



**HAL**  
open science

## L'œuvre d'art sensorielle en tant qu'objet empirique

Inès Ben Ayed

► **To cite this version:**

Inès Ben Ayed. L'œuvre d'art sensorielle en tant qu'objet empirique. Art et histoire de l'art. 2014. dumas-01107864

**HAL Id: dumas-01107864**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01107864>**

Submitted on 21 Jan 2015

**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.



Université de Paris I-Sorbonne  
UF04 Arts plastiques et Sciences de l'art  
Mention Esthétique, Art et Cultures  
Spécialité : Esthétique

Master 2 Recherche

# L'œuvre d'art sensorielle en tant qu'objet empirique

Présenté et soutenu par : **Inès BEN AYED**  
Sous la direction de : **Jacinto TEIAS LAGEIRA**

Année Universitaire  
2013/2014

## Résumé :

La fin du XX<sup>ème</sup> siècle a été fortement scandée par l'apparition progressive d'une forme de création artistique singulière déstabilisant notre philosophie collective de l'art, perturbant notre mode de perception. Cette nouvelle forme découle de la « *révolution numérique* » engendrant de nouveaux régimes d'expériences interactives façonnant les différents courants artistiques.

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 où, le créateur sollicite la participation du spectateur qui devient par la suite un intervenant essentiel dans la mise en marche de l'œuvre. Nous parlons alors d'une œuvre-expérience qui ne se limite plus à se voir, elle se vit. Avec les nouvelles technologies, l'art passe du stade de la représentation du vivant au stade de la représentation du comportement du vivant. L'art, dans ce contexte s'étend pour devenir à la fois, un fait social total, garantissant la communication et les rapports avec autrui, un complexe multi-sensoriel. Le voyant complètement impliqué, immergé, mêlé, engagé, vibré dans l'œuvre, l'art interactif incite le spectateur à éveiller ses sens, à *faire reculer ses limites, se dilater et se libérer*<sup>1</sup>.

## Mots clés :

Sensoriel – Sensorialité – Sensible – Sens – Nouvelles technologies – Interface – Réel – Virtuel – Imaginaire – Réalité Virtuelle – Haptique – Tactile – Interface – Médium – Machine – Interaction – Interactivité – *Poièse* – Œuvre – Art – Installation – Réception – Esthétique – Phénoménologie – Auctorialité – Spectateur – Acteur.

## Summary :

*The late twentieth century was heavily punctuated by the gradual emergence of a form of artistic creation singular destabilizing our collective philosophy of art, disrupting our way of perception. This new form follows the "digital revolution" generating new interactive experiences regimes shaping the various artistic currents.*

---

<sup>1</sup> Gilbert Simondon, *Du monde d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier, 1989, p. 114.

*When digital technology touches the field of art, and when science "contaminates" inexorably its artists, it follows different art forms which are innovative relational, where the creator requires the participation of the spectator who later becomes a key player in the start of the work. We speak then of a work-experience that is no longer limited to see it live. With new technologies, art shifts from the representation of living at the stage of representation of the behavior of living organisms.*

*The art in this context extends to become both a total social fact, ensuring communication and relationships with others, a multi-sensory complex. The light completely involved, immersed, mixed, engaged, vibrated in the work, interactive art encourages the viewer to awaken the senses, to reverse its limits, expand and break free.*

**Keywords :**

*Sensory - Sensoriality - Sensitive - Senses - New technologies - Interface - Real - Virtual - Imaginary - Virtual Reality - Haptics - Touch - Interface - Medium - Machine - Interaction - Interactivity - poiesis - Work - Art - Installation - Reception - Aesthetics - Phenomenology - Authorship - spectator - Actor.*

## **Dédicace :**

**A ma famille, mes proches, pour leur soutien, leur patience ainsi que leur encouragement.**

**Spécialement à mes parents pour leur attention incessante, leur confiance, et leur bienveillance.**

**A mon très cher fiancé, qui a toujours su me réconforter et qui m'a soutenue et accompagnée le long de ce parcours.**

**A toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin au mémoire.**

## **Re mercie ments :**

**Ce travail a été élaboré sous la direction de Monsieur Jacinto Lageira, directeur de recherche de ce mémoire, que je remercie pour m'avoir dirigée et épaulée le long de ce parcours.**

**Je vous suis reconnaissante pour vos précieux conseils qui ont permis l'aboutissement de ce travail de recherche. Veuillez trouver ici l'expression de ma profonde considération.**

# Sommaire :

## Introduction

Le premier chapitre : Quand il s'agit d'une œuvre, d'une installation, d'une machine, ou d'un dispositif

- I. Le numérique d'un angle historico-philosophique...
- II. Pourquoi parler de ce phénomène
  1. L'art technologique découlant du « direct numérique »
  2. Machine d'art, machine de vision

Le deuxième Chapitre : Le spectateur, le performeur, le corps, une présence

- I. Du spectateur au specta-acteur
  1. Entre Immersion, Emersion et Imsertion : Le désir de s'immerger
  2. Le modèle éactif de Varela
- II. L'approche expérientielle de l'œuvre interactive vers l'action corporelle créatrice
  1. Inter-agero ergo sum
  2. Entre le tactile et l'haptique, un interstice ?
  3. L'effet de présence dans l'œuvre empirique
- III. L'art technologique au risque du glaçage du sensible

## Le troisième chapitre : Une Expérience sensorielle, Une Expérience spatiale

- I. L'environnement interactif est avant tout un théâtre
- II. Espaces d'exposition, installations... ou cinéma ?
  - 1. De l'image en mouvement à l'espace interactif
  - 2. Le toucher spatial

Conclusion

Bibliographie

Table des illustrations

Table des matières



## **Introduction :**

Dans ce présent perverti, sensuellement déséquilibré, nous sommes perpétuellement sollicités sensoriellement. Un présent marqué par la profusion du bruit, la surcharge visuelle et par-dessus tout l'altération de la palette des goûts. Ce flux indifférencié de stimuli qui ne cesse de nous traverser se constitue principalement d'images et de sons. Ecrans, affiches, musiques... fruits des technologies contemporaines. Il y a toujours trop à voir, à entendre, à sentir, à goûter ou à toucher. En effet, la place du corps guidé par son système sensoriel dans nos sociétés modernes a été radicalement modifiée à la suite des néo-transformations technologiques et idéologiques. Il en résulte alors une lassitude, un désir assoiffé de sensations extrêmes et en l'occurrence un appauvrissement intérieur de « moi ».

Ceci peut engendrer, en outre, un éloignement effarant de nos ressentis profonds d'où une superficialité sensorielle et un amaigrissement de notre sensorialité. Et comme l'a bien expliqué Anne Cauquelin : « *Ce que l'on voit de la vie, on le voit en termes d'action. On est passé de la philosophie du goût et de la contemplation à la philosophie de l'action. Cela change complètement le point de vue. Cela change aussi la manière de parler, la manière d'agir, la manière de faire.* ».

Certes, la surabondance des sensations tue notre sensibilité. Afin de remédier à ce problème, nous suggérons alors un retour lucide et profond à nos sens et plus particulièrement à notre sens haptique, qui s'avère le plus fin et le plus réceptif par ses capteurs sensori-tactiles. Accompagnant Saint Thomas, nous ne croyons pas tout ce que nous voyons mais accordons de la crédibilité à tout ce que nous touchons. Le sens tactile est inséparable du corps sensible et de la matière. Le toucher touche, agit, affecte le corps, et il abolit même toute distance qui peut exister entre l'homme et l'objet les rendant homogénéiquement miscibles. De sa nature perceptive-active, nous pourrions même le nommer « *le geste*<sup>2</sup> » ou le « *canal gestuel sensori-moteur*<sup>3</sup> ». Représentant un moyen de communication perspicace, le sens tactile sculpte le pont entre le corps et

---

<sup>2</sup> Annie Luciani, « Ordinateur, geste réel et matière simulée », *Les cinq sens de la création: Art, technologie, sensorialité*, Editions Champ Vallon, 1996, p. 81.

<sup>3</sup>*Ibid.*

l'esprit afin d'atteindre une acuité sensorielle surprenante. Ce retour au toucher, en effet, peut servir à la fois de s'approprier les objets et de « perce-voir » vraiment l'autre dans ce monde technologiquement évolué où le corps sensible se perd et s'efface peu à peu.

A travers ses œuvres d'art et ses espaces d'exposition, l'univers artistique n'a pas pu échapper aux effets de la réflexion qui, en ce sens, s'est révélé une voie de liberté, un antidote à la morosité de l'époque et même un excellent laboratoire pour les stratégies en vue de rétablir la communication tant espérée entre l'homme, en tant que corps sensoriel et l'objet. Ainsi, pour toutes ces raisons, nous nous sommes tournés, vers les arts médiatiques, de par leur « sensualité virtuelle » qu'elles engendrent et de leurs spécificités dyadiques. Ces pratiques artistiques revendiquent à approcher surtout la relation « homme-machine » à travers ses œuvres interactives sensorielles. De nouvelles formes de sensorialité émergent alors des interfaces introduisant subrepticement des façons inédites de voir et de sentir. Nous ne pouvons pas nier tout de même, que nous sommes devenus désormais immergés, constamment harcelés et irrémédiablement absorbés par les appareils. Un environnement technologique qui vise à nous fusionner dans une sphère avec la machine à explorer de nouvelles zones sensibles encore inexpérimentées dans un univers de plus en plus immatériel et évanescent.

L'objectif de ce travail est de créer une passerelle immuable entre un univers sensible (homme) et un univers virtuel (machine) en se donnant les moyens de rassasier notre système sensoriel par la richesse, la complexité et la beauté que peut refléter une œuvre d'art et ses nombreuses connexions qu'elle induit dans l'esprit du voyeur et sur ses émotions. Une invitation implicite à convoquer « *une anthropologie des sens* » qui, comme le rappelle David Le Breton, *repose sur l'idée que les perceptions sensorielles ne relèvent pas seulement d'une physiologie ou d'une psychologie, mais d'abord d'une orientation culturelle laissant une marge à la sensibilité individuelle*<sup>4</sup>.

Quels sont alors les principes et les conditions pour qu'une « sensualité virtuelle » existe? Est-ce la meilleure issue pour que l'homme puisse enfin se réconcilier avec sa sensorialité longtemps égarée? Et quelles seraient les œuvres d'art qui peuvent en découler ?

---

<sup>4</sup> David Le Breton, *La Saveur du monde. Une anthropologie des sens*, Edition Métailié, 16 Février 2006, p.45-53.

## **Le premier Chapitre : Quand il s'agit d'une Œuvre, d'une Installation, d'une Machine, ou d'un Dispositif...**

*« Les relations de l'homme à l'œuvre d'art ne seront pas de l'ordre du désir. Il la laisse exister pour elle-même, librement, en face de lui, il la considère, sans la désirer, comme un objet qui ne concerne que le côté théorique de l'esprit. C'est pourquoi l'œuvre d'art, tout en ayant une existence sensible, n'a pas besoin d'avoir une réalité tangiblement concrète ni d'être effectivement vivante. Elle ne doit même pas s'attarder sur ce terrain puisqu'elle ne vise à satisfaire que des intérêts spirituels et qu'elle doit exclure tout désir. »*

*Esthétique Hegel*

Certes, l'art n'est pas qu'ornement. Il ne se limite certainement pas à reproduire mimétiquement le réel, le refléter, à produire, à créer le beau et la beauté machinalement. Il ne se contente pas non plus à admettre une fonction rhétorique efficace servant à diffuser des idées et des connaissances découlant de d'autres disciplines telles que la science ou la philosophie.

Tissant de nouvelles « *possibilisations*<sup>5</sup> », l'art en effet, crée, façonne, tout en laissant une trace palpable tangible dans le monde réel. Il va jusqu'à risquer de déstabiliser nos codes et nos repères habituels. L'artiste pourrait après coup, concevoir (*poien*) d'autres mondes possibles, des mondes alternatifs substitutifs en vue de critiquer notre monde présent, le changer, ou pourquoi pas l'améliorer. Cette fonction éminente rejoint ce que les formalistes russes appellent la *désautomatisation* qui sert à jeter un regard neuf sur le monde, passant de l'ordre discursif des automatismes épistémiques à un nouvel ordre exploratoire expérientiel. Outre la représentation du monde dont il fait partie, l'art acquiert de là, de nouvelles fonctions cognitives, critiques et utopiques probantes essayant d'intervenir chaque fois d'une manière différente.

Mais revenons maintenant à la question fondamentale, quelles sont les différentes transformations majeures qu'a pu subir l'art récemment ? Celles-ci vont-elles jusqu'à ébranler les notions de la perception et de la sensorialité chez le spectateur ?

---

<sup>5</sup>Robert Musil (trad. Philippe Jaccottet), *L'homme sans qualités (Tome 1)*, (1930), Éditions du Seuil, coll. Points, 1956.

## I. Le numérique, d'un angle historico-philosophique :

*« Le domaine des arts est important pour lui même, mais aussi en relation avec l'efflorescence du numérique. Les arts alimentent les industries culturelles au marché potentiel considérable. Le progrès des sciences et des techniques fournit à l'art de nouveaux outils, de nouveaux matériaux et de nouvelles voies. L'art peut aussi être moteur de l'innovation scientifique et technologique. Les possibilités de l'informatique et du multimédia rendent possibles de nouvelles démarches heuristiques, pour lesquelles la recherche artistique peut être articulée avec la recherche fondamentale. »*

*Jean Claude Risset*

Jusqu'à l'époque récente, celles des années soixante, le mode de perception a bien manifesté des bouleversements conceptuels suite aux sauts technologiques et des ruptures épistémologiques tenant compte bien sûr de la nature humaine et des circonstances historiques. Chaque fois, on témoigne d'une nouvelle façon d'envisager la matière, l'espace et le temps. Bref, au seuil du XXI siècle, les sciences culturelles ont vécu une mue décisive, émergeant une culture hautement complexe telles sont la culture médiatique et la *technoculture*. Ces néo-cultures induisent des mutations épistémologiques et philosophiques qui suscitent de cette manière le métissage de nos systèmes de pensée et la transversalité de notre approche de création artistique.

Parmi les multiples mutations qu'a pu connaître le domaine de l'art touchant à outrance l'art médiatique, il en est une majeure qui a conduit à réinterroger et redéfinir l'art en tant que tel. Cette mutation marquante est celle de la « *révolution numérique* », qui a mené à des transformations en profondeur de nos systèmes de représentations.

De quoi la révolution numérique est-elle révolution ?

Dans ce qui suit, nous allons étudier au plus près le phénomène de la révolution numérique sur le niveau historique et phénoménologique perceptuel.

La fin du XX<sup>ème</sup> siècle a été fortement scandée par l'apparition progressive d'une forme de création artistique singulière déstabilisant notre philosophie collective de l'art, perturbant notre mode de perception et donnant naissance à une nouvelle vision de l'art en général. Cette nouvelle forme découle de la « *révolution numérique* » qui est apparue à la fin des années soixante engendrant de nouveaux régimes d'expériences interactives sculptant et façonnant les différents courants artistiques. Ses nouveaux outils de recherche esthétique, ses supports de création et ses média d'exposition, ses nouveaux pinceaux et ses nouvelles toiles sont constitués désormais par l'ordinateur, les technologies contemporaines et les sciences. Il s'agit d'une révolution de notre capacité à faire le monde, c'est-à-dire à créer l'être.

La révolution numérique n'est pas seulement un changement d'outillage mais bien au dessus de cela. Il s'agit d'un événement historique notant l'aboutissement du processus de la machinisation créant un nouveau système technique : le **système numérique**. Les arts numériques, fruits d'inventions technologiques raffinées, en progression constante, nous amènent de plus en plus souvent à composer avec ces états intermédiaires, ces absences rendues quasi présentes, ces présences presque absentes dont la gamme ne cesse de s'étendre et de se complexifier. D'où l'hypothèse formulée par Hans Thies Lehman qui fond parfaitement avec ce qui précède selon laquelle *les arts médiatiques comme les arts de la scène, mettent en jeu la présence plutôt que la représentation*<sup>6</sup>. Ils pourraient même adopter une fonction compensatrice en regard de la place grandissante que peuvent occuper les simulacres techniques et technologiques dans nos vies. Les arts médiatiques permettent, en effet de retrouver l'épaisseur de la présence corporelle longtemps égarée et négligée la chargeant d'une *aura*, au sens de Walter Benjamin. Cette présence physique constituerait un magnifique tremplin pour l'art interactif primant la performativité corporelle. On ne le répétera jamais assez, les arts médiatiques descendants de la révolution technique « ontophanique », concrétisent le bouleversement du processus par lequel l'être (*ontos*) nous apparaît (*phaïno*) et, ceci se reflète par suite, sur l'idée même que nous faisons de la réalité. Nous adoptons ici la notion de « *phénoménotechnique* » empruntée à Gaston Bachelard et réinterprétée de

---

<sup>6</sup> Hans-Thies Lehman, *Post dramatisches Theater*, Francfort, Verlag der Autoren, 1999. (Tr.fr. di P.H. Ledru, *Le Théâtre post dramatique*, Paris, l'Arche, 2002, p. 146.)

manière plus générale, d'après laquelle tout phénomène perceptif est une philosophie d'appareil. Le constructivisme phénoménologique que nous décelons à ce niveau, orné par les intuitions concomitantes de Walter Benjamin nous pousse à croire que toute technique est par conséquent une matrice ontophanique dans laquelle se crée notre expérience-du-monde possible. Comme chaque révolution technique, la révolution numérique vient pour révolter contre nos structures perceptives coutumières, dont la violence phénoménologique permet au passage d'expliquer la naissance et la disparition de la notion de *virtuel*. De cette dernière, nous proposons en aval, de revenir et d'examiner sa généalogie et nous montrerons aussi par la suite qu'elle n'a été jusqu'ici qu'une tentative ratée de déchiffrer la phénoménalité numérique en raison de la rêverie et les simulacres de l'irréel qu'elle émerge.

« *Virtuel* » de quelle origine parvient ce mot ? Et quelle est au juste la définition des *arts médiatiques* ?

Sans aucun doute, le terme virtuel n'est pas à l'origine un terme informatique. Comme le souligne Pierre Lévy :

*« Le mot virtuel vient du latin médiéval virtualis, lui-même issu de virtus, force, puissance. Dans la philosophie scolastique, est virtuel ce qui existe en puissance et non en acte. Le virtuel tend à s'actualiser, sans être passé cependant à la concrétisation effective ou formelle. L'arbre est virtuellement présent dans la graine. En toute rigueur philosophique, le virtuel ne s'oppose pas au réel mais à l'actuel : virtualité et actualité sont seulement deux manières d'être différentes <sup>7</sup> ».*

Il s'agit donc d'un vieux mot de la langue philosophique, dont la longue histoire ne facilite pas toujours un usage rigoureux. Traduction du latin médiéval « *virtualis* »<sup>8</sup>, le terme est employé pour la première fois au Moyen-âge pour traduire dans la philosophie scolastique- le concept aristotélicien de « puissance » (*dunamis*)- par opposition à l'« acte » (*energeia*). Chez Aristote, la puissance et l'acte sont deux modes d'existence : ou bien une chose existe « en acte », ou bien elle existe « en puissance ». Quand elle existe « en acte », elle est effectivement en train de se produire, et quand elle existe « en

---

<sup>7</sup>Pierre Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, La Découverte/Poche, n° 49. Paris, 1998, p. 13.

<sup>8</sup> Marcello Vitali- Rosati, *Virtuel et philosophie*, [en ligne] (page consultée le 4 avril 2014) <http://vitalirosati.com/liseuse/spip.php?article2>

puissance », elle est seulement à l'état potentiel, elle peut effectivement se produire ou se réaliser mais n'est pas actuellement accomplie. Dans La métaphysique, Aristote définit ces deux états de la manière suivante :

*« La notion d'acte que nous proposons peut être élucidée par l'induction, à l'aide d'exemples particuliers, sans qu'on doive chercher à tout définir, mais en se contentant d'apercevoir l'analogie : l'acte sera alors comme l'être qui bâtit est à l'être qui a la faculté de bâtir, l'être éveillé à l'être qui dort, l'être qui voit à celui qui a les yeux fermés mais possède la vue, ce qui a été séparé de la matière à la matière, ce qui est élaboré à ce qui n'est pas élaboré. Donnons le nom d'acte au premier membre de ces diverses relations, l'autre membre, c'est la puissance.<sup>9</sup> »*

En effet, en entrant dans l'ère du numérique, l'art s'imprègne du rapport inédit instauré entre l'homme et la machine. Une machine qui s'avère souvent pesante accablante et voire même étouffante. Elle va parfois jusqu'à prendre la place de l'humain ou l'engloutir dans son monde et induire ainsi au fractionnement des collectivités, à l'isolement de l'individu au sein de la société. Aussi, l'émergence de nouvelles technologies a entraîné une grande transformation du statut spectatorial, où l'homme se voit grandir dans un véritable laboratoire artistique propice aux transgressions interdisciplinaires évoluant en des formes artistiques innovantes dites « médiatiques ».

Regardons de près ces nouvelles méthodes artistiques tant curieusement intrigantes que facétieusement ludiques. Des pratiques artistiques qui se laissent dérouter par un air frais de la création et le souffle de l'innovation afin de générer un puissant imaginaire collectif. Comme l'explique Pierre-Olivier Rollin, pilote chez BP22 : *« l'art numérique est une extension dans le domaine des possibilités. »* De tous temps, les artistes ont pu explorer les outils, les forces du vent, la lumière et le son. L'ordinateur n'est qu'un instrument médiateur.

Par le biais de ces nouveaux médias, devenus des moyens d'expression très perspicaces, des instruments de création, l'art sort des sites institutionnels traditionnels que sont principalement les musées et les galeries. Il descend même dans la rue et s'empare du public dans un contexte sensible à la conquête de l'espace et du corps humain. En tant que système sensori-moteur, le corps spectatorial intègre pareillement les technologies modernes les plus avancées surtout dans le genre d'installation.

---

<sup>9</sup> Aristote, *Métaphysique*, livre Thêta, 6, 1048, a 30-b 7, traduction Jule Tricot.



Tout d'abord essayons de définir qu'est ce qu'une installation afin de mieux spéculer sur cette nouvelle forme artistique. Selon Rosalind Krauss, l'installation consiste en une « *sculpture dans le champ élargi*<sup>10</sup> ». Et dans son ouvrage « *Installation Art and its origins* », Julie Reiss soutient que le voyeur-participant est une condition *sine qua non* à l'achèvement de cette forme d'art. « *The line between art and life should be kept as fluid as perhaps as indistinct as possible*<sup>11</sup> », disait l'artiste et théoricien de l'art Allan Kaprow. Assurément, les installations offrent au voyeur des expériences immersives où il est complètement submergé autant physiquement que psychologiquement devenant une composante complice de l'œuvre de manière à éveiller en lui des sensations latentes et profondes, et à réactiver sa mémoire personnelle. Ainsi une réaction propre à chaque spectateur naît suivant ses goûts, ses préférences et son éducation socioculturelle. « *Installation is a three dimensional invention, and one of its features is a claim to totality, to a connection with universals, to certain models that, in the general view, no longer exist.*<sup>12</sup> »

Suite à l'étude faite par des sociologues et des philosophes s'interrogeant sur l'intrusion de la technologie dans les espaces sociaux comme sur son impact sur l'environnement et sur le monde de la connaissance, les artistes contemporains s'intéressent de plus en plus à ce genre artistique. Celui-ci s'est effectivement dématérialisé dans une nouvelle forme numérique « *le media art* » accordant un rôle actif plus présent au spectateur en mettant comme ligne de mire la confrontation de l'art et la vie. Une esthétique, pour ainsi dire, qui tend vers l'idée d'une œuvre d'art totale (*Gesamtkunstwerk*) c'est-à-dire liant les trois pôles multidisciplinaires qui sont art, science et technologie. En effet, dans les arts médiatiques, le créateur numérique, par sa capacité d'inventer et d'innover, essaye de mimer le Réel en introduisant un néo vocabulaire formel, redéfinissant les rapports entre l'œuvre et son utilisateur. Ainsi, l'artiste sort de son rôle habituel de créateur pour devenir un intermédiaire entre le monde rationnel réel et le monde virtuel fictif.

---

<sup>10</sup>Rosalind Krauss, « *Sculpture in the Expanded Field* ». Octobre, vol. 8, Printemps 1979, p. 30-44.

<sup>11</sup>Allan Kaprow, *Assemblage, Environments and Happenings*, New York: Harry N. Abrams, 1965, p. 260.

<sup>12</sup>Llya Kabakov, et Victor Tupitsyn, « *About Installation* ». Art Journal, vol. 58, n° 4, 1999, p. 63.

Indéniablement, avec ces nouvelles formes artistiques médiatiques, le créateur sollicite inévitablement la participation du spectateur qui devient par la suite un intervenant essentiel dans la mise en discours et la mise en marche de l'œuvre.

Nonobstant l'art est-il soluble dans cette nouvelle forme de technologie ?

Essayons un peu plus loin de répondre à cette question fort emblématique. Laissons-nous emporter par le courant médiatique et naviguons dans ces eaux technologiques afin d'en extraire la réponse et appréhender au mieux la relation triadique qu'existe entre le performeur, son environnement et l'interface médiatique sans pour autant s'éloigner des questions esthétiques. Et Lauren Malka confirme à ce titre :

« *Loin de se contenter de renouveler nos conceptions et nos mythologies de la création, l'art numérique entend aussi participer à une transformation de notre relation à l'œuvre et donne naissance à une véritable esthétique de la médiation artistique. En ce sens, il paraît inconcevable de voir les modes traditionnels de médiation et d'exposition artistique nés de l'esthétique picturale classique appliqués à cette forme artistique qui renouvelle l'esthétique relationnelle.* <sup>13</sup>»

Là, nous changeons de registre, un jargon interactif que nous allons épouser dès lors afin de bien décrire ce vaste champ de l'art médiatique voire même technologique ou numérique. Néanmoins, le véhicule de ce changement opératoire demeure l'art lui-même. Ses modes d'expression et de représentation s'avèrent des pratiques communicationnelles technologiques ayant des extensions cybernétiques, médiatiques...qui lui sont corollaires. Ceci nous renvoie encore à revoir la définition de l'œuvre d'art interrogeant ses *modus operandi* de son néo-rapport avec le temps et l'espace.

Toutefois, ces œuvres d'art technologiques sont assujetties à une certaine caractéristique de fragilisation causée principalement par l'obsolescence, de plus en plus rapide, un phénomène instable et en constante mutation avec la révolution technologique caméléonesque en plein essor. Cette caractéristique ravageuse nous amène à croire que l'essence de ce genre artistique technologique se puise plus des

---

<sup>13</sup>Lauren Malka, *L'art numérique : médiation et mises en exposition d'une esthétique communicationnelle* (Thèse de doctorat- Université Paris IV), 2007, Page consultée le 14 Avril 2014[En ligne][http://www.memoireonline.com/08/07/547/m\\_art-numerique-mediation-mises-en-exposition-esthetique-communicationnelle0.html](http://www.memoireonline.com/08/07/547/m_art-numerique-mediation-mises-en-exposition-esthetique-communicationnelle0.html).

comportements et des effets que ces œuvres médiatiques peuvent générer. En effet, au cours de leur cycle de vie, ces formes d'art connaissent des changements, des transformations voire même des mutations de natures diverses.

S'agit-il de l'art? Les formes artistiques coulant des médias appartiennent-elles vraiment au monde l'art ?

Nous allons essayer d'évaluer par la suite, ces formes artistiques médiatiques qui soulèvent des questions d'ordre épistémologique, cognitif... Nous scrutons sur leur validité, leur légitimité en mettant l'accent sur la démocratisation de leur usage et l'implication physique, intellectuelle, émotive qu'elles réclament pour qu'elles fassent œuvre. Il ne faut pas notamment passer outre de repenser leur finalité, les effets de réception qu'elles peuvent engendrer chez le spectateur au sein de l'environnement et par dessus tout la place qu'elles peuvent occuper dans le champ symbolique de l'art contemporain et l'art en général.

## **II. Pourquoi parler de ce phénomène :**

*« I seem to have come to believe in the moment myself. I believe we are approaching one, drawn to it by the gravity of its strangeness. It is a moment in which everything and nothing will change. »*

*William Gibson*

Avec cette nouvelle révolution numérique ubiquitaire, le créateur d'aujourd'hui n'hésite certainement pas à défier les frontières du réel faisant impliquer le spectateur dans le processus artistique. Pour ce faire, il milite des recherches plus hédonistes et plus empiriques inspirées de différentes disciplines. De cet entrelacs multidisciplinaire émergent de nouvelles formes artistiques hybrides.

Art et technologie sont-ils vraiment compatibles ? Un art technologique peut-il vraiment être possible ?

Nous allons essayer de répondre à ces questions au fur et à mesure que nous avançons dans notre recherche.

Nous pouvons d'ores et déjà commencer par argumenter la présence technologique dans l'art. Une présence qui nous renvoie inéluctablement à notre relation à l'art et en conséquence aux notions métaphysiques de notre besoin de créer. Et comme le signale Schopenhauer <sup>14</sup>, l'art est né du même « *besoin métaphysique* » qui a créé les religions et les philosophies. La technologie dans l'art nous pousse aussi consciemment ou inconsciemment à repenser l'impulsion artistique le sensible, le beau... Nous subissons même des transformations au point que nos sens ne suffisent plus pour interpréter le monde actuel, un monde obnubilé par l'appareillage technologique. Après coup, l'apparition du nouvel art, l'art de la machine redéfinit et réévalue les notions d'émotion et de beauté en les teintant de touches artificielles inhumaines de phénomène technologique. Toutefois, l'art garde son rôle structurel et pragmatique et continue sa mission à travers le temps. Une mission que Schopenhauer la définit à sa façon, vu que pour lui, l'art « *ce mode de connaissance spéciale qui s'applique à ce qui dans le monde subsiste en dehors et indépendamment de toute relation, à ce qui fait, à proprement parler, l'essence du monde et le substratum véritable des phénomènes, à ce qui est affranchi de tout changement et par suite connu avec une égale vérité pour tous les temps, en un mot aux idées, lesquelles constituent l'objectivité immédiate et adéquate de la chose en soi, de la volonté* ». L'origine unique de l'art est « *la connaissance des idées* » ; son but unique, « *la communication de cette connaissance*.<sup>15</sup> »

Le recours à l'œuvre numérique s'avère ainsi nécessaire, puisque elle permet de nourrir la sensibilité humaine des qualités sensibles des technologies en outrepassant les limites du système et d'en dégager les vertus appareillées. La technologie se naturalise et parallèlement l'art 'se technologise' en vue de rapprocher différentes formes habituellement éloignées : l'organique, l'inorganique, le naturel, l'artificiel, le réel, le virtuel. Dans ce nouveau territoire, celui de l'humain emmêlé aux machines, celui des machines infiltrées dans le sensible, nous citons Baudrillard dans ce contexte :

« *Il ne s'agit plus, explique-t-il la condition postmoderne, de simuler un être ou une substance de référence. Il s'agit d'engendrer par des modèles un réel sans origine ni réalité : un hyper réel. Le territoire ne précède plus la carte, et il ne lui survit pas. Désormais, c'est la carte qui précède le territoire.* » Autrement dit, l'art numérique, à son tour translate

---

<sup>14</sup>cf. le 3<sup>ème</sup> livre du Monde comme Volonté et Représentation ; les extraits des Parerga et Paralipomena traduits par Dietrich sous ce titre : *Métaphysique et Esthétique* ; et Fauconnet, (*L'esthétique de Schopenhauer*, Paris, 1913).

<sup>15</sup> cf. *Le Monde comme Volonté et Représentation*, livre III, § 36.

toutes les frontières territoriales et opte en contre partie pour des cartes humaines et machiniques. De là, émerge une expansion du sensible d'un genre nouveau puisé dans le langage informatique que nous devrions l'acquiescer, se l'approprier pour enfin pouvoir la pratiquer dans notre vie. Les artistes numériques adhèrent donc à la proposition de Duchamp : « *rapprocher l'art de la vie* » afin d'atteindre leur défi ultime qui n'est que proposer la vie telle qu'elle pourrait être.

## **1. L'art technologique découlant du « direct numérique » :**

Il s'agit d'une forme d'art qui gravite autour de la technologie, considérée tel un tremplin vers l'expérience spectatorielle, telle une surface de réception ou d'accueil pour l'artiste et l'utilisateur, telle une machine désirante, telle une source de leurre et de simulacre, tel un environnement immersif. Bref, un pôle réactif interactif qui interagit avec la présence d'un spectateur.

Revendiquant une présence humaine effective, la technologie sert non seulement à stimuler la performativité du participant, produisant chez lui des effets sensitifs, cognitifs mais aussi à le pousser à expérimenter de nouvelles perceptions et de nouvelles perspectives créant chez lui des sensations neuves qu'il n'a pas cultivées auparavant. Enfin, le spectateur vit un brouillage de son monde diégétique habituel échappant aux chemins traditionnels prévisibles.

Que cela soit dans un contexte d'une exposition, dans un espace public ou par elles-mêmes, ces œuvres interactives entretiennent un rapport fort avec l'espace et le spectateur, provoquant chez lui un évènement mental dans l'ordre de la réception. Les artistes numériques, en mettant en place leurs travaux artistiques basés sur le principe du « direct » cherchent plutôt à créer des interfaces d'interaction avec le spectateur lui permettant de vivre une expérience purement immersive participative allant au-delà de l'activité psychologique. Sachant que pour une œuvre d'art technologique fasse œuvre, il faut que les trois éléments se réunissent nécessairement et qui sont : objet, espace et spectateur, une relation indubitable triadique les relie.

Décortiquons maintenant la question du « *direct* » ? Quand est-ce que ce phénomène est-il apparu ?

Nous suggérons de remonter plus loin à l'époque de la Renaissance, quand l'art se plaisait à mettre en scène ses propres outils de saisie et de retranscription du monde : trompe-l'œil, anamorphose de sorte à impliquer le regardeur dans l'intimité de l'œuvre. Mais à partir des années soixante, cela a bien évolué quand certains artistes et architectes ont commencé à prospecter la question du mouvement et de la vision, des dispositifs d'interaction vis à vis d'un spectateur qu'ils le préfèrent désormais actif présent dans « le direct ».

Historiquement, le direct est un effet de la médiatisation et non le contraire. Il s'agit du résultat du développement des technologies d'enregistrement qui a rendu possible la perception de représentations existantes comme étant « en direct » (« *as live* »). Aussi, de point de vue étymologique, selon le *Oxford English Dictionary*, les premiers emplois connus du mot anglais « *live* » (« en direct ») font référence à une *performance datant de 1934* après l'apparition des technologies d'enregistrement du son dans les années 1890 et le développement de la radiotélévision dans les années 1920<sup>16</sup>. Il en découle alors que le concept de performance en direct n'a pas pu se proliférer qu'après la médiatisation de la société. Et il s'est révélé aussi que le mot « *live* » est loin d'être employé pour retracer les caractéristiques de la performance, mais il est plutôt le fruit des circonstances historiques.

Le direct pourrait s'établir sur la base d'une relation de deux sujets, technologiquement médiatisée c'est-à-dire entre machine et être humain, ou sur la base d'une relation purement humaine entre performeur/spectateur à condition qu'ils soient physiquement tous deux présents dans le même espace en temps réel. Ceci induit à des connexions et des interactions avec des agents humains et d'autres non humains autour d'expériences purement affectives et esthétiques. Dans ce contexte, Margaret Morse note que l'imaginaire autour des techniques informatiques dont la source se situe dans notre interaction avec l'interface elle-même plutôt que dans les connexions que la machine permet de faire avec le monde extérieur. Elle déclare que :

---

<sup>16</sup> Philip Auslander, *Digital Liveness in Historico-Philosophical Perspective*, conférence d'ouverture Congrès Transmediale.11, Berlin, février 2011, trad. Roland Perron.

« La rétroaction au sens le plus large [...] est la capacité qu'a une machine de produire des signaux ou de sembler répondre instantanément à des entrées de données. Une machine qui 'interagit' de cette façon avec l'utilisateur, même à ce niveau minimal, peut produire une sensation de 'direct' et l'impression qu'elle intervient, voire l'impression d'une rencontre subjective avec un personnage- puisqu'une telle machine échange des symboles. <sup>17</sup>»

Cette sensation du direct, pour nous spectateurs-participants, s'accorde parfaitement avec le fondement de la phénoménologie de sorte que notre expérience du monde commence dès la rencontre des choses, des objets, de la matière, interpellant notre système sensoriel, sensori-moteur, renvoyant des « appels ».

Nous empruntons le mot « appel <sup>18</sup>» (« *Anspruch* ») à Hans-George Gadamer qu'a utilisé au cours de son développement sur l'esthétique dans « *Vérité et méthode* », en vue de mettre en exergue la relation que nous formons avec les œuvres d'art en tant qu'expérience de contemporanéité. Il soutient que la forme artistique, lors de sa prestation, constitue un « appel » au public, vouant à sa « *concrétisation dans une exigence* <sup>19</sup>» que lorsque les spectateurs s'engagent à y consentir. Néanmoins, ils peuvent ne pas répondre à cet appel et refusent d'entrer en symbiose avec la machine.

Gadamer insiste aussi que non seulement nous devons déclencher l'œuvre d'art pour qu'elle fasse œuvre mais aussi que nous devons l'expérimenter comme étant une *chose contemporaine*, terme repris à Kierkegaard. Gadamer le réinterprète à sa manière « *une chose unique qui se présente à nous.* » et qui, « *aussi éloignée qu'en soit à l'origine acquiert*

---

<sup>17</sup> Margaret Morse, *Virtualities: Television, Media Art and Cyberculture (Theories of Contemporary Culture)*, Bloomington, Indiana, Indiana University Press, 1998, p. 15 : « Feedback in the broadest sense[...]is a capacity of a machine to signal or seem to respond to input instantaneously. A machine that thus « interacts » with the user even at this minimal level can produce a feeling of « liveness » and a sense of the machine's agency and- because it exchanges symbols – even of a subjective encounter with a persona. »

<sup>18</sup>Hans-George Gadamer, *Vérité et méthode*, (trad. D'Étienne Sacre, révisée par Paul Ricœur), Paris, Seuil, 1976, p. 53.

<sup>19</sup>Hans-George Gadamer, *Truth and Method*, Second Revised Edition, (trad. De Joel Weinsheimer et Donald G. Marshall), Londres/New York, Continuum, 2004, p. 123 ; Gadamer, H.G., *Vérité et Méthode, op.cit.*, p. 53 : « Au caractère permanent de l'appel correspond donc sa concrétisation dans une exigence. »

*une pleine présence par sa représentation.*<sup>20</sup> ». L'œuvre d'art doit donc nécessairement être « ressentie et puisée au sérieux comme quelque chose de présent au lieu de rester quelque chose d'éloigné du passé. <sup>21</sup> ». Il rappelle dans ce contexte, « la temporalité de l'esthétique ». Autrement dit, malgré l'ancienneté de leurs contextes historiques, les œuvres d'art interactives qui se vivent en direct, peuvent nous envoyer encore et jusqu'à ce jour des « appels » car tout simplement selon Gadamer, elles représentent des œuvres contemporaines pérennes qui peuvent nous interpeller à tout moment.

Creusons plus dans le monde des technologies interactives, pour que l'effet puisse se produire et pour qu'il y ait œuvre, nous devons forcément accepter l'« appel » présent et consentir par la suite à l'expérience directe entre interface et inter-acteur. De là, nous pouvons comprendre que la présence du spectateur ou le « direct » n'est pas inhérent à la chose, une rétroaction de la part de l'utilisateur en temps réel prouve son consentement par rapport à l'œuvre quelque soit son époque ou sa date. Chaque fois qu'il se trouve devant une forme artistique, le spectateur fournit un certain effort par sa conscience humaine de manière à rendre l'œuvre artistique actuelle et contemporaine. « *La contemporanéité n'est donc pas un monde de donnée dans la conscience, mais une tâche pour la conscience et l'exigence d'une réalisation active.*<sup>22</sup> »

Nous pouvons déduire par là, que c'est grâce à cet acte conscient du public que l'œuvre interactive sort de sa position inerte et s'active, prenant part à la forme artistique et expérimentant aussitôt le monde virtuel. Lors de cette expérience immersive extatique de l'ordre psychologique, le spectateur opte à abandonner le Soi, à se laisser emporter par la technologie, submergé par son corps charnel et son âme sensible captivant sa sensorialité, sa sensibilité et par dessus tout, sa raison.

Toutefois, Gadamer craint la confusion puisque le spectateur est susceptible de tomber dans le piège du brouillage donc il revient ici afin d'éclaircir certaines nuances entre

---

<sup>20</sup>*Ibid.*, p.123; Hans-George Gadamer, *Vérité et Méthode*, *op.cit.*, p. 54. Dans la version anglaise : « [...]that this particular thing that presents itself to us achieve full presence, however remote its origin maybe » (p. 123).

<sup>21</sup>*Ibid.*, p. 124 ; Hans-George Gadamer, *Vérité et méthode*, *ibid.*, p. 54. Dans la version anglaise : « [...] experienced and taken seriously as present (and not as something in a distant past) », (p. 124).

<sup>22</sup>*Ibid.*, p. 123-124 ; Hans-George Gadamer, *Vérité et méthode*, *ibid.*, p. 54. Dans la version anglaise : « [C]ontemporaneity is not a mode of givenness in consciousness, but a task for consciousness an achievement that is demanded of it. » (p. 123-124).



« l'exaltation ou pouvoir de l'homme » et « l'expérience d'une force supérieure qui nous dépasse absolument » parce que « de telles distinctions entre se dominer et être dominé sont-elles mêmes conçues à partir d'une idée de puissance et, pour cette raison, ne rendent pas justice à l'intrication de l'« être-hors-de-soi » et de l'« être-près-de-quelque chose (...) »<sup>23</sup>. Nous passons alors d'un déterminisme technologique à un déterminisme spectral.

C'est pour cela que nous allons *a posteriori* dans le chapitre subséquent, étudier rigoureusement la question du spectateur médiatique, son rôle, sa fonction, son statut continuellement muté...

## **2. Machine d'art, machine de vision :**

Perçant les sphères des « nouvelles technologies » et de la science, notre monde actuel se voit alors contaminé du syndrome d'interactivité. Tel un médium parasite, la technologie s'immisce partout et dans toutes les sphères et les disciplines allant jusqu'à infecter la sensibilité artistique. L'apparition de l'« art technologique » constitue des plus beaux effets secondaires que l'art puisse connaître.

Nous appelons « art technologique » ou « *cyber art* » toute catégorie d'art appartenant à la sphère des œuvres appareillées. En d'autres termes, l'art qui incorpore des systèmes interactifs à ses pratiques artistiques engendrant des formes d'art technologiques raffinées envahissant progressivement le terrain de la transdisciplinarité et de l'hybridation.

Quelles sont au juste ces machines d'art ? Comment agissent-elles sur le spectateur ?

---

<sup>23</sup>*Ibid.*, p. 167; Hans-George Gadamer, *Vérité et méthode*, *op.cit.*, p. 53. Dans la version anglaise : « Gadamer argues against distinctions between the 'kind of rapture in which it is in man's power to produce ' and 'the experience of a superior power which simply over whelms us' on the grounds that 'these distinctions of control over oneself and of being over whelmed are themselves conceived in terms of power and therefore do not do justice to the interpenetration of being outside oneself and being involved with something.' ».

Dans cette partie, nous allons focaliser sur l'œuvre interactive en tant que machine qu'elle soit une interface, un dispositif ou même une installation.

Dans l'art médiatique, l'œuvre d'art n'est plus uniquement définie par la singularité du geste de son créateur, ni de sa plume, ni de son coup de crayon. Elle n'est plus non plus définie par l'unicité de son auteur, ni de son propre achèvement. Il s'agit plutôt d'une collaboration entre l'artiste et son public. S'éloignant de la forme passive et contemplative renfermée sur elle-même, l'œuvre interactive s'adresse aux spectateurs tel un dispositif communicationnel à la fois esthétique et conceptuel. Ce genre d'œuvre met le spectateur au centre, une machine qui agit sur lui et agit par lui dans le cadre d'un échange dialogique injonctif, un impératif de relations c'est-à-dire que chacun des deux partis impose alternativement ses règles à son tour.

En effet, par l'interactivité, les dialogues entre humains et machines créent de nouveaux champs opératoires et sensibles pour l'expressivité artistique où « *s'hybrident intimement le sujet, l'objet et l'image, l'auteur, le spectateur et l'œuvre, le calcul et le corps, l'algorithme et l'émotion* », comme le mentionne ici Edmond Couchot. Il nous est permis de dire alors que le dispositif artistique constitue un lien entre le corps et la technologie puisqu'il a : « [...] *d'une manière ou d'une autre la capacité 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>24</sup>».

C'est la communication qui constitue en effet, le noyau de l'œuvre qui n'est que l'interactivité. Cette dernière ne représente pas seulement **la relation intérieure** qui se lie entre l'œuvre en tant que programme et son acteur, ni seulement la **relation extérieure** entre les différents spectateurs : elle est toutes ces relations intérieures et extérieures. Pour qu'une œuvre existe, il faut envisager trois phases structurelles. En premier lieu, il s'agit de la phase conceptuelle qui représente l'idée de l'auteur originel qui pose à travers son œuvre une information codée destinée à un éventuel public. Cette phase est donc une phase constructive des composantes intégrantes de l'œuvre. Ensuite, afin de matérialiser cette idée, il faut monter l'espace de représentation de l'œuvre incluant l'interface de manière à percevoir l'objet. Et enfin, la troisième phase constitue la lecture de l'œuvre et l'effet de réception sur son spectateur. Loin d'être un produit fini,

---

<sup>24</sup>Giorgio Agamben, *Qu'est qu'un dispositif?*, Paris, Payot & Rivages, 2007.

l'artiste opte pour une stratégie continuellement actualisée qui se renouvelle avec chaque nouveau spectateur. Possédant la clé de son déchiffrement, c'est au spectateur-acteur de décider de son ouverture ou de la laisser inerte inanimée. Dans ce cas, il ne connaîtra jamais l'œuvre réellement.



**Fig. 1 : Les phases de l'expérience de l'œuvre ternaire**

Ainsi, nous pouvons constater qu'une œuvre interactive est avant tout une machine qui nous donne à voir, une machine d'art. C'est une installation d'interfaces exigeant la communication entre le spectateur et le dispositif. De cette communication, émerge une alternance entre le monde réel et le monde virtuel mettant en œuvre une « réalité virtuelle ». Une appellation qui fait référence, nous semble-il à un oxymore mais ce virtuel est bel et bien réel puisque nous le vivons avec nos corps physiques. Nous parlons de « réalité virtuelle » car d'une part, nous avons bien l'impression d'une réalité même si nous savons qu'au fond qu'il s'agit d'une simulation. Toutefois, n'oublions pas que c'est grâce au processus de l'interactivité que nous pouvons accéder à la réalité virtuelle qui nous induit à une immersion totale dans l'image.

Un spectateur-acteur, une œuvre-expérience, l'œuvre ne se limite plus à se voir, elle se vit. Avec les nouvelles technologies, l'art passe du stade de la représentation du vivant au stade de la représentation du comportement du vivant. L'œuvre contemporaine se libère de son ancien statut pour épouser un statut médiateur aspirant vivre une expérience inédite à chaque nouveau passage spectatorial.

C'est pour toutes ces raisons que nous avons décidé, dans le chapitre suivant, de porter notre attention sur le statut du spectateur afin de déceler vigoureusement son mode opératoire, son agissement, et notamment sa mutation au cours du processus interactif.

## **Le deuxième chapitre : le spectateur, le performeur, le corps, une présence...**

*« L'énigme tient en ceci que mon corps est à la fois voyant et visible. <sup>25</sup> »*

---

<sup>25</sup>Maurice Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit (1988)*, Paris, Gallimard, 1964, p. 14-15.

## I. Du spectateur au spect-acteur ?

Pour qu'une œuvre d'art technologique fasse œuvre, il faut que le spectateur l'active par une quelconque action physique. De ce fait, par cette activation spectatorielle, l'interface requiert une nouvelle dimension dans le régime esthétique endossant au spectateur un nouveau rôle celui de l'inter-acteur.

Afin de conserver la bonne volonté de son public, sa bienveillance interactive et sa bonne attitude esthétique, l'œuvre se doit d'entrer dans cette sphère technologique sophistiquée de façon à mettre en valeur les *inputs* de l'interaction. Se trouvant confrontée entre deux tensions, une première portant sur la place du spectateur canalisant toute sa pression du *socius interactus* sur l'œuvre interactive. Et une deuxième tension qui porte sur l'exigence impérieuse de l'artificialité opérable c'est à dire les actes de l'inter-acteur dans le contenu général de l'œuvre. Là, nous proposons de porter la focale sur la figure de l'inter-acteur, car tout simplement il est le spectateur privilégié de l'œuvre technologique et désormais le centre du jeu de l'exposition ou pouvons-nous dire le performeur principal de la « *chorégraphie de l'interactivité* ».

Qu'est ce que tout d'abord un spectateur ? Quelle forme prend la rencontre de ce genre d'œuvre et de son public ? Quels visages présente le public de telles œuvres ? Quelle nouvelle étape prend ainsi place dans l'histoire des sensibilités ?

La première définition du mot **spectateur**, quelque peu négligente à son égard, dévoilant un simple témoin qui n'a pas le choix, il est « *celui, celle qui regarde, qui contemple un évènement, 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 se voit endosser cette qualification au moindre fait divers. Montaigne va un peu loin dans ses Essais et finit par déclarer qu'un spectateur : « *est celui qui assiste à une action, par opposition à celui qui la fait.* <sup>26</sup>»

La citation précédente nous paraît assez radicale et exhaustive qu'elle nous mène à croire que le monde est divisé entre ceux qui se contentent de regarder tels que de vulgaires témoins inactifs et ceux qui agissent tels de vrais participants des acteurs.

---

<sup>26</sup>Montaigne, Essais, II, XXVII, éd. P. Villey et V.-L. Saulnier, p. 696.

Néanmoins, nous allons prouver dans quelques lignes plus loin que cette définition n'est plus valable avec l'émergence de nouveaux dispositifs et à leur 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>27</sup>»*

Dans cette version, le spectateur s'oppose à celui qui agit, un être privé d'action, un amputé du geste, un être « passif ». A première vue, les frontières semblent bien étanches et bien délimitées seulement avec l'art technologique, la catégorie qui semble se dégager du corpus d'«œuvres », d'œuvres « d'art technologique », des œuvres dont le mode d'existence pose 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>28</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 passiveté, tantôt nous apprécions sa tonicité et sa vivacité face aux œuvres médiatiques.

---

<sup>27</sup> Bernard Edelman, *La propriété littéraire et artistique, Que sais-je ?*, Presses Universitaires de France, 2008, p. 113.

<sup>28</sup> Edmond Couchot, Norbert Hillaire, *L'art numérique*, Editions Flammarion, Paris, 2003, p. 103.

Au cours des dernières décennies, l'œuvre ne se contemple plus, elle se consomme dès que les conditions se présentent au carrefour culturel. Ces conditions consistent principalement à 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 où il 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. Et nous pouvons rappeler aussi 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 ce moment 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 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>29</sup> »

Grâce à ces nouvelles formes de médiations interactives, le spectateur passif depuis longtemps esclave du flot médiatique se transforme en un **spect-acteur** le basculant dans une nouvelle sphère, celle de « **l'inter-acteur** » voire auteur en choisissant lui-même son parcours à l'intérieur de l'œuvre technologique.

Faisons de prime abord, un petit détour à l'étymologie du terme « inter-acteur ». Pour ceci, nous appelons le registre scientifique vu que le philosophe de la biologie David Hull le transmute en une *entité biologique ou organisme qui interagit en tant qu'ensemble cohérent avec son environnement*<sup>30</sup>.

Et revenons à notre jargon technologique interactif et à la notion d'interactivité elle-même. Questionner l'interactivité 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.

---

<sup>29</sup> Jérôme Glicenstein, « *La place du sujet dans l'œuvre interactive* », *Artifices 4 Langages en perspectives*, 1996.

<sup>30</sup> David Hull, « Science and selection : essays on biological evolution and the philosophy of science », in *Science and Selection*, Cambridge, Cambridge University Press, 2001, p. 13-32.



« 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>31</sup>»

Faisons table rase alors de toute connaissance ambiguë inspirée de l'attitude prônée par Ponge et tentons d'approcher alors la notion d'**interactivité**. Cette notion qui s'égare 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 de interactif) activité de dialogue entre un individu et une information fournie par une machine.* » (Petit robert 1992)

S'inscrivant dans une nébuleuse technologique, la définition se dilate pour toucher le champ informatique liant d'autres sphères d'activités se basant principalement sur la communication. De là, 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. Emission, 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 promotion 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'interacteur 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.

---

<sup>31</sup> Francis Ponge, *Introduction au galet*, Prômes, 1948, OCI, p. 204.

De cette manière, ce dialogue réciproque fait naître une nouvelle notion, celle d'**interface** concrétisant le lien homme-machine 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 vient ici pour mettre en exergue le sens du toucher par rapport aux autres sens, ce n'est plus l'ère du sens de la vision qui est le plus sollicité. 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 dans une forme visuelle.

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 le spect-acteur<sup>32</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 est passé définitivement à la position d'un acteur grâce à son mouvement, il a été fâcheusement leurré. Ceci parce que tout simplement, il subit sa propre action sur le monde. Une activité complexe, fluctuante et 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, ébranle par conséquent l'état spectatorial entre passif ou 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 sur 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

---

<sup>32</sup> Catherine Guéneau, *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.

d'être spectateurs : « *spectateur de soi, de l'autre, de soi à travers l'autre comme de l'autre à travers soi. Des mises en situation empathiques et réflexives qui assurent sûrement la complexité et la richesse de l'expérience esthétique*<sup>33</sup>.

L'usager 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. Une expérience qui ne sert pas à substituer la vie du spectateur, mais bien au contraire il la prolonge, la nourrit et jusqu'à un certain point réussit à la transformer. Une expérience de courte durée certes, néanmoins constitue un espace de partage, de rencontre, une source d'altérité faisant. 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 présent active 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 à ce propos :

« *Le sentiment esthétique est profond, parce qu'il nous ressemble et parce qu'il nous ouvre (...) Etre profond, pour le regardeur, c'est être disponible.* <sup>34</sup>».

Nous ne contentons plus désormais à solliciter le spectateur, à 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'aurait 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* empruntant ici 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 devrait 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

---

<sup>33</sup>Bruno Trentini, *Le devenir spectateur*, À propos d'Espace Pliable Bleu d'Edith Mignan, traduction Ramona Delcea, 2012, p. 2, consulté le 18 Mai 2014.[http://www.edithmignan.com/wp-content/uploads/2011/08/devenir\\_spectateur1.pdf](http://www.edithmignan.com/wp-content/uploads/2011/08/devenir_spectateur1.pdf)

<sup>34</sup>Mikel Dufrenne, *Phénoménologie de l'expérience esthétique*, Paris, PUF, 1967, p. 502.

son spectateur. A partir de là, nous pourrions témoigner de l'actualisation à de nouvelles formes relationnelles expérientielles dans l'art technologique.

## **1. Entre Immersion, Emersion et Insertion : Le désir de s'immerger**

Tout tourne autour de notre corps, notre question centrale gravite encore et toujours autour la *philosophie du corps*<sup>35</sup> qui ne cesse de décloisonner ses limites et se surpasser à l'heure du numérique. Et comme Andrieu signale : « *Le corps est l'un des objets d'étude qui suscitent aujourd'hui une recomposition des sciences humaines et sociales. Encore traversée par d'anciens débats autour des oppositions nature/culture, corps/esprit, identité/genre, masculin/féminin, la réflexion contemporaine sur le corps déplace ces catégories en élaborant de nouveaux objets d'études pour mieux identifier, mieux cerner, mieux comprendre les enjeux actuels de la corporéité. L'interdisciplinarité est essentielle [...].*<sup>36</sup> ». 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>37</sup> », un élément indispensable à l'œuvre et sa mise en fonctionnement. « *Le corps du spectateur est une réalité biologique et psychologique qui fait partie de la situation artistique.* <sup>38</sup>»

En plongeant notre « *corps en mouvement* » dans l'œuvre, nous vivons des sensations insolites, nous ressentons des émotions inédites et Marcel Proust le confirme bien : « *Ce magnifique langage, si différent de celui que nous parlons d'habitude et où l'émotion fait dévier ce que nous voulions dire et épanouir à la place une phrase toute autre, émergée d'un lac inconnu où vivent des expressions sans rapport avec la pensée et qui par cela même la révèlent.* <sup>39</sup>».

Pourquoi aurions-nous tendance à vouloir nous immerger ? L'immersion, est-ce encore un outil d'actualité afin de pouvoir aborder la complexité de nos expériences

---

<sup>35</sup> Bernard Andrieu, *Commencement du corps, fin de l'océan*, Paris, Mercure de France, 2004, p. 12.

<sup>36</sup>[http://ingens.over-blog.com/pages/La\\_revue\\_CORPS\\_de\\_B\\_Andrieu-8689530.html](http://ingens.over-blog.com/pages/La_revue_CORPS_de_B_Andrieu-8689530.html)

<sup>37</sup> Char Davies, citée dans Steve Dixon, *Digital Performance*, Cambridge, The MIT Press, 2007, p. 372.

<sup>38</sup> Jean-Marc Leveratto, *Introduction à l'anthropologie du spectacle*, Paris, La dispute, 2006, pp. 182-183.

<sup>39</sup> Marcel Proust, cité par J. Y. Tadié, *Le lac Inconnu. Entre Proust et Freud*, Paris, Gallimard, 2012, p. 9.

numériques? Revient-elle parce que nous rêvons encore d'une perception absolue et sans médiation, d'une émancipation technologique ?

Remémorons tout d'abord la définition du **concept immersif**. Il s'agit d'un concept qui appartient à un certain moment historique de la réflexion sur les arts numériques servant à renforcer la relation sensorielle et émotionnelle de la réception esthétique. Il sert aussi à impliquer le public dans l'œuvre à un degré maximal. Et comme il l'explique Malika Auvray et al (2005): « *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>40</sup> ».*

Et si nous revenons vers la signification du verbe 'immerger' dans le dictionnaire du français Larousse, elle nous donnerait : « *Plonger entièrement quelque chose, le corps de quelqu'un dans un liquide, en particulier, dans la mer<sup>41</sup>.* ». Nous décelons de là un effet de plongement perdant toute maîtrise de soi se laissant bercer dans les bras des eaux immersives. Nous pouvons même rajouter dans ce contexte ce que l'artiste canadienne Char Davies souligne par rapport à la réappropriation du corps via les expériences immersives participatives. Elle s'exprime alors : « *une immersion dans un environnement virtuel correspond à une sphère enveloppante, ce qui ne peut être possible pour l'instant qu'avec un casque de réalité virtuelle<sup>42</sup>.* »

Si le désir de s'immerger se restreindrait à un abandon et une perte de contrôle ouvrant le *corps poreux*<sup>43</sup> à une simple implication dans la réalité virtuelle, ceci serait léger d'intérêts, vide de sens, et superficiel de mise. Par immersion, on entendrait deux choses qui toucheraient principalement la corporéité. D'une part, un corps dépourvu de médiation perce la sphère totale de sa pure perception dépassant toute contrainte ontologique qui pourrait exister entre la vie réelle et la vie virtuelle. Ce fut l'ère où la collision et la collusion entre art et technologie se matérialisait, où promesses et chimères se concrétisaient enfin, provoquant une foule d'expériences et de possibilités à travers notre corps.

---

<sup>40</sup> Malika Auvray & al, *Suppléance perceptive, immersion et informations proprioceptives*, Arob@se, vol. I, 2005, p. 94-113.

<sup>41</sup> Définition du mot Immerger selon le dictionnaire de français Larousse.

<sup>42</sup> Christophe Leclercq, *Un art immersif*, Archives & Museum Informatics Europ, France, 2003, p. 16.

<sup>43</sup> Catherine Bouko, et Steven Bernas, S (dir), *Corps et immersion ou les pratiques immersives dans les arts de monstration*, Paris, l'Harmattan, 2012.

Et d'autre part, l'immersion pourrait être qualifiée de **sensation** d'être plongé dans un monde virtuel, d'explorer nos limites, de nous découvrir, de nous surpasser et pourquoi pas de nous renouveler grâce à ce médium. De ce fait, notre corps devient hybride et métissé usant de la plasticité et la mobilité de notre matière corporelle. On risquerait également de briser les frontières entre réalité et virtualité, où art et technologie sont intimement imbriqués mutant notre ancien corps en un corps : « *augmenté de perceptions et de possibilités d'actions nouvelles*<sup>44</sup> ».

Hybridation, métissage, deux termes qui renvoient aux rencontres, aux dialogues, et aux diverses connexions avec la machine interactive. Deux termes qui peuvent dévoiler d'autres potentialités du corps immergé de manière à déployer sa « subjectiv-action ». Ainsi, l'expérience vécue est perçue en tant qu'objet de joie renforçant la relation entre le visiteur et son environnement qui était autrefois un simple diffuseur d'œuvre. Désormais, il représente le lieu d'hôte, le lieu de réception procurant aux visiteurs émancipés un lieu d'accueil et de convivialité afin de prolonger le plaisir apporté par l'œuvre et perpétuer l'immersion sensorielle et émotionnelle. Le désir de s'immerger offre de cette manière, l'opportunité au spectateur nomade, au spectateur déambulateur une infinitude de possibilités de se mettre dans la peau d'avatars.

Si notre corps s'avatardise, c'est pour sortir le soi du dedans, de cette masse corporelle massive, vers le dehors vers un autre corps même pour un moment éphémère afin de sentir de nouvelles sensations inédites provoquant un renversement sensoriel inouï et une jouissance renversante touchant ses coordonnées esthésiologiques. Toutefois, pour éviter toute noyade dans le milieu numérique immersif ou de perdre ses repères de subjectivation, le sujet doit notamment réévaluer son schéma corporel et estimer ses possibilités d'action. Après coup, une émergence subjective en soi est donc privilégiée faisant de l'élément immergeant un objet de joie et de crainte en même temps. De joie de par son effet d'excitation et de surprise vers le nouveau, de crainte parce qu'il suscite l'inconnu, le vide, l'obscur...

Face à cette schizophrénie galopante, le sujet se trouve tiraillé entre l'envie de vivre des expériences insolites et novatrices irriguées de frissons et de peur des risques encourus, et se voir impressionné et excité à l'idée de vivre un tel simulacre envoutant.

---

<sup>44</sup> Edmond Couchot, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, op. cit. p. 27.

Face à ce fantasme immersif qui a marqué l'ère utopique de l'art numérique, le corps du sujet s'engage ainsi dans une hybridation entre le réel et le virtuel. Et aux termes d'Anzieu qui amplement traité ce point dans son article « *Le Moi-Peau* », de par ses maintes conséquences psychiques, on a amené nos pores dans une interaction informationnelle enveloppant notre peau. L'immersion adopte une fonction d'enveloppe ressemblant à une barrière protectrice de « *filtre des échanges et d'inscriptions des premières traces*<sup>45</sup>» pareil à un tamis qui pose les bases de la représentation, évacuée de toute intériorité.

Outre ces fonctions fondamentales, **l'immersion**<sup>46</sup>, en tant que plongée corporelle dans l'élément étranger, favorise **l'émersion** qui est plongée du corps étranger dans notre corps. La fusion de ces deux opérations, aboutit à une **insertion** de par son inclusion, voire parfois une addiction du corps dans l'élément étranger. En effet, grâce à ces trois phénomènes, nous pouvons découvrir les potentialités cachées de notre corps, de notre corporalité tant négligée et *les évocations nostalgiques d'une naturalité charnelle désormais perdue*<sup>47</sup>.

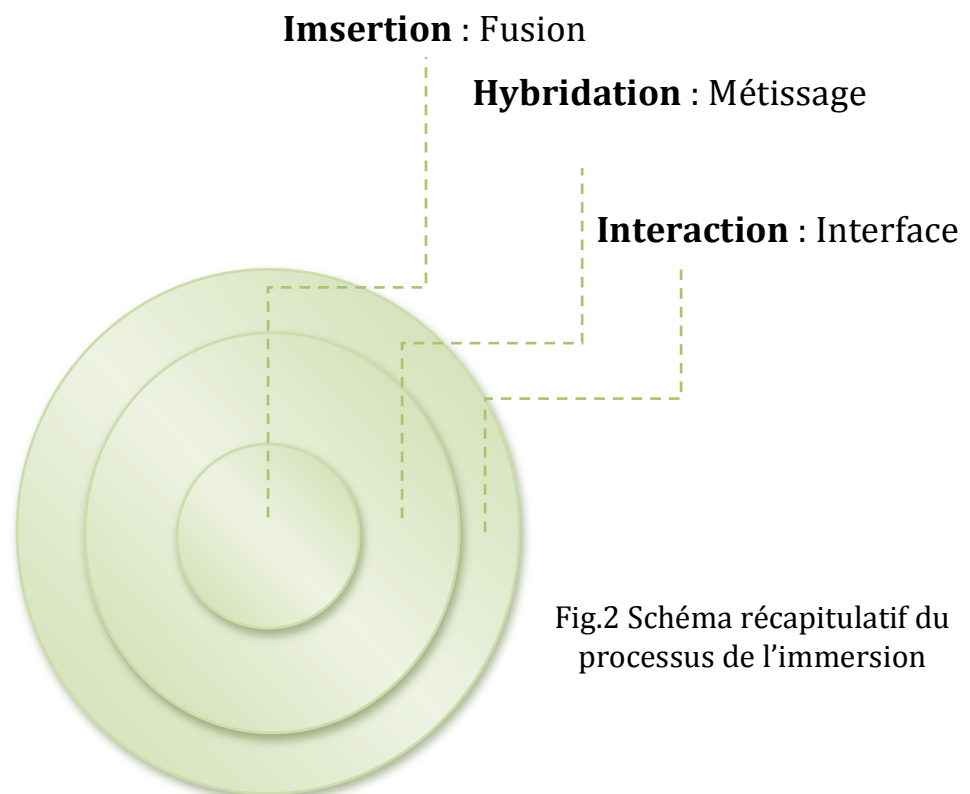


Fig.2 Schéma récapitulatif du processus de l'immersion

<sup>45</sup> Didier Anzieu, *Le Moi Peau*, Editions Dunod, 2009, premier tirage en 1985, p. 119.

<sup>46</sup> Bernard Andrieu, *Philosophie du corps*, Paris, Vrin, 2010.

<sup>47</sup> Arthur Kroker et Michael Weinstein., *Data Trash: The Theory of the Virtual Class*, New York, St. Martin's Press, 1994 et David Le breton, *L'Adieu au Corps*, Métailié, 1999.

**L'immersion** volontairement consentie de la part du corps du visiteur, exige un compromis entre le corps immergé extérieur et l'élément immergeant intérieur réel ou imaginaire. A peine le corps s'immerge, qu'une rémanence sensorielle prend place et qu'une sensation émerge en lui. Cette **émersion** est tout autant hasardeuse guettant une action inattendue et accidentelle de la part du public dont l'expression corporelle n'est qu'une traduction de ce qui le traverse, touchant sa sensorialité affamée de nouveau et d'immaculé.

Et là vient le tour de **l'insertion** qui cherche à « *s'écologiser*<sup>48</sup> » et à trouver un terrain d'entente entre les deux corps, une sorte d'adaptabilité les incluant dans un même milieu. De ce fait, de cette fusion résultante et suite à cette interaction entre ces deux corps, jaillissent des formes et des modalités fraîchement inédites et nouvelles. Durant son voyage, le sujet se voit dédoubler de son corps, un réel et un autre virtuel, lui donnant un intervalle d'élasticité entre-deux des eaux -rappelant ici l'aspect fluide et liquide présent dans la définition du verbe « immerger »- fait un va et vient de la profondeur à la surface, renouvelant chaque fois son expérience sensorielle.

Le corps du visiteur, suivant la terminologie heideggérienne absorbé par ce qu'il voit, soumis à ce phénomène accaparant autant physiquement que sensoriellement, se voit alors se régénérer continuellement une nouvelle peau, s'hybrider et s'introduire des éléments étrangers. Après coup, le corps se trouve contraint de se souscrire dans une **écologisation interactive**. Et comme elle l'explique Nora Jaccaud dans son mémoire de master 1 sous l'intitulé « *Du corps à l'ouvrage, le corps engagé dans la performance chinoise*<sup>49</sup> », **l'émersion**, dans quelques cas risqués, pourrait emprisonner le corps immergé même jusqu'à la mort. C'est pour cela qu'une mise à distance entre l'émergé et l'immergé est essentielle. 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>50</sup> du corps immersant et celui de l'immerseur qui de son rôle d'émerger des sensations et des émotions.

---

<sup>48</sup> Bernard Andrieu, *Bien être/ être bien? Les techniques de conscience du corps entre orient et occident*, Bernard Grison, directeur(s), titre du chapitre : *S'écologiser, vers une immersion de l'être-bien*, l'Harmattan, Paris, 2012, p. 45.

<sup>49</sup> Dans son mémoire de master 1 (2009-2010), sous la direction de Frédéric Maurin à l'Institut d'études théâtrales, Sorbonne Nouvelle Paris 3. Nora Jaccaud, *Du corps à l'ouvrage. Le corps engagé dans la performance chinoise*, p. 59.

<sup>50</sup>Alain Berthoz (dir), *L'empathie*, Paris, Odile Jacob, 2008.



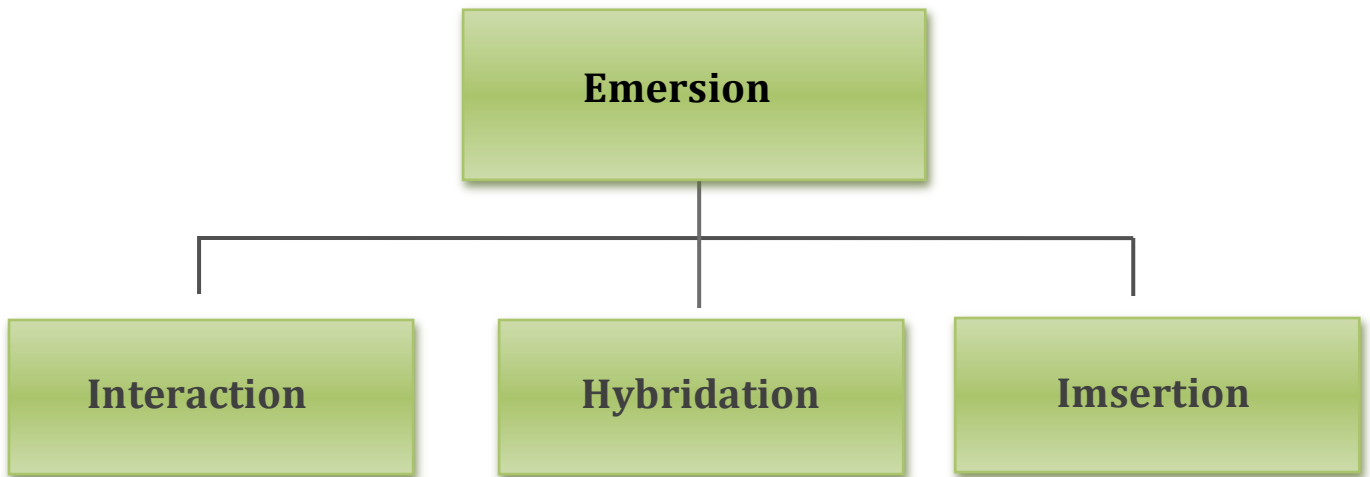


Fig.3 : Arborescence démonstrative du processus de l'Emersion

De ce maelström d'immerseur et d'immersant, naît une nouvelle œuvre d'art interne autre que notre ancienne œuvre immersive. De l'art *gestaltique* qui gicle des tonalités, des résonances, des couleurs et des pulsations, saisissant entièrement notre perception et interpellant curieusement nos sens. Bref, ceci concrétise bel et bien un « *corps qui parle les mots de l'art* <sup>51</sup> ». Là où le *body-art externalise la performance en la montrant*<sup>52</sup> dépassant la polysémie de la réception artistique vers une polymorphie. En d'autres termes, il s'agit d'une œuvre *ouverte* -faisant référence à Umberto Eco-, exigeant un appel double au spectateur actif et réflexif. Ce n'est plus seulement la forme interprétative de l'œuvre qui subit une mutation mais la forme elle-même de l'œuvre change avec chaque nouvel sujet dépendant de son herméneutique.

En amont, au cours et en aval de l'expérience immersive, les modalités sensorielles subissent des variations et des modifications au niveau esthésiologique engendrant de

---

<sup>51</sup> Claire Lahuerta, *Quand le corps parle, les mots de l'art*, dans Laforcade, M., et Meyer, V., Les usagers évaluateurs, Bordeaux, Les Etudes hospitalières, 2008.

<sup>52</sup>*Ibid.* p. 77-88.

cette manière un bouleversement des repères somaesthétiques notamment suite à l'insertion d'éléments étrangers à l'intérieur du corps. Dans ce cas, le corps joue le rôle d'un médiateur commun aux différents « *patois sensoriels*<sup>53</sup> ». Néanmoins, nous pouvons tirer profit des situations inédites et imprévisibles auxquelles nous pourrions être confrontés. Car *a posteriori*, nous pourrions créer une sorte d'adaptabilité ou d'écologisation de notre élément corporel avec chaque nouvel environnement que nous rencontrerons. Dans cette dynamique interactive, le corps expérimente sa plasticité jusqu'à en générer de nouvelles dispositions, de nouveaux aspects...

Avec la phase d'**immersion**, de par son continuel inédit, elle représente une sorte de *hexis* au terme d'Aristote c'est-à-dire un *habitus* garanti par la répétition du geste dont le résultat est méconnu qu'après action c'est-à-dire l'expérience vécue. Quant à la phase de l'**émersion**, elle constitue un stimulus infaillible qui cible les repères esthésiologiques à un corps engagé. Elle pourrait toucher voire même l'estime de soi dans le cours de l'expérience. Via une auto-évaluation de soi, nous pourrions sitôt, distinguer d'une part l'image de soi et d'autre part la sensation vécue renouvelant conséquemment les coordonnées esthésiologiques de soi et donc de sa reconfiguration.

L'environnement immerseur, de par sa force hypnotiseuse et globalisante à envelopper le corps, il sert à pousser ses facultés sensorielles et à reconfigurer ses repères sensibles à incorporer afin de s'adapter à son nouvel milieu. Elle constitue en outre, un espace de partage de sensible entre une réalité sensorielle du sujet-percevant, sa subjectivité et la vie réelle.

Tout ceci illustre bien dans le cadre de l'écologisation corporelle où l'altérité prend le dessus, nous voyons nos corps égarés, inconscients, incontrôlés vers une quête de plaisir ou de frisson, entre une immersion ludique ou une noyade addictive voire mortelle.

Vivre une expérience immersive aussi insolite, aussi incontrôlée et hasardeuse, ne peut que « *libérer le potentiel humain* <sup>54</sup> » et relâcher enfin le soi, même pour un moment bref et éphémère, vers de nouvelles potentialités et articulations jamais exploitées auparavant. Le corps, tel un médiateur d'émersion active le long de l'expérience vécue sa sensibilité écologique devenant souple, flexible et poreuse rendant possible toute

---

<sup>53</sup> Maurice Merleau-Ponty, *Le monde sensible et le monde de l'expression*, cours inédit au Collège de France, 1952-1953, p. 86.

<sup>54</sup> Will Schutz, *Joie*, Paris, Editions Epi, 1967, p. 29.

hybridation ou métissage avec le milieu cybernétique immersif. Et comme le signale Adonis à cet égard : « *Son corps n'arrête pas de changer de frontières de les élargir.* »<sup>55</sup>

De cette analyse, il est force d'admettre que malgré l'harcèlement continu que le corps subit avec cette néo culture numérique dévorante suite à son immersion, le corps reste au centre des expériences esthétiques l'engageant à chercher de nouvelles formes de sensations vers « *une nouvelle écoute du corps* ». Il n'est pas question d'abandonner le corps mais de l'adapter au jour d'une vision techno-utopique.

A l'heure actuelle, souligne la philosophe Isabelle Queval, « *le corps est principalement vécu comme un projet de soi. Et dans la trajectoire de l'utopie de la corporéité numérique, cette tendance se reflète d'une manière exemplaire.* »<sup>56</sup>. D'où, une remise en cause de la question de la corporéité est essentielle.

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, nous nous sommes retournés vers Francisco Varela de point de vue neurobiologique et Alain Berthoz de point de vue physiologique.

Quelles sont donc les différentes approches qu'ils ont pu adopter régissant la corporéité ? Et qui il est au juste cet inter-acteur empirique ? Faisons quelques pas en arrière afin d'étudier de près ce sujet mystérieux.

## **2. Le modèle éenactif de Varela :**

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 expéientiel* » 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>57</sup>. Ici, Alva Noë se réfère à son tour, à la

---

<sup>55</sup> Adonis, *Commencement du corps*, fin de l'océan, Paris, Mercure de France, 2004, p. 12.

<sup>56</sup> Isabelle Queval, *Le corps aujourd'hui*, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 2008.

<sup>57</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.

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 90 en collaboration avec Humberto Maturana le concept d'*autopoïèse*. 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 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>58</sup> »

Ainsi, le paradigme de l'énaction apparait le meilleur modèle nous permettant d'appréhender nos perceptions cognitives et de porter *une vision subjective du monde, non linéaire, sensorielle et motrice*<sup>59</sup>.

## **II. L'approche expérientielle de l'œuvre interactive vers l'action corporelle créatrice :**

---

<sup>58</sup> Maurice Merleau-Ponty, *La structure du comportement*, Paris, Presse Universitaire de France, 1942 (8<sup>e</sup> édition, 1977), p. 11-12.

<sup>59</sup>Cf Francisco Javier Varela, Evan Thompson, Eleanor ROSCH et al, *L'inscription corporelle de l'esprit*, Paris, Seuil, 1999.

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>60</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, froter, caresser, palper, tâter, pétrir, masser, enlacer, étreindre, frapper...* »<sup>61</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*.

Eloignons-nous un peu maintenant de l'analyse archaïque et traditionnelle 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 directe 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, nous réussissons à nous toucher à elle, et comme Maurice Merleau-Ponty a déclaré dans ce contexte : « *Toucher c'est se toucher* »<sup>62</sup>.

---

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

<sup>61</sup> Jean-Luc Nancy, *Corpus*, Paris, Métailié, 2000, p.82.

<sup>62</sup> Maurice Merleau-Ponty, *Le visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, 1964, p. 308.

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>63</sup> ». De cette manière, le spectateur représente une condition *sine qua non* 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>64</sup> »

A 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

---

<sup>63</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>64</sup>Marie-José Mondzain, *Homo spectator*. De la fabrication à la manipulation des images, Paris, Bayard, 2007.

qui se cache 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>65</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 XXème 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>66</sup> se met ainsi en œuvre se débarrassant progressivement de la dimension spectateur-regardeur, « **tier-voyant**<sup>67</sup> » contemplatif de l'œuvre vers la dimension du spectateur-

---

<sup>65</sup> Cf. Guy Brett, « Lygia Clark : In search of the Body », *Art in America*, juillet 1994.

<sup>66</sup> Frank Popper, *Art, action, participation, l'artiste et la créativité aujourd'hui*, Paris, Klincksieck, 1985.

<sup>67</sup> [http://www.olats.org/livresetudes/basiques/6\\_basiques.php](http://www.olats.org/livresetudes/basiques/6_basiques.php)

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.

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>68</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 Buread. 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>69</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 part sa fusion à elle devenant une partie indispensable à sa mise en fonctionnement, et tantôt un « **Tiers-voyant** » de part 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

---

<sup>68</sup> Paul Ardenne, Pascal Beausse, Laurent Goumarre, *Pratiques contemporaines. L'art comme expérience*, Paris, Editions dis Voir, 1999, p. 28.

<sup>69</sup> Jean-Pierre Balpe, *Les concepts du numérique, L'art et le numérique*, Hermès, Les cahiers du numérique, Vol. 1, n°4, 2000.



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 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>70</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>71</sup> »*

Une situation qui nous renvoie succinctement au *ready-made* du Duchamp et sa fameuse sentence explicative : « *C'est le regardeur qui font le tableau.* » insistant sur le pôle actif et

---

<sup>70</sup>*Ibid.*

<sup>71</sup> Paul Valéry, *Mauvaises pensées et autres*, Paris, Gallimard, 1942, p. 200.

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 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>72</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>73</sup>». En d'autres mots, l'œuvre gratifie l'intersubjectivité 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

---

<sup>72</sup> Nicolas Bourriaud, "Le manque", introduction au catalogue de l'exposition Traffic au CAPC de Bordeaux, janvier 1996.

<sup>73</sup> Nicolas Bourriaud, « L'esthétique relationnelle », Document n°8, Paris, Printemps 1996, p. 40.

affirme l'existence de deux types d'interactivité <sup>74</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 basée 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 néo-créateurs de l'œuvre. Baptisée de **seconde interactivité** ou **interactivité intelligente**<sup>75</sup> par Michel Bret. Optant pour un comportement que nous pouvons le qualifier d'« intelligent »<sup>76</sup>, ce comportement suit bien le concept d'*autopoïèse*<sup>77</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>78</sup> c'est-à-dire « *l'étude de la manière dont le sujet percevant parvient à guider ses actions dans sa situation locale*<sup>79</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*

---

<sup>74</sup> Jean-Louis Weissberg, *Le simulacre interactif*, Thèse de doctorat en sciences de l'éducation, Université Paris 8, 1985.

<sup>75</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>76</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>77</sup> Francisco Varela, *Connaître – Les sciences cognitives, tendances et perspectives*, Paris, Seuil, 1989.

<sup>78</sup> Humberto Maturana & Francisco Varela, "Antopoiesis and Cognition: The Realization of living", 1980. Weick, K. E.: "The social Psychology of Organizing", 1979.

<sup>79</sup> Francisco Varela et al, *L'inscription corporelle de l'esprit*, Paris, Seuil, 2006, p. 235.

*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>80</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>81</sup> », à brouiller les frontières entre l'art et la vie en incorporant 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>82</sup>, empruntant ce terme à Couchot de sorte à « *associer le spectateur à l'élaboration de l'œuvre.* <sup>83</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 dépoilement au sein de l'environnement-hôte. Subissant systématiquement une reconfiguration, il devient **co-auteur**, coproducteur voire même le nouveau créateur temporaire de l'œuvre, un « *auteur-ava*<sup>84</sup> » aux 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

---

<sup>80</sup> Walter Benjamin, Paris, *Capitale du XIX<sup>ème</sup> siècle*, Lacoste (trad), Paris, Cerf, 1989, p. 435.

<sup>81</sup> cf. le catalogue Les Années 20, *L'âge des Métropoles*, Paris, Gallimard, 1995, p. 27.

<sup>82</sup> Edmond Couchot, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art, op. cit.*, p. 110.

<sup>83</sup> *Ibid.*, p. 46.

<sup>84</sup> Edmond Couchot, *Des images, du temps et des machines dans les arts de la communication*, Paris, Editions Jacqueline Chambon, p. 237.

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>85</sup> ». Ainsi, le corps physique du spectateur, lors de cette interaction, se vêt d'une voile virtuel engendrant un fantôme appareillé dans un monde réel matériel. L'interacteur 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 e manière non intrusive les sens de notre propre corps. <sup>86</sup> »*

Emporté par la rhétorique de l'interactivité et le vecteur l'émancipation<sup>87</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.*

---

<sup>85</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>86</sup> « Its a medium that has the potential to go for 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 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>87</sup> Jacques Rancière, *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique Editions, 2008, p. 7-29.

*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>88</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 ses significations. C'est l'addition de toutes les significations qui donne à la proposition son sens global.*<sup>89</sup> ».

Pour ce faire, l'homme adopte des manœuvres qui s'appuient sur le principe dialectique de « *territorialisation et d'individuation*<sup>90</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

---

<sup>88</sup>*Ibid.*, p.18.

<sup>89</sup> Cf. le « Manifeste du néo-concrétisme », publié dans *Robho*, n°4, 1968, reproduit dans le *Catalogue LC*, pp. 57-58.

<sup>90</sup> Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Milles Plateaux*, Paris, Les Editions de Minuit, 1980.

moment où s'achève une réception cognitive, prémotrice, sensori-motrice et émotionnelle.

A l'instar de ce qu'a 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>91</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 Sterlac, « *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>92</sup> ».

Non plus du simple regardeur, il devient un « **récepteur-émetteur**<sup>93</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.

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>94</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

---

<sup>91</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>92</sup> Stelarc, *op. cit.*

<sup>93</sup> Mathieu Briand, dans Evelyn Jouanno, « *Mathieu Briand : Hacking Contemporary Reality* », trad. Rosemary Mc Kisack, *Flash Art*, Vol. 37, n°238, octobre 2004, p. 115.

<sup>94</sup> Alfred Gell, *Art and Agency : An Anthropological Theory*, Oxford, Carendong Press, 1998, p.7.

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. A 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.

## **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>95</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 nécessitent constamment, pour procéder, les réponses des utilisateurs aux choix qu'ils leurs 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.* ». 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*

---

<sup>95</sup> Pierre Lévy, *Cyberculture*, Paris, Odile Jacob, 1997, p. 93.

*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 standardisante 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 mais il demeure malgré tout dépendant de sujets-participants, de corps sentants 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 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>96</sup> » de Jacques Rancière laissant son empreint démocratique. Le retour à la démocratie de part sa désincorporation et son affranchissement des repères symboliques traditionnels, c'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, poly sensorielle 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-

---

<sup>96</sup> Jacques Rancière, *Malaise dans l'esthétique*, Paris, Editions Galilé, 2004.

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 *YOUuser*<sup>97</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 XXème siècle à Duchamps, 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 de 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 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'agit 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 « *apto* »

---

<sup>97</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 Féral and Edwige Perrot, eds, Presses Universitaires de Rennes, 2013, p. 265.

(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>98</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>99</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.

A 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 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>100</sup> »

Une relation qui a subi plusieurs transformations au fil des années, optant vers un nouveau régime artistique émergeant 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*

---

<sup>98</sup> Gilles Deleuze, *Francis Bacon. Logique de la sensation*, Paris, Éditions du Seuil, 1972, p. 146.

<sup>99</sup> Gilles Deleuze, *Mille Plateaux*, Paris, Éditions de Minuit, 1980, p. 614.

<sup>100</sup> Cf. Alucquère Rosanne Stone, « *Le corps réel pourrait-il se lever ?* », id., p. 464-506.

*devient le cœur du comportement esthétique, recentrant au passage la compréhension de l'œuvre sur le résultat de ce dialogue. »<sup>101</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>102</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.

Du grec Haptein (ou Haptesthai) : « toucher ». L'haptique désigne la science du toucher, au sens large. Cependant, il est fort de remarquer que cette définition est variable selon son champ de recherche. Concentrons-nous plutôt sur la définition qui lie le domaine de la psychologie cognitive qui concerne l'objet de notre travail interactionnel. La perception « tactilo-kinesthésique » a évolué au fil du temps, avec Revesz pour devenir sous le nom « perception haptique ». Un terme qui a été introduit en psychologie en 1950 faisant référence à une exploration active des objets qui évolue encore une fois en 2001 avec Hatwel pour être baptisée « Toucher actif »<sup>103</sup>. L'aspect actif énoncé dans ce nom se justifie par la transformation des informations motrices via les récepteurs articulaires et vestibulaires suite à l'activation des mécanorécepteurs. Nous rajoutons à

---

<sup>101</sup> Christian Ruby, *Devenir contemporain ? La couleur du temps au prisme de l'art*, Paris, Le Félin, 2007, p. 29.

<sup>102</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>

<sup>103</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 :  
ile:///C:/Documents%20and%20Settings/DELL/Mes%20documents/Downloads/bouaziz\_s.pdf

(page consultée le 1<sup>er</sup> Juillet 2014)

cela, ce que Loomis et Lederman ont réussi à démontrer déclarant que cette modalité haptique découle d'un système perceptif incorporant des « *inputs* » qui viennent de différents systèmes sensoriels.

D'un angle purement scientifique, la perception tactile chez l'humain dérive du système somesthésique, « *qui n'est qu'un ensemble de structures associés 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>104</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 convertie. Bien qu'il ne fasse pas partie des cinq sens, le sens de kinesthésie renseignant sur les déplacements des membres, est indispensable au processus moteur qui joint la statesthésie à savoir l'état et la position des membres afin de former le processus proprioceptif. « *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>105</sup> »

Et d'après Husserl dans ses leçons de 1907 : « *sans le concours des systèmes kinesthésiques, il n'y a pas là de corps, et pas de chose.*<sup>106</sup>»

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, raviver et pourquoi pas actualiser nos cinq sens.

Klatzky et Lederman (1987) essayent de simplifier l'haptique en une forme métaphorique amusante 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*

---

<sup>104</sup> Jeremy Bluteau, *Evaluation 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.

<sup>105</sup> Alain Berthoz, *Le sens du mouvement*, Odile Jacob, 1999, chapitre 2.

<sup>106</sup> Edmund Husserl, (1907), *Chose et Espace*, Leçon de 1907, Edition PUF. Paris (Réédition 1989).

*muscles et des articulations. Nous soulignons ici l'importance de la nature du traitement haptique pendant une exploration active et intentionnelle* <sup>107</sup>»

Selon Driver and Spence 1998, des études comportementales ont supposé qu'il existe des liens d'inter-modalité entre les stimuli visuels et tactiles, en d'autres termes qu'en associant le sens tactile au sens visuel, ceci donne un meilleur résultat aux performances et prolonge même la durée de la mémorisation du performeur<sup>108</sup> et ainsi toutes les réalisations courantes en seront perceptiblement converties de suite.<sup>109</sup>

Qui plus est, d'autres études ont montré, qu'en se servant d'un stimulus tactile appliqué à la main d'un sujet accroîtrait l'attention aux stimuli visuels ou auditifs<sup>110</sup>. En effet, durant l'acte moteur, les rétroactions et les *feed-back* sensoriels dépendent de nos divers systèmes sensoriels<sup>111</sup> faisant en sorte d'améliorer notre relation interactive avec notre environnement<sup>112</sup>.

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

Perception haptique = perception cutanée + mouvements exploratoires.

Ce terme caméléonesque dérive vers une approche « révolutionnaire » rompant avec les approches jugées plus classiques. Une démarche dynamique parrainée par le psychologue James Gibson qui canalise son attention sur le contenu du processus

---

<sup>107</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>108</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>109</sup>Marieke Longcamp, Céline Boucard, Jean-Claude Gilhodes, Jean Luc Anton, Muriel Roth, Bruno Nazarian, et Jean-Luc Velay. Learning through hand- or typewriting influences visual recognition of new graphics hapes : behavioral and functional imaging evidence. *Journal of Cognitive Neuroscience*, 20(5) :802-15, 2008.

<sup>110</sup> Martin Eimer, et al., Cross-modal links in endogenous spatial attention are mediated by common external locations: evidence from event-related brain potentials, *Exp Brain Res* 139: 398-411, 2001.

<sup>111</sup> Anderson et Buneo, 2002 ; Pouget et coll., 2002 ; Newport et coll., 2001.

<sup>112</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, September 2003.

perceptuel. Cette approche est celle qui croit que la perception se constitue activement en percevant. 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. Adoptant un « *système haptique* », aux termes de Gibson, en tant que sens du toucher étendu à tout le corps, à l'extérieur qu'à l'intérieur, c'est-à-dire la main, le pied, la peau ou organes internes comme le muscle ou les os..., Gibson le définit :

« *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>113</sup> ».

Le système haptique nous renvoie plutôt à « *la sensation qu'à l'individu du monde qui entoure son corps en utilisant son corps*.<sup>114</sup> ». Ainsi, nous pouvons remarquer par là 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 adjoindre à cela que ce corps, en tant que « *ce système haptique* » ne cesse de se reconfigurer activement autant que la perception se renouvelle.

Merleau-Ponty, à son tour, corrobore ceci 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 jamais complètement.

Nous ne pouvons certainement 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. S'éloignant un peu du label du spectateur et surtout celui du public, intéressons nous maintenant surtout à cette nouvelle notion de corrélation participative

---

<sup>113</sup> James J Gibson, *Le système haptique, dans Nouvelles de danse : Vu du corps*, traduction de Carol Guth, Contredanse, 2001, p. 48-49, pp. 94- 120.

<sup>114</sup>*Ibid.*



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.

### 3. L'effet de présence dans l'œuvre empirique :

*« 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 devenons être conscients de notre propre présence. <sup>115</sup>»*

Partant de cette citation de Martin Seel, nous annonçons 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, en effet, convoque la notion de corporéité entre le corps physique et virtuel. C'est pour cela que nous avons opté pour l'analyse de l'exemple de l'œuvre interactive de Zaha Hadid, le « *Mobile Art* » qui, à notre sens exemplifie et explique bien ce principe.

Revenons à la citation de Seel, qui convoque notre condition originaire d'immersion dans le monde, une immersion immaculée de 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 se voit augmenter et évoluer relevant un sens de

---

<sup>115</sup> Martin Seel, *Aesthetics of appearing*, StanfordUniversityPress, 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 nowthatalsoencompasses an awareness of myhere and now... The subjectsof aesthetic are concerned with sensing their own presence while perceiving the presence of somethingelse. In the sensuous presence of the object, we become aware of a moment in our own presence. »

phénoménologie et d'altérité. Ceci induit inévitablement à une rencontre avec l'être-là dans l'ici et maintenant.

Mouvons à présent à notre exemple d'œuvre afin de mieux comprendre le concept de *présence* qui marque tant les dispositifs performatifs découlant de l'évolution des nouvelles technologies. « *Mobile Art* », est un musée d'art contemporain imaginé par Karl Lagerfeld et la maison Chanel, et conçu par l'architecte anglo-irakienne Zaha Hadid. Mobile par son caractère démontable-remontable, le concept de ce pavillon itinérant est à ce qu'il bouge d'un endroit à l'autre nous permettant par suite de sentir l'influence du changement de situation sur notre perception.



Fig.4 : Le Mobile Art, « Le mur de Lumière »

Le pavillon de Chanel représente un « *objet sensoriel total*<sup>116</sup> », un univers fluide, lisse, rapide et riche en distorsions. Lorsqu'on y pénètre, on est d'emblée pris en charge par

---

<sup>116</sup> David Le Breton, *La saveur du monde: Une anthropologie des sens*, Editions Métailié, 16 février 2006, p.317.

des hôtesse. Casque audio sur les oreilles, nous devons nous asseoir, attendre qu'une voix nous guide et surtout, faire ce qu'elle nous dit de faire. Une expérience artistique inédite. Non seulement, on évolue dans un lieu sans repère conventionnel, mais en plus on ne doit pas y chercher son chemin. Il suffit de se laisser flotter, dans un état de réceptivité totale. Une présence fluctuante, une conscience capturée, alternant son attention entre la situation de l'environnement réel et 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 le considère « *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>117</sup>.

Suite aux transformations majeures de l'image du corps et ses effets de présence qu'a connu le 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 se voit passer d'un monde physique à un monde numérique d'avatars.

---

<sup>117</sup> Maurice Merleau-Ponty, *Signes*, Paris, Gallimard, 1960.



Fig.5. Le Mobile Art, le musée

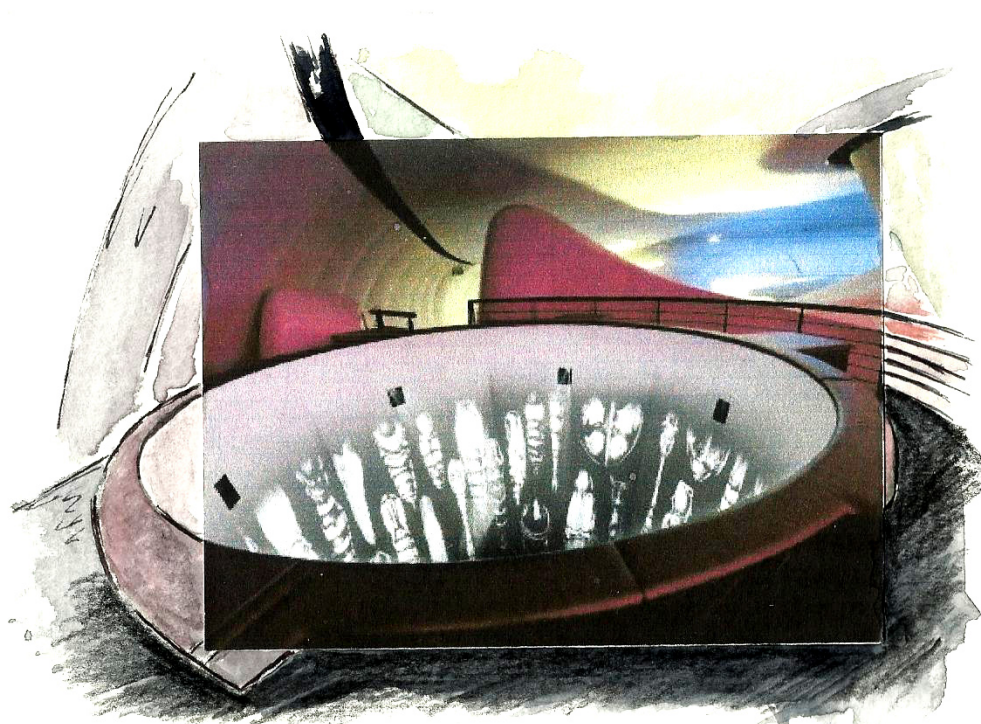


Fig.6. : Le Mobile Art, « Le Secret des femmes »

Au cours de la visite de Mobile Art, acteurs de notre propre film, sous la direction du réalisateur-curateur, nous composons sa production avec les émotions cueillies 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. Celle de Jeanne Moreau. 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 est purement dédiée pour nous, 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 lorsque 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>118</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 découlant de l'esthétique de l'apparaître. 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 Jeanne Moreau 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 :

---

<sup>118</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 », [<http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html>]

« *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>119</sup> ».

Subséquemment, le facteur sonore modulé par la technologie joue un rôle puissant dans le jaillissement des effets de présence. Et là nous nous référons 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>120</sup> Toute une mise en scène, une histoire est créée par le biais de ce dispositif : il façonne une image virtuelle et la superpose sur l'image réelle produisant ainsi une nouvelle réalité propre à lui et 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>121</sup> au profit de la fiction du dispositif artistique vivant pleinement le suspense qu'il peut produire. En effet le facteur du suspense détient ici une fonction manifestement importante agrémentant 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 une expérience individuelle certes mais il s'agit d'une solitude purement sensorielle fouillant dans les profondeurs de notre sensorialité qui nous échappe avec cet univers défunt spirituellement. 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

---

<sup>119</sup> Josette Féral et Edwige Perrot, «De la présence aux effets de présence. Ecarts et enjeux », dans Josette Féral (dir.), *Pratiques performatives, Body Remix*, Rennes, PUR, 2012, p. 11-26.

<sup>120</sup> Walter Jackson Ong, *Orality and Literacy, The Technologizing of the Word*, Londres/New York, Routledge, 2007.

<sup>121</sup> Cf Samuel Taylor Coleridge, *Biographia literaria or biographical sketches of my literary life and opinions*, 1817.

travail et dangereuses au niveau de ses répercussions, les nouvelles technologies apparaissent comme une mise en danger du corps. Il ne cesse d'exprimer son refus de devenir « *une sorte d'émanation numérique* » aux termes d'Edmond Couchot et divulguer son envie de vivre de nouvelles aventures.



Fig.7 : Le Mobile Art, « La fontaine de perles »

Néanmoins, l'art interactif révèle lui aussi un côté sombre qui est l'effleurement du glaçage, la perte d'un corps sensible au profit d'une machine. C'est pour cela que nous proposons alors par la suite d'examiner ce risque prépondérant que notre spectateur sensible court face à de telles technologies et de vérifier le résultat du bilan de la compatibilité de l'art avec la technologie

### **III. L'art technologique au risque du glaçage du sensible :**

Certes, nul ne peut dénier que de nos jours, nous témoignons d'un envahissement étonnant de la technologie dans notre quotidien. D'ores et déjà, nous vivons une transformation de notre être-au-monde, notre condition d'existence au point qu'elle s'est profondément infiltrée dans le champ artistique provoquant l'art technologique que nous avons défini de peu ou de prou sa généalogie un peu plus haut.

Seulement, personne ne s'est interrogé sérieusement à notre sensibilité qui s'expose à un tel risque de peur qu'elle aille en péril ou qu'elle subisse un refroidissement au moment de la réception de l'œuvre c'est-à-dire au moment de l'expérience esthétique, face à de telles formes technologiques avides de toute sensorialité.

Nous suggérons alors dans la suite de notre analyse d'éplucher cette question sensible en nous appuyant sur la thèse élaborée par Pascal Krajwski portant sur l'art au risque de la technologie.

Justifions tout d'abord l'objet de l'emploi abusif du terme 'appareil' que nous allons beaucoup utiliser a posteriori. Nous optons pour ce mot en tant qu'objet technologique afin de suivre concrètement la chronologie de son évolution et pour que nous puissions voir comment il est relayé par l'ensemble des objets technologiques créant un nouveau monde d'humanisation artificielle, un monde envahissant accaparant omniprésent au point que nous ne pouvons plus en parler au singulier. Et Puech rajoute dans ce contexte :



« *La sagesse technologique a besoin (...) d'une philosophie de l'objet – non pas en sa dignité philosophique mais sa diversité quotidienne.* <sup>122</sup>»

Etudier la question esthétique de l'art technologique laisse entendre une interrogation sur le nouvel appareillage du sensible qui s'empare progressivement de notre inconscient collectif et qui commence à s'imprégner abondamment dans toute la société. Il essaye ardemment de refaçonner notre façon de voir et d'appréhender le monde primant le doigt (la main) avec les schémas « *hightech* » telle que les tablettes tactiles, les téléphones intelligents, etc. Bref, une « sensorialité technologique » voit le jour et se répand dans nos sociétés *hyper* modernes proliférant une « *sensibilité technoïde*<sup>123</sup> » qui conquiert tout individu participant à cette œuvre.

Force nous sera alors d'explorer les séquelles de la technologie du XXI<sup>ème</sup> siècle sur notre sensibilité, sur notre adaptabilité et notre flexibilité à vivre un nouveau type d'expériences esthétiques et sur notre imaginaire qui gagne plus de liberté, sur l'emprise des machines sophistiquées. Après coup, en ouvrant cette parenthèse sur l'art technologique, autant qu'une forme artistique et symptôme emblématique de notre époque, nous déduisons qu'il représente la forme plastique de notre « sensibilité technoïde ». En effet, il représente le moyen à travers lequel notre présent s'exprime, se crée, se façonne, se forge, se partage le sensible... Évoquons à ce niveau la citation bien révélatrice de Rancière :

« *J'appelle partage du sensible ce système d'évidences sensibles qui donne à voir en même temps l'existence d'un commun et les découpages qui y définissent les places et les parts respectives. Un partage du sensible fixe donc en même temps un commun partagé et des parts exclusives. Cette répartition des parts et des places se fonde sur un partage des*

---

<sup>122</sup> Michel Puech, *Homo sapeins technologicus : philosophie de la technologie contemporaine, philosophie de la sagesse contemporaine*, Paris, Le Pommier, 2008, p. 23.

<sup>123</sup> Christian Ruby, *Arts et Sciences- L'altération des modes d'existence* [en ligne]. ( page consultée le 23 aout 2014).

[http://www.nonfiction.fr/article-6619-arts-et-sciences\\_lalteration-des-modes-dexistence-33.htm](http://www.nonfiction.fr/article-6619-arts-et-sciences_lalteration-des-modes-dexistence-33.htm)

*espaces, des temps et des formes d'activité qui détermine la manière même dont un commun se prête à participation et dont les uns et les autres ont part à ce partage.*<sup>124</sup> ».

Sans nul doute, la thèse préalablement citée s'insère dans un contexte purement politique expliquant que les hommes depuis leur origine, se partagent le sensible entre eux. Nonobstant, l'avènement des nouvelles technologies va rompre « *le système d'évidence sensible* ». Notre thèse a pour mission de vérifier si cette invasion technologique causerait une nouvelle redistribution des parts du sensible au sein du système politique dirigé par Rancière. Et elle aura également pour tâche de reconfigurer notre système dans son ensemble instaurant de nouvelles frontières du « sensible humain ».

Les appareils technologiques reconstruisent-ils donc nos modalités du sensible ? Et comment la technologie impacte-t-elle le sensible ?

Assurément, la technologie s'est imposée avec puissance dans notre existence en réaffirmant notre sensible sur le mode de l'hystérie, voire de « la frénésie »... une frénésie phonique, visuelle, sensorielle... spatio-temporelle découlant de l'accélération des actions et des vitesses abandonnant les anciens fondements au profit du rythme effréné et dynamique qui émane de notre univers technoïde. Ceci conduit hélas aussi, à un « *glaçage du sensible* » aux termes de Pascal Krajewski dans son livre « *L'art au risque de la technologie* » qui le définit en tant qu' : « *le reparamétrage de la sphère du sensible par rapport à ses sphères voisines que la technologie provoque en s'immisçant dans tous les interstices du réel. Le glaçage du sensible prévoit donc une réduction du territoire du sensible, une dispute de son terrain d'exclusivité, et une modification de ses modalités d'expression. Il est tout à la fois nappage, surbrillance et froidure.* »

Cette explosion de l'ordre technologique a non seulement modifié nos comportements communicationnels mais a aussi induit à des transformations au sein des pratiques créatives, au sein du champ artistique. Le spectateur sensible n'a pas pu par conséquent rester à l'abri de cette invasion appareillée, dynamique, et instable. Nous allons essayer de chercher ici à suivre les répercussions qu'a pu causer cette irruption technologique au moment de sa réception esthétique.

---

<sup>124</sup>Jacques Rancière, *Le partage du sensible : esthétique et politique*, Paris, La Fabrique Edition, 2000, p. 12.

La sensibilité de l'homme est-elle encore possible face à une telle collision entre l'art et la technologie ?

Une question d'allure kantienne que notre étude va essayer de répondre. Prenons à bras-le-corps cette question épineuse et essayons de l'analyser sur ses maintes facettes.

« *Le propre d'une révolution, c'est qu'elle transforme incoerciblement un domaine de réalités extensives en un ordre.*<sup>125</sup> ». Ceci est valable pour notre révolution technologique qui a bien entraîné des transformations radicales après la rencontre de l'art avec la technologie nous obligeant à repenser sa sensibilité.

Assurément, « *l'homme technologique* » aux termes de Michel Puech est devenu un être interfacé, perpétuellement bombardé de stimuli sensoriels incessants. *L'Homo technologicus* représente aussi un homme conditionné par l'omniprésence de la technologie, réinitialisé dans ses *habitus* par l'action de son environnement technologique. Il se trouve dès lors, dans un maelström d'excitations et de sollicitations. Sa sensibilité s'altère, son esthésique se transforme, et son esthétique s'ajuste amenant à une reconfiguration de l'espace du sensible que nous avons suggéré précédemment de baptiser « *le glaçage du sensible* ».

Le futur *homo-hyper-technologicus* risquerait probablement de devenir un homme désensibilisé, dépourvu de sa sensorialité, démuné de ses propres sens. Il se trouverait contraint de prendre le pouls direct de son environnement qu'à travers des écrans informationnels.

« *Notre sensibilité est plastique*<sup>126</sup> » annonçait Philippe Crignon lors de son article « *La sensibilité altérée* ». En d'autres termes, il s'agit d'une sensibilité adaptative qui pourrait s'accommoder et se modeler avec les changements de notre environnement, porteur de possibles stimuli, et par conséquent agir sur notre réception.

Adoptant plusieurs fonctions inédites, l'art technologique, n'hésite pas à pousser les logiques, à repositionner les limites de notre imaginaire, à dépasser les risques qu'il rencontre, à marquer son ouverture et son acceptation au monde...

---

<sup>125</sup>Pascal Krajewski, *L'art au risque de la technologie (volume 1) : Les appareils à l'œuvre*, Paris, L'Harmattan, 2013, Préface, p. 5.

<sup>126</sup> Philippe Crignon, « *La sensibilité altérée* », dans Jean-Louis Déotte (sld), *Appareils et formes de sensibilité*, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 123.

Pour clore, la technologie de par ses fraîches découvertes et ses innovations originales, jette sur l'art une nouvelle lumière afin de ré-éclairer le partage du sensible qu'elle opère. Il s'agit désormais d'une forme inédite de sensibilité, une **sensibilité appareillée**. Rancière intervient à ce passage pour confirmer ce que nous venons de dire : « *Il y'a une politique de l'esthétique au sens où les formes nouvelles de circulation de la parole, d'exposition du visible, et de production des affects déterminent des capacités nouvelles, en rupture avec l'ancienne configuration du possible.*<sup>127</sup> ».

Nous ne cesserons de parler de cet homme technologique qui s'est construit aujourd'hui un cocon propre à lui, faisant barrière à l'extérieur et l'empêchant de s'ouvrir totalement au monde. Cependant, il demeure toujours connecté au monde par le biais de ces nouveaux instruments abandonnant ses sens au détriment de l'emploi de nouveaux appareils sophistiqués et découvrant de cette manière un nouvel pan du sensible.

A travers le foisonnement des appareils technologiques, la technologie exacerbe les récepteurs de l'appareil sensitif humain les sur-stimulant, les surexcitant inlassablement. De cette manière, elle réussit à créer une néo-stimulation reconfigurant les frontières du spectre sensible humain vers une sensibilité appareillée. La technologie opère une synesthésie sur l'homme et permet notamment une trans-médialité dans l'art. Autrement dit, elle offre à l'art l'occasion de se proliférer librement générant de nouvelles possibilités, de nouvelles aspirations, de nouveaux enjeux formant un véritable **écosystème**. S'immergeant dans la chatoyance technologique, le règne du sensationnel prône devant le domaine sensoriel réalisant une fusion de nos sens perceptuel, olfactif...haptique dans un tourbillon sensitif confus mais puissant. De là, l'homme-spectateur vit une forte expérience sensationnelle totale.

En disciple de Benjamin, nous allons jusqu'à déclarer que la technologie nous appauvrit en sensations car elle tire un trait définitif de l'ancien mode de percevoir de l'homme, un mode terne et fade. Tournant le dos à son patrimoine sensible de la modestie et du dénuement, l'homme technologique se voit transformer sa sensibilité immaculée devenant une quasi-excitabilité irritante. Pourrait-on aller jusqu'à dire que cette sensibilité nouvelle que nous découvrons est un appel à l'action ? Les choses sont devenues de nos jours vouées à être expérimentées, éprouvées, testées et vécues et

---

<sup>127</sup> Jacques Rancière, *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique Éditions, 2008, p. 71.

l'ancien panel limitatif est remplacé par une panoplie illimitée. La technologie réévalue notre sensibilité en l'enveloppant dans une forme d'une synesthésie pro-active, un appel-à-l'action de la part de l'homme-spectateur. *Avec la technologie, le corps sensoriel devient un corps sensori-moteur.* Elle le prépare à un devenir-moteur. En habitant l'œuvre *l'homo technologicus* participe à l'érection de son environnement, du monde extérieur et entre activement dans un processus.

Le long la course technologique, la sensibilité a vécu trois temps révolutionnaires: l'action de la technologie, son évolution continue engendrant l'hyperstimulation de l'homme et enfin le devenir-moteur de sa sensibilité. Avec ces nouveaux appareils sophistiqués, la question de la sensorialité se voit par malheur devenir celle de la *potence*. Une technologie qui sert à artificialiser la sensibilité humaine, nous perdons nos anciens repères, la forme originelle de notre sensorialité. Nous ressentons plus le réel au profit des sensations artificiellement simulées émises par des appareils, imposées par la technologie.

Focalisons maintenant sur le moment de la réception de l'œuvre. Pour cela nous nous sommes appuyés sur la source du Dufrenne « *Phénoménologie de l'expérience esthétique* » qui nous est bien utile. Dufrenne insiste sur la double figure de l'homme-spectateur en tant que **témoin** d'une part et **exécutant** de l'autre part participant à l'expérience esthétique rendant hommage à l'apparaître de l'œuvre. En effet, « *l'œuvre attend de son témoin qu'il joue le jeu* » alors qu'elle « *s'épanouie en lui, à condition qu'il tienne le rôle qu'elle lui assigne.* <sup>128</sup> ». L'œuvre sort de son contexte sérieux et classique de spectateur immobile et figé pour se déguiser en un visiteur curieux, agité et aventurier sachant que : « *Jouer à un jeu est la tentative volontaire de surmonter des obstacles superflus*<sup>129</sup> ». Outre cette définition, le philosophe Bernard Suits interpelle l'attitude ludique qui se présente lorsque « *les règles sont acceptées simplement parce que cela rend possible une [telle] activité*<sup>130</sup> » ou Johan Huizinga qui signale notamment par rapport au terme du jeu, « *Une activité libre qui se tient consciemment en dehors des activités de la vie*

---

<sup>128</sup>Mikel Dufrenne, *Phénoménologie de l'expérience esthétique* [2 Tomes], Paris, PUF, 1967, p. 96.

<sup>129</sup> Bernard Suits, *The Grasshopper : games, life and utopia*, Toronto, Broadview encore éditions, (1978) 2005, traduit par Françoise Lejeune, p. 55.

<sup>130</sup>*Idem*, traduit par Françoise Lejeune « Where the rules are accepted just because they make possible such activity. »

'quotidienne' et se prétend 'non sérieux', mais qui en même temps absorbe intensément et entièrement le joueur. »<sup>131</sup>

Dans cette perspective, Dufrenne souligne la présence obligatoire de la fibre d'harmonie, du rythme et de la mélodie pour qu'il y ait œuvre. Il s'agit de trois qualités essentielles qui se dévoilent à travers leurs schèmes d'expression<sup>132</sup> sachant que ces derniers constituent à la fois un moyen d'accès à l'œuvre et les éléments faisant partie d'elle. Aussitôt, le spectateur la rencontre, découvre ses « schèmes rythmiques », consent à sa mise en marche et se laisse aller à son « rythme » captivant. Dufrenne affirme dans ce passage : « Il faut que l'œuvre résonne en nous, soit reprise en nous par une participation active de notre corps pour qu'elle se donne enfin dans sa vérité sensible, dans la pureté irréfragable de son apparaître. C'est à quoi répondent, en toute perception, les schèmes : ils ne déterminent la structure de l'objet que parce qu'ils éveillent une connivence dans le spectateur, en sorte que, selon le même mouvement, la chose se donne à moi et je m'ouvre à la chose.<sup>133</sup> ». Suivant toujours la théorie de Dufrenne, il note qu'il existe trois moments bien distingués au moment de la réception de l'œuvre ; le premier est celui de la présence de l'homme-spectateur et de l'œuvre, leur rencontre, le premier contact. Le deuxième est celui de l'apparaître de l'œuvre en tant qu'objet représenté où le spectateur se détache des contraintes du Réel pour laisser libre cours à son imagination qu'elle soit *transcendantale* ou *empirique*<sup>134</sup> de s'engouffrer et de passer à la phase du représenté introduisant à déclencher sa sensibilité. Quant au dernier, c'est le moment réflexif, celui de son monde exprimé<sup>135</sup> faisant appel à la fibre affective du spectateur.

---

<sup>131</sup>Juul, (2005) 2011, *Half-Real*, video games between real rules and fictional words, Cambridge, MIT Press, traduit par Françoise Lejeune « A free activity standing quiteconsciouslyoutside 'ordinary' life as being 'not serious' but at the same time absorbing the playerintensely and utterly. », p. 30.

<sup>132</sup> Plus exactement, « schème » pour rythme et harmonie ; et « thème » pour la mélodie. « Les thèmes sont, la mélodie ce que les schèmes sont l'harmonie et au rythme » *ibid*, p. 336.

<sup>133</sup>*Ibid*, p. 374.

<sup>134</sup> L'imagination empirique peuple de figures fantastiques le monde vide, lieu d'accueil pur, ouvert par la *transcendantale*. « Transcendentale, l'imagination doit être la possibilité d'un regard dont le spectacle soit le corrélat ; ce qui suppose à la fois une ouverture et un recul. Un recul, car il faut bien que soit rompue la totalité formée par l'objet et le sujet (...) Une ouverture parce que ce décrochement creuse un vide, qui est *l'a priori* de la sensibilité, où l'objet pourra prendre forme. (...) Quant à l'imagination empirique, elle prolonge cette démarche et convertit l'apparence en objet. La transcendantal préfigure et rend possible l'empirique : il exprime la possibilité de la représentation, l'empirique rend compte de la possibilité qu'a telle représentation d'être signifiante et de s'intégrer à la représentation d'un monde. » *ibid*, p. 433-435.

<sup>135</sup>*Ibid*. p. 419.

« *L'expérience esthétique culmine dans le sentiment comme lecture de l'expression.*<sup>136</sup> » et Duffrenne rajoute ici « *A chacun de ces étages, le sujet offre un nouveau visage : il est corps propre au niveau de la présence, sujet impersonnel au niveau de la représentation, moi-profond au niveau du sentiment.*<sup>137</sup> »

Tout ce que nous venons d'évoquer plus haut pourrait rester valable aussi dans le cas d'une œuvre d'art technologique et pourrait s'insérer dans le cadre de l'expérience esthétique. Mis à part le rythme, l'harmonie et la mélodie nous appelons dans ce registre appareillé, l'algorithme de l'actualisation de l'œuvre « *son schème morpho-dynamique* » qui contribue lui aussi de son rôle à l'achèvement de l'œuvre. En effet, au cours de l'expérience esthétique, s'ajoute au moment de la présence et la représentation un autre moment participant à l'apparaître du sensible de l'œuvre et du déclenchement de l'imagination du spectateur baptisé la phase de l'*actualisation*. Ce moment se devance de l'attitude réceptive du spectateur telle est l'interaction appareillée ou interfacée où il ne limite plus à être témoin ni exécutant cantonné mais inter-acteur c'est-à-dire c'est lui qui co-détermine la réalité sensible appelée œuvre. En apparence, celle-ci à l'air inerte, mièvre, inhabitée mais en réalité elle constitue une réserve de sensible pré-conditionnée, source de rêveries, riche en interprétation et profonde en sentiments qui peuvent s'y puiser. Un lien privilégié entre l'œuvre et son spectateur vient de se tisser le long de la performance et nous pourrions déceler trois phases distinctes par lesquelles nous voyons l'œuvre change chaque fois de statut : la première phase consiste à **la phase de l'interaction** où l'on interroge le sensible virtuel de l'œuvre, elle devient par là une machine poétique et pas n'importe quelle interaction, elle se révèle. Il s'agit là d'une interaction technologique qui dépend d'une part de l'appareillage des interfaces et de l'autre part de l'actualisation du virtuel technologique de l'œuvre lors de son déploiement lui procurant un effet fortuit inopiné. Le specta-acteur se voit ainsi balancé entre son désir noétique exploratoire, sa symbiose dialogique et notamment sa touche personnelle créatrice. Dans ce propos, nous faisons appel à Alain Renaud dans son article « *L'interface informationnelle ou le sensible au sens de l'intelligible* » dans le recueil « *Esthétique des arts médiatiques: Interfaces et sensorialité* » :

---

<sup>136</sup>*Ibid*, p. 347.

<sup>137</sup>*Ibid*, p. 548.

« L'interface digitale a pour tâche d'effectuer le mouvement de passage entre l'intelligibilité d'un discours (logos) et l'empirisme d'une forme accessible aux sens. L'opération sera à double sens :

1. Un processus « d'intellection du sensible », d'une part : capter, reconstruire (ou construire directement) et administrer automatiquement un réel au sens de la pensée, en tout cas au sens discursif de la pensée symbolique (...)
2. Un processus, « d'incorporation de l'intelligible », d'autre part : une fois retraitée recyclée en purs data, la diversité empirique peut entrer dans résistance dans le dispositif d'intelligence (...).<sup>138</sup>

Certes, c'est qu'en « tripatouillant le bidule (l'œuvre technologique) », que le spectateur s'implique corporellement et mentalement avec l'œuvre faisant intervenir l'coproducteur, le co-auteur qui est en lui contribuant à sa recreation. « Une tempête mentale se lit sur son visage<sup>139</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, en participant il offre quelque chose de son âme, il sent une certaine satisfaction et un certain épanouissement qui aiguissent sa sensibilité. Néanmoins jusqu'où ceci est vrai ?

Référons-nous à Hegel et à sa théorie 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 se sont des inventions originales, et non

---

<sup>138</sup>Alain Renaud, L'interface informationnelle ou le sensible au sens de l'intelligible, dans Louise Poissant (sld), Esthétique des arts médiatiques : Interfaces et sensorialité. , Saint Etienne, Publications de l'université, 2003, p. 75.

<sup>139</sup> Alain Berthoz, La Décision, Paris, Odile Jacob, 2003, p.47.



*imitées. L'homme montre mieux son habileté dans des productions surgissant de l'esprit qu'en imitant la nature.*<sup>140</sup> ».

Seulement en opérant de tels objets technologiques, nous remarquons que le spectateur ne garde plus sa même sensibilité coutumière, sa sensibilité fragile et délicate que nous sommes habitués à la sentir dans les performances artistiques. Au cours du processus de la réception esthétique, une nouvelle sensibilité survient *via* les appareils et *via* l'art qui s'y frotte, l'art technologique en tant que tel.

« *Notre monde se technologise, c'est dire que notre sensible s'appareille, tandis que notre accès au monde se fait de plus en plus par le truchement d'un derme technologique.* »

De ce courant naissant qui ne cesse de gagner du terrain jour après jour, d'évoluer et de se transformer, génère une sensibilité appareillée fabriquée qui s'imprègne par conséquent sur notre inconscient collectif. En effet, en plongeant l'homme-technologique dans de tels dispositifs, dans de tels environnements *hyper-modernes*, s'immerge dans une sensorialité technologique nouvelle ou dirons-nous une *techno-sensorialité*.

L'*Homo technologicus* ou dirons-nous le « *corps-sans-organe*<sup>141</sup> » accompagnant ici Artaud, se réduit en un corps de pure *libido*, où ses volontés et ses désirs restent figés. Les fonctionnalités corporelles se voient donc réorganisées et réévaluées. Un processus de déshumanisation qui donne naissance à un corps *cyborgique* hybride, reconfiguré, hétérogène dépourvu de sens et d'organes vitaux. Avec la technologie, l'homme bâtit un nouveau monde hybride où la *techné* et l'épistémé collaborent ensemble conduisant un réel 'virtualisé' développant ses capacités perceptuelles habituelles.

Malgré le niveau d'évolution et de sophistication où en est arrivée la technologie et les diverses évolutions *techno-discursives* qu'a connues l'*homme technologicus*, nous préférons soutenir Heidegger concernant le dépassement de l'objectivation afin

---

<sup>140</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>.

<sup>141</sup>Antonin Artaud, *Pour en finir avec le jugement de Dieu*, dans *Œuvres complètes*. Tome XIII, Paris, Gallimard, 1974, p. 103.

d'atteindre de nouvelles voies vers l'ouvert. Un ouvert qui n'est que, selon Pascal Krajewski:

« [...] l'être chaotique, les réserves infinies de puissances contenues dans le réel, le chaos primordial en tant qu'il contient puissance et liberté de l'être, fonds du réel. C'est l'être qui sourirait à l'existant qui voudrait se tourner vers lui. » Il est « l'éclaircie essentiellement plus originelle de l'être », ou pour le dire comme l'éprouve Rilke : « le non-objectif de la pleine nature<sup>142</sup> ». »<sup>143</sup>

---

<sup>142</sup> Martin Heidegger, « Pourquoi des poètes ? », dans Chemins qui ne mènent nulle part, Paris, Gallimard, 1962, pp. 344-349.

<sup>143</sup> Krajewski, P., (2012). *Les appareils à l'œuvre, L'art au risque de la technologie*, [en ligne] Thèse de doctorat : Sciences de l'art, Marseille, Université de Provence, p. 280. ( page consultée 10 Juin 2014).

[http://pkaccueil.files.wordpress.com/2011/08/arttechno\\_txtplanches\\_online.pdf](http://pkaccueil.files.wordpress.com/2011/08/arttechno_txtplanches_online.pdf)

## **Le troisième chapitre : Une Expérience sensorielle, Une expérience spatiale.**

*Le champ du spectaculaire comprend encore le monumental, le colossal, ainsi que le surnaturel, le féérique, le merveilleux, le miraculeux, le monstrueux : tout ce qui semble irréprésentable en raison de son excès et qu'on représente malgré tout.*

*Béatrice Picon-Vallin*

Si nous examinons la définition originelle du terme « spectaculaire » dans le dictionnaire français, nous trouverons :

« *Qui frappe la vue, l'imagination par son caractère remarquable, les émotions, les réflexions suscitées. [...] Qui produit, qui cherche à produire un effet visuel, émotionnel. [...] Qui est assimilé à un spectacle par la performance, le sens artistique présenté, les émotions provoquées.* <sup>144</sup>».

En effet, une performance, une installation immersive, une œuvre numérique participative laissent entendre indubitablement un jeu de spectacle ludo-spéculatif dans un lieu de représentation usant de nos corps mous et flasques tels des funambules.

Mais de quel genre de spectacle s'agit-il ? Et quelles sont les différentes conditions qu'il exige pour qu'il puisse se produire ?

Sur ces questions-là que se basent les fils de nos observations qui tournent autour de l'espace scénique grâce à ces nouvelles formes artistiques comme les *happenings* et les performances qui permettent le déploiement de notre corps dans l'espace.

## **1. L'environnement interactif est avant tout un théâtre :**

L'idée de départ est de certifier que l'art performatif est tout d'abord un spectacle théâtral. La scène ou le lieu de représentation est un milieu ouvert où les spectateurs se mobilisent, présentent leurs propres prestations entraînant après coup une reconfiguration continue du lieu artistique.

Et comme l'a souligné notre cher Allan Kaprow<sup>145</sup> : « Go in instead of LOOK AT » (*Entrez y au lieu de regarder*)

---

<sup>144</sup> Trésor de la langue française informatisé, CNRS Editions, 2014 :

<http://www.cnrtl.fr/lexicographie/spectaculaire>

<sup>145</sup> Manifeste pour la rencontre à la Judson Memorial Church, New York, 2 Novembre. 1959.

L'usage de la métaphore théâtrale émanant du concept de « *situation* » dans l'art participatif interactif se couvre en effet, derrière le passage d'un espace à critère plastique, d'un espace à timbre expérientiel annonçant la « *dérive théâtrale* » au sens de Michael Fried afin de mieux comprendre les mécanismes d'interaction entre les spectateurs et les formes de la « *maitrise des impressions*<sup>146</sup> ». Les baptisant de « littéralistes », Fried critique les pratiques performatives de par leur minimalisme dépouillé et il va jusqu'à annoncer que :

« *L'adhésion du courant littéraliste à l'objectivité n'est en fait qu'un plaidoyer en faveur d'un nouveau genre de théâtre et le théâtre est aujourd'hui la négation de l'art. La sensibilité littéraliste est théâtrale, tout d'abord parce qu'elle s'attache aux circonstances réelles de la rencontre entre l'œuvre littéraliste et le spectateur [...] l'art littéraliste s'éprouve comme un objet placé dans une situation qui, par définition presque, inclut, le spectateur.*<sup>147</sup> »

Pour Fried, selon le concept de *situation*, la rencontre du spectateur avec l'œuvre *in situ* laisse entendre forcément une rencontre « *dans des circonstances réelles* », donc une présence, et quand nous parlons de présence dans une scène, nous faisons appel au registre théâtral. En effet, au XX<sup>e</sup> siècle, au théâtre, on emploie le terme **présence** pour spécifier les qualités d'un acteur<sup>148</sup>. Victor Hugo la définit comme étant « *le fait de sentir comme présente une personne en fait absente* ». Parallèlement, John Cage opte aussi pour la même stratégie expérientielle de la « *dérive théâtrale* » dans ses travaux estimant que c'est « *quelque chose qui intéresse à la fois l'œil et l'oreille.*<sup>149</sup> ». Et va jusqu'à faire incorporer la musique de l'ambiance environnante dans ses « événements » et comme il le réclame : « *Let sounds be what they are* » faisant la part belle au *happening* c'est-à-dire « tout ce qui arrive ». Ainsi, le spectateur ne se trouve plus face à un objet mais dans un environnement convié à participer à l'œuvre librement et d'en faire part tel un véritable

---

<sup>146</sup> Erving Gauffman, *La mise en scène de la vie quotidienne. 1. La présentation de soi*, Paris, Les éditions de Minuit, 1973, p. 225.

<sup>147</sup> Michael Fried, « Art et Objectivité », in *Contre la théâtralité. Du minimalisme à la photographie contemporaine*, Paris, Gallimard, 2007, p. 119-120.

<sup>148</sup> Josette Féral, *Mise en scène et jeu de l'acteur*, Volume 1 : L'espace du texte ; Volume 2 : Corps en scène ; Volume 3 : Voix de femmes, Canada/Belgique, Éditions Jeu/Lansman, 1997, 1998 et 2006.

<sup>149</sup> John Cage cité dans Kostelanetz, R., *Conversing with Cage*, New York, Limelight, 1988. Traduction française : *Conversation avec John Cage*, Paris, Editions des Syrtes, 2000, p. 148.

acteur. Kapprow note dans ce contexte : « *Ce n'est pas du théâtre, mais c'est comme le théâtre.*<sup>150</sup> [...] ».

A son tour aussi, l'artiste russe, Ilya Kabakov compare ses installations à de « *scènes théâtrales abandonnées* » « *que le spectateur inspecte au moment de la pause*<sup>151</sup> ». Le visiteur se déambule dans l'espace scénique, crée son propre parcours réalisant un nouveau paradigme esthétique.

A l'instar de ces trois artistes cités, on incite vivement à suivre le modèle théâtral dans les environnements performatifs faisant du lieu de représentation le point focal au même pied d'égalité du spectateur et de l'œuvre.

A la lignée de Jacques Rancière, Timothy Drukrey annonce que l' : « *expérience partagée comme une scène, un théâtre social pour des spectateurs émancipés dans une communauté imaginaire.*<sup>152</sup> ». « *Un théâtre social* » une appellation qui suggère du relationnel, des relations entre les différentes composantes de l'œuvre : espace, sujets et interface ; de la *présence*, présence de divers sujets participants.

Mais avec l'ère du numérique, l'environnement se voit alors se configurer, se redéfinir et se réadapter en se réappropriant l'œuvre. L'environnement apparaît alors dans un aspect frais et inédit où l'architecture devient flottante et vibrante d'effets, de lumière et de mouvements. Il s'imprègne dès lors d'une dimension sensible, intelligente et interactive. Les magiciens du virtuel jonglent dans ce cas, avec les anciens codes de l'espace existant pour en créer d'autres donnant le flambeau aux spectateurs émancipés qui vont créer par eux-mêmes la nouvelle histoire et laisser leur empreinte dans ce lieu interactif. On intercepte alors l'existence de deux mondes : le monde réel avec les objets de l'œuvre et le monde virtuel immatériel de l'interface de manière à tisser un réseau de relations entre l'homme, la machine et l'espace. Et comme l'explique l'historienne Söke Dinkla, « *la scène interactive est un espace intelligible, radicalement opposé à toute forme*

---

<sup>150</sup> Allan Kaprow, *Happenings in New York Scene*, 1961, Republié dans Allan Kaprow, *Essays on the Blurring of Art and Life*, Berkeley/Los Angeles, University of California Press, 1993, p. 15-26.

<sup>151</sup> Ilya Kabakov, *Über die « totale » Installation*, Ostfildern, Cantz, Verlag, 1995, p. 47.

<sup>152</sup> Timothy Druckrey, « Bodies, voices, pulses, traces, profanations... », in *Recorders*, Manchester, Art Gallery et Antimodular, 2010, p. 31.

*de représentation. La force de ce type d'espace ne réside pas le fait de mettre en scène une histoire, comme le théâtre a fait pour des siècles, mais de générer des réalités.* <sup>153</sup>»

D'après Dinkla nous pouvons avancer donc que chaque fois que la technologie interactive se complexifie et que l'œuvre s'appareille, nous nous éloignons encore plus de la notion archaïque de théâtre classique au profit de l'environnement, un nouveau genre théâtral, vu l'implication directe et active du spectateur au sein de l'engin basé sur le principe de l'échange dialogique et le partage physique. Dispositifs d'expérimentation, chantiers ouverts, jeux performatifs, spectacles ludiques... les formats ne cessent de se réinventer et de se démultiplier afin de pouvoir cataloguer ce genre d'œuvres technologiques. Dans ce maelstrom appareillé confus, l'environnement reste tout autant un corollaire indissoluble de l'interactivité dépendant d'une activation spectatorielle.

Nous suggérons maintenant d'étudier « **Walden Memories** » de Jean-Louis François Peyret qui constitue un très bel exemple techno-théâtral et qui peut s'inscrire parfaitement dans le cadre de notre analyse et avec ce que nous venons de dire.

Une installation mais qui a pour assise le livre « Walden » (*La vie dans les bois*), du grand écrivain Henri David Thoreau. Ce chef d'œuvre de la littérature américaine du XIX<sup>e</sup> siècle qui hante le metteur en scène depuis des décennies comme il a hanté presque toutes les générations depuis la mort de Thoreau. « *Walden est un manifeste écologiste et une bible de la "décroissance", mais c'est bien plus que cela : un de ces livres qui "épuisent la réalité en en assurant une maîtrise symbolique* », dit justement Jean-François Peyret. Une odysée concrète et philosophique de la relation entre l'homme et la nature.

---

<sup>153</sup> Söke Dinkla, « Towards a Rhetoric and Didactics of Digital Dance », Söke Dinkla et Martina Leeker (dir), *Tanz und Technologie/Dance and Technology*, Berlin, Alexander Verlag, 2002.

Lors de cette installation, l'ancien lecteur recueilli changé en un visiteur-promeneur, immergé dans les images et les sons, se déambule dans l'espace de la machine-environnement créant son propre parcours et essayant de retrouver ses propres points d'ancrage. On lui fait entendre, voir, sentir les choses autrement qu'au théâtre. Cela nous paraît une expérience attrayante puisque chaque visiteur adopte sa propre approche par rapport à l'œuvre en vue de concilier l'homme en tant que corps et la machine en tant que nouvelle technologie. N'oublions pas de mentionner que celle-ci est aussi en partie responsable du phénomène de l'immersion. Elle est capable en effet de recréer des environnements virtuels, à relire l'ancienne histoire d'une manière fraîche et ludique et aussi à habituer le visiteur-participant à se faire une tout autre interprétation de la réalité. Il s'agit d'une installation qui constitue une forme de **théâtre étendu** de par sa mise en scène, son éclairage, sa lumière et son espace scénique.



Fig.7 : Walden Memories, 'Installation'

Dialoguant théâtre, science et technologie dans cette installation, Peyret s'est intéressé à la question de la traduction de la langue de Thoreau. Avec un système de traduction automatique spécialisé dans la traduction d'œuvres littéraires, l'artiste a monté une



scénographie, qui autour d'elle le spectateur a essayé de revivre l'expérience de Thoreau- autrefois parti s'installer dans les bois au bord de l'étang de Walden pour y construire de ses mains sa cabane- en s'immergeant dans la forêt numérique conçue pour cette œuvre. Walden Memories abordera ici une conjecture particulière celle de l'espèce humaine à l'heure de la société scientifique. Des lignes tracées au sol y figurent à échelle réelle symbolisant la cabane de Thoreau et sont accompagnées de projection et ambiance sonore. La vision de la nature y est « reprojctée » par le biais de vidéo projections sur différents supports ainsi que de compositions sonores. Le spectateur est vite entraîné dans un univers sensible, sensoriel et réflexif de haute volée

*"Je suis parti dans les bois parce que je désirais vivre de manière réfléchie, affronter seulement les faits essentiels de la vie, voir si je ne pouvais pas apprendre ce qu'elle avait à m'enseigner, et non pas découvrir à l'heure de ma mort que je n'avais pas vécu"*, écrit Thoreau au début de son livre. En 1845, alors que l'Amérique est à l'orée de sa révolution industrielle, le futur auteur de la Désobéissance civile décide de partir vivre seul dans les bois, près du lac Walden, dans le Massachusetts. Il y vivra deux ans, deux mois et deux jours, en autosuffisance, dans la cabane en bois qu'il a construite de ses mains. Et il racontera cette expérience dans le livre « Walden » qui, depuis, ne cesse de faire rêver et réfléchir ses lecteurs et futurs visiteurs faisant part de l'installation.

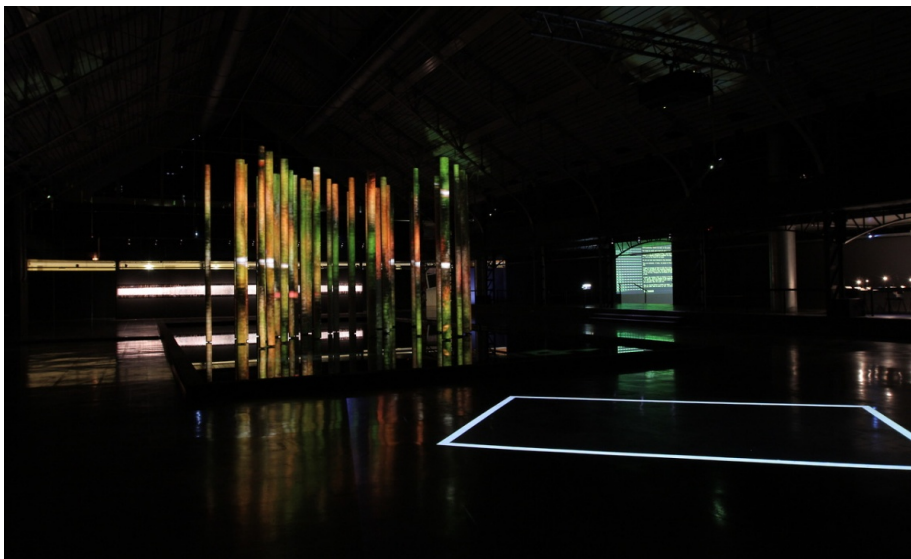


Fig.8 : La projection de l'Installation

La question ne se limite pas à reproduire les faits du livre ni à les projeter à travers les ordinateurs sous couleur de leur rendre plus contemporains mais bien au dessus de cela, c'est de dégager du texte ce qu'il n'a pas pu exprimer à travers les mots et les modeler en sentiments que le visiteur pourrait sentir à travers l'expérience. Une qui

En effet c'est à partir de l'acte de déclenchement, que le spectateur part en voyage explorateur non seulement de l'œuvre et de sa PAO (poésie assistée par ordinateur), mais aussi d'états et d'aptitudes inédits de son propre corps. L'œuvre, sortant alors de sa fonction classique ludique et distrayante se présente ici comme un médiateur efficace d'immersion « totalisante » offrant aux spectateurs des modalités spatio-temporelles. Ceci permettrait après coup de pouvoir se repérer exactement dans l'espace et dans le temps. Jean Fisher l'explique :

« [Le medium de l'installation] implique un déplacement de l'objet en tant que réalité autonome et prédéfinie, vers un art de contexte en relation avec lequel le spectateur peut intégrer et reconstruire sa propre réalité ; ainsi, l'œuvre devient elle-même un 'théâtre' dans lequel le spectateur est un 'co-performeur' .<sup>154</sup> »



Fig 9 : L'image projetée dans Walden Memories

<sup>154</sup> Jean Fisher, « Sur les œuvres récentes de James Coleman », *James Coleman*, Paris, Editions du Centre George Pompidou, 1996, p. 16.

De là, nous poursuivons avec la question de la participation du public dans les espaces médiatisés mettant en exergue la dynamique d'échange et de distribution entre les divers acteurs autour de l'œuvre.

## 2. Espaces d'exposition, installations... ou cinéma ?

Avant l'essor de l'informatique, les espaces artistiques constituaient des édifices figés ne servant qu'à accueillir les œuvres et les conserver entre leurs murs. Mais avec l'emploi de la technologie dans l'univers du spectacle virtuel, le corps du performeur entre facilement en contact avec la surface de l'environnement artistique. A son tour, cet espace interactif dans l'art de l'image en mouvement, joue le rôle d'interface ou de capteur pouvant localiser les visiteurs. En fait, c'est grâce à l'évolution de l'informatique et la fusion des sciences, de l'art et de la technologie, que l'espace architecturé devient une matière fluide et capable d'admettre nos actes et nos réactions et de les traduire en réponses concrètes comme les effets de lumière ou des images projetées.

Dans ce genre de milieu et dans le cas d'une œuvre interactive découlant de l'art de l'image, les images virtuelles telles de « *films interactifs* » ou des « *tableaux vivants* », résultant de la réciprocité dialogique avec le spectateur se transforment en micro-espaces entrelacés et entremêlés. Aussitôt perceptuellement interceptés, ils matérialisent des corps mouvants immergés dans un décor de sons et de lumière. Cette situation frappante nous rappelle bien une certaine convergence avec le **cinéma**, voire même une quelconque ressemblance faisant croire que c'est du cinéma.

Bien qu'en dépit des incursions de plus en plus nombreuses des images animées qui ne cessent de développer et de se complexifier, le cinéma a servi et surtout influencé les artistes de l'art-vidéo de près ou de loin, volontairement ou involontairement, consciemment ou inconsciemment dans leur travail. Au fil des années 1980, Daney mentionnait dans son texte apocalyptique « *Du défilement au défilé*<sup>155</sup> » qu'il était très désespéré par rapport au dispositif cinématographique surtout avec l'envahissement du « visuel » et la désertification des salles noires. Et que nous passions d'un âge du défilement des images à un autre où c'est nous qui défilons devant elle.

---

<sup>155</sup> Serge Daney, « *Du défilement au défilé* », La Recherche photographique, n°7, 1989, p. 49.

C'est à partir de là que naît la querelle entre les dispositifs cinématographiques et installatoires dans l'art contemporain et que le critique Raymond Bellour a décidé de mener cette « *bataille des images* », cette violence douceuse de l'époque car on aimerait comprendre cette querelle, au risque de quelques « *chevauchements, glissements, scintillements, emboitements, hybridations, métamorphoses, transitions, migrations, assimilations et similarités entre ce qu'on appelle encore cinéma et les mille et une façon de montrer des images en mouvement dans le domaine vague nommé arts plastiques ou arts visuels et surtout art contemporain.*<sup>156</sup> » en vue d'un dénouement et d'une réconciliation entre cinéma et art en mouvement ou dirons-nous « *l'art-vidéo* ».

Cet art qui s'est apparu autour des années soixante, a ouvert un nouvel espace avec les images rodant autour de l'art. Nous nous interrogeons encore sur son vrai origine et sur les canaux artistiques qui l'entourent comme le cinéma, la musique, la photographie, la peinture... un art d'« *entre- images* » qui apparaît tel un système de transformation des images, difficile à définir puisque le spectateur de l'art-vidéo contrairement au sujet du cinéma n'occupe pas de place bien assignée dans un temps précis mais s'ouvre plutôt aux dimensions de la durée et de la variation propres à la *camera obscura*.

Bref, un art « *des passages* », un art de l'entre-deux. Passages entre mouvement et fixité, entre virtualité et réalité, entre temps et espace... S'appuyant sur le phénomène du numérique, il sert à changer notre forme de sensibilité, notre mode de perception en nous faisant passer du monde de « l'image projetée » instaurée à la Renaissance à l'image vécue.

L'art contemporain s'est alors affranchi des normes coutumières et des matériaux traditionnels pour adhérer des techniques variées inspirées de d'autres pratiques culturelles devenant ainsi de plus en plus « *multiple* » au point qu'il semble meilleur d'opter pour le pluriel pour le qualifier. De même pour les œuvres qui en découlent, elles ne s'appréhendent plus d'un seul coup d'œil mais elles exigent l'implication totale du regardeur perceptuelle et corporelle en outrepassant l'espace et le temps. Prenons la fameuse installation 'The Greeting' de Bill Viola de 1987 comme exemple concret : « *les 45 secondes 'réelles' (de l'action) se trouvent ici dilatées dans un événement dont la*

---

<sup>156</sup>Raymond Bellour, « *La querelle des dispositifs : Cinéma- installations, expositions* », Art Press, 262, novembre, 2000, p.12.

*virtualité s'étend à 10 minutes.*<sup>157</sup> ». Seulement cette fois en impliquant le spectateur de « *faire le tableau, d'être dans le tableau* <sup>158</sup> » dans un espace entre une salle de cinéma et une salle de musée. Une installation se servant d'un dispositif perceptif et spatial qui ne cesse de se réinventer avec chaque spectateur d'une manière différente. L'œil devient second et l'image (l'œuvre) est donc autant vue. C'est sa dimension esthétique qui est touchée au gré de sa dimension pratique interactive.

Cet espace nouveau *d'entre- images* dont nous parlions précédemment se définit par une dimension conceptuelle, tactile voire même haptique, dépassant les impressions visuelles pures pour une implication gestuelle et corporelle du spectateur l'introduisant tel un acteur coproducteur de l'œuvre interactive. De là, nous le voyons se déambuler dans l'espace de la galerie ou du musée, tel un visiteur, un flâneur benjaminien errant dans des passages entre les installations vidéo où l'accommodation se fait à l'intérieur d'un même regard, entre la concentration de la vision que réclame la peinture et la vision distractive qu'interpelle le cinéma<sup>159</sup>. Un promeneur qui opterait pour la liberté du corps et de l'esprit, la méditation libre, l'invention créatrice d'un regard autonome, le flottement des idées.

Penchons-nous à présent sur l'objet du cinéma afin d'appréhender et qu'est ce qu'il peut bien le différencier des autres dispositifs dérivant de l'art-vidéo.

Qu'est ce qu'un dispositif de cinéma ? Une forme artistique, un rituel social autour d'un espace dédié, une forme sédimentée de récit empruntant aux arts visuels aussi bien qu'aux arts littéraires. Sans doute de tout ce mélange à la fois. Et comme a soutenu Jacques Aumont : « [il est le seul] *dispositif dans lequel on regarde ce qu'on voit.*<sup>160</sup> ». Etymologiquement parlant, le cinéma se qualifie à la fois comme *topos* (la salle), *tekne* (le mécanisme d'enregistrement et de projection d'images en mouvement) et *épistémè* (le contexte institutionnel et socio-culturel dans lequel il émerge).

---

<sup>157</sup> *Ibid.* p. 68.

<sup>158</sup> *Ibid.* p.67.

<sup>159</sup> Faire jouer cette mixité du regard fut sans doute l'ambition de l'exposition consacrée à Auguste et Jean Renoir, à la Cinémathèque Française, en novembre 2005, où peinture et film se côtoyaient selon une logique de rapprochement s thématiques (bals...) qui permettaient de créer un espace mixte, avec des effets d'aller-retour entre deux temporalités, mais l'effet obtenu fut plus d'une juxtaposition que d'un jeu réel, et cette présentation se révéla relativement dommageable pour les peintures, qui se sont trouvées contrariées par la légère pénombre nécessaire aux films et par l'effet de captation du mouvement.

<sup>160</sup> Jacques Aumont, « *ce que reste-t-il du cinéma* », Trafic n°79, 2011, p. 102.

Pareil à une chambre noire ayant la particularité de tenir à la fois du théâtre pour sa dimension « sociale » et de la télévision, en tant qu'espace virtuel ouvrant sur un espace privé, et « *c'est parce que sa vocation de chambre est si vive, comme en deçà de ce qu'il montre qu'il arrive au cinéma de se tenir aussi près de lui-même sitôt que de vraies chambres apparaissent ? Ou toutes sortes de lieux clos qui les rappellent* <sup>161</sup> ». Par cette chambre, « *le cinéma entre dans la logique et l'histoire des dispositifs qu'il n'aura cessé d'excéder.* <sup>162</sup> »

Nul ne peut nier que la nouvelle vague d'artistes contemporains s'est fabuleusement nourrie consciemment ou inconsciemment des références cinématographiques.

Seulement cet emploi inconscient de la part des artistes est bel et bien justifié. Ceci revient à impliquer le visiteur et le faire participer à l'œuvre, le voir investi de par son appareil cognitif et perceptuel. Le dispositif technologique est ici comme une enveloppe corporelle, une peau qui, tout à la fois, le protège et vient altérer son rapport au monde. C'est pourquoi nous pourrions évoquer le « *cinéma-peau* » scrutant les magnifiques travaux de Paul Shilder sur l'image du corps et de Didier Anzieu sur le « *moi-peau* »<sup>163</sup>, répondant hypothétiquement à la thèse formulée en 1969 par l'Américain Gene Youngblood « *le cinéma étendu ou élargi* » dans son ouvrage « *Expanded Cinema* » qui appelle à la propagation d'un « modèle cinéma » le voyant investi dans tous les espaces d'images en mouvement. Une théorie qui représente à son tour une sorte d'extension du cinéma expérimental de Jonas Mekas, Paul Sharits et Kenneth Anger. Elle lui procure un coup de fraîcheur, lui crée un nouveau champ d'application en vue d'une stimulante régénération d'un « *cinéma total* ». Dans notre cas, elle sert à circonscrire ces expériences esthético-spatiales partant d'une dimension architecturale recentrée sur l'espace vers une stimulation poly-sensorielle recentrée sur la sensorialité du spectateur.

Effectivement, les performances installatoires, travaillent semblablement au cinéma sur des espaces clos mais à la seule différence qu'elles s'inventent chaque fois leur propre chambre *obscura* avec chaque nouveau spectateur. Celui-ci restant captif au

---

<sup>161</sup>*Ibid.* p.281.

<sup>162</sup>*Ibid.* p.289.

<sup>163</sup>Paul Shilder, *L'image du corps. Etudes des forces constructives de la psyché*, Paris, Gallimard, [1950] 1968 ; Didier Anzieu, *Le Moi-peau, op. cit.*,

déroulement des images de la vidéo, va jusqu'à compléter l'œuvre en se déplaçant et en flânant à l'intérieur de la salle. Une fusion harmonieusement homogène entre le lieu vécu, le temps écoulé, la pensée survenue et les sensations ressenties lors de cette installation.

Nous pouvons même remonter un peu plus loin avec les textes de *Hegel*<sup>164</sup> qui peuvent nous guider dans ce désarroi chaotique, où la chambre noire convie ses rêveurs aux voyages immobiles et ses invitations aux rêves chimériques. Cependant cette invitation fictive n'est qu'une métaphore de l'esprit parce qu'elle nous exhibe son fonctionnement à vide en nous faisant ressentir comment la vision se saisit en elle-même, comment elle peut ne pas avoir d'autre objet qu'elle-même. Le spectateur se trouvant confronté à des images mouvantes est renvoyé aussitôt à la condition mouvante de sa pensée. Dès lors, il pense dans la chambre de sa propre pensée suivant la manière dont l'image s'installe par rapport au dispositif qui la soutient. Nous entrons ainsi, dans deux réalités, deux réalités en totale résonance : « *d'un côté une architecture, un espace concret, de l'autre un espace de pensée.* <sup>165</sup> » un espace de différence et d'ouverture pour une mise en œuvre d'expériences uniques et singulières.

Dans cette même direction, nous rejoignons Raymond Bellour et Sloterdijk attestant que la chambre noire est telle une peau qui exprime une tension entre Soi et non Soi. Elle correspond à cet espace « *qui s'étend aux proportions d'un monde où l'être intérieur se reconnaît d'être exposé à tout ce qu'il n'est pas.* <sup>166</sup> », un milieu où le nouvel art de l'entre-images ne cesse d'accroître au service de l'art contemporain. Il s'agit d'un art dont les frontières sont poreuses dans le but de créer un amalgame artistique impur inspiré de diverses pratiques. Des expériences insolites et déroutantes où nulle prétention à faire monde.

Qui plus est, au fil de nos investigations et nos lectures, nous avons eu le temps de croiser quelques pistes qui pourraient suggérer des réponses à nos interrogations portant sur le visiteur-participant de l'image en mouvement qu'elle soit dans un musée ou dans une galerie ou voire même dans un espace public.

---

<sup>164</sup> Hegel, *Phénoménologie de l'esprit 1*, op. cit.

<sup>165</sup> Raymond Bellour, *Le corps du cinéma, hypnoses, émotions, animalité*, op.cit., p. 297.

<sup>166</sup> *Ibid.* p.303.

Là, nous changeons de registre, nous parlons d'un visiteur, d'un regardeur, d'un contemplateur, d'un visiteur-spectateur, d'un participant... et la liste est encore longue vu la variété des dispositifs qui ne cessent d'évoluer, et de fluctuer inévitablement par la suite le spectateur en question. Effectivement, dans le cas d'une installation, quelque soit la façon dont on veut nous faire croire que c'est du cinéma, c'est l'espace qui prend le pas sur le temps. Car, dans ce genre de situation, le visiteur « *flâneur* » se déambulant dans le lieu d'art, c'est lui qui va provoquer l'œuvre en décidant d'en faire part contrôlant par lui même le temps de déclenchement et celui d'arrêt.

Soyons plus concrets et prenons l'exemple des *Promenades in situ* de Janet Cardiff. Il s'agit d'une installation dans laquelle le visiteur, le **récepteur-exécutant** de l'œuvre reçoit des écouteurs branchés sur un programme auditif préenregistré qui se déroule pendant qu'il se promène suivant un parcours préprogrammé par l'artiste. Le promeneur « *fait corps avec l'espace*<sup>167</sup> » de telle sorte qu'il harmonise le rythme narratif et temporel de la promenade avec le rythme et le temps de la marche. Ainsi, combine-t-il la déambulation dans un site réel en temps réel, un site qui offre son propre bruitage, avec l'écoute de la bande sonore qui, en plus de le guider, l'enveloppe dans un monde sonore fictionnel d'une grande intensité et complexité.



Fig.10 : Les Walks *in situ* de Janet Cardiff

<sup>167</sup> Johanne Lamoureux, « Lieux et non-lieux du pittoresque », dans *l'art insituable. De l'in situ et autres sites*, Montréal, centre de diffusion 3D, 2001, p. 19-48.



Pour des besoins d'analyse, nous sollicitons maintenant deux types de mouvements participant de cette culture en transit : la *locomotion* et la *médiamotion*<sup>168</sup> proposés par Walter Moser découpant la dynamique de la mobilité. La *locomotion* est définie comme « *la mobilité des personnes* ». Elle réunit l'ensemble des phénomènes et impacts culturels provoqués par la grande mobilité des personnes dans le monde contemporain. Qu'il s'agisse de mobilité librement choisie ou forcée ; Déplacements, dislocations, migration, fuite, il est question ici en premier lieu d'un mouvement physique des êtres humains. Ce mouvement a toujours existé, mais il paraît qu'il a sensiblement augmenté et s'est intensifié dans le monde contemporain via les médias créant un ensemble de mouvements ce qu'on appelle « *médiamotion* ».

Une expérience esthétique particulière dite « *artmotion* » de type en transit procurée par ces formes d'art qui permet à son « promeneur » de faire sa propre prestation, il ne la reçoit pas comme au cinéma seulement selon un concept élaboré et imposé par l'artiste.

Après coup, les spectateurs ne « reçoivent » plus les œuvres dans leur complétude matérielle mais ils les performant eux-mêmes de manière active et volontaire. Par leurs propres déambulations au sein de l'espace, ils déclenchent l'œuvre et participent à sa réalisation. Ils deviennent des éléments constitutifs de l'œuvre<sup>169</sup>. A ce stade, l'appareil perceptuel du participant se trouve déchiré entre deux ensembles d'interpellations faisant l'expérience de *mobilité-et-instabilité* qui résulte d'un mouvement entre deux types de réalités restant entre deux propositions qui sollicitent notre corps dans l'œuvre d'art avec une égale intensité *esthétique*.

---

<sup>168</sup>Walter Moser, La culture en transit : Locomotion, Artmotion, Projet de recherche de la Chaire de recherche du Canada en transferts littéraires et culturels. Dans ce tapuscrit inédit, Moser définira la médiamotion comme « l'ensemble des mouvements qui ont leur moteur dans les médias. » La locomotion est un paradigme proche de l'ethnoscape en ce sens qu'elle peut rendre compte de la mobilité de groupes d'individus mouvants ? Tandis que l'ethnoscape ne donne à analyser que les résultats d'une migration terminée, la locomotion a le mérite de suivre in motu toutes les étapes de la migration. L'ethnoscape saisit donc l'instant après la migration et analyse les conséquences du déplacement, la locomotion zoome sur le déplacement lui-même.

<sup>169</sup> Cette déambulation, surtout en milieu urbain, rappelle la figure du flâneur baudelairien. Isabelle Rieusset-Lemarié parle de « la pratique déterminante de la déambulation » en se référant à Walter Benjamin : Isabelle Rieusset-Lemarié, La société des clones. A l'ère de la reproduction multimédia, Paris, Acte Sud, 1999, p.364.

Le premier ensemble provient d'une réalité de premier degré offerte par le site, une réalité environnante animée de sa propre vie incitant le « promeneur » de prendre des décisions impromptues. Janet Cardiff permet en effet, au sujet de faire une expérience esthétique, de jouir esthétiquement sans être séparé du monde réel, sans être immobilisé- littéralement ou métaphoriquement- dans une attitude de contemplation ou de recueillement, sans être attaché au préalable, au mat d'Ulysse empruntant les termes d'Adorno et Horkheimer dans leur *dialectique de la raison*.

Cependant le second ensemble, provient d'une réalité « virtuelle » ou « artificielle » puisque tout a été préprogrammé, préenregistré. On passe des contingences du vrai lieu de la promenade à un autre lieu médiatique d'une autre réalité et vice-versa. L'insertion du lieu réel cède le pas au déplacement virtuel. Entre un passé qui se présentifie et un présent qui s'abîme dans le passé, le promeneur vit une espèce de « *schizophrénie perceptive*<sup>170</sup> » qui demande un travail perceptif-cognitif ardu. Une schizophrénie, une indécision entre deux possibilités, un passage entre deux positions, du va-et-vient entre deux instances comme s'il y a de plus constant dans ce genre d'art original. Le spectateur-promeneur se voit dès lors balloté entre deux réalités différentes voire contradictoires l'absorbant entièrement dans ce dispositif fort complexe jusqu'à ce que le spectateur erre dans son « somnambulisme <sup>171</sup> » sans essor au terme de Bellour tout en gardant sa mobilité corporelle.

Cette stratégie artistique de Cardiff nous a fortement affectés par son travail minutieux sur l'expérience empirique et pragmatique du spectateur « *flâneur* », sa réflexion délicate sur l'*aïsthesis*, sur notre contact sensoriel avec ce monde matériellement avide.

Pour clore, grâce à ce procédé original, Cardiff a pu artistiquement détourné la technologie en la dédiant aux musées, ces institutions délaissées, et plus ou moins dépréciés en faveur des autres nouveaux espaces 'technologiques'. En accueillant de telles « promenades » *in situ*, les musées se transforment comme par magie. Ils se voient sitôt transfigurés de leur ordre historique ou géographique, thématique ou stylistique en

---

<sup>170</sup> Selon une entrevue avec Janet Cardiff qui se trouve dans le livre de Carolyn Christov-Bakargiev (*Janet Cardiff. A Survey of works Including Collaborations with George Bures Miller*, New York, P.S. 1 Contemporary Art Center, 2001, p.25), ce serait Ralph Rugoff qui aurait utilisé ce terme dans un article dans *Financial Times*.

<sup>171</sup> Bellour suggère d'emprunter à Elie During l'idée d'un visiteur « *somnambule* » en regard de l'hypnose.

un récit de fiction, agrémentés d'une tournure intrigante et dramatique, et chargés d'un ton *esthétique* intense. Néanmoins, ceci reste tributaire de l'expérience feuilletée de l'immersion qui se réinvente systématiquement avec chaque nouveau spectateur mais d'une manière différente.

Cette expérience singulière et personnelle que chaque visiteur d'une œuvre de l'art vidéo a l'occasion de vivre en toute subjectivité et individualité ne peut être sentie ni vécue dans le dispositif cinématographique de par sa perpétuelle répétition, sa constance immuable et son refus invariable à toute contribution extrinsèque de la part des spectateurs.

### **1. De l'image en mouvement à l'espace interactif :**

Nous nous apprêtons à présent d'examiner la relation topographique qui peut exister entre les œuvres interactives en tant qu'objet et le lieu qu'il les accueille au moment de la rencontre et de la mise en œuvre. Pour ce faire, nous sommes allés creuser dans la philosophie de l'artiste coréen Lee Ufan et essayer d'y puiser 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 au mieux sur les faces cachées des performances artistiques notamment la conscience aigüe 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 déceler 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 jaillit 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>172</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

---

<sup>172</sup> Henri-François Debailleux, Entretien avec Lee Ufan, Libération, 29 Aout, Paris, 1995, p.22.

positionnement spatial. RoseLee Goldberg mentionne à cet égard 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>173</sup> »*

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>174</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>175</sup> »*

Ainsi, nous nous permettons de redire 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 le directeur de la Gaité 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>176</sup> ».*

A l'instar d'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 Ufan dans ce contexte : « *tout se passe entre les choses, elles ne sont*

---

<sup>173</sup> RoseLee Goldberg, Performance Art, from futurism to the Present, Londres, Tames and Hudson, 2006, p. 159-160.

<sup>174</sup> Cf. Francisco Varela, Evan Thompson, Eleanor Rosch, *L'inscription corporelle de l'esprit. Sciences cognitives et expérience humaine*, op. cit., pp. 207-248.

<sup>175</sup> Edmond Couchot et Norbert Hillaire, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, op. cit., p. 46.

<sup>176</sup> Jérôme Delormas, Trakers, à la Gaité lyrique, Paris, du 30 Septembre au 13 Novembre 2011, p. 1.

*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'. Vivre une osmose solidaire avec l'œuvre de la part du spectateur ou de l'artiste, devenant tous deux observateurs, contemplateurs, 'acteurs-médiateurs'. Reste à définir, qu'est ce qu'un espace de résonance ?

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 apparaît de la rencontre, 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, son geste, son action ne lui appartient pas entièrement puisqu'il est fait pour l'œuvre, il fait partie du monde. Il est double, ambivalent, au sens où Merleau-Ponty parle de l'« ambivalence » de l'action. C'est par là alors, que l'œuvre gagne l'absolu et la vie au delà de la logique.

Nous pouvons comprendre par conséquent, que l'intervention à minima de l'artiste dans les milieux interactifs, se justifie par le fait d'éveiller et vivifier l'espace environnant et de susciter par la suite une résonance de l'air alentour chargé en densité. Ceci peut nous rappeler encore l'effet de la trainée blanche éphémère laissée par les avions dans le ciel et qui nous éclaire sur l'immensité du ciel autour d'elle. Une immensité ensevelie confinée dans notre vie quotidienne.

De ce fait, la contribution du spectateur au dispositif artistique ambitionne son insertion en une parfaite symbiose avec l'espace, établissant un dialogue ouvert à dessein 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, l'immatériel, effleurer le caché, 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 que c'est l'acte de voir l'œuvre, spéculer

l'acte de sentir l'œuvre, stimuler notre réceptivité, exciter notre sensorialité ou encore notre émotivité. Donc nous pouvons déduire que pour qu'une œuvre savamment conceptuelle interpelle notre sensibilité, il faut qu'elle soit empreinte d'extériorité et d'inconnu. Seulement, 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.

Et Claude Monet attestait que l'extérieur existe à ce propos. 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, la considérant comme un « *moyen terme* », l'œuvre stimule notre imagination, nous permet de s'ouvrir au monde, de s'envoler vers l'infini. Lorsque l'œuvre se voit 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. Lee Ufan annonce sur cette portée: « *L'imagination est éveil, un éveil à l'autre, dont l'infini est le garant.*<sup>177</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 que l'œuvre aussi bien que l'artiste s'identifient foncièrement que dans un seul rôle accessoire serviteur. 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.

---

<sup>177</sup> Lee Ufan, Un art de la rencontre, textes traduits du japonais par Anne Gossot, Editions Actes Sud, 2000, p.72.

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 le voilé, 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 Lévinas et a cité Klee pour le contredire ou le corriger et préciser de toute manière sa vision : « *Klee dit qu'il veut rendre visible l'invisible, moi je veux rendre invisible le visible.*<sup>178</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 alors expliquer le caractère fort ascétique rigoureux des travaux des artistes contemporains ne laissant échapper aucun détail dans leurs œuvres interactives prédisant en avance 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. Un procédé qui va agir sur le ressenti et les émotions du spectateur itinérant requérant de lui pleine attention et active participation.

## **2. Le toucher spatial :**

Ici, nous ne parlons plus du toucher en tant que fonction sensorielle ni de ses diverses qualités mais en tant que procédé vers un but à atteindre. Et 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 s'entend bien avec 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.

---

<sup>178</sup> Henri-François Debailleux, Entretien avec Lee Ufan, *op. cit.*, p.43.



Fig11. Lights Contacts de Scenocosme

Le système du dispositif marche 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 remarquerait 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 touché corporel provoque alors des sonorités variables. Les différentes vibrations sonores évoluent ensuite en fonction de la proximité des contacts et des spectateurs munies de teintes colorées. Les nuages énergétiques des corps deviennent alors musicalement



palpables. Ici, cette expérience sensorielle rend audible et lumineux les contacts énergétiques électrostatiques avec autrui de sorte à dépasser nos contraintes, nos préjugés qui nous empêchent d'aller vers l'autre, et à offrir un langage délicat et spirituel entre les corps dans une ambiance d'empathie et d'intimité. Qu'il soit proche ou étranger, homme ou femme, attirant ou repoussant. 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 mette en œuvre en fonction de la proximité des corps et leurs contacts. Plusieurs familles de sons sont associées à différentes teintes lumineuses proposent tout un panel complexe de possibilités. Des possibilités qui servent à proliférer une sensation nouvelle découlant d'une lumière vibrante, instable et fragile liée aux variations énergétiques des êtres humains en vue d'une quête aux « *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, vu que *sa vibration est devenue visible et sa pulsation est devenue audible*<sup>179</sup>.

---

<sup>179</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.

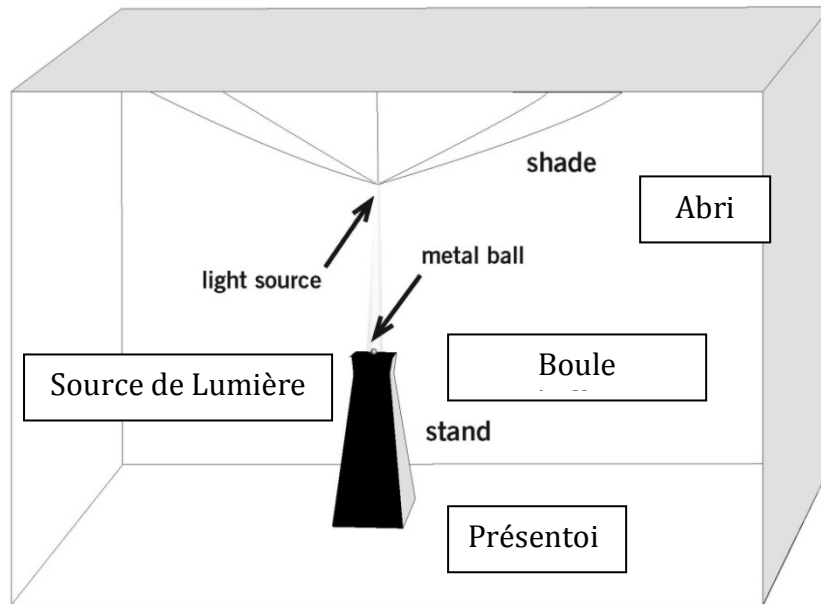


Fig12. Le dispositif de Lights Contacts



Fig13. La conductivité électrostatique par le toucher

Cette œuvre de contact et de palpation, ne vise certainement pas que le moment de réceptivité collective ni ce moment de pure empathie et de convivialité, mais bien au dessus de cela, elle use du toucher comme moyen efficient et efficace pour assurer la tâche de son déclenchement et de son déroulement. Et comme elle le réclame l'auteure et la réalisatrice australienne Cathryn Vasseleu<sup>180</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

<sup>180</sup> Cathryn Vasseleu, « Touch, Digital Technology and the Ticklish », dans Abby Mellick (dir.), *Touch*, Artspace, Woolloomooloo, 1996, pp. 7-12.

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. Et 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>181</sup> »

Et comme nous l'avons mentionné dans des chapitres antérieurs, 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 les vagues fantômes sensoriels qui peuvent être éveillés dans les régions moins efficaces situées entre les points*<sup>182</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*

---

<sup>181</sup> Kent C. Bloomer et Charles W. Moore, *Body, Memory and Architecture*, Yale University Press, New Haven, 1977, p. 34. Traduit par Carola Moujan.

<sup>182</sup> James J. Gibson, « Le système haptique », dans *Nouvelles de danse : Vu du corps*, op. cit., p. 48-49, pp. 94-120.

*pression et froid sont appliqués sur des zones adjacentes, la sensation ressentie est celle d'humidité*<sup>183</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 à 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>184</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 ce chapitre qui met l'accent sur la dimension spatiale de l'expérience interactive, nous pouvons déduire que le sens du toucher de par ses plusieurs caractéristiques que nous découvrons chaque jour avec l'émergence des nouvelles technologies reste encore et toujours le sens 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 mais hélas on oublie souvent son rôle capital.

---

<sup>183</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>184</sup> Kent C. Bloomer et Charles W. Moore, *Body, Memory and Architecture*, op. cit., p. 71. Traduit par Carola Moujan.

Cet oubli ou cette négligence a ses raisons, et c'est parce que le sens visuel prédomine et manifeste clairement son pouvoir sur le toucher 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>185</sup> ». Essayons alors d'élucider ce problème afin de trouver une solution conciliante et médiatrice entre ces deux fonctions sensorielles et 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>186</sup> »

Par l'incorporation de plus en plus 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 des portées qui peuvent en résulter, pouvons-nous dire que cette transformation pourrait toucher ou léser notre perception au monde ? Nous nous retrouvons vivre aujourd'hui dans de vastes cyberspaces qui hybrident et redimensionnent nos corps explorant d'autres effets synesthésiques. Cette néo *cyberculture* va servir, comme le confirme Derrick de Kerckhove<sup>187</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. 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 dès les premiers balbutiements de l'art-vidéo, 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*

---

<sup>185</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>186</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>187</sup> Derrick de Kerckhove, « Remapping sensoriale nella realtà virtuale e nelle altre tecnologie ciberattive. Remapping sensoriale nella realtà », dans Pier Luigi Cappucci, *Il corpo tecnologico*, Bologna, Baskerville, 1994.

de fonctionnement pour s'en accaparer de celle de notre conscience<sup>188</sup>. Il annonce la naissance d'une nouvelle informatique soucieuse de notre conscience et que les artistes s'y intéressent rudement. Aussi la naissance d'une ère techno-humaine où la vie est abondamment rehaussée par la technologie.

## **Conclusion :**

De là, de toutes ces références d'œuvres d'art, l'artiste-créateur joue un dépassement du cadre incluant le spectateur dans l'espace de l'œuvre qui devient à son tour un « spect-acteur » par excellence. A notre sens, ces œuvres constituent une poursuite concrète de partage du sensible en liant le référent spatial (espace de l'exposition) et le voyeur (l'acteur). Parce que l'œuvre d'art, certainement, se vit comme une expérience immersive, un voyage érudit qui se rafraichit avec chaque nouveau spectateur. Elle n'est plus seulement un objet empirique mais aussi un objet polysémique de ce qu'elle peut engendrer de sensations chez son « spect-acteur ». Le regard du voyeur cherche un partage d'expériences vécues dans toutes ces œuvres évoquées précédemment, voire même émulation d'un travail du regard intellectualisé et référencé. Ceci s'inscrit notamment dans une logique de partage de connaissances où l'œuvre est au-delà d'une *mimésis*, elle se surpasse en étant un maillage culturel, un *sensorium*<sup>189</sup> immaculé. Dans ce contexte Bruno Giordano cite : « Rien n'entre dans la mémoire, et a fortiori dans l'intellect, sans avoir passé par les sens et par toute la série des facultés intérieures, forçant porte après porte par l'intensité de l'impression et par la vertu des émotions soulevées <sup>190</sup>. »

L'œuvre d'art n'est donc pas un simple objet du regard mais bien plus, une véritable invitation au corps à expérimenter par lui-même la création, à la vivre voire même la recomposer. Cet acte fort enrichissant qui se régénère avec toute nouvelle expérience influe sur la lecture de l'œuvre où le spectateur se voit dans l'espace de scénarisation de

---

<sup>188</sup> René Berger, « de l'agora à l'internet », dans art et nouvelles technologies, l'aventure humaine, savoirs, libertés, pouvoirs, Paris, 1995.

<sup>189</sup> Caroline Jones, *Sensorium : Embodied Experience, Thechnology and Contemporary Art*, Cambridge (Mass), MIT Press, List Visual Arts Center, 2006.

<sup>190</sup> Bruno Giordano, cité par Robert Klein, *La forme et l'intelligible : écrits sur la Renaissance et l'art moderne*. Paris, Éditions Gallimard, 1970, p. 67.

sa réalisation. Il devient au début interactif par son système sensoriel puis immersif avec son système corporel. Ainsi, les espaces d'exposition scénographiques changent eux aussi devenant à leur tour, des espaces, selon Stefano Chiodi, qui *privilégient l'inclusion plutôt que la résistance et conservent le principe ambivalent de tolérance c'est-à-dire qu'ils restent ouverts à la multiplication des visions et des sensibilités tout comme à leur neutralisation*<sup>191</sup>.

Au-delà d'une simple rencontre avec l'œuvre, en tant qu'objet empirique, nous constatons que la connaissance divulguée et le savoir promis à travers ces créations artistiques de façon informelle et ludique entrent dans le cadre d'un processus cognitif. Evoquons à ce propos ce que Baldine affirme : « *voir c'est toujours plus que voir : osciller entre proximité et distance, présence et absence, yeux de chair et yeux de l'esprit.* »<sup>192</sup>

Lors de cette visite pétulante et spéculative de l'exposition, le « spect-acteur », amateur, curieux, connaisseur va considérer ces instants d'échange avec l'œuvre d'art en tant que mise en participation allouée à la volonté d'instaurer, aux termes de Guichard, « *un ordre légitime des pratiques du goût.* ». Cependant, chaque perception est individuelle et singulière puisqu'elle est liée intrinsèquement à l'expérience de chaque individu. Poursuivons sur cette même ligne de conduite qui donne le ton : « *à chaque instant, à travers son corps, l'individu interprète son environnement et agit sur lui en fonction des orientations intériorisées par l'éducation et l'habitude.* » On ne peut donc qu'acquiescer car d'une part il y a la culture tel un ensemble de ressources prolongées et d'injonctions intériorisées et de l'autre, les références psychologiques, émotionnelles et sensorielles de tout être. Et en guise d'argument, il suffit d'annoncer la citation de David Le Breton « *la peau est saturée d'inconscient et de culture.* »<sup>193</sup>

En soutenant l'argument antérieur, l'architecte Philippe Boudon consolide ce virage sensible propre à tout individu affirmant que « *l'appréhension sensible est donc éminemment subjective et culturelle, même si elle peut ou a pu être rationalisée.* ». Cette « *appréhension sensible* » interpelle nécessairement la sensation du voyeur-participant qui étant une perpétuelle source de plaisir, la sensation fruit des stimuli sensoriels

---

<sup>191</sup> Stefano Chiodi, « Specie di spazio ». Spazio. Dalle collezioni d'arte e d'architettura del MAXXI. Rome : Electa, 2010, p. 28-29.

<sup>192</sup> Saint Girons Baldine, *L'acte esthétique. Cinq réels, cinq risques de se perdre*, Paris, KLINCKSIECK, coll. «50 questions », 2008, p. 121.

<sup>193</sup> David Le Breton, *La saveur du monde: Une anthropologie des sens*, op. cit., p. 178.

constitue une voie d'accès au monde jouissive et harmonieuse. Il est notamment possible de stipuler que les sens et les sensations peuvent affiner notre perception du monde. Cependant cela n'est envisageable qu'avec l'appui des moyens de communication comme les nouvelles formes d'œuvres médiatiques interactives. A cet égard, Jean-Pierre Changeux souligne que « *cette source de plaisir, 'le plaisir taxonomique' est le résultat de la perception simultanée de la rime et de la nouveauté.* <sup>194</sup>».

Finalement, nous pouvons conclure que l'œuvre interactive-immersive plaide bel et bien pour un renouvellement du regard du spectateur-participant dans sa forme la plus irréductible et la plus subjective. Elle sert d'une part à nous rapprocher intrinsèquement du « moi », ou à nous interroger « *devant des espaces de communication* » et d'autre part à nous rapprocher de l'espace, à l'appréhender, le réappropriant faisant appel à nos forces sensori-motrices revendiquant notre sensorialité la plus profonde.

Après coup, nous pouvons maintenir que « *le sensorium ou l'appareil perceptuel totale est une construction sociale et culturelle en constante évolution.* <sup>195</sup> ». La création interactive sert en effet, à instrumentaliser la pensée de mondes possibles : « *Il n'y a donc plus communication, au sens strict, entre un énonciateur et son destinataire, mais commutation, plus ou moins instantanée entre un récepteur devenu émetteur, un émetteur devenu (éventuellement) récepteur et un propos flottant qui à son tour émet et reçoit, s'augmente ou se réduit.* <sup>196</sup> ».

---

<sup>194</sup>Jean-Pierre Changeux, cité dans Jocelyne Lupien, « *Perception-cognition et les arts visuels* », VISIO, vol. 1, n° 2, été 1996. P. 69.

<sup>195</sup>David Howes et Jean-Sébastien Marcoux, « Introduction à la culture sensible ». *Anthropologie et sociétés*, vol. 30, n° 3, 2006.

<sup>196</sup>Edmond Couchot, *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, éd Jacqueline Chambon, 1998, p. 156.



# Bibliographie

## Ouvrage :

- Adonis, *Commencement du corps*, fin de l'océan, Paris, Mercure de France, 2004.
- Agamben, G., *Qu'est qu'un dispositif ?*, Paris, Payot & Rivages, 2007.
- Anderson et Buneo, 2002 ; Pouget et coll., 2002 ; Newport et coll., 2001.
- Andrieu, B., *Bien être/ être bien? Les techniques de conscience du corps entre orient et occident*, Bernard Grison, directeur(s), titre du chapitre : S'écologiser, vers une immersion de l'être-bien, l'Harmattan, Paris, 2012.
- Anzieu, D., *Le Moi Peau*, Editions Dunod, 2009, premier tirage en 1985.
- Ardenne, P., Beausse, P., Goumarre, L., *Pratiques contemporaines. L'art comme expérience*, Paris, Editions dis Voir, 1999.
- Aristote, *Métaphysique*, livre Thêta, traduction Jule Tricot.
- Artaud, A., Pour en finir avec le jugement de Dieu, dans *Œuvres complètes*. Tome XIII, Paris, Gallimard, 1974.
- Ascott, R., « L'architecture de la cyber perception », In *Les cinq sens de la création*, Art, Technologie, Sensorialité, Paris, Champ, Vallon, 1996.
- Aumont, J., « ce que reste-t-il du cinéma », *Trafic* n°79, 2011.
- Auvray. M., & al, *Suppléance perceptive, immersion et informations proprioceptives*, Arob@se, vol. I, 2005.
- Baldine, S.G., *L'acte esthétique. Cinq réels, cinq risques de se perdre*, Paris, Klincksieck, coll. «50 questions », 2008.
- Balpe, J.P, *Les concepts du numérique, L'art et le numérique*, Hermès, Les cahiers du numérique, Vol. 1, n°4, 2000.
- Bellour, R., *Le corps du cinéma, hypnoses, émotions, animalité*, Paris, P.O.L., Coll. « Trafic », 2009.
- Bellour, R., « La querelle des dispositifs : Cinéma- installations, expositions », *Art Press*, 262, novembre, 2000.
- Benjamin, W., Paris, *Capitale du xix<sup>ème</sup> siècle*, Lacoste (trad), Paris, Cerf, 1989.

- Berger, R., « de l'agora à l'internet », dans art et nouvelles technologies, l'aventure humaine, savoirs, libertés, pouvoirs, Paris, 1995.
- Berthoz, A., *La Décision*, Paris, Odile Jacob, 2003.
- Berthoz, A., *Le sens du mouvement*, Odile Jacob, 1999.
- Bloomer, K.C., et Moore, C.W., *Body, Memory and Architecture*, Yale University Press, New Haven, 1977, Traduit par Carola Moujan.
- Bouko, C., et Steven Bernas, S (dir), *Corps et immersion ou les pratiques immersives dans les arts de monstration*, Paris, l'Harmattan, 2012.
- Bourriaud, N., « *L'esthétique relationnelle* », Document n°8, Paris, Printemps 1996, p. 40.
- Bourriaud, N., "Le manque", introduction au catalogue de l'exposition Traffic au CAPC de Bordeaux, janvier 1996.
- Brett, G., « Lygia Clark : In search of the Body », *Art in America*, juillet 1994.
- Briand, M., dans Eevelyn Jouanno, «*Mathieu Briand : Hacking Contemporary Reality* », trad. Rosemary McKisack, *Flash Art*, Vol. 37, n°238, octobre 2004.
- Changeux, J.P., cité dans Jocelyne Lupien, « *Perception-cognition et les arts visuels* », VISIO, vol. 1, n° 2, été 1996.
- Chiodi, S., « Specie di spazio ». Spazio. Dalle collezioni d'arte e d'architettura del MAXXI. Rome : Electa, 2010.
- Christov-Bakargiev, C., (*Janet Cardiff. A Survey of works Including Collaborations with George Bures Miller*, New York, P.S. 1 Contemporary Art Center, 2001).
- Couchot, E., *Des images, du temps et des machines dans les arts de la communication*, Paris, Editions Jacqueline Chambon.
- Couchot, E., *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, éd Jacqueline Chambon, 1998.
- Couchot, E., Norbert Hillaire, N., *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Editions Flammarion, Paris, 2003.
- Crignon, P., « La sensibilité altérée », dans Jean-Louis Déotte (sld), *Appareils et formes de sensibilité*, Paris, l'Harmattan, 2005.
- Daney, S., « *Du défilement au défilé* », La Recherche photographique, n°7, 1989.

- Davies, C., citée dans Steve Dixon, *Digital Performance*, Cambridge, The MIT Press, 2007.
- Debailleux, H.F, Entretien avec Lee Ufan, Libération, 29 Aout, Paris, 1995.
- Deleuze, G., *Francis Bacon. Logique de la sensation*, Paris, Éditions du Seuil, 1972.
- Deleuze, G., et Guattari, F., *Milles Plateaux*, Paris, Les Editions de Minuit, 1980.
- Delormas, J., Trakers, à la Gaité lyrique, Paris, du 30 Septembre au 13 Novembre 2011.
- Dinkla, S., « Towards a Rhétoric and Didactics if Digital Dance », Söke Dinkla et Martina Leeker (dir), *Tanz und Technologie/Dance and Technology*, Berlin, Alexander Verlag, 2002.
- Driver, J., Charles Spence (1998b) Cross-modal links in spatial attention. *Philos Trans R Soc, Lond B Biol Sci* 353(1373):1319-31. Review.
- Druckrey, T., « Bodies, voices, pulses, traces, profanations... », in *Recorders*, Manchester, Art Gallery et Antimodular, 2010.
- Dufrenne, M., *Phénoménologie de l'expérience esthétique* [2 Tomes], Paris, PUF, 1967.
- Eimer, M., et al., Cross-modal links in endogenous spatial attention are mediated by common external locations: evidence from event-related brain potentials, *Exp Brain Res* 139: 398-411, 2001.
- Féral, J., *Mise en scène et jeu de l'acteur*, Volume 1 : L'espace du texte ; Volume 2 : Corps en scène ; Volume 3 : Voix de femmes, Canada/Belgique, Éditions Jeu/Lansman, 1997, 1998 et 2006.
- Féral, J. et Perrot, P., *Le réel à l'épreuve de technologies, les arts de la scène et les arts médiatiques*, Presses Universitaires de Renne, l'Harmattan, 2013.
- Fisher, J., « Sur les œuvres récentes de James Coleman », *James Coleman*, Paris, Editions du Centre George Pompidou, 1996.
- Fried, M., « Art et Objectité », in *Contre la théâtralité. Du minimalisme à la photographie contemporaine*, Paris, Gallimard, 2007.
- Gadamer, H.G, *Vérité et méthode*, (trad. D'Étienne Sacre, révisée par Paul Ricoeur), Paris, Seuil, 1976.

- Gauffman, E., *La mise en scène de la vie quotidienne. 1. La présentation de soi*, Paris, Les éditions de Minuit, 1973.
- Gell, A., *Art and Agency : An Anthropological Theory*, Oxford, Carendon Press, 1998.
- Gibson, J.J., *Le système haptique, dans Nouvelles de danse : Vu du corps*, traduction de Carol Guth, Contredanse, 2001.
- Giordano, B., cité par Robert Klein, *La forme et l'intelligible : écrits sur la Renaissance et l'art moderne*. Paris, Éditions Gallimard, 1970.
- Glicenstein, J., « La place du sujet dans l'œuvre interactive », *Artifices 4 Langages en perspectives*, 1996.
- Goldberg, R.L., *Performance Art, from futurism to the Present*, Londres, Tames and Hudson, 2006.
- Goodman, N., *L'art en théorie et en action*, Paris, L'éclat, 1996 et Odile Dupont, *Art et perception*, Paris, Delagrave, 2004.
- Guéneau, C., *Du spectateur à l'interacteur ?*, Médiamorposes, num18, Bry-sur-Marne, INA, 2006, Frank Beau, Philippe Dubois, Gérard Leblanc, *Cinéma et dernières technologies*, Paris, Bruxelles, De Boeck, 1998.
- Hegel, G.W.F., *Phénoménologie de l'Esprit. Tome 1*, Paris, Ed. Aubier.
- Heidegger, M., « Pourquoi des poètes ? », dans *Chemins qui ne mènent nulle part*, Paris, Gallimard, 1962.
- Howes, D., et Marcoux, J.S., « Introduction à la culture sensible ». *Anthropologie et sociétés*, vol. 30, n° 3, 2006.
- Husserl, E., (1907), *Chose et Espace*, Leçon de 1907, Edition PUF. Paris (Réédition 1989).
- John Cage cité dans Kostelanetz, R., *Conversing with Cage*, New York, Limelight, 1988. Traduction française : *Conversation avec John Cage*, Paris, Editions des Syrtes, 2000.
- Kabakov, L., et Tupitsyn, V., « *About Installation* ». *Art Journal*, vol. 58, n° 4, 1999.
- Kabakov, I., *Über die « totale » Installation*, Ostfildern, Cantz, Verlag, 1995.

- Kaprow, A., *Assemblage, Environments and Happenings*, New York: Harry N. Abrams, 1965.
- Kaprow, A., *Happenings in New York Scene*, 1961, Republié dans Allan Kaprow, *Essays on the Blurring of Art and Life*, Berkeley/Los Angeles, University of California Press, 1993.
- Kerckhove, D.D, « Remapping sensoriale nella realtà virtuale e nelle altre tecnologie ciberattive. Remapping sensoriale nella realtà », dans Pier Luigi Cappuci, *Il corpo tecnologico*, Bologna, Baskerville, 1994.
- 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.
- Krauss, R., « *Sculpture in the Expanded Field* ». Octobre, vol. 8, Printemps 1979.
- Kroker, A., et Weinstein, M., *Data Trash: The Theory of the Virtual Class*, New York, St. Martin's Press, 1994 et David Le breton, *L'Adieu au Corps*, Métailié, 1999.
- Krueger, L. E., « 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.
- Lahuerta, C., *Quand le corps parle, les mots de l'art*, dans Laforcade, M., et Meyer, V., *Les usagers évaluateurs ? Leur place dans l'évaluation des bonnes pratiques professionnelles en travail social*, Bordeaux, Les Etudes hospitalières, 2008.
- Lamoureux, J., « Lieux et non-lieux du pittoresque », dans *l'art insituable. De l'in situ et autres sites*, Montréal, centre de diffusion 3D, 2001.
- Le Breton, D., *La saveur du monde: Une anthropologie des sens*, Editions Métailié, 16 février 2006.
- Leclerq, C., *Un art immersif, Archives & Museum Informatics Europ*, France, 2003.
- Leveratto, J.M., *Introduction à l'anthropologie du spectacle*, Paris, La dispute, 2006.
- Lévy, P., *Cyberculture*, Paris, Odile Jacob, 1997.
- Longcamp, M., Boucard, C., Gilhodes, J.C., Anton, J.L., Roth, M., Nazarian, B., et Velay, J.L. , Learning through hand- or typewriting influences visual recognition of

new graphic shapes : behavioral and functional imaging evidence. *Journal of Cognitive Neuroscience*, 2008.

- Maturana, H., & Varela, F., "Antopoiesis and Cognition: The Realization of living", 1980. Weick, K. E.: "The social Psychology of Organizing", 1979.
- Merleau-Ponty, M., *L'œil et l'esprit (1988)*, Paris, Gallimard, 1964.
- Merleau-Ponty, M., *Le monde sensible et le monde de l'expression*, cours inédit au Collège de France, 1952-1953.
- Merleau-Ponty, M., *La structure du comportement*, Paris, Presse Universitaire de France, 1942 (8<sup>e</sup> édition, 1977).
- Merleau-Ponty, M., *Le visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, 1964.
- Merleau-Ponty, M., *Signes*, Paris, Gallimard, 1960.
- Mondzain, M.J., *Homo spectator. De la fabrication à la manipulation des images*, Paris, Bayard, 2007.
- Montaigne, *Essais*, II, XXVII, éd. P. Villey et V.-L. Saulnier.
- Morse, M. *Virtualities : Television, Media Art and Cyberculture (Theories of Contemporary Culture)*, Bloomington, Indiana, Indiana University Press, 1998.
- Moser, W., *La culture en transit : Locomotion, Artmotion*, Projet de recherche de la Chaire de recherche du Canada en transferts littéraires et culturels.
- Musil, R (trad. Philippe Jaccottet), *L'homme sans qualités (Tome 1)*, (1930), Éditions du Seuil, coll. Points, 1956.
- Nancy, J.L., *Corpus*, Paris, Métailié, 2000.
- Noë, A., « Experience and experiment in art », in *Journal of Consciousness Studies*, vol.7, n°8-9, 2001.
- Ponge, F., *Introduction au galet*, Prômes, 1948, OCl.
- Popper, F., *Art, action, participation, l'artiste et la créativité aujourd'hui*, Paris, Klincksieck, 1985.
- Proust, M., cité par J. Y. Tadié, *Le lac Inconnu. Entre Proust et Freud*, Paris, Gallimard, 2012.

- Puech, M., *Homo sapeins technologicus : philosophie de la technologie contemporaine, philosophie de la sagesse contemporaine*, Paris, Le Pommier, 2008.
- Queval, I., *Le corps aujourd'hui*, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 2008.
- Rancière, J., *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique Editions, 2008.
- Rancière, J., *Le partage du sensible : esthétique et politique*, Paris, La Fabrique Edition, 2000.
- Rancière, J., *Malaise dans l'esthétique*, Paris, Editions Galilé, 2004.
- Renaud, A., *L'interface informationnelle ou le sensible au sens de l'intelligible*, dans Louise Poissant (sld), *Esthétique des arts médiatiques : Interfaces et sensorialité.*, Saint Etienne, Publications de l'université, 2003.
- Rieusset-Lemarié, I., *La société des clones. A l'ère de la reproduction multimédia*, Paris, Acte Sud, 1999.
- Ruby, C., *Devenir contemporain ? La couleur du temps au prisme de l'art*, Paris, Le Félin, 2007.
- Schopenhauer, A., *Le Monde comme Volonté et Représentation*, livre III, Brockhaus, PUF 1966, trad. Burdeau revue par Roos.
- Schopenhauer, A., *Métaphysique et Esthétique*, trad. Dietrich, Paris, Alcan, 1909.
- Schutz, W., *Joie*, Paris, Editions Epi, 1967.
- Seel, M., *Aesthetics of appearing*, Stanford University Press, 2005.
- Schilder, P., *L'image du corps. Etudes des forces constructives de la psyché*, Paris, Gallimard, [1950] 1968.
- Stelarc, « L'involontaire, l'étranger et l'automatisé. Chorégraphie pour un corps, robots et fantômes », dans *Digital Performance*, n°2, Paris, Anomos, janvier 2002.
- Stone, A.R., « *Le corps réel pourrait-il se lever ?* », id.
- Suits, B., *The Grosshopper : games, life and utopia*, Toronto, Broadview encore éditions, (1978) 2005, traduit par Françoise Lejeune.
- Thies Lehman, H.T, *Postdramatisches Theater*, Francfort, Verlag der Autoren, 1999. (tr.fr. di P.H. Ledru, *Le Théâtre postdramatique*, Paris, l'Arche, 2002)
- Tramus, M.H, Edmond Couchot, Michel Bret, « La seconde interactivité », in *Arte e vida no século XXI*, Organizadora Diana Domongues, UNESP, Brasil, 2003.

- Ufan, L., *Un art de la rencontre*, textes traduits du japonais par Anne Gossot, Editions Actes Sud, 2000.
- Valéry, P., *Mauvaises pensées et autres*, Paris, Gallimard, 1942.
- Varela, F., *Connaitre –Les sciences cognitives, tendances et perspectives*, Paris, Seuil, 1989.
- Varela, F., Evan Thompson, Eleanor ROSCH et al, *L'inscription corporelle de l'esprit*, Paris, Seuil, 1999.
- Vasseleu, C., « Touch, Digital Technology and the Ticklish », dans Abby Mellick (dir.), *Touch*, Artspace, Woolloomooloo, 1996.

## Revue et périodiques :

- Le catalogue *Les Années 20, L'âge des Métropoles*, Paris, Gallimard, 1995.
- « Manifeste du néo-concrétisme », publié dans *Robho*, n°4, 1968, reproduit dans le *Catalogue LC*.

## Travaux Universitaires :

- Bluteau, J., *Evaluation 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.
- Bret, M., *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/MichelBret/cours/bret/art/2005/interactivite\\_intelligente/interactivite\\_intelligente.htm](http://www-inrev.univ-paris8.fr/extras/MichelBret/cours/bret/art/2005/interactivite_intelligente/interactivite_intelligente.htm)



- Jaccaud, N., *Du corps à l'ouvrage. Le corps engagé dans la performance chinoise*, mémoire de master 1 (2009-2010), sous la direction de Frédéric Maurin à l'Institut d'études théâtrales, Sorbonne Nouvelle Paris 3.
- Malka, L., *L'art numérique : médiation et mises en exposition d'une esthétique communicationnelle* (Thèse de doctorat- Université Paris IV), 2007, Page consultée le 14 Avril 2014 [Enligne] [http://www.memoireonline.com/08/07/547/m\\_art-numerique-mediation-mises-en-exposition-esthetique-communicationnelle0.html](http://www.memoireonline.com/08/07/547/m_art-numerique-mediation-mises-en-exposition-esthetique-communicationnelle0.html).
- Hull, D., « Science and selection : essays on biological evolution and the philosophy of science », in *Science and Selection*, Cambridge, Cambridge University Press, 2001, p. 13-32.
- Juul, J., (2005) 2011, *Half-Real, video games between real rules and fictional words*, Cambridge, MIT Press, traduit par Françoise Lejeune « A free activity standing quite consciously outside 'ordinary' life as being 'not serious' but at the same time absorbing the player intently and utterly. ».
- Dr Olivier, G., American Occupational Therapy Association (Sensory Integration Special Interest Section Quaterly 26 (3), traduit de l'américain avec autorisation de l'auteur par le, psychomotricien D.E., Phd Sciences du Mouvement Humain, September 2003.
- Weissberg, J.L, *Le simulacre interactif*, Thèse de doctorat en sciences de l'éducation, Université Paris 8, 1985.

## Articles en ligne :

- Andrieu, B., *Commencement du corps, fin de l'océan*, Paris, Mercure de France, 2004, p. 12. [en ligne] (page consultée le 22 Juillet 2014)

[http://ingens.over-blog.com/pages/La\\_revue\\_CORPS\\_de\\_B\\_Andrieu-8689530.html](http://ingens.over-blog.com/pages/La_revue_CORPS_de_B_Andrieu-8689530.html)

- Cité par : Ludovic Duhem, Introduction à la techno-esthétique, dans Archée, [en ligne] (page consulté le 16 Juin 2014)

<http://arcee.qc.ca/ar.php?page=article&section=texte3&note=ok&no=343>.

- Krajewski, P., L'art au risque de la technologie, [en ligne] (page consultée 10 Juin 2014)

[http://pkaccueil.files.wordpress.com/2011/08/arttechno\\_txtplanches\\_online.pdf](http://pkaccueil.files.wordpress.com/2011/08/arttechno_txtplanches_online.pdf)

- Trentini, B., Le devenir spectateur, À propos d'Espace Pliable Bleu d'Edith Magnan, traduction Ramona Delcea, 2012, [en ligne] (page consultée le 18 Mai 2014).  
[http://www.edithmagnan.com/wpcontent/uploads/2011/08/devenir\\_spectateur1.pdf](http://www.edithmagnan.com/wpcontent/uploads/2011/08/devenir_spectateur1.pdf).

- Trésor de la langue française informatisé, CNRS Editions, [en ligne] (page consultée le 3 aout 2014)

<http://www.cnrtl.fr/lexicographie/spectaculaire>

# Tables des illustrations :

- Fig.1 : « Les phases de l'expérience de l'œuvre ternaire », un schéma élaboré par l'auteur.
- Fig.2 : Andrieu, B., « Le désir de s'immerger : pour une écologie du corps à la première personne », *Le réel à l'épreuve de technologies, les arts de la scène et les arts médiatiques*, Presses Universitaires de Rennes, l'Harmattan, 2013.
- Fig.3 : *ibid.*
- Fig.4 : *Le Mobile Art* « *Le mur de Lumière* », une image élaborée par l'auteur.
- Fig.5 : <http://ephemere-etc.com/zaha-a-lima/>
- Fig.6 : Une photo existante retraitée par l'auteur.
- Fig.7 : *idem*, <http://sleekdesign.canalblog.com/archives/2009/01/10/13837407.html>
- Fig.8 : <http://lefresnoy.tumblr.com/post/44059435650/walden-memories-exposition-de-jean-francois>
- Fig.9 : <http://www.laparafe.fr/2013/07/re-walden-dapres-henry-david-thoreau-a-la-chartreuse-de-villeneuve-lez-avignon/>
- Fig.10 : <http://telemaquetime.free.fr/JCardiff.htm>
- Fig.11 : [http://www.scenocosme.com/contacts\\_installation.htm](http://www.scenocosme.com/contacts_installation.htm)
- Fig.12 : <http://botaniqu.org/2011/10/19/lights-contacts-by-scenocosme/>
- Fig.13 : [http://www.scenocosme.com/contacts\\_installation.htm](http://www.scenocosme.com/contacts_installation.htm)

# Table des matières

Introduction.....	1
<u>Le premier chapitre</u> : Quand il s'agit d'une œuvre, d'une installation, d'une machine, ou d'un dispositif.....	3
III. Le numérique d'un angle historico-philosophique.....	5
IV. Pourquoi parler de ce phénomène.....	11
3. L'art technologique découlant du « direct numérique ».....	13
4. Machine d'art, machine de vision.....	17
<u>Le deuxième Chapitre</u> : Le spectateur, le performeur, le corps, une présence.....	21
IV. Du spectateur au specta-acteur.....	22
3. Entre Immersion, Emersion et Insertion : Le désir de s'immerger.....	28
4. Le modèle éactif de Varela.....	35
V. L'approche expérientielle de l'œuvre interactive vers l'action corporelle créatrice.....	37
4. Inter-agero ergo sum.....	39
5. Entre le tactile et l'haptique, un interstice ?.....	48
6. L'effet de présence dans l'œuvre empirique.....	57

VI. L'art technologique au risque du glaçage du sensible.....64

Le troisième chapitre : Une Expérience sensorielle, Une  
Expérience spatiale.....75

III. L'environnement interactif est avant tout un théâtre.....76

IV. Espaces d'exposition, installations... ou cinéma ?.....83

3. De l'image en mouvement à l'espace interactif.....91

4. Le toucher spatial.....95

Conclusion.....102

Bibliographie

Table des illustrations