque visiteur expérimente différemment selon son propre ressenti. Si l'on ajoute à cela qu'une fois que l'exposition est terminée, il ne reste rien des installations créées spécialement pour le lieu, seuls les spectateurs en gardent des souvenirs et peut-être quelques photos. Mais, cet aspect éphémère dérange quelque part les consommateurs que nous sommes devenus c'est-à-dire dans le besoin incessant de conserver. L'œuvre qui se vit et qui s'expérimente relève d'un contenu purement spirituel ancré dans une vision éthique.

L'ambition serait et reste donc, selon Dorian Gray, d'« élaborer quelque nouveau schéma de vie qui aurait sa philosophie raisonnée, ses principes ordonnés et trouverait dans la spiritualisation des sens, sa plus haute réalisation<sup>259</sup>. »

## 1. Oscillation entre l'espace du réel et de l'irréel

Après avoir décortiqué et analysé nos cas de figures, nous pouvons faire appel à présent au concept de mobilité qui nous servira à tirer l'apport du basculement entre les deux dimensions du réel et de l'irréel, un concept qui s'est beaucoup intensifié dans l'ère de la contemporanéité et qui peut correspondre à nos trois cas d'étude. En nous appuyant sur le travail élaboré par Walter Moser qui affirme que : « La mobilité – la capacité à se déplacer ou à être déplacé – est un élément si omniprésent dans la vie moderne qu'elle est tenue pour acquise, presque imperceptible en raison de sa constante présence », nous pouvons distinguer trois types de mobilités : *locomotion*, *mediamotion* et *artmotion*.

La « *locomotion* » se rapporte au mouvement physique de l'individu au sein de son environnement. Un terme qui réunit *l'ensemble de phénomènes ou impacts culturels dus*

---

<sup>259</sup> Oscar WILDE, *Le Portrait de Dorian Gray*, Edition Albert Savine, 1985, Paris, Chapitre XI, p. 185.

---

aux mouvements de personnes dans le monde contemporain. Il peut s'agir d'un mouvement forcé ou libre, d'un déplacement, d'une migration ou d'une dislocation<sup>260</sup>.

Quant à la « *mediatmotion* », est un terme qui fait référence aux mouvements des média comme son nom l'indique. En d'autres termes, dans un monde médiatisé, la personne peut rester immobile face à l'écran où des images défilent. Seulement, son appareil sensoriel est dûment sollicité et excessivement interpellé tout en gardant une certaine distance vis à vis de l'objet médiatique. Ces mouvements concrétisent donc bien le contact de son corps avec le monde à tel ou tel moment.

En corroborant avec ce qui dit Moser, ces deux types de mobilités culturelles à savoir la « *locomotion* » et la « *mediamotion* » peuvent convenir à des situations culturelles contemporaines ou peuvent même nous rappeler des contextes quotidiens. En effet, en se munissant d'un baladeur *Mp3* ou d'un téléphone cellulaire ou en écoutant la radio dans sa voiture, l'individu applique, d'une manière ou d'une autre, les deux types de mouvement sous le slogan « *connectivity to go* ».

Mais si nous nous arrêtons à « *artmotion* », nous nous apercevons que la nature de ce néologisme est bien spécifique. D'après sa connotation, nous pouvons déceler en amont son rapport avec l'art et ce qu'il peut nous procurer comme expérience esthétique en mouvement (motion) à partir de certaines formes artistiques. Nous présumons que ce type de mouvement combine la « *locomotion* » et la « *mediamotion* ». Ciblons notre analyse au plus près et optons pour l'installation performative de par son rapprochement avec notre *corpus*.

« Cette forme artistique, mise à part sa complexité dans ses appareils technico-artistiques, s'inscrit dans le temps et dans l'espace avec l'aide d'un spectateur ; c'est-à-dire que le mouvement que l'installation exige, peut être immobile par le biais d'un objet mobile ou inversement ; c'est-à-dire c'est le récepteur qui est mobile face à un objet immobile. Il s'agit dans tous les cas d'une expérience esthétique qui est de l'ordre du transitoire ou de l'être-en-transit<sup>261</sup>. »

L'expression « Être-en-transit » suggère indubitablement un état légèrement instable et flottant. Il nous renvoie notamment à une limite franchie entre deux sphères, entre deux mondes vers un tiers monde de *l'entre-deux*<sup>262</sup>.

---

<sup>260</sup> Walter MOSER, « *La culture en transit : locomotion, mediamotion, artmotion* », Gragoata, n°17, 2004, pp. 25-41.

<sup>261</sup> *Ibid.* p. 28.

<sup>262</sup> Homi BHABHA, *Les lieux de la culture, une théorie postcoloniale (The Location of Culture)*, traduit de l'anglais par François Bouillot, Paris, Payot, 2007, p.33. « La cage d'escalier en tant qu'espace liminal,

Dans cet interstice, comme l'appelle Bhabha, au moment du « transit », le sujet-spectateur arrive à voir l'objet artistique en toute objectivité en abolissant la distance temporelle et spatiale qui existe entre lui et l'objet. Et comme le rappelle Bhabha : « Les espaces interstitiels offrent un terrain de l'élaboration de ces stratégies du soi -singulier ou commun- qui initient de nouveaux signes d'identité<sup>263</sup>. ». Nous voyons donc le sujet créer son propre scénario, en totale symbiose avec l'œuvre qui apparaît de son côté tel un *continuum* « œuvre-espace-temps ». En d'autres termes, la performance spectatorielle constitue l'espace de toutes les possibilités les plus hasardeuses entre le réel et le virtuel en un moment précis avec un rythme temporel aléatoire propre à chaque individu.

L'exemple de notre *corpus* qui illustre bien cette alternance entre le réel et le virtuel, au moment du chevauchement de ces deux sphères, entre le corporel et l'artificiel, entre le souvenir et la conscience, entre le « Soi » et l'« Autre<sup>264</sup> » est celui du couple d'artistes canadiens Cardiff et Miller : *Alter Bahnhof Video Walk*. Un va et vient vers différentes spatialités ; la réalité virtuelle essaye d'épouser et de fausser la réalité physique se fondant sur les mêmes repères du milieu spatial. Le spectateur immergé dans le scénario virtuel, voit alors une ballerine, des danseurs et une fanfare croisant son chemin, écoute des sons qui ne concordent pas avec la réalité. Rapidement, il s'aperçoit qu'il s'agit d'images imaginaires chimériques et de sons provenant des écouteurs découlant de l'univers numérique. Ainsi, le flâneur au sens de Walter Benjamin, équipé du dispositif, oscille librement à travers les dimensions spatiales tantôt dans le réel, tantôt dans le virtuel et tantôt dans *l'entre-deux*. Il s'agit d'une dimension labyrinthique, d'un nouvel espace sonore créé par les écouteurs où l'individu se trouve perdu entre sa conscience, sa mémoire éditique et son inconscience et le souvenir... tout en étant dans le même environnement.

La véridicité de la vidéo diffusée sur l'écran, le son émergé des écouteurs et la conformité du cadre architectural participent certes à mieux immerger le spectateur dans l'œuvre et vont même jusqu'à reconfigurer et produire un nouvel espace<sup>265</sup>, mais elles risquent néanmoins de l'égarer au milieu de ces deux ou trois univers à savoir le virtuel, le réel et *l'entre-deux*.

---

interstitiel aux désignations d'identité, devient le processus d'interaction symbolique, le tissu conjonctif construisant la différence entre le haut et le bas, le noir et le blanc. ».

<sup>263</sup> *Ibid.* p. 30.

<sup>264</sup> Carolyn CHRISTOV-BAKARGIEV, « *An intimate distance riddled with Gaps: The Art of Janet Cardiff.* » Janet Cardiff: A Survey of Works Including Collaborations with George Bures Miller, Long Island City N.Y: P.S. 1 Contemporary Art Center, 2001, p. 33.

<sup>265</sup> Walter Jackson ONG, *Orality and Literacy. The technologizing of the Word*, Londres/ New York, Routledge, 2007.

De peur que le spectateur ne tombe dans l'interstice provoqué par le basculement entre les deux mondes ou qu'il s'absorbe et s'immerge complètement dans l'univers virtuel, Cardiff présente virtuellement dans le parcours audio par sa voix suave, essaye chaque fois d'éveiller le spectateur en lui envoyant des messages vocaux, en lui imposant un parcours à suivre, en stimulant sa mémoire confinée et en appelant sa conscience latente par l'omniprésence médiatique de l'ère numérique. *En effet, avec l'audio, on est forcé de se créer des images visuelles dans la tête : l'audio a le pouvoir de déclencher l'apparition de ces images en raison de sa nature mnémorique*<sup>266</sup>. Et comme le rappelle Marshall McLuhan dans son livre « *The Medium is the message* », « les media électroniques constituent l'extension du système nerveux dans son ensemble causant des répercussions très importantes<sup>267</sup> effectuant un retour aux traditions orales et auditives de manière à abolir la conception linéaire de l'espace et du temps<sup>268</sup>. »

Par ailleurs, l'œuvre *Alter Bahnhof of Video Walk*, comme le déclare Moser, matérialise bien la combinaison des trois formes de mouvements (*motion*) à savoir la '*locomotion*' décelée à travers le déplacement du spectateur dans le site réel qu'est la gare de Kassel définissant le monde réel, la *mediamotion* traduite par l'*iPod touch* (appareil médiatique) remis au spectateur-promeneur laissant défiler des bandes vidéo et sonore définissant le monde virtuel, et, pour finir, l'*artmotion* interprétée par l'implication du flâneur dans l'œuvre, par le biais de sa participation symbiotique et sa manœuvre dynamique.

L'expérience du spectateur-promeneur constitue donc une expérience insolite et immersive où il ne cesse d'être balancé et d'osciller entre un monde réel en déambulant dans l'espace et un autre virtuel en suivant les images qui défilent sur l'écran, d'un monde de là et de l'ici et un autre de l'au-delà et enfin un monde perdu et déboussolé entre le visible et l'invisible, entre le présent du *direct* et de l'instantané médiatique. C'est pour cette raison que nous proposons d'étudier dans la section qui suit la dimension temporelle et comment elle peut être perçue dans les approches médiatiques numériques relativement à notre *corpus*.

---

<sup>266</sup> Rahma KHAZAM, *Interview de Janet Cardiff*, Art Press 2, N°15, L'art des sons, Dossier de Presse « Janet Cardiff à l'aubette 1928 », l'Aubette 1928, 14 mai- 2 Juillet 2011.

<sup>267</sup> Oumar KANE, « *Marshall McLuhan et la théorie médiatique : genèse, pertinence et limites d'une contribution contestée* », *tic&société* [En ligne], Vol. 10, N° 1 | 1er semestre 2016, mis en ligne le 06 novembre 2016, consulté le 16 mars 2017. URL : <http://ticetsociete.revues.org/2043>

<sup>268</sup> Disponible sur : <http://cujah.org/past-volumes/volume-ix/essay-8-volume-9/>



**Figure 56:** L'œuvre *Alter Bahnhof Video Walk*

<https://i.ytimg.com/vi/sOkQE7m31Pw/maxresdefault.jpg>

Contrairement aux autres dispositifs artistiques marqués par l'intégration par le numérique qui ne font que nous éloigner du monde extérieur de notre propre monde, l'œuvre de Cardiff et de Muller permet au spectateur de s'ancrer au mieux au milieu spatio-temporel dans lequel nous nous trouvons. En dialoguant avec le spectateur, Cardiff franchit la mémoire intime du spectateur dans un lieu public, éveille ses souvenirs profonds, rapproche le « Soi » du « l'Autre », dans le sens où « Être auprès de l'autre » [Gautier, 2003, p. 165], entre lui présent physiquement et elle (Cardiff) présente virtuellement. L'artiste incite à la fusion, à brouiller les limites, à confondre entre sa voix et la voix intérieure du spectateur. Elle utilise autant la vue que l'ouïe, de façon omniprésente, jusqu'à provoquer la confusion entre les images réelles et les images projetées sur l'écran.

Cette confusion intentionnellement réfléchie imposée au spectateur nous rappelle bien l'œuvre de Peter Campus *Interface* (1972). Lors de cette exposition à laquelle j'ai pu assister dans le cadre de la rétrospective « *Video ergo sum* » organisée par Jeu de Paume à Paris, l'artiste met en scène deux espaces de nature différente : un lieu et un non-lieu ; celui du reflet du spectateur sur la vitre et celui de son image vidéo prise au travers de la vitre projetée sur celle-ci. Un moment de friction, d'hésitation et de perturbation m'a envahi en expérimentant cette œuvre. Je ne savais plus où donner de la tête, quel reflet regarder ? Quelle image croire ? Mon reflet est dédoublé, mon corps est doublé et augmenté. Cet objet d'art avec ses différentes formes d'hybridation m'interpelle, m'intrigue, me transpose dans une

nouvelle dimension spatiale : un non-lieu chevauchant le réel et le virtuel où se joue en temps différé le jeu de l'altérité, (un Moi et un autre...).



**Figure 57:** L'installation vidéo : *Interface de Peter Campus* au Jeu de Paume (Pari, France)

Photo prise par Yosri HARZALLAH, Mars 2017

Quant à l'installation *Metamorphosis*, est une installation qui plonge son spectateur dans une sphère virtuelle dès qu'il touche, par le biais de sa main, son voile semi-transparent. Cette métamorphose du voile induit non seulement à sa déformation mais aussi le déclenchement du processus numérique de par ses systèmes vidéo et audio projecteurs qui transportent son visiteur vers une réalité virtuelle. Et comme le signale Berthoz « Véritable prolongement de la main, de la vision, du sens du toucher, la réalité virtuelle permet aujourd'hui d'allonger le bras de l'opérateur au-delà des routes et des océans<sup>269</sup>. ». Cette réalité virtuelle va lui permettre par le biais *de ses canaux sensori-moteurs*<sup>270</sup> de s'adonner à un environnement simulant la réalité, un environnement fictif et immersif.

Par ailleurs, l'œuvre de Cardiff incite à donner plus d'importance au cadre environnemental que nous abritons, laissant une partie de nous dans cet espace même, une partie de notre mémoire et de notre être laissant libre cours à notre imagination, d'interpréter

<sup>269</sup> Philippe FUCHS, Guillaume MOREAU, *op. cit.*, p. 2.

<sup>270</sup> *Ibid.* p. 41.

et à notre corps de s'exprimer et de se mouvoir privilégiant un mode de pensée réflexif visant à agir empiriquement.

Malgré leur différence sur le plan technologique et leur dissemblance opératoire vis-à-vis de leurs sujets, toutes ces œuvres-installations, se basent sur le même principe de passage, de mouvement et d'*en-transit* induisant à un effet d'instabilité, de dynamique et de friction chez le sujet-spectateur.

Ces études de cas, en vertu d'une bonne compréhension du processus interactif avec l'œuvre sensorielle, nous ouvrent l'accès cognitif et critique à ce genre d'œuvres médiatiques et encouragent à une *culture en transit* vouée à l'ouverture et la dynamisation.

## 2. Entre lutherie numérique et installation numérique

Les gestes les plus infimes sont captés et interprétés par la machine. A partir de là, l'installation répond à sa manière en modulant et pétrissant les matières sonores et visuelles. Le geste du spectateur, son comportement, voire sa présence constituent un facteur influent. Quant à son sens de l'écoute, de la vue et du toucher, ils constituent les instruments avec lesquels le spectateur interagit avec l'œuvre et parcourt l'univers virtuel du numérique.

En distillant la technologie numérique et en impliquant les spectateurs dans leurs œuvres, les deux artistes mettent en relief l'âme poétique, l'âme sensible enfouie aux profondeurs de notre présent perverti de technologie. Ils n'hésitent pas non plus à faire participer tout le corps du spectateur en vue de le faire contribuer dans le processus auctorial et de considérer les parties organiques et sensibles de son propre corps.

D'une exposition à une autre, l'installation interactive « *Metamorph* », exige une surface assez importante (4 mètres de longueur/ 3 mètres de largeur = 12 mètres carrés), une obscurité pour que la lumière pénétrante du vidéo projecteur puisse gagner toute l'attention de son spectateur ; son regard ne se focaliser que sur le voile et sur le miroir. L'œuvre exige aussi une certaine neutralité des parois qui l'entourent pour que les projections du voile puissent se refléter sur les murs et le plafond de l'espace de l'exposition et qu'il n'y ait pas d'autres éléments superflus faussant la lecture des matières visuelles. A l'exposition de *Metamorph* au palais Abdellia de Tunis, l'interprétation de l'œuvre a bien changé, à l'arrière-plan, un miroir lié par des capteurs avec le voile semi-transparent ; La création numérique transcende le réel afin de cibler le corps sensoriel du spectateur par le biais de ses



---

projections imaginaires et son reflet réel entre l'espace physique artistique et l'espace mental, le visiteur ne sait plus où donner de la tête.

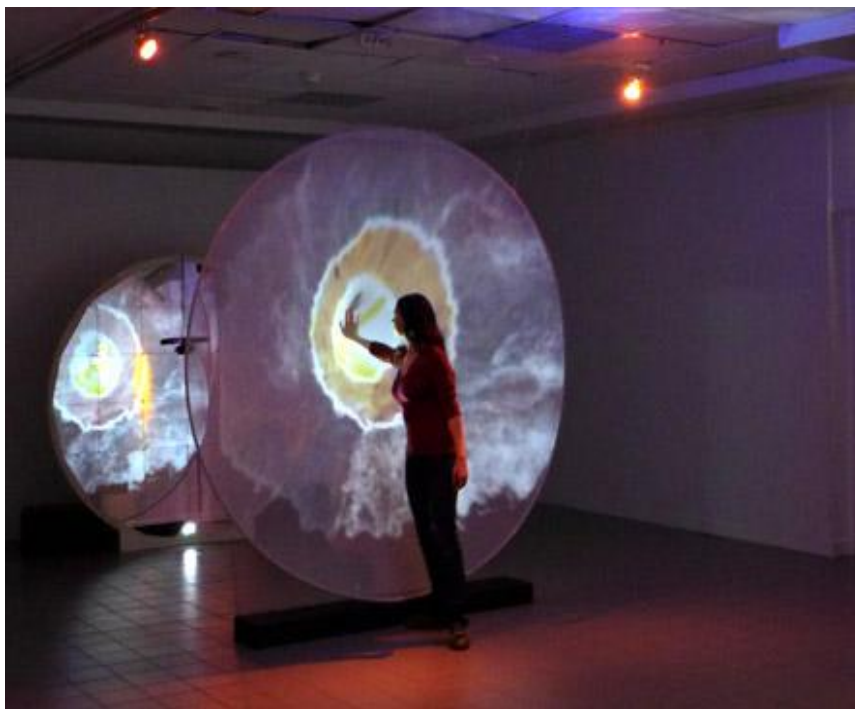
Avec ce genre d'œuvre dynamique le participant entre dans un tourbillon réflexif d'interrogations épineuses autour de sa corporéité, sur le moi réel et le moi virtuel. Le fait de se regarder manipuler le voile et produire de telles images virtuelles le pousserait même à se faire passer pour un artiste, à moins qu'il ne se croie même propriétaire de l'œuvre, l'artiste originel en arrachant l'auctorialité à ses créateurs originels.

La constante oscillation entre le réel (son propre reflet dans le miroir) et la métamorphose (la matière virtuelle qu'il produit par sa main), entre le matériel et l'immatériel, entre la matière et la virtualité, constituent des éléments perturbateurs des ingrédients catalyseurs poussant le participant à se poser les vraies questions.

En effet, pendant un laps de temps le spectateur se désincarne de son propre corps pour aller à l'au-delà, à un monde fantastique imprégné d'illusion et d'allusion à travers des images étrangement fascinantes que troublantes. Quant au son, il va chercher ses sources dans des données scéniques nourri par l'action spectatorielle ; une action qui se détourne et s'improvise, demeure aussi hasardeuse qu'aléatoire.

En vue d'analyser précisément notre *corpus*, nous allons nous entamer une étude comparative afin de découvrir toutes les différences, toutes les contraintes qui peuvent nuire ou pas à la lecture de cette œuvre interactive.

Si nous analysions comparativement deux expositions différentes de la même œuvre interactive *Metamorph* dans deux endroits différents à l'échelle internationale (France-Tunisie), nous décèlerions beaucoup de détails différents. Par exemple, si nous nous appuyons sur son exposition *Empathies* à Labanque : Centre de production et diffusion en arts visuels à Béthune (France, 2017) à laquelle nous sommes allés et que nous nous sommes déjà attardés à analyser minutieusement précédemment, pour la comparer avec son exposition *MAPP'ing ou territoires transcendés* au E-Fest *Digital Arts Festival* au Palais Abdellia à Tunis (Tunisie, 2014) à partir de photos du site officiel de Scenocosme, nous remarquerons plusieurs différences.



**Figure 58:** L'œuvre interactive *Metamorph* (Tunis, Tunisie)

[http://www.scenocosme.com/PDF/metamorph\\_FR.pdf](http://www.scenocosme.com/PDF/metamorph_FR.pdf)



**Figure 59:** *Metamorph* de SCENOCOSME & LYM à Labanque à Béthune (France)

[http://www.scenocosme.com/carnet\\_expositions\\_e.htm](http://www.scenocosme.com/carnet_expositions_e.htm)

À partir de ces deux photos, dans le cadre de l'exposition de *Metamorph* comme nous pouvons le voir au premier coup d'œil, le miroir circulaire posé derrière la voilure circulaire à l'exposition de Labanque a été remplacé par un autre rectangulaire au Palais Abdellia muni d'un support en bois mis à la disposition du voile semi-transparent. Nous pouvons ajouter à cela que le reflet spectatorial accompagné de figures virtuelles qui se projette sur le mur derrière le spectateur au Palais Abdellia, opte peut-être pour une immersion virtuelle totale du spectateur. En reflétant l'image du spectateur agrandie sur la paroi de la salle d'exposition, le spectateur, enveloppé de ces créatures fictionnelles plonge complètement dans le monde fantastique de l'œuvre jouant le jeu d'auteur-créateur en produisant de magnifiques tableaux envoûtants imprégnés de leurre et d'*illusion*<sup>271</sup>. Assurément, l'immersion virtuelle n'extirpe pas le spectateur de son cadre réel, dans lequel il est impliqué mais elle essaye de combiner le réel avec la composante virtuelle en fragmentant son attention entre les deux composantes. Et comme il a été mentionné dans l'article d'Auvray, Linay et O'Regan « Ce que nous appelons classiquement 'immersion' signifie simplement être à un monde d'action et de perception nouveau, rendu possible par un dispositif technique<sup>272</sup>. »

Nous pouvons donc remarquer donc que l'œuvre interactive *Metamorph* s'adapte à l'espace auquel elle est confrontée en essayant tout de même de produire le même effet souhaité, dès le départ, par les artistes et de solliciter les mêmes sens du spectateur-participant. Une caméra 3D est située en face du spectateur afin de capturer son comportement et son agissement et d'analyser nettement les déformations portées sur le tissu. Rapidement, l'image 3D est traitée en temps réel de manière logicielle et les distorsions du voile sont mappées en matrice de données de manière à afficher des effets vidéo sur le voile. Mais outre cet appareillage sophistiqué, Scenocosme vise plutôt l'implication de son spectateur, son interaction avec l'œuvre en essayant de lui offrir les mêmes conditions pour le bon déploiement du processus artistique. Cette adaptation spatiale reste tout aussi valable pour chaque exposition que les deux artistes auraient à monter dans chaque musée ou galerie d'art à l'échelle nationale ou internationale.

Nous pouvons ajouter à cela que cette interface participative, dès son interaction avec le spectateur, se transforme en un dispositif objectif et subjectif à la fois ; objectif par sa

---

<sup>271</sup> Marie-Laure RYAN, *Narrative as Virtual reality, Immersion and Interactivity in Litterature and Electronic Media*, The Johns Hopkins University, 2001, p. 13.

<sup>272</sup> Malika AUVRAY, Charles LENAY, John Kevin O'REGAN, Julien LEVÈVRE, « *Suppléance perceptive, immersion et information proprioceptive* », Aroba@se, vol.1, 2005, p. 94, Disponible sur : [http://nivea.psycho.univ-paris5.fr/manuscripts/Auvray\\_2005\\_Arobase.pdf](http://nivea.psycho.univ-paris5.fr/manuscripts/Auvray_2005_Arobase.pdf)

neutralité laissant l'acteur participer en toute liberté et en toute spontanéité sur le voile semi-transparent en face de lui de manière à ne pas prévoir le résultat final. La réponse spectatorielle garde peu d'importance et elle s'actualise différemment avec chaque nouveau participant. Nous parlons aussi d'un dispositif subjectif à cause de son principe qui est de confronter le spectateur à sa propre image et à une représentation de son propre corps qu'il le regarde dans le miroir pendant qu'il agit sur la tulle. Aussi, ce spect-acteur en appuyant en temps réel sur les différentes zones du voile, éveille les matières visuelles et sonores endormies de l'objet d'art tout en se reflétant sur le miroir placé derrière le voile. Chaque fois, qu'il augmente son appui sur le tissu, le spectateur prend conscience de son nouveau « pouvoir occulte » en « produisant » des sons et des images invraisemblables et prend plaisir à poursuivre encore et encore l'exploration tactile des différentes zones du voile.

Seulement, cette force d'appui diffère d'un spectateur à un autre et la réponse sonore et visuelle varie d'une zone à une autre du même tissu. Différents effets vidéo, diverses sonorités pour chaque spectateur défilent, se calquent et se croisent au service de cette installation performative.

Ainsi, nous pouvons annoncer que l'interactivité et l'acte interactif empirique du spectateur face à l'œuvre artistique constituent le vecteur vers l'herméneutique et l'interprétation non seulement de cet objet esthétique mais aussi de la réalité ambivalente à laquelle il est exposé. Il s'agit d'une réalité illusoire déformée dans laquelle se superposent une réalité virtuelle et une réalité tangible comme nous l'avons mentionné auparavant. Visiblement, « *Metamorph* » se voit en apparence une expérience purement empirique mais elle cache néanmoins une fin philosophique pointue. En d'autres termes, par le recours aux nouvelles technologies, le couple d'artistes traite des formes canoniques improbables comme l'autoportrait spectatorial en interrogeant son image, sa représentation et son statut dans l'univers virtuel qui domine notre présent. Il s'agit alors d'une piste interrogative et d'une expérience intime voire intimiste entre l'homme et son espace, entre l'homme et autrui et entre l'homme et lui-même divulguant diverses formes de confusion et de doute y compris peut-être par rapport à son identité et sa corporéité. Ces deux dernières ne cessent de se perdre de nos jours dans un monde quasi-virtuel si bien qu'on craint qu'elles ne se perdent encore plus dans l'avenir.

---

Mais si nous abordions, l'autre cas d'étude *Alter Bahnhof Video Walk* de Janet Cardiff et George Bures Miller, nous changerions totalement de paradigme vu que dans ce genre d'œuvre spécifique découlant des *Walks* (promenades) de Cardiff (mobilités culturelles contemporaines), le spectateur se déplace -muni d'un *audio-video walk*- d'un système environnemental à un autre, d'un espace-temps<sup>273</sup> à un autre (par le biais d'un matériau culturel qui n'est que l'œuvre d'art dans notre cas).

Attardons-nous d'abord afin de présenter brièvement, cette œuvre typique *in situ* relevant d'un genre nouveau inventé et pratiqué par l'artiste canadienne Janet Cardiff. Le principe de ces œuvres, est de proposer au spectateur une promenade vidéo sous forme de parcours audio dans des lieux variés à partir d'une écoute binaurale. Le dispositif est constitué d'une caméra portable et d'un système d'écoute où est enregistrée la voix de l'artiste guidant le participant par des instructions vocales durant sa visite. La spatialisation construit un contexte scénographique sonore rappelant l'environnement réel. La bande sonore est narrative. « *The Walks* » de Janet Cardiff représentent en effet, un mélange de technologie et de réalité, de passé et de présent, de virtuel et d'actuel, de spectres et d'êtres vivants.

---

<sup>273</sup> Fred FOREST, « *Thématiser l'espace-temps* », Les cahiers du Lerass, Sciences de la société, n°26, IUT Université de Toulouse, Toulouse, 1992.

### III. LE MONDE DES IMAGES DANS LA PRAXIS ET LA *POÏESIS*

« Avec le numérique il va s'agir de réinterroger l'image dans le déjà-là du monde »

Mais en réalité, peut-on critiquer cette image illusoire et artificielle ?

Cette image, que nous permettons de qualifier de trompeuse et fastidieuse entraîne le spectateur dans une réalité autre que la sienne, reflétant une image médiatisée, une image virtualisée. Mais, on ne peut critiquer une image qu'à travers une autre image comme le dit Pierre Bourdieu. Nous critiquons cette image hybride, cette image complexe, mythique et hypothétique qui amène le spectateur vers de nouvelles formes de visibilités chimériques performatives. Et quand nous la critiquons, nous la décortiquons, nous l'idéalisons et nous la jugeons de manière à détruire les carcans, les *a priori* qui pourraient entraver la relation entre l'œuvre et le spectateur, une relation contemporaine médiatique. Lors du processus performatif, le spectateur assiste à son propre reflet, à la faiblesse ravie de son image qui le dépasse, qui le surpasse fusionnant avec l'image de l'œuvre afin d'élucider son mystère et de décrypter ses codes. Dans ce contexte, nous nous référons à ce qu'a affirmé Régis Debray :

« [...] Le problème aujourd'hui n'est nullement la distance spectaculaire, mais les communions englobantes et charnelles du non-spectacle, mais du direct, du *live* et de la « performance ». Le passage du cinéma à la télévision, d'un dispositif de projection domestique, de l'œuvre où l'image cesse d'être un spectacle pour devenir un moment de vie supprimant la différence fondatrice entre le vu et le vécu<sup>274</sup>. »

Ce « moment de vie » dont parle Debray, grâce à son aspect du direct et d'instantané et grâce à la présence corporelle et spectatorielle conserve et garantit le côté intimiste entre elle et son récepteur. Ainsi, de l'interaction avec chaque nouveau spectateur naît l'expérience unique donc naît le spectacle, naît la vie. Nous avons d'un côté, le corps, l'humain, de l'autre l'objet-la machine artistique, dans un cadre spécifique qui nous sert de vecteur nous transportant de la réalité vers le virtuel, rappelons ici ce que dit Gilles Deleuze lorsqu'il parle de la séparation entre la représentation et la réalité qui est vécue comme un frein d'augmentation de liberté, comme une camisole enserrant le mouvement vital.

---

<sup>274</sup> Régis DEBRAY, « À propos du spectacle », in *Le débat*, n° 85, Paris, Gallimard, p. 12.

Mais avant de poursuivre, spéculons sur le terme de la performance qui *est par essence un art éphémère qui laisse peu d'objets derrière lui*, d'après Grégory Chatonsky. Certains historiens de l'art situent l'origine de la performance dans la pratique des rituels ou rites de passages observés depuis l'origine de l'Homme. Par leur caractère souvent démonstratif et communicatif, certaines œuvres interactives et performatives nous révèlent dans leur déploiement un langage théâtral bien prononcé en vue d'une meilleure représentation artistique à l'égard du spectateur. Le temps et l'espace *in situ* sont cependant des composantes essentielles dans ce genre de pratiques, contrairement au théâtre. L'espace *in situ*, l'espace d'exposition est obligatoirement construit de façon à accueillir l'objet d'art, prenant part au processus artistique.

Découle de ce spectacle artistique, une ou des images éphémères et évanescents constituant de l'art-action. De telles situations qui infiltrent le tissu social, font partie des « pratiques relationnelles » où le hasard, l'imprévisible, la dérision, la liberté priment pour un meilleur climat de création et une meilleure esthétique contemporaine. Cet aléatoire est décrit par Bruggen comme « l'esthétique du grandiose » attendant des spectateurs qu'ils sortent de cette expérience avec une meilleure prise de conscience de soi après avoir adopté des postures à résonnances auctoriales émotionnelles actanciennes.

Et d'un point de vue anthropologique, la performance s'est manifestée et définie de différentes manières à travers les cultures et les âges. Selon Richard Martel, l'art performance constitue peut-être la forme artistique la plus ancienne de l'humanité. Une chose semble néanmoins claire : le corps, le temps et l'espace constituent généralement les matériaux de base d'une « performance<sup>275</sup> ». En œuvrant avec ce genre d'objets artistiques, le spectacle performatif fusionne avec la vie, loin de tout contrôle exercé par la raison et le poids de la réalité franchissant « le surréalisme » suivant la définition donnée par André Breton dans son livre Manifeste du surréalisme, désintéressant la pensée, « oubliant le présent de la réalité, optant pour le présent de la surréalité visant à soustraire la pensée de la vie, aussi bien de placer la vie sous l'égide de la pensée ».

*In facto*, nous ne sommes en train de glorifier l'artifice, ni l'objet technologique mais il constitue l'un des meilleurs moyens d'atteindre la surréalité vers un monde ailleurs où l'on s'exprime et où l'on performe « soit verbalement, soit par écrit, soit de toute autre manière, le fonctionnement réel de la pensée. ». A partir de là se dessinent deux chemins de la réalité de son poids concret et celui de la virtualité métaphysique de l'au-delà, la virtualité de l'ailleurs

---

<sup>275</sup> Disponible sur : [https://contemporain.fandom.com/fr/wiki/Art\\_performance](https://contemporain.fandom.com/fr/wiki/Art_performance)

surréaliste l'entre-deux, cet espace médian, le sujet se trouve pris entre deux flux, un flux vital et un autre objet virtualisé, touché par « le syndrome d'immersion » dans un spectacle, en portant à la fois la casquette du metteur en scène du spectateur et celle du scénariste écrivain et créant lui-même son propre texte. Après coup, le participant-acteur principal nourrit ses promesses dissimulées où la disjonction entre son corps et son mental, sa conscience et son inconscience seraient synonymes de séparation et où son enveloppe corporelle s'écarterait par moments de son être, ne devenant que « chair » se mettant en contact avec de l'au-delà pour un laps de temps. Aussitôt, des rapports inédits se tissent entre ces deux éléments qui ne se trouvent plus aussi proches ni aussi fusionnels. La fusion de ces éléments, l'infiltration de l'objet technique, la naissance du spectacle, l'intégration du spectateur, qui est supposé être, autrefois un simple regardeur dans le système de la machine artistique, rallie le pouvoir humain dans le processus interactif qui se sent déshumanisé par cette violence technologique en humanisant en parallèle l'objet artistique. Ce dernier se trouve pratiquer une langue qui n'était pas la sienne, contraint d'interagir avec un humain discutant avec lui, interagissant avec lui, en étant lui-même acteur à son tour dans le processus artistique, communiquant dans le cadre d'une nouvelle relation de proximité, une forme artistique imagée et sonore, une forme performative.

La mise en espace de ce genre d'œuvre et leur scénographie dynamique et quasi-vivante brise l'habitude passive du spectateur et casse son flux ritualiste pour le faire succomber au jeu d'acteurs. Ce jeu de multi-agents harmonieusement établi essaye de reproduire au mieux la réalité empirique « *donnant forme à des mixages de représentation réalistes et d'espaces cognitifs* » offrant une bonne augmentation sensorielle. Le corps, ce vecteur de la perception, revient au centre des recherches, hybridant nos fonctions sensorielles et notamment le canal gestuel qui possède des fonctions épistémiques et ergotiques prenant en charge la perception tactilo-proprio-kinesthésiques » selon les propos de Claude Cadoz dans son livre « Réintroduire les sensations physiques ». Si nous nous essayons de transcrire les dires de Cadoz au cas d'une œuvre interactive, nous remarquerons que lorsqu'un spectateur touche, manipule l'objet artistique, il modifie d'une manière ou d'une autre son caractère physique, affectant sa texture, sa forme initiale ou même sa température. A cause de « la dimension ergotique », et nous nous appuyons sur les conclusions de Cadoz, il existe bien un échange d'énergies entre le(s) spectateur(s) et cet objet artistique sachant que notre rapport au monde et plus précisément à notre objet d'art est basé sur le partage d'informations et de sensations mais aussi l'échange d'énergies par le biais de notre corps et notre canal gestuel.



Quant à la cybernétique, grâce son pouvoir imaginaire fictif, elle garantit assurément cet échange énergétique entre l'œuvre et son participant qui s'échangent des informations, en s'interagissant, de nouvelles énergies traversent le monde virtuel vers le monde réel. A ce sujet, on peut reprendre les propos de Claude Cadoz pour affirmer qu'« Il existe des situations communicationnelles où la dépense d'énergie est nécessaire<sup>276</sup> », *via* ce corps qui n'est qu'une interface avec le monde, qui n'est une « réduction du monde, un microcosme » comme le déclare le philosophe Michel Serres, de manière à s'ouvrir au monde entier, à l'univers tout entier. Nous dépassons le contemplatif, nous franchissons la proximité distanciée pour en arriver à ce que se toucher et à intervenir sur l'objet, au-delà du regard. Transgressant les frontières perceptives du dimensionnel, le sujet-participant agit sur l'objet, manipule cette image tridimensionnelle devenant une « image actée » comme nous l'avions mentionné plus haut, une image à travers laquelle les actes constituent une chaîne d'actes physiologiques, de réactions et de sensations multi-sensorielles nous rappelant aussi le paradigme de l'énaction de Varela « action-réaction » « par l'effet de l'incorporation du geste, de l'action » qui croise le mouvement ou l'action de l'œuvre de façon cyclique et inédite. « C'est une image kinesthésique, une image bordée, pratiquement, par une incarnation non strictement imaginaire<sup>277</sup> ». Parce qu'il s'agit d'un art engageant sciemment le corps et l'esprit, cet « art expérientiel » selon les termes de Alva Noë, cible les fonctions sensori-motrices et proprioceptives du sujet-participant. Allant de pair avec les propos du philosophe chilien, Noë insiste sur le fait qu'il s'agit d'un principe où « *Perception is not something that happens to us, or in us* ». Il explique aussi: « *it is something we do (...) I argue that all perception is touch-like in this way* »<sup>278</sup> et comme l'affirme aussi Merleau-Ponty dans son livre *Phenomenology of perception*: « *The theory of the body is already a theory of perception* ». Il s'agit d'un système artistique mobilisant le corps dans sa multi dimensionnalité physique et psychique.

Le temps est révolu, le spectateur s'octroie désormais le droit d'intervenir et de changer le cours des événements ou du moins des micro-événements pour en représenter une autre, une image qui ressemble à l'intervenant, « *où l'image est une médiation active dans l'accomplissement d'un acte* », selon les termes de Jean-Louis Boissier. Une image, un objet,

---

<sup>276</sup> Claude CADOZ, *Réintroduire les sensations physiques : des interfaces "manuelles" pour montrer, toucher, palper, éprouver... La Recherche : l'actualité des sciences*, société d'éditions scientifiques, 1996, p. 82.

<sup>277</sup> Lev MANOVICH, « *Avant-Garde as Software* », Disponible sur : <http://manovich.net/index.php/projects/avant-garde-as-software>

<sup>278</sup> Alva NOË, *Action in Perception, Representation and mind*, Cambridge Mass, MIT Press, 2004, p. 1.

une « autre-peau » drapée par l'artiste, stimulée par le participant qui n'hésite pas à s'immiscer et à prendre part au système artistique. L'objet artistique devient ainsi le lieu des phénomènes, le lieu des découvertes, de l'intime et du personnel. Il s'agit en effet, d'une expérience riche et intense précédée d'une manœuvre sensible et timide de la part d'un spectateur curieux et intrigué. Seulement, cette expérience personnelle, annexée à soi, est recentrée sur le « je » qui n'est que l'auteur premier de ses actes. Ce « je » instaure les règles ou ses propres règles, ses propres limites témoignant de ses convictions, de son héritage culturel et notamment de son ressenti. L'acteur, l'intervenant déclenche une série de gestes et de réactions vis-à-vis de l'objet qui n'hésite pas à riposter à son tour et à répondre à son déclencheur. Une relation d'interaction, de confrontation voire d'affront apparaît aussitôt entre l'objet d'art et le spectateur qui est d'ores et déjà cantonnée dans une autre forme de relation englobante entre le participant et le lieu.

Le sujet se trouve ainsi complètement impliqué dans le processus artistique et investi dans une mission imposée : poursuivre le travail de l'artiste en créant un nouveau scénario et en offrant une nouvelle fin, un nouvel avenir pour l'œuvre qui est abandonnée par son propre créateur : « l'artiste originel » est à la quête d'un nouveau mythe et d'une nouvelle vérité à atteindre. L'objectif reste le même : de produire des vérités, des réalités et configurer des mondes. Et comme l'explique Gadamer : « Ce qu'on éprouve devant une œuvre d'art et ce qui attire notre attention, c'est bien plutôt son degré de vérité, la mesure dans laquelle on y appréhende quelque chose et on s'y reconnaît soi-même<sup>279</sup>. »

Il ne s'agit nullement d'exclure ni de nier le passé de cette œuvre créé par son créateur originel qu'est l'artiste mais, bien au contraire, il s'agit de continuer sur cette lancée, de bâtir sur l'existant pour rafraîchir son aura obscurcie. L'introduction du terme « aura » dans ce contexte au sens de Walter Benjamin qui le définit comme « manifestation d'un lointain quel que soit sa proximité » dans le sens où : « sentir l'aura d'une chose, c'est lui conférer le pouvoir de lever les yeux. ». Ce double pouvoir du regard ; voir et être vu, ne pas oser voir parce qu'on se croit regardé ; ceci est le pouvoir de la mémoire sur le visuel.

Une conduite, une posture nouvelle que le spectateur adopte de nos jours avec euphorie et jouissance lui permet d'obtenir l'exclusivité du devenir de ces nouvelles espèces qu'on peut appeler œuvres médiatiques contemporaines et celle de leur évolution dans le temps, « ignorant la séparation entre l'émission et la réception, la composition et

---

<sup>279</sup> Disponible sur : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01977221/document>

l'interprétation<sup>280</sup> ». L'artiste ruine toute hiérarchie entre l'œuvre-objet et le spectateur et son geste intervenant. Se mettre sans cesse à l'expérience, essayer, ressayer, expérimenter et tester grâce à la nature curieuse de l'homme, c'est là ce qu'il exige du spectateur. Assoiffé d'aventures expérientielles, il en demande tout le temps davantage à son participant.

L'homme, avide d'expérience, d'expérience artistique et de sensations nouvelles, n'hésite pas à explorer de nouveaux terrains, à prendre de nouveaux chemins et à se jeter au cœur des aventures. Quant au lieu, cet espace cadrant les limites expérientielles, sert de support pour l'objet artistique rendant l'invisible visible et l'impossible possible, suggérant le non-dit, sondant les profondeurs et les secrets de son intervenant, brisant le silence et concrétisant son abstrait sous-jacent franchissant l'impénétrable. Nous ne pouvons pas nous empêcher de voir certaines convergences intimes avec les dires de Chatonsky en lisant ses notes sur l'espace et le temps numériques. *Une telle expérimentation artistique peut ouvrir un espace possible que l'on peut parcourir ou non selon un temps possible défini par notre visée, le temps actualise et l'espace propose et géo-localise.*

À l'intérieur de cet espace réel, apparaît un autre espace artificiel charnel qui suscite autant d'émotions que de sensations que le corps transporte d'un lieu à un autre. Il est tout de même hâtif de conclure que ce transport corporel s'effectue seulement grâce à ce genre d'œuvres performatives engageantes participatives. Et comme disait l'artiste canadien Luc Courchesne lors d'une interview à la Radio canadienne : « une forme de réalité un peu plus engageante que celle qu'on voit à travers l'écran de la télé<sup>281</sup> », l'écran est devenu le nouvel organe de vision. Certes, l'implication et l'intervention spectatorielle, de sa part est évidemment indispensable et nous amène à croire que la nécessité du processus artistique passe par elle. En d'autres termes, pour que l'œuvre fasse œuvre et que l'expérience voie le jour, il faut que tous les éléments soient présents grâce à cet acte et à ce geste tactile atteignant l'hyperesthésie chez l'homme. C'est un état qui ne peut être atteint qu'à travers le corps, le « corps-raccord », le « corps-passeur » des sensations et le siège par excellence du *sensoria* ou du *sensorium*.

« Notre corps est cet étrange objet qui utilise ses propres parties comme symbolique générale du monde par lequel, en conséquence nous pouvons « fréquenter » ce monde, le « comprendre », lui trouver une signification<sup>282</sup> ».

---

<sup>280</sup> Pierre LEVY, *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du Cyberspace*, Edition La découverte, 1997.

<sup>281</sup> Disponible sur : <https://ici.radio-canada.ca/ohdio/balados/6942/gerald-fillion-finance-economie-analyse/521163/art-numerique-valeur-prix-record-encheres>

<sup>282</sup> Maurice MERLEAU-PONTY, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945, p. 271.

## IV. LA CORPORÉITÉ SPECTATORIELLE, VECTEUR MÉDIATEUR

### 1. De la participation à l'implication

La première définition du mot spectateur, quelque peu réductrice, révèle un simple témoin qui n'a pas le choix, il est « celui, celle qui regarde, qui contemple un événement, un incident, le déroulement d'une action dont il est témoin oculaire. » ou « personne de référence regardant un spectacle, observant ou contemplant une œuvre d'art ». Par une simple attention curieuse et passagère, le spectateur endosse cette qualification pour le moindre fait divers. Montaigne va un peu loin dans ses Essais et déclare qu'un spectateur : « est celui qui assiste à une action, par opposition à celui qui la fait<sup>283</sup> ».

La citation précédente nous paraît assez radicale et exagérée car elle nous amène à croire que le monde est divisé entre ceux qui se contentent de regarder tels de vulgaires témoins inactifs et ceux qui agissent tels de vrais participants actifs.

Néanmoins, nous allons prouver quelques lignes plus loin que cette définition n'est plus valable avec l'émergence de nouveaux dispositifs et avec l'intégration de nouvelles technologies qui imposent la participation spectatorielle et l'implication corporelle pour la mise en marche de l'œuvre technologique. Produit de la « révolution numérique », ce genre d'œuvre, aux yeux de Bernard Edelman, met au monde :

« Un nouveau public, un public « post-moderne », animé d'un esprit libertaire et frondeur ; non plus le public « passif » qu'on connaissait jadis, mais un public « actif » qui rêve d'un cyberspace où les œuvres et les idées circuleront librement et donc gratuitement, dans une économie universelle du don. Dans cette perspective, on ne se demande plus si le droit d'auteur doit s'adapter, mais son existence même a encore un sens<sup>284</sup>. »

Dans cette version, le spectateur s'oppose à celui qui agit, c'est un être privé d'action, un amputé du geste, un être « passif ». À première vue, les frontières semblent bien

<sup>283</sup> Michel de MONTAIGNE, *Essais*, II, XXVII, éd. P. Villey et V.-L. Saulnier, p. 696.

<sup>284</sup> Bernard EDELEMAN, *La propriété littéraire et artistique*, Que sais-je ?, Presses Universitaires de France, 2008, p. 113.

étanches et bien délimitées, mais avec l'art technologique, cette catégorie qui compose notre *corpus* d'œuvres « d'art technologique », des œuvres dont le mode d'existence passe nécessairement par l'emploi de l'informatique, le spectateur se transforme en un « acteur » privilégié placé au centre des dispositifs, un destinataire sensible et un participant qu'on cherche à séduire.

L'objet de la transformation du rapport à l'œuvre et le spectateur au sujet de sa participation a été longtemps traité :

« [...] Cette particularité n'est pas née d'une table rase. Elle prolonge une préoccupation qui se manifeste dans l'art dès les années soixante/soixante-dix avec la « participation du spectateur » sous des formes allant du happening à l'art cinétique, en passant par l'art conceptuel lui-même, le body art, l'art dans la rue, l'art technologique, l'art sociologique etc. Pour être encore plus précis, il faudrait évoquer Duchamp qui, dès le début du XX<sup>ème</sup> siècle, considérait déjà que c'était le regardeur qui faisait le tableau<sup>285</sup>. »

D'une définition à l'autre, la position du spectateur nous paraît inconfortable, tiraillée entre deux pôles extrêmes celui du mépris ou celui de l'attention. Son statut vit un perpétuel écartèlement ; tantôt nous critiquons sa prétendue passivité, tantôt nous apprécions sa tonicité et sa vivacité face aux œuvres médiatiques.

Au cours des dernières décennies, l'œuvre ne se contemple plus, elle se consomme dès que les conditions s'en présentent. Ces conditions consistent principalement en une triade artistique, c'est-à-dire : le lieu de représentation, l'œuvre technologique comprenant forcément la présence implicite d'un artiste et, bien évidemment le spectateur qui y incarnera le rôle principal.

Et ceci a bien commencé avec Duchamp en 1920 quand il a invité le public à tourner la manivelle d'une machine avec son œuvre *Rotary Glass Plates* afin de voir les effets miroités qui en résultent. Nous pouvons également rappeler l'œuvre *4.33 minutes de silence* de John Cage qui demande à son public de s'échanger de statuts avec l'œuvre elle-même pendant cette durée pour qu'ils deviennent eux-mêmes « la musique », laissant place aux bruits des gens. D'après Jérôme Glicenstein : « [...] L'œuvre ouverte permettait ainsi au sujet-participant de se voir investi d'une « responsabilité » dont la division traditionnelle des

---

<sup>285</sup> Edmond COUCHOT, Norbert HILLAIRE, *L'art numérique*, Éditions Flammarion, Paris, 2003, p. 103.

rôles l'avait jusque -là déchargé. La frontière entre l'auteur et le spectateur d'une œuvre tendant alors si ce n'est à disparaître- tout au moins à devenir floue<sup>286</sup> ».

Grâce à ces nouvelles formes de médiations interactives, le spectateur passif depuis longtemps esclave du flot médiatique se transforme en un spect-acteur basculant dans une nouvelle sphère, celle de « l'inter-acteur » voire celle de l'auteur, en choisissant lui-même son parcours à l'intérieur de l'œuvre technologique.

Faisons d'abord, un petit détour par l'étymologie du terme « inter-acteur ». Dans ce but, nous faisons appel au registre scientifique car le philosophe de la biologie David Hull, traduit ce terme comme : *entité biologique ou organisme qui interagit en tant qu'ensemble cohérent avec son environnement*<sup>287</sup>.

Revenons à notre jargon technologique interactif et à la notion d'interactivité elle-même. Questionner l'interactivité s'apparente un peu à l'image de la démarche poétique de Francis Ponge quand il propose un retour aux sources de la langue, à partir des définitions du Littré, comme pour retrouver une sorte de virginité perdue des mots et des choses.

« Au milieu de l'énorme étendue et quantité des connaissances acquises par chaque science, du nombre accru des sciences, nous sommes perdus. Le meilleur parti à prendre est donc de considérer toute chose comme inconnue, et de se promener ou de s'étendre sous-bois ou sur l'herbe, et de reprendre tout du début<sup>288</sup>. »

Faisons donc table rase de toute connaissance ambiguë et inspirons-nous de l'attitude prônée par Ponge pour tenter d'approcher la notion d'interactivité, cette notion qui s'égaré aujourd'hui de plus en plus dans le foisonnement technologique. Seulement la meilleure option reste toujours le retour aux sources c'est-à-dire le retour au dictionnaire non pas pour sa neutralité naïve ni son universalité pérenne mais plutôt pour en mesurer les fluctuations.

*« Interactivité n.f. (1982 d'interactif) activité de dialogue entre un individu et une information fournie par une machine. » (Petit Robert 1992)*

---

<sup>286</sup> Jérôme GLICENSTEIN, « La place du sujet dans l'œuvre interactive », Artifices 4 Langages en perspectives, 1996.

<sup>287</sup> David HULL, « Science and selection: essays on biological evolution and the philosophy of science », in Science and Selection, Cambridge, Cambridge University Press, 2001, pp. 13-32.

<sup>288</sup> Francis PONGE, *Introduction au galet*, Prômes, 1948, OCI, p. 204.

S'inscrivant dans une nébuleuse technologique, la définition s'étend pour toucher le champ informatique liant d'autres sphères d'activités se basant principalement sur la communication. Par ce biais, ce mot acquiert une caractéristique spécifique rappelant l'effet de l'élasticité sémantique, surtout quand nous parlons d'art, de télévision, de téléphones, de jeu et de publicité etc.

« *Interactif*,

1) *Se dit des phénomènes qui régissent les uns sur les autres.*

2) *Informatique. Doué d'interactivité ; conversationnel*

3) *Se dit d'un support de communication favorisant un échange avec le public.*

*Émission, exposition, livres interactifs. » (Larousse, 1996).*

Nous pouvons comprendre par-là, que derrière le flou notionnel que porte le mot de l'interactivité, il y a une compensation qui vient pour combler un certain vide, jouant le rôle de maillon entre la nouvelle technologie et le spectateur. Bref, elle s'adresse à l'utilisateur dans une proposition de services. Telle une bulle sémantique à travers laquelle on perçoit usager et artiste « *promoteur technologique* » s'engouffrer avec frénésie et exaltation. On voit alors l'inter-acteur pourvu d'une capacité à transformer la rigidité technique en une interaction fluide susceptible d'embrasser toutes les fluctuations des relations humaines. Il se transforme en un outil de médiation dialogique par excellence, le chaînon indispensable entre la sphère technologique et la sphère sociale.

De cette manière, ce dialogue réciproque fait naître une nouvelle notion, celle d'interface concrétisant le lien homme-machine et ayant pour mission d'effectuer le mouvement de passage entre l'intelligibilité d'un discours (*logos*) et l'empirisme d'une forme accessible aux sens. Nous obtenons dès lors l'information en la saisissant de nos sens, de nos mains, de notre corps à l'aide de pointeurs ou de liens... etc.

L'interactivité met ici en exergue le sens du toucher par rapport aux autres sens, ce n'est plus la vision qui est le plus sollicité des sens. En effet, l'interactivité est une variation des diverses sortes d'expériences tactiles, certaines très subtiles, d'autres beaucoup moins. Prenons l'exemple du trompe-l'œil qui rend le toucher visuel et le tridimensionnel qui rend la vision tactile rétablissant l'expérience tactile sous une forme visuelle.

Revenons à notre exemple qu'est *La Maison sensible* de par sa composante interactive dont elle est particulièrement remarquable. Dans la salle d'exposition, la dimension ludique

---

est clairement présente de manière à « embarquer » le spectateur dans une autre dimension sonore et visuelle.

Certes, il s'agit de simples matériaux visuels et sonores issus du monde réel, mais les deux couples d'artistes contemporains réussissent à attirer le spectateur dans une autre dimension virtuelle caractérisée par un ton ludique hors norme. En effet, dans cette installation, le spectateur est amené à sentir l'espace dans lequel il se trouve, à toucher le meuble et les parois de la pièce. À tout moment, la présence du (es) corps du (es) spectateur(s) reste autant aussi importante que spatialisée. Ainsi, le participant par son intervention artistique rend visible l'invisible en concrétisant une sorte de relation invisible et sensorielle entre son corps et son environnement. Que ce soit *via* le contact, c'est-à-dire en touchant et en effleurant les différentes surfaces murales et mobilières ou que ce soit à travers une simple distance proxémique, le spectateur empathique, essaye de découvrir son environnement d'une manière nouvelle, d'une manière « corporelle » et tactile. Le corps en effet dialogue avec le monde par sa peau, une peau qui est aussi poreuse que protectrice, une peau qui touche et qui se touche. Et comme le dit Le Breton : « Toucher, c'est se toucher dit Merleau-Ponty [...] les choses sont le prolongement de mon corps et mon corps est le prolongement du monde qui m'entoure<sup>289</sup> ». Le sens tactile est donc le sens réciproque par excellence ; nous parlons de la tactilité avec les choses et du contact avec l'autre : objet, espace, corps et air. Mais ce « *retour du bâton* », ces relations invisibles et ces échanges invisibles dont nous parlions tout à l'heure se traduisent en sons et images qui s'intensifient, s'atténuent ou disparaissent complètement selon le comportement des visiteurs. En accueillant cette installation dans cette salle d'exposition, l'espace devient empathique, fragile et abondamment sensible, d'une sensibilité qui ne laisse pas ses visiteurs et ses spect-acteurs indifférents. Bien au contraire, elle les rend plus attentifs à leur relation avec leur propre corps et avec le corps d'autrui, plus attentifs à leurs actes et surtout plus à l'écoute à leur environnement et leur espace.

Si l'on choisit de ne pas toucher les meubles ni les murs de la salle et en présence de visiteur(s) calme(s) et pacifique(s), *La maison sensible* garde toujours son aspect d'interactivité vu que l'objet artistique « en hibernation » diffuse des mélodies calmes et douces et affiche des paysages virtuels révélant des particules lumineuses sensibles au

---

<sup>289</sup> David LE BRETON, *La saveur du monde, Une anthropologie des sens*, Paris, Métailié, 2006, p. 178.



moindre mouvement. Un simple rapprochement proxémique ou une simple contemplation des différentes parois de la salle peut être considérée comme le fait d'avoir senti ou éprouvé l'œuvre mentalement, avoir de l'empathie sans pour autant l'effleurer. La non-participation du spectateur et donc sa non-interaction peut aussi être considérée comme une sorte d'interaction pour la machine numérique. Physiologiquement, le spectateur, face à cette œuvre interactive, se livre à une sorte d'activité sensorimotrice et proprioceptive. En la regardant attentivement, il balaye, avec curiosité, les murs, le sol et le meuble de ses yeux, s'approche de plus en plus en cherchant inlassablement la focale pour comprendre le mécanisme artistique. En plongeant dans cet univers aussi étonnant qu'étrange, le spectateur sollicite ses sens à savoir la vue grâce aux particules hypnotiques, l'ouïe grâce aux résonances mélodieuses, l'*haptique* au moyen d'éventuelles caresses des surfaces mais aussi le sens du mouvement avec ses va et vient. Ainsi, le sujet s'isole du monde réel pour participer à un monde aussi imaginaire que réel tentant d'atteindre *la réduction eidétique*.

Une fois que l'interactivité s'est produite, le sujet entre aussitôt dans une boucle d'actions : une action qui à son tour en amène une autre. Comme on l'a précédemment dit, il s'agit de la boucle rétroactive corpo-centrée « action-perception-action » (APA) basée sur le principe de l'énaction du neurologue et philosophe Varela. Et en sollicitant la sensorialité et la corporéité des spectateurs avec ce genre de dispositifs interactifs, en adoptant la réalité augmentée dite déformée, les effets sensorimoteurs, kinesthésiques et notamment proprioceptifs ne font que s'intensifier incitant à un retour APA.

Face à ce genre d'œuvres interactives, et au moment où le spectateur décide d'agir et de réagir, à toucher et à être touché, il quitte momentanément sa place de spectateur au profit de l'inter-acteur voire du spect-acteur<sup>290</sup>. Sa réception est alors inhibée et suspendue le temps de l'action. Ensuite, l'expérience esthétique se prolonge en renversant le rôle de l'inter-acteur en un spectateur ; il devient spectateur de son action. Si le spectateur a cru pour un moment, qu'il était passé définitivement à la position d'un acteur grâce à son mouvement, il a été malencontreusement leurré, ceci parce que tout simplement, il subit sa propre action sur le monde. C'est une activité complexe, fluctuante et plus ou moins intense selon l'œuvre qui la construit. Ce renversement discret et ce va et vient subtile entre le statut de spectateur et spect-acteur mêlant cause et effet, modifie par conséquent, l'état spectatorial entre passif ou

---

<sup>290</sup> Catherine GUENEAU, *Du spectateur à l'interacteur ?*, Médiamorphoses, num18, Bry-sur-Marne, INA, 2006, Frank Beau, Philippe Dubois, Gérard Leblanc, *Cinéma et dernières technologies*, Paris, Bruxelles, De Boeck, 1998.

actif, contemplateur ou acteur... En se mouvant dans l'espace environnant de l'œuvre, le visiteur ne cesse de combiner contemplation et interfaçage du corps.

En effet, sans cette réciprocité continuelle, la notion de réception esthétique n'existerait pas. Aussitôt qu'il se met en face d'une œuvre, le spectateur se doit de sortir de la peau du visiteur passif afin d'agir sur elle. Et là, l'œuvre se doit de se déclencher et d'infliger un certain impact à son participant qui se sent après coup mené par l'œuvre.

Dans ce tourbillon spectatorial de causes à effets garanti par le phénomène de l'interactivité, nous pouvons prouver indubitablement qu'il y a de nombreuses manières d'être spectateurs : « spectateur de soi, de l'autre, de soi à travers l'autre comme de l'autre à travers soi, comme autant de mises en situation empathiques et réflexives qui assurent certainement la complexité et la richesse de l'expérience esthétique<sup>291</sup> ».

L'utilisateur vit une expérience étique au cours de laquelle jaillissent des aspects inconnus du réel découvrant des mondes imaginés, créant de nouvelles relations au sensible comme à l'intelligible. Cette expérience ne sert pas à se substituer à la vie du spectateur, mais bien au contraire, la prolonge, la nourrit et, jusqu'à un certain point réussit à la transformer. Cette expérience, bien que de courte durée, constitue néanmoins un espace de partage, de rencontre, une source d'altérité. Elle fait également valoir la relation exclusive qui existe entre l'œuvre et son spectateur et place l'interaction au cœur de toute démarche artistique.

Rappelons-le, l'interaction suppose la mutation réciproque des éléments engagés dans l'action établissant de nouveaux liens entre eux vers une forme de relation inédite. Une fois que le spectateur présente l'œuvre, marquant sa disponibilité ; il plonge aussitôt dans l'expérience esthétique pour s'immerger petit à petit et s'égarer autant physiquement que sensoriellement et comme l'a signalé Mikel Dufrenne: « Le sentiment esthétique est profond, parce qu'il nous ressemble et parce qu'il nous ouvre (...) Être profond, pour le regardeur, c'est être disponible<sup>292</sup>. ».

L'œuvre se transforme en un dispositif objectif et subjectif à la fois ; objectif de par sa neutralité laissant l'acteur participer en toute liberté et en toute spontanéité sur le voile semi-transparent en face de lui de manière à ne pas prévoir le résultat final. La réponse spectatorielle garde peu d'importance et elle s'actualise différemment avec chaque nouveau

---

<sup>291</sup> Bruno TRENTINI, *Le devenir spectateur*, À propos d'Espace Pliable Bleu d'Edith Magnan, traduction Ramona Delcea, 2012, p. 2, [consulté le 18 Mai 2016] Disponible sur : [http://www.edithmagnan.com/wp-content/uploads/2011/08/devenir\\_spectateur1.pdf](http://www.edithmagnan.com/wp-content/uploads/2011/08/devenir_spectateur1.pdf)

<sup>292</sup> Mikel DUFRENNE, *Phénoménologie de l'expérience esthétique*, Paris, PUF, 1967, p. 502.

participant. Nous parlons aussi d'un dispositif subjectif de par son principe qui est de confronter le spectateur à sa propre image et à une représentation de son propre corps qu'il regarde dans le miroir pendant qu'il agit sur le tulle. Aussi, ce spect-acteur en appuyant en temps réel sur les différentes zones du voile, éveille les matières visuelles et sonores endormies de l'objet d'art tout en se reflétant sur le miroir placé derrière le voile. Chaque fois, qu'il augmente son appui sur le tissu, le spectateur prend conscience de son nouveau « pouvoir occulte » en « produisant » des sons et des images invraisemblables et prend plaisir à poursuivre encore et encore l'exploration de ses gestes tactiles dans les différentes zones du voile.

Seulement, cette force d'appui diffère d'un spectateur à un autre et la réponse sonore et visuelle varie d'une zone à une autre du même tissu. Différents effets vidéo, diverses sonorités pour chaque spectateur défilent, se calquent et se croisent au service de cette installation performative.

Nous pouvons donc annoncer que l'interactivité et l'acte interactif empirique du spectateur face à l'œuvre artistique constituent le vecteur vers l'herméneutique et l'interprétation non seulement de cet objet esthétique mais aussi de la réalité ambivalente à laquelle il est exposé. Il s'agit d'une réalité illusoire déformée dans laquelle se superposent une réalité virtuelle et une réalité tangible comme nous l'avons mentionné auparavant. Visiblement, *Metamorph* se voit en apparence comme une expérience purement empirique mais elle cache néanmoins une fin philosophique pointue. En d'autres termes, par le recours aux nouvelles technologies, le couple d'artistes traite des formes canoniques improbables comme l'autoportrait spectral en interrogeant son image, sa représentation et son statut dans l'univers virtuel qui domine notre présent. Il s'agit alors d'une piste interrogative et d'une expérience intime voire intimiste entre l'homme et son espace, entre l'homme et autrui et entre l'homme et lui-même révélant diverses formes de confusion et de doute par rapport à son identité et sa corporéité. Ces deux dernières ne cessent de se perdre de nos jours dans un monde quasi-virtuel de telle sorte que l'on craint qu'elles ne se perdent encore plus dans l'avenir.

Qu'il s'agisse d'une installation interactive comme *La maison sensible* ou *Metamorph*, ou d'une œuvre *in situ* comme *Alter Bahnhof Video Walk*, toutes ces œuvres ne font qu'impliquer leur spectateur dans leur processus lui conférant une sorte de responsabilité artistique le libérant de son statut archaïque de simple regardeur vers un corps sentant, un corps perceptif doté d'un pouvoir créateur. Néanmoins, cette auctorialité limitée, offerte pour un certain laps de temps, par l'artiste originel n'est qu'illusoire étant donné que même l'action

spectatorielle reste un élément constitutif de l'œuvre interactive, elle lui appartient inévitablement. En s'engageant dans le processus artistique, il faut que le spect-acteur, corporellement et mentalement, soit à la disposition de l'objet en question : La citation de Merleau-Ponty dans ce contexte est révélatrice : « [...] Car je ne le regarde pas comme on regarde une chose, je ne le fixe pas en son lieu, mon regard erre en lui comme dans les nimbes de l'Être, je vois selon ou avec lui plutôt que je ne le vois<sup>293</sup>. ».

Nous ne nous contentons plus désormais de solliciter le spectateur, de l'exciter sensoriellement ou émotivement mais nous exigeons son implication et sa participation par le biais de la mise en jeu de sa propre expérience de vie, son histoire personnelle et la structure de son affectivité propre. Nous l'engageons même dans un rapport d'altérité et le plaçons du côté de la réactivité. Personne n'aura vécu l'expérience de l'œuvre de la même manière, chacun aura re-scénarisé à sa façon en fonction de sa propre expérience de vie, de *son horizon d'attente* selon l'expression de Jauss.

Seulement si l'interactivité veut tenir ses promesses en matière d'innovation et de renouvellement des formes de participation spectatorielle, elle devra développer et améliorer sa stratégie non plus axée sur un aspect fétichiste technique ni sur un aspect simulateur d'activité mais plutôt sur un puissant principe interactionnel entre l'œuvre et son spectateur. A partir de là, nous pourrions témoigner de l'actualisation à de nouvelles formes relationnelles expérientielles dans l'art technologique.

## 2. Corps spatial, espace du corps

### i. Loin des yeux, près du corps

À l'opposé des objets artistiques classiques et leur simple rapport frontal, le spectateur se trouve dans l'art médiatique contemporain, face à un objet exigeant sa participation pour son achèvement : une participation qui n'est pas seulement visuelle mais toute aussi corporelle impliquant son intellect, son affect et notamment tous ses sens. Afin de démontrer cela, nous pouvons recourir à l'exemple des couples artistiques Scenocomse et LYM : *La Maison Sensible*.

Appelée aussi *La Maison empathique*, l'installation artistique interactive de ces deux couples d'artistes s'avère particulièrement sensible aux comportements de ses visiteurs. En

---

<sup>293</sup> Maurice MERLEAU-PONTY, *L'œil et l'esprit*, Gallimard, 1964, p. 23.

d'autres termes, dans le cas où les spectateurs entrent dans l'espace artistique en douceur, la pièce répond respectueusement en manifestant des particules lumineuses sous forme de paysages audiovisuels, sous formes de matières numériques, fluides organiques, quasi vivantes et malléables. Et dans le cas contraire, c'est-à-dire si les spectateurs se montraient légèrement agressifs avec l'espace, parlaient bruyamment ou faisaient du bruit avec leurs pieds, les particules ancrées sur les murs s'affoleraient et fuiraient par panique. Dorénavant, cette installation dépend de tout membre extérieur accédant à l'espace artistique et chaque corps deviendra une donnée influente et déterminante pour sa progression. À cause de sa sensibilité et de sa fragilité, annoncées dès son appellation, cet objet artistique interactif n'hésite pas à récolter toute donnée existant dans l'espace afin qu'elle évolue et se transforme matériellement en une réaction installatoire auditive et visuelle.

En résumé, nous pouvons donc déduire que cette œuvre est comportementale et pensée en tant qu'un corps vivant empathique, pourvu d'une intelligence émotionnelle qui ne réagit pas seulement aux simples interactions des spectateurs mais aussi selon leurs attitudes, leurs humeurs et leurs ressentiments. Nous osons parler d'empathie, ici, sous un angle phénoménologique, au sens Merleau-Pontien, vu la capacité de cette œuvre à comprendre, sentir et décoder les états émotionnels de ses visiteurs à travers leur posture, leurs gestes et leur langage corporel, en nous référant à une recherche récente sur le concept d'empathie de l'Université de Stanford nous signalant qu'il est *le principal moyen d'acquérir la connaissance d'autres esprits et processus important à étudier par les sciences empiriques*.

Ce concept psychologique dérive de l'allemand « *Einfühlung* » ou « se sentir » désignant notre capacité à nous sentir dans les œuvres artistiques et dans la nature. Robert Vischer fils de Theodor Vischer – ce dernier qui a remarqué vers le milieu du XIX<sup>ème</sup> siècle, les réponses musculaires du spectateur en regardant certains tableaux-, a été le premier à forger et à introduire le terme « *Einfühlung* » dans un sens technique et un champ lexical signifiant le sentiment éprouvé au contact des choses ou des êtres<sup>294</sup>.

En transposant nos recherches sur notre exemple d'analyse, nous remarquons alors que le participant entre en une sorte de bulle empathique avec l'installation, avec l'espace habité, tous deux n'hésitent pas à échanger leurs sentiments : tantôt de l'émerveillement de la

---

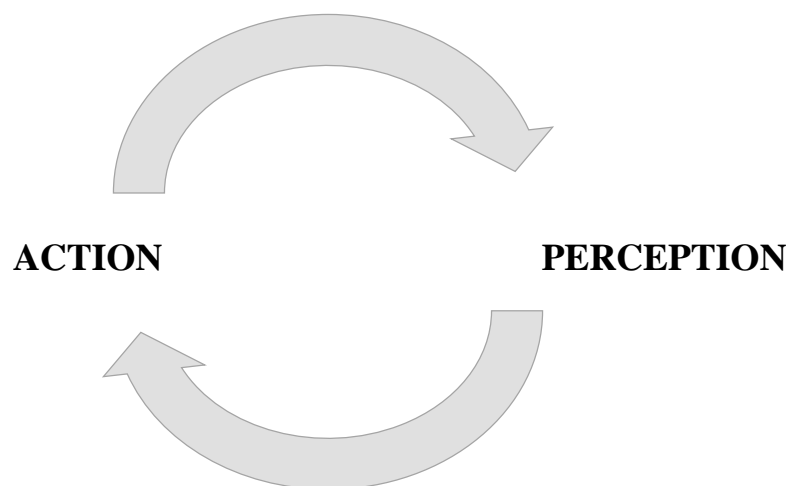
<sup>294</sup> Disponible sur : <https://plato.stanford.edu/entries/empathy/>

« *But in using mainly the verbal form in referring to our ability to feel into various things they do not treat such an ability as a topic that is worthy of sustained philosophical reflection and analysis. Robert Vischer was the first to introduce the term "Einfühlung" in a more technical sense—and in using the substantive form he indicates that it is a worthy object of philosophical analysis—in his "On the Optical Sense of Form: A contribution to Aesthetics" (1873).* » (Traduction personnelle).

stupéfaction de la part de notre visiteur et tantôt de la frayeur et de la peur de la part de notre œuvre dans un maelstrom de sensations intenses et de sentiments inouïs à l'intérieur de cette salle d'exposition vers une quête de confiance de plénitude entre les deux partenaires.

En entrant dans la pièce, le participant perçoit les murs et le mobilier et commence à les toucher comme avec ses mains et comme l'a signalé Edmond Couchot :

« La main est par excellence un organe où la perception et l'action sont t intriqués. Les doigts, la paume, parfois les dos de la main agissent en percevant. La main perçoit (explore, palpe, reconnaît) pour agir et agit (saisit, déplace, déforme pour percevoir). L'action guide la perception qui à son tour guide la perception qui guide l'action... dans une boucle rétroactive action-perception (boucle APA) auto-entretenu. La main prend pour comprendre<sup>295</sup>. »



**Figure 60:** Schéma Action-Perception-Action du neurologue Francisco Varela.

<sup>295</sup> Edmond COUCHOT, *La boucle action-perception-action dans la réception esthétique interactive*, Revue Proteus n°6 : Le spectateur face à l'art interactif, coordinateurs Bruno TRENTINI & Benjamin RIADO, décembre 2013, pp. 27-28.

---

**ii. Le corps spectatorial : du plan au relief, du statique au dynamique**

Au-delà de la boucle (APA) Action-Perception-Action de Varela reliant nos activités motrices et nos activités sensorielles et que nous avons pu définir dans le socle épistémologique, *La Maison Sensible* est une œuvre qui entre en communication, avec son spectateur-participant en dialoguant par télépathie *via* le langage d'empathie, les deux sujets réagissent et interagissent. Nous pouvons même dans ce contexte, nous appuyer sur *la théorie spatiale de l'empathie* d'Alain Berthoz qui suppose *une sortie du corps avec son double pour éprouver la souffrance d'autrui par exemple non pas seulement à la « la troisième personne » mais en se plaçant du point de vue d'autrui*<sup>296</sup>. En d'autres termes, l'empathie constitue un état mental et corporel qui se déploie en se mettant à la place d'autrui simulant la subjectivité d'autrui qui diffère de la sympathie. D'après Berthoz :

« L'empathie consiste à se mettre à la place de l'autre sans forcément éprouver ses émotions, comme lorsque nous anticipons les réactions de quelqu'un ; la sympathie consiste inversement à éprouver les émotions d'autrui sans se mettre nécessairement à sa place, c'est une contagion des émotions, dont le fou rire peut-être considéré comme typique<sup>297</sup>. »

Dans notre cas, l'installation en percevant son visiteur, se met en résonance avec lui. Outre les résonances sensorimotrices qui se déclenchent par la boucle APA, l'empathie que ressent l'œuvre est accompagnée de riches résonances émotionnelles contagieuses passées durant la phase de la réception esthétique. C'est pour cette raison que l'installation perçoit rapidement le danger, sentant préalablement les intentions de son visiteur quand il accède sauvagement à la salle d'exposition. Aussitôt, tout le paysage sonore et lumineux se bouleverse et toutes les particules lumineuses disparaissent. De là, la corporalité spectatorial joue un rôle de traducteur médiateur pour l'installation matérialisant l'état émotionnel de ses visiteurs et amenant l'œuvre sensiblement et fragilement timide à répondre de manière tout aussi ludique que touchante. Tel un animal sauvage effrayé, elle sent la menace, fuit et se cache derrière les murs pendant quelques instants pour se montrer de nouveau après un moment.

---

<sup>296</sup> Alain BERTHOZ, *Le corps en acte*, Presses universitaires de Nancy, dirs. Alain BERTHOZ et Bernard ANDRIEU, Nancy, 2010, p. 14.

<sup>297</sup> Alain BERTHOZ, Gérard JORLAND, dirs, *L'Empathie*, Odile Jacob, Paris, 2004, p. 20.

Cette fuite qui ne peut être expliquée que par l'effet de la mentalisation<sup>298</sup>, l'emprise du stress et la panique vu le contact affectif intense qui relie l'œuvre à son spectateur.

Théorie psychologique approchant l'empathie, la mentalisation<sup>299</sup>, d'après Fonagy et Target concerne un acquis développemental permettant à l'individu de percevoir et de concevoir des états mentaux à partir de son propre comportement et du comportement d'autrui telle une action qui pousse le spectateur en phase initiale à interpréter implicitement et inconsciemment et qui s'exprime par des gestes. Ensuite, le spectateur est incité à interpréter ouvertement et consciemment par des mots clairs ce qu'il ressent et ce qu'il vit sous forme de différents sentiments et sensations [Allen, Fonagy et Bateman, 2008 ; Fonagy, Gergely, Jurist et Target, 2002].



**Figure 61:** « *La Maison sensible* » de SCENOCOSME & LYM

[http://www.scenocosme.com/maison\\_sensible/maison\\_sensible\\_scenocosme4.JPG](http://www.scenocosme.com/maison_sensible/maison_sensible_scenocosme4.JPG)

<sup>298</sup> Disponible sur : <https://plato.stanford.edu/entries/empathy/>

<sup>299</sup> Miguel TERRADAS, Émilie GIRARD, Célia MATTE-GAGNE, "Empathie, biais de mentalisation, comportements pro-sociaux et troubles de comportement chez les enfants d'âge scolaire." *Enfance en difficulté* 3, Université Laurentienne, Novembre 2014, p. 79.

[Consulté le 2 avril 2017], Disponible sur : <https://retro.erudit.org/revue/enfance/2014/v3/n/1028013ar.html?vue=resume&mode=restriction>





**Figure 62:** « *La Maison sensible* » de SCENOCOSME & LYM

[http://www.scenocosme.com/maison\\_sensible/maison\\_sensible\\_scenocosme10.JPG](http://www.scenocosme.com/maison_sensible/maison_sensible_scenocosme10.JPG)

Dans ce contexte d'interactivité corporelle, nous pouvons également nous référer à l'œuvre *Metamorph*y de Scenocosme dans laquelle la valeur symbolique du geste est tout autant déterminante. Plongeons pour quelques instants dans cet univers immersif afin de mieux saisir le processus créatif. En effet, le déroulement du dispositif s'opère en plusieurs étapes. La première et sans doute la plus importante consiste en la rencontre, le premier contact entre l'installation et le spectateur. Après, s'en suit l'instauration du pseudo-dialogue entre les deux partenaires. Enfin, une fois le spectateur impliqué, ayant donné son approbation à un échange avec l'objet d'art, un changement statuaire se met en place. En d'autres termes, le spectateur, l'ancien regardeur passif, devient le co-auteur de l'œuvre pendant un laps de temps précis grâce à sa manipulation corporelle et ses mouvements physiques ; Mais cette temporalité n'est plus prédéfinie, elle dépend de plusieurs facteurs que nous allons essayer d'étudier au fur à mesure que nous avançons dans nos recherches.

## V. L'INTERACTION SENSORIELLE, DE POINT DE VUE ARTISTICO-TECHNIQUE

Durant le moment diégétique de l'expérience interactive, le spectateur se transforme en un « être-entre », selon les mots de Éric Méchoulan : « il n'est pas simplement au milieu de deux instances maintenues dans leur distance, il est au contraire toujours intéressé, c'est-à-dire impliqué dans un rapport d'échanges entre les deux instances<sup>300</sup> ».

Une image, conformément à la loi française relative à la liberté de création, pour dire que « la création artistique est libre » ; cette liberté qui est liée à une sorte d'autonomie où l'image décide de son sort. Elle décide de rester ou de partir, de mouvoir ou de s'arrêter, de changer ou de dialoguer avec son interlocuteur. Face à un tel tableau, le spectateur empathique et observateur adopte une position distanciée pour ne pas être affecté ni se perdre dans la sentimentalité vivant pleinement l'expérience, respectant la relation avec un autre que soi. La confrontation de ces deux êtres qui ne sont que le spectateur et l'image à travers cette expérience unique, permet de transmettre des affects au spectateur qui se trouve envahi par une avalanche de sensations de vertige, d'émerveillement et de peur à la fois.

Attentif à sa propre expérience esthétique, le participant, « l'artiste successeur », se trouve contraint, prêt à agir. Néanmoins, cet agissement diffère d'une œuvre à une autre suivant le degré de liberté que l'artiste original lui accorde. Ceci nous rappelle bien l'idée défendue par la logique binaire de Varela témoignant que toute action spectatorielle est précédée par une cognition-action : le connaître, le percevoir et l'agir. En d'autres termes, en suivant les règles de la cognition et de la phénoménologie, le spectateur associerait sa perception à son action en prenant en compte consciemment sa sensibilité et son vécu subjectif. Une tonalité actancielle de l'espace où se crée une forme d'acceptation que Von Uex Küll emploie pour le couplage entre la perception et l'action. Il s'agit d'une esthétique de « *embodied interaction, involving the dissolution of boundaries between interface and physical actions*<sup>301</sup> ».

D'où découle la combinaison d'un système perceptivo-cognitif et d'un processus subjectif sensible et réflexif. Et comme l'a dit Pierre Lévy :

---

<sup>300</sup> Selon les définitions du Centre de Recherche sur l'Intermédialité, Disponible sur : <http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/>

<sup>301</sup> Dennis DEL FAVERO, Timothy BARKER, *op. cit.* p. 16.

« [...] percevoir à l'ère numérique, ce n'est percevoir des objets nouveaux (...) percevoir à l'ère numérique, c'est être contraint de renégocier l'acte de perception lui-même, au sens où les êtres numériques nous obligent à forger des perceptions nouvelles, c'est-à-dire d'objets pour lesquels nous n'avons aucune habitude perceptive<sup>302</sup>. »

C'est donc une sorte de renégociation perceptive exigeant un travail « phénoménologique » en vue d'apprendre à percevoir une nouvelle catégorie d'étants dont la phénoménalité est inédite et parfois désarmante. A travers cet acte phénoménologique, nous apprenons à percevoir tous ces « étants » numériques « sans surenchère métaphysique ni dérive fantasmagorique ». Et comme le confirme la chercheuse Françoise Lejeune : « Varela dans *Le présent précieux* et Damasio dans *Spinoza avait raison* ont démontré que le dehors (mode sensoriel) et le dedans (mode émotionnel) de la perception sont biologiquement liés et qu'il n'y a pas de perception sans réaction émotionnelle<sup>303</sup> ». Glissement et frottement entre le « dedans » et le « dehors » pour une meilleure échappée et un meilleur retour à soi et avec autrui.

Discuter des paradigmes étudiant le corps spectatorial et ses sensations au moment de sa confrontation avec l'œuvre et celui durant l'expérience à vivre en ayant recours aux neurosciences, demeure l'objectif principal de nos recherches et nos investigations. Seulement, n'oublions pas que l'étude du paradigme du sensible émane d'un contact direct et intime avec l'objet médiatique d'une part et avec son propre corps d'une autre part. Par aura phénoménologique, au sens de Walter Benjamin, c'est-à-dire cette « unicité d'apparition » qui s'offre à notre perception et constitue son degré d'intensité perceptive, de vivacité phénoménale, d'acuité ontophanique, selon les termes de Vial, et d'apparente puissance. L'œuvre engendre un retour à cette aura et à la présence d'une autre hétérogène qui n'est que la perception. « Ceci nous permet de comprendre que dans le champ de l'art contemporain les appels à un retour à la matière « auratique » cachent la plus grande abstraction, mettant en œuvre une esthétique de l'instant, où le sarcophage du musée n'a plus sa place », expliquait Chatonsky.

---

<sup>302</sup> Stéphane VIAL, *Préface de Pierre Lévy, L'être et l'écran : Comment le numérique change la perception*, 2013, pp. 97- 98.

<sup>303</sup> Françoise LEJEUNE, *Corps à corps œuvre-public : approche esthétique d'une installation*, Proteus Cahiers des théories de l'art (la place de l'esthétique en philosophie de l'art, n° 4, 2012, p. 24.

Cependant, il faut faire la distinction entre « le degré d'existence d'une chose en tant que quantum d'être- de son degré d'aura phénoménologique- en tant que quantum de perception ».

Comme nous l'avons prouvé et confirmé auparavant, il y a des œuvres qui affectent et impliquent davantage le corps du spectateur ; cela dépend du degré de l'immersion exigée et le temps du processus immersif. L'implication et la participation du spect-acteur contribue notamment à l'intensité des sensations senties au niveau du corps et l'ampleur des émotions ressenties en aval de l'expérience esthétique.

De sensations grands formats à des sensations légères, le spectateur vit une sorte de déséquilibre sensationnel et émotionnel partant de la perception de l'objet d'art, passant par la phase cognitive jusqu'à arriver à la phase d'agissement. Transporté par le monde virtuel, l'effet d'amorçage sur le spectateur par ces effets numériques « spéciaux », dépend de l'implication et de la participation du spectateur dans le système artistique : se déplacer, la manière de se déplacer à l'intérieur du dispositif artistique, bouger une partie de son corps. Le participant s'implique progressivement dans le système artistique en commençant par son mental passant par sa conscience et finissant par son corps : en d'autres termes le système visuel appelle le système vestibulaire qui à son tour appelle le système tactile avec chaque nouveau passage spectatoriel. De cette manière, le cœur de l'œuvre ou du moins le dispositif artistique garde toujours sa dynamique ; l'âme du projet demeure aussi pure qu'au tout début et le spectateur en rafraîchit continuellement sa créativité.

« Être créatif, c'est ajouter de la vie à la vie<sup>304</sup>. » : proclame un journaliste de la revue Psychologies. Selon lui, elle constitue une valeur largement positive dans le sens où elle illumine notre quotidien sublimant notre vie revitalisant le désert économique de manière à mettre l'individu au cœur du processus. Si on part de cette idée, l'individu contribue de près ou de loin à la phase créative s'octroyant la place de l'artiste originel offrant un nouveau souffle, une nouvelle version et une nouvelle vie à l'œuvre. L'intégration des technologies, ce processus d'hybridation avec le virtuel, ne fait qu'enrichir, étendre les limites du possible mais « ce qui échappe » à cette hybridation, à ce brassage pluridisciplinaire fait qu'enrichir et intensifier l'expérience empirique. Ainsi, le processus artistique revit et ne s'attarde plus à de simple création artistique mais plutôt à une multitude d'expériences infinies échappant au réel, échappant au prévisible et au commun dans une quête de nouvelles aventures insolites et enivrantes. Quand l'art transcende les frontières pour s'immiscer dans le domaine des

---

<sup>304</sup> <https://www.psychologies.com/Therapies/Developpement-personnel/Epanouissement/Articles-et-Dossiers/Devenez-creatif/Etre-creatif-c-est-ajouter-de-la-vie-a-la-vie>

technologies, il s'hybride, il change, il mute, il se transforme, il métisse. Ainsi, Il ressuscite et il revit ou en reprenant les termes de Kaprow, l'art « se co-fond » avec le non-art ou la vie estompant les limites, brouillant les frontières des possibles, atteignant « le nuage des possibles » selon l'expression de Jacques Fontanille.

Ces pratiques limitrophes, ce brassage technologico-artistique ne peut que nourrir, élargir le champ des possibles en se détachant du régime artistique conventionnel et classique, en mettant l'accent sur l'implication et l'intervention spectatorielle. De cette manière, le public est attiré par et vers l'art pour une meilleure démocratisation et un non-élitisme.

### 1. L'œil entend, l'œil touche

Par le biais de ce genre d'objets empiriques performatifs, le sonore peut se manifester autrement que par l'audible se révélant à travers le visible. L'exclusivité du visible de la représentation s'annule. L'image en mouvement se voit, s'entend et se sent.

Performances, installations, œuvres interactives en tout genre, une conjugaison multidisciplinaire et interdisciplinaire, hybridation technologique et une intervention corporelle spectatorielle, constituent des facteurs catalyseurs alimentant l'art de manière générale dans, comme le dit Danto : un « *no man's land* » de l'art. En d'autres termes, l'art transcende et traverse toutes les règles allant d'un médium à un autre, d'une discipline à une autre et d'un domaine à un autre, provoquant l'intellect, intriguant le spectateur, excitant sa curiosité et chatouillant sa sensibilité, stimulant ses sens, perturbant ses habitudes.

Une hybridation, un brassage, un échange s'agit-il d'une pathologie ? ou d'un enrichissement ?

Quand l'hybridation est poussée à son aboutissement ou qu'elle dépasse le seuil de l'art, c'est-à-dire quand l'hybridation sort des limites habituelles et des résultats souhaités et attendus, quand la technologie fait plus que s'immiscer, quand la technologie dénude l'œuvre de son aspect artistique, quand la technologie « dévertèbre » l'objet d'art de sa colonne sensible. L'hybridation devient alors une source de troubles, de confusion face à l'habituel et au classique. Le spectateur ne retrouve plus alors sa place coutumière ; submergé par des opérations et des tâches à exécuter, le participant perd ses repères. Sa subjectivité se trouve troublée, décousue, désorientée voire morcelée et perdue. Ce genre de pratiques artistiques

offre une opportunité à ses intervenants d'adopter le statut de l'artiste originel mais il pousse le spectateur à sortir de sa zone de confort afin d'explorer de nouvelles pistes. Passer la main au spectateur ne signifie en rien l'absence de l'auteur dans le dispositif artistique. Passer la main au spectateur incite le spectateur à dévoiler d'autres vérités cachées en vue de retrouver son propre corps et d'étudier au plus près sa corporéité au milieu de ces dispositifs technologiques.

De là, l'interactivité devient le médium et le symptôme social à travers lesquels, le spectateur fait œuvre et devient l'artiste successeur. Dans ce maelstrom, les pratiques artistiques médiatiques prennent en charge le corps spectatorial en le disposant au centre de la scène artistique pour qu'il expérimente de lui-même, l'œuvre, le temps, l'espace et qu'il expérimente son propre corps par le biais de ces objets intrigants, par le biais de cet acte complexe, d'images, de sons, de stimuli faisant émerger de façon saisissante et ludique l'invisible dans le visible.

Ainsi, les gestes, les mouvements et la mouvance du corps spectatorial crée une forte esthétisation suite à l'impact de ces stimuli extérieurs absorbant, immergeant le spectateur dans cette bulle artistique virtuelle faisant de ces moyens technologiques associés l'objet artistique des moyens fiables afin d'éveiller la sensibilité dormante inhibée par la déambulation, la mouvance, les mouvements et les cheminements. « Le corps est là et plus encore l'œil humain, avec le dispositif que celui qui aide à percevoir, ou que le dispositif au contraire place sous son contrôle, et qui se sait ainsi perçu<sup>305</sup>. », déclare Pierre Lévy à ce propos, dans le livre *L'être et l'écran* :

« Notre être-dans-le monde est lui-même un fait techniquement produit, et notre faculté de percevoir, autrefois confondue avec une procédure naturelle, dépend des appareils du système technique dans lequel nous vivons. La révolution numérique, loin d'être seulement une révolution technologique dans les objets, est avant tout une révolution phénoménologique dans les sujets : elle produit une nouvelle coulée phénoménologique du monde et refonde la capacité des humains à en faire l'expérience<sup>306</sup>. »

---

<sup>305</sup> Harun FAROCKI, *Un dispositif contre les dispositifs*, Disponible sur : [http://norbert-hillaire.com/wp-content/uploads/2019/07/Harun\\_Farocki\\_un\\_dispositif\\_contre\\_les\\_d.pdf](http://norbert-hillaire.com/wp-content/uploads/2019/07/Harun_Farocki_un_dispositif_contre_les_d.pdf)

<sup>306</sup> Stéphane VIAL, *Conclusion De l'aura radicale des choses, L'être et l'écran : Comment le numérique change la perception*, 2013, p. 279.

L'apport, l'intervention du spectateur dans ce genre de processus ne peut être que, en effet, bénéfique pour l'œuvre qui voyage chaque fois dans un monde féérique et poétique. L'œuvre ouverte selon les termes d'Umberto Eco, se ferme avec chaque passage spectatorial. Elle se voit scellée avec une vérité temporaire, par une vérité mensongère corroborée par ses « complices d'effraction », les spectateurs curieux et désireux de se prendre au jeu en s'emparant du statut auctorial. Et comme l'explique le philosophe Jean Grondin :

« L'expérience de vérité ne relève pas pour autant de ma perspective à moi, elle relève avant tout de l'œuvre elle-même qui m'ouvre les yeux sur ce qui est. [...] ce n'est pas l'œuvre qui doit se plier à ma perspective, mais, au contraire, ma perspective qui doit s'amplifier, voire se métamorphoser, en présence de l'œuvre<sup>307</sup>. »

Ils se voient ainsi célébrer dès lors leur nouvelle unité cohérente et homogène qui laisse au spectateur une part de responsabilité et garantit à l'œuvre un nombre infini de lectures.

À partir de là, l'œuvre ne se limite plus à une multitude d'images mais bien plus, l'œuvre se vit, se ressent. Curieux et attisé par cette nouvelle fièvre des « nouvelles images », le spectateur ne se limite plus à un simple regard, à une simple perception mais exerce aussi une forme d'activité à part entière où il la juge esthétiquement.

## 2. Effets de présence dans l'art performatif

« Dans cette attention au jeu momentané des apparences émerge une conscience intuitive de la présence- une conscience d'un ici et maintenant qui comprend également une conscience de mon ici et maintenant... Les sujets de la perception esthétique sont concernés par le fait de sentir leur propre présence lorsqu'ils perçoivent la présence de quelque chose d'autre. Dans la présence sensuelle de l'objet, nous devons être conscients de notre propre présence<sup>308</sup>. »

Martin SEEL, *Aesthetics of appearing*.

<sup>307</sup> Jean GRONDIN, *L'Herméneutique*, Presses universitaires de France, 2006, p. 53.

<sup>308</sup> Martin SEEL, *Aesthetics of appearing*, Stanford University Press, 2005, p. 32: « In this attentiveness to the momentary play of appearances, there emerge an intuitive awareness of presence- an awareness of a here and now that also encompasses an awareness of my here and now... The subjects of aesthetic are concerned with sensing their own presence while perceiving the presence of something else. In the sensuous presence of the object, we become aware of a moment in our own presence. » (traduction personnelle)

Cette citation de Martin Seel, permet d'introduire l'étude du concept d'effets de présence et de ses traits les plus fondamentaux. Ce concept multidisciplinaire, abondamment traité dans les sciences cognitives et l'esthétique convoque, en effet, la notion de corporéité entre le corps physique et virtuel.

Revenons à la citation de Seel, qui convoque notre condition originelle d'immersion dans le monde, une immersion parfaitement pure de point de vue de la subjectivité. Selon lui, la présence constitue le fondement de toute expérience esthétique renvoyant aux différents états de choses ou d'événements existant dans l'environnement d'un être humain. Pour le sujet, la présence crée une relation intime entre l'objet présenté et la conscience de soi.

Qu'elle soit dans un environnement réel ou virtuel, notre présence fait toujours appel au mécanisme de l'attention qui augmente et évolue en relevant un sens de phénoménologie et d'altérité. Ceci induit inévitablement à une rencontre avec l'être-là dans l'ici et maintenant.

Utilisons à présent notre exemple d'œuvre *Bahnhof video walk* afin de mieux comprendre le concept de *présence* qui marque tant les dispositifs performatifs découlant de l'évolution des nouvelles technologies.

Écouteurs dans les oreilles, nous devons attendre qu'une voix nous guide, et surtout, nous devons faire ce qu'elle nous demande de faire, dans une expérience artistique inédite. Non seulement, on évolue dans un lieu sans repère conventionnel, mais, en plus, nous ne devons pas y chercher notre chemin. Il suffit de se laisser flotter, dans un état de réceptivité totale. Il s'agit donc d'une présence fluctuante, une conscience capturée, alternant son attention entre la situation de l'environnement réel, celle de son propre corps et la situation fictive virtuelle de son corps « voyageur imaginaire » dans le mental. Sa conscience oscille entre présence et absence, c'est-à-dire que son corps peut être effectivement présent dans l'espace scénique matériel alors que son esprit lui est absent. Ou inversement, dans le cas où nous changeons de perspective, le corps peut être absent alors que l'esprit lui, marque sa présence dans le monde virtuel. De cet interstice, entre présence et absence, se manifestent les effets de présence insistant sur la condition du corps, que Merleau-Ponty considère comme « *le pivot du monde* » où s'incarne la conscience. Le corps passe alors d'une vision mécaniste relative au XIX<sup>e</sup> siècle à une vision contemporaine intimement liée à la chair et à l'esprit<sup>309</sup>.

---

<sup>309</sup> Maurice MERLEAU-PONTY, *Signes*, Paris, Gallimard, 1960.



Suite aux transformations majeures de l'image du corps à ses effets de présence connus au XX<sup>e</sup> siècle et qui n'ont pas cessé de prendre de l'ampleur au siècle suivant, le corps au *cyberespace*, découvre un monde inédit de leurre et de virtualité. Le corps passe d'un monde physique à un monde virtuel.

Au cours de cette promenade, acteurs de notre propre film, sous la direction du réalisateur-curateur, nous composons sa production avec les émotions ressenties au passage, sur une bande-son composée de musiques, d'ambiances et de cette fameuse voix « divine », sans âge ni connotation sexuelle, qui nous accompagne tout au long de ce périple intérieur de trente minutes. C'est celle de Janet Cardiff, grave et douce, ferme et tendre, on l'accepte d'emblée comme celle d'un visiteur mental. Elle chorégraphie nos déplacements afin de minimiser les interférences avec les autres personnes présentes. Toute la performance nous est totalement dédiée, construite en fonction de nous, vouée à nous, à notre corps. Cette présence émanant du processus de médiatisation, modifie notre rapport au monde. Lombard et Ditton remettent en cause encore une fois la question de la présence :

« Une “illusion de non-médiation” se produit lorsqu'une personne échoue à percevoir ou reconnaître l'existence d'un médium [...] et répond comme il/elle le ferait si le médium n'était pas là [...] ici, “non-médiatisé” est défini comme le fait de faire expérience sans technologie de fabrication humaine<sup>310</sup>. »

Ainsi, nous parlons d'« effet » ou de sentiment de présence né de la performativité technologique. Le terme « effet » désigne ce qui agit et opère en découlant de l'esthétique du paraître. Parallèlement, l'effet de la technologie sur la présence constitue un facteur d'augmentation ou d'amplification comme dans notre cas, la présence de la voix enregistrée de Janet Cardiff d'une part, elle accentue la présence du visiteur et le rassure pour sa présence à l'intérieur du théâtre mobile. Et d'autre part, elle s'identifie par ses fluctuations sonores, malgré l'absence de son corps physique captivant la perception de l'auditeur. Josette Féral l'affirme :

« L'effet de présence est le sentiment qu'a un spectateur que les corps ou les objets offerts à son regard (ou à son oreille) sont bien là, dans le même espace et le même temps que ceux dans lequel il se trouve alors qu'il sait pertinemment qu'ils sont absents<sup>311</sup>. »

<sup>310</sup> Matthew LOMBARD et Theresa DITTON, « *At the heart of it all: The concept of presence* », *Journal of Computer Mediated Communication*, 3(2), 1997: « An « illusion of non-mediation » occurs when a person fails to perceive or acknowledge the existence of a medium [...] « nonmediated » here is defined as experienced without human-made technology », Disponible sur: [<http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html>]

<sup>311</sup> Josette FÉRAL et Edwige PERROT, « De la présence aux effets de présence. Écarts et enjeux », dans Josette Féral (dir.), *Pratiques performatives, Body Remix*, Rennes, PUR, 2012, pp. 11-26.

Subséquentement, le facteur sonore modulé par la technologie joue un rôle puissant dans le jaillissement des effets de présence. Nous nous référons, ici, à l'analyse de *l'oralité* de Walter Jackson Ong qui démontre que *le son a la capacité de se superposer à un espace existant et de le reconfigurer avec de nouvelles données produisant un nouvel espace*<sup>312</sup>. Toute une mise en scène, une histoire est créée par le biais de ce dispositif : il façonne une image virtuelle et la superpose à l'image réelle produisant ainsi une nouvelle réalité qui lui est propre ainsi qu'à son imagination. Par la suite, un subterfuge trompe sa perception et la place aux bords du corps charnel et du corps numérique, dans un environnement faussement immersif. Les *effets de présence* désignent alors une transformation de la présence induite par le dispositif technologique agissant sur la perception du performeur et médiatisant sa corporéité. De cette manière, il se prête volontairement au jeu de la tromperie. Il adhère au leurre en décidant de *suspendre son incrédulité*<sup>313</sup> au profit de la fiction du dispositif artistique, vivant ainsi pleinement le suspense qu'il peut produire. En effet le facteur du suspense détient ici une fonction manifestement importante qui agrmente le parcours du visiteur-promeneur, le laissant dans le doute, l'attente et l'intrigue dans un présent instable. Il se laisse emporter volontairement dans ce champ d'expérience et cet horizon d'attente ignorant ce qu'il va devenir.

Dans ce genre d'aventure, il vit certes une expérience individuelle mais il s'agit d'une solitude purement sensorielle, sondant les profondeurs de notre sensorialité qui nous échappe avec cet univers défunt spirituellement absent, un univers colonisé par la technologie qui s'introduit et se faufile dans tous les domaines nous conduisant à chercher notre propre présence. A la fois fascinantes au niveau des possibilités de travail et dangereuses au niveau de ses répercussions, les nouvelles technologies apparaissent comme une mise en danger du corps qui ne cesse d'exprimer son refus de devenir « *une sorte d'émanation numérique* », selon les termes d'Edmond Couchot, et de divulguer son envie de vivre de nouvelles aventures.

---

<sup>312</sup> Walter Jackson ONG, *Orality and Literacy, The Technologizing of the Word*, Londres /New York, Routledge, 2007.

<sup>313</sup> Samuel Taylor COLLERIDGE, *Biographia literaria or biographical sketches of my literary life and opinions*, 1817. Disponible sur : <https://ronanlebreton.com/suspension-consentie-incredulite/>

**i. Le corps, interface sensorielle épidermique**

Ici, nous ne parlons plus du toucher en tant que fonction sensorielle ni de ses diverses qualités mais en tant que moyen vers un but à atteindre. Afin de mettre en œuvre ce que nous venons de dire et que notre approche soit plus concrète et plus cohérente, nous suggérons d'analyser l'œuvre de *Lights contacts* (2010) qui correspond à notre idée. Il s'agit d'une installation tactile, sonore et lumineuse du duo stéphanois Scenocosme. Le dispositif est constitué d'une boule métallique posée sur une plinthe en bois et surplombée d'un abri léger en forme de parapluie inversé.



**Figure 63 - 64:** *Lights Contacts* de Scenocosme à Labanque à Béthune, France  
Photos personnelles

Le système du dispositif fonctionne selon le principe de la conductivité électrostatique entre les corps. Il représente une installation interactive mettant en œuvre le corps et la peau du spectateur, perceptible à deux personnes ou plus.

Il s'agit d'une mise en scène sensible, tactile, sonore et lumineuse autour de laquelle les corps des spectateurs se transforment en véritables instruments sonores humains. « *A travers cette création, nous désirons de manière poétique, questionner le voyeur sur sa perception de l'autre* », disait le couple d'artistes.

L'installation présente une bille brillante : une première personne pose sa main sur la bille. Tant qu'elle maintient ce contact avec celle-ci, le corps du visiteur reste sensiblement réactif aux contacts d'autres corps vivants. Mais si elle reste seule, on remarque nul effet ne se reproduit. Elle doit forcément inviter une deuxième personne à venir la toucher et le contact doit se faire peau à peau. Chaque contact corporel provoque alors des sonorités variables. Les différentes vibrations sonores, munies de teintes colorées, évoluent ensuite en fonction de la proximité des contacts et des spectateurs.

Les nuages énergétiques des corps deviennent alors musicalement palpables. Cette expérience sensorielle rend audibles et lumineux les contacts énergétiques électrostatiques avec autrui de sorte à dépasser nos contraintes, et les préjugés qui nous empêchent d'aller vers l'autre, et d'offrir un langage délicat et spirituel entre les corps dans une ambiance d'empathie et d'intimité qu'ils soient proches ou étrangers, féminins ou masculins, attirants ou repoussants. Cet espace convivial génère des temps d'échange, de partage et de rencontre, un réceptacle de sentiments nouveaux... des vibrations lumineuses et sonores sensiblement fragiles se déclenchent dès qu'un contact se met en œuvre en fonction de la proximité des corps et leurs contacts. Plusieurs familles de sons sont associées à différentes teintes lumineuses et proposent tout un panel complexe de possibilités, des possibilités qui servent à développer une sensation nouvelle découlant d'une lumière vibrante, instable et fragile liée aux variations énergétiques des êtres humains en vue d'une quête de « *sentirs partagés* ».

Sur un autre plan, par la *présence* des participants, par leur intervention, ils rendent visible l'invisible présent qui n'est que le temps présent. Ceci est assuré grâce aux effets perceptibles comme les fréquences sonores que provoque le contact sur la boule et les fluctuations lumineuses qui se voient sur l'abri sous forme de parapluie couvrant l'espace de représentation (l'installation). Ainsi, nous remarquons que le concept de présence touche de

---

près le concept temps sans se confondre, étant donné que *sa vibration est devenue visible et sa pulsation est devenue audible*<sup>314</sup>.

Cette œuvre de contact et de palpation, ne vise certainement pas uniquement le moment de réceptivité collective ni ce moment de pure empathie et de convivialité, mais bien au-delà de cela, elle use du toucher comme moyen efficient et efficace pour assurer son déclenchement et de son déroulement. Et comme le revendique l'auteure et réalisatrice australienne Cathryn Vasseleu<sup>315</sup> suivant Levinas, on appelle le sens du toucher en le faisant sortir de sa fonction habituelle pour en adopter une autre plus pragmatique : « *toucher comme objectif* ». Les qualités tactiles de l'expérience immersive constituent ici « *un passage membraneux* » à travers lequel les corps des individus communiquent et dialoguent entre eux.

En effet, par le biais de ce sens et des nouvelles technologies, nous pouvons même réaliser une « *augmentation* » du lieu artistique vu qu'il est le seul sens à pouvoir combiner l'intelligible et le palpable dans un seul cadre, à savoir la sensation, le non-agi et l'agi, l'acte. Pour défendre ce que nous venons d'exprimer, nous nous sommes tournés vers les travaux des architectes Bloomer et Moore : « [...] aucun entre sens ne traite aussi directement avec le monde tridimensionnel, ni ne porte autant en lui la possibilité d'altérer l'environnement pendant le processus de perception ; c'est-à-dire qu'aucun sens n'engage le « ressentir » et le « faire » simultanément<sup>316</sup> ».

Et comme nous l'avons mentionné auparavant, le toucher n'est pas localisé dans un seul organe du corps, il possède en effet, des récepteurs sensoriels sur les surfaces externes et internes de la peau. Ceux-ci dépendent des agents stimulateurs dérivant du milieu environnant. Comme le souligne le psychologue américain James. J. Gibson :

« [...] la sensibilité de la peau ne devrait pas être conçue comme une mosaïque de récepteurs, doté chacun de sa qualité locale absolue [...]. Un point sur la peau se compose d'un jeu de différences entre ce point et d'autres points éventuels. [...] Une empreinte dans la peau n'est pas un point. Certaines impressions produisent des sensations que l'on peut recueillir et d'autres, non, mais [...] ce procédé néglige tous

---

<sup>314</sup> Dujka SMOJE, « *L'audible et l'inaudible* », dans MUSIQUES, Une encyclopédie pour le XXI<sup>e</sup> siècle, vol. 1, Musique du XX<sup>e</sup> siècle, Natiez, j.j (dir), Actes Sud-Cité de la musique, 2003, p. 283-322.

<sup>315</sup> Cathryn VASSELEU, « Touch, Digital Technology and the Ticklish », dans Abby Mellick (dir.), *Touch*, Artspace, Woolloomooloo, 1996, pp. 7-12.

<sup>316</sup> Kent C. BLOOMER, Charles W. MOORE, *Body, Memory and Architecture*, Yale University Press, New Haven, 1977, p. 34. Traduit par Carola Moujan.

les vagues fantômes sensoriels qui peuvent être éveillés dans les régions moins efficaces situées entre les points<sup>317</sup>. »

Ainsi, la sensation perçue dans un contexte potentiel diffère inévitablement de celle d'un autre. Elle reste toujours tributaire de l'intensité de stimuli surgis. Nous pouvons même approcher ceci du phénomène « *mélange tactile* » (*touch blend*) qui dit que « Lorsque pression et froid sont appliqués sur des zones adjacentes, la sensation ressentie est celle d'humidité<sup>318</sup>. »

Les stratégies tactiles semblent aussi déterminantes dans le domaine de l'architecture qui illustre le changement de textures et leurs impacts sur la perception oculaire qu'elle soit de l'ordre illusoire ou du plaisir, l'homme et notamment à partir de sens tactile, est toujours en quête de sensations être attiré ou absorbé. Référons-nous encore une fois aux travaux de Bloomer et Moore :

« Les surfaces lisses invitent un contact rapproché, alors que les matériaux râpeux comme le ciment martelé suscitent des mouvements d'un radius plus ample autour des coins et des mouvements plus hésitants et prudents dans les couloirs. Les changements de texture signalent souvent des événements spéciaux et peuvent déclencher une accélération ou un ralentissement<sup>319</sup>. »

Toutefois, qu'il soit architectural ou pas, qu'il soit fait de matériaux ou pas, l'espace en général donne toujours à voir ou embrasser du regard, puisque les images « virtualisées » de par leur pouvoir illusionniste exercent sur la perception *haptique* à leur tour une pulsation tactile grâce aux effets de relief, de son et notamment de lumière. Nous le constatons, l'espace joue un rôle déterminant dans ce genre d'expérience gratifiante.

En guise de conclusion de cette section qui met l'accent sur le corps physique et ses fonctions sensorielles dans l'expérience interactive, nous pouvons déduire que le sens du toucher par ses multiples caractéristiques que nous découvrons chaque jour avec l'émergence des nouvelles technologies reste encore et toujours le plus intrigant et énigmatique des sens. C'est grâce à lui en effet que nous sentons qu'on est là, qu'on est dedans bien qu'hélas nous oublions souvent son rôle capital.

<sup>317</sup> James J. GIBSON, « Le système haptique », dans *Nouvelles de danse : Vu du corps, op. cit.*, pp. 94-120.

<sup>318</sup> Lester E. KRUEGER, « Tactual perception in historical perspective: David Katz's world of touch », W. SCHIFF and E. FOULKE (dir.), *Tactual Perception, a Source book*, Cambridge University Press, New York, 1982, pp.1-54.

<sup>319</sup> Kent C. BLOOMER, Charles W. MOORE, *Body, Memory and Architecture, op. cit.*, p. 71. Traduit par Carola MOUJAN.

Cet oubli ou cette négligence a ses raisons : le sens visuel prédomine sur le toucher et manifeste clairement sa suprématie entraînant un appauvrissement de l'expérience spatiale. Toutefois, Lester Krueger déclare que : « *lorsque vision et toucher entrent en conflit [...], la vision domine le toucher. Si le conflit se prolonge, c'est le toucher [...], et non la vision, qui s'adapte afin de l'éliminer*<sup>320</sup> ». Essayons alors d'élucider ce problème afin de trouver une solution conciliante ces deux fonctions sensorielles et de trouver au final le bon équilibre.

Et comme l'a bien noté Roy Ascott, on ambitionne de vivre dans une ville idéale qui :

« [...] devrait donner à son public l'opportunité de partager, de collaborer, et participer dans l'ensemble des processus d'évolution culturelle... ses infrastructures, comme son architecture, doivent être à la fois intelligentes et intelligibles pour tous, comportant des systèmes qui réagissent à nos stimuli comme nous interagissons entre nous<sup>321</sup>. »

Par l'incorporation de plus en plus fréquente des technologies dans notre vie quotidienne et par l'omniprésence de divers systèmes interactifs, le rapport homme-technologie engendre une révolution anthropologique. Nous laissant inquiets de sa portée, pouvons-nous dire que cette transformation pourrait toucher ou léser notre perception au monde ? Nous nous retrouvons aujourd'hui vivre dans de quasi-cyberspaces qui hybrident et redimensionnent nos corps explorant d'autres effets synesthésiques. Cette *néo-cyberculture* va servir, comme le confirme Derrick de Kerckove<sup>322</sup>, à dresser une nouvelle carte sensorielle, un traitement de synthèses sensorielles différent. Tout se mélange et se brouille, entre réalité et virtualité, naturel et artificiel. À cause de cette mixité, notre environnement se technologise progressivement et l'environnement virtuel de l'œuvre s'humanise et se naturalise.

René Berger, l'un des premiers précurseurs et des défenseurs de l'art-vidéo dès ses premiers balbutiements, va jusqu'à dire « que l'ordinateur, la machine ne cesse de faire des bonds entre notre vie réelle et virtuelle. Il dépasse désormais sa condition d'existence et de fonctionnement pour s'en accaparer de celle de notre conscience<sup>323</sup>. ». Il annonce la naissance

<sup>320</sup> Lester KRUEGER, « Tactual perception in historical perspective: David Katz's world of touch », dans W. Schiff and E. Foulke (dir.), *Tactual Perception, a Sourcebook*, Cambridge University Press, New York, 1982, pp. 1-54.

<sup>321</sup> Roy ASCOTT, « *L'architecture de la cyber perception* », In *Les cinq sens de la création*, Art, Technologie, Sensorialité, Paris, Champ, Vallon, 1996, p. 191.

<sup>322</sup> Derrick DE KERCKHOVE, « *Remapping sensoriale nella realtà virtuale e nelle altre tecnologie ciberattive. Remapping sensoriale nella realtà* », dans Pier Luigi Cappuci, *Il corpo tecnologico*, Bologna, Baskerville, 1994.

<sup>323</sup> René BERGER, « *de l'agora à l'internet* », dans art et nouvelles technologies, l'aventure humaine, savoirs, libertés, pouvoirs, Paris, 1995.

d'une nouvelle informatique soucieuse de notre conscience et à laquelle les artistes s'intéressent de très près ; c'est aussi la naissance d'une ère techno-humaine où la vie est abondamment rehaussée par la technologie.

## ii. Le corps en transe, l'empathie en action

Pour cette section de notre recherche, nous recourir à notre exemple artistique qu'est *La maison sensible* dite aussi « *la maison empathique* » afin de mettre en abyme l'importance de la contribution du corps spectatorial dans ce genre d'œuvre interactive.

Assurément, l'hybridation de ses moyens techniques et l'emploi intelligent de la technologie par ces artistes en transformant l'artifice (la créature de synthèse) en une créature sensible « quasi organique » nous intrigue et nous réjouit beaucoup. Car cette implication corporelle et cet attachement omniprésent et très subtile à la technologie et au monde numérique nous rassure peu ou prou sur notre corporéité qui reste toujours présente et toujours aussi efficace et opérante malgré les dangers qui la menacent avec l'avènement de cette ère numérique. Une sorte de « conversation » non verbale se produit entre les deux interlocuteurs à savoir l'œuvre interactive et le sujet inter-acteur. Dès lors, le corps spectatorial entre en transe avec l'œuvre oubliant toute la scénographie spatiale, ignorant le carcan architectural d'origine pour se fondre et s'immiscer dans un nouveau rôle, un rôle d'acteur-participant qui frôle le meuble et effleure les parois... Les microparticules organiques énigmatiques projetées au mur ne font que l'attirer de plus en plus dans leur univers. Complètement immergé dans ce processus, le spectateur s'embarque dans une quête vers l'inconnu, vers la rencontre d'un nouvel être vivant éperdument sensitif et émotif.

Il s'agit d'une œuvre qui se vit sans médiateur, sans artifice et sans interface. Le corps du spectateur expérimente lui-même l'œuvre, ressent l'œuvre, va vers elle et commence par toucher sa peau murale et mobilière. Ils se parlent, ils se confessent en toute sincérité et franchise de façon à ce qu'une certaine confiance s'installe entre les deux partenaires. Tout se dit par le non-dit, tout passe à travers les gestes et à travers le corps. Une sorte de rencontre magique et un échange sensible s'élabore entre eux. Tout commence à travers le toucher ; la main spectatorielle représente bel et bien le vecteur interactionnel avec cette « chose » vivante. Le public est amené d'une manière ambiguë à réfléchir longuement à sa participation, à son agissement et à son attitude vis à vis de l'objet artistique abolissant la moindre la fausse distance entre eux vu que l'œuvre est sensible à la moindre vibration et au moindre agissement.





**Figure 65:** L'œuvre interactive *La maison sensible*

[http://www.scenocosme.com/maison\\_sensible.htm](http://www.scenocosme.com/maison_sensible.htm)

### **3. La poly-sensorialité excitée : Processus d'immersion en vue de flouer les sens**

Cardiff et Miller, à travers l'installation *Alter Bahnhof Video Walk*, ont pu solliciter toutes les fonctions sensorielles du spectateur ; qu'il s'agisse de la vue *via* les images projetées ou de l'ouïe *via* la voix.

Dans son œuvre *4'33''*, John Cage demande à son public de concentrer son attention et son écoute sur les sons de l'espace environnant. De cette manière, le public acquiert une nouvelle perception auditive de l'espace dans lequel il se trouve lui permettant de percevoir son propre espace sonore par rapport à son milieu contextuel. En recevant ces événements sonores à l'oreille, l'auditeur peut facilement discerner les détails infimes qui s'y manifestent. Par-là, Cage sensibilise les spectateurs à l'espace sonore qu'ils occupent, à être plus à l'écoute de leur cadre spatial en libérant leur sens auditif des nuisances et des bruissements.

A l'opposé de l'expérience de Cage de 1952, Cardiff et Miller, à travers leurs *walks*, exacerbent la sensibilité auditive de leurs spectateurs-promeneurs à travers l'enregistrement audio les incitant à en extraire les détails sonores qu'ils distinguent les noyant dans une situation sensoriellement stimulante. En effet, en se munissant des écouteurs, le promeneur induit intentionnellement son sens auditif en erreur en canalisant son écoute sur ce qu'on lui demande de faire et non sur ce qui se passe autour de lui. Soumise uniquement au temps, son oreille remémore les souvenirs incrustés dans sa mémoire suivant les instructions de la voix de l'interlocuteur. Dès lors, il essaye involontairement de projeter les sons entendus sur les images qu'il est entrain de visualiser dans la gare de Kassel. Un travail de perception auditive hors pair se met aussitôt en place poussant le spectateur à un retour à ses propres sons produits par son corps, à son espace intérieur, à un retour à Soi.

Mis à part cette sensibilisation auditive, le couple d'artistes, n'hésite pas à solliciter le sens visuel de son spectateur. En effet, en projetant la vidéo sur l'objet médiatique, l'œil plus lent que l'oreille, alterne sa perception entre les images qui défilent sur l'*ipod touch* et l'espace environnant qui l'entoure dans un travail acharné de l'œil qui suit tantôt la vidéo et explore tantôt les recoins de la gare.

En somme, cette installation *in situ* constitue un surpassement des forces sensorielles de l'homme-spectateur ; il élargit d'une part son champ visuel en flouant ses sens avec les différents stimuli et élargit d'autre part son champ auditif dans le but de se rapprocher de son corps, de son propre espace intérieur.

En faisant partie de cet univers immergeant, le spectateur a la forte sensation d'être plongé dans une réalité virtuelle, une réalité autre sans pour autant l'être pour de vrai, sans avoir recours au numérique et à ses différentes vertus de la réalité augmentée. Par le biais de ses répliques envoûtantes, sa voix saisissante et ses images trompeuses, Cardiff plonge le spectateur-participant dans un environnement sensible et trompeur.

Si nous convoquons l'exemple artistique de *La Maison Sensible* de Scenocosme, nous sommes face à un spectateur pris au piège de sa vision enveloppante de cet espace illusionniste d'images virtuelles modélisées, de cet espace augmenté. Des images projetées sur les murs se font alors simulacres réalistes. Comme nous l'avons déjà mentionné auparavant le sens visuel est premier chez l'homme-animal. Donc, avec l'emploi du numérique et avec de telles images trompeuses, l'immersion visuelle du spectateur est presque certaine. Assurément, l'œuvre n'implique un grand effort de la part de son spectateur ; une simple introduction dans la pièce et de simples caresses aux mobiliers

suffisent parfois pour que l'installation se déclenche et réagisse. Des simulacres apparaissent dans la salle d'exposition baignant le spectateur dans une sorte de sensation de présence. Peut-être parlons-nous la présence d'un animal, d'un être fantomatique habitant l'espace. Ce n'est plus seulement son sens visuel qui est happé par l'installation, -certes la vue est première pour l'animal-homme- mais plutôt tous ses sens et tout son corps qui sont merveilleusement saisis.

## SYNTHÈSE

Ces œuvres interactives que nous avons essayé de décortiquer soigneusement constituent des moyens sensibles et efficaces qui essaient ardemment de changer notre perception et notre relation au monde. Nous ne voyons plus notre espace de la même manière, nous le sentons désormais. Ce sont des œuvres en perpétuel devenir, dans la mesure où leurs réponses changent selon l'intervention et l'agissement de leur public. Ce sont des objets performatifs adoptant une fonction de miroir nous donnant à réfléchir, à nous interroger sur notre propre image par le biais de cet autoportrait dévoilant l'inquiétant devenir de notre corporéité face à l'art numérique et explorant le processus de révélation du Moi.

Ces œuvres interactives qui constituent notre corpus font aussi en sorte de rapprocher l'être humain de son environnement, de l'amener à être plus attentif à ce qu'il l'entoure, de lui faire tendre l'oreille et ouvrir les yeux sur ce qu'il ne voyait pas. Artistiques certes, elles sont aussi philosophiques portées par un message éminent. Nous parlons d'œuvres qui visent l'âme humaine dans toute sa spiritualité, des œuvres qui rendent l'invisible visible, comme les relations que nous entretenons avec notre espace, qui consolident le fragile et le délicat comme notre rapport au monde et à autrui et qui réunissent l'hybride avec le naturel comme les dispositifs technologique avec l'homme, enfin, des œuvres qui rendent l'artifice organique ; c'est le cas de la *Maison sensible* des couples d'artistes LYM et de Scenocosme qui raniment et vivifient les murs, le meuble et le plancher.

L'immersion et l'infiltration du numérique dans le domaine artistique performatif offre l'occasion au spectateur de balancer entre deux mondes, l'univers réel et un autre imaginaire fictif pendant un laps de temps précis ; le réel par l'espace physique que propose l'objet artistique et le virtuel par le biais du dispositif numérique. On observe alors un mélange entre les deux mondes ; un réel qui se virtualise via les projections virtuelles et un autre virtuel qui se réalise via l'intervention corpo-spectatorielle en temps réel.

Tel un chef d'orchestre ou un compositeur, le spectateur lance le spectacle et, tel un compositeur essaye d'harmoniser les matières sonores et visuelles comme dans le cas de *Maison sensible* et *Metamorphose*.

## CHAPITRE 2 : LE CORPOREL À L'ÉPREUVE DES EXPÉRIENCES PERFORMATIVES

« Un art de 'l'ici-maintenant', auquel l'artiste associe en temps-réel des publics potentiels, qui deviennent actifs, participants et initiateurs<sup>324</sup>. ».

Anne-Marie DUGUET, 1992.

Les questions de la problématique ce sont des questions dont le but est de nous arracher à la banalité et à l'érosion du sens ou des sens au profit d'une imagination féconde et créatrice et d'une nouvelle appréhension du monde.

L'art est une forme d'errance, d'abandon dans le temps -qui ne cesse de nous emporter et de nous devancer. Dans l'art numérique et plus exactement l'art interactif où l'on s'abandonne complètement, a lieu une échappée du corps physique, de notre corporalité matérielle d'où l'on s'absente pour un laps de temps, où l'on s'oublie, où on laisse de côté le soi égotiste en faveur de l'autre. C'est ainsi que s'est installée une *nouvelle emprise du temps à travers le triomphe de la machine*, [Laïdi, 99, p. 12].

La corporalité spectatorielle s'efface-t-elle complètement au milieu de cette tornade artistico-technologique ou continue-t-elle d'exister ?

Sans nul doute, l'empire des nouvelles technologies rend ses produits obsolètes rapidement et l'emprise qu'elle inflige à ses participants est extrêmement intense. Mais, quand nous extrapolons cette emprise dans le domaine artistique, elle nous apporte maints moyens de possibilités de multiplication et d'amplification pour prendre de la hauteur vis-à-vis du monde terne et morose de la routine. « Il faut constamment asservir la technique » selon Christine Taubira, l'ancienne Ministre de la Justice et Garde des Sceaux. Mais qu'est-ce que la technique ?

Si nous référons selon les termes de Pierre Musso : « La technique, appropriation langagière de la manière, devient une modalité cognitive de l'œuvre. En tant qu'elle participe à la création de formes, la technique est un processus morphogénétique qui obéit à des règles<sup>325</sup> ». Faire appel à la science et à la technique dans le domaine artistique a pour conséquence de rapprocher les deux mondes habituellement opposés.

---

<sup>324</sup> Anne-Marie DUGUET, « *Anthologie* », revue virtuelle 2/3, Centre George Pompidou, Juin/Octobre 1992.

<sup>325</sup> Pierre MUSSO, « *L'art de l'ordinathrope* », Art Press, H.S. n°12, 1991. Disponible sur : [https://www.persee.fr/doc/AsPDF/colan\\_0336-1500\\_1995\\_num\\_106\\_1\\_2639.pdf](https://www.persee.fr/doc/AsPDF/colan_0336-1500_1995_num_106_1_2639.pdf)

Nous vivons avec les nouvelles technologies, une période d'immédiateté. Force est de constater qu'à une époque nous étions des médiateurs, de simples vecteurs de médiation mais que nous sommes devenus grâce à l'intégration de la machine technologique dans l'art médiatique de vrais immédiateurs contemporains. Christine Taubira déclare à ce propos : « l'image est une forme d'appropriation de l'imaginaire à la fois individuelle et collective dans l'immédiat ».

La numérisation de l'art par son aspect d'immédiateté change peu ou prou notre rapport au temps, mais aliène-t-elle notre liberté face à ces nouveaux instruments ? Constituerait-elle une forme de « *pharmakon* », terme emprunté ici au philosophe Bernard Stiegler ? Ce terme ambivalent signifiant à la fois remède et poison si l'on dépasse le dosage approprié, si l'on dépasse le seuil ajusté correspondant à la composition « adéquate » au terme de Spinoza, le *pharmakon* devient vénéneux. Néanmoins, le poison peut s'inverser en remède. L'inverse demeure tout aussi possible. Stiegler s'étend précisément sur ce mot, en étudiant les effets d'un tel phénomène sur le corps social car quand une nouvelle acquisition à savoir l'intégration de l'instrument technologique dans l'art peut émaner à de lourdes répercussions. Dans cette forme de tension dialectique, il paraît donc essentiel de garder une relative distance et de déceler suffisamment les risques de manipulation induisant des risques d'addiction, de perte de sensibilité et de créativité dans l'objet artistique. Le spect-acteur pourrait se retrouver dans certains cas, entraîné dans une forme de repli sur soi, de désinvestissement du monde, d'isolement, d'individuation des modes de vie, d'indifférence pour autrui pouvant conduire à une détresse psycho- sociale voire à une perte d'identité.

Et comme l'avise Taubira : « Le numérique, on le considère comme un outil non pas comme une puissance, un outil d'émancipation et non pas d'asservissement. ». Et de là, nous voyons l'art transcendé, « [...] élevé à la dignité de la science, marcha d'un pas plus ferme dans la route qui venait de s'ouvrir<sup>326</sup> ».

Marie José Mondzain déclare : « L'immédiateté est liée à la précipitation. » elle dit aussi « la caractéristique fondamentale de l'image, c'est son immédiateté, sa résistance primitive à la médiation<sup>327</sup>. »

---

<sup>326</sup> Jean-Jacques BARTHÉLEMY, *Voyage du jeune Anarcharsis en Grèce vers le milieu du IV siècle avant l'ère vulgaire*, Tome II, Didier Libraire-Éditeur, Paris, 1843, p. 480.

<sup>327</sup> Marie-José MONDZAIN, *L'image peut-elle tuer ?*, Paris, Bayard, 2002, p. 59.

## I. LE RETOUR DE LA CORPORÉITE, UN MYTHE ?

« *Le sensible est la voie de passage unifiant le corps et l'esprit*<sup>328</sup>. »

*Danis Boris et Didier Austray*

Expérimenter l'art sous un nouvel angle, transformant la prosaïque confrontation du visible à l'invisible. Le spectateur a ainsi droit à un spectacle hallucinogène où l'objet d'art et le spectateur se rivalisent, s'interagissent et communiquent. La frontière s'effrite ou, du moins, une nouvelle frontière labile mobile et poreuse se crée à travers laquelle on ne peut discerner le spectacle de la réalité, on ne peut plus identifier de limites. L'homme et son reflet, l'homme et son avatar naviguent dans une autre réalité transcendentaliste.

Néanmoins, c'est *l'homme réel qui donne consistance à ce monde réel*. Et ce « feuilletage de réalités » selon Chatonsky, *n'est pas sans conséquences sur l'imaginaire artistique : chaque évènement se fragmente en une multiplicité d'interprétations*. Il s'agit en effet, d'un feuilletage qui fait appel à des niveaux symboliques, certaines alphanumériques et d'autres iconographiques se superposant modelant une seule et unique entité. Un corps indubitablement présent mais fuyant le monde réel, le monde physique, pour fouiller dans le monde virtuel.

Et quand nous parlons de présence, nous ne pouvons faire abstraction la mention de la chair humaine ni du coefficient corporel ni d'un quelconque coefficient artistique. Une situation dans laquelle le sujet peut et sent qu'il est ici et ailleurs, l'objet est là et n'est pas là. Notre corps, vecteur de la perception, hybridé par les appareils technologiques, se trouve sollicité et bombardé par les univers virtuels prépondérants et les environnements simulés des régimes audio-visuels issus des nouvelles technologies employées. Des stratagèmes visuels et sonores, simulations théâtrales, affaiblissant cette délimitation et essayant de nous faire douter de l'ici et de l'ailleurs. Toutes ces évocations nous font réfléchir et créent des rapprochements avec la phénoménologie qu'elle soit bergsonienne ou celle de Merleau-Ponty : « Par ailleurs, il est vrai que la vision...<sup>329</sup> ». Tout est question de vision, de mouvement et de mémoire

---

<sup>328</sup> Danis BOIS, Didier AUSTRAY, *Vers l'émergence du paradigme du sensible. Réciprocité 1*, 2007.

<sup>329</sup> Maurice MERLEAU-PONTY, *L'œil et l'esprit*, Paris, Gallimard, coll. « folio/essais », 1964, p. 17.

rappelant les apports de l'analyse Bergsonienne. Le corps étant le cœur du processus artistique : il « est à la fois voyant et visible ». Ceci est le principe de nos spéculations : « voir c'est à voir voyant », « c'est lui et pour lui que tout advient. Il est véritablement dans son environnement, il habite<sup>330</sup> ». Il peut manipuler et déformer les images sur l'écran, nous ne discernons plus de différence entre le contenu et le contenant dans un nouveau milieu, un complexe de vue, de toucher, d'audition et d'action. Merleau-Ponty réclame : « Mon corps est au nombre de choses, (il les tient) en cercle autour de (lui), elles sont incrustées dans sa chair, elles font partie de sa définition pleine et le monde est fait de l'étoffe même du corps<sup>331</sup>. ». Lors du déploiement de l'œuvre, le corps du participant complètement immergé et impliqué dans le processus, sa main avec ses particules et ses atomes pivote, bouge, modèle, touche et caresse. De là, des effets visuels et sonores apparaissent et surgissent, un spectacle imagé apparaît sur le voile, l'écran ou les murs du lieu d'exposition nous rappelant le jeu d'interférence des images de la mémoire : images-souvenirs et images perçues ainsi que l'a bien développé le philosophe Bergson dans son livre « Matière et Mémoire ». Chatonsky déclare que toute mémoire est constituée d'oubli et fonctionne grâce à l'oubli.

Francastel dit que pour « voir un tableau », il faut le regarder longtemps, pendant « des heures- ou des jours », [1970, p. 70]. Que ce soit une œuvre picturale ou interactive, cet objet artistique exige une immersion par son organisme et par son intérieur. Autrement dit, ce type de stimuli fugaces touche les sens, l'oreille interne, le psychique du spectateur.

Un régime de mouvements de liberté et de dignité du corps humain s'élabore aussitôt, de reconnaissance et de réhabilitation de la joie de la sensorialité s'opposant l'immédiateté affolante acéphale dans laquelle le corps se trouve parfois piégé. La joie ce sentiment et cette *façon de faire triompher la vie envers et contre tout*<sup>332</sup> selon les termes de Pierre Bertrand. Ce sentiment crée un nouveau rapport évolutif avec le monde et notre manière d'être-au-monde. Ces appareils technologiques aussi complexes qu'ils soient, agissent au premier abord sur la vision humaine, la vision spectatorielle est un acte mental mais c'est toujours grâce au corps qu'une saisie oculaire est possible ; la vision s'effectue comme l'explique Weissberg par le déplacement corporel dans l'épaisseur d'une durée et elle s'hybride aux autres acquisitions perceptives effectuées simultanément. La réalité virtuelle devient ainsi le nouveau milieu

---

<sup>330</sup> Jean-Louis WEISSBERG, « Virtualités réelles » : une phénoménologie appliquée », in *Chimères. Revue des schizoanalyses*, n° 16, été 1992. p. 44.

<sup>331</sup> Maurice MERLEAU-PONTY, *op. cit.*, p. 19.

<sup>332</sup> Pierre BERTRAND, *Connaissance de soi et vie quotidienne*, Liber, 2003, p. 117.



perceptif outrepassant la vision, le percept et l'intellect du spectateur mettant l'accent sur son action empirique et son ressenti a posteriori. Et comme l'explique Jean-Luc Nancy : « [...] le mode singulier de la présentation d'une limite, c'est que cette limite vienne à être touchée : il faut changer de sens, passer de la vue au tact<sup>333</sup> » ou, ainsi que l'explique aussi Stéphane Vial dans son livre *L'être et l'écran* : « Car exister ou être-au-monde, c'est également savoir apprécier les instants humains, les moments de rencontre avec les faits...<sup>334</sup> ». Et il confirme, ensuite, que « [...] de la même manière, perdurent aujourd'hui des expériences dont l'aura phénoménologique est plus élevée que celles des interfaces<sup>335</sup> ».

En touchant, en manipulant l'objet artistique, le participant sollicite le canal gestuel et selon l'étude de Claude Cadoz, ce canal gestuel outre sa mission sémiotique, il possède une fonction épistémique et ergodique prenant en charge « la perception tactilo-proprio-kinesthésique lui permettant d'apprécier les qualités telles que la température, la forme, la texture, les mouvements ». Quant à la fonction ergodique de ce canal, elle assure non seulement la fonction informationnelle mais aussi énergétique. En d'autres termes, ce canal tactile d'où son changement d'appellation, déforme l'état de la source de l'objet qui le stimule.

Le monde médiatique secrète en effet, des appétits d'un genre nouveau, un appétit sensoriel que l'homme n'hésite pas à nourrir ni à consumer. C'est un monde qui se greffe au monde réel qui entre en compétition avec le temps réel afin d'imposer en temps fictif, transposant un lieu fantasmagorique de rêves éveillés et de souvenirs utopiques. Le temps réel désigne la quasi-simultanéité dans l'émission et la réception. La dimension spatio-temporelle se voit distordue, figée, réduite ou suspendue ? Perdu dans cet entre-milieux, le spectateur essaye de s'imposer vu la multiplicité des espace-temps mentaux tissés dans d'extraordinaires voyages imaginaires psychiques de présence corporelle et d'objets médiatiques. En soumettant l'environnement de l'œuvre à l'intervenant, le temps et l'espace se conjuguent, se croisent, et se joignent. Ainsi, pris dans ce maelstrom, le participant parcourt une trajectoire ou des trajectoires avec des orientations et des directions différentes.

---

<sup>333</sup> Jean-Luc NANCY, *Une pensée finie*, Paris, Éditions Galilé, 1990, p. 179.

<sup>334</sup> Stéphane VIAL, *op. cit.*, 2013, p. 288.

<sup>335</sup> *Ibid.*

Et comme le déclare Weissberg : « Se tenir en contact passe toujours par une médiation<sup>336</sup> » ou ce qu'a dit Grégory Chatonsky : « Ces nouveaux phénomènes vont produire de nouveaux imaginaires et de nouvelles articulations entre l'être-solitaire et l'être-ensemble. ».

Les segments durs ainsi que l'affirme Jean-Louis Weissberg sont représentés par les machines technologiques et les objets artistiques. Quant aux segments « mous », sont représentée par l'idée de l'artiste, sa philosophie et l'effet qu'engendre l'œuvre en question.

Pour ce qui concerne la notion de « réappropriation », au nom d'un souci conceptuel, il s'agira dans ce cadre de repenser l'art dans le sens où le spectateur se réapproprie l'objet d'art : il le sent, il l'expérimente, il le vit, dans son rapport sensible à la réalité virtuelle, à la présence immatérielle, être là sans être là, factuellement, l'invisible qui devient visible à partir d'une pulsion ou d'un élément déclencheur. C'est la position dans laquelle se trouve le spectateur, contraint au partage, à l'ouverture, à l'altérité sortant de son soi solipsiste. Dans ce contexte, Fred Forest explique que quand l'opérateur actant invite : « le public a à se l'approprier », à devenir à son tour un opérateur "actant", au même titre que les autres protagonistes<sup>337</sup> ».

Faisant maintenant quelques pas en avançant sur la scène ou plutôt sur les scènes réelles virtualisées stylisant le réel. Comme le dit Jean-Louis Weissberg : « Le virtuel ne remplace pas le réel, il aide à lui donner sens<sup>338</sup>. »

De cette manière, une intense pulsion se réactive à partir de ce partage, le partage de l'expérience artistique de l'expérience diégétique dans une œuvre, accessible charnelle prête à être impulsée, modulée, manipulée, déclenchée et modelée. C'est une expérience qui incite au retour au social, à l'autre et qui pourra prendre plusieurs formes, des formes nuancées, des formes diverses.

L'espace se transforme alors en un espace prosaïque à désertier au plus vite, dans le cadre d'un art de la réalité. L'œuvre devient une place vacante que chacun voudrait occuper ou du moins investir dans le cadre de l'esthétique relationnelle et l'essence relationnelle entre les l'homme, l'objet d'art et son artiste.

Sa mise en œuvre fructifie, se forge, s'amplifie et s'intensifie pour ne devenir qu'une seule entité, une entité compacte, une entité indélébile afin de connaître au mieux, afin de

---

<sup>336</sup> Jean-Louis WEISSBERG, *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques. Pourquoi nous ne croyons plus la télévision*, Paris, L'Harmattan, Collection 'communication et civilisation', 1999, p. 53.

<sup>337</sup> *Ibid*, p. 98.

<sup>338</sup> Jean-Louis WEISSBERG, *Le compact réel/virtuel*, Cahiers du C.C.I. numéro spécial "Les chemins du virtuel-Simulation informatique et création industrielle", Paris, Ed. Centre Pompidou, p. 17.

creuser dans le moi profond, dans son propre corps secret, dans le relationnel social. Cette forme d'art participatif ne peut qu'inciter l'homme à aller vers son semblable en débattant sur la problématique comme l'explique Bourriaud : « [...] l'accent posé sur les relations externes dans le cadre d'une culture éclectique où l'œuvre d'art fait résistance face au laminoir de la "société du spectacle"<sup>339</sup> ».

Le réseau vital de l'art, après sa transfusion médiatique contemporaine, ne peut qu'attirer plus de monde grâce à sa caractéristique relationnelle. Et comme le déclare Weissberg : « Le monde réel est transfusé dans le monde virtuel et l'âme par homologie<sup>340</sup> ». Cette esthétique relationnelle embarque chaque spectateur dans une aventure expérientielle ; une aventure dans laquelle, par le truchement de l'art, le spectateur expérimente et vit empiriquement et sensoriellement l'œuvre d'art.

Le temps n'est plus le temps des promesses, le temps de l'imagination, le temps des chimères fugaces et éphémères, le temps des utopies illusoires et prometteuses. Cette utopie réaliste que l'art numérique nous permet de vivre à chaque nouvelle expérience immersive où le temps s'arrête, le temps se fige, se fractionne parfois et s'éparpille en miettes, puis s'accélère pour ne former qu'un seul fragment. Un fragment indélébile au cours duquel, le spectateur jouit d'une expérience exclusive et exceptionnelle. Une œuvre qui assemble le visible et l'invisible, dévoile le caché et le dissimilé, accédant à l'inaccessible mettant en scène sa corporalité et son corporéité face au Moi charnel, le moi confiné forçant le spectateur à se poser les bonnes questions à s'interroger vis-à-vis de sa propre image et de son image sociale, comme nous le rappelle l'installation des miroirs de Dan Graham. Ainsi, il voit sa réalité dépouillée de son armature, ses repères intimes déstabilisés ; il est vêtu de chair, englouti dans un maelstrom de sensations nouvelles et insolites, n'arrivant plus à reculer, emprisonné dans cette coquille qui enveloppe son corps et sa peau réduisant l'espace qui se trouve entre l'œuvre et le spectateur. L'être-ensemble devient plus important que d'être seul. Cette rencontre inévitable avec l'œuvre et avec le moi intérieur est censée favoriser le rapprochement social : c'est-à-dire aller vers autrui, sentir l'autre, désirer l'autre, facteur d'union, être un ciment social au service d'une société parfaite de manière à être dans une position d'écoute d'autrui.

---

<sup>339</sup> Nicolas BOURRIAUD, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les Presses du réel, 1998, p. 31.

<sup>340</sup> Jean-Louis WEISSBERG, *Le concept réel/virtuel, introduction aux chemins du virtuel*, Éditions du Centre Georges Pompidou, Paris, 1989 et Téléprésence, Art. Press, n° Spécial Nouvelles technologies, un art sans modèle ? n° 12, 1991.

Ainsi, le dispositif oscille entre œuvre de création et dispositif de socialisation communautaire<sup>341</sup>.

Ces fragments d'œuvres, ou disons, cette œuvre que nous voyons se fragmenter, se morceler, face à un spectateur curieux. Ce dernier n'hésite pas à décortiquer et manipuler l'œuvre numérique pour la comprendre, l'assimiler et lui créer une nouvelle histoire. Il n'hésite pas non plus à lui concevoir une nouvelle réalité rythmée, rythmée par des mouvements, des sons, des sensations inédites et de couleurs changeantes. Bref, il s'agit d'une réalité fluctuante qui ne cesse de changer, d'évoluer et de se transformer.

D'un côté, on a un spectateur-acteur prêt à s'aventurer, de l'autre côté, on a une œuvre prête à être déclenchée dans le cadre d'un espace artistique, une salle d'expériences, des éléments hétérogènes certes mais qui sont liés l'un à l'autre par une quelconque relation, interdisant le repli sur la sphère individualiste et comme le confirme Daniel Buren dans un livre : « À force de descendre dans la rue, l'art peut-il enfin monter ? » : « Bien entendu, je pense que l'autonomie de l'œuvre n'existe jamais (...). Fini, l'isolement de l'œuvre, il faut accepter l'hétérogénéité d'un ensemble<sup>342</sup>. »

Nous voyons donc une image qui se projette de l'œuvre, une image qui se projette sur l'espace, sur le spectateur et une autre image du spectateur qui s'émet de lui - un cortège d'images fantasmagoriques fantomatiques, une cascade en images de synthèse- pour ne former, à la fin, qu'une seule et unique image. Il s'agirait d'une image aussi identique et vraisemblable que possible, essayant de restituer la réalité au plus près possible afin que le spectateur croie vraiment la voir, la vivre et la sentir ; « la caractéristique fondamentale de l'image, c'est son immédiateté, sa résistance primitive à la médiation », [Mondzain, 2002, 59].

---

<sup>341</sup> Fanny GEORGES, *"Poiétique du geste mis en images : de l'ergonomie des dispositifs artistiques."* Interfaces numériques. I. Saleh et D. Regottaz (direction). Paris : Hermès Sciences, Lavoisier, 2007, p. 175.

<sup>342</sup> Daniel BUREN, *A force de descendre dans la rue, l'art peut-il enfin monter ?*, Paris, Edit Sens & Tonka, 1998, pp. 73-74.

## 1. De la corporéité à la corporalité animée

« Car notre imagination n'est propre qu'à se représenter des choses qui tombent sous les sens [...] et comme les bornes de notre imagination sont fort courtes et fort étroites, au lieu que notre esprit n'en a presque point, il y a peu de choses, même corporelles, que nous puissions imaginer, bien que nous soyons capables de les concevoir<sup>343</sup>. »

Nous entamons cette section, par ce passage de Descartes portant sur la corporalité laquelle joue un rôle prépondérant dans le processus interactif d'où l'intérêt de l'étudier scrupuleusement. En nous référant aux paroles de Descartes, nous pouvons comprendre que le cerveau, en utilisant plusieurs sens pour représenter le corps, arrive à fusionner celui-ci et son image. En effet, quand le corps et le « soi » du spectateur s'associent dans l'espace, un conflit se crée entre les différents sens et spécialement entre le visuel, le tactile et l'auditif. Cette illusion créée par le cerveau rend la représentation du corps modulable en développant des dimensions cognitives particulières pour voir *in fine*, percevoir c'est reformuler nos dimensions spatiales voire cosmologiques. Ceci nous permettra *a posteriori* de nous réinscrire perpétuellement dans l'univers à la jonction des univers physique réel et fictif irréel. Cette expérience ayant elle-même une dimension ascensionnelle et initiatique. Expérimenter, c'est vivre l'expérience du monde et comme l'annonce Bénédicte Salthun-Lassalle dans son article *Sortir de son corps sans le quitter* : « Cela montre en outre, que la représentation du corps par le cerveau n'est pas figée : elle est modulable en fonction des informations envoyées par le sens- la vision jouant un rôle primordial<sup>344</sup>. »

Cette activité motrice que le spectateur effectue pour le déploiement de l'œuvre permet un retour au corps, à sa corporéité permet d'être conscient de sa corporéité et de ses fonctions sensorielles. Ce qui était, avant, perçu à vue d'œil, le devient à portée de peau. La peau ne fait plus seulement que saisir, ne se contente plus seulement de se manier. Elle actionne, change le cours des événements, le sort de l'objet artistique. La peau est le médiateur, la peau est le maillon déclencheur. La peau est le canal facilitateur fluidifiant l'énergie entre les deux espaces. Reprenons la phrase révélatrice de Stelarc quand il

---

<sup>343</sup> René DESCARTES, *Œuvres complètes*, sous la direction de Geoffroy Ambroy, Arvensa Éditions, p. 895.

<sup>344</sup> Bénédicte SALTHUN-LASSALLE, *Sortir de son corps sans le quitter*, In « Pour la science », N°360, Octobre 2007.

dit : « *The human body is obsolete* » dans le sens où la relation entre le corps et les technologies est une relation d'amplification énergétique, un espace incertain, indéterminé et ambivalent. Comme le dit Nietzsche, l'être humain représente un pouvoir d'indétermination et de transformation et de métamorphose. Éric Lowen rajoute à cela : « Le rapport que nous entretenons avec notre corps n'est jamais un rapport direct, simple et linéaire, même pour nos sensations somesthésiques<sup>345</sup>. »

En effet, le corps vécu ressent les choses, l'espace dans lequel il se trouve. Il les ressent selon sa vision culturelle et subjective à travers un élément intermédiaire médiateur qui est la corporéité qui est souvent confondue avec la corporalité. Loin de tout trans-humanisme facile ou de tout post-humanisme extravagant, le spectateur face aux interfaces numériques, apprend à cohabiter, à se comporter et à interagir avec elles faisant de lui un être moderne ou du moins s'abandonnant à cette illusion. Désormais, il vit au milieu de ce réseau relationnel à la phénoménologie d'intersubjectivité et d'inter-objectivité tissant des liens entre les différents objets qui l'entourent. Le sujet-participant, affecté, touché et altéré, par son corps physique et psychique reste le propre de toute expérience esthétique. Renaud Barbaras explique : « L'expression primordiale dont le corps est le vecteur annonce l'expression proprement artistique, en retour celle-ci vient éclairer le sens véritable de la corporéité et délivrer le sens natif du monde corrélatif de cette corporéité<sup>346</sup>. »

C'est pour cette raison que nous allons nous attarder dans ce chapitre à nuancer ces deux notions fort semblables et contiguës mais aussi complémentaires conditionnant nos relations avec notre corps.

## 2. Vivre l'expérience avec son corps, une nouvelle relation à construire

Un certain nombre d'œuvres ont joué avec les organes corporels tel un puzzle sensoriel à combiner : dans ce genre d'œuvres, on voit avec ses doigts, on touche avec ses

---

<sup>345</sup> Éric LOWEN, *Corporalité et corporéité de la corporalité à la corporéité*, Conférence à la *Maison de la philosophie* à Toulouse donnée le 16/01/2016, Disponible sur : [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj6-ILZ3qXxAhXCD2MBHZMKBZcQFjACegQIAxAE&url=https%3A%2F%2Faudiotheque.alderan-phil.org%2Findex.php%3Fcontroller%3Dattachment%26id\\_attachment%3D2297&usg=AOvVaw2oJnBLJ9z7OpTKOUDnYVev](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj6-ILZ3qXxAhXCD2MBHZMKBZcQFjACegQIAxAE&url=https%3A%2F%2Faudiotheque.alderan-phil.org%2Findex.php%3Fcontroller%3Dattachment%26id_attachment%3D2297&usg=AOvVaw2oJnBLJ9z7OpTKOUDnYVev)

<sup>346</sup> Renaud BARBARAS, *Vie et intentionnalité. Recherches phénoménologiques*, Paris, Vrin, 2003, p. 202.

yeux et on peut même écouter avec ses mains. Dans ce genre d'œuvres, le corps est disloqué et les sens sont retrouvés et reconquis. « Dans le monde virtuel, le toucher n'existe que dans une réminiscence de notre cerveau et non dans sa réalité de pression sur la peau, qui au-delà de la surface, atteint l'intériorité de notre corps. Le monde virtuel est impalpable<sup>347</sup>. », comme l'explique bien Annick Bureau.

La dimension *haptique*, ce toucher spectatoriel, à l'œuvre, ouvre une brèche relationnelle et comme avec l'objet artistique, une forme de partage de monde, d'un univers à un autre. Jean-Louis Weissberg explique que dans ces conditions, « loin d'éliminer le corps et les sensations physiques dans une supposée fuite en avant de l'abstraction, (...) les réinjecte au centre de l'expérience humaine. » et il rajoute : « Cependant, ce retour du corps dans l'expérience virtuelle s'accompagne d'une redéfinition de la kinesthésie. » Cette néo relation entre les objets et les sujets humains créée par ce nouveau milieu perceptif se renouvelle et se régénère perpétuellement de manière à stimuler et disloquer chaque organe individuellement dans le corps spectatoriel.

La présence partagée de l'œuvre et de l'humain dans un même cadre spatio-temporel faisant appel à la réalité virtuelle incite le spectateur à dépasser son cadre à déclencher son système de sensations ou plus exactement le système des sensations selon les termes de Paul Valéry ou milieu de cette « réalité sensible ». Cette présence perceptive qu'elle soit par le biais de l'image, le son, le mouvement ou le geste spectatoriel marque le temps, réside dans l'espace. Le temps est alors reconstruit et reconfiguré. Au milieu de cet espace féérique, le spectateur ne peut que s'expatrier continuellement, se mouvoir d'un espace à un autre. C'est une image qui évoque des biographies, des messages intimes et personnels, divulgués et collectifs dans le sens du partage d'un même espace, d'émotions, des signes, des couleurs, des sensations, des sons, des odeurs, des sensibilités... mais en même temps, l'œuvre constitue un champ de traduction artistique. En d'autres termes, l'artiste transmet un message, sollicite un ou des sens chez son spectateur, le provoque et le développe. Cette hospitalité artistique est une façon efficiente permettant au spectateur de franchir le pas vers l'art, d'aller vers l'art, de s'en approcher, de l'adopter, de le vivre et de le sentir concrètement.

Néanmoins, cette approche reste tellement téméraire, hasardeuse, vague et incertaine que l'on ne sait où on met les pieds. La valeur esthétique de l'éphémère et du hasard dans ce genre de pratiques artistiques reste aussi séduisante et intrigante. En effet, nous ne pouvons

---

<sup>347</sup>Annick BUREAUD, *Esthétique des arts médiatiques : Interfaces et sensorialité*, Presses de l'Université du Québec, Montréal, 2003, p. 33.

guère garantir ce que véhicule l'œuvre d'art. La splendeur de ses effets sur notre corps est d'une magnificence peu croyable par ce qu'elle subvertit notre corps faisant surgir une forme de sensibilité particulière endormie. Il y a aussi une sorte de dépassement et d'affranchissement des limites corporelles de manière à accepter notre corporalité au milieu des objets techniques. Mais si le corps est le lieu cardinal de la sensorialité, cela veut dire que la corporéité est indispensable pour que nous puissions sentir et ressentir autrui. A partir de là, le corps ne se réduit plus, pour sa part, l'intégralité et l'unité psychophysique, à un rôle passif réceptionnant différents stimuli mais plutôt à un puits artistique, un rôle actif émettant de l'action, du mouvement, de l'animation dans le processus artistique en subvertissant les rôles tantôt celui de l'auteur, tantôt celui de l'objet d'art. Et comme l'explique Jean-Marc Leveratto : « Le corps du spectateur est une réalité biologique et psychologique qui fait partie de la situation artistique<sup>348</sup>. ». Cette subversion subite et subtile ravive les sens, éveille les cellules chez le corps du sujet, dilate les pupilles et excite les papilles et fait accélérer le rythme cardiaque. Selon Ève Berger, la notion du corps sensible est :

« Au sens du corps de l'expérience, du corps considéré comme étant la caisse de résonance de toute expérience, qu'elle soit perceptive, affective, cognitive ou imaginaire. Une caisse de résonance capable tout à la fois de recevoir l'expérience et de la renvoyer au sujet qui la vit, la lui rendant palpable et donc accessible ; capable aussi, par des voies dépassant les outils quotidiens de l'attention à soi, de dévoiler des facettes de l'expérience inapprochables par le retour purement réflexif : subtilités, nuances, états, significations, que l'on ne peut rejoindre que par un rapport perceptif intime avec cette subjectivité corporelle, et qui pourront ensuite nourrir les représentations de significations et de valeurs renouvelées<sup>349</sup>. »

Cet art interactif, par son pouvoir déconcertant et déroutant se détachant des traditions conventionnelles et des entraves classiques, représente parfois un terrain miné de surprises où le corps ne peut ni prévoir ni anticiper ses réactions ni les modalités de ses actions. Loin d'être une doctrine archaïque ni un règne implacable, l'espace artistique devient alors une terre d'accueil, un refuge rassurant. Grâce aux nouvelles technologies, on peut manier l'art d'une manière nouvelle, d'une manière ludique et responsable à la fois : on peut le robotiser, l'humaniser, le chosifier et même le personnifier.

---

<sup>348</sup> Jean-Marc LEVERATTO, *Introduction à l'anthropologie du spectacle*, Paris, *La dispute*, 2006, pp. 182- 183.

<sup>349</sup> Ève BERGER, *La somato-psychopédagogie : Ou comment se former à l'intelligence du corps*, Paris : Point d'Appui, 2006, p. 52.



L'art numérique par son aspect immédiat, rapide et vaporeux réinvente l'art, multiplie les possibilités et renouvelle son interprétation, son herméneutique. Grâce à son appareillage, à son interfaçage, il y a bien un renversement des sens, le détournement du statut classique du spectateur, au sens du détournement de Guy Debord : « Le détournement comme négation et comme prélude<sup>350</sup> » le corps se réapproprie l'œuvre en dénonçant le pouvoir sensoriel c'est-à-dire, le pouvoir de sa chair, de sa perception incluant son écoute, son regard et notamment son odorat vers tout ce qu'elle dégage comme senteur. Sans aucun doute, chaque œuvre, chaque produit artistique qu'il soit numérique ou pictural ou autre, possède sa propre odeur qu'elle soit imprégnée de la fragrance de son créateur ou imprégnée de la senteur des technologies ou qu'elle soit empreinte de l'arôme du numérique.

Dans ce monde des images, dans ce monde sensoriel heuristique, le corps du spectateur n'hésite pas à adopter une posture empirique laissant une part de lui, une part de son ressenti et une part de son vécu. Le bonheur jubilatoire que procure ce genre d'œuvres de par l'engagement et l'implication du participant dans leur déploiement, survient lorsqu'il brise le silence, franchit cette langue muette pour créer son propre langage avec elle, un langage abstrait. Au moment où l'œuvre se déclenche bruyamment, transcendant tous les coins de l'espace afin de se faire voir et se faire entendre et, surtout, de nous voir réagir. Notre corps réagit après coup, se meut, déambule heurte et bouge. Le participant réhabilite alors l'espace de l'œuvre, s'adapte à son nouveau statut auctorial créateur. C'est alors que l'objet artistique devient un moyen d'émancipation, un instrument de communication transversal entre les trois spéculateurs à savoir le spectateur, l'espace et l'artiste. Le lieu artistique devient donc un moyen d'inventivité, de créativité, de polyvalence voire de polysémie ; il s'agit d'un lieu où l'on peut s'installer, interagir, déambuler, se rapprocher ou s'éloigner de la réalité pour un laps de temps bien déterminé. En parlant de la notion de lieu, nous citons ce qu'en dit Bernard Stiegler: « Avoir lieu, ce n'est pas avoir une paternité, une racine, un lieu de naissance certifié dans la terre et le sang, c'est donner lieu au nouveau. Et le nouveau, c'est justement le deuil de la territorialité<sup>351</sup>. »

L'œuvre, cet instrument dominant en apparence est plutôt un moyen d'inclusion et de reconnaissance. En d'autres termes, cet objet artistique sert à inclure son spectateur dans son processus, dans son procédé de manière à l'impliquer et le faire participer, l'introduire dans

---

<sup>350</sup> Guy DEBORD, « *Internationale situationniste* », Numéro 3, Décembre 1959, Disponible sur : <https://debordiana.noblogs.org/2011/08/le-detournement-comme-negation-et-comme-prelude-decembre-1959/>

<sup>351</sup> Bernard STIEGLER, *La technique et le temps*, Galilée, 1996, p. 104.

cette réalité ambivalente, une réalité chimérique et réelle à la fois où le corps est ici et ailleurs. Elle peut aussi être considérée tel un agent de reconnaissance de façon à reconnaître l'effort de son auteur de son intervenant. Il y a, bien évidemment, une sorte d'échange d'énergie entre celui qui émet et celui qui reçoit. Ce lien social qui se constitue entre les différentes parties reflète aussi une sorte d'appartenance, une sorte d'union fusionnelle, synergique et symbiotique autour de laquelle on incite l'homme à aller vers semblable, vers l'autre foisonnant de nouveaux possibles, provoquant de nouveaux événements autour d'un même hôte. Et comme l'a déclaré la philosophe Marie José Mondzain : « tout ce qui arrive fait événement » autour d'éléments, des partenaires entre ceux qui sont reçus et ceux qui reçoivent avec une note de surabondance de dons au regard de ce qui est reçu et de celui qui le reçoit. Ce face à face, cette entrevue représentent-elles néanmoins une sorte de conflit, d'*hostis* ou plutôt une sorte de dialogue, d'échange interactionnel purement anodin ?

Cette conversation intrigante et déroutante pousse certes, son spectateur à lui imposer des faires, à lui faire entendre des sons nouveaux, à lui faire goûter des sensations insolites, à lui faire sentir des odeurs inconnues pour lui. Ainsi, le spectateur se retrouve sous une version d'un non-moi, un non-moi auquel on impose des choses qui se croyait acteur et maître de la situation, et se retrouve sujet face à l'objet-sujet soumis à une opération imposée. Hésitant à continuer cette expérience hasardeuse et ludique, une part en lui hésite à fuir et à se renfermer sur lui-même à retrouver sa subjectivation, à interpeller son intériorité, à s'auto-satisfaire de son propre moi de la façon à la fois narcissique et solipsiste d'auto-complétude et d'auto-jouissance en refusant cette intrusion intense, cette intrusion indésirable et gênante. Ce désir d'aller vers autrui qui nous habite, cette énergie qui nous conduit vers de nouvelles expériences et de nouvelles aventures naissantes. Et lorsque nous parlons de création artistique, nous nous référons aux paroles de la philosophe Marie José Mondzain : « Toute œuvre d'art n'est que la reconduction de l'évènement de la naissance. L'arrivée au monde, l'arrivée de l'autre, un moment d'angoisse, de déstabilisation, de déchirement de soi à l'intérieur de soi, de séparation et voilà que cette séparation m'indique le chemin du lien. »

### **3. Quand le corps est « disloqué », les sens sont « retrouvés »**

Le spectateur sort donc de sa coquille accablante et épuisante, déchire son enveloppe dangereuse et dure afin de se surpasser et de vivre de nouvelles expérimentations sans aucune

amarre en plein océan artistique dans ce condensé sensoriel heuristique afin d'accueillir l'autre, d'accueillir le différent tout en ayant cette frayeur intelligible et soluble : c'est-à-dire accueillir l'autre, tout en restant loyal à l'égard de soi-même, accepter autrui, accepter les autres une cadence commune, pour la passer, pour accélérer la dynamique des choses. Être radical certes mais tout en étant ensemble en s'inscrivant dans la même voie, dans le même chemin : « tout, tout de suite au détriment des autres. », disait Platon.

En parlant de l'image et la question du regard, le philosophe dit : « Il faut s'en tenir au regard pour dire ce que nous voyons, il faut parler de ce que nous voyons car chacun de nous voit avec son histoire, son moment, sa biographie, sa sensibilité, son désespoir, sa joie, son triomphe, sa situation de classe. Alors, nous voyons ensemble. Ce nous est à construire. » Le travail de Jean-Toussaint Desanti exprime son interrogation : « Comment peut-on arriver en nous voyant ? ». Apprendre à exprimer ce que nous voyons, ce que nous ressentons est l'emblème de notre époque. Trouver les termes adéquats pour chaque ressenti, se munir du bon vocabulaire qui nous permet de traduire nos joies, nos plaisirs, nos douleurs, nos peurs, nos angoisses. Comment apprendre à construire et traduire ce regard ?

Il s'agit, en effet, d'une posture critique donnant à chacun la possibilité de se construire en étant à la fois sujet de la joie et sujet du jugement. Critiquer désigne une situation de crise et la convocation en nous est fondamentale qui est la construction subjective de notre discours, de notre vision, de notre prisme et de ce que nous donne à voir et à entendre, ce que nous donne à penser. Seulement, ce n'est en aucun cas autrui qui nous identifie ou qui nous définit ou qui nous dit ce que nous sommes, ce ne se sont aucunement nos origines qui nous représentent pour nous imposer « cette identité ». Bien au contraire, notre « identité » nous la construisons, nous la développons, elle évolue au fil du temps en prenant conscience de chaque évènement qui traverse notre vie, perçu comme tel.

Elle sert à nous libérer des chaînes, à lutter contre les stéréotypes à travers un prisme, de manière à éviter d'être catalogué. Œuvrons à nous dés-identifier, à nous libérer, à contrer ce comportement et ce regard d'apriori préconçu. Il s'agit *in fine*, d'une position de résistance à l'encontre du différent en adoptant une posture consciente responsable, réfléchie et en cherchant des repères auxquels s'accrocher le long de notre chemin.

Une question se pose donc : l'art numérique interactif émancipe-t-il ou aliène-t-il ? Le -t-on comme une belle prison ou comme une liberté effrayante ?

## II. LA CORPORÉITÉ SPECTATORIELLE, VECTEUR MÉDIATEUR

### 1. Notre corporalité, cette belle inconnue

Qu'est-ce que la corporalité ? Qu'est-ce que le corps ?

Le corps, est un objet mystérieux dont le terme est assez redondant dans notre récit. Je vous propose donc une exploration du corps de point de vue philosophique et peut-être les prémisses d'une interprétation autre sur lui. Mais pour commencer revenons à sa définition.

Lorsqu'on essaye de le définir, on s'aperçoit d'une chose ; c'est qu'il n'y pas de vie sans corps. C'est dans et avec son corps que chacun de nous est né, a vécu et meurt. C'est à travers et dans le corps qu'on apprend, qu'on touche, qu'on ressent, qu'on comprend, qu'on se fait plaisir et qu'on souffre. Bref, par son biais, on s'inscrit dans le monde. C'est dans notre corps que nous nous incarnons et que nous ressentons notre chair.

Nous le considérons parfois tel un poids à porter ou un réceptacle de tous nos chaos et nos béatitudes.

Cependant, les philosophes sont-ils de ce même avis ?

Lorsqu'on se penche dans l'histoire de la philosophie, on s'aperçoit que les penseurs ont toujours préféré méditer sur l'âme. Ils ont cheminé à travers la connaissance, critiqué la raison mais ils se sont rarement penchés sur la réalité du corps et sur la finitude de ses conditions.

Par exemple, Platon donne au corps une image de prison et de tombeau. Selon lui, le corps est une sorte de prison pour l'âme immortelle qui l'anime. Dans son approche, le corps finalement, est ce qui nous détourne de ce qui compte, le corps est ce qui nous happe. Il sème la confusion. Il nous éloigne de ce précieux raisonnement, du dialogue de l'âme avec elle-même et de la connaissance faisant de l'ombre à l'intelligence.

Mais même si le corps est source de confusion, Platon nous explique que c'est aussi un tremplin et une promesse de lumière.

Alors comment va-t-il résoudre cet étrange paradoxe ?

Chez Platon, on explique que la vision d'un beau corps, d'un corps particulier nous amène à la contemplation de la beauté en soi, c'est parce qu'on trouve que la chair est belle que de chair en chair on navigue vers l'idée.

Évidemment, on retrouve cette idée chez d'autres philosophes notamment chez Descartes qui pour lui l'âme et le corps ne sont pas non plus reliés : c'est le fameux dualisme cartésien

l'âme d'un côté le corps de l'autre. Mais comme toutes les caricatures, la vision mérite d'être un peu plus précisée car en fait Descartes compare notre enveloppe charnelle à une machine ultra sophistiquée qui se meut parfaitement d'elle-même. Descartes nuance car l'âme et le corps ne sont pas deux substances séparées. Il parle de leur union paradoxale. Pour le philosophe, l'âme a son siège principal qu'est le corps : la glande pinéale située au milieu du cerveau.

Allons encore un peu plus loin avec Spinoza lui, ne l'entend pas du tout de cette oreille. L'idée d'une interaction âme-corps, d'une union étrange entre les deux lui semble être totalement illogique.

Le philosophe sépare l'âme et le corps à nouveau et que ce sont deux versants qui séparent deux réalités : l'homme. Il n'y a pas de corps sans âme ni d'âme sans corps. A chaque action corporelle correspond une passion ou une action de l'esprit comme un miroir.

Tantôt tombeau, tantôt mécanisme et cette fois-ci corrélation-miroir entre les deux, dans notre enquête philosophique autour du corps, c'est comme si à chaque fois il était regardé mais pas tout à fait vécu. Il faudra attendre Merleau-Ponty pour que le corps soit enfin considéré comme le véhicule de l'être au monde. Chez lui, dans la « Phénoménologie de la perception », le corps devient un pivot ou une boussole qui nous oriente spontanément. Merleau-Ponty rejette complètement l'approche idéaliste ou mécaniste scientifique du corps. Au contraire, il revient à la chair et à la matière. « Je ne suis pas devant mon corps », écrit-il, « il est ce que je vis de l'intérieur, le corps n'est pas un objet, c'est un corps vécu comme mien de l'intérieur. ».

Après le corps tombeau, le corps mécanique, le corps discipliné, n'est-il pas temps de nous réconcilier avec notre corps dans toutes ses dimensions ?

Assurément, nous pouvons sentir avec les oreilles, nous pouvons sentir avec l'intégralité de notre corps, puisque tous les sens sont reliés entre eux et puisque sentir c'est ressentir.

Prenons alors la mesure de cette chair qui nous porte, de ce prodigieux amas de cellules et de sang qui nous permet de vivre. Écoutons-le suffisamment pour enfin répondre à ses besoins et non à des représentations digitales, honorons-le avec le respect et la déférence qu'il mérite, comme nous invite à le faire l'anthropologue Françoise Héritier.

La corporalité impose une condition corporelle à tout être vivant, elle constitue la première expérience de tout organisme vivant et l'acte de naissance de la corporalité. La corporalité relevant de la physiologie et de l'anatomie est étroitement liée à la corporalité

confondues et mêlées comme si elles étaient un seul et unique élément, car, par exemple, les sensations de faim de soif, de peur, de joie, de quiétude et d'inquiétude sont directement détectées, « comme un pilote, aperçoit par la vue si quelque chose se rompt dans son vaisseau. ». C'est cette union de ces deux éléments qui enseigne expressément et sensiblement les différents ressentis. Et comme l'affirme René Descartes :

« Car en effet, tous ces sentiments de faim, de soif, de douleur, etc., ne sont autre chose que certaines façons confuses, de pensées, qui proviennent et dépendent de l'union et comme du mélange de l'esprit avec le corps<sup>352</sup>. ». Partant de Platon avec sa théorie de corps-dualité et d'Aristote avec sa théorie de corps-unité, nous décelons une même corporalité qui se divise en des corporités diverses. La philosophie du corps n'est pas réductible à une seule corporité. La philosophie corporelle (*lorposphia*) montre qu'il ne suffit pas d'avoir un corps pour bien ressentir et sentir les choses.

Partant de là, la corporité se voit une composante essentielle et vitale jouant le rôle de filtre médiateur entre le corps et le sujet, entre le sujet et le corps. Cette composante hybride sert à créer un espace transitionnel entre le dedans et le dehors, entre l'intérieur et l'extérieur franchissant les limites bidimensionnelles de l'objet artistique *stricto sensu*.



**Figure 66:** Schéma figuratif et représentatif de la corporité chez le sujet

La corporité ou les corporités sont un ensemble d'interprétation de la corporalité en fonction des croyances et des convictions de la personne. Devant une œuvre interactive, le corps spectatorial et sa corporité ne se limitent pas à des croyances religieuses ou métaphysique mais vont bien au-delà. La corporité fait appel aussi aux expériences sensorielles de la personne, à ses usages corporels, à ses croyances corporelles et à ses connaissances sur le corps. Cette réalité corporelle et ces processus intracorporels, associent le corps, le soi et les sens. Le sujet-corps participe au processus interactif en voyant l'œuvre, en

<sup>352</sup> René DESCARTES, *Méditations métaphysiques*, Méditation VI, Garnier t. II, 1586-1650, pp. 492-493.

la touchant et en la sentant. Cette participation exige un retour à sa propre corporéité, à ce paradigme du Sensible. Il ne s'agit plus, selon Danis Bois, « de perception sensible, dévouée à la saisie du monde, mais de perception du Sensible, émergeant d'une relation de soi à soi<sup>353</sup>. ».

### **i. À fleur de « peau »**

« Selon une certaine postmodernité “le sens n'existe pas” ou, s'il existe, il est lié à un tel processus infini d'association qu'il serait à jamais inaccessible. »

La peau est cette matière qui enveloppe le corps, qui le protège et qui est perméable aux différents stimuli lui garantissant la diffusion des sensations. Indubitablement, la peau constitue du tact, incite au contact et facilite le lien avec autrui et avec le monde. À l'heure actuelle, ce qui trouble notre identité, trouble aussi notre image corporelle. Dans ce contexte, nous pouvons nous référencer aux commentaires de l'académicien Marcel Brion dans son *Art fantastique*<sup>354</sup> quand il parle de Fragonard affirmant l'ambivalence des *écorchés*. Il explique :

« Aucun squelette même parmi les plus terribles des danses macabres allemandes ou des « rencontres » de Baldung Grien et de Manuel Deutsch, ne pourrait rivaliser avec le Cavalier du docteur Fragonard, œuvre d'art scientifique, instrument de travail et d'étude pour les anatomistes. Si le squelette acquiert la netteté presque abstraite et l'inhumaine pureté d'un dessin géométrique, l'Écorché est affreusement humain chaque musculature vit, tendu et bandé dans l'effort [...] dont des bourreaux attentifs et précis découpent la peau en lamelles sanglantes<sup>355</sup>. »

La peau en ce sens-là est peut-être la dernière frontière parce qu'elle est la condition de possibilités du sensible. Toucher à la peau c'est toucher ce qui se touche, c'est à proprement parler du toucher. À vif, sans peau, le sensible est si intense qu'il est insoutenable. Voir un corps sans peau, c'est rendre ce corps insensible au sens d'une surcharge innommable de la sensibilité.

---

<sup>353</sup> Danis BOIS, *Le corps sensible et la transformation des représentations chez l'adulte*, Thèse de doctorat, Universidad de Sevilla, Séville, 2007, p. 14.

<sup>354</sup> Marcel BRION, 1961, *Art fantastique*, Éditions Albin Michel, Paris, p. 71.

<sup>355</sup> Christophe DEGUEURCE, Les écorchés de Fragonard : polémiques et réalités. In: Bulletin de l'Académie Vétérinaire de France tome 164 n°2, 2011, p. 100;  
[https://www.persee.fr/doc/AsPDF/bavf\\_0001-4192\\_2011\\_num\\_164\\_2\\_9515.pdf](https://www.persee.fr/doc/AsPDF/bavf_0001-4192_2011_num_164_2_9515.pdf)

Habituellement, dénués de plaisirs sensoriels, les spectateurs, « ces chercheurs de sensations » développent avec ce genre nouveau d'art médiatique contemporain, de nouveaux capteurs usuellement désuets dans les musées. Le corps, dans l'œuvre installative performative se trouve extrêmement sollicité, sensiblement touchée par sa peau, greffée d'une extension de l'œuvre devenant une partie intégrante d'elle. Ainsi, émerge une relation étrange entre le naturel et l'artificiel ; le corps est amplifié, la peau se trouve greffée de cette « prophétie » numérique technologique. Nathanaëlle Raboisson explique que le corps du spectateur devient « plus qu'une interface (ou sujet interfacé), plus qu'un simple outil de modulation de l'environnement en temps réel serait (...) expansé à sa fonction expressive<sup>356</sup> ».

L'œuvre, lui parle et s'adresse à lui. L'étrangeté persiste et titille sa curiosité, savourant le goût de cette énigmatique et étonnante participation. La *technè* habituellement à portée de main avec ce genre d'œuvre convie et porte la peau de son participant. Elle devient sa seconde peau. Nous passons alors d'un régime solitaire à un régime social à travers cette seconde peau que le spectateur se doit de greffer pour le déploiement de l'œuvre. Pouvons-nous alors parler greffe ou prothèse ? Parlons-nous de corps humanoïde, « prothétisé » au terme de Nicolas Schöffer, déshumanisé, ce membre fantôme tant décrit par Merleau-Ponty ? En accueillant les nouvelles technologies perd-il de sa pureté, de sa sensibilité ? Dans ce genre d'œuvres, le spectateur se demande-t-il est touché ou s'il arrive à toucher autrui qui le touche ?

En vue de mettre à l'œuvre l'objet artistique, le spectateur enfile une nouvelle peau *via* laquelle il interagit avec l'œuvre. Placée dans un contexte inhabituel, immergée dans un univers merveilleux et contrainte à des procédures, la peau de chair se voit transformée pour devenir un élément acteur dans le processus artistique. Elle flotte, interagit, touche, se dénude de sa fonction classique, de son identité pour devenir une forme médiatrice, une matière catalysante variante dans le temps et l'espace. Ici, l'image du corps est transformée soumise à des sollicitations externes. Nous passons d'un public présent et passif face à l'œuvre à un public présent dans l'espace numérique interactif et absent dans l'espace phénoménologique. Ce jeu de flux énergétique imagé oscille entre l'univers physique et l'univers fictif. Ceci nous rappelle ce qu'a écrit Oscar Wilde dans le texte « Le critique comme artiste », lorsqu'il a

---

<sup>356</sup> Nathanaëlle RABOISSON, *L'expérience fait œuvre : l'action corporelle créatrice, Proteus Cahiers des théories de l'art* (le spectateur face à l'art interactif), n° 6, 2013, p. 42.



critiqué la posture passive et celle qui consiste à ne rien faire, la posture non critique déclarant que la critique est dangereuse car tout art est immoral.

La peau constitue, en effet, ce passage transitoire, ce chaînon entre le dedans et le dehors gravitant le passage des flux énergétiques. Cette structure feuilletée à l'infini, selon les termes de Chatonsky, constitue le déclenchement de chaque œuvre interactive conditionnant le toucher lors de son processus.

À la différence de ce que l'on croit, le spectateur ne voit que par l'intermédiaire de ses yeux. Le participant lors de pratique artistique, c'est à d lors du déploiement de l'œuvre, voit à travers sa peau, sa chair. C'est par la main que le corps voit, la chair s'hybride et s'adapte avec son nouvel espace. La main dans certains cas, devient l'espace. Nous pouvons parler ainsi de l'espace de la chair.

## ii. L'épiderme, cet intermédiaire

Cette limite touchable à la surface de la peau, fait partie d'elle, recouvrant le derme, qui permet de toucher l'autre, se toucher et être touché ? Je touche autrui, mais qui me touche ? Me touche-il ? Est-ce que je m'auto-touche ? Et comme l'affirme Jean-Luc Nancy dans son livre *Une pensée infinie* : « [...] le mode singulier de la présentation d'une limite, c'est que cette limite vienne à être touchée : il faut changer de sens, passer de la vue au tact<sup>357</sup> ».

Le toucher, ce sens communément intime du corps est transformé en une structure langagière et technique, l'on sent qu'on est à la fois présent et absent à soi, laissant place à l'œuvre et à laissant la technique dominer le corps, se greffant sur la peau se sentant par un soi extérieur. Ceci nous renvoie à l'idée d'Aristote où le sujet de la mutabilité devient son propre objet. En déconstruisant cette limite, on modélise la peau, inconscient ou conscient le corps individualisé se trouve ainsi ouvert par le corps de l'œuvre. Ainsi, l'intouchable devient fortement préhensible en passant de l'intérieur à l'extérieur faisant couler un flux énergétique du corps spectatorial.

À travers cette « peau » corporelle, cette chair corporelle, le spectateur renaît explorant une terre inconnue, une nouvelle manière, une nouvelle approche pour ausculter la vie, la

---

<sup>357</sup> Jean-Luc NANCY, *Une pensée finie*, Éditions Galilé, 1990, p. 179.

réalité et non construire une néo-réalité à vocation substitutive<sup>358</sup>. Grâce à cette lignée technologique, ce monde virtuel, nous découvrons notre réalité à partir d'un angle nouveau ; nous le découvrons à travers notre corps, nos sens et comme le confirme Yannick Resch : « Avec elle, le corps devient sujet. Elle dit toujours « c'est mon corps qui pense ». *Elle fait preuve de ce courant d'anti-intellectualisme qui montre qu'il y a une autre façon d'appréhender le monde et le réel à travers le corps.* Effectivement, dans cette ère du visuel, cette ère technologique consacrée à l'image, l'image virtuelle réelle, matérielle ou corporelle déploie de multiples possibilités inhérentes lui permettant de gagner une souveraineté autonome. En d'autres termes, l'image virtuelle aussi autonome soit-elle, n'hésite pas à s'auto-référencier à se projeter, à se déployer et à appeler son interacteur-spectateur à interagir avec elle et dialoguer avec elle. Cette image touche au plus grand nombre des sens chez son participant, et ce qui la distingue des autres formes artistiques obsolètes et caduques est une image mouvante, fluctuante et vivante apportant une touche ludique, informative et candide où l'art et le numérique s'écrivent en binaire, où les artistes et les ingénieurs travaillent étroitement en binômes. En étant « une logique des mondes modernes », cette technologie affecte grandement l'objet artistique et ses participants malgré son occultation. Une absence qui impacte la sensibilité de son spectateur après chaque exposition par son effet spectaculaire. Durant ce moment artistique, le participant fantastiquement titillé par l'effet hypnotique de l'œuvre entre dans une sorte de réflexivité au sujet du temps et de la temporalité essayant de comprendre leurs structures temporelles rendues lisibles grâce à cette technologie, entre le présent, l'immédiat, l'immédiat passé et le futur... un flux temporel qui s'allonge et se dilate, se fige et qui s'accélère au profit de l'effet souhaité et se référant à l'autonomie de l'image numérique. Il s'agit de paysages éphémères que l'œuvre vit et revit lui donnant à chaque nouveau passage spectatorial dans le cadre de ces temps spacieux se référant à la notion de montage spatial chez Eisenstein et Vector, une finitude de flux de temps différés morcelés et fragmentés mais tout aussi liés entre eux en mosaïques.

Cette fractalisation spatio-temporelle se fonde sur le passage d'un espace physique à un espace virtuel du temps du présent, du direct, à un temps différé, au présent différé. Une fractalisation qui se déclenche à partir d'une interaction manuelle, à partir d'un geste tactile, d'un mouvement, d'un toucher, d'un contact que le spectateur enclenche par le biais de sa main, le site de sensibilités nerveuses et comme l'explique Heidegger : « La main est une

---

<sup>358</sup> Jean-Louis BOISSIER, « Pour que poussent les images », in *Les chemins du virtuel*, Centre George Pompidou, Flammarion, Paris, 1989.

chose à part (...) La main ne fait pas que saisir et attraper, ne fait pas que serrer et pousser. La main offre et reçoit, et non seulement des choses, car elle-même s'offre et reçoit dans l'autre. La main garde, la main porte. La main trace des signes, elle montre, probablement parce que l'homme est un monstre<sup>359</sup>. »

Ainsi nous passons de l'exclamatif, « Qu'est-ce qu'il inspire ? », au performatif aux exigences participationnistes *DIY* « *Do-It-Yourself* » ; c'est rêver d'un espace-temps médiatique où le spectateur opère l'objet interactif, où sa présence est indispensable pour que l'on parle d'œuvre médiatique.

## 2. Pour toucher, faut-il toucher ?

Pouvons-nous parler du sens du toucher sans évoquer celui de la vue ? La suprématie de l'un ou de l'autre de ces sens est une question qui a intéressé longtemps les chercheurs et les philosophes et qui ne peut tomber en désuétude ; afin de comparer les deux sens, Focillon explique dans son livre « Éloge de la main » : « La possession du monde exige une sorte de flair tactile. La vue glisse le long de l'univers. La main sait que l'objet est habité par le poids, qu'il est lisse ou rugueux qu'il n'est pas soudé au fond de ciel ou de terre avec lequel il semble faire corps<sup>360</sup>. »

Nous ne pouvons privilégier le sens du toucher et sa philosophie à cause de sa pénétration du monde ni le sens de la vue en tant que philosophie du « survol » selon le terme de Merleau-Ponty. Nous allons plutôt essayer de décortiquer les éléments complexes constituant le sens tactile. Et comme l'explique Hans Jonas dans son texte « La noblesse de la vue : étude phénoménologique des sens » :

« La réalité est de façon primaire attestée dans la résistance qui est un ingrédient de l'expérience tactile. Car le contact physique (...) implique le heurt (...), ainsi le toucher est le sens dans lequel a lieu la rencontre originelle avec la réalité en tant que réalité (...). Le toucher est le véritable test de la réalité<sup>361</sup>. »

---

<sup>359</sup> Martin HEIDEGGER, *Qu'appelle-t-on penser ?*, traduit par Aloys Becker et Gérard Granel, PUF, 1959, p. 90.

<sup>360</sup> Henri FOCILLON, *Éloge de la main*, PUF, 2004, p. 104.

<sup>361</sup> Hans JONAS, « La noblesse de la vue : étude phénoménologique des sens ». In *Le phénomène de la vie*. De Boeck, 2000, p. 183.

Les études fonctionnelles faites par Lederman et Klatsky montrent que le toucher *haptique*, recouvre des fonctions multiples qui vont bien au-delà de la simple prise. En effet, la main représente le moyen avec lequel je peux froter, appuyer, et toucher l'objet d'art. Elle constitue un moyen de mesure afin de distinguer sa texture, sa dureté, sa température, son poids, son volume. Ensuite, l'esprit intègre ces informations sensorielles au niveau neuronal. Par cet intermédiaire, nous confrontons la réalité selon les termes de Hans Jonas, nous la *confrontons*, nous en *découvrons la richesse* pour le but de *l'appivoiser*.

Cependant, en touchant autrui, nous sommes touchés. En d'autres termes, nous ne sommes plus acteurs dans cette fonction active mais plutôt des corps passifs, des corps sensoriellement touchés. Par son aspect tactile actif, ce sens possède un autre aspect passif de somesthésie générale réparti sur tout le corps : « pour toucher, il faut aussi être touché » : *pour sentir ce que je touche – du côté de l'objet –, il faut que je sente, moi-même, ce que je touche*. Et comme le confirme Gibson : « L'équipement pour sentir est anatomiquement le même que l'équipement pour faire<sup>362</sup>. »

Et si nous faisons un parallèle avec notre cadre artistique interactif, nous remarquerons que cette « *doublitude* » tactile selon Austray et Berger, où l'on touche l'objet médiatique et l'on est touché par lui, est une sorte de coopération mutuelle coexistant mutuellement, les deux caractéristiques s'appuyant l'une sur l'autre, au sens d'entrelacement faisant référence à la notion de chiasme de Merleau-Ponty. En d'autres termes, ce leimotiv nous permet de sentir ce que nous touchons en portant une sorte de résonance.

La résonance à laquelle nous faisons référence dans ce contexte est celle de l'implication de soi dans ce geste, une implication globale physique, sensorielle et perceptive, c'est pour cela que nous la qualifions de l'expérience de l'humain ; l'humain de soi et de l'autre.

### 3. La *doublitude Körper/ Leib* et le toucher comme constitution de soi

Indéniablement, le toucher tient une place prépondérante dans la phénoménologie qui si remonte aux postulats de Husserl lequel fait la distinction entre le corps comme objet physique (*Körper*), comme tout autre corps et mon propre corps, la constitution de soi, dénommé corps vivant ou corps-chair (*Leib*) : « Je découvre, dans une distinction unique, mon corps organique, à savoir comme l'unique corps qui n'est pas simplement corps

---

<sup>362</sup> James Jérôme GIBSON, Le système *haptique*. « *The senses considered as perceptual systems* ». Trad. Fr dans Nouvelles de Danse, n° 48-49, automne/ hiver, 2001, p. 102.

(*Körper*), mais justement corps charnel (*Leib*<sup>363</sup>). ». Cette distinction relève bien évidemment d'une sorte de « doublitude » dont les deux aspects sont distincts mais indissociables.

Mon corps-chair, selon Husserl, est le *support de sensations et de vécus psychiques, lieu des affects, toute une dimension de passivité* en réclamant : « Mon corps propre est le seul corps par lequel je perçois, de manière absolument immédiate, l'incarnation d'une vie psychique, d'une vie qui est ma propre vie<sup>364</sup>. ». Dans ce maelstrom sensoriel, Husserl a privilégié le sens tactile permettant le contact avec autrui : « le corps propre ne peut se constituer en tant que tel originairement que dans le toucher et dans tout ce qui trouve sa localisation avec les sensations du toucher<sup>365</sup> ». Par la main, en elle et avec elle, nous sentons la chose, l'objet matériel, l'écran, la paroi. En franchissant la chair, le contour ou l'enveloppe, le spect-acteur rencontre l'objet en question. Si nous appliquons les spéculations formulées par Husserl à nos cas d'études, nous remarquons que par sa main, par sa chair, le sujet-participant sent l'objet comme le sien, lui appartenant. Et si nous nous référons aux paroles de Husserl : « La sentence tactile n'est pas un état de la chose matérielle main, mais précisément la main elle-même, qui pour nous, est plus qu'une chose matérielle<sup>366</sup>. » En d'autres termes, en ayant accès à autrui par soi dépassant la vue comme corps physique, nous faisons appel à l'empathie à l'égard d'autrui. Ce qui nous amène à dire que le toucher joue un rôle important dans la constitution de soi et dans le rapport à autrui défendant l'idée de la liaison entre la chair et l'intersubjectivité et comme l'explique Didier Franck : « la présence de l'*alter ego* est au cœur même de l'*ego*<sup>367</sup> ».

À partir de ce contact et en redonnant au sens tactile son rôle central, le spectateur opère des modes divers et variés du toucher par la caresse, l'appui, la palpation, le choc comme rencontre d'échange et de confrontation entre les différentes matières. Cette pratique expérientielle « effectrice » relevant exclusivement de l'empathie relationnelle, cache une main sensible. Cette main « sensible » crée un lieu d'échange intersubjectif produisant une influence réciproque et évolutive entre le touché et le touchant en temps réel et en direct, si nous nous référons aux hypothèses du chercheur Christian Courraud. Il s'agit en effet, de « rendre à l'autre sa parole » comme l'expliquent les chercheurs Austry et Berger. En d'autres

---

<sup>363</sup> Edmund HUSSERL, *Recherches phénoménologiques pour la constitution*, PUF, 1982, p. 182.

<sup>364</sup> Edmund HUSSERL, *Méditations cartésiennes*, VRIN, 1969, p. 159.

<sup>365</sup> Edmund HUSSERL, *op. cit.*, 1982, p. 207.

<sup>366</sup> *Ibid.*, p. 208.

<sup>367</sup> Didier FRANCK, *Chair et corps : Sur la phénoménologie de Husserl*, Éditions de minuit, 1981, p. 157.

termes, par cet acte et ce geste, le corps restitue verbalement son ressenti et répond à l'objet artistique, une parole corporelle certes mais elle pourrait avoir plus d'ampleur, cacher ou dévoiler d'autres vérités.

Néanmoins, l'empathie peut inclure les œuvres immersives non interactives comme celle de l'exposition immersive « La Nuit étoilée » de Van Gogh de l'Atelier des Lumières, ce « fond perceptif commun » que partagent tous les spectateurs en même temps dans cet espace collectif. Cette relation de réciprocité que tout participant ressent envers autrui : dans le sens où toucher l'autre et être touché par l'autre, il existe une « *doublitude* » de versants affectifs durant lesquels les spectateurs sentent la même résonance, le même sens et la même intensité que l'œuvre livre. Cette forme empathique est à la fois commune vu l'expérience collective immédiate que le public vit simultanément et singulière vu qu'elle se base sur la subjectivité que chacun vit individuellement. Il s'agit d'une empathie qui dissimule des versants entrecroisés permet à chacun de connaître de nouvelles nuances de sensations fines et éthérées de la vie silencieuse animant leurs corps vivants. Cet échange non verbal aussi riche et aussi subtile s'entremêle et s'enchaîne avec les diverses perceptions possibles à l'occasion de ce(s) con-tact(s), nous touchons alors les images mouvantes et les images projetées avec nos yeux, nous caressons avec notre regard et nous appuyons avec notre vision. Nous vivons une sorte de double empathie vis-à-vis de l'objet artistique et à l'égard d'autrui, le spectateur, qui lui aussi, à son tour vit la même expérience que nous, que notre corps et notre esprit. Seulement, la forme empathique vis-à-vis de l'objet d'art dépend de plusieurs facteurs dont les caractéristiques spatiales, temporelles, la vitesse et la cadence des images défilant sur l'écran en touchant l'interface en question et d'autres facteurs psychologiques, culturels et sociaux de la personne touchant l'objet. Outre des stimuli extérieurs, le corps touché vit sa singularité, dans sa manière d'habiter son propre corps, dans sa manière de contenir sa matière lui renvoyant une sorte d'écho intime et une résonance subjective.

*In facto*, il existe tout le long de ce processus, un mouvement interne qui se produit au niveau du corps, cette intériorité corporelle mouvante, émouvante, vivante et signifiante selon les mots des chercheurs Austry et Berger, se laisse profondément touchée et « altéré » par les perceptions extérieures.

Par la grâce et la richesse de l'acte tactile, d'être à la fois touché et touchant, naît l'empathie, naît cette forme relationnelle et réciproque qui nous transporte vers le monde du Sensible : « Chacun est en empathie avec soi-même par le biais de sa propre présence à sa

propre intériorité corporelle ; chacun est en empathie avec l'autre parce qu'il est présent à l'intériorité corporelle de l'autre », explique Berger et Austry. Ce mode relationnel qui convoque les dimensions affectives et cognitives de son participant-actant lui procure un pouvoir *d'accès à l'autre, de réception de l'autre et de soi*. En revanche, cette réciprocité basée sur l'empathie qualifiée d'« actuante » par le précurseur du paradigme et de la philosophie du Sensible Danis Bois, ne peut qu'être volontaire et intentionnelle. Le sujet se doit d'être conscient et prêt à s'ouvrir à autrui et à échanger avec lui, d'accéder aux états de l'autre tout en étant conscient de son propre état, de sa propre expérience du corps sensible. Danis Bois l'explique de la façon suivante : « L'empathie dont je parle repose sur l'éprouvé corporel avant tout : l'éprouvé de son propre corps et l'éprouvé du corps de l'autre. La compréhension intellectuelle réciproque sera une conséquence- heureuse, certes- de l'empathie du sensible, en aucun cas le point de départ de la relation<sup>368</sup>. »

Néanmoins, une autre partie de ma thèse sera dédiée à l'étude de l'action corporelle créatrice et ses multiples effets et conséquences sur le corps du sujet. Cette étude expérientielle exige inévitablement l'intervention du neurobiologiste Francisco Javier Varela et sa théorie énaactive consolidant que le passage des représentations mentales est inévitable *via* le sentiment de soi, de notre propre corps, selon notre expérience vécue dans le monde et avec le monde<sup>369</sup>. Je sollicite ce paradigme énaactif pour une bonne compréhension de l'expérience du participant au cours du processus interactif parcourant des sciences cognitives et phénoménologiques. Je vais surtout canaliser mon attention sur la symbiose qui se produit entre le corps humain et l'environnement technologique artificiel aboutissant à une hybridation corporelle. Une hybridation qui ne vise pas le corps en tant qu'entité matérielle mais plutôt en tant que système sensitif complexe formé de sensations et d'émotions.

Ceci nous pousse à « dresser une nouvelle carte sensorielle, un traitement de synthèses sensorielles » comme le disait Derrick de Kerckhove. De cette manière, l'environnement virtuel vit une « naturalisation » de sa *technodata*, et l'environnement réel vit une « technologisation » de sa *biodata* formant ainsi un couple structurel selon la théorie de Varela. Et de là, nous apparaissions dans un rapport dialogique d'un genre nouveau entre le biologique et l'artificiel, une interaction qui découle de cette rencontre en chargeant le corps naturel de valeurs et de sensations nouvelles et inédites. Ainsi, cette relation symbiotique

---

<sup>368</sup> Danis BOIS, *Le moi renouvelé, introduction à la somato-psychopédagogie*. Ivry-sur-Seine : Point d'Appui, 2006, p. 139.

<sup>369</sup> Francisco Javier VARELA, Evan THOMPSON et Eleanor ROSCH, *L'inscription corporelle de l'esprit, Sciences cognitives et expérience humaine*, Paris, Seuil, 1993.

anticipant l'expérience esthétique du spectateur constituerait-elle une nouvelle manière d'appropriation de l'œuvre ? Dépendrait-t-elle d'un médium artistique spécifique ?

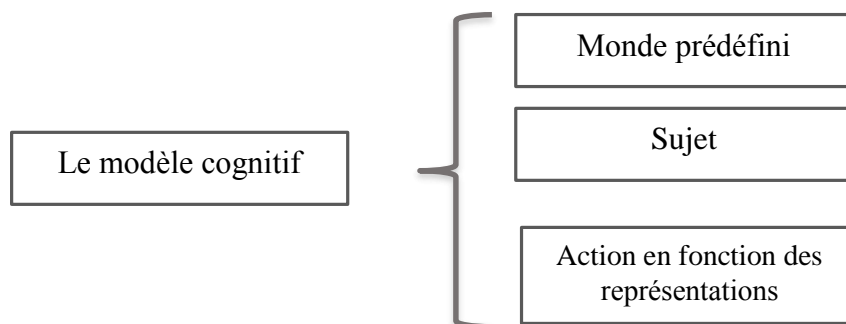
Continuons dans cette optique critique et étudions maintenant de près l'aboutissement de cette expérience immersive sur le comportement du sujet-inter-acteur ainsi que sa relation de son corps à l'espace et au monde. Pour ce faire, je me suis retournée vers Francisco Varela de point de vue neurobiologique et Alain Berthoz de point de vue physiologique.



### III. LE PRINCIPE ÉNACTIF VARELIEN

Dans le but de justifier notre recours au modèle éenactif de Varela, nous avons décidé de faire un petit détour et d'expliquer tout d'abord ce qu'est le cognitivisme ?

Le courant cognitiviste, étant apparu dans les années cinquante, développe peu à peu des hypothèses gravitant autour du bon fonctionnement cognitif. Ce courant se fonde sur « une théorie représentationnelle de l'esprit qui traite la cognition comme une résolution des problèmes<sup>370</sup> ». En effet, durant la phase perceptive et afin de traiter l'information, le système nerveux construit une représentation mentale suivant les stimuli issus du système sensoriel. Le monde est donc prédéfini à partir de données représentatives préétablies.



**Figure 67:** Schéma explicatif du modèle cognitif statique

Seulement, le spectateur, dans le cas d'œuvre performative interactive, ne peut pas connaître ni détecter, *en amont*, le monde de l'œuvre-environnement de sorte qu'il ne peut pas préétablir de représentation préalable. C'est pour cela, que, dans le cas de notre étude, nous avons recouru au modèle du neurologue et psychologue Francisco Varela. En effet, il contredit les cognitivistes et affirme que « la connaissance dépend d'un monde inséparable de notre corps, [...] bref de notre corporéité<sup>371</sup> ». Il plaide plutôt le pouvoir de l'organisme vivant à se définir lui-même, et conçoit le concept d'« *autopoïèse* » avec Humberto Maturana vers la fin des années 1990. Critiquant la phénoménologie cognitive, les deux chercheurs déclarent

<sup>370</sup> Nathanaëlle RABOISSON, « *Esthétique d'un art expérientiel : l'installation immersive interactive* », Thèse de doctorat en Esthétique, Sciences et Technologies des Arts, sous la direction de Marie-Hélène TRAMUS, Paris, Université Paris VIII, 2014, p. 111.

<sup>371</sup> Francisco Javier VARELA, Evan THOMPSON, Eleanor Rosch, *L'inscription corporelle de l'esprit, sciences cognitives et expérience humaine*, Paris, Seuil, 1993, p. 210.

que les facultés cognitives constituent le résultat de l'adaptation de l'être humain à son environnement ; ils affirment « Nous ne pouvons-nous exclure du monde pour comparer son contenu avec ses représentations : nous sommes toujours immergés dans ce monde<sup>372</sup> ».

Comme nous l'avons énoncé auparavant, quand nous parlons d'art performatif, cela n'implique pas seulement un art du visuel mais aussi de l'empirique, du pragmatique ce qui a entraîné à le baptiser d'« art expérientiel » aux termes de Alva Noë. Aussi, nous le suivons lorsqu'il dit : « Il devrait être clair que le processus d'exploration de l'œuvre d'art (et donc de l'environnement dans lequel elle est située) est en même temps un processus d'exploration de notre expérience du monde<sup>373</sup> ». Ici, Alva Noë se réfère à son tour, à la théorie de l'énaction de Francisco Varela afin de montrer l'empreinte artistique que laisse l'art expérientiel sur notre environnement.

Le biologiste, neurologue et philosophe chilien Francisco Javier Varela invente à la fin des années 1990 en collaboration avec Humberto Maturana le concept d'*auto-poïèse*. Ce concept définit la relation qu'a un organisme vivant avec son environnement suite à leur interaction. Le sujet se soumet alors à une sorte d'adaptabilité grâce à l'énaction. Cette notion désigne un processus d'apprentissage propre à l'homme qui ne cesse de renouveler la boucle de perception et d'action. Apprendre par énaction signifie faire de l'expérience vécue, le lieu de l'émergence de l'être afin de mettre en valeur la relation du sujet par la structure sensori-motrice avec son monde.

Pour Varela, l'énaction est le processus selon lequel nous créons inconsciemment notre monde. Nous devenons ainsi, une sorte de système autonome et dynamique capable de s'adapter face aux perturbations extérieures. Nous ne contentons pas de réfléchir le monde, nous engendrons l'être et le monde. Merleau-Ponty avait prédit cette idée soixante-dix ans avant en déclarant dans son livre *La structure du comportement* :

« L'organisme donne forme à son environnement en même temps qu'il est façonné par lui [...]. Le comportement est la cause première de toutes les stimulations [...]. Les propriétés des objets perçus et les intentions du sujet, non seulement se mélangent mais constituent un tout nouveau. [...] L'organisme, selon la nature

---

<sup>372</sup> Francisco Javier VARELA, *Invitation aux sciences cognitives*, Paris, Seuil, 1997, p. 98.

<sup>373</sup> « It should be clear that the process of exploring the art work (and thus the environment in which it is situated), is at once a process of exploring one's experience of the world. » Alva NOË, « Experience and experiment in art », in *Journal of Consciousness Studies*, vol. 7, N° 8-9, 2001, p. 132.

propre de ses récepteurs, les seuils de ses centres nerveux et les mouvements de ses organes, choisit dans le monde physique, les stimuli auxquels il sera sensible<sup>374</sup>. »

Ainsi, le paradigme de l'énaction apparaît le meilleur modèle nous permettant d'appréhender nos perceptions cognitives et de porter une vision subjective du monde, non linéaire, sensorielle et motrice<sup>375</sup>.

Varela précise que l'être vivant s'adapte et interagit avec son environnement : ce pouvoir est assuré par l'énaction. Ce terme est inventé à partir du verbe anglais « *to enact* <sup>376</sup> » synonyme de « faire émerger » quelque chose en langue française. Le principe actif de l'énaction rompt avec le principe passif de la représentation se basant sur le fait que le monde tel que nous le percevons est indépendant de celui qui est en train de le percevoir. Ceci nous le rappelle encore une fois ne convient pas à une approche expérientielle et encore moins à la nôtre. Selon le modèle varelien, le paradigme perceptif constitue lors d'une stimulation visuelle, des représentations de l'environnement vécu résultant un jugement perceptuel personnel à chaque individu. L'énaction désigne ainsi, un acte perceptif accompagné d'une action *dans une perspective révolutionniste*<sup>377</sup>. La boucle perception-action ne cesse de se renouveler dans l'environnement mettant en valeur la relation du sujet avec le monde par le biais de son système sensori-moteur.

Tout comme Bruno Trentini, il nous semble que le paradigme éactif reste le paradigme le plus efficace nous permettant d'appréhender au mieux nos processus cognitifs.

Dans le même ordre d'idées, le philosophe américain Alva Noë adhère à la pensée de Varela qu'il adopte et qu'il affine grâce à son approche dans le cadre de l'art expérientiel, mettant en exergue la relation étroite qui existe entre le sujet-spectateur et l'œuvre-environnement de par la dimension spatiale qu'elle enveloppe. Il dit concernant le processus artistique qu' : « il ne peut être saisi en un seul coup d'œil [...] et que pour être compris, il doit être exploré [...]. Le processus d'exploration de l'œuvre est un processus d'exploration du lieu ».

---

<sup>374</sup> Maurice MERLEAU-PONTY, *La structure du comportement*, Paris, Presse Universitaire de France, 1942 (8<sup>e</sup> édition, 1977), p. 11-12.

<sup>375</sup> Cf Francisco Javier VARELA, Evan THOMPSON, Eleanor ROSCH et al, *L'inscription corporelle de l'esprit*, Paris, Seuil, 1999.

<sup>376</sup> Francisco Javier VARELA, Evan THOMPSON, Eleanor ROSCH, *The Embodied mind: Cognitive science and human experience*, MIT press, 1991.

<sup>377</sup> Francisco Javier VARELA, *Invitation aux sciences cognitives*, Paris, Seuil, 1997, p. 91.

En effet, l'idée d'Alva Noë s'inscrit bien dans notre travail et dans l'étude du processus interactif des œuvres médiatiques. En examinant ses recherches, nous sommes arrivés à faire émerger quelques réponses aux diverses questions qui nous taraudent.

Certes *l'acte de percevoir est comme une façon d'agir sur le monde*<sup>378</sup>. Selon le philosophe américain, toute expérience perceptive est tactile vu qu'elle convoque notre corps et notre chair. Un principe qui rejoint la pensée phénoménologique de Merleau-Ponty sur le visible et l'invisible. En 1964, le phénoménologue français, explique que le regard, imprégné par l'expérience tactile, imbibé par le savoir-faire quotidien, arrive à voir la rugosité, à voir différentes textures. Il dit alors : « Ce n'est pas en voyant, vide d'abord, qui, par après, s'ouvrirait à elle, mais quelque chose dont nous ne saurions être plus près qu'en le palpant du regard, des choses que nous ne saurions rêver de « voir toutes nues », parce que le regard même les enveloppe, les habille de sa chair<sup>379</sup>. ».

Je propose, à ce niveau de ma recherche d'appliquer le concept éactif, en suivant l'exemple d'Alva Noë à cause de l'implication importante du corps spectatorial dans le processus artistique. Selon le philosophe américain, c'est l'intervenant même qui éacte son expérience perceptive dès qu'il agit sur le monde. Il s'agit d'une démarche égocentrée individualiste et de son implication corporelle. Ainsi, nous pouvons dire que l'expérience esthétique d'une œuvre performative est vouée dès le début à l'action.

---

<sup>378</sup> Ryan HICKERSON, « *Perception as knowing how to act: Alva Noë's Action in perception* », *Philosocial psychology*, Vol 20, No 4, August 2007, pp. 505-517.

<sup>379</sup> Maurice MERLEAU-PONTY, *Le visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, 1999, p. 173.

#### IV. L'APPROCHE EXPÉRIENTIELLE DE L'ŒUVRE INTERACTIVE VERS L'ACTION CORPORELLE CRÉATRICE :

Quand l'artiste songe à agir sur le corps du spectateur par le biais de son œuvre, nous parlons dans ce cas, d'un *art expérientiel*<sup>380</sup>. Toute œuvre découlant de cet art, engage le spectateur en une participation émotive, psychique, sensorielle, intellectuelle et physique de façon plus ou moins implicite. Toutefois, cette implication corporelle du visiteur diffère d'une œuvre à une œuvre sollicitant chaque fois l'un de ses sens. Le principe de l'art expérientiel est qu'il ne relève pas seulement ce qui est en nous mais aussi ce qui est en dehors de nous et nous façonne. De cette manière, nous pourrions prolonger notre rapport au monde et à autrui par le biais du phénomène de l'interaction entre visiteurs d'une part et d'autre part entre visiteurs et l'environnement de l'œuvre.

Pour vivre pleinement l'œuvre, le spectateur doit en effet agir, « effleurer, frôler, presser, enfoncer, serrer, lisser, gratter, frotter, caresser, palper, tâter, pétrir, masser, enlacer, étreindre, frapper...<sup>381</sup> » car tout simplement toute œuvre interactive telle que l'installation est avant tout une histoire de corps, de gestes, de points de contact entre les êtres et les choses soulevant une question de proximité avec le monde qui les accueille. Plus spécifiquement il s'agit d'une série de réactions épidermiques entre les différentes forces esthétiques qui se déclenchent dès la présence d'un *stimulus*.

Éloignons-nous un peu maintenant de l'analyse archaïque que nous sommes habitués d'adhérer et qui considère que chaque œuvre installatoire est avant tout une expérience sensorielle sollicitant principalement le sens visuel et auditif. Nous omettons hélas l'aspect *haptique* de cet art *gestaltique* de par ses aventures sensuelles des corps inter-agissants et de par ce qu'il imprègne chez le spectateur d'acuité visuelle et auditive, un sens du toucher singulier. Il s'agit d'un art qui cherche à établir un contact plus direct avec la Réalité, un art qui vient à nous et s'avance au plus près jusqu'à nous toucher. Après coup, nous pourrions au final, apposer la surface sensible de la main afin d'abolir la distance du regard. L'œuvre interactive nous touche et, par ce dialogue interactionnel que nous effectuons via le toucher,

---

<sup>380</sup>Alva NOË, « *Experience and experiment in art* », in *Journal of Consciousness Studies*, vol.7, n°8-9, 2001.

<sup>381</sup>Jean-Luc NANCY, *Corpus*, Paris, Métailié, 2000, p. 82.

nous réussissons à nous toucher à elle, et comme Maurice Merleau-Ponty a déclaré dans ce contexte : « Toucher c'est se toucher<sup>382</sup> ».

Un art tactile, des interfaces *haptiques* ouvrant la possibilité d'une interactivité physique entre un corps regardant et des espaces- temps regardés, permettant de saillir les frontières entre une œuvre et son récepteur, sollicitant plus concrètement sa participation corporelle.

C'est pourquoi nous pouvons constater que la question emblématique du toucher, dans les arts interactifs peut constituer un relais efficient de l'œil dans le but de rayer la distance qui existe vis à vis de l'œuvre. Cette distance, cet espace de proximité créé, cette pulsion émotionnelle éveillée transforment un simple regard en un regard *haptique*. Rappelons à cet égard les mots de Gilles Deleuze annonçant qu'« il existe une qualité du regard située à la frontière du visible et du tactile. Ce regard *haptique* développe un espace de proximité et d'affect et intense, un espace de contact qui permet au regard de toucher, de palper l'objet et de s'y perdre<sup>383</sup> ». De cette manière, le spectateur représente une condition *sine qua none* accédant à l'élaboration de cet espace *haptique* habité par l'histoire du toucher hanté par la figure de la main.

Par le biais de cet élément indispensable qui ne se manque jamais à l'univers interactif et participatif, tout se joue. Il s'agit d'une main curieuse polyphonique voire même révolutionnaire œuvrant sur l'objet d'art laissant des traces tantôt présentes palpables et tantôt absentes invisibles.

« Être un humain, c'est produire la trace de son absence sur la paroi du monde et se constituer comme sujet qui [...] voyant l'autre, lui donne à voir ce qu'ils pourront partager : des signes, des traces, des gestes d'accueil et de retrait<sup>384</sup>. »

À travers cet univers interactif participatif, l'artiste tisse une toile de relations psychologiques permettant de mettre en exergue les acteurs de cette expérience qui ne sont que les œuvres et les spectateurs en tant que protagonistes curieux et actifs. Ceux-ci aspirent à une nouvelle clairvoyance qui ne passe pas par le visible, une clairvoyance qui se cache

---

<sup>382</sup> Maurice MERLEAU-PONTY, *Le visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, 1964, p. 308.

<sup>383</sup> Gilles DELEUZE, *Milles Plateaux*, Paris, Minuit, 1980, pp. 614-622. (Deleuze développe ici une opposition entre espace lisse (*haptique*)/espace strié (optique). L'*haptique* ou le lisse étant un espace de proximité, une forme de vision rapprochée, par opposition à un espace optique ou strié soit une forme de vision éloignée qui se déploierait dans un monde figé et articulé par des normes découlant de la perspective.).

<sup>384</sup> Marie-José MONDZAIN, *Homo spectator*. De la fabrication à la manipulation des images, Paris, Bayard, 2007.

derrière l'invisible, qui reflète l'au-delà du matériel tangible et concret. Et comme l'explique l'artiste brésilienne Lygia Clark appelant le spectateur à être plus conscient de son expressivité, de sa participation et de son rôle d'inter-acteur :

« Supposez que la production de l'artiste n'est plus sa propre expressivité encodée dans une œuvre, est dirigée vers l'autre personne comme spectateur, mais qu'elle fournit des moyens à cette autre personne pour qu'elle devienne consciente de sa propre expressivité, dans son rôle même de participant<sup>385</sup>. »

Pour clore, nous pouvons en déduire que pour être un bon spectateur, il faut être capable de puiser du sens de cette rencontre intimiste avec l'œuvre. Pour ce faire, il faudrait témoigner, créer, militer et apte de critiquer. Bref, il faut adopter une attitude engagée envers elle.

Approchons-nous à présent de ce corps engagé, ce corps actant afin d'appréhender au mieux le véritable déroulement de cet engagement.

### 1. *Inter-agero ergo sum* :

Quand la technologie numérique effleure le domaine de l'art, et quand la science « contamine » inexorablement ses artistes, il en découle différentes formes d'art novatrices relationnelles. En effet, en entrant dans l'ère du numérique, l'art technologique se nourrit alors des autres disciplines et des autres domaines. Un mouvement nouveau qui envahit de plus en plus plusieurs domaines visant le métissage et l'hybridation sans oublier son fort impact sur la relation inédite et interactive qui s'est instaurée entre le spectateur et la machine.

Faisons maintenant un pas en arrière avec cet art participatif qui a vu ses débuts au XX<sup>ème</sup> siècle avec les *ready-made* de Marcel Duchamp et ses travaux interrogeant le statut du spectateur dans ce genre d'œuvre. Un art de l'action et de la participation<sup>386</sup> se met ainsi en œuvre se débarrassant progressivement de la dimension spectateur-regardeur, « tiers-voyant<sup>387</sup> » contemplatif de l'œuvre vers la dimension du spectateur-acteur faisant de lui une condition *sine qua none* de la vie de l'œuvre. Et pour qu'il y ait œuvre numérique, il faut qu'il y ait interactivité.

---

<sup>385</sup> Cf. Guy BRETT, « Lygia Clark: In search of the Body », *Art in America*, July, 1994.

<sup>386</sup> Frank POPPER, *Art, action, participation, l'artiste et la créativité aujourd'hui*, Paris, Klincksieck, 1985.

<sup>387</sup> [http://www.olats.org/livresetudes/basiques/6\\_basiques.php](http://www.olats.org/livresetudes/basiques/6_basiques.php)

Certes, nul ne peut dénier que la règle-clé des œuvres numériques est l'interactivité. Une règle-clé qui encourage la formule « *inter-agero ergo sum* » et ceci veut dire « J'interagis, donc je suis », désigné par Lozano-Hemmer et d'« architecture relationnelle » ou d'« art relationnel » par Nicholas Bourriaud où performances et rencontres entre sujets et machines sont au rendez-vous. Dans ce genre de situation singulière, le sujet doit « se mobiliser, aussi bien, pour un autre que soi<sup>388</sup> ». De cette manière, avec un tel procédé, la participation du visiteur-protagoniste est garantie et requise puisqu'il est au cœur de l'œuvre devenant un élément fondamental du fruit artistique au même titre des autres éléments qui la constituent. Malgré l'indétermination et la contingence qu'engendre le spectateur avec son comportement aléatoire et imprévisible face à l'œuvre, il rajoute à l'œuvre une touche de suspens et un effet d'intrigue. Et le spectateur passe du statut de « Tiers-voyant » au « Tiers-inclus » aux termes d'Annick Bureau. Jean-Pierre Balpe souligne à cet égard : « L'interactivité n'est pas la participation, même si dans toute interactivité, il y a un certain degré de participation. La participation est une attitude face à l'œuvre, alors que l'interactivité est une présence dans l'œuvre<sup>389</sup> ».

L'investissement du spectateur est sollicité au titre de cette rencontre avec l'œuvre, ce face à face avec elle. Cet échange pourrait induire soit à un refus soit à une acceptation. Dans le cas d'un accord préalable, le visiteur-acteur franchit ses frontières et consent à sa jouabilité, il devient sitôt une partie d'elle en tant que « Tiers-inclus ». Déchiré entre les deux fonctions, le sujet balance entre elles ; tantôt tel un « Tiers-inclus » de par sa fusion à elle devenant une partie indispensable à sa mise en fonctionnement, et tantôt un « *Tiers-voyant* » de par son retour à la position de spectateur-témoin en se regardant agir, s'externaliser de son corps afin d'appréhender au mieux l'œuvre. Balpe revient ici pour aller un peu loin avec l'art interactif et son incitation à l'expérimentation, l'émancipation du visiteur, et l'ébranlement du statut archaïque du spectateur « classique » vers une « auctorialité » engagée et une responsabilité amorcée. Il déclare :

« L'art numérique invite à l'expérimentation. Non l'expérience telle que peut la définir un John Dewey, approche subjective globale et à peu près non analysable, mais à l'expérimentation, c'est-à-dire la capacité de faire à partir de l'observation de

---

<sup>388</sup> Paul ARDENNE, Pascal BEAUSSE, Laurent GOUMARRE, *Pratiques contemporaines. L'art comme expérience*, Paris, Éditions dis Voir, 1999, p. 28.

<sup>389</sup> Jean-Pierre BALPE, *Les concepts du numérique, L'art et le numérique*, Hermès, Les cahiers du numérique, Vol. 1, n°4, 2000.



la répétition une épreuve sélective, constructrice de liberté. Si l'œuvre numérique incite son spectateur à agir sur elle, ce n'est pas pour lui donner l'impression qu'il a le pouvoir, qu'il est l'autorité, l'auteur à la place de l'auteur, mais parce qu'à travers des variations produites sur la surface de ses productions, s'offre la seule possibilité de pénétrer le système esthétique de l'œuvre, de saisir comment elle fonctionne et [...] comment elle se construit<sup>390</sup>. »

En vue d'appréhender les mutations qu'a pu subir le spectateur, nous suggérons de décortiquer et suivre au plus près l'évolution chronologique de sa transformation. Pour cela, nous avons appelé la théorie insufflée par Jérôme Glicenstein, tirée de son texte *La place du sujet dans l'œuvre interactive*. En effet, le statut de « sujet-participant » avec lequel le spectateur inaugure l'art interactif à la fin des années soixante élabore une politique participative qui vise une « création collective » sortant des sites institutionnels classiques comme les musées et les expositions vers une désaliénation et une démocratisation de l'art, aux mots de Rancière. C'est-à-dire qu'on ouvre les portes d'accès au grand public ôtant toute trace de ségrégation, qu'il soit expert, connaisseur ou même un simple amateur. C'est le public qui s'empare de l'œuvre désormais et pas seulement les artistes, les spectateurs, eux aussi de leurs positions y interviennent et y contribuent. Citons le fragment célèbre de Valéry à cet égard qui parle du corps de l'artiste :

« L'artiste apporte son corps, recule, place et ôte quelque chose, se comporte de tout son être comme son œil et devient tout entier un organe qui s'accommode, se déforme, cherche le point, le point unique qui appartient virtuellement à l'œuvre profondément cherchée- qui n'est pas toujours celle que l'on cherche<sup>391</sup>. »

Une situation qui nous renvoie succinctement au *ready-made* du Duchamp et sa fameuse sentence explicative : « Ce sont les regardeurs qui font les tableaux. » insistant sur le pôle actif et opératoire de l'acte spectatorial, un acte engagé face à la responsabilité conférée par l'artiste face à l'œuvre.

Ce statut ne cesse d'évoluer dans les années quatre-vingt pour incarner celui du « sujet-médusé » faisant de l'objet d'art un objet de spéculation. En regagnant sa place de simple regardeur consentant, il se trouve ainsi piégé avec son plein gré dans un système artistique. Ceci dit l'art, à cette période, était frappé d'un « revirement élitiste » et institutionnel dans lequel, le spectateur se trouvait contraint de chercher un médium artistique

---

<sup>390</sup> *Ibid.*

<sup>391</sup> Paul VALÉRY, *Mauvaises pensées et autres*, Paris, Gallimard, 1942, p. 200.

via lequel il pourrait accéder à l'œuvre « hermétiquement » close au grand public. De cette position irritée et inconfortable qu'a pu vivre le spectateur, nous décelons un changement radical laissant place à un « sujet-médiateur » averti et conscient, ne contente plus de regarder l'œuvre ni d'y participer par sa présence ou son regard. Il exige dès les années quatre-vingt-dix, une participation active par le biais d'une médiation qui concrétise la relation en acquérant une dimension « politique » et résistant contre toute forme d'aliénation spectatorielle. Nicolas Bourriaud soutient ce propos et déclare : « Les artistes (...) lancent les regardeurs dans un espace d'activités relationnelles, bousculant ainsi la cérémonie traditionnellement fixée de l'exposition<sup>392</sup>. »

Puis il rajoute dans son ouvrage « L'esthétique relationnelle » : « Il est clair que l'art d'aujourd'hui continue le combat. Qu'il propose des modèles perceptifs, expérimentaux, critiques ou participatifs qui vont dans le sens de l'émancipations (...)»<sup>393</sup> ». En d'autres mots, l'œuvre gratifie l'inter-subjectivité du spectateur mais pas n'importe lequel. L'art vise désormais, un spectateur instruit, initié à de telles confrontations avec l'œuvre et pas n'importe laquelle celle qui découle évidemment de l'esthétique communicationnelle.

Mais avec la sophistication et la complexité qu'en témoigne la technologie aujourd'hui, le statut spectatorial se transforme lui-aussi en un « sujet-interactant » qui est né avec la naissance de l'interactivité. En effet, il ne se suffit pas uniquement de participer à l'œuvre mais plutôt à la recréer, à en produire une nouvelle carrément chaque fois qu'il passe. Dans ce cas de figure, nous pouvons faire appel à Jean-Louis Weissberg qui affirme l'existence de deux types d'interactivité<sup>394</sup>, la première reflète « une interactivité de commande », c'est-à-dire aussitôt que le spectateur, de sa position, choisit de déclencher le programme de l'interface, l'œuvre se met directement en marche et se déploie devant lui et grâce à lui.

Quant au deuxième type d'interactivité, celui-là renvoie à une interactivité fondée sur le mode conversationnel avec autrui, qu'il soit humain ou machine. L'essentiel qu'il y ait un *feed back*, une réponse soit de la part d'une machine ou d'un sujet humain. Dans ce genre de situation, l'artiste *princeps* perd de son auctorialité cédant la place aux néo-producteurs ou

---

<sup>392</sup> Nicolas BOURRIAUD, « Le manque », Introduction au catalogue de l'exposition *Traffic* au CAPC de Bordeaux, janvier 1996.

<sup>393</sup> Nicolas BOURRIAUD, « L'esthétique relationnelle », *Document* n° 8, Paris, Printemps 1996, p. 40.

<sup>394</sup> Jean-Louis WEISSBERG, *Le simulacre interactif*, Thèse de doctorat en sciences de l'éducation, Université Paris 8, 1985.

néo-créateurs de l'œuvre. Baptisée de seconde interactivité ou interactivité intelligente<sup>395</sup> par Michel Bret. Optant pour un comportement que nous pouvons le qualifier d'« intelligent<sup>396</sup> », ce comportement suit bien le concept d'*auto-poïèse*<sup>397</sup> élaboré par Francisco Varela qui aide à la compréhension de l'évolution d'un organisme avec son milieu. Cette théorie fort intéressante va évoluer après pour former la théorie de l'énaction<sup>398</sup>, *c'est-à-dire « l'étude de la manière dont le sujet percevant parvient à guider ses actions dans sa situation locale<sup>399</sup> »* et que nous avons pu le développer rigoureusement un peu plus haut.

Nous pourrions même évoquer la note de Weissberg sur la flânerie et la déambulation du spectateur au sein de ce genre d'environnement interactif, un parcours libre et pas du tout imposé ni préétabli par l'artiste. Nous pouvons mentionner là, la posture du flâneur de Walter Benjamin qui, en se mouvant dans l'espace de l'œuvre établit des connexions et des relations de sens qu'elles soient de l'ordre visuel ou contextuel : « La rue conduit qui flâne vers un temps révolu. [...] Cette ivresse anamnésique qui accompagne le flâneur errant dans la ville, non seulement trouve son aliment dans ce qui est perceptible à la vue, mais s'empare du simple savoir, des données inertes, qui deviennent ainsi quelque chose de vécu, une expérience<sup>400</sup> ». Au final, ce spectateur-flâneur, est un sujet qui participe à une œuvre prenant en considération les composantes spatiales du milieu artistique sauf qu'il garde une certaine forme de distanciation critique vis-à-vis de l'œuvre. Cette distance lui permet d'appliquer esthétique et éthique dans une posture critique.

*A contrario*, l'artiste offre l'opportunité aux spectateurs de choisir leurs propres parcours et de réaliser leurs propres performances. Ceci, permet notamment de mettre en exergue l'espace en tant qu'environnement poétique et ludique dans lequel se déploie l'œuvre. Reste, outre l'implication du spectateur dans l'œuvre, l'intention de l'artiste s'étend à créer des « *moments potentiels d'extension des rapports aux autres, dans et par la médiation de l'œuvre d'art*<sup>401</sup> », à brouiller les frontières entre l'art et la vie en incorporant

---

<sup>395</sup> Marie-Hélène TRAMUS, Edmond COUCHOT, Michel BRET, « La seconde interactivité », in *Arte e vida no século XXI*, Organizadora Diana Domongues, UNESP, Brasil, 2003.

<sup>396</sup> Michel BRET, *L'Art à l'époque de sa numérisation*, organisé par l'unité de recherche Esthétique, Art, Synergie environnemental et Recherche en collaboration avec l'ISAM de l'Université de Gabès et l'Association des Arts et Cultures de l'Oasis, 11-12 Novembre 2005 à l'ISAM de Gabès, Tunisie : [http://www-inrev.univ-paris8.fr/extras/Michel-Bret/cours/bret/art/2005/interactivite\\_intelligente/interactivite\\_intelligente.htm](http://www-inrev.univ-paris8.fr/extras/Michel-Bret/cours/bret/art/2005/interactivite_intelligente/interactivite_intelligente.htm)

<sup>397</sup> Francisco VARELA, *Connaître – Les sciences cognitives, tendances et perspectives*, Paris, Seuil, 1989.

<sup>398</sup> Humberto MATURANA & Francisco VARELA, "*Antopoiesis and Cognition: The Realization of living*", 1980. WEICK, K. E. : "*The social Psychology of Organizing*", 1979.

<sup>399</sup> Francisco VARELA ET AL, *L'inscription corporelle de l'esprit*, Paris, Seuil, 2006, p. 235.

<sup>400</sup> Walter BENJAMIN, *Capitale du XIX<sup>ème</sup> siècle*, Lacoste (trad), Paris, Cerf, 1989, p. 435.

<sup>401</sup> cf. le catalogue Les Années 20, *L'âge des Métropoles*, Paris, Gallimard, 1995, p. 27.

une touche de spontanéité, de liberté et mais toujours dans un cadre d'une expérience esthétique critique. Ainsi, nous pouvons la qualifier d'une expérience de pensée pouvant mettre le jugement spectatoriel à l'épreuve.

La contribution de l'homme-*numericus* dans l'œuvre modifiant et agissant sur les données habituelles de l'œuvre inerte sert à forger une autre œuvre devenant son co-auteur<sup>402</sup>, empruntant ce terme à Couchot de sorte à « *associer le spectateur à l'élaboration de l'œuvre*<sup>403</sup> ». L'œuvre tel un caméléon, se réécrit, se crée et se réinterprète avec chaque nouveau spectateur émancipé. Se trouvant dans une position plus ou moins instable, il adopte une attitude libre et spontanée qui découle d'un renversement de rôles. Le sujet, il se retrouve non seulement responsable de l'activation de l'œuvre mais aussi de l'auteur principal de son dépoulement au sein de l'environnement-hôte. Subissant systématiquement une reconfiguration, il devient co-auteur, coproducteur, voire le nouveau créateur temporaire de l'œuvre, un « *auteur-aval*<sup>404</sup> », selon les termes d'Edmond Couchot, le spectateur a le loisir d'actualiser l'œuvre dans les limites imposées par l'auteur originel de l'œuvre. Outre ce premier renversement entre l'auteur et le spectateur, l'environnement interactif est marqué par une inversion de rôles entre les deux agents exécutants de l'œuvre, c'est-à-dire l'homme et la machine, entre une image venant d'une interface immatérielle virtuelle et une autre émanant d'un corps matériel réel. Dans ces conditions, le performeur prend le dessus et réalise l'œuvre « en même temps d'un corps possédé et d'un corps agent, bref d'un corps divisé<sup>405</sup> ». Ainsi, le corps physique du spectateur, lors de cette interaction, se vêtit d'un voile virtuel engendrant un fantôme appareillé dans un monde réel matériel. L'inter-acteur n'est plus dans la scène, c'est devenu lui, la scène elle-même. Et Mel Slater explique bien cette image de la réalité virtuelle vers laquelle on vire, ce nouveau médium :

« C'est un médium qui a le potentiel d'aller bien au-delà de tout ce qui a été expérimenté auparavant en termes de dépassements des limites de la réalité physique, en transformant notre perception de l'espace, et en altérant de manière non intrusive les sens de notre propre corps<sup>406</sup>. »

---

<sup>402</sup> Edmond COUCHOT, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, op. cit., p. 110.

<sup>403</sup> *Ibid.*, p. 46.

<sup>404</sup> Edmond COUCHOT, *Des images, du temps et des machines dans les arts de la communication*, Paris, Éditions Jacqueline Chambon, 2007, p. 237.

<sup>405</sup> STELARC, « L'involontaire, l'étranger et l'automatisé. Chorégraphie pour un corps, robots et fantômes », dans *Digital Performance*, n°2, Paris, Anomos, janvier 2002, pp. 62-73.

<sup>406</sup> « *Its a medium that has the potential to go far beyond anything that has been experienced before in terms of transcending the bound of physical reality, through transforming you sense of place, and through non-invasive alterations of the sense of or own body.* », Mel Slater, « Place Illusion and Plausibility Can Lead to Realistic

Emporté par la rhétorique de l'interactivité et le vecteur l'émancipation<sup>407</sup>, le participant s'engouffre dans une tribulation, excité à l'idée de résoudre les énigmes des interfaces, se précipite, mettant en avant son corps – tel un « fond d'une *praxis* » –, de percer le tissu invisible de l'œuvre et scruter ses différentes constituantes. Rappelons à ce niveau ce qu'a dit Rancière à propos de l'émancipation spectatorielle dans son ouvrage *Le spectateur émancipé* :

« L'émancipation, elle, commence quand on remet en question l'opposition entre regarder et agir, quand on comprend que les évidences qui structurent ainsi les rapports du dire, du voir et du faire appartiennent elles-mêmes à la structure de la domination et de la sujétion. Elle commence quand on comprend que regarder est aussi une action qui confirme ou transforme cette distribution de positions. Le spectateur aussi agit, comme l'élève ou le savant. (...) C'est le sens du paradoxe du maître ignorant : l'élève apprend du maître quelque chose que le maître ne sait pas lui-même. Il l'apprend comme effet de la maîtrise qui l'oblige à chercher et vérifie cette recherche. Mais il n'apprend pas le savoir du maître<sup>408</sup>. »

De ces échanges de rôles, entre spectateur et auteur, spectateur et machine, émerge un chantier d'expérimentation, d'altérité, d'hybridation et de jouabilité mettant en évidence la relation fusionnelle et équivoque de l'homme avec son corps, avec d'autres corps et le monde. L'œuvre devient un moyen efficace, une médiation qui aide à créer une forme spécifique de la chair comme champ de vibration et d'interaction corporelle.

L'altérité, ce phénomène ontologique, est un fondement vital puisque nous ne pouvons certainement pas vivre sans avoir de rapports à l'autre ou aux autres. Dans de tels processus esthétiques, le plus intéressant est ce que nous vivons « de l'intérieur » c'est-à-dire ce que nous échangeons avec l'autre de par des intersubjectivités « Je deviens l'autre – qui m'apporte

---

Behaviour in Immersive Virtual Environments », Phil. Trans. R. Soc. B December 12, 2009 364 1535 3549-3557 ; doi :10.1098/rstb.2009.0138 1471-2970, p. 1.

<sup>407</sup> Jacques RANCIERE, *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique Éditions, 2008, pp. 7-29.

<sup>408</sup> *Ibid.*, p. 18.

ses significations. C'est l'addition de toutes les significations qui donne à la proposition son sens global<sup>409</sup> ».

Pour ce faire, l'homme adopte des manœuvres qui s'appuient sur le principe dialectique de « territorialisation et d'individuation<sup>410</sup> », c'est-à-dire que le spectateur en se distinguant des constituants de l'œuvre, à savoir la machine et l'environnement interactif, fait de sorte à prévaloir sa subjectivation en s'appropriant et en captant l'œuvre, partiellement ou totalement afin d'en garder une trace ou un souvenir ou prolonger le plaisir esthétique. Cette perpétuelle reconfiguration spectatorielle révèle notamment comment les qualités sensorielles passent d'un simple geste fonctionnel à une forme expressive sensible et actée. Assurément, ce plaisir dans l'art interactif ne provient pas de soi, elle provient plutôt au moment du saisissement de l'œuvre, au moment où s'achève une réception cognitive, pré-motrice, sensori-motrice et émotionnelle.

À l'instar de ce qu'ont déclaré Nelson Goodman et Odile Dupont dans leurs propos philosophiques, au centre de cette expérience esthétique vivante et interactive, qui incite à la perception et a fortiori l'action<sup>411</sup>, le spectateur représente un élément prépondérant dans cet environnement magique, en tant que sujet percevant mais aussi en tant que sujet actant, un agent d'influence qui crée et produit de l'art. Au-delà de ses fonctions « classiques », avec les œuvres interactives, l'homme expérimente ses états inédits de corps, de mouvements et de perceptions, selon les termes de Stelarc, « le corps devient un hôte pour une multiplicité d'agents, avec l'involontaire et l'étranger perçus non comme pathologiques mais comme alternatives et comme augmentations<sup>412</sup> ».

Non plus simple regardeur, il devient un « récepteur-émetteur<sup>413</sup> », un acteur opérateur en tant que tel l'amenant à la recherche du Soi, à l'introspection. C'est en se confrontant à l'œuvre, en participant, en s'impliquant corporellement et mentalement avec elle, à une quête de son image et de son identité, de lui-même, que le spectateur de l'œuvre vit. Ses déplacements corporels et ses actions dans l'espace interactif sont sensés refléter son intériorité.

---

<sup>409</sup> Cf. le « Manifeste du néo-concrétisme », publié dans *Robho*, n°4, 1968, reproduit dans le *CatalogueLC*, pp. 57-58.

<sup>410</sup> Gille DELEUZE et Félix GUATTARI, *Milles Plateaux*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1980.

<sup>411</sup> Cf. Nelson GOODMAN, *L'art en théorie et en action*, Paris, L'éclat, 1996, et Odile Dupont, *Art et perception*, Paris, Delagrave, 2004.

<sup>412</sup> Inès BEN AYED, *L'œuvre d'art sensorielle en tant qu'objet empirique*, Mémoire Master 2, 2014, p. 121.

<sup>413</sup> Mathieu BRIAND, dans Evelyn JOUANNO, « Mathieu Briand: Hacking Contemporary Reality », trad. Rosemary McKisack, *Flash Art*, Vol. 37, n°238, octobre 2004, p. 115.

Cette contribution présente ce que pourrait être l'art numérique de demain : un art interactionnel, dans lequel *l'homo-numericus* prendrait indéniablement le contrôle de la technologie. Un art relationnel et collaboratif, dans lequel les objets numériques, capables d'initiatives, auront des relations avec les humains et qui, en perdant leurs statuts d'outils, accompliront au-delà de leurs simples fonctionnalités. Suivant le principe de « *technologie d'enchantement*<sup>414</sup> » d'Alfred Gell qui assure l'existence d'une relation à deux niveaux entre d'une part, le visiteur et l'interface artistique et d'autre part entre les différents visiteurs de l'œuvre. Tous, ils s'embarqueront par la suite, dans d'autres enjeux spéculatifs et didactiques mettant l'accent sur l'homme et sa relation avec le monde. Les sujets-humains s'aventureront dans une expérience esthétique qui sera un moyen efficient d'éprouver un nouvel régime de sensorialité, baptisé « *dissensus* » selon Rancière, qui représente un mode d'intervention sur la configuration du monde et une quête vers le monde du nouveau, du contingent et du possible. Un art qui canalise son attention sur la sphère des interactions humaines en promouvant « la culture de l'interactivité » de par son grand pouvoir de socialisation. Mis à part, sa liaison à la pluralité spectatorielle le rendant accessible à tous et son fort potentiel d'appropriation des œuvres qui en dérivent, la forme artistique interactive fait beaucoup appel à l'implication des différentes subjectivités.

Pour conclure cette étape de travail, nous pouvons rappeler les modalités les plus importantes afin d'accomplir le processus de l'œuvre. À vrai dire, pour commencer, elles appellent inéluctablement le triangle classique œuvre-spectateur-espace mis à part la présence furtive et implicite de l'artiste à travers son œuvre. Une présence indispensable, car tout simplement, il n'y aurait jamais eu d'œuvre originale sans un créateur originel qui n'est que l'artiste. Il prépare en effet, le terrain pour le visiteur, il lui délègue le pouvoir d'agir afin qu'il intervienne dans l'œuvre. Loin d'être dénué de neutralité, le spectateur laisse sa trace empreinte de tout son acquis socioculturel, son vécu et son expérience. Après coup, il adopte cette démarche en vue d'une appropriation de la forme artistique tout en construisant son interprétation personnelle de l'œuvre et émergeant une pensée subjective chez le spectateur. Grâce à son pouvoir interactif et attractif, elle peut rassembler autour d'elle homme(s) et machine, il se crée ainsi un entrelacs de relations interhumaines, d'échanges et de confrontations.

---

<sup>414</sup> Alfred GELL, *Art and Agency: An Anthropological Theory*, Oxford, Carendong Press, 1998, p. 7.

## 2. Entre le tactile et l'*haptique*, un interstice ?

Dans cette partie, nous allons porter notre attention et revenir sur l'être interacteur et son mode opérateur au sein de la machine numérique autrefois simple témoin, simple regardeur avant la mise en marche de l'œuvre. L'art dans son image de sensorialité motrice sociale et écologique, tourne la page et confine le vieux régime de la contemplation au profit du nouveau schème sensori-moteur où la performance et la participation du spectateur priment. Là, nous pouvons parler d'un opérateur-relais chargé d'une mission perceptive, esthétique, sensorielle et participative. Lorsqu'on songe à la relation que détient le spectateur avec l'œuvre technologique aujourd'hui, nous pensons à un sujet moins spectateur que spect-acteur, un sujet assoiffé de pratique, pas satisfait d'une simple contemplation, nullement envie de corps spectatant passif ni de face-à-face immobile. La question de la relation qui existe entre l'œuvre et le spectateur est à ce jour, d'autant plus intrigante qu'elle en a l'air.

Mais revenons encore une fois à la définition de l'interactivité qui assure le changement de statut spectatorial et précisons son sens dans ce contexte notamment par rapport à l'un de ses cousins dans la famille sémantique qui n'est que l'interaction.

Pour cela, nous avons convoqué Pierre Lévy et sa définition de l'interactivité dans son ouvrage *Cyberculture* était celle-ci, « le terme d'interactivité souligne généralement la participation active du bénéficiaire d'une transaction d'information<sup>415</sup> ». Une définition assez vague et imprécise laissant entendre une liberté au lecteur de sortir de l'ancrage imposé par le jargon numérique à son insu, considérant l'interactivité comme tout moyen de communication entre deux objets ou plus.

Seulement, nous estimons que cette définition n'est pas suffisante, c'est pour cela que nous interpellons celles du Dictionnaire des arts médiatiques élaboré par l'Université de Québec à Montréal qui dans un premier sens, déclare qu'il s'agit d'une :

« Propriété des médias, des programmes et des systèmes liés de façon plus ou moins constitutive à un ordinateur de pouvoir entretenir un dialogue plus ou moins poussé avec l'utilisateur. Les hypertextes et les hypermédias ainsi que les systèmes de réalité virtuelle sont des entités informatiques fondamentalement interactives, qui

---

<sup>415</sup> Pierre LÉVY, *Cyberculture*, Paris, Odile Jacob, 1997, p. 93.



nécessitent constamment, pour procéder, les réponses des utilisateurs aux choix qu'ils leur offrent par les interfaces logicielles et matérielles qui leur sont propres. Ces réponses relèvent du processus de navigation des utilisateurs dans ces programmes et ces systèmes. Les développements informatiques appliqués à des médias, tel le cinéma, la vidéo et la télévision rendent dorénavant possible un certain degré d'interactivité, permettant par exemple aux spectateurs de participer par vote à des débats ou d'influencer le cours d'une histoire en manifestant leurs préférences<sup>416</sup>. »

Quant au deuxième sens, et qui nous intéresse le plus par rapport à notre question problématique, « Dans le domaine des arts, possibilité pour le spectateur de participer à la réalisation de l'œuvre. Les artistes intéressés par l'interactivité doivent prévoir un ensemble de possibilités qui laisse une partie de la réalisation de l'œuvre à l'initiative des spectateurs, de sorte que ces derniers en deviennent les coauteurs. »

De ces définitions, nous pouvons déduire que le champ de l'interactivité ici, différemment à celui de l'interaction exige inévitablement la présence de la technologie pour qu'il y ait une communication médiatrice négociatrice entre les deux partenaires. Il est force de constater que l'interactivité est intimement liée d'une part à la technologie, et d'autre part à la participation active de *l'homme-numericus* afin d'élaborer un dialogue relationnel interactif collaboratif.

Le spectateur est amené alors dans ce genre de situation interactive, à réagir et interagir avec la machine s'insérant dans cette logique standard du système numérique. Sitôt, celui-ci interpelle chez le sujet son système moteur et son système cognitif-corporel provoquant une réaction comportementalement active. Bien que cette méthode découle d'un système numérique très sophistiqué, il demeure malgré tout dépendant de sujets-participants, de corps sentant à la trace d'une faveur d'une communication, d'un échange avec les champs sensoriels. L'acte du destinataire ou plutôt du participant garantirait en fait sa mise en marche et sa « survie ». Sans lui, l'œuvre restera dans l'inquiétude et l'incertitude de son

---

<sup>416</sup> Guillaume LATZKO-TOTH, « Le *chat* est-il (encore) un média interactif ? », *tic&société* [En ligne], Vol. 4, n° 1 | 2010, mis en ligne le 17 mai 2010, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/ticetsociete/751> ; DOI : 10.4000/ticetsociete.75

déclenchement et de sa mise en œuvre. Et ceci reste envisageable pour tout destinataire rendant ainsi possible l'émergence de l'œuvre interactive. S'il y a un régime qui correspond bien à ce que nous venons d'analyser, c'est bien le « *régime esthétique*<sup>417</sup> » de Jacques Rancière, laissant son empreinte démocratique. Le retour à la démocratie, par sa désincorporation et son affranchissement des repères symboliques traditionnels, est l'indétermination. De ce fait, le destinataire de l'œuvre n'est certainement pas un destinataire particulier mais n'importe quel visiteur à condition que la machine l'intercepte et saisit sa participation.

Dans un environnement ouvert et propice aux échanges et à l'interaction, on attend du visiteur qu'il déclenche, qu'il interagisse avec l'œuvre de façon symbiotique, polysensorielle voire collective mettant ses capacités perceptives au service de cet échange. A l'évidence, les performances interactives exigent un appel aux corps spectatants, de leur déambulation jusqu'à leur sensori-motricité. L'intervention du spectateur se caractérise en une implication sensori-motrice bien pragmatiquement concernée c'est-à-dire regardant investir tout le corps. Il ne peut s'agir d'un spectateur abstrait, mais d'un investigateur réel qui réagit et agit sur l'œuvre, ce n'est pas non plus une mise en spectacle d'un corps performant mais plutôt de mise en lumière du mode de subjectivation complexe du spectateur mutant poly-sensoriel.

Mettons maintenant l'accent sur ce geste déclencheur, ce geste relationnel essentiel pour l'œuvre. Il s'agit d'un pur acte, d'une simple bifurcation qui transforme l'ambiance environnante d'un état d'inertie, d'immobilité et de stagnation à un état de transformation, de mouvement, du suspens à l'événement. Qualifié aussitôt d'utilisateur, d'un inter-acteur, d'un *YOU user*<sup>418</sup>, le visiteur, il déclenche et il touche... il peut lui-même faire des œuvres. Là, nous touchons un point de l'histoire de l'art – l'art entre besoin et utilité, entre contemplation et consommation – qui appartient au XX<sup>ème</sup> siècle, à Duchamp, l'artiste opposé à l'art rétinien, avec son œuvre provocante « Prière de toucher », conçue afin d'illustrer la couverture du catalogue de l'exposition *Le Surréalisme*, en 1947. Elle constitue une couverture ornée d'un sein en mousse incitant les spectateurs à toucher. Malgré tout, cette œuvre intrigante et audacieuse à son époque relève bien de l'appel au toucher-vérification saint-thomacien. En effet, l'acte de toucher s'accomplit en deux temps, le touchant doit

---

<sup>417</sup> Jacques RANCIÈRE, *Malaise dans l'esthétique*, Paris, Éditions Galilée, 2004.

<sup>418</sup> Christine ROSS, "La réalité augmentée en art : une question de (non)destination," in *Le Réel à l'épreuve des technologies : les arts de la scène et les arts médiatiques*, Josette FERVAL and Edwige PERROT, eds, Presses Universitaires de Rennes, 2013, p. 265.

vérifier la nature du toucher, puis il pourra passer à la phase de la sensualité. Toute caresse donc, commence par une analyse.

Toutefois, nous pensons utile de souligner que cet élément déclencheur de l'interactivité, ce transducteur du toucher n'est pas obligatoirement de l'ordre manuel. Il peut en effet, émaner de l'*haptique*, entendu comme chez Deleuze, de l'optique, insistant sur l'œil qu'à la main bien qu'il s'agisse du toucher. Nous proposons maintenant de faire une légère escale pour ce terme. Pour cela, nous nous sommes servis de celle établie par Deleuze dans Francis Bacon. *Logique de la sensation*, où l'idée de l'*haptique* est le résultat de la combinaison entre la vue et le toucher, une nouvelle possibilité de vision autre que celle de l'optique. Son origine étymologique, celle du verbe grec « *hapto* » (toucher), ce préfixe relève la dimension tactile du terme, alors que la deuxième partie du mot renvoie à la perception optique propre à l'espace de la vision. Ainsi, on a pu concevoir l'idée de l'alliage entre les deux sens. Vers une insubordination de la main à l'œil, quand la vue découvre « une fonction du toucher qui est propre<sup>419</sup> » différente de celle sa fonction optique.

Deleuze corrobore cette idée et déclare : « l'*haptique* est un meilleur mot pour tactile, puisqu'il n'oppose pas deux organes de sens, mais laisse supposer que l'œil peut lui-même avoir cette fonction qui n'est pas optique<sup>420</sup> », puis il le définit comme étant : « sens *haptique* de la vue » comme étant un « un troisième œil » à travers lequel l'œuvre s'éclaire en présence du corps spectatorial. »

À la lumière de ces réflexions philosophiques, nous pouvons remarquer l'évolution de ce concept au fil du temps et sa mise au service avec l'art interactif actuel qui constitue un moyen efficace à travers lequel nous pourrions affranchir la vérité de la perception.

En somme, il s'agit d'une notion opératoire qui s'est bien incrustée dans les réflexions théoriques de l'art et notamment après l'introduction des nouvelles technologies qui, à leur tour, exigent l'implication abondante du système sensorimoteur du visiteur. Ceci pourrait ainsi, conduire à une fragilisation de sa signification encore une fois, et touchant *a posteriori* le rapport dialogique du corps avec les œuvres et particulièrement les interactives de leurs positions. Et Allucquère Rosane Stone estime que l'implication du spectateur à l'intérieur de

---

<sup>419</sup> Gilles DELEUZE, *Francis Bacon. Logique de la sensation*, Paris, Éditions du Seuil, 1972, p. 146.

<sup>420</sup> Gilles DELEUZE, *Mille Plateaux*, Paris, Éditions de Minuit, 1980, p. 614.

l'œuvre : « elle n'est pas tant l'œuvre révélée au moment de son activation que la construction d'une expérience engendrée par les interrelations entre l'homme et la machine<sup>421</sup> ».

Une relation qui a subi plusieurs transformations au fil des années, optant pour un nouveau régime artistique faisant émerger la participation spectatorielle, convertissant le spectateur en un spect'acteur sollicitant les actions partagées du public persistant sur l'expérience perceptive et psychologique. Christian Ruby voit une dimension « dialogique » dans cette esthétique de l'interférence : « Le dialogue entre spectateurs fait de l'interférence le régulateur de l'émotion esthétique. La relation entre spectateurs devient le cœur du comportement esthétique, recentrant au passage la compréhension de l'œuvre sur le résultat de ce dialogue<sup>422</sup>. »

Certes, nous avons largement parlé de la portée de l'acte déclencheur de l'œuvre. Cependant nous avons oublié de mentionner par quel organe l'élément transducteur pourrait s'opérer transformant cette perception *haptique* en une action motrice : la main.

La main est un extraordinaire outil perceptif, et d'après Edmond Couchot : « La main est par excellence un organe où la perception et l'action sont intimement intriqués. Les doigts, la paume, parfois le dos de la main, perçoivent en agissant, agissent en percevant. La main perçoit (explore, palpe, reconnaît) pour agir et agit (saisit, déplace, déforme) pour percevoir<sup>423</sup> ». Elle est à la fois instrument moteur, cognitif, senseur et manipulateur malgré la dégradation de son statut avec la présence des nouvelles technologies qui lui font un peu « perdre » de sa primauté. Elle ne sert plus à rien, elle sert à tout.

S'éloignant un peu du label du spectateur et surtout celui du public, intéressons-nous maintenant surtout à cette nouvelle notion de corrélation participative performative. Il s'agit d'une créativité artistique et une expression appropriative, un fait social total puisque l'action s'y mêle, le corps y contribue et les sens s'y agitent.

---

<sup>421</sup> Cf. Allucquère Rosanne STONE, *Le corps réel pourrait-il se lever ?* Première publication : Cyberspace : First Steps, sous la direction de Michael Benedikt (Cambridge : MIT Press, 1991, pp81-118). Traduction française dans Connexions, Art, réseau, média, sous la direction de Annick Bureau et Natalie Magnan, Éditions ENSBA, 2002, pp. 464-506.

<sup>422</sup> Christian RUBY, *Devenir contemporain ? La couleur du temps au prisme de l'art*, Paris, Le Félin, 2007, p. 29.

<sup>423</sup> Edmond COUCHOT, *La boucle action-perception-action dans la réception esthétique interactive*, in Revue Proteus-Cahiers des théories de l'art 6, p. 27.

<http://www.revue-proteus.com/articles/Proteus06-4.pdf>

Ce retour continuels au corps en acte tel que l'a tant évoqué Alain Berthoz faisant de l'élément corporel « actant », un participant à part entière un « immersant<sup>424</sup> », un élément indispensable à l'œuvre et sa mise en fonctionnement.

Il faudrait tout de même restituer les étapes et les sensations vécues lors de cette expérience immersive dans un récit expérientiel afin d'atteindre l'*empathie*<sup>425</sup> du corps immersant et celui de l'immerseur qui de son rôle d'émerger des sensations et des émotions.

« Tel un sens de mouvement joue un rôle capital dans la résonance empathique en lui donnant le maximum d'amplitude. Il nous permet de changer de point de vue, c'est-à-dire de référentiel spatial, de perspective et d'occuper le point de vue de l'autre en substituant notre propre regard à celui de l'autre<sup>426</sup>. »

« Une tempête mentale se lit sur son visage<sup>427</sup> », aiguillonné par une pulsion à marquer le monde, à laisser une trace, une touche personnelle, une signature, une preuve vivante de notre passage laissant jouir sa *libido operandi*, voire inciter sa *libido fingendi* (son désir d'inventer). Le spect-acteur offre en participant quelque chose de son âme, sent une certaine satisfaction et un certain épanouissement qui aiguissent sa sensibilité. Néanmoins jusqu'où ceci est vrai ?

Référons-nous à Hegel qui dit que :

« [Dans l'invention,] l'homme devrait éprouver une joie plus grande en produisant quelque chose qui soit bien de lui, quelque chose qui lui soit particulier et qu'il puisse dire qu'il est sien. Tout outil technique, un navire par exemple ou, plus particulièrement, un instrument scientifique doit lui procurer plus de joie, parce que c'est sa propre œuvre, et non une imitation. Le plus mauvais outil technique a plus de valeur à ses yeux ; il peut être fier d'avoir inventé le marteau, le clou, parce que ce sont des inventions originales, et non imitées. L'homme montre mieux son habileté dans des productions surgissant de l'esprit qu'en imitant la nature<sup>428</sup>. »

---

<sup>424</sup> Char DAVIES, citée dans Steve Dixon, *Digital Performance*, Cambridge, The MIT Press, 2007, p. 372.

<sup>425</sup> Alain BERTHOZ (dir), *L'empathie*, Paris, Odile Jacob, 2008.

<sup>426</sup> Alain BERTHOZ, *Le sens du mouvement*, Odile Jacob, 1999, chapitre 2.

<sup>427</sup> Alain BERTHOZ, *La Décision*, Paris, Odile Jacob, 2003, p. 47.

<sup>428</sup> Georg Wilhelm Friedrich HEGEL, *Phénoménologie de l'Esprit*. Tome 1, Paris, Ed. Aubier, p. 34.

Cité par : Ludovic DUHEM, *Introduction à la techno-esthétique*, dans Archée, [en ligne](page consultée le 16 Juin 2014). <http://archee.qc.ca/ar.php?page=article&section=texte3&note=ok&no=343>.

## V. L'EMPATHIE, CE CHAMP EXPÉRIMENTAL

« Le toucher, comme lieu de résonance intime et comme source de connaissance spécifique inhérente à ce mode de relation<sup>429</sup>. »

Didier Austry et Ève Berger

« Le corps sensible » et « le sensible » [Bois, 2007 ; Bois, Austry, 2007, Berger, Bois, 2008] constituent deux termes qui en disent long et dévoilent tout un champ à timbre phénoménologique relevant une approche d'ordre somato-psychique. Habituellement, elle se déclenche par le canal visuel, par les neurones-miroirs en ayant accès à l'autre par le regard selon la théorie husserlienne et par la parole.

L'empathie dont la nature est de sentir autrui et le monde autour de nous, sert à définir et à comprendre le rapport aux autres corps vivants par l'intermédiaire de la sensibilité et du toucher, « comme lieu d'entrelacement de processus perceptif, affectif, cognitif et relationnel humain ». Dans la hiérarchie philosophique des sens, le toucher arrive en dernier. Mais ce classement sous-estime sa signification existentielle pour l'être humain.

Ayant œuvré durant nos recherches, à la constitution d'un champ purement théorique et expérimental, faisant recours à des sources philosophiques nous envisageons, à ce stade, de faire appel à une approche plus expérientielle appuyée et étayée par les recherches et les corollaires des chercheurs Didier Austry et Ève Berger. Nous nous attardons sur le concept de l'empathie à cause de son approche somato-psychique et d'inspiration phénoménologique. Il s'agit d'un processus qui se déclenche essentiellement à partir du canal visuel comme dans la théorie husserlienne en ayant l'accès à l'autre par le regard et la parole.

Le sentiment de proximité, l'empathie, la sensibilité, ainsi que le *pathos* que Jean-Luc Nancy a abordés pour analyser le film *Les ailes du désir*, constituent pour nous aussi, des concepts clés car ils sont tout aussi applicables à nos spéculations interactives où les participants communiquent entre eux *via* un seul dispositif englobant. En effet, sa forme

---

<sup>429</sup> Didier AUSTRY, Ève BERGER, « Chapitre 12. Empathie, toucher et corps sensible : pour une philosophie pratique du contact », dans : Michel Botbol éd., *L'empathie. Au carrefour des sciences et de la clinique*. Doin, « Hors collection », 2015, p. 227-246. Disponible sur : 10.3917/jle.botbo.2015.01.0227. URL : <https://www.cairn.info/l-empathie--9782704014170-page-227.htm>

tentaculaire et son aspect participatif le rendent singulier offrant au spectateur l'occasion de mettre « sa main dans la pâte » médiatique et de produire ses propres merveilles artistiques.

À cause de sa capacité à ressentir les émotions et autres états intimes d'autrui, et comme capacité à se mettre à la place d'autrui dans le sens de pénétrer son monde, si nous appliquions le concept d'empathie dans notre cadre artistique, nous pourrions envisager celui-ci d'un angle différent.

En d'autres termes, si nous considérons l'objet d'art en tant qu'un objet vivant, à cause de sa sensibilité débordante et son éveil pétillant, nous pouvons le qualifier de protagoniste où l'on partage et on échange des sentiments et des sensations lorsque nous expérimentons le monde du « sensible ».

### 1. « Empâthons » nous dans l'art médiatique performatif

Sortis de l'ère égoïste du XX<sup>ème</sup> siècle, nous nous retrouvons grâce aux nouvelles technologies, inter-liés, interconnectés et même interdépendants les uns des autres. Et comme l'annonce Marshall McLuhan, grâce aux réseaux de communication, nous vivons désormais dans « *un village global*<sup>430</sup> » (*The medium is the message*, 1967) favorisant ainsi l'apparition d'une culture unique partagée à l'échelle de la planète. Ceci accentue dès lors, la compréhension mutuelle et augmente par conséquent la capacité d'acceptation de l'altérité à travers l'interaction et la cohabitation. Assurément, lors d'un contact avec une personne, l'émotion reçue *via* l'empathie miroir est tellement contagieuse qu'autrui la ressent, la voit et réagit en fonction. Sa réponse apparaît sous forme d'un état affectif sensoriel soit-elle ou sous forme d'une expression corporelle assimilée à une simulation incarnée (*embodied simulation*).

En effet, en saisissant les indices environnementaux, le sujet se réfugie inconsciemment dans ses propres sources psychologiques, émotionnelles, cognitives et sensorielles afin de décrypter les états mentaux d'autrui, d'éprouver ses états affectifs en impliquant les Neurones-Miroirs dans l'appréhension de son action ; une sorte de communication intersubjective s'établit aussitôt entre les deux partenaires.

Pour que l'artiste soit un bon créateur, il doit être un bon entendeur, observateur et percepteur à l'égard de son intervenant. En d'autres termes, il faut que son œuvre soit plus humaine, plus adaptée à son consomm-acteur. Pour ce faire, l'artiste-concepteur se réfère au

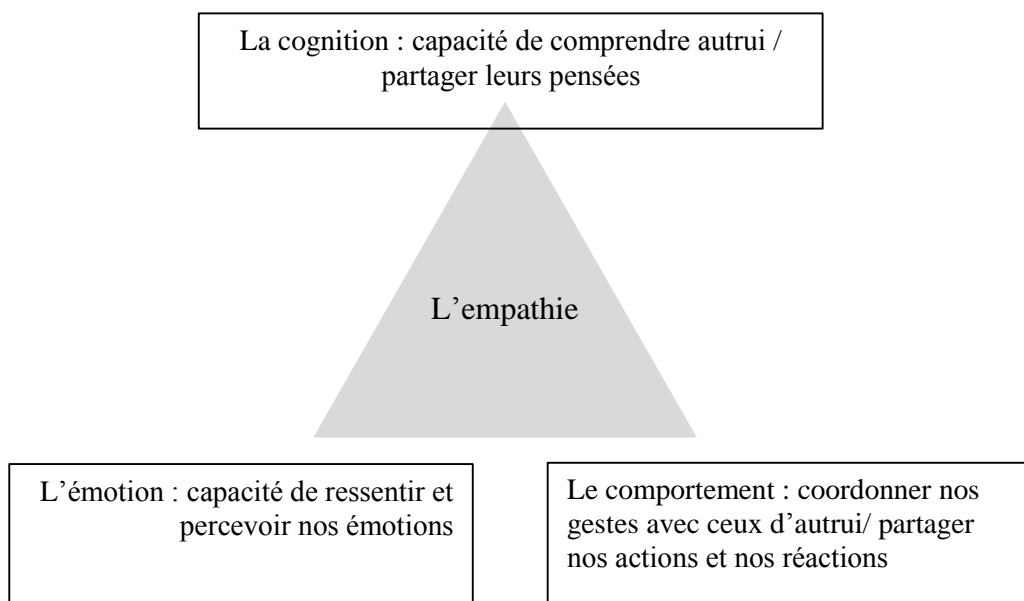
---

<sup>430</sup> Marshall MC LUHAN, *The medium is the message*, Penguin, 2008.

concept de l'empathie qui sert à appréhender les désirs initiaux du spectateur pour mieux appréhender ses désirs et s'adapter à ses exigences futures. Mais, pour pouvoir scruter ce champ d'interrogations, il faut savoir faire preuve d'empathie. Reprenons alors au départ et approfondissons le concept d'empathie du côté de la conception-crédation.

En usant des nouvelles technologies, ces médias intelligents, nous arrivons sans doute à « extérioriser » nos envies les plus profondes, à partager nos secrets virtuellement, à stimuler notre système sensori-moteur et nos capteurs sensoriels afin de pouvoir saisir nos souhaits les plus secrets et déployer nos pouvoirs d'écoute et d'imagination virtuelle à l'égard d'autrui. En conséquence, l'empathie humaine essaye ardemment de s'étendre au rythme des nouvelles technologies tout en intégrant de nouveaux paramètres d'ordre émotionnel, cognitif et comportemental.

Les deux chercheurs français Brunel & Cosnier, perçoivent l'empathie comme un sixième sens, un sens intuitif et instinctif. Selon eux, l'empathie se repose sur trois dimensions : la cognition, l'émotion et le comportement<sup>431</sup>.



**Figure 68:** Schéma récapitulatif des paramètres de l'empathie selon Brunel et Cosnier

<sup>431</sup> Marie-Lise BRUNEL, Jacques COSNIER, *L'empathie. Un sixième sens*, Presses universitaires de Lyon, Lyon, 2012.  
<https://journals.openedition.org/lectures/11230>



## 2. Soyons à l'écoute de nos neurones-miroirs

Communément, définie comme la capacité éphémère de se mettre à la place de l'autre, l'empathie peut correspondre aussi à un pouvoir sensible de ressentir momentanément les émotions et les sensations d'autrui.

Il s'agit aussi d'une notion complexe qui correspond à notre capacité à percevoir les émotions des autres en les ressentant nous-même, l'empathie est « la source des phénomènes d'interaction de coopération et d'aide<sup>432</sup> » selon Henry de Lumley. Elle est aussi « une simulation mentale de la subjectivité d'autrui » selon le neurobiologiste et thérapeute Jean Decety, « une disposition innée à ressentir que les autres personnes sont “comme nous”<sup>433</sup> » comprendre précisément les sentiments d'autrui tout en gardant une certaine distance affective vis-à-vis de lui. C'est une notion qui rime avec sympathie où l'on se partage certains sentiments et où l'on établit des liens affectifs avec autrui. Seulement, l'empathie diverge de ce sens compassionnel pour gagner celui de l'imitation grâce à nos neurones-miroir (N-M). Découverts il y a plusieurs années par le professeur Giacomo Rizzolatti et ses collaborateurs, ces neurones du cortex pré-moteur s'activent quand une personne en face de nous établit une action. Nous nous imaginons alors réaliser cette même action. Les NM sont des neurones dont le nom est dit long sur leurs fonctions et sur leurs caractéristiques. En effet, à chaque rencontre avec une personne, les NM nous permettent non seulement d'appréhender les sentiments et actions des autres mais aussi d'éprouver de l'empathie. Ainsi, ils nous permettent d'entrer en résonance avec autrui en déclenchant le même schéma d'activation que celui de la personne agissant en face en collectant et en analysant toutes ses micro-crispations faciales et tous ses gestes corporels. Aussitôt, nous interprétons les indices faciaux et nous décodons les actions en leur donnant un sens dans notre mental.

Et comme le décrivait Hume :

« [...] Les esprits des hommes sont les miroirs les uns pour les autres, non seulement parce que chacun d'eux réfléchit les émotions des autres mais aussi parce que ces rayons de passions, de sentiments et d'opinions peuvent être renvoyés plusieurs fois et s'atténuer par degrés insensibles<sup>434</sup>. »

---

<sup>432</sup> Henry DE LUMELY, *Le beau, l'art et l'homme. Émergence du sens de la beauté : émergence du sens*, CNRS Éditions, 2014, p. 62.

<sup>433</sup> Alain BERTHOZ, Gérard JORLAND, *L'empathie*, Odile Jacob, 2004, p. 54.

<sup>434</sup> David HUME., *Traité de la nature humaine*, Trad. A. Leroyibzzsz, Paris, Aubier Montaigne, Tome 2, Livre III, section V. p. 213.

Les Neurones-Miroirs constituent, en effet, un véritable partage émotionnel direct entre soi et les autres, fondé sur l'intersubjectivité émotionnelle. « *L'empathie miroir est assimilée à une réponse sensorielle directe aux états affectifs des autres.* » (Lipps 1903, McDougall 1908/23 ; Prinz 1992, Walton 2015 ; Preston & de Waal, 2002, Gallese et al., 2004, Decety 2005 ; Keyser et al. 2004). En d'autres termes, l'empathie miroir, cette capacité de résonance affective fonctionne lorsqu'on décode des expressions faciales, des gestes ou des paroles. Ces cellules dénichent dans notre répertoire émotionnel et sur nos connaissances expérientielles pré-réflexives les réponses adéquates et stimulent le « programme d'affects » correspondant aux codes interceptés tout en assurant le contrôle de nos expressions (Dimberg et al. 1998, 2000 ; Freedberg & Gallese 2007a&b). Dès lors, l'utilisateur réagit dès qu'il perçoit ces signes extérieurs venant de la personne en face.

À partir de ce qu'ont révélé certains chercheurs, nous pouvons avancer aussi que l'empathie dans le cadre de l'art performatif, nous permet d'explorer les pensées des autres, de se connecter à leurs états mentaux et affectifs et à leurs expériences émotionnelles sans pour autant les vivre (*construction émotionnelle*), de prévoir et pressentir leurs réactions quant aux œuvres interactives et immersives. Une méthode qui sert à mieux *comprendre le monde* (cognition sociale). En effet, l'introduction du concept de l'empathie dans les étapes d'un projet artistique aide à examiner finement et clairement le comportement des spectateurs, de repérer ce qui est difficilement perceptible à leurs égards. Il s'agit d'une approche qui nous encourage à être plus à l'écoute envers d'autrui, à communiquer de manière empathique au sein d'une société et à développer un esprit plus altruiste et plus tolérant.

Un artiste doit effectivement remplir un rôle important au sein de sa communauté en essayant de comprendre au mieux les motivations profondes des spectateurs, leurs schémas mentaux et leurs comportements, d'anticiper leurs souhaits. Il s'agit en effet, de difficultés et de contraintes qui ne cessent de se complexifier et d'évoluer dans le temps exigeant l'adaptation de ses utilisateurs et leur accoutumance à la technologie. Loin de les manipuler ou de les instrumentaliser, l'artiste adopte un comportement éthique, responsable et empathique vis-à-vis des spectateurs un comportement basé sur quatre étapes (Regarder/Percevoir, S'immerger, S'interagir/Demander, Essayer).

C'est pour cette raison que, dans le cadre de nos recherches et pour faire preuve d'empathie, nous nous sommes tournés vers l'homme, vers nos spectateurs en les regardant et en observant minutieusement et attentivement la manière dont ils interagissent avec leur environnement et avec les œuvres performatives. Et comme l'a dit Platon dans la formule du

sophiste Protogoras : « L'homme est la mesure de toute chose : de celles qui sont, du fait qu'elles sont ; de celles qui ne sont pas, du fait qu'elles ne sont pas<sup>435</sup>. » Cette méthode reflète peu ou prou leurs pensées et leurs ressentis en nous dévoilant leurs « *insights* » qui nous aideront par la suite à créer des solutions perspicaces ou des idées innovantes de façon à cartographier les paramètres pouvant influencer le processus interactif et toutes les conditions phénoménologiques dans le but de créer une œuvre interactive idéale marquée par une dimension démocratique transdisciplinaire.

Nous ne pouvons répondre aux souhaits des spectateurs qu'en parlant leur propre langage, qu'en voyant les choses à travers leurs yeux et qu'en vivant leurs propres expériences. Dans ce contexte, nous pouvons mentionner citer cette phrase éloquente de Cicéron : « Si vous devez me convaincre, vous devez penser ce que je pense, ressentir ce que je ressens et parler avec mes mots. ».

Recourir au champ de l'empathique permet notamment aux artistes et aux chercheurs de vivre par eux-mêmes l'expérience de l'autre afin de répondre au mieux à leurs aspirations visant un objet artistique adapté et attrayant centré sur la psychologie de son participant ; un va-et-vient entre le statut de l'artiste et celui de son spectateur. S'appuyer sur l'expérience vécue s'avère nettement plus efficient que de s'appuyer sur de simples propos comme l'a signalé l'anthropologue Margaret Mead : « que la dualité et la différence entre ce que disent les gens, ce qu'ils font et ce qu'ils disent qu'ils font et ce pour diverses raisons ». L'une d'elles, révèle qu'en reconstituant leurs souvenirs, les usagers baignent dans leur mémoire, ces souvenirs qu'ils se remémorent et reconstituent à chaque fois d'une manière différente, imprécise et inconsciente.

Ainsi, les souvenirs changent au cours du temps comme l'a indiqué la psychologue Susan M. Weinschenk. De là, nous pouvons conclure que tous nos souvenirs sont mensongers et erronés ; on les adapte inconsciemment aux contextes dans lesquels nous nous trouvons. En définitive, la question de l'expérience reste centrale dans le monde contemporain qui lui accorde de jour en jour une dimension plus large et une place plus importante. Le défi majeur de l'artiste ne demeure donc pas de concevoir une simple œuvre mais plutôt l'expérience qu'il suscite chez ses intervenants et les souvenirs qui vont s'ancrer en eux ultérieurement.

Dans ce contexte, nous pouvons nous référer à l'exemple intitulé « *Cloud Over Sidra* » où le réalisateur américain Chris Milk suit la vie d'une jeune fille de 12 ans dans Za'atari, un

---

<sup>435</sup> PLATON, *Théétète*, Traduction Michel NARCY, Paris, GF Flammarion, 1999.

camp de réfugiés syriens dans lequel elle a passé plus de 18 mois. Usant d'un *occulus rift*, un système de réalité virtuelle, le réalisateur a pu mener à bien un documentaire de réalité augmentée où défile un moment fort douloureux et émouvant qui relate la vie de la fillette Sidra dans le camp sous forme d'une expérience immersive empathique. Cette technologie de pointe, permet au spectateur de participer à l'histoire des réfugiés, de comprendre où ils vivent et à quoi ressemble leur monde tout en ayant la sensation vraisemblable d'y être. Selon le professeur de l'université de Columbia Tom Kent : « La réalité virtuelle a un plus grand impact psychologique que les photos ou la vidéo. Ça nous touche à un niveau élémentaire. Quand on regarde une vidéo ou une photo, on sait qu'on est extérieur à la scène. Par contre, la réalité virtuelle agit à un niveau différent ; elle vous place dans la scène et agit sur votre cerveau d'une façon qu'on ne comprend pas encore complètement. »

L'empathie est un art de vivre pour l'homme. La théorie vient consolider la pratique, elle peut en constituer la base, certes, mais elle s'appauvrit sans pratique. Les cinq piliers sur lesquels travaille l'artiste pour concevoir son objet d'art sont : l'empathie, définir son œuvre, créer, concevoir et expérimenter. On remet le spectateur au cœur de toute production artistique au centre du jeu de la création car ils, l'artiste et lui, sont de véritables pivots entre l'objet d'art et les utilisateurs-participants. L'empathie où l'expérience de l'autre prime. Recourir à l'empathie, ce sixième sens, est une attitude intuitive et une manière de vivre le processus interactif. Il s'agit d'une approche sensible et instinctive qui amène à se mettre dans la peau de l'autre.

L'empathie dans l'art sert à comprendre les intentions et les besoins de l'autre et le partage du sensible, à considérer ses émotions et sensations vers une nouvelle façon de vivre, de concevoir le monde de manière à voir le monde sous un autre angle.

L'empathie, c'est apprivoiser le monde de l'autre, en vivant dans la vie d'un futur, c'est se projeter dans un mental créant de nouveaux scénarii. C'est vivre dans le monde réel en se basant sur des observations évolutives pour pouvoir l'exploiter dans le processus artistique en perdant de l'ego et en faisant preuve d'humilité et d'écoute.

La conceptualisation des présence spectatoriennes dont nous parlions plus haut est certes différente mais elles se croisent toutes en un point commun, elles se basent sur un principe central l'illusion perceptive c'est-à-dire en recevant les informations des stimuli extérieurs ; comme les images, les sons, les couleurs... Le système nerveux central les traite sensoriellement et cognitivement en réponse à ces différents stimuli : l'illusion perceptive peut se produire dans le cas où le sujet le long du processus artistique interagit avec l'œuvre

en oubliant l'existence du médium technologique comme c'est le cas de « la *Maison sensible* » par exemple. La discrétion et la sobriété de la pose du médium technologique, a participé à cette illusion perceptive de la non-médiation.

Il s'agit d'une manœuvre dans laquelle le spectateur entre facilement dans l'œuvre sans médiation ou du moins c'est ce qu'on lui fait croire. Le médium technologique placé dans la pièce dans la salle du musée, est transformé en un médium social, une entité interactionnelle où le spectateur entre en dialogue avec l'œuvre, interagit et parle avec elle. En réponse à son comportement, à ses réactions, l'œuvre réagit ; sensible à son humeur et à son ressenti, l'œuvre riposte à travers des images projetées sur les parois de la salle et des sons. Cette sensibilité débordante apporte à l'œuvre un caractère humanoïde, une valeur sociale, une touche vive empathique la transformant en une créature dotée d'une réceptivité fragile et susceptible et une hyperesthésie inouïe. À partir de cet instant, le spectateur sent intensément sa présence, la présence de ses semblables, la présence de l'œuvre en tant qu'être sensible vivant. Il vit une expérience bien réelle, une expérience d'immédiateté dans laquelle l'illusion perceptive de l'objet médiatique l'induit à un degré supérieur de présence. Une expérience « riche en émotions », riche en informations qu'il a eu l'occasion d'échanger et partager avec l'œuvre en tant que médium et avec les autres spectateurs présents dans la salle.

Dans le cadre de cet environnement, qui est à la fois réel et artificiel, présent et absent, palpable et invisible, et en absence de ce médium visible et apparent, aisément le spectateur s'immerge perceptuellement dans le processus artistique en voyant les différents tableaux scénographiques projetés sur les murs et le sol, agrémentés de sons harmonieux et mélodieux, et il s'immerge psychologiquement en sentant les vibrations de ces tonalités et sonorités qui correspondent à l'humeur de la création artistique.

Quelles que soient les différentes définitions données de l'empathie dans ces divers *corpus* théoriques cités plus haut, elles s'accordent toutes sur un point fort qui est que l'empathie renferme un processus principalement émotionnel autant en rapport avec autrui qu'avec soi-même. Elle constitue un pas vers la conscience de soi et la conscience de l'autre, contribuant à la maturation de la sensibilité empathique.

L'empathie dans l'art immersif et interactif semble alors prendre de l'ampleur jour après jour. Ainsi, un nouveau contrat social s'instaure au sein d'une communauté plus solidaire, plus unie et surtout plus empathique et plus humaine. Il s'agit d'une stratégie

d'innovation qui s'instaure dans notre communauté et à laquelle l'artiste s'exerce de manière à stimuler ses neurones-miroirs, à suivre le rythme accéléré de l'agora électronique et des nouvelles technologies.

### **3. L'apport de l'introduction du concept de l'empathie dans l'art médiatique**

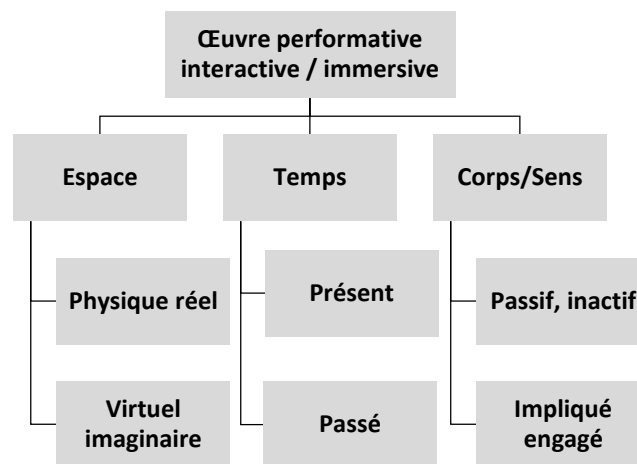
Nombre d'effets physiologiques et psychologiques comme la richesse sensorielle et la vivacité corporelle marque le domaine d'art médiatique. Stener soutient que le phénomène de la présence et ses différents effets repose en une grande partie sur la vivacité du médium, l'ampleur de ses impacts sur les fonctions sensorielles (largeur sensorielle et la profondeur des canaux perceptuels). A produire du différé, de la lenteur et non pas dans l'immédiateté : la télé-présence comme disait Minsky [1980], c'est « se sentir comme si vous étiez réellement « là » sur le site d'opération distant. » [Rheingold, 1991 : télé-présence : « forme d'expérience hors du corps »].

En somme, outre les facteurs de médiation, d'interactivité et d'immersion, le processus artistique repose sur d'autres variables tels que les stimuli sensoriels, l'emplacement de l'œuvre par rapport au sujet et la distance qui le sépare d'elle, la luminosité, la sonorité, le volume de l'objet, la posture statique ou dynamique, l'organisation spatiale, absence ou présence de d'autres acteurs jouant dans la scène artistique, la durée du processus et le rythme qu'on impose au spectateur-joueur. Nous employons le mot « joueur » ici en référence au jeu ludique et déroutant que le spectateur a à faire dans ce genre d'œuvre médiatique. Des œuvres qui prescrivent leurs conditions, leurs modes d'emploi sans se soucier du comportement ni de l'humeur de leurs percepteurs.

N'oublions pas non plus, le critère de la vitesse du *b* de l'objet médiatique, un critère qui nous permet d'évaluer la vitesse et la perspicacité de l'interactivité de l'objet artistique. Répond-t-il en temps réel ? à l'immédiat ou lui faut-il un temps de latence ? La réactivité du mouvement spectatorial est l'indice qui régit la vitesse de la réactivité de l'œuvre.

La possibilité d'interagir avec autrui dans cette expérience artistique, renforce le sentiment de présence. D'éventuels échanges entre les spectateurs, des réponses sociales qui s'affirment et qui s'imposent dans ce monde dominé par la machine, dépourvu de chaleur sociale et étouffé par les médias technologiques. Qu'il s'agisse d'une image-temps, image-

flux ou image interactive et comme le déclare bien dans ce contexte Hans Belting dans son livre *Pour une anthropologie des images* (2004), « les médiums s'inscrivent dans notre perception corporelle et la modifient. » Le réalisme perceptuel, la crédibilité et la vraisemblance. De là, le temps fictionnel et le temps réel se heurtent pour former un seul temps ; une linéarité temporelle distordue s'absente parfois pour donner place à une image nouvelle, une image temporelle, une image-temps, une image-temps figée, une image-temps fictionnalisée offrant au spectateur une « volonté » de suspension de l'incrédulité » chère à Coleridge (*Willing suspension of disbelief*).



**Figure 69:** Schéma récapitulatif explicatif des facteurs et des paramètres du processus artistique médiatique

## SYNTHÈSE

L'avenir de la création numérique va consister à rendre plus sensibles les nouveautés comme elle a su rendre plus visibles les images de synthèse, les images mouvantes, les images artificielles, des paysages spectaculaires étonnants de ce dernier siècle. L'avenir de ces œuvres numériques artistiques, c'est de se voir lier à une réflexion sur l'évolution de nouvelles technologies avec une approche de création et de diffusion artistiques. Par le biais de nos recherches, nous avons essayé d'élaborer une étude comportementale suite à la mutation technique qu'a vécu l'art contemporain apportant de la fiction, de l'intelligibilité et de la virtualité dans un monde en pleine confusion machinique. Il est difficile de déceler la nouveauté au milieu de cette effervescence artistique et en plein essor technique. C'est pour cela que nos recherches ont constitué un lieu d'observation, de mise en situation, d'analyse comportementale des participants.

En effet, du mariage de l'art et du numérique a émergé un nouveau langage de l'image logé dans des algorithmes et des programmes informatiques ; en outre, les arts numériques sont comportementaux. Les standards habituels artistiques sont alors mutés et décalés faisant germer des pépites innovantes, des œuvres enivrantes et des spectacles dynamiques ; une nouvelle relation entre l'art et l'artifice vivant voit le jour. De la rencontre entre les nouvelles technologies et l'art naît une interaction spontanée et excitante entre les spectateurs et l'objet artistique revêtu par des images, des sons et des couleurs. Dans ce langage visuel poétique, les corps spectatoriels se perdent et se retrouvent, se rapprochent et s'éloignent, se repoussent et s'attirent, s'apprécient et se détestent.

Dans le champ de la technoscience, l'hybride occupe une place privilégiée dans le sens où l'artifice se trouve fortement lié à l'humain. Il s'agit d'une collaboration ou d'une symbiose entre l'homme et la machine « répétant avec insistance une rhétorique visuelle de l'artifice », cette touche digitale.

C'est la guerre contemporaine des images, émergeant du monde médiatique faisant appel au numérique et ses nouvelles institutions. Ambivalente, la structure de l'image virtuelle lance un défi à ses consommateurs en leur ouvrant un espace à la puissance de la création, de l'interaction et de l'interprétation. Ainsi, nous parlons d'une simple image et d'un simple spectateur ; désormais nous parlons d'un dispositif global de l'image et d'un



participant et d'un spect-acteur. Ce procédé à la fois ambigu et émancipateur vis-à-vis du spectateur enthousiasmé par cette innovation contemporaine permet de générer de nouvelles hybridations entre les différents arts et les nouvelles technologies.

Les arts médiatiques, les arts dits numériques, selon les termes d'Anne-Marie Duguet, ces formes d'échappatoires de la réalité nous garantissent l'oubli de la réalité pendant un *laps* de temps, à travers des œuvres « praticables<sup>436</sup> » comme les définissent Samuel Bianchini et Jean-Paul Fourmentaux et des formes d'hybridation vers de nouvelles possibilités, vers de nouveaux possibles, en vue d'échapper au quotidien routinier.

Au milieu de ces paysages aussi différents mais tout aussi singuliers, le participant ou le spectateur augmenté joue de son corps avec l'ombre, la lumière, les bruits, les sons, les points, les lignes, les formes, le temps, l'espace, le vrai, le faux, le spirituel, le matériel, le furtif et l'ostentatoire. Et comme l'affirme James Turrell, dans un article portant sur la lumière telle une révélation, il affirme : « La lumière est le matériau que j'utilise, la perception, le médium, mon travail n'a pas de sujet, la perception est le sujet<sup>437</sup>. »

La lumière comme matériau faisant partie de l'œuvre, se réfléchit, se projette sur les parois, se perçoit en tant que manifestation allégorique de la pensée elle-même dont l'origine invisible implique de concevoir un espace obscur dans laquelle elle baignerait. Nous pouvons même penser que la lumière émanant d'un filament était traversée par un courant électrique servant à rendre le flux invisible perceptible aux yeux des participants.

Au milieu de cet espace réel, se construit une forme d'espace fictif où la lumière est l'élément phare, elle vient incarner l'incarnation de la rencontre *entre l'épreuve du temps et l'expérience de l'espace* selon les termes d'Isabelle Hersant. Cette œuvre immersive vit une temporalité partagée entre le maintenant et l'après la qualifiant d'œuvre en devenir redoublant de sa durée, constituant un être-au-monde. Ceci nous rappelle ce qu'a déclaré Isabelle Hersant concernant la lumière dans l'art de Turrell :

« Forme sensible par quoi le corps physique du regardeur épouse la forme intelligible du monde, sa lumière se confond à l'espace qu'elle construit. À savoir, réel et fictif, littéral et figuré, l'espace comme lieu et temps où l'imaginaire poétique réalisant un

---

<sup>436</sup> Disponible sur : <https://reflectiveinteraction.ensadlab.fr/wp-content/uploads/2019/10/Bianchini-S.-Reverse-Writing.pdf>

<sup>437</sup> Disponible sur : <https://www.artinterview.com/interviews/james-turrell/>

devenir technologique actualise par là-même l'imaginaire technologique en devenir poétique<sup>438</sup>. »

L'espace inerte et sombre de prime abord, dès qu'il détecte la présence de visiteur(s), se transforme en un tableau scénographique qui s'illumine. Cet être éclairé du monde qui est à la fois passeur des sens et créateur du sens, sert à stimuler la mobilité partagée. Mais, il reste tout de même sensible au jeu de la présence spectatorielle.

Aujourd'hui, le défi des œuvres interactives contemporaines est de confronter le numérique avec nos rêves imagés, des images d'un genre nouveau constituant un théâtre médiatique spectaculaire. A cause de leur convivialité, impliquant le spectateur dans leurs processus, nous pouvons qualifier ces œuvres d'« intelligentes », « sensibles » et « affectives ». Seulement, cette robotisation artistique, cette intelligence artificielle fortement intégrée dans l'art contemporain pourrait-elle impacter nos schémas mentaux, notre vision moderne du monde ?

Du nouveau, toujours du nouveau, mais ce nouveau qui se trouve au carrefour du virtuel, de l'artifice, du fictionnel et de l'imaginaire ne cesse de se complexifier avec l'évolution technologique. L'image qui en découle, s'embellit, se personnifie, se parfait, s'étale et se renouvelle de manière à se rapprocher au mieux de notre imagination à l'affût des signes de l'avenir. L'artiste Sabrina Montiel-Soto affirme à ce propos lors d'une interview que « la fiction est un jeu, qui est entre la réalité et l'imagination. Et pour moi, tout ce qu'on imagine est réel : il suffit de penser un objet ou une situation pour qu'ils existent même si leur existence s'exprime en dehors de leur matérialité<sup>439</sup> ».

Cette image, mouvante et pétillante, sert jour après jour à nous surprendre, à nous ravir, à nous charmer, à nous enchanter en nous prouvant que derrière le *consensus* passager, il existe de formidables surprises d'inattendus et de saisissantes occasions d'ahurissement. Mais comment le numérique pourrait provoquer et stimuler l'imagination de son spectateur-participant ?

Au premier abord, cette question qui semble naïve, cache des réponses importantes comme l'impact et le trouble que peut causer l'imagination sur le temps et l'espace. En effet, ce paradigme artistique se montre tel une structure performative essayant d'ébranler tous les repères habituels et toutes les règles limitatives de rigueur et d'autorité. Les technologies deviennent donc *un lieu privilégié de l'imaginaire où chacun projette ce qu'il souhaite*, selon les termes de Chatonsky, ouvrant le portail des possibles. Nous quittons ainsi le monde

<sup>438</sup> Disponible sur : [http://www.calvacreation.net/ACTUALITES/Rurart\\_Dos\\_Pedago.pdf](http://www.calvacreation.net/ACTUALITES/Rurart_Dos_Pedago.pdf)

<sup>439</sup> Aranud STINES, *Vide et plein, Circulez il n'a rien à voir*, rurart éditions, mars 2006, Rouillé, pp. 12-13.

narratif, temporel et aristotélicien vers un monde interactif et spatial qui défait les autorités classiques d'énonciation.

Car si nous tentons d'appliquer le schéma aristotélicien dans le numérique en soustrayant l'envisageable et l'imprévisible, on essaiera au mieux de contrôler l'avenir. Manifestement, en nous impliquant dans la machine artistique, artistes ou spectateurs, que nous sommes, nous pouvons prévoir et anticiper tous les micro-événements qui peuvent se produire suite à une interaction sensorielle. Seulement, l'imprévisible peut tout de même arriver, échappant au contrôle de cette machine et de ses participants. Maurice Blanchot s'est interrogé lui aussi à ce propos et il écrit : « Comment produire et penser des fragments qui aient entre eux leur propre différence<sup>440</sup> ? »

Il reste tout de même difficile de tenir la promesse d'une production artistique qui rivalise avec la recherche technologique et l'innovation numérique et qui soit complètement libre ménageant des zones d'hybridation inédites entre art, science et technologie. Faut-il donc faire appel à la synergologie afin de décoder les messages non verbaux et de décrypter les lectures pressenties ?

---

<sup>440</sup> Maurice BLANCHOT, *L'entretien infini*, Paris, Gallimard, Collection Blanche, 1969, pp. 451-452.

## CONCLUSION

*In fine*, il a fallu revenir à l'intrication entre nos existences et les arts médiatiques, à cette anthropologie des nouvelles technologies. Il a fallu aussi fouiller et spéculer cette *tabula* numérique découlant de la science et de la *technè*. C'est pour ces raisons que mes travaux de recherche portent, certes sur l'art contemporain de façon générale mais aussi sur l'étude du comportement humain face aux nouveaux médias, sur la recherche des émotions et des expressions qui l'habitent afin de comprendre ces nouvelles formes langagières et de bien parler la langue de notre époque. J'ai aussi essayé d'interroger le postulat de Douihi concevant le numérique comme un évènement culturel. Selon lui, on peut parler d'une véritable « conversion numérique<sup>441</sup> », un changement culturel qui peut être comparé une à conversion religieuse, car le numérique, comme une religion, touche à l'ensemble de notre vision du monde<sup>442</sup>.

La société contemporaine est en constante évolution et en perpétuelle recherche de nouveaux moyens d'expression afin de comprendre au mieux les aspirations et les attentes de l'homme. Il serait affreusement réducteur de qualifier ce genre d'œuvres interactives, d'œuvres plaisantes ou ludiques. Il s'agit d'œuvres certes séduisantes mais qui interrogent l'espace, l'immatériel, le temps, l'intime et les sens. Grâce à elles, nous arrivons à « garder une trace de tous les instants de notre vie, de tous les objets qui nous ont côtoyés, de tout ce que nous avons dit et ce qui a été dit autour de nous », [ Christian Boltanski, 1969]. Il s'agit d'œuvres relevant d'un aspect curieusement sensible, sensuel et sensoriel. « L'œuvre habite l'esprit mais elle s'appuie ici sur le corps et ses sens. Le visiteur doit assumer sa présence physique, il n'est pas seulement face à un objet esthétique qu'il garde à distance. Il est impliqué dans l'œuvre, acteur de sa propre perception plutôt que spectateur des propositions qui lui sont faites. Mais quel acteur<sup>443</sup> ? », selon Stines.

---

<sup>441</sup> Milad DOUEIHI, *La grande conversion numérique*, Seuil, 2008.

<sup>442</sup> Marcello VITALI-ROSATI, (dir.) ; Michael E. SINATRA, (dir.). *Pratiques de l'édition numérique*. Nouvelle Édition [en ligne]. Montréal : Presses de l'Université de Montréal, 2014 (généré le 29 janvier 2022). <https://books.openedition.org/pum/317?lang=fr>

<sup>443</sup> Aranud STINES, *Op.cit.*, p. 3.

Ce ne sont certainement que des images, mais des images perturbantes incluant cet acteur dans sa propre dimension le laissant perplexe « le laissant se demander comment saisir ce monde d'illusion<sup>444</sup> ». Elles relèvent pour une grande part de la technologie, ce n'est pas un défaut mais il serait injuste de les considérer suivant ce seul filtre technique. Elles restent tout de même des œuvres aussi esthétiques que poétiques. Comme si ces enregistrements et ces images étaient à la portée de main des spectateurs offrant quelque chose qui n'est explicitement pas la multitude, le choix, les couleurs, les sons. Et comme l'affirme l'artiste Sabrina Montiel-Soto dans une interview avec Arnaud Stinès :

« [...] Je joue avec les limites du médium. J'essaie d'amener le spectateur dans l'espace poétique de l'œuvre et je suis attentive avant tout à sa perception. Si l'œuvre fonctionne le spectateur pourra recréer sa propre histoire, parce qu'il se sentira impliqué dans l'image et dans l'espace qu'elle génère. L'expérience sensorielle impliquant le corps permet de recréer une histoire individuelle<sup>445</sup>. »

Néanmoins, le corps sensible reste le siège et le pivot de toutes les étapes de mes recherches ; il constitue le lieu d'émergence de l'expérience esthétique aussi intense et aussi complexe soit-elle.

*De facto*, ce mémoire pointe les changements impactés par les innovations numériques sur l'art médiatique pour un meilleur affranchissement et morcellement des limites qui opposent l'art et la science, pour une meilleure adaptation et un meilleur rapprochement au quotidien de l'homme contemporain. Ceci nous rappelle les propos de Franky Trichet, vice-président de « *Innovation, Numérique et International* » à Nantes Métropole dans le cadre du *Digital Week*, la collaboration entre Nantes et Montréal : « Nous avons les mêmes valeurs sur un numérique plutôt humaniste, c'est-à-dire d'un numérique trop techno-centré<sup>446</sup> ».

Le chercheur Jean-Paul Fourmentaux, dans ce même contexte, encourage à opter pour l'« œuvre-frontière<sup>447</sup> » échappant aux limites classiques de l'art introduisant d'autres

---

<sup>444</sup> *Ibidem*. p. 5.

<sup>445</sup> Arnaud STINES, *Op. cit.*, p. 8.

<sup>446</sup> <https://www.printempsnumerique.ca/nouvelles/article/nantes-digital-week-et-mtl-connecte-revent-ensemble-dun-numerique-humaniste/>

<sup>447</sup> Jean-Paul FOURMENTAUX, *Artistes de laboratoires. Recherche et création à l'ère numérique*, Hermann. Fourmentaux, Jean-Paul, 2007, « Faire œuvre commune. Dynamiques d'attribution et de valorisation des coproductions en art numérique », *Sociologie du travail* 49(2), 162-179. En anglais: Fourmentaux, Jean-Paul, 2006, « *Internet artwork, artists and computer programmer: sharing the creative process* », *Leonardo MIT Press*, 39(1), 2011, pp. 44-50.

disciplines et s'adaptant aux besoins actuels de ses différents acteurs<sup>448</sup>. À l'instar de la notion d'« objet frontière » conceptualisée par Star et Griesemer pour qualifier une entité qui sert d'interface entre des mondes sociaux et des acteurs ayant des perspectives différentes. Selon Star et Griesemer, un objet-frontière est « suffisamment plastique pour s'adapter aux besoins locaux et aux contraintes des divers groupes qui l'utilisent, tout en étant suffisamment robuste pour maintenir une identité commune d'un site à l'autre » [1989, p. 393]. L'objet frontière peut être concret ou abstrait et il est capable d'exister simultanément dans plusieurs mondes sociaux tout en « satisfaisant aux exigences informationnelles de chacun<sup>449</sup> ». Le numérique bouscule ainsi, les frontières entre les domaines de l'activité artistique qui étaient autrefois cloisonnées. Il peut faire appel à plusieurs partenaires pluridisciplinaires en même temps : l'art médiatique, l'art plastique, la musique, l'audiovisuel, le théâtre ou voire la danse dans certains cas.

Maintenant, c'est l'interdisciplinarité qui prend le pas sur la spécialisation. L'action est ainsi distribuée à travers un réseau d'acteurs servant à construire un environnement artistique interactif conjointement lié à la présence spectatorielle et son mode opératoire. En effet, la conception de telles œuvres immersives interactives est plutôt une sorte de coproduction d'un travail artistique dirigé par un programme de création transversal de plusieurs équipes au gré d'une « œuvre collective », un réel potentiel levier d'enrichissement expérientiel.

Lorsqu'on se réfère à l'article L 113-2 du code français de la propriété intellectuelle, une « œuvre collective » y est génériquement désignée comme une œuvre de l'esprit créée sur l'initiative d'une personne physique ou morale qui l'édite, la publie et la divulgue sous sa direction et son nom, et dans laquelle la contribution personnelle des divers auteurs participant à son élaboration se fond dans l'ensemble en vue duquel elle est conçue, sans qu'il soit possible d'attribuer à chacun d'eux un droit distinct sur l'ensemble réalisé. Cette hybridation artistique fait ainsi émerger des produits artistiques perméables et dépassables à partir desquels les différents domaines s'influencent, s'infléchissent et se nourrissent.

---

<sup>448</sup> Cf. Susan Leigh STAR, James, GRIESEMER, 1989, « *Institutional Ecology, « Translation », and boundary objects: Amateurs and Professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907-39* », *Social Studies of Science*, n°19, p.387-420. Voir aussi FUJIMURA, John, 1990, « *Crafting Science: Standardized Packages, Boundary Objects, and Translation* ». In Bijker, Hugues, & Pinch, *The social Construction of Technological Systems: New Direction in the Sociology and History of Technology*, Cambridge: MIT Press, pp. 168-211.

<sup>449</sup> <http://www.antiatlas-journal.net/pdf/03-Fourmentaux-oeuvres-frontieres-art-sciences-technologie.pdf>

Dans le cadre de ce brassage multidisciplinaire, j'ai fait de de ces ateliers expérimentaux des expositions performatives, le terrain de mes investigations, le point nodal de mes interrogations, de mes observations ainsi que de mes conclusions. Ma propre expérience devient ainsi la base de mes travaux et mon propre corps devient le site expérimental, le cobaye sur lequel j'opère mes essais et mes expérimentations. On le voit passer de l'état de corps percevant à celui de corps réfléchissant pour ensuite être un corps sentant jusqu'à ce qu'il devienne un corps agissant. Allant de pair avec cette idée, le philosophe anglo-hongrois Polanyi déclare : « La participation du sujet connaissant dans l'élaboration de la connaissance n'est pas seulement tolérée, mais elle est ici reconnue comme étant le véritable guide et maître de nos pouvoirs et dynamiques cognitives<sup>450</sup> ». Le corps s'investit entièrement à sentir, à écouter et à observer tout en suivant son intuition et en restant sensible à autrui. Il reste attentif à tout ce qui l'entoure.

Je préfère, à ce niveau, conclure cette thèse par une analyse croisée et analogique des images de synthèse et les images virtuelles. Il s'agit de spéculer plusieurs pistes évoquées et soulevées sous le prisme des mouvements des images actées faisant partie du système artistique. J'avais défini, tout au long de mon parcours et de mes spéculations, plusieurs images, plusieurs espaces artistiques renvoyant au virtuel et au réel, relevant du visible et de l'invisible, oscillant entre le dedans et le dehors, vacillant entre la matière et la chimère. J'apprends donc maintenant avec ces œuvres médiatiques contemporaines, à habiter plusieurs espaces et plusieurs dimensions en même temps. J'apprends donc maintenant, à étendre l'espace à l'extérieur de mon corps et à le rendre plus modulaire, plus variable et plus évolutif.

---

<sup>450</sup> Michael POLANYI, *The Study of Man*. Chicago: University of Chicago Press, 1959, p. 26.

	<b>Organisation spatiale</b>	<b>Volume de l'objet</b>	<b>Durée/ Rythme</b>	<b>Cible : Interactivité sensorielle</b>
<b><i>METAMORPHY</i></b>	Le sujet se met en place de l'œuvre à distance préalablement fixée par l'artiste	Dimensions ; Le diamètre de la voilure fait 2m30. Elle doit être accrochée en plusieurs points en hauteur et fixée au sol (ou maintenue avec une base lestée)	Le sujet mène l'œuvre selon son propre rythme	Par le sens tactile Visuel+ Kinesthésique esthétique
<b><i>MAISON SENSIBLE</i></b>	Le sujet est libre de se promener dans la salle comme il le sent	Toutes les parois de la salle + mobiliers sont munis de capteurs	La relation de l'œuvre dépend aussi de la présence de d'autres inter-acteurs	Kinesthésique esthétique + sens vestibulaire + sens <i>haptique</i> + sens tactile
<b><i>ALTER BAHNHOF</i></b>	L'œuvre suit un parcours préalablement établi par l'artiste	L'objet médiatique est transportable par l'espace	La durée est définie par l'artiste au rythme choisi par J. Cardiff	Vection + sens vestibulaire + Visuel
<b><i>Œuvres immersives de G. KLIMT et de V. GOGH et AURA</i></b>	Le sujet déambule librement dans la salle	Les différentes parois de la salle (murs et sol)	La séance de la projection dure 20 minutes environ	Visuel+ Kinesthésique esthétique + sens vestibulaire

**Figure 70:** Schéma récapitulatif explicatif des modes de fonctionnement des œuvres médiatiques étudiées

Source personnelle

Vivre soi-même l'expérience esthétique était à la fois une occasion de déployer l'œuvre artistique en adoptant la posture d'un « auteur-aval<sup>451</sup> » et, à la fois, une posture de « neutralité<sup>452</sup> active » me permettant de prendre un peu de recul par rapport à mes travaux de

<sup>451</sup> Edmond COUCHOT, 1998, *La technologie dans l'art – De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Éd. Jacqueline Chambon, p. 187.

<sup>452</sup> Riado BENJAMIN, Bruno TRENTINI, *Le spectateur face à l'art interactif*. Proteus-Cahiers des théories de l'art, 2013, p. 75. Disponible sur : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03158522/document>



recherche et de céder la place à autrui ou de créer de « l'écart » et de l'« entre<sup>453</sup> », comme disait François Jullien. Cette occasion constituera un espace de résonance habité par plusieurs profils dans l'objectif d'effacer les frontières et les contours irritants et contraignants en me nourrissant de ce brassage poïétique et expérimental avec mes « semblables participants ».

La résonance est notre capacité à percevoir, à écouter et à interagir. Hartmut Rosa l'a décrite ainsi :

« Je suis arrivé à la conclusion que c'était la résonance, le fait d'entrer dans une relation de réciprocité avec le monde, j'insiste sur l'importance de cette réciprocité car à mon sens, la résonance n'est pas un phénomène seulement psychologique. C'est pourquoi d'ailleurs la méditation pleine conscience et toutes les disciplines subjectives ne sont pas suffisantes pour y accéder. Il faut aussi quelque chose qui provienne du monde. La résonance n'est pas synonyme de lenteur ni de douceur, c'est juste la possibilité de se sentir affecté par le monde<sup>454</sup>. »

La rencontre de plusieurs champs et leurs impacts chez une même personne, avec ce genre de pratiques artistiques, se touche, se code, se décode, se traduit en sensations, se concrétise en effets et se voit en affects chez son participant par sa propre expérience heuristique qu'il fabrique, reçoit et même diffuse sur les différentes parties de son corps. Cette puissance de réception est certainement due à la puissance des affects ressentis et des effets diffusés de la part de l'objet interactif ; ce composant en apparence passif devient acteur. La manipulation de l'œuvre, dans ce contexte, révèle une forme de relation triadique constituée par trois phases cycliques : la réception où l'on vit sensoriellement et corporellement l'œuvre suite à un amas de *stimuli* ; la production où l'intervenant produit et fabrique sa propre partie artistique et enfin la diffusion où l'objet émet des effets éclectiques, un écheveau complexe et infini d'affects.

Si on adapte le paradigme interactionniste (P-O-S) « Personne-Objet-Situation » de Punj et Stewart (1983) au modèle triadique (Spectateur-Objet artistique-Espace d'exposition) que j'applique avec les œuvres interactives médiatiques, je peux y découvrir et en tirer des spécificités de ressemblance voire identiques.

Car comme le dit Pierre Lévy dans sa préface et comme le montre le livre *L'être et l'écran : comment le numérique change la perception* : « la révolution numérique ne concerne

<sup>453</sup> François JULLIEN, *L'écart et l'entre. Ou comment penser l'altérité*, FMSH-WP-2012-03, février 2012.

<sup>454</sup> Hartmut ROSA, *Résonance. Une sociologie du rapport au monde*, Philosophie Magazine, <https://www.philomag.com/articles/les-voies-de-la-resonance>, [consulté le 22 Janvier 2022].

pas tant les apparences, ou l'observable, que le système organisateur de nos perceptions, de nos pensées et de nos relations, leur nouveau mode d'apparition<sup>455</sup> ».

Dans le même ordre d'idées, Stéphane Vial rajoute : « La révolution numérique n'est pas seulement un évènement technique, mais un évènement philosophique majeur, qui modifie nos structures perceptives et reconfigure notre sens du réel<sup>456</sup> ».

	Artiste	Œuvre	Spectateur
Définitions	<p><u>Processus 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mouvements de l'espace de l'artiste</li> <li>▪ Production d'une attitude</li> <li>▪ Acte indissociable de la biographie de l'artiste</li> </ul>	<p><u>Processus 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mise en scène de la fabrication de l'œuvre</li> <li>▪ Protocole d'action et d'expérimentation</li> </ul>	<p><u>Processus 3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perception/ interprétation</li> <li>▪ Expérimentation du protocole plurivoque d'action de l'œuvre</li> <li>▪ Participation au processus de création</li> </ul>
Contexte évolutif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Autonomie</li> <li>▪ Désir de liberté individuelle</li> <li>▪ Approchement de l'art à la vie</li> <li>▪ Démocratisation de l'art</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Emprunts dans les autres disciplines : théâtre/ cinéma/ performance/ danse</li> <li>▪ Volonté de sortir du triangle atelier, galerie et musée</li> <li>▪ Élargissement de l'art et emploi de nouveaux médias et de nouveaux matériaux</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Passage de l'esthétique moderne à l'esthétique contemporaine</li> <li>▪ Nouveau rôle du spectateur : l'interférence</li> <li>▪ Foi dans la créativité</li> </ul>

**Figure 71:** Schéma récapitulatif explicatif des différentes fonctions de la triade artistique (Artiste-Œuvre-Spectateur) dans le processus artistique interactif  
Source personnelle

À travers donc ces expériences interactives, je suis partie alors d'un processus artistique complètement objectif et pragmatique pour arriver à vivre une expérience purement subjective et sensible. J'ai pu confirmer à travers mes recherches que l'usage d'un outil de médiation qu'il soit interactif ou simplement immersif rend la visite artistique satisfaisante et attrayante. *Un résultat qui est assez rassurant pour des professionnels qui craignaient une Disneyization* [Bryman, 1999] des musées. Ils croyaient que l'outil numérique pourrait

<sup>455</sup> Stéphane VIAL, *Préface de Pierre Lévy, L'être et l'écran : Comment le numérique change la perception*, 2013, Disponible sur : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01164617>

<sup>456</sup> *Ibid.*

occulter la vraie signification de l'objet d'art ou entacher l'expérience esthétique spectatorielle. Jean-Marie Leveratto déclare dans ce contexte que :

« Le plaisir de transmettre, plaisir procuré par une œuvre est, de ce fait, une dimension fondamentale de la culture artistique en tant qu'activité sociale. La communication artistique ne se réduit pas à la communication entre l'auteur et le spectateur. (...) L'œuvre est faite pour qu'en parle. La conversation sur les œuvres et les auteurs est une dimension fondamentale de la culture artistique<sup>457</sup>. »

Nous avons pu démontrer aussi que l'intégration d'un outil interactif de médiation dans les objets artistiques à l'intérieur des institutions culturelles et artistiques contribuait à l'élargissement des publics et à maximiser le plaisir et l'apprentissage spectatorial. Par son effet, l'outil de médiation cible la composante affective et la composante hédonique influençant la dimension cognitive-rhétorique. Cette intégration sert également à faciliter l'immersion qui servira à son tour, en l'occurrence, à explorer de nouvelles voies et à s'interroger sur son identité. Seulement, ceci dépend bien évidemment du mode d'accompagnement médiatique et du vécu de l'expérience artistique.

Ce mode d'accompagnement peut constituer en effet, une forme d'image de synthèse qui s'est installée progressivement dans le monde médiatique. L'infiltration de ces images fictives au milieu d'un espace artistique réel a facilité par la suite l'apparition d'un devenir artistique hybride.

Cependant, de peur de devenir des « greffes synthétiques », ces « nouvelles images » ne cessent d'évoluer et de se complexifier. Elles se pervertissent et se dénaturent devenant de plus en plus réalistes ou complètement invisibles. Elles déteignent sur leurs spectateurs en restituant le réel et en désamorçant l'envers et le revers du dispositif artistique afin de l'exposer au mieux au gré du participant.

L'image de synthèse et l'image crédible exhalant l'odeur de la réalité, l'odeur de notre quotidien, me manipulent et me poussent à penser qu'il s'agit d'un contre-monde, d'un monde immatériel et factice s'opposant à notre réalité.

L'esprit des nouvelles technologies est-il en train de contaminer notre quotidien et toutes les strates du monde artistique ?

Néanmoins, l'intervention et l'implication du corps spectatorial dans le système artistique rend cet immatérialisme caduc dans le sens où cette virtualité émerge de l'empirisme faisant croire au spectateur qu'il crée de l'art. Cessons d'adopter cette attitude

---

<sup>457</sup> Jean-Marc LEVERATTO, *Introduction à l'anthropologie du spectacle*, Paris, *La dispute*, 2006, p. 111.

limitative poussive, cessons de faire de l'art et soyons de l'art comme les chamans qui ne produisent rien mais qui élargissent cependant le conscient et les mœurs, comme l'expliquait Chatonsky dans ses écrits.

Cependant, malgré le progrès technique et malgré la maturité qu'ont atteint les images de synthèse, arrivent-elles à dépasser le joug de la technique et à leurrer le spectateur ? Pourraient-elles parvenir à l'immerger et à lui faire croire qu'il s'agit de la réalité ?

La prouesse des nouvelles technologies produisant ces « nouvelles images » prouve certes une reconnaissance de la maîtrise des outils et des logiciels informatiques annonçant l'appropriation du réel. « L'ordinateur est devenu un environnement plus qu'un outil<sup>458</sup> ». Cette nouvelle infrastructure de l'image « dispersée, décentralisée et évolutive », construite ou enrichie par les usagers eux-mêmes ou en réponse à eux, est constituée par des systèmes, des accords, des alliances et des modèles<sup>459</sup>. Ambivalente, cette infrastructure contemporaine est à la fois centrifuge, ouverte à la puissance des mondes réel et virtuel et centripète renfermée sur elle-même. Elle immerge le spectateur dans son univers de manière à l'émanciper des entraves de la vie quotidienne.

Ainsi, nous surfons sur les vagues de l'ambiguïté et sur les vagues imposées par les nouvelles technologies en assumant les incidents hasardeux qui peuvent se produire ou se faufiler à travers les interstices de l'exposition. Cet interstice dont Bourriaud parle est « un espace de relations humaines qui, tout en s'insérant plus ou moins harmonieusement, ouvertement dans le système global, suggère d'autres possibilités d'échanges que celles qui sont en vigueur dans ce système ?<sup>460</sup> », en insistant sur le principe d'échange avec autrui lors du déploiement de l'œuvre.

À peine débarrassé du contrôle imposé par l'objet artistique, le spectateur essaye de se faufiler à travers ces espaces interstitiels afin de créer son propre scénario médiatique autour de l'exposition. C'est pourquoi, nous pouvons affirmer que l'espace ou les espaces dans lesquels l'œuvre s'expose, sont des espaces extravertis accordant plus de liberté et une meilleure réception à ses participants. Par sa dimension événementielle et sa particularité sensitive à l'objet d'art, il se voit comme un gigantesque creuset, comme un réceptacle interactif immergeant son public dans son dispositif lui offrant le moyen de vivre l'expérience

---

<sup>458</sup> Fred FOREST, *L'art à l'ère du multimédia et l'esthétique des réseaux*. In : *Communication et langages*, n° 106, 1995, p. 91.

<sup>459</sup> Bruce MAU, *Life style*, New York, Phaidon, 2000, p. 53.

<sup>460</sup> Nicolas BOURRIAUD, *Esthétique relationnelle*, Paris, Les Presses du réel, 2001, p. 16.

à travers leurs corps. Il semble que cette puissance événementielle due aux nouvelles technologies intensifie le degré de l'expérience sensorielle permettant de vivre de nouvelles aventures allant de l'imprévisible jusqu'au prévisible. Un nouveau paradigme artistique voire esthétique voit le jour. Grégory Chantonsky dit à ce propos :

« Les technologies ne sont pas seulement des moyens instrumentaux pour réaliser des œuvres, c'est aussi une partie du monde où nous vivons, où le public vit. La technique est un médium, un support, un outil, un référent, cette multiplicité de niveaux est sans doute exactement la même que celle qui est un enjeu dans l'art depuis Marcel Duchamp<sup>461</sup>. »

	<b>Artiste</b> <i>Processus 1</i>	<b>Œuvre</b> <i>Processus 2</i>	<b>Spectateur</b> <i>Processus 3</i>
Synonymes principaux	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Démarche</li> <li>▪ Approche</li> <li>▪ Création</li> <li>▪ Action</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Protocole</li> <li>▪ Procédure</li> <li>▪ Opération</li> <li>▪ Processus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Interaction</li> <li>▪ Participation</li> <li>▪ Relationnel</li> </ul>
Synonymes secondaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Manceuvre</li> <li>▪ Méthode</li> <li>▪ Recherche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dispositif</li> <li>▪ Performance</li> <li>▪ Installation</li> <li>▪ Évènement <i>in situ</i></li> <li>▪ Environnement</li> <li>▪ Lieu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perception</li> <li>▪ Expérimentation</li> <li>▪ Interprétation</li> <li>▪ Réception</li> </ul>
Champ lexical	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Psyché</i></li> <li>▪ Gestation</li> <li>▪ Intuition</li> <li>▪ Hasard</li> <li>▪ Liberté</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nouvelles technologies</li> <li>▪ Machine</li> <li>▪ Temporalité</li> <li>▪ Espace</li> <li>▪ Corps spectatorial</li> <li>▪ Mise en situation</li> <li>▪ Virtuel</li> <li>▪ Scénographie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vécu</li> <li>▪ La <i>gestalt</i></li> <li>▪ Expérience esthétique</li> </ul>

**Figure 72:** Schéma récapitulatif explicatif des différents paradigmes des membres de la triade artistique (Artiste-Œuvre-Spectateur)

Source personnelle

<sup>461</sup> Grégory CHATONSKY, *Op.cit.*, p. 11. Disponible sur : <http://chatonsky.net/files/pdf/enseignement.pdf>

Ces bouleversements dans le champ de l'art médiatique a induit à un nouvel régime esthétique où l'on peut savourer individuellement l'œuvre pour une meilleure « réappropriation individuelle collective et un usage interactif des machines d'information de communication, d'intelligence, d'art et de cultures<sup>462</sup> », selon les termes de Felix Guattari. L'art médiatique est la forme privilégiée de la culture artistique de notre ère dont le support modifie en profondeur notre manière de voir et de percevoir les images marquant fortement notre imaginaire.

Néanmoins, la pandémie de la *Covid-19*, par son incitation à la distanciation, impacte-t-elle notre perception de l'art de façon générale, et médiatique de façon particulière ? Pourrait-elle constituer une entrave à l'épanouissement des modes d'expression artistique ? Pourrait-elle entacher la pureté et la fragilité de ce monde épuré ? Finira-t-elle par obturer l'évolution de l'art médiatique au fil du temps ?

Nous ressentons ces œuvres, nous les touchons et, parfois même il existe des œuvres qui parlent et racontent leurs histoires sans qu'on ait besoin de les toucher, bien qu'elles exigent une certaine proximité, une rencontre physique pour leur déploiement.

Si autrefois, les philosophes et les moralistes imposaient la distanciation, aujourd'hui en pleine pandémie, elle est choisie et obligée. Nous avons été propulsés dans ce temps de distanciation physique, notre peau, faisant office de frontière, est mise à rude épreuve : Comment pourrions-nous nous toucher et toucher les objets d'art après que le virus aura disparu ? Garderons-nous les mêmes habitudes, les mêmes réflexes et les mêmes perceptions d'autrefois ? Ne nous lasserons-nous pas de cet état aussi inhabituel et aussi morbide ? Quelle(s) influence(s), cette crise sanitaire, aura-t-elle sur l'évolution des arts interactifs ? Et si la peur de la contamination nous poursuivait à jamais ? Et si le tabou du contact physique pesait à l'avenir sur chaque exposition artistique, sur chacune de nos rencontres ?

---

<sup>462</sup> Félix GUATTARI, *Vers une ère post-média*, Disponible sur : <https://www.revue-chimeres.fr/Felix-Guattari-Vers-une-ere-post-media-octobre-novembre-1990-Terminal-No-51>

*Ceci est un mémoire en soi où les larmes, les joies, la lassitude,  
la frénésie, l'enivrement et l'inspiration étaient reines et rois...*

*Esthétiquement vôtre,*

*Inès B.*

## BIBLIOGRAPHIE

### Ouvrages :

- AGAMBEN, G., (2007) *Qu'est-ce qu'un dispositif*, traduit par l'italien par Martin Rueff, Paris, Éditions Payot, coll. « Rivages poche/ Petite Bibliothèque ».
- AGAMBEN, G., (2014) *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, traduit de l'italien par Martin Rueff, Payot & Rivages, Paris.
- AMATO, E-A., WEISSBERG, J-L., Année, « *Le corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité, gestualité (dialogue)* », Interfaces, Anomalie Digital Arts, n°3.
- ANDERSEN, A., R., BUNEO, C., A., (2002) *Intentional maps in posterior parietal cortex*, Annu. Rev. Neurosci, California Institute of Technology.
- ANZIEU D., (2009) *Le Moi Peau*, Éditions Dunond, premier tirage en 1985.
- ASCOTT, R., (1996) « *L'architecture de la cyber perception* », In Les cinq sens de la création, Art, Technologie, Sensorialité, Paris, Champ, Vallon.
- AUGUST EBERHARD, (1805) J., Handbuch der Asthetik, Germany, *Hemmerde and Schwetschke*.
- AUMONT, J., cité par BOUKALA, M., (2009) *Le dispositif cinématographique, un processus de (re)penser l'anthropologie*, Paris, Tétraèdre.
- AUVRAY, M., LENAY, C., (2005) « *Suppléance perceptive, immersion et informations proprioceptives* » Arob@se, vol. I.
- BALAZS, B., (1924) *L'esprit du cinéma, Lausanne : Payot (préface)*. L'ouvrage initial *Der Geist der Film* date de 1930, il reprenait en partie certaines pages d'un ouvrage antérieur, *Der Sichbare Mensch*.
- BALPE, J-P., (2000), *Les concepts du numérique, L'art et le numérique*, Hermès, Les cahiers du numérique, Vol. 1, n°4.
- BARBARAS, R., (2003) *Vie et intentionnalité. Recherches phénoménologiques*, Paris, Vrin.
- BARTHÉLEMY, J-J., (1843) *Voyage du jeune Anarcharsis en Grèce vers le milieu du IV siècle avant l'ère vulgaire*, Tome II, Didier Libraire-Éditeur, Paris.
- BAUDRILLARD, J., (1992), *L'illusion de la fin ou la grève des évènements*, Éditions Galilée, Paris.
- BELTING, H., (2004) *Pour une anthropologie des images*.



- BEN AYED, I., (2014) *L'œuvre d'art sensorielle en tant qu'objet empirique*, Mémoire Master 2.
- BENJAMIN, W., (2009) *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, trad. M. de Gandillac revue par R. Rochlitz, Paris, Allia.
- BERGER, È., (2006) *La somato-psychopédagogie : Ou comment se former à l'intelligence du corps*, Paris : Point d'Appui.
- BERGER, R., (1995) « de l'agora à l'internet », dans *art et nouvelles technologies, l'aventure humaine, savoirs, libertés, pouvoirs*, Paris.
- Bernard STIEGLER, B., (1996) *La technique et le temps*, Galilée.
- BERNARD, A., (2015) *Immersivité de l'art. Interactions, imsertions, hybridations*, Paris, Éd. L'Harmattan, coll. Mouvement des savoirs.
- BERTHOZ, A., (1997) *Le sens du mouvement*, Paris, Odile Jacob.
- BERTHOZ, A., JORLAND, G., (2004) dir., *L'Empathie*, Odile Jacob, Paris.
- BERTHOZ, A., PETIT, J-L., (2006) *Phénoménologie et physiologie de l'action*, Paris, Odile Jacob.
- BERTRAND, P., (2003) *Connaissance de soi et vie quotidienne*, Liber.
- BHABHA, H., (2007) *Les lieux de la culture, une théorie postcoloniale* (The Location of Culture), traduit de l'anglais par François Bouillot, Paris, Payot.
- BLANCHOT, M., (1969) *L'entretien infini*, Collection Blanche, Gallimard, Paris.
- BOLTANSKI, C., (1969), *Faire son temps*, Centre pompidou, Paris ;
- BOIS, D., (2006) *Le moi renouvelé*, Introduction à la somato-psychopédagogie. Ivry-sur-Seine : Point d'Appui.
- BOIS, D., AUSTRY, D., (2007) *Vers l'émergence du paradigme du sensible*. Réciprocité 1.
- BOIS, D., AUSTRY, D., (2007) *Vers l'émergence du paradigme du sensible*. In D. Bois, M.-C. Josso, & M. Humpich (Eds.), *Sujet sensible et renouvellement du moi. Les apports de la fasciathérapie et de la somato-psychopédagogie*, Paris : Point d'Appui.
- BOISSIER, J-L., (1989) « *Pour que poussent les images* », in *Les chemins du virtuel*, Centre George Pompidou, Flammarion, Paris.
- BOUCHER, Marc (2012) « *Immersion et vision périphérique* », dans *Corps et immersion*, sous la dir. de Bouko, Catherine et Bernas, Steven. Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels ».
- BOURASSA, R., (2010) *Les fictions hyper médiatiques*, Québec, Le Quartanier.

- BOURRIAUD, N., (1996), *"Le manque"*, Introduction au catalogue de l'exposition Traffic au CAPC de Bordeaux.
- BOURRIAUD, N., (2001) *Esthétique relationnelle*, Paris, Les Presses du réel.
- BROWN, E., Cairns, P., (2004) « *A Grounded Investigation of Game Immersion* », in CHI 2004 Proceedings, ACM Press.
- BRETT, G., (1994), « Lygia Clark: In search of the Body », *Art in America*.
- BRION, M., (1961), *Art fantastique*, Éditions Albin Michel, Paris.
- BUCI- GLUCKSMANN, C., (2002) *La folie du voir. Une esthétique du virtuel*, Paris, Galilée.
- BUREAUD, A., (2003) *Esthétique des arts médiatiques : Interfaces et sensorialité*, Presses de l'Université du Québec, Montréal.
- BUREAUD, A., (2003) « *Pour une typologie des interfaces artistique* », Esthétiques des arts médiatiques. Interfaces et sensorialités, sous la direction de Louise Poissant, Presses Universitaires du Québec.
- BUREN, D., (1998) *A force de descendre dans la rue, l'art peut-il enfin monter ?*, Paris, Edit Sens & Tonka.
- CADOZ, C., (1996) *Réintroduire les sensations physiques : des interfaces "manuelles" pour montrer, toucher, palper, éprouver... La Recherche : l'actualité des sciences, société d'éditions scientifiques*.
- CAILLOIS, R., (1958) *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris.
- CHRISTOV-BAKARGIEV, C., (2001) « *An intimate distance riddled with Gaps: The Art of Janet Cardiff* » Janet Cardiff: A Survey of Works Including Collaborations with George Bures Miller, Long Island City N.Y: P.S. 1 Contemporary Art Center.
- COLLERIDGE, S. T., (1817) *Biographia literaria or biographical sketches of myliterary life and opinions*.
- COUCHOT, E., (2007), *Des images, du temps et des machines dans les arts de la communication*, Paris, Éditions Jacqueline Chambon.
- COUCHOT, E., HILLAIRE N., (2009), *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*.
- COUCHOT E., (1998), *La technologie dans l'art – De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Éd. Jacqueline Chambon.
- David LE BRETON, D., (2003) *La saveur du monde*, éditions Métailié.

- DE KERCKHOVE, D., (1994) « *Remapping sensoriale nella realtà virtuale e nelle altre tecnologie ciberattive. Remapping sensoriale nella realtà* », dans Pier Luigi Cappuci, *Il corpo tecnologico*, Bologna, Baskerville.
- DEBAILLEUX, H-F., (1995) *Entretien avec Lee Ufan*, Libération, 29 Aout, Paris.
- DEBORD, G., (1959) « *Internationale situationniste* », Numéro 3. I
- DEBORD, G., (2006) *La société du spectacle*, Paris, Gallimard, « Folio essais ».
- DEBRAY, R., (1995) *A propos du spectacle*, in *Le débat*, n°85, Gallimard, Paris.
- DELEUZE, G., (1980), *Milles Plateaux*, Paris, Minuit.
- DELEUZE, G., (1985), *Cinéma 2, L'image-temps*, Minuit, Paris.
- DELEUZE, G., (2010) *Spinoza philosophie pratique*, « Index des principaux concepts de l'Éthique », article « affects » (extraits).
- DELORMAS J., (2011) *Trakers*, à la Gaîté Lyrique, Paris.
- DESCARTES, R., (1586-1650) *Méditations métaphysiques*, méditation VI, Garnier T. II.
- DESCARTES, R., (2016) *Œuvres complètes*, sous la direction de Geoffroy Ambroy, Arvensa Éditions.
- DOUEHI, M., (2008) *La grande conversion numérique*, traduit par Paul Chemla.
- DUFRENNE, M., (1967) *Phénoménologie de l'expérience esthétique*, Paris, PUF.
- DUGUET, A-M., (1981) *Vidéo, la mémoire au poing*, coll. « L'échappée belle », Hachette littérature, Paris.
- DUGUET, A-M., (1988) « *Dispositifs* », Vidéo, Communications, n°48, Vidéo, sous la direction de Raymond Bellour et Anne-Marie Duguet.
- DUGUET, A-M., (1992) « *Anthologie* », revue virtuelle 2/3, Centre George Pompidou.
- DUGUET, A-M., (2002) *Déjouer l'image*, créations électroniques et numériques, Nîmes, Jacqueline Chambon, coll. « Critique d'art ».
- DUVIGNAUD, J., (1965) *Sociologie du théâtre*, Paris, PUF.
- ECO, U., (1965), *L'œuvre ouverte*, Paris : Le Seuil.
- EIMER, M., et al., (2001) Cross-modal links in endogenous spatial attention are mediated by common external locations: evidence from event-related brain potentials, *Exp Brain*.
- FARGIER, J-P., (1986) *Où va la vidéo ?*, Cahier du cinéma Hors-série n° 14, Éd. L'Étoile.
- FARGIER, J-P., (1989) *Nam June Paik*, artpress.

- FARGIER, J-P., (1992) « *Histoire de la vidéo Française, Structures et forces vives* », dans *La vidéo entre art et contemporain*, dirigé par Nathalie Magnant, École Nationale des Beaux-Arts, Paris, 1997.
- FARGIER, J-P., (1997) « *Histoire de la vidéo Française, Structures et forces vives* », 1992, dans *La vidéo entre art et contemporain*, dirigé par Nathalie Magnant, École Nationale des Beaux-Arts, Paris.
- FERAL, J., et PERROT, E., (2012) « *De la présence aux effets de présence. Écarts et enjeux* », dans Josette Féral (dir.), *Pratiques performatives, Body Remix*, Rennes, PUR.
- FOCILLON, H., (2004) *Éloge de la main*, PUF.
- FOREST, F., (1983) « *Esthétique de la communication et intervention sur la réalité comme activité symbolique et esthétique* », Manifeste pour une esthétique de la communication.  
Sorbonne, Paris.
- FOREST, F., (1992) « *Thématiser l'espace-temps* », Les cahiers du LERASS, Science la société, n°26, IUT, Université de Toulouse, Toulouse.
- FOREST, F., (1995) *L'art à l'ère du multimédia et l'esthétique des réseaux*, In : *Communication et langages*, n°106.
- FRANCK, D., (1981) *Chair et corps : Sur la phénoménologie de Husserl*, Éditions de minuit.
- FUCHS, P., MOREAU G., (2003) « *Le traité de la réalité virtuelle* », 2<sup>ème</sup> édition, Volume 1 : Fondements et interfaces comportementales, École des Mines de Paris.
- GADAMER, H-G., (1976) *Vérité et méthode. Les grandes lignes d'une herméneutique philosophique*, Paris, Éditions Seuil.
- GEIDION, S., (1990) *Espace-temps-architecture*.
- GEORGES, F., (2007) "*Poïétique du geste mis en images : de l'ergonomie des dispositifs artistiques*" *Interfaces numériques*. I. Saleh et D. Regottaz (direction). Paris : Hermès Sciences, Lavoisier.
- GIBSON, J., J., (2001) « *Le système haptique* », dans *Nouvelles de danse : Vu du corps*, traduction de Carol Guth, Contredanse.
- GOLDBERG, R.L, (2006) *Performance Art, from futurism to the Present*, Londres, Tames and Hudson.
- GOODMAN, N., (1978) *Manière de faire des mondes*, Éditions Jacqueline-Chambon.

- GOODMAN, N., (2004), *L'art en théorie et en action*, Paris, L'éclat, 1996 et Odile Dupont, *Art et perception*, Paris, Delagrave.
- GRAHAM, D., (1990) « *Video in Relation to Architecture. Video Feedback II* », dans Doug Hall, Sally Jo Fifer, *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, New York/San Francisco, Aperture/BAVC.
- GRONDIN, J., (1988) *L'herméneutique : que sais-je ?*, 1ère Edition, Paris : PUF.
- GUATTARI, F., (1990) *Vers une ère post-média*, Disponible sur : [<https://www.revue-chimeres.org/>]
- HEIDEGGER, M., (1959) *Qu'appelle-t-on penser ?*, traduit par Aloys Becker et Gérard Granel, PUF.
- HILLAIRE, N., (2019) *Les Cahiers de l'Agart*, dirigé par Harun FAROCKI, Machine.
- HUSSERL, E., (1907) *Chose et Espace*, Leçon de 1907, Edition PUF. Paris (Réédition 1989).
- HUSSERL, E., (1969) *Méditations Cartésiennes*, VRIN.
- HUSSERL, E., (1982) *Recherches phénoménologiques pour la constitution*, PUF.
- JACOBS, S., HANNETON, S., ROBY-BRAMY, A., (2005) « *Aspects neurophysiologiques et neuropsychologiques de l'utilisation d'outils* », in *Arob@se*, volume 1.
- JONAS, H., (2000) « *La noblesse de la vue : étude phénoménologique des sens* », In *Le phénomène de la vie*. De Boeck.
- KAPROW, A., (1996) *L'art et la vie confondus*, éditions du centre Pompidou.
- KISSELVA, O., (1998) *Cyberart*, un essai sur l'art du dialogue, Paris, L'Harmattan.
- KLATZKY, R.L, LEDERMAN, S.J., & REED, C.L. (1987) *There's more to touch than meets the eye: The salience of object attributes for haptics with and without vision*. *Journal of Experimental Psychology : General*.
- LAGEIRA, J., (2003) *L'image du monde dans le corps du texte (Tome 1)*, Éditions de la lettre volée, collection « essais », Bruxelles.
- LAÏDI, Z., (1999) *La tyrannie de l'urgence*, Fidès, Montréal.
- LAPLANTINE F., (2005) *Le social et le sensible*. Introduction à une anthropologie modale. Paris, Téraède.
- LARROSA, J., (1998) *Apprendre et être : langage, littérature et expérience de formation*, Paris, E.S.F Collection Pédagogies/ Essais.
- LATOUR, B., (1992) *Aramis ou l'amour des techniques*, Paris, La Découverte.

- LE BRETON, D., (2005) *La saveur du monde. Une anthropologie des sens*, Métailié, Paris.
- LEJEUNE, F., (2012) *Corps à corps œuvre-public : approche esthétique d'une installation*, Proteus Cahiers des théories de l'art (la place de l'esthétique en philosophie de l'art, n° 4).
- LEVERATTO, J-M., (2006) *Introduction à l'anthropologie du spectacle*, Paris, La dispute.
- LEVY, P., (1997) *Cyberculture*, Paris, Odile Jacob.
- LEVY, P., (1997) *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du Cyberspace*, Edition La découverte.
- LHOTELLIER, A., (2000) *L'acte de tenir conseil*.
- LUPIEN, J., (2003) « *Le déverrouillage sensoriel et identitaire* », « Le soi et l'autre : l'énonciation de l'identité dans les contextes interculturels », Dir., Pierre Ouellet, Presses de l'Université Laval.
- MANOVICH, L., (2001) *"The Language of New Media"*, Cambridge, Massachusetts, London, England, MIT Press.
- MANOVITCH, L., (2001) *The language of New Media*, Boston/Londres, MIT Press.
- MATURANA, H., et VARELA, F., (1979), *"Antopoiesis and Cognition : The Realization of living"*, 1980. WEICK, K. E. : "The social Psychology of Organizing", 1979.
- MAU, B., (2000) *Life style*, New York, Phaidon.
- MAZA, M., (1998) *Les Installations vidéo, « œuvres d'art »*, Paris, L'Harmattan.
- MCMAHAN, A., (2003) « *Immersion, Engagement, and Presence* » in *The Video Game Theory Reader* (sous la direction de Mark J.P. Wolf et Bernard Perron), Routledge, New York.
- MECHOULAN, E., (2012), « *Intermédialités : le temps des illusions perdues, Naitre : birth of a concept* », n°1 printemps 2003, Intermédialités 20.
- MERLEAU-PONTY, M., (1942), *La structure du comportement*, Paris, Presse Universitaire de France, 1942 (8<sup>e</sup> édition, 1977).
- MERLEAU-PONTY, M., (1945), *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard.
- MERLEAU-PONTY, M., (1960), *Signes*, Paris, Gallimard.
- MERLEAU-PONTY, M., (1964), *L'œil et l'esprit*, Gallimard, Paris.
- MERLEAU-PONTY, M., (1976), *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard.
- MILON, A., (2005) *La réalité virtuelle : Avec ou sans corps ? Autrement*.

- MISRAHI, R., (1969) *Lumière, commencement et liberté*, Plon.
- MOLINO, J., (1975) « *Fait musical et sémiologie de la musique* », *Musique en jeu*, numéro 17, Paris, Seuil.
- MONDZAIN, M-J., (2002) *L'image peut-elle tuer ?*, Bayard, Coll. Le temps d'une question, Paris.
- MONDZAIN, M-J., (2007), *Homo spectator*. De la fabrication à la manipulation des images, Paris, Bayard.
- MONTAIGNE, M., (2004) *Essais, II, XXVII*, éd. P. Villey et V.-L. Saulnier.
- MORRIS, R., (1979) « *Notes on sculpture* », in *Regards sur l'art américain des années soixante*, anthologie critique établie par Claude Gintz, Paris, Éd. Territoires.
- MOSER, W., (2004) « *La culture en transit : locomotion, médiamotion, artmotion* », *Gragoata*, n°17.
- MUSSO, P., (1991), « *L'art de l'ordinathrope* », *Art Press*, H.S. n°12.
- NANCY, J-L., (1990), *Une pensée finie*, Éditions Galilée.
- NANCY, J-L., (2000), *Corpus*, Paris, Métailié.
- NATTIEZ J-J., (1975) *Fondements de la sémiologie de la musique*, Paris, Union générale d'éditions.
- NOË, A., (2004) *Action in Perception, Representation and mind*, Cambridge Mass, MIT Press.
- NOË, A. (2001) « *Experience and experiment in art* », in *Journal of Consciousness Studies*, vol.7, n°8-9.
- ONG, W.J., (2007) *Orality and Literacy. The technologizing of the Word*, Londres/ New York, Routledge,
- PARFAIT, F., (2001) *Vidéo : un art contemporain*, Paris, Éditions du Regard.
- PLATON, *Théétète*, Traduction Michel NANCY, GF Flammarion, 1999.
- POLANYI, M., (1959), *The Study of Man*. Chicago : University of Chicago Press.
- PONGE, F., (1948) *Introduction au galet*, Prômes, 1948, OCI.
- POPPER, F., (1985), *Art, action, participation, l'artiste et la créativité aujourd'hui*, Paris, Klincksieck.
- PROUST, S., (2005) *La domestication du corps du spectateur*, in *Rites et rythmes de l'œuvre II*, textes réunis par Dutheil-Pessin C., Pessin A., Ancel P., Paris, L'Harmattan, coll. Logiques sociales.
- QUEAU, P., (1989), « *Altération* », *Réseaux*, volume 7 n°33.

- RABOISSON, N., (2012) *Du renouveau esthétique dans l'expérience d'un environnement immersif*, dans *Corps et immersion*, (dir) Catherine Bouko, Steven Bernas. Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels ».
- RABOISSON, N., (2013) *L'expérience fait œuvre : l'action corporelle créatrice*, Proteus Cahiers des théories de l'art (le spectateur face à l'art interactif), n°6.
- RABOISSON, N., (2013) *L'expérience fait œuvre : l'action corporelle créatrice*, Proteus Cahiers des théories de l'art (le spectateur face à l'art interactif), n°6.
- RAFFESTIN, C., (1980) *Pour une géographie du pouvoir*, Paris, LITEC.
- RANCIERE, J., (2004), *Malaise dans l'esthétique*, Paris, Éditions Galilée.
- RANCIERE, J., (2008), *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique Éditions.
- RICE, R. E., (1992) *Task Analyzability, use of new medium and effectiveness: A multi-site exploration of media richness*. Organization Science.
- RICOEUR, P., (1991), *Temps et récit*. Volume II : Le temps raconté, Seuil, Coll., Points Essais, Paris.
- ROKEBY, D., (1983) *Very Nervous System*, collection documentaire.
- ROLAND, P., (2005) *Danse et Imaginaire*, Étude socio-anthropologique de l'univers chorégraphique contemporain, Cortil-Wodon, EME.
- ROSLER, M., (1985) « Vidéo : la dissipation du moment utopique », publié en français dans *La vidéo, entre art et communication*, dirigé par Nathalie Magnant, École nationale des Beaux-Arts, Paris.
- RUSH, M., (2000) *Les nouveaux médias dans l'art*, Thames & Hudson SARL, Paris.
- RYAN, M-L., (2001) *Narrative as Virtual reality, Immersion and Interactivity in Litterature and Electronic Media*, The Johns Hopkins University.
- SALEN, K., ZIMMERMAN, E., (2004) *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, MA : MIT Press, Cambridge.
- SALTHUN-LASSALLE, B., (2007) *Sortir de son corps sans le quitter*, In « Pour la science », N°360.
- SARTRE, J-P, (1973) *L'Être et le Néant*, Paris, Gallimard.
- SHERRINGTON, C., S., S., (1906) « *The integrative action of the nervous system* », New York, Scribner.
- SHILDER, P., (1984) *L'image du corps : étude des forces constructives de la psyché*, Paris, Gallimard.



- SMOJE, D., (2003) « *L'audible et l'in audible* », dans Musiques, Une encyclopédie pour le XXI<sup>e</sup> siècle, vol. 1, Musique du XX<sup>e</sup> siècle, Natiez, j.j (dir), Actes Sud-Cité de la musique.
- STINES, A., (2006) *Vide et plein, Circulez il n'a rien à voir*, rurart éditions, Rouillé.
- TILLICH, P., (2000), *Théologie systématique*, Volume 1, Les éditions du Cerf.
- TRAMUS, M-H., COUCHOT, E., BRET, M., (2003), « *La seconde interactivité* », in Arte e vida no século XXI, Organizadora Diana Domongues, UNESP, Brasil.
- UFAN, L., (2000) *Un art de la rencontre*, textes traduits du japonais par Anne Gossot, Éditions Actes Sud.
- VALERY, P., (1928) *La conquête de l'ubiquité*, in Œuvres, tome II, Pièces sur l'art, Nrf, Gallimard, Bibl. de la Pléiade.
- VALERY, P., (1942), *Mauvaises pensées et autres*, Paris, Gallimard.
- VARELA, F., (1989), *Connaitre –Les sciences cognitives, tendances et perspectives*, Paris, Seuil.
- VARELA, F, THOMPSON, E., ROSCH, E., (1993) *L'inscription corporelle de l'esprit. Sciences cognitives et expérience humaine*, Paris, Seuil.
- VARELA, F., (1997) *Invitation aux sciences cognitives*, Paris, Seuil.
- VARELA, F., Thompson, E., Rosch, E., (1991) *The Embodied mind: Cognitive science and human experience*, MIT press.
- VASSELEU, C., (1996) « *Touch, Digital Technology and the Ticklish* », dans Abby Mellick (dir.), Touch, Artspace, Woolloomooloo.
- VIAL, S., (2013) *Conclusion De l'aura radicale des choses, L'être et l'écran : Comment le numérique change la perception.*
- Walter BENJAMIN, W., (1989), *Capitale du XIX<sup>ème</sup> siècle*, Lacoste (trad), Paris, Cerf.
- WEISSBERG, J-J, (1992), « *Virtualités réelles* » : une phénoménologie appliquée. In : Chimères. Revue des schizoanalyses, N°16.
- WEISSBERG, J-L. (1989), *Présence à distance*, L'Harmattan, Paris.
- WEISSBERG, J-L., *Les Chemins du virtuel*, Éditions du Centre Georges Pompidou, Paris.
- WEISSBERG, J-L., (1991) *Téléprésence*, Art. Press, n° Spécial Nouvelles technologies, un art sans modèle ? n° 12.

- WEISSBERG, J-L., (1999), *Présence à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*, Paris : l'Harmattan, Collection 'communication et civilisation'.
- WEISSBERG, J-L., « *CORPS À CORPS*, A propos de La morsure, CD-Rom d'Andréa Davidson », in Barboza, P., Weissberg, J-L., (Dir.), L'image actée, Scénarisations numériques, parcours du séminaire, l'aciton sur l'image, Paris, Harmattan, 2006.
- WILDE, O., (1985) *Le Portrait de Dorian Gray*, Edition Albert Savine, Paris, Chapitre XI.

### Dictionnaire :

- Le Petit Robert, édition 2012.

### Travaux Universitaires :

- *American Occupational Therapy Association (Sensory Integration Special Interest Section Quaterly 26 (3)*, traduit de l'américain avec autorisation de l'auteur par le Dr Gorgy Olivier, psychomotricien D.E., Phd Sciences du Mouvement Humain, September 2003, [Consulté le 23 avril 2018].
- BAUMAN, Z., (2007) *Liquid Time: Living in an Age of Uncertainty*, Cambridge: Polity Press, [Consulté le 15 janvier 2021].
- BENJAMIN, R., TRENTINI, B., (2013) *Le spectateur face à l'art interactif*. Proteus-Cahiers des théories de l'art, Disponible sur : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03158522/document> [Consulté le 09 octobre 2021].
- BERGER, È., AUSTRY, D., *Le chercheur du Sensible. Sa posture entre implication et distanciation*. Communication présentée au deuxième colloque international francophone sur les méthodes qualitatives, Université de Lille. Récupérée du site : [http://www.trigone.univ-lille1.fr/cifmq2009/data/CIFMQ\\_2009\\_austry\\_berger.pdf](http://www.trigone.univ-lille1.fr/cifmq2009/data/CIFMQ_2009_austry_berger.pdf), [Consulté le 09 mai 2019].
- BERTHOZ, A., (2010) *Le corps en acte*, Presses universitaires de Nancy, dirs. Alain BERTHOZ et Bernard ANDRIEU, Nancy, [Consulté le 09 janvier 2018].
- BLOOME K., C., et W. MOORE, (1977), C., *Body, Memory and Architecture*, Yale University Press, New Haven, Traduit par Carola Moujan, [Consulté le 09 février 2021].

- BLUTEAU, J., (2010), *Évaluation des effets de l'ajout d'interfaces haptiques sur le suivi manuel de trajectoire*, Thèse de doctorat spécialité informatique, sous la direction de Sabine Coquilart, Edouard Gentaz et Yohan Payan, Grenoble, Université de Grenoble. Disponible sur : [ <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00524533/document>] [Consulté le 02 Mars 2016].
- BOIS, D., (2007) *Le corps sensible et la transformation des représentations chez l'adulte*, Thèse de doctorat, Universidad de Sevilla, Séville. Disponible sur : [<https://www.cerap.org/fr/accompagnement-du-changement/le-corps-sensible-et-la-transformation-des-representations-chez-l>], [Consulté le 22 Mars 2021].
- BOUAZIZ, S., (2004), Perception, représentation et planification de l'action dans l'organisation syntaxique de l'exécution de dessins complexes, Thèse de Psychologie, Mention psychologie cognitive, Lyon, Université Lumière Lyon 2 Institut de psychologie. Disponible sur : [[file:///C:/Documents%20and%20Settings/DELL/Mes%20documents/Downloads/bouaziz\\_s.pdf](file:///C:/Documents%20and%20Settings/DELL/Mes%20documents/Downloads/bouaziz_s.pdf)] , [Consulté Mars 2016].
- BRET, M., (2005), L'Art à l'époque de sa numérisation, organisé par l'unité de recherche Esthétique, Art, Synergie environnemental et Recherche en collaboration avec l'ISAM de l'Université de Gabès et l'Association des Arts et Cultures de l'Oasis, à l'ISAM de Gabès, Tunisie : [http://www-inrev.univ-paris8.fr/extras/Michel-Bret/cours/bret/art/2005/interactivite\\_intelligente/interactivite\\_intelligente.htm](http://www-inrev.univ-paris8.fr/extras/Michel-Bret/cours/bret/art/2005/interactivite_intelligente/interactivite_intelligente.htm)
- BRIAND, M., dans JOUANNO, E., (2004), « *Mathieu Briand: Hacking Contemporary Reality* », trad. Rosemary McKisack, *Flash Art*, Vol. 37, n°238.
- CAILLET, A., (2014) *Dispositifs critiques : le documentaire, du cinéma aux arts visuels* », Presses Universitaires de Rennes, Disponible sur : [[http://www.pur-editions.fr/couvertures/1413211331\\_doc.pdf](http://www.pur-editions.fr/couvertures/1413211331_doc.pdf)], [page consultée le 20 avril 2016].
- COUCHOT, E., (2013), *La boucle action-perception-action dans la réception esthétique interactive*, *Revue Proteus* n°6 : Le spectateur face à l'art interactif, coordinateurs Bruno TRENTINI & Benjamin RIADO, [Consultée le 20 avril 2016].
- DAVIES, C., (2007), citée dans Steve Dixon, « *Digital Performance* », Cambridge, The MIT Press., [Consultée le 27 mai 2014].
- EDELEMAN, B., (2008), *La propriété littéraire et artistique*, Que sais-je ?, Presses Universitaires de France, [Consulté le 03 Juin 2017].

- FOURMENTRAUX, J-P., (2011), *Artistes de laboratoires. Recherche et création à l'ère numérique*, Hermann. Fourmentraux, Jean-Paul, 2007, « Faire œuvre commune. Dynamiques d'attribution et de valorisation des coproductions en art numérique », *Sociologie du travail* 49(2), 162-179. En anglais : Fourmentraux, Jean-Paul, 2006, « *Internet artwork, artists and computer programmer : sharing the creative process* », *Leonardo MIT Press*, 39(1), [Consulté le 26 Mai 2020].
- FRASER, M., (2003) *Les Walks de Janet Cardiff*, *Le réel à l'épreuve des technologies : les arts de la scène et des arts médiatiques*. Dir. Josette FERAL Edwige PERROT, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, [Consulté le 11 Novembre 2017].
- GELL, A., (1998), *Art and Agency: An Anthropological Theory*, Oxford, Carendong Press.
- GRONDIN, J., (2006) *L'Herméneutique*, Presses universitaires de France. [Consulté le 13 Juin 2020].
- HANSEN, M. B. N., (2015) *Feed Forward. On the Future of Twenty -First- Century Media* Chicago: University of Chicago Press. [Consulté le 14 Juin 2020].
- HULL, D., (2001) « *Science and selection: essays on biological evolution and the philosophy of science* », in *Science and Selection*, Cambridge, Cambridge University Press, 2001. [Consulté le 10 Juin 2020].
- KASYANOVA, E., (2017) *Les sens : correspondance entre eux et leur absence*, Mémoire de master 2, Université Jean Moulin Lyon III, dir. Tristan Garcia. [Consulté le 03 Novembre 2019].
- KHAZEM, R., (2011) *Interview de Janet Cardiff*, *Art Press* 2, N°15, *L'art des sons*, Dossier de Presse « Janet Cardiff à l'aubette 1928 », *l'Aubette* 1928, 14 mai- 2 Juillet 2011. [Consulté le 01 Juin 2016].
- KRUEGER, L., E., (1982) « *Tactual perception in historical perspective: David Katz's world of touch* », W. Schiff and E. Foulke (dir.), *Tactual Perception, a Source book*, Cambridge University Press, New York, [Consulté le 01 avril 2018].
- MURRAY, J., (1997) « *Immersion* », « Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace », *The MIT Press*, Cambridge, MA. [Consulté le 12 Juin 2017].
- RABOISSON, N., (2014), *Esthétique d'un art expérientiel : l'installation immersive interactive*, Thèse de doctorat en Esthétique, Sciences et Technologies des Arts,

Mention Images Numériques, sous la direction de Marie-Hélène Tramus, Paris, Université Paris VIII. Disponible sur : [<http://motus.fr/wp-content/uploads/2014/01/N.Raboisson-Th%C3%A8se.pdf>], [Consultée le 17 mai 2019].

- ROSS, C., (2003), "La réalité augmentée en art : une question de (non)destination," in *Le Réel à l'épreuve des technologies : les arts de la scène et les arts médiatiques*, Josette FERAL and Edwige PERROT, eds, Presses Universitaires de Rennes.
- RYAN, M. L., (2001), *Narrative as Virtual reality, Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, The Johns Hopkins University. [Consultée le 1<sup>er</sup> Juin 2016].
- SEEL, M., (2005) *Aesthetics of appearing*, Stanford University Press, [Consultée le 09 décembre 2017]
- STAR S. L., GRIESEMER, J., (1989), « *Institutional Ecology, « Translation », and boundary objects: Amateurs and Professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907-39* », *Social Studies of Science*, n°19, p.387-420. Voir aussi FUJIMURA, John, 1990, « *Crafting Science: Standardized Packages, Boundary Objects, and Translation* ». In Bijker, Hugues, & Pinch, *The social Construction of Technological Systems: New Direction in the Sociology and History of Technology*, Cambridge: MIT Press, pp. 168-211.
- STELARC, (2002) « L'involontaire, l'étranger et l'automatisé. Chorégraphie pour un corps, robots et fantômes », dans *Digital Performance*, n°2, Paris, Anomos.
- STONE, A.R.,(2002) *Le corps réel pourrait-il se lever ?* Première publication : *Cyberspace : First Steps*, sous la direction de Michael Benedikt (Cambridge : MIT Press, 1991, pp81-118). Traduction française dans *Connexions, Art, réseau, média*, sous la direction de Annick Bureau et Natalie Magnan, Editions ENSBA.
- TERRADAS, M., GIRARD, E., MATTE-GAGNE, C., (2014) "*Empathie, biais de mentalisation, comportements pro-sociaux et troubles de comportement chez les enfants d'âge scolaire.*" *Enfance en difficulté* 3, Université Laurentienne., Disponible sur : [<https://retro.erudit.org/revue/enfance/2014/v3/n/1028013ar.html?vue=resume&mode=restriction>], [Consulté le 2 avril 2017].
- VIOLLET, M., (2011) *Les comportements du spectateur comme enjeux de l'art contemporain. Art et histoire de l'art*. Université Toulouse le Mirail - Toulouse II,

Disponible sur : <https://www.ceciliaandrews.com/News/Corps-a-Corps>, [Consulté le 12 novembre 2018].

- WEISSBERG, J-L., (1985), *Le simulacre interactif*, Thèse de doctorat en sciences de l'éducation, Université Paris 8.
- WEISSBERG, J-L., (1992), *Le compact réel/virtuel*, Cahiers du C.C.I. numéro spécial "Les chemins du virtuel-Simulation informatique et création industrielle", Ed. Centre Pompidou, Paris. Disponible sur : [<https://www.multitudes.net/Reel-et-virtuel/>], [Consultée le 22 décembre 2019].

### Articles en Ligne :

- AUBERT, N., (2016) « Modernité, postmodernité, hypermodernité », dans : Jacqueline Barus-Michel éd., *Vocabulaire de psychosociologie. Références et positions*. Toulouse, Érès, « Questions de société », DOI : 10.3917/eres.barus.2016.01.0199. URL : <https://www.cairn.info/--9782749229829-page-199.htm> [page consultée le 02 MARS 2017].
- ARDENNE, P., BEAUSSE, P., GOUMARRE, L., (1999), *Pratiques contemporaines. L'art comme expérience*, Paris, Éditions dis Voir.
- ARGYLE, M., DEAN, J., (1965) *Eye-contact, distance and affiliation*. *Socio-metry*, 1965. Disponible sur : [http://www.columbia.edu/~rmk7/HC/HC\\_Readings/Argyle.pdf](http://www.columbia.edu/~rmk7/HC/HC_Readings/Argyle.pdf), [Consulté le 23 avril 2021].
- AUVRAY, M., LENAY, C., O'REGAN, J., K., LEVÈVRE, J., (2005) « *Suppléance perceptive, immersion et information proprioceptive* », *Aroba@se*, vol.1.
- BERTHOZ, A., (2003), *La Décision*, Paris, Odile Jacob. *Phénoménologie de l'Esprit*.
- BERTHOZ, A., JORLAND, G., (2004) *dirs, L'Empathie*, O. Jacob, Paris. Disponible sur : [<https://plato.stanford.edu/entries/empathy/>]
- BIANCHINI, S., DURING, E., JEANPIERRE, L., KIHM, C., ZABUNYAN D., (2009) *De l'expérimental à l'expérimentable*”, in *In actu – De l'expérimental dans l'art*, Dijon, Ed. Les presses du réel, <https://reflectiveinteraction.ensadlab.fr/exp-de-lexperimental-a-lexperimentable/?lang=en> [page consultée le 12 MARS 2018].

- CAILLET, A., Dispositifs critiques : le documentaire, du cinéma aux arts visuels, Presses Universitaires de Rennes, 2014. Disponible sur
- [[http://www.pur-editions.fr/couvertures/1413211331\\_doc.pdf](http://www.pur-editions.fr/couvertures/1413211331_doc.pdf)] [page consultée le 20 avril 2016].
- CHATONSKY, G., (2011) Interactivité, ubiquité et virtualité, p. 79. Disponible sur : <http://chatonsky.net/files/pdf/enseignement.pdf>, [consulté le 20 janvier 2021].
- DEGUEURCE, C., (2011) Les écorchés de Fragonard : polémiques et réalités. In : Bulletin de l'Académie Vétérinaire de France tome 164 n°2 ; Disponible sur : [https://www.persee.fr/docAsPDF/bavf\\_0001-4192\\_2011\\_num\\_164\\_2\\_9515.pdf](https://www.persee.fr/docAsPDF/bavf_0001-4192_2011_num_164_2_9515.pdf) [Consulté le 20 septembre 2019].
- DEPRAZ, N., *Le tournant pratique de la phénoménologie*, Revue philosophique de la France et de l'étranger, 2004, <https://www.cairn.info/revue-philosophique-2004-2-page-149.htm> [Consulté le 20 mars 2019].
- DEWEY, J., *L'art comme expérience*, Pau, Tours, Farrages. <https://www.les-philosophes.fr/esthetique-et-philosophie-de-lart/art-comme-experience-dewey.html> [Consulté le 22 août 2017].
- DRIVER, J., SPENCE, C., (1998) *Cross-modal links in spatial attention*. Philos Trans R Soc, Lond B BiolSci 353(1373) :1319-31. Review. [Consulté le 01 Juin 2016].
- FOREST, F., (1992) « *Thématiser l'espace-temps* », Les cahiers du LERASS, Science la société, n°26, IUT, Université de Toulouse, Toulouse, Disponible sur : [https://www.persee.fr/docAsPDF/colan\\_0336-1500\\_1995\\_num\\_106\\_1\\_2639.pdf](https://www.persee.fr/docAsPDF/colan_0336-1500_1995_num_106_1_2639.pdf) [Consulté le 07 octobre 2016].
- FORMIS, B., (2011) « *Échapper au réel* », Multitudes, /1 (n° 44), p. 202-208. DOI : 10.3917/mult.044.0202. URL : <https://www.cairn.info/revue-multitudes-2011-1-page-202.htm> [Consulté le 22 Juin 2019].
- <https://www.puq.ca/catalogue/livres/immersion-dans-art-1877.html>
- FUCHS, P., MOREAU, G., *Le Traité de la réalité virtuelle*, 2<sup>ème</sup> édition, Volume 1 : Fondements et interfaces comportementales, École des Mines de Paris, 2003, Préface par Alain BERTHOZ. Disponible sur : [<https://plato.stanford.edu/entries/empathy/>], [Consulté le 01 Juin 2016].

- GAIER, U., « Nous sommes un sensorium commune pensant » : l'aspect anthropologique de la langue chez Herder », *Revue germanique internationale* [Online], 20 | 2003, Online since 07 July 2011, [Consulté le 23 Mai 2021].  
URL: <http://journals.openedition.org/rgi/967>; DOI: <https://doi.org/10.4000/rgi.967>
- GLEPIN, L., (2008) « *Vidéo, un art, une histoire 1965-2007* », Collection Nouveaux Médias du Centre Pompidou au musée Fabre de Montpellier Agglomération, Éditions du Centre Pompidou, [pp.39], [en ligne], [[museefabre.montpellier3m.fr/content/.../DP%20L%5C'Art%20video.pdf](http://museefabre.montpellier3m.fr/content/.../DP%20L%5C'Art%20video.pdf)], [consulté le 02 avril 2016].
- GLICENSTEIN, J., (1996) « *La place du sujet dans l'œuvre interactive* », *Artifices 4 Langages en perspectives*.
- GODON, N., « *Art vidéo, histoire d'une sectorisation* », *International Web Journal*, Mai 2008. Disponible sur : [[http://www.sens-public.org/article.php3?id\\_article=574](http://www.sens-public.org/article.php3?id_article=574)] [consulté le 18 mars 2016].
- GUENEAU, C., (1998) *Du spectateur à l'interacteur ?*, Médiamorphoses, num18, Bry-sur-Marne, INA, 2006, Frank Beau, Philippe Dubois, Gérard Leblanc, Cinéma et dernières technologies, Paris, Bruxelles, De Boeck.
- JACOBS, S., HANNETON, S., ROBY-BRAMY, A., « *Aspects neurophysiologiques et neuropsychologiques de l'utilisation d'outils* », in *Arob@se*, volume 1, 2005. Disponible sur : [[https://www.researchgate.net/publication/237637062\\_Aspects\\_neurophysiologiques\\_et\\_neuropsychologiques\\_de\\_l'utilisation\\_d'outils](https://www.researchgate.net/publication/237637062_Aspects_neurophysiologiques_et_neuropsychologiques_de_l'utilisation_d'outils)] [consultée le 1<sup>er</sup> juin 2016].
- JULLIEN, F., (2012). *L'écart et l'entre, Ou comment penser l'altérité*, FMSH-WP-2012-03.
- LAPLANTE, C. (2013). Compte rendu de [*Études sur la perception auditive* de Gérard PELÉ, Paris, L'Harmattan, collection « Arts et Sciences de l'art », 2012, 198 pages]. *Circuit*, 23(1), <https://doi.org/10.7202/1017214ar> [page consultée le 23 mai 2021].
- LATZKO-TOTH, G., « *Le chat est-il (encore) un média interactif ?* », *tic&société* [En ligne], Vol. 4, n° 1 | 2010, mis en ligne le 17 mai 2010, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/ticetsociete/751> ; DOI : 10.4000/ticetsociete.75
- KANE, O., (2017) « *Marshall McLuhan et la théorie médiatique : genèse, pertinence et limites d'une contribution contestée* », *tic&société* [En ligne], Vol. 10, N° 1 | 1er



semestre 2016, mis en ligne le 06 novembre 2016, URL : <http://ticetsociete.revues.org/2043>, [consulté le 16 mars 2017].

- LADRIÈRE, J., Langage auto-implicatif, théologie et philosophie. À propos d'un ouvrage de M. D. Evans. In : Revue Philosophique de Louvain. Troisième série, tome 65, n°85, 1967. pp. 115-122 ; [consulté le 06 Juin 2019].
- doi : <https://doi.org/10.3406/phlou.1967.5380> [https://www.persee.fr/doc/phlou\\_0035-3841\\_1967\\_num\\_65\\_85\\_5380](https://www.persee.fr/doc/phlou_0035-3841_1967_num_65_85_5380)
- LAGEIRA, J., « *Peter Campus. Le corps en point de vue* », in Regard oblique, Essais sur la perception, Bruxelles, La Lettre volée, 2013 : rée. Augmentée de son essai publié dans Parachute, Vol. n° 121, Janvier-Mars, 2006. Disponible sur : [[http://petercampusvideos.com/writings/Lageira-Jacinto\\_PeterCampus-LeCorps\\_Parachute.pdf](http://petercampusvideos.com/writings/Lageira-Jacinto_PeterCampus-LeCorps_Parachute.pdf)], [consulté le 20 mars 2017].
- LOMBARD M., et DITTON, T., (1997) « *At the heart of it all: The concept of presence* », Journal of Computer Mediated Communication, 3(2), Disponible sur [<http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html>][&consulté le 29 Mai 2016].
- LONGCAMP, M., BOUCARD, C., GILHODES, J-C., ANTON, J-L., ROTH, M., NAZARIAN, B., et VELAY., J-L., (2008) *Learning through hand- or type writing influences visual recognition of new graphicshapes: behavioral and functional imaging evidence. Journal of Cognitive Neuroscience, 20(5) :802–15.* [Consulté le 13 janvier 2017].
- MANOVICH, L., (1999) « *Avant-Garde as Software* », Disponible sur : [<http://manovich.net/index.php/projects/avant-garde-as-software>], [consulté le 28 janvier 2018].
- PEETERS, H., Philippe CHARLIER, P., (1999) « *Contribution à une théorie de dispositif* », Hermès, Le dispositif entre usage et concept, n°25, Paris, CNRS, Disponible sur : [[http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/14969/HERMES\\_1999\\_25\\_15.pdf?sequence=1](http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/14969/HERMES_1999_25_15.pdf?sequence=1)], (page consultée le 18 avril 2016).
- MUSSO, P., « *L'art de l'ordinathrope* », Art Press, H.S. n°12, 1991. Disponible sur : [https://www.persee.fr/docAsPDF/colan\\_0336-1500\\_1995\\_num\\_106\\_1\\_2639.pdf](https://www.persee.fr/docAsPDF/colan_0336-1500_1995_num_106_1_2639.pdf), [consultée le 18 SEPTEBRE 2016] ;
- POPPER, F., *Art, action et participation. L'artiste et la créativité aujourd'hui*, Paris, klincksieck, 2<sup>ème</sup> édition, 1985. Disponible sur [[350](http://www.virtualmuseum.ca/sgc-</a></li>
</ul>
</div>
<div data-bbox=)

cms/expositions-exhibitions/arts\_mediatiqes-media\_arts/art\_mediatiqes-media\_art-fra.php], [consultée le 16 avril 2016].

- RIALLAND, I., (2009), « *Le dispositif à l'œuvre* », Acta fabula, vol. 10, n° 1, Essais critiques, Janvier 2009, Disponible sur : [http://www.fabula.org/revue/document4776.php], [consulté le 21 avril 2016].
- ROSA, H., (2011), *Résonance. Une sociologie du rapport au monde*, Philosophie Magazine, <https://www.philomag.com/articles/les-voies-de-la-resonance>, [consulté le 22 Janvier 2022].
- RUBY, C., DEBORD. G., *Publicationnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*. Mis en ligne le 09 avril 2018. Disponible sur : <http://publicationnaire.huma-num.fr/notice/debord-guy/>, [consulté le 21 février 2019].
- TAYLOR COLLERIDGE, S., (1817), *Biographia literaria or biographical sketches of my literary life and opinions*. Disponible sur : <https://ronanlebreton.com/suspension-consentie-incredulite>, [consulté le 21 octobre 2019].
- TERRADAS, M., GIRARD, E., MATTE-GAGNE, C., "Empathie, biais de mentalisation, comportements pro-sociaux et troubles de comportement chez les enfants d'âge scolaire", *Enfance en difficulté* 3, Université Laurentienne, Novembre 2014. Disponible sur : [https://retro.erudit.org/revue/enfance/2014/v3/n/1028013ar.html?vue=resume&mode=restriction], [consulté le 07 avril 2018].
- TRENTINI, B., (2015) « Du devenir-spectateur au refus spectatorial- à propos de la subjectivité du cinéma », *La direction des spectateurs, Création et réception au cinéma*, CHATEAU D., (dir), Les impressions Nouvelles, Disponible sur : [https://www.academia.edu/11673649/\_Immersiones\_réelles\_et\_virtuelles\_des\_expériences\_esthétiques\_modifiant\_perception\_et\_corps\_propre\_] [consulté le 22 Février 2016].
- TRENTINI, B., *Le devenir spectateur*, (2012) À propos d'Espace Pliable Bleu d'Edith Magnan, traduction Ramona Delcea, Disponible sur : [http://www.edithmagnan.com/wp-content/uploads/2011/08/devenir\_spectateur1.pdf] [consulté le 29 avril 2017].
- WEISSBERG, J.L., (1999) *Présence à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*, Paris : l'Harmattan, Disponible sur :

[https://www.academia.edu/34421757/Le\\_corps\\_à\\_loeuvre\\_les\\_partitions\\_sensori\\_motrices\\_et\\_émotionnelles\\_du\\_film](https://www.academia.edu/34421757/Le_corps_à_loeuvre_les_partitions_sensori_motrices_et_émotionnelles_du_film) [page consultée le 03 Juillet 2017].

- WILHELM, G., HEGEL, F., (2006), *Phénoménologie de l'Esprit*. Tome 1, Paris, Ed. Aubier. Cité par : Ludovic DUHEM, *Introduction à la techno-esthétique*, dans Archée, [page consultée le 16 Juin 2014]. <http://archee.qc.ca/ar.php?page=article&section=texte3&note=ok&no=343>

### Webographie :

- <http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/>
- <https://www.revue-chimeres.org/>
- <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01977221/document>
- <https://www.artinterview.com/interviews/james-turrell/>
- [http://www.calvacreation.net/ACTUALITES/Rurart\\_Dos\\_Pedago.pdf](http://www.calvacreation.net/ACTUALITES/Rurart_Dos_Pedago.pdf)
- <https://reflectiveinteraction.ensadlab.fr/wp-content/uploads/2019/10/Bianchini-S.-Reverse-Writing.pdf>
- [http://www.philo5.com/Les%20philosophes%20Textes/McLuhan\\_LeMediumEstLeMessage.htm](http://www.philo5.com/Les%20philosophes%20Textes/McLuhan_LeMediumEstLeMessage.htm)
- [http://www.olats.org/livresetudes/basiques/6\\_basiques.php](http://www.olats.org/livresetudes/basiques/6_basiques.php)
- <https://plato.stanford.edu/entries/empathy/>
- <http://www.cqam.org>, [Consulté le 09 Février 2019]
- <https://plato.stanford.edu/entries/empathy/>
- <http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/>
- <http://cujah.org/past-volumes/volume-ix/essay-8-volume-9/>
- [https://contemporain.fandom.com/fr/wiki/Art\\_performance](https://contemporain.fandom.com/fr/wiki/Art_performance)
- [http://norbert-hillaire.com/wp-content/uploads/2019/07/Harun\\_Farocki\\_un\\_dispositif\\_contre\\_les\\_d.pdf](http://norbert-hillaire.com/wp-content/uploads/2019/07/Harun_Farocki_un_dispositif_contre_les_d.pdf)
- <https://www.malrauxchambery.fr/wp-content/uploads/2014/07/XYZT-Dossier.pdf>
- <http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=ML000024&lg=FRA>
- [https://blogs.mediapart.fr/jeanpaulyveslegoff/blog/300910/spinoza-passions-tristes-et-passions-joyeuses-selon-deleuze#mce\\_temp\\_url%23](https://blogs.mediapart.fr/jeanpaulyveslegoff/blog/300910/spinoza-passions-tristes-et-passions-joyeuses-selon-deleuze#mce_temp_url%23), [consulté le 12 Avril 2019].
- <https://debordiana.noblogs.org/2011/08/le-detournement-comme-negation-et-comme-prelude-decembre-1959/>
- [https://contemporain.fandom.com/fr/wiki/Art\\_performance](https://contemporain.fandom.com/fr/wiki/Art_performance)

- <https://books.openedition.org/pupo/1120?lang=fr>
- <https://pdfcoffee.com/etudes-sur-la-perception-auditive-pdf-free.html>
- <https://www.ceciliaandrews.com/News/Corps-a-Corps>
- <http://lejeuneapl.free.fr/M2/FOREST.pdf>, [consulté le 8 Décembre 2020].
- <http://archive.olats.org/livresetudes/etudes/typInterfacesArt.php>
- [http://propos.orientes.free.fr/dotclear/public/Lhotellier\\_A.\\_\\_L\\_\\_acte\\_de\\_tenir\\_conseil\\_\\_L\\_\\_orientation\\_scolaire\\_et\\_professionnelle\\_\\_2000\\_\\_29\\_\\_n\\_1\\_\\_27-50.pdf](http://propos.orientes.free.fr/dotclear/public/Lhotellier_A.__L__acte_de_tenir_conseil__L__orientation_scolaire_et_professionnelle__2000__29__n_1__27-50.pdf), [consulté le 17 Juin 2020].
- <https://www.franceculture.fr/societe/le-panoptique-a-lorigine-de-la-societe-de-surveillance>
- <http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/>
- <https://ici.radio-canada.ca/ohdio/balados/6942/gerald-fillion-finance-economie-analyse/521163/art-numerique-valeur-prix-record-encheres>
- <http://www.profartspla.info/images/frises/royascott.pdf>
- [http://www.virtualmuseum.ca/sgc-cms/expositions-exhibitions/arts\\_mediatiqes-media\\_arts/art\\_mediatique-media\\_art-fra.php](http://www.virtualmuseum.ca/sgc-cms/expositions-exhibitions/arts_mediatiqes-media_arts/art_mediatique-media_art-fra.php)
- <http://www.arpla.fr/canal20/adnm/wp-pdf/La%20relation%20comme%20forme%20%20textes.pdf>
- <http://www.artwiki.fr/cours/technoromantisme/ascott.html>
- [http://norbert-hillaire.com/wp-content/uploads/2019/07/Harun\\_Farocki\\_un\\_dispositif\\_contre\\_les\\_d.pdf](http://norbert-hillaire.com/wp-content/uploads/2019/07/Harun_Farocki_un_dispositif_contre_les_d.pdf)

### **Conférences et Colloques :**

- ARSENAULT, D., PICARD, M., (2007) « *Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique* », actes du colloque Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué ? 75ème congrès de l'ACFAS, Université du Québec à Trois-Rivières.
- CAUQUELIN, A., (1990) *L'œuvre et l'outil, Symbolique et technologie de la communication*, Colloque de Cerisy, Presses Universitaires de Grenoble.
- DEL FAVERO, D., BARKER, T., (2010) “*Scenario: co-evolution, Shared Autonomy and Mixed Reality*”, Arts, Media, and Humanities (ISMAR-AMH) IEEE International Symposium.

- ERMI L., Frans, M., (2005) « *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion* », Communication lors du colloque Changing Views: Worlds in play, organisé par la Digital Games Research Association, (Éd) S. de Castell et J. Jenson, New York.
- GORFINKAL, E., (2007) citée dans ARSENAULT, D., PICARD, M., « *Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d'immersion vidéoludique* », actes du colloque Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué ? 75<sup>ème</sup> congrès de l'ACFAS, Université du Québec à Trois-Rivières.
- LOWEN, E., (2016) *Corporalité et corporéité de la corporalité à la corporéité*, Conférence à la Maison de la philosophie à Toulouse donnée le 16/01/2016, Disponible sur :  
[[https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj6-ILZ3qXxAhXCD2MBHZMKBZcQFjACegQIAxAE&url=https%3A%2F%2Faudiotheque.alderan-philosophie.org%2Findex.php%3Fcontroller%3Dattachment%26id\\_attachment%3D2297&u sg=AOvVaw2oJnBLJ9z7OpTKOUDnYVev](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj6-ILZ3qXxAhXCD2MBHZMKBZcQFjACegQIAxAE&url=https%3A%2F%2Faudiotheque.alderan-philosophie.org%2Findex.php%3Fcontroller%3Dattachment%26id_attachment%3D2297&u sg=AOvVaw2oJnBLJ9z7OpTKOUDnYVev)]
- NUNEZ, D., (2004) « *How is presence in non-immersive, non-realistic environments possible?* » in Proceedings of the 3rd international conference on Computer graphics, virtual reality, visualisation and interaction in Africa, Stellenbosch.
- VAN ASSCHE, C., (2004) « *La vidéo, un art de l'espace et du temps* », Conférence Lundi 19 Juillet 2004, Centre George-Pompidou, Disponible sur : [ <http://www.canal-u.tv/?redirectVideo=1399>], (consulté le 4 avril 2016).

## LISTE DES FIGURES

<b>Figure 1:</b> Schéma explicatif de la méthode de recherche heuristique adoptée de Moustakas (1990) .....	10
<b>Figure 2:</b> Les principes intrinsèques de la démarche heuristique : .....	15
<b>Figure 3:</b> Tableau récapitulatif du <i>corpus</i> émis initialement pour la thèse .....	18
<b>Figure 4:</b> Nam June Paik, «Exposition of Music – Electronic Television», 1963 .....	23
<b>Figure 5:</b> Portrait de Nam June Paik par Lim Young-Kyun, 1981. ....	26
<b>Figure 6:</b> Schéma explicatif de la composition d’une installation interactive .....	33
<b>Figure 7:</b> Schéma explicatif de la perception <i>haptique</i> .....	52
<b>Figure 8:</b> Les différentes catégories de l’immersion artistique médiatique .....	58
<b>Figure 9:</b> Les différentes sous-catégories de l’immersion sensorielle .....	59
<b>Figure 10:</b> Les trois niveaux du processus immersif.....	62
<b>Figure 11:</b> Les facteurs intervenant dans l’immersion.....	65
<b>Figure 12:</b> Les classes de la sensorialité suivant le modèle de Sherrington.....	68
<b>Figure 13:</b> Schéma explicatif du mode de fonctionnement de l’œuvre <i>Alter Bahnhof</i> de Cardiff .....	75
<b>Figure 14:</b> Photo de l’exposition de <i>Gustave KLIMT</i> à l’Atelier des Lumières (Paris, France) .....	94
<b>Figure 15:</b> Photo personnelle prise dans l’exposition : <i>Van Gogh, la nuit étoilée</i> de l’Atelier des Lumières (Paris, France) .....	95
<b>Figure 16:</b> Photo personnelle prise dans l’exposition : <i>Van Gogh, la nuit étoilée</i> de l’Atelier des Lumières, (Paris, France) .....	99
<b>Figure 17:</b> Photo personnelle prise dans l’exposition : <i>Van Gogh, la nuit étoilée</i> de l’Atelier des Lumières, (Paris, France) .....	101
<b>Figure 18:</b> Photo personnelle prise dans l’exposition : <i>Van Gogh, la nuit étoilée</i> de l’Atelier des Lumières, (Paris, France) .....	103
<b>Figure 19:</b> Photo personnelle prise dans l’exposition : <i>Van Gogh, la nuit étoilée</i> , de l’Atelier des Lumières, (Paris, France) .....	105

<b>Figure 20:</b> Photo de la projection <i>mapping</i> « <i>Aura</i> » dans la basilique de Notre dame.....	107
<b>Figure 21:</b> Photo de l'œuvre <i>Aura</i> au cœur de la basilique Notre dame de Montréal.....	111
<b>Figure 22:</b> Œuvre interactive : <i>La Maison Sensible</i> .....	115
<b>Figure 23:</b> <i>La Maison sensible</i> de SCENOCOSME & LYM .....	116
<b>Figure 24 - 25:</b> <i>La Maison Sensible</i> au centre Culturel Le Safran à Amiens (France) .....	118
<b>Figure 26 - 27 - 28:</b> <i>La maison sensible</i> au Lavoir Public à Lyon (France) .....	119
<b>Figure 29 - 30:</b> <i>La maison sensible</i> , à Abbaye l'Escaladieu, à Bonnemazon (France).....	120
<b>Figure 31:</b> Schéma récapitulatif explicatif du mode de fonctionnement de l'œuvre <i>La maison sensible</i> .....	121
<b>Figure 32:</b> L'œuvre interactive <i>Metamorph</i> y (Tunis, Tunisie) .....	122
<b>Figure 33:</b> Le dispositif de l'œuvre interactive <i>Metamorph</i> y.....	123
<b>Figure 34:</b> Schéma récapitulatif explicatif du mode de fonctionnement de l'œuvre <i>Metamorph</i> y .....	127
<b>Figure 35:</b> Photo personnelle prise face à l'œuvre <i>Ombre de la vapeur</i> dans l'exposition <i>Faire Corps</i> d'Adrien M. & Claire B. à la Gaîté Lyrique (Paris, France) .....	135
<b>Figure 36:</b> Photo personnelle prise face à l'œuvre <i>Anamorphose temporelle</i> dans l'exposition <i>Faire Corps</i> de Adrien M. & Claire B. à la Gaîté Lyrique (Paris, France).....	147
<b>Figure 37:</b> Photo personnelle prise face à l'œuvre <i>Anamorphose temporelle</i> dans l'exposition <i>Faire Corps</i> de Adrien M. & Claire B. à la Gaîté Lyrique .....	150
<b>Figure 38:</b> Diagramme figurant les états du spectateur le long du scénario interactif .....	152
<b>Figure 39:</b> Photo personnelle prise face à l'œuvre <i>Nuées mouvantes</i> dans l'exposition <i>Faire Corps</i> de Adrien M. & Claire B. à la Gaîté Lyrique (Paris, France).....	157
<b>Figure 40:</b> Photo personnelle prise face à l'œuvre <i>Nuées mouvantes</i> dans l'exposition <i>Faire Corps</i> de Adrien M. & Claire B. à la Gaîté Lyrique (Paris, France).....	161
<b>Figure 41:</b> Photo personnelle prise face à l'œuvre <i>Core</i> dans l'exposition <i>Faire Corps</i> de Adrien M. & Claire B. à la Gaîté Lyrique (Paris, France) .....	166
<b>Figure 42:</b> Photo personnelle prise face à l'œuvre <i>Core</i> dans l'exposition <i>Faire Corps</i> de Adrien M. & Claire B. à la Gaîté Lyrique (Paris, France) .....	168
<b>Figure 43:</b> Schéma récapitulatif du phénomène acoustique.....	169
<b>Figure 44:</b> Photo personnelle prise face à l'œuvre <i>Paysages Abstracts</i> dans l'exposition <i>Faire Corps</i> de Adrien M. & Claire B. à la Gaîté Lyrique (Paris, France).....	171

<b>Figure 45:</b> Photo personnelle prise face à l'œuvre <i>Paysages Abstracts</i> dans l'exposition <i>Faire Corps</i> de Adrien M. & Claire B. à la Gaîté Lyrique (Paris, France).....	173
<b>Figure 46:</b> Tableau récapitulatif de cinq œuvres-expériences de l'exposition <i>Faire Corps</i> d'Adrien M. & Claire B. ....	177
<b>Figure 47:</b> Œuvre <i>Energia</i> au musée de l'invisible.....	180
<b>Figure 48:</b> <i>Metamorphie</i> de SCENOCOSME & LYM à Labanque à Béthune (France).....	194
<b>Figure 49:</b> <i>Metamorphie</i> de SCENOCOSME & LYM à Labanque à Béthune (France).....	195
<b>Figure 50:</b> Les fonctions intrinsèques de la réalité virtuelle .....	196
<b>Figure 51:</b> Œuvre <i>in situ</i> : <i>Alter Bahnhof Video Walk</i> .....	198
<b>Figure 52:</b> Œuvre <i>in situ</i> : <i>Alter Bahnhof Video Walk</i> .....	199
<b>Figure 53:</b> Œuvre <i>in situ</i> <i>Alter Bahnhof video walk</i> .....	200
<b>Figure 54:</b> L'installation vidéo <i>Anamnesis de</i> Peter CAMPUS au Jeu de Paume à Paris (France) .....	202
<b>Figure 55:</b> L'installation vidéo <i>Anamnesis de</i> Peter CAMPUS au Jeu de Paume à Paris (France) .....	203
<b>Figure 56:</b> L'œuvre <i>Alter Bahnhof Video Walk</i> .....	211
<b>Figure 57:</b> L'installation vidéo : <i>Interface de</i> Peter Campus au Jeu de Paume (Pari, France) .....	212
<b>Figure 58:</b> L'œuvre interactive <i>Metamorphie</i> (Tunis, Tunisie) .....	215
<b>Figure 59:</b> <i>Metamorphie</i> de SCENOCOSME & LYM à Labanque à Béthune (France).....	215
<b>Figure 60:</b> Schéma Action-Perception-Action du neurologue Francisco Varela.....	235
<b>Figure 61:</b> « <i>La Maison sensible</i> » de SCENOCOSME & LYM .....	237
<b>Figure 62:</b> « <i>La Maison sensible</i> » de SCENOCOSME & LYM .....	238
<b>Figure 63 - 64:</b> <i>Lights Contacts</i> de <i>Scenocosme</i> à Labanque à Béthune, France.....	248
<b>Figure 65:</b> L'œuvre interactive <i>La maison sensible</i> .....	254
<b>Figure 66:</b> Schéma figuratif et représentatif de la corporéité.....	275
<b>Figure 67:</b> Schéma explicatif du modèle cognitif statique.....	286
<b>Figure 68:</b> Schéma récapitulatif des paramètres de l'empathie selon Brunel et Cosnier.....	309
<b>Figure 69:</b> Schéma récapitulatif explicatif des facteurs et des paramètres du processus artistique médiatique .....	316



**Figure 70:** Schéma récapitulatif explicatif des modes de fonctionnement des œuvres médiatiques étudiées ..... 325

**Figure 71:** Schéma récapitulatif explicatif des différentes fonctions de la triade artistique (Artiste-Œuvre-Spectateur) dans le processus artistique interactif ..... 327

**Figure 72:** Schéma récapitulatif explicatif des différents paradigmes des membres de la triade artistique (Artiste-Œuvre-Spectateur) ..... 330

## TABLE DES MATIÈRES

I. LE CHAMP DE LA RECHERCHE .....	1
II. INTRODUCTION GÉNÉRALE .....	3
1. Problématique.....	7
2. Hypothèses .....	8
III. MÉTHODOLOGIE DE TRAVAIL .....	9
1. Objectifs .....	16
2. Corpus artistique à étudier.....	16
<b>1ÈRE PARTIE : L'ÉTUDE DES PRATIQUES ARTISTIQUES MÉDIATIQUES.....</b>	<b>19</b>
I. ÉTAT DE L'ART DES ARTS MÉDIATIQUES .....	20
1. L'art vidéo comme moyen de fusion des genres artistiques .....	21
i. Qu'est-ce que l'art vidéo ? .....	24
ii. Qu'est-ce qu'un dispositif médiatique ? .....	28
iii. L'installation vidéo, le dispositif .....	31
iv. L'installation performative : un processus artistique qui se vit .....	32
2. L'art numérique et son avènement .....	34
II. IMPLICATION DE LA DIMENSION SPATIALE DANS L'ŒUVRE MÉDIATIQUE.....	38
1. Le corps spectatorial confronté à plusieurs espaces.....	38
2. L'espace matériel versus le cyberspace.....	39
<b>2ÈME PARTIE</b>	
<b>CHAPITRE 1 : L'ÉTUDE EXPÉRIENTIELLE DE LA PERFORMANCE SPECTATORIELLE, METAMORPHY, UN CAS D'ÉTUDE .....</b>	<b>43</b>
I. L'EXPÉRIENCE PERFORMATIVE QUI JOUE SUR LE SENSORIEL DU SUJET INTERVENANT.....	44
1. Le principe interactionnel dans l'art médiatique.....	44
2. La visée des arts médiatiques .....	46
II. L'APPROCHE PERCEPTIVE.....	49
III. LE PHÉNOMÈNE DE L'IMMERSION DANS LA PERFORMANCE SPECTATORIELLE.....	54
1. Les trois types d'immersion .....	56

2. Les trois niveaux d’immersion ou de plongée .....	60
3. Les facteurs intervenant dans l’immersion.....	63
4. Enjeux de l’immersion sur la sensorialité spectatorielle.....	66
SYNTHÈSE .....	70
<b>CHAPITRE 2 : LE SENSORIEL S’IMMISÇANT DANS LA VIE ARTISTIQUE .....</b>	<b>71</b>
I. L’IMMERSION DANS L’ŒUVRE MÉDIATIQUE : LE CAS DE L’ŒUVRE DE CARDIFF : <i>ALTER BAHNHOF</i> .....	71
1. Le processus de l’immersion dans l’œuvre de Cardiff.....	73
2. L’œuvre immersive en tant qu’acteur social .....	74
i. La voix de Cardiff .....	75
ii. Tableau imagé, images diverses.....	77
3. Le temps et le temps-flux .....	80
4. Le sentir du spectateur.....	87
II. L’ÉPREUVE DE L’IMAGE DANS LES ARTS MÉDIATIQUES PERFORMATIFS .....	91
1. Les cas des expositions immersives de Gustave Klimt et de Van Gogh à l’Atelier des Lumières .....	91
i. Le cas de l’exposition immersive de Gustave Klimt .....	91
ii. Le cas de l’exposition immersive de Van Gogh .....	95
iii. Frontière perméable : la franchir ou pas, telle est la question ?.....	97
iv. L’espace de personne : l’habitable et l’inhabitable.....	100
v. Rencontre des sens et rencontre du sens durant ce genre d’œuvres immersives	102
vi. La lumière en tant que matériau artistique .....	104
vii. <i>Aura</i> , l’expérience lumineuse au cœur de la basilique de Notre Dame de Montréal .....	107
3. Les cas de deux œuvres interactives : La Maison sensible et Metamorph.....	113
i. <i>La maison sensible</i> , la bête artistique.....	113
ii. <i>Metamorph</i> , la sensibilité du voile dévoilée.....	122
SYNTHÈSE .....	130
<b>CHAPITRE 3 : LA QUESTION DU CORPS, NOTRE RAPPORT AU MONDE : FAIRE CORPS D’ADRIEN M. &amp; CLAIRE B., L’EXPOSITION-EXPÉRIENCE .....</b>	<b>132</b>
I. <i>FAIRE CORPS</i> : OMBRE DE LA VAPEUR, LE NUAGE MÉTALLIQUE QUI FAIT « ESPACE ».....	135
1. Un réel injecté virtuellement .....	137

2. Être Ici et Ailleurs .....	142
II. FAIRE CORPS : XYZT, ANAMORPHOSE TEMPORELLE, LE JEU DU MIROIR	146
i. L'assignation identitaire : une ou multiple, le paradoxe de l'identité.....	152
III. FAIRE CORPS, XYZT, NUÉES MOUVANTES .....	157
IV. FAIRE CORPS, CORE, LA PIÈCE CONTEMPLATIVE.....	162
i. Entre ce qui « résonne » et ce qui « raisonne » dans ce tableau immersif.....	168
V. FAIRE CORPS, XYZT, PAYSAGES ABSTRAITS.....	171
1. Le neutre, cette valeur sûre .....	175
2. Une œuvre hybridée, une image mystifiée.....	176
i. L'énergie entre le corps et la <i>technè</i> .....	179
SYNTHÈSE .....	184

### 3<sup>ÈME</sup> PARTIE

CHAPITRE 1 : DE LA SIMPLE INTERACTION À UNE PARTICIPATION CORPORELLE TOTALE.....	186
I. L'ŒUVRE INTERACTIVE À L'ÉPREUVE DU CONTEXTE SPATIO-TEMPOREL .....	187
1. Le basculement scénique : pluralité des espaces perçus .....	188
i. Le lieu artistique et l'œuvre interactive, le duo inséparable .....	188
2. Le temps multiple dans l'œuvre médiatique .....	192
i. La performance spectatorielle à l'épreuve du <i>direct</i> .....	192
ii. Évoluer dans le temps, du figé au dynamique .....	196
II. VERS UN RÉEL VIRTUALISÉ ET UN VIRTUEL RÉALISTE .....	204
1. Oscillation entre l'espace du réel et de l'irréel.....	207
2. Entre lutherie numérique et installation numérique .....	213
III. LE MONDE DES IMAGES DANS LA PRAXIS ET LA <i>POÏESIS</i> .....	219
IV. LA CORPORÉITÉ SPECTATORIELLE, VECTEUR MÉDIATEUR.....	225
1. De la participation à l'implication.....	225
2. Corps spatial, espace du corps.....	233
i. Loin des yeux, près du corps.....	233
ii. Le corps spectatorial : du plan au relief, du statique au dynamique .....	236
V. L'INTERACTION SENSORIELLE, DE POINT DE VUE ARTISTICO- TECHNIQUE .....	239
1. L'œil entend, l'œil touche .....	242

2. Effets de présence dans l’art performatif .....	244
i. Le corps, interface sensorielle épidermique .....	248
ii. Le corps en transe, l’empathie en action .....	253
3. La poly-sensorialité excitée : Processus d’immersion en vue de flouer les sens ...	254
SYNTHÈSE .....	257
<b>CHAPITRE 2 : LE CORPOREL À L’ÉPREUVE DES EXPÉRIENCES</b>	
<b>PERFORMATIVES</b> .....	<b>258</b>
<b>I. LE RETOUR DE LA CORPORÉITE, UN MYTHE ?</b> .....	<b>260</b>
1. De la corporéité à la corporalité animée.....	266
2. Vivre l’expérience avec son corps, une nouvelle relation à construire .....	267
3. Quand le corps est « disloqué », les sens sont « retrouvés ».....	271
<b>II. LA CORPORÉITÉ SPECTATORIELLE, VECTEUR MÉDIATEUR</b> .....	<b>273</b>
1. Notre corporalité, cette belle inconnue.....	273
i. À fleur de « peau » .....	276
ii. L’épiderme, cet intermédiaire .....	278
2. Pour toucher, faut-il toucher ?.....	280
3. La doublitude Körper/ Leib et le toucher comme constitution de soi.....	281
<b>III. LE PRINCIPE ÉNACTIF VARELIEN</b> .....	<b>286</b>
<b>IV. L’APPROCHE EXPÉRIENTIELLE DE L’ŒUVRE INTERACTIVE VERS</b>	
<b>L’ACTION CORPORELLE CRÉATRICE :</b> .....	<b>290</b>
1. Inter-agero ergo sum : .....	292
2. Entre le tactile et l’haptique, un interstice ?.....	301
<b>V. L’EMPATHIE, CE CHAMP EXPÉRIMENTAL</b> .....	<b>307</b>
1. « Empâthons » nous dans l’art médiatique performatif .....	308
2. Soyons à l’écoute de nos neurones-miroirs .....	310
3. L’apport de l’introduction du concept de l’empathie dans l’art médiatique .....	315
SYNTHÈSE .....	317
<b>CONCLUSION</b> .....	<b>321</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE</b> .....	<b>333</b>
<b>LISTE DES FIGURES</b> .....	<b>355</b>
<b>TABLE DES MATIÈRES</b> .....	<b>359</b>