

L'expérience de l'entr'espace

Deux stratégies d'immersion

< Carola Moujan >

*Institut ACTE, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne
47, rue des Bergers 75015 Paris
cmoujan@graphicstreet.net*

DOI:10.3166/RIN.2.209-228 © AFDI 2013

< RÉSUMÉ >

Dans *La conquête de l'ubiquité* (1928), Paul Valéry décrit un futur où les œuvres d'art, devenues pure « réalité sensible », transformeraient « merveilleusement » la notion d'art. Avec le développement de l'informatique ubiquitaire, cette vision est devenue une réalité et l'on assiste à l'émergence de dispositifs complexes associant des images au cadre bâti par le biais d'un protocole interactif. L'une de leurs principales spécificités réside dans leur pouvoir immersif : ce n'est plus uniquement avec le regard que nous entrons dans les images, mais avec le corps tout entier. Une question demeure cependant : comment différencier, parmi l'ensemble des propositions, les œuvres d'art des simples démonstrations technologiques ? En comparant deux stratégies d'immersion, l'une visuelle, l'autre tactile, cet article propose des outils pour comprendre le potentiel et les leurres de ce langage artistique.

< ABSTRACT >

In his 1928 essay *La conquête de l'ubiquité*, Paul Valéry describes a world where artworks have become "sensitive reality", "wonderfully transforming" the very notion of what art is. With the development of ubiquitous computing, his vision has become a reality. Today we witness the rising of complex pieces that associate images to the built environment through interactive protocols. One of their innermost characteristics is the capacity to produce immersive effects: it is no longer just with the gaze that we enter in images, but with the whole body. One question, however, remains: how can we discriminate, among the different devices, true works of art from simple technological demonstrations? Through compared analysis of two immersion strategies, one visual and the other tactile, this article proposes conceptual tools to understand the potentials and delusions of this artistic language.

< **MOTS-CLÉS** >

Art numérique, nouveaux medias, réalité mixte, immersion, haptique.

< **KEYWORDS** >

Digital art, new media, immersion, mixed reality, haptics.

1. Introduction

Toute véritable œuvre d'art a la capacité et le pouvoir d'immerger le spectateur dans un univers autre, celui-là précisément qu'elle fait advenir : tel est le point de départ de la réflexion qui va suivre. Elle aborde deux approches de la notion d'immersion dans le contexte de dispositifs associant des images à l'espace physique au moyen d'un protocole interactif. Ces propositions constituent des expériences sensorielles où plusieurs dimensions spatiales coexistent dans une même perception de réalité, expériences que j'appellerai *entr'espaces*. Du fait de leur forte dimension technologique, la ligne de démarcation entre démarche esthétique et démonstration technique est souvent peu claire. C'est pourquoi il me semble nécessaire, en guise d'introduction, de procéder à quelques précisions terminologiques.

La première remarque concerne le terme d'*entr'espace* que je propose, dont je tâcherai de préciser le sens. Les dispositifs auxquels je fais référence sont aujourd'hui désignés par des appellations diverses et multiples au périmètre souvent flou : « installation interactive », « espace augmenté », « réalité mixte », « espace hybride »... Cependant, malgré leur nombre et leur diversité, aucune de ces expressions ne rend compte avec précision de l'expérience esthétique. Dès lors, comment parler de ce qui n'a pas encore de nom ? Car le jargon technologique focalise l'attention sur les aspects matériels – les « parties » dont le dispositif est constitué –, alors que, du point de vue de l'art, l'essentiel se situe au niveau du type particulier d'expérience qu'ils suscitent. En articulant l'espace solide – l'architecture – avec des spatialités fluides faites d'images, de lumière, de sons..., ces dispositifs mettent en tension différentes qualités d'espace. C'est précisément cette tension spatiale particulière – et non les parties en elles-mêmes, ni leur addition – que je propose d'appeler *entr'espace*.

La deuxième précision concerne le terme d'*immersion* lui-même. Parce que, dans le champ des images numériques, il a tout d'abord été associé à des systèmes de simulation hyperréaliste – les *immersive virtual environments* tel le CAVE¹ –, une confusion courante consiste à amalgamer les concepts de simulation et d'immersion. Explicitons la différence entre ces deux notions : j'appelle *simulation* l'imitation d'environnements et d'entités existantes dans le monde physique suivant les principes visuels de la perspective euclidienne – exprimé en langage courant : de façon réaliste. La notion d'*immersion*, elle, se rapporte à une sensation d'être contenu, enveloppé, physiquement présent dans un environnement.

L'idée sous-jacente que la confusion entre les deux termes met en évidence est que l'une ne va pas sans l'autre, que l'on ne peut pas atteindre l'effet d'immersion autrement que par la simulation. Or, rien ne prouve la validité de cet a priori. Bien au contraire, nombre d'exemples issus des arts plastiques montrent qu'il est possible de produire des effets d'immersion saisissants sans avoir recours à la simulation. Le travail de Yayoi Kusama, pionnière dans ce domaine, en fournit une excellente illustration. Dans les environnements parsemés des pois de couleur qui constituent la marque de son style et dont les premiers datent de 1962, Kusama œuvre à la fois à matérialiser le vide et à dématérialiser des limites de l'espace physique. Il en va ainsi de *Polka Dots Madness* (figure 1), un environnement composé de surfaces réfléchissantes et de points lumineux de différentes tailles et couleurs qui constituent le seul éclairage de la pièce. Contrairement à d'autres agencements de miroirs où la perception de l'espace est fragmentée (comme par exemple chez Christian Megert), ici la disposition des miroirs est telle que, en vertu de leur symétrie, le nombre de reflets est contrôlé, ce qui permet la restitution d'une organisation spatiale logique². Aux antipodes de la simulation perspectiviste, le dispositif de Kusama s'appuie habilement sur la structure de la vision pour la déjouer. En effet : de par leur différence de couleur et de taille, chacun

1. Environnement de réalité virtuelle constitué de plusieurs projecteurs dirigés sur les parois d'un cube de la taille d'une pièce.

2. Comme le remarque Arnaud Pierre dans *De l'instabilité. Perception visuelle/corporelle de l'espace dans l'environnement cinétique*, *Les Cahiers du Musée national d'art moderne*, 78 (hiver 2001-2002), p. 41-69.

des points lumineux génère une impression de localisation, matérialise un plan intermédiaire dans l'espace (du fait que nous percevons les objets plus grands comme étant plus rapprochés de nous) ; mais étant donné que la distribution des points n'obéit à aucune logique visuelle conventionnelle, chaque impression de localisation spatiale est aussitôt contredite par la suivante. La sensation d'immersion est bien réelle mais jamais fixée, jamais stabilisée de façon à permettre au participant de se situer physiquement par rapport aux objets qu'il perçoit : l'espace se déplace et l'enveloppe, littéralement.

Figure 1. Yayoi Kusama, *Polka Dots Madness*. Photo Carola Moujan



L'effet immersif de *Polka Dots Madness* repose encore en grande partie sur les principes de la perspective (même si c'est pour les déjouer). Mais il existe des exemples d'immersion totalement abstraits. Les *Cromosaturaciones* de Carlos Cruz-Diez, dont la première date de 1965, en sont de bons exemples. Dans les versions récentes de ces installations, l'artiste remplit une succession de trois espaces de lumière de couleur rouge, verte et bleue. L'effet d'interférence visuelle entre les

couleurs produit l'impression d'un champ monochrome très dense, d'une qualité quasi tactile – un effet proche du *Ganzfeld*, notion issue de la psychologie expérimentale que Georges Didi-Huberman décrit dans les termes suivants :

*... c'est un champ coloré sans objet, absolument homogène et occupant la totalité périphérique du champ visuel. L'expérience du Ganzfeld est pour le sujet celle d'une lumière qui impose progressivement son atmosphère, puis sa masse et sa compacité, enfin sa tactilité*³.

Le participant se retrouve ainsi complètement enveloppé par cette matière monochrome, mais tout en continuant à percevoir les différences de couleur entre les espaces.

Il n'est pas question de réalisme dans ces œuvres d'art ; aussi, elles ne peuvent être comparées, ni évaluées, en fonction de ce critère. Mais que se passe-t-il lorsque l'intention de réalisme est, au contraire, affirmée ? Autrement dit, un plus haut niveau de simulation entraîne-t-il une plus grande sensation d'immersion ? La réponse spontanée à cette question serait oui. Et pourtant : des études cognitives réalisées dans un contexte technologique ont montré qu'il n'existe pas de corrélat direct et systématique entre le niveau de réalisme de la simulation et sa capacité à produire l'effet d'immersion – celui-ci étant influencé par de multiples facteurs dont l'état mental du participant au moment de l'expérience et son histoire récente, entre autres.

Bowman et McMahan soulignent que cette confusion en cache une autre : « même des praticiens habitués à la réalité virtuelle confondent souvent [...] les termes d'*immersion* et de *présence*, lesquels représentent des concepts différents⁴ ». Se référant à une définition préalable donnée par Mel Slater, les auteurs précisent la notion d'*immersion* en tant qu'attribut de fidélité sensorielle objectivement mesurable, dépendant du logiciel de rendu et du matériel d'affichage – ce que j'ai appelé plus haut la *simulation* –, alors que la *présence* – notion à laquelle je me réfère sous le terme d'*immersion* – est « une

3. *L'homme qui marchait dans la couleur* (2001), Les éditions de Minuit, Paris, p. 46.

4. Bowman Doug et McMahan Ryan (2007). *Virtual Reality: How Much Immersion Is Enough?* *Computer*, IEEE Computer Society, Volume 40, n° 7, p. 38, ma traduction.

réponse individuelle de l'utilisateur, dépendante du contexte et liée à l'expérience d'«être là».

Cette confusion de sens entre les différents termes n'est pas une simple question linguistique ; elle a d'importantes conséquences dans le champ de l'art, en premier lieu parce qu'elle subordonne l'effet d'immersion au niveau de la performance technique du matériel – notion quantitative – alors qu'il s'agit en réalité d'une affaire de qualité sensorielle. Opération qui a comme principale conséquence de faire glisser dans la sphère de l'art des propositions qui relèvent du domaine de la démonstration technique, mélangeant au demeurant les rôles du technicien et de l'artiste. Je propose donc de dégager le terme d'*immersion* des acceptions technologiques dont il est aujourd'hui chargé, et de l'examiner à la lumière de son sens courant en partant de la définition qu'en donne le dictionnaire : « action de plonger entièrement un corps dans un liquide » et, par extension, « fait de se retrouver dans un milieu étranger sans contact direct avec son milieu d'origine ». Cette définition est intéressante car elle met en évidence deux attributs essentiels : premièrement, que dans le phénomène que l'on désigne couramment sous le nom d'*immersion* il y a, entre le milieu d'origine – l'air – et celui d'arrivée – un liquide –, un différentiel de densité, et deuxièmement, que l'on plonge l'objet entièrement dans un nouveau milieu, « sans *contact* avec son milieu d'origine ». Cela implique donc un changement d'ordre qualitatif, manifesté avant tout par des sensations *tactiles*.

2. Entrer dans l'*entr'espace*

Pour comprendre ce qui fait la spécificité de l'*entr'espace* comme phénomène esthétique, il faut au préalable prendre conscience d'un attribut fondamental commun à tous les dispositifs d'images, que Serge Tisseron appelle « le caractère spatial essentiel de l'image ». Pour Tisseron « du fait de sa dimension spatialisée, l'image constitue une forme d'écran qui invite à l'explorer et à la dépasser⁵. » Ce caractère spatial des images, et le désir que nous avons d'y entrer, sont au cœur

5. Tisseron Serge (2003). *Le bonheur dans l'image*, Les Empêcheurs de penser en rond, Paris, p. 131-132.

même de l'expérience : « les “nouvelles images” savent exploiter à merveille l'imaginaire de l'enveloppement et du “bain”. C'est la possibilité d'être “dans l'image” qui y est présenté comme leur caractéristique essentielle⁶.»

Lorsque l'on prend pleinement conscience de cet attribut inhérent à toute image, le phénomène que je définissais au départ comme une expérience strictement visuelle se retrouve, en devenant espace, agrémenté d'une dimension tactile⁷. Tisseron précise par ailleurs que « l'image ne fonctionne comme une ouverture vers l'au-delà que si elle est d'abord reconnue comme une présence douée d'une sorte de corps⁸. » Nous comprenons donc qu'en articulant les images avec l'espace architectural, celles-ci gagnent en consistance, prennent corps, et que cette corporéité ainsi acquise augmente l'efficacité immersive du dispositif.

Une fois la spatialité essentielle admise, la question qui se pose porte sur la qualité précise de l'expérience d'immersion proposée, ainsi que sur les moyens mobilisés pour la produire. Autrement dit : qu'est-ce qui nous fait entrer dans un *entr'espace* ? Comment crée-t-on la sensation physique d'y être contenu ? Pour tenter d'y répondre, je propose de déplacer légèrement la question, et de nous demander plutôt : par quels moyens fait-on dialoguer corps et espaces ? Ce déplacement est intéressant car, depuis l'apport fondamental de Gibson, nous savons que c'est à travers le système haptique que ce dialogue a lieu. Le système haptique correspond, selon la définition donnée par Gibson, au sens du toucher étendu à tout le corps. C'est « un dispositif grâce auquel 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'environnement⁹ ». Gibson précise

6. *Ibid.*, p. 159.

7. Au sujet de la relation entre perception spatiale et sens du toucher, voir notamment Gibson James J. (1966). *The Senses Considered As Perceptual Systems*, Houghton Mifflin, Boston.

8. *Le bonheur dans l'image*, *op. cit.*, p. 132.

9. Gibson, James J. (2001), Le système haptique, traduction Carole Guth, *Nouvelles de danse*, Contredanse, 48-49, p. 98. Extrait de *The Senses Considered As Perceptual Systems*, *op.cit.*

par ailleurs que la notion de système haptique entendue comme « toucher étendu à tout le corps » ne doit pas être confondue avec une addition de sensations différenciées :

[le système haptique] s'utilise lorsqu'un homme ou un animal sent les choses avec son corps ou ses extrémités. Il ne s'agit pas uniquement du sens de la pression cutanée. Ce n'est pas non plus le sens de cette pression plus le sens kinesthésique¹⁰.

Précisons encore cette distinction. Gibson ne conçoit pas les sensations comme des phénomènes physiquement localisés dans des organes et des zones du corps. Il les considère plutôt en termes d'information dynamiquement déterminée par l'interaction de multiples récepteurs et sources de stimuli. Cette information, plus proche en nature à un courant ou à une force qu'à un point discret, traverse et délimite un espace sensoriel dynamique en reconfiguration constante dans lequel les récepteurs changent de fonction. Ainsi dit-il :

La sensibilité de la peau ne devrait pas être conçue comme une mosaïque de récepteurs, doté chacun de sa qualité locale absolue, mais tout simplement comme étant différenciée. Un point sur la peau se compose d'un jeu de différence entre ce point et d'autres points éventuels¹¹.

Porté à l'échelle de la perception spatiale, ce positionnement implique une interpénétration des sens dans la construction d'un espace qui, contrairement à l'espace optique, n'est pas délimité par des repères stables mais avant tout par l'action de forces ; une conception proche de la notion d'*espace lisse* proposée par Deleuze et Guattari dans *Mille Plateaux* et développée par le premier dans plusieurs autres ouvrages (voir à ce sujet Parret, 2009).

Le choix du terme haptique plutôt que tactile implique pour Deleuze comme pour Gibson la possibilité de dissocier la sensation tactile des organes du toucher pour l'envisager comme une qualité que les autres sens – dont la vision – sont également capables d'éprouver. Autrement dit, les auteurs cherchent à rompre avec une conception statique des

10. *Ibid.*

11. *Ibid.*

sensations. Ce déplacement entraîne une redéfinition de la notion d'espace architecturé, qui cesse d'être saisi en tant que zone délimitée par des points fixes pour devenir centre de focalisation de forces. C'est pourquoi, suivant Gibson, les architectes Kent Bloomer et Charles Moore – auteurs de l'un des premiers ouvrages traitant du rôle des sens et du corps dans l'expérience de l'architecture – affirment :

Aucun autre 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 autre sens n'engage le "ressentir" et le "faire" simultanément.¹²

Le toucher ainsi compris devient donc le sens primordial dans l'expérience spatiale ; et puisque le principal enjeu dans un dispositif immersif est de produire la sensation d'y être contenu, il semble essentiel de se préoccuper des sensations tactiles et, plus largement, de se demander si ce n'est pas d'abord au sens du toucher que les artistes et designers devraient s'adresser. Or, que se passe-t-il dans la pratique ? Malgré le caractère essentiellement spatial de ces objets et le rôle éminent que le sens du toucher devrait y jouer, de nombreuses propositions font état d'une approche essentiellement visuelle où les *entr'espaces* sont envisagés tantôt sous la forme de « tableaux vivants », tantôt comme des « films interactifs », et où l'architecture qui les accueille est prise essentiellement comme support. Dans les dispositifs ainsi conçus, l'environnement (tridimensionnel) est instrumentalisé, réduit à un simple rôle d'écran (bidimensionnel), et tout élément ne contribuant pas au renforcement de ce rôle-là, est ignoré, neutralisé ou supprimé. Il s'agit, en clair, d'atténuer autant que possible les sensations de relief, de texture et de mouvement. L'exemple extrême de cette démarche est représenté par les environnements de type CAVE auxquels j'ai fait référence plus haut dans lesquels les perceptions haptiques propres du participant sont neutralisées afin d'être remplacées par d'autres, induites visuellement par le dispositif. Ce phénomène est connu sous le nom de « capture visuelle du toucher » et peut être décrit comme suit : « lors d'un conflit entre la vision et le

12. Bloomer Kent et Moore Charles (1977). *Body, Memory and Architecture*, Yale University Press, New Haven, p. 34, ma traduction.

toucher, comme par exemple lorsqu'une personne porte des lunettes de distorsion, la vision domine le toucher. Si le conflit est prolongé, c'est le toucher [...] et non la vision, qui s'adapte pour éliminer le conflit » (Krueger Lester (1982). Ainsi par exemple dans *World Skin* (1997) de Maurice Benayoun, le participant se retrouve immergé dans la simulation réaliste d'un champ de bataille dont il ne peut s'éloigner psychologiquement autrement qu'en prenant des photos au moyen d'appareils suspendus à l'intérieur de la pièce ; or ce seul moment de perception directe et non simulée – le contact physique avec l'appareil – est aussi celui où, en conséquence de sa prise de vue, la couleur disparaît des images ; le participant pour ainsi dire « vampirise » la scène avec ses « prises ».

Au-delà du discours symbolique recherché par l'auteur, on peut se demander si ce type de stratégie où la sensibilité propre du participant est neutralisée au profit d'un effet est la plus à même de produire une expérience d'immersion véritablement esthétique. Car seule la thématique permet de différencier *World Skin* des attractions que l'on trouve habituellement dans un parc à thème ; demandons-nous donc si le thème, le discours politique ou éthique est en lui-même suffisant. Il me semble que dans le cas de l'immersion, le contenu est secondaire par rapport à la sensation. Dans les mots d'Herman Parret :

La représentation présuppose des distances intérieures, des intervalles, des focalisations. C'est en fait le travail de l'œil que de tracer des chemins de perception et de sens, de construire des points d'ancrage, d'organiser la profondeur en perspective. La spatialisation haptique en est l'alternative : libérée de tout désir de représentation, elle se crée la liberté du parcours nomade¹³.

En d'autres termes, l'expérience physique directe – et non pas le contenu représenté – constitue la composante essentielle, c'est d'abord à travers elle ou grâce à elle que le participant se sent immergé. Les enjeux pourraient être reformulés ainsi : une œuvre d'art doit être en mesure de créer les conditions d'une expérience sensible par ses moyens propres. Dans les mots de John Dewey :

13. Spatialiser haptiquement : de Deleuze à Riegl, et de Riegl à Herder, *op. cit.*

Ce qui se joue ici est de savoir si la libération [apportée par l'œuvre d'art] relève de la narcose ou du transport dans un règne radicalement différent, ou bien si elle opère en rendant manifeste ce que l'existence réelle devient réellement quand ses possibles sont pleinement exprimés.¹⁴

L'approche visuelle réduit la perception de l'espace architecturé : par rapport aux conditions initiales, il devient moins riche et ne joue qu'un rôle utilitaire, celui de support des images. Côté participant, la réduction ne se limite pas à l'environnement extérieur, mais concerne également la perception de son propre corps, car le toucher, c'est la limite, c'est ce qui nous permet de différencier « ce qui est moi » du reste : « Il n'y a de corps propre que grâce au toucher, plus précisément le corps propre ne "devient corps propre" [...] que grâce à "l'insertion" "par le toucher" des sensations, "en bref par la localisation des sensations en tant que sensations"¹⁵. » L'atténuation des sensations tactiles induit donc non seulement un appauvrissement sensoriel mais, avec lui, un amenuisement de la conscience de soi.

3. L'art de l'immersion

J'en reviens à présent au postulat formulé au début de ce chapitre – « toute véritable œuvre d'art a la capacité et le pouvoir d'immerger le spectateur dans un univers autre » – afin de préciser ce que le mot « véritable » recouvre dans ce contexte. D'après la notion élaborée par John Dewey, pour être esthétique une expérience doit remplir au moins les deux conditions suivantes : 1) avoir une identité qui la définit – *cet événement-là* et pas un autre – et 2) être constituée de parties reliées par un lien *organique*, issu de la structure interne de l'objet, et non imposé artificiellement de l'extérieur (comme le serait par exemple un tiroir par rapport aux objets qu'il contient)¹⁶.

14. Dewey John (2010). *L'art comme expérience*, traduction de Jean-Pierre Cometti *et al.*, Gallimard, Paris, p. 453 (Travail original publié en 1934).

15. Derrida Jacques (2000). *Le toucher*, Jean-Luc Nancy, Galilée, Paris, p. 194-195. Cette citation contient une référence à Husserl, *Ideen II*.

16. Dewey John, *L'art comme expérience*, *op. cit.*, p. 88.

À la lecture de ce passage, nous comprenons que l'œuvre d'art authentique installe un univers, celui même qui fait son identité. Plus précisément, elle crée un *événement* qui est lui-même un univers venant à l'existence au même temps que l'œuvre. Le pouvoir d'immersion spécifiquement artistique, tel qu'il pourrait se différencier d'autres formes d'immersion, repose donc sur cette capacité unique de « faire espace » propre à l'œuvre d'art. Henri Maldiney en résume ainsi les enjeux : « son apparition est un événement-avènement parce qu'elle déchire la trame de l'étant et que nous advenons au jour de la déchirure. Son espace exclut toute objectivité réelle ou imaginaire. Il n'est ni extérieur ni intérieur, ni même transitionnel¹⁷. » Ainsi le monde dans lequel l'œuvre nous immerge n'est pas assignable à un objet ni à un dispositif matériel ou technique, il n'existe pas en dehors de l'expérience et n'est accessible qu'à travers elle ; voilà en quoi consiste, pour Maldiney, la marque distinctive de l'art :

[...] une œuvre d'art est le là de sa propre ouverture ; par ailleurs, nulle entrée. « Qui n'appartient pas à l'œuvre comme origine ne fera jamais œuvre. » Cette parole de Maurice Blanchot ne concerne pas seulement l'artiste ; elle vaut pour toute rencontre avec l'œuvre. [...] Il n'y a pas d'autre discriminant de l'art, d'autre manière de distinguer le propre et l'impropre, ce qui est œuvre d'art et ce qui, se prévalant du même titre socio-culturel, n'en est que le change ou le leurre¹⁸.

Une première ligne de démarcation s'établit ainsi ; mais qu'en est-il du cas inverse ? Dans quelles circonstances a-t-on affaire à des situations qui, tout en étant immersives, ne sont pas esthétiques ? Avec la notion de saturation, Dewey nous apporte une précision supplémentaire :

Une production esthétique ne peut s'ensuivre que si les idées cessent de fluctuer pour s'incorporer dans un objet [...] Et il ne suffit pas qu'elles soient occasionnées par l'objet : pour constituer une expérience de l'objet, elles doivent être saturées de ses qualités. Par

17. Maldiney Henri (1986). *Art et existence*, Klincksieck, Paris, p. 211.

18. *Ibid.*, p. 8.

*saturation, j'entends une immersion si complète que les qualités de l'objet et les émotions qu'il suscite n'ont pas d'existence séparée*¹⁹.

Deux possibilités distinctes se dégagent de cette affirmation : dans un cas – celui de l'art –, les idées et émotions du participant s'incorporent à l'œuvre et par là-même se transforment, fusionnent avec elle et deviennent « saturées de ses qualités ». Dans l'autre, l'objet provoque bien des émotions et des idées, mais elles ne s'incorporent pas en lui et demeurent extérieures. Cette distinction nous renvoie à *World Skin*. Les émotions et les idées provoquées par cette pièce trouvent leur origine non pas dans l'expérience de l'objet lui-même, mais dans la lecture que nous en faisons ; les images qui nous sont proposées ne le sont pas en premier lieu à cause de leurs qualités sensibles, mais en tant que symboles.

Comparons maintenant cette œuvre avec l'installation *Teleco-soup* (2011) de l'artiste japonaise Tabaiïmo, présentée à la 54^e Biennale de Venise. Le dispositif occupe l'intégralité du pavillon japonais et tire parti de son implantation surélevée (le bâtiment est installé sur le flanc d'un promontoire).

Figure 2. Tabaiïmo, *Teleco-soup* (2009). Photos Carola Moujan



Le participant aperçoit d'abord le sous-sol, ouvert sur la rue, au centre duquel un volume cylindrique, sorte de large colonne, est installé. Sa zone centrale diffuse un film d'animation – étoiles, nuages qui défilent, variations de couleur. Il monte ensuite à l'étage ; dans l'espace central du pavillon alternent surfaces de projection et miroirs. Les

19. *L'art comme expérience, op. cit.*, p. 447.

images projetées – animations de motifs figuratifs, villes, vagues, fleurs,... rythmiquement articulées – débordent les limites des surfaces prévues pour les contenir. Au centre de la pièce, une ouverture, sorte de puits dans lequel le participant se penche pour découvrir après quelques instants que ce vide qu'il regarde n'est autre que l'intérieur du cylindre aperçu quelques minutes auparavant au sous-sol. Se produit à ce moment-là un renversement complet de l'espace dans lequel le participant, à la fois en haut et en bas et comme enroulé par le mouvement des images, est irrésistiblement entraîné. L'impression d'ensemble est bien celle d'une immersion ; les images, leur texture, ainsi que la manière très particulière dont elles s'articulent au bâti enveloppent le participant et métamorphosent complètement l'architecture. Mais ici, aucune simulation, aucun récit, aucun symbole ; juste une articulation par l'image, le rythme, l'architecture, des tensions spatiales. L'œuvre ne se contente pas de mettre en scène un discours *dans* un espace architectural : il le transforme. Il est par ailleurs significatif de constater que les artifices qui rendent possible cette expérience singulière ne sont pas dissimulés ; le raccord entre le mur et le sol, destiné à effacer l'angle droit, est clairement perceptible, tout comme la non-correspondance entre les images et les reflets sur des plans non contigus.

Revenons maintenant à la question de la simulation et, par extension, aux stratégies visuelles d'immersion. En dépit des progrès spectaculaires réalisés dans le domaine des techniques d'images, la simulation hyperréaliste reste, en termes de qualité sensorielle, en deçà de l'expérience physique du monde. Il y a toujours une distance irréductible entre la situation proposée par le dispositif et la réalité qu'elle est censée évoquer – ce n'est pas parce que la caméra nous montre un point de vue à vol d'oiseau que nous faisons l'expérience de voler. Une séparation existe bel et bien entre « les qualités de l'objet » et « les émotions qu'il suscite », et c'est précisément ce but d'imitation ou de copie implicite à toute simulation qui en est la cause. Dans les mots de John Dewey :

ce que, par commodité, j'appelle l'art « réaliste » (le terme est arbitraire mais la chose existe), et qu'on distinguera du naturalisme, reproduit les détails mais manque leur mouvement et leur rythme organisateur. [...] Il s'use vite, car il ne peut approcher le motif qu'à

partir d'un seul point de vue fixe. Les relations qui forment un rythme subtil favorisent une approche à partir de points de vue changeants²⁰.

Pour résumer l'argument : la simulation réaliste basée sur la perspective exige un point de vue statique, c'est-à-dire qu'elle exclut par définition la possibilité d'un espace haptique structuré à partir de ces changements de point de vue qui font la base de tout rythme organisateur.

4. Deux exemples d'approche tactile

Tout se passe comme si le principal enjeu esthétique ne se trouvait pas au niveau des apparences, mais des liens : ceux qui entretiennent les différentes parties de l'œuvre entre elles, et ceux qui relient celle-ci au participant. Des liens qui, comme le souligne John Dewey, doivent être de nature organique, c'est-à-dire structurelle, et non imposés artificiellement de l'extérieur, car il ne s'agit plus de parties différenciées mais d'une *expérience*.

Examinons à présent quelques cas où la démarche tactile prime sur le visuel. Les exemples qui vont suivre ne s'inscrivent pas toujours dans le contexte des « nouveaux médias ». Je soutiens cependant qu'ils constituent des exemples précoces d'*entr'espaces*, dans la mesure où, même sans avoir recours à l'informatique, leur efficacité repose sur la participation du spectateur. Comme le montre Serge Tisseron :

Ce n'est pas parce que les dispositifs actuels d'images se rapprochent [du rêve de créer des images qui se transforment] [...] que celui-ci a commencé avec eux. C'est bien au contraire parce que ce rêve inspire la création de dispositifs d'images depuis le début que ceux d'aujourd'hui parviennent un peu mieux que ceux d'hier... et probablement moins bien que ceux de demain²¹.

En outre, si nous souhaitons comprendre les enjeux et les questions soulevées par ces nouveaux objets artistico-technologiques, il est essentiel que la lignée qui les relie à l'ensemble de l'histoire de l'art soit

20. *Ibid.*, p. 259.

21. Tisseron Serge, *Le bonheur dans l'image*, op. cit, p. 18-19.

clairement établie car, bien que la technologie soit récente, la question, elle, est ancienne. Un tel travail de repérage pourrait par ailleurs aider artistes et designers à aborder la notion d'*entr'espace* sans tomber dans l'écueil de la fascination technologique.

En quoi consiste, au juste, une stratégie *tactile* d'immersion ? Comment la déployer dans le cadre d'un *entr'espace* ? Afin d'éclaircir ce point je propose d'en explorer deux parmi la multiplicité d'approches possibles : la « densification du vide » et « l'optique haptique ». La première implique de doter l'espace « vide » d'une sorte de matérialité. L'installation *Une épaisseur d'illusion* du collectif. La fracture numérique, présentée à la Maison des Métallos à Paris en juin 2009, nous en fournit un bon exemple.

Figure 3. La fracture numérique, Une épaisseur d'illusion (2009). Photo Elias Sfaxi



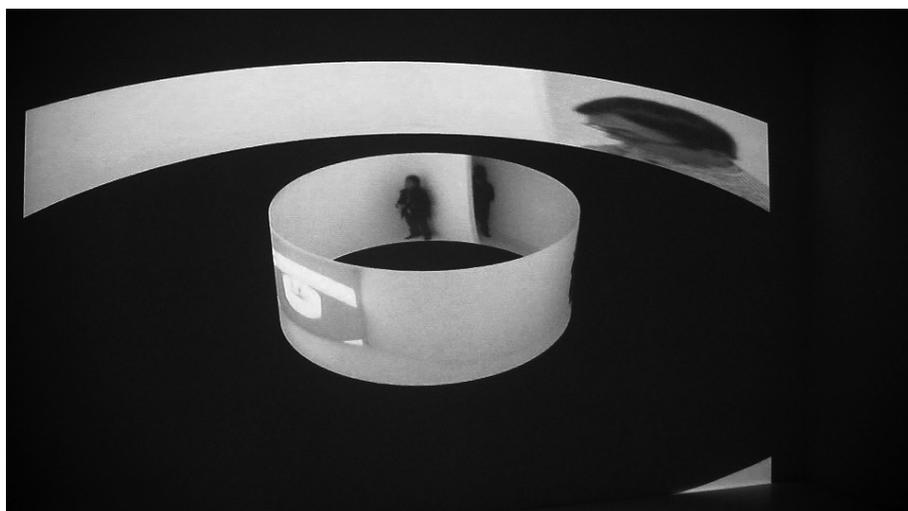
Dans cette œuvre, l'espace est délimité à l'aide d'un dispositif minimaliste composé de quatre éléments : un rideau, deux projecteurs et une plateforme surplombée d'une structure en forme d'arc déprimé diffusant du brouillard. La marche du participant sur la plateforme déclenche une projection d'images sur le rideau de brume ; des images qui ne sont pas mises en œuvre dans un but de représentation mais plutôt en tant que lumière colorée, laquelle prend littéralement corps dans le brouillard devenu ainsi matière lumineuse. La connotation symbolique du brouillard suggérée par le titre de l'installation est bien présente, cependant c'est le doux changement dans la densité et la température de l'air, perçu au niveau de la peau comme une caresse, qui transforme l'ambiance et immerge le participant dans une expérience spatio-temporelle singulière. Une démarche proche de celle développée par Ann Veronica Janssens dans de nombreuses installations, dont *104.0.2* présentée au 104 à Paris en 2012.

Figure 4. Ann Veronica Janssens, 104.0.2. Photo Carola Moujan



Ici encore, l'air est densifié à l'aide de vapeur d'eau, mais cette fois, au lieu d'être circonscrit dans une partie de la salle seulement, il la remplit entièrement. Dans le sillon de Cruz-Diez, Janssens projette uniquement des lumières de couleurs différentes, plongeant le participant dans un bain de couleur, et matérialisant des textures lumineuses. La vapeur efface les contours de l'espace construit et l'on se sent littéralement suspendu comme dans un nuage ; cependant les contours redeviennent perceptibles dès lors que l'on s'approche suffisamment des murs ou que l'on regarde le sol. Le participant est ainsi laissé libre de négocier son degré de participation dans l'illusion spatiale.

Figure 5. Mazaki Fujihata, *Morel's Panorama* (2003). Photo Carola Moujan



Un exemple de densification encore plus minimaliste nous est fourni par Mazaki Fujihata avec *Morel's Panorama* (2003). Installé dans une pièce aux murs blancs, le dispositif est composé d'une caméra permettant de filmer à 360°, d'un vidéo-projecteur et d'une bande sonore. Au fond de la pièce, une série d'images cylindriques dans lesquelles le participant s'aperçoit lui-même d'un point de vue extérieur est projetée. Il n'est pas question ici de couleur ; c'est la lumière blanche reflétée sur les parois blanches qui remplit littéralement l'espace, produisant un effet d'irréalité qui évoque celui de sa célèbre référence

littéraire, le roman fantastique d'Adolfo Bioy Casares *L'invention de Morel* (1940)²².

La pièce de Mazaki Fujihata, remarquable à plusieurs égards, constitue également un bon exemple d'optique haptique, la deuxième approche que je me propose de discuter pour conclure. Théorisée d'abord par Aloïs Riegl, reprise par Walter Benjamin dans le contexte du film, développée par Moholy-Nagy à propos de l'art photographique et par Deleuze au sujet de la peinture, elle consiste à induire des sensations haptiques à travers la vision. Il ne s'agit pas de subordonner la vision au toucher mais de stimuler un certain mode de la vision, une « palpation visuelle ». Contrairement à ce qui se passe dans les dispositifs à dominante optique, ce qui compte ici n'est pas d'abord ce que l'image montre, mais au contraire ce qu'elle ne montre pas mais que le participant ressent du fait même de cette absence. Ainsi par exemple dans *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Walter Benjamin décrit comment les changements de lieu et de plan « assaillent le spectateur par à-coups²³ », un moyen pour l'auteur de mettre en évidence la qualité tactile de ce langage. Devant le film, le corps du spectateur se solidarise, fait écho au caractère abrupt du passage par des sensations haptiques.

C'est précisément ce type de phénomène qui est mis en jeu dans *Morel's Panorama*. Le participant s'aperçoit lui-même de dos, en temps réel, tel que seul un observateur extérieur – un Autre – aurait pu le voir. L'image provoque chez lui le réflexe du mouvement qu'il aurait fait, si toutefois c'était possible, pour se voir ainsi. Mouvement physiquement impossible mais imaginable en tant que sensation – une expérience haptique tout à fait singulière, troublante et bien réelle qui n'existe qu'à l'intérieur de cet *entr'espace* dans lequel Mazaki Fujihata nous immerge.

22. Comme le remarque Jean-Louis Boissier dans Un effet d'étrangeté. Remarques sur *Morel's Panorama et Unreflective Mirror* de Masaki Fujihata (version inédite et abrégée), sur : http://www.arpla.fr/canal20/adnm/wp-pdf/Fujihata_Morels_Panorama.pdf, 2009. Accédé le 7/05/2013.

23. Version de 1939.

Bibliographie

- Benjamin Walter (1939, 2008), *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Version de 1939, traduction de Maurice de Gandillac, Paris.
- Bloomer Kent et Moore Charles (1977). *Body, Memory and Architecture*, Yale University Press, New Haven.
- Boissier Jean-Louis (2009). Un effet d'étrangeté. Remarques sur *Morel's Panorama et Unreflective Mirror* de Masaki Fujihata (version inédite et abrégée), en ligne, 2009. http://www.arpla.fr/canal20/adnm/wp-pdf/Fujihata_Morels_Panorama.pdf. Accédé le 7/05/2013.
- Bowman Doug et McMahan Ryan (2007). Virtual Reality: How Much Immersion Is Enough? *Computer*, IEEE Computer Society, vol. 40, n° 7, p. 36-43.
- Derrida Jacques (2000). *Le toucher*. Jean-Luc Nancy, Galilée, Paris.
- Dewey John (1934, 2010). *L'art comme expérience*, traduction de Jean-Pierre Cometti et al, Gallimard, Paris.
- Didi-Huberman Georges (2001). *L'homme qui marchait dans la couleur*. Les éditions de Minuit, Paris.
- Gibson James J. (1966). *The Senses Considered As Perceptual Systems*. Houghton Mifflin, Boston.
- Gibson James J. (1966, 2001). Le système haptique, traduction Carole Guth. *Nouvelles de danse*, Contredanse, 48-49, 94-120.
- Krueger Lester E. (1982). Tactual perception in historical perspective: David Katz's world of touch, W. Schiff and E.Foulke (dir.), *Tactual Perception, a sourcebook*. Cambridge University Press, New York, Londres.
- Maldiney Henri (1986). *Art et existence*. Klincksieck, Paris.
- Parret Herman (2009). *Spatialiser haptiquement : de Deleuze à Riegl, et de Riegl à Herder*, Nouveaux Actes Sémiotiques [en ligne], prépublications du séminaire, 2008-2009 : *Sémiotique de l'espace. Espace et signification*. <http://revues.unilim.fr/nas/document.php?id=3007>. (le 26/05/2013).
- Pierre Arnaud (2001). De l'instabilité. Perception visuelle/corporelle de l'espace dans l'environnement cinétique. *Les Cahiers du Musée national d'art moderne*, 78, p. 41-69.
- Tisseron Serge (2003). *Le bonheur dans l'image*. Les Empêcheurs de penser en rond, Paris.