

L'expérience fait œuvre : l'action corporelle créatrice

Considérons une œuvre dite « spectaculaire » : l'artiste propose au visiteur (nous le nommerons ainsi), d'une part d'explorer intellectuellement son discours, mais aussi, et nous ne le nions pas, de vivre sensiblement son œuvre. Nous n'établirons pas de distinction qualitative entre une œuvre non interactive, dite spectaculaire, et une œuvre interactive. Il s'agit, dans ces deux cas, d'une expérience entière, mais selon nous de nature différente, entraînant un renouvellement de l'expérience esthétique. Ce renouvellement semble naître du fait que, le visiteur, par son action « corporelle », peut modifier le contenu sémiotique, ou les modes de présentation de l'œuvre. De fait, nous considérons que l'expérience est différente selon les modalités d'actions proposées, et selon les conséquences de l'action sur l'œuvre.

Ainsi, nous aborderons la question du renouvellement de l'expérience esthétique offert par les œuvres interactives en faisant l'analyse du dispositif, puis, celle du vécu de son visiteur. Ces approches seront complétées et illustrées par des observations issues d'une étude comportementale menée sur l'œuvre *Vection* des artistes Olivier Lamarche et Nathanaëlle Raboisson.

La situation interactive, vers le « sujet expansé »

Nous définirons la situation interactive en trois points : son système figuratif, son couplage visiteur/œuvre, puis sa temporalité.

Son système figuratif

Le dispositif interactif déplace l'objet de la création en modifiant le système figuratif de l'œuvre. En proposant à ses visiteurs d'influer, par l'action, sur l'existence de l'œuvre, il construit de nouvelles conditions d'être au monde. L'œuvre interactive est une actualisation. En l'absence de son visiteur, l'œuvre existe potentiellement, en attente de l'action déterminant son existence

sensible. L'œuvre spectaculaire nous habitue à disposer, sans contrainte, d'une représentation prédéterminée. Bien que le point de vue de chacun influe sur sa réception, cette œuvre, son contenu et son agencement, restent identiques. L'objet, œuvre spectaculaire, est immuable. Il est la traduction, l'objectivation de la pensée intellectuelle et sensible de l'artiste. Ce dernier propose une représentation subjective, la sienne, à interpréter intellectuellement et à vivre sensiblement par le spectateur.

À travers le dispositif interactif, l'artiste propose au visiteur, un environnement, avec un contenu sémiotique (sonore, visuel, etc.), les procédés de diffusion de ce contenu (construction d'un espace : parois, haut parleurs, etc.), puis les procédés d'apparition (modalités interactives). De fait, le dispositif ne représente plus le monde, mais simule les circonstances de notre rapport au monde. Chaque situation interactive est nouvelle, et le visiteur doit appréhender de manière « sensori-moteur » cette construction environnementale afin de se l'approprier. Le visiteur ne fait plus l'expérience d'une interprétation (œuvre spectaculaire), mais expérimente directement une présentation, dont il est l'acteur. La position du spectateur n'est plus frontale, mais centrale.

L'œuvre interactive est selon nous immatérielle. L'artiste propose un environnement, son contenu sémiotique et ses conditions d'appropriation. Cet environnement fait office de réalité temporaire pour son visiteur. La confrontation du visiteur avec cet environnement, via son actualisation active, construit une expérience. Cette expérience fait œuvre.

Sa temporalité

La représentation, qualifiant le système figuratif de l'œuvre spectaculaire, se situerait dans l'observation, tandis que la réalité temporaire, qualifiant celui de l'environnement interactif, serait dans l'acte. Le temps de l'interaction est un temps

immédiat et individuel. Il crée un « je immanent ». Dans les œuvres dites « spectaculaires », les temps de la création et de la réception sont généralement des temps longs et dissociés, directement liés à l'idée de support et de mémoire. L'interaction crée un temps potentiel et évolutif, directement lié à l'idée de flux et de devenir du temps réel.

Le dispositif interactif, non actualisé, est un contenant. L'installation contenant a une forme générale, dans le sens de l'œuvre d'art « traditionnelle », soit une architecture et une organisation spécifique et déterminée de ses composants : ce que nous nommerons plan transcendant. La forme processuelle du contenu est le résultat de l'actualisation des données, ou de la création de données, par le visiteur, qui actionne les interfaces d'entrées et/ou de sorties selon le programme du contenant : contenu que nous nommerons plan d'immanence. Cette œuvre ouverte offre l'opportunité de ce que nous appellerons le « je immanent ». Ce nouveau « je », est actuel, non déterminé et offre au sujet un point de vue sur la réalité du dispositif, et, nous verrons cela en conclusion, sur la réalité quotidienne. Là où le temps s'arrête dans une représentation fixe, les œuvres interactives prennent en compte la temporalité et le devenir œuvre comme matière première de l'expérience esthétique : c'est le temps de l'interaction. Dans ce temps, l'œuvre émerge, comme prolongement d'un vécu à la première personne.

Le couplage œuvre/visiteur

Les interfaces démultiplient les possibilités d'action du sujet en l'appareillant au mieux selon l'objectif escompté par l'artiste. Edmont Couchot parle de « sujet interfacé »¹; hybridation du sujet avec des processus computationnels, à travers les interfaces. De nouveaux outils d'externalisation, de plus en plus pertinents et précis, permettent « d'acter » l'appareil sensoriel du visiteur, et ainsi de démultiplier ses modalités perceptives. Ainsi, la conscience réflexive du sujet et de ses relations habituelles avec l'environnement est altérée ; le sujet doit se redéfinir.

Nous pensons que les interfaces tangibles

réduisent les qualités de l'expérience interactive. Le visiteur, avec l'interface en main (ou autres systèmes portatifs, embarqués), centre son attention sur l'outil et son maniement. L'interface externalise la fonction sollicitée du sujet, en induisant une posture spécifique de l'utilisateur qui génère un rappel à l'ordre du corps en tant qu'opérateur. Une trop forte concentration intellectuelle liée à l'appropriation de « l'outil interface » peut, selon nous, réduire l'accueil des données sensorielles de l'œuvre, être un frein à la réceptivité.

Certaines interfaces reprennent des schèmes comportementaux habituels afin de réduire leur temps d'appropriation. Cependant, il semble que l'interfaçage tangible (comportementale ou non) maintienne le visiteur dans une position de spectateur. Même si ce dernier est actif et participe de l'actualisation de l'œuvre, l'interfaçage oblige le visiteur à s'extraire de l'environnement pour être attentif à sa manipulation. Cette situation interactive nous semble proche de l'œuvre spectaculaire (Cf. paragraphe sur le modèle éactif).

Les modalités interactives sont les liens entre les points d'interaction, les gestes, et les informations extéroceptives qui en résultent. On conviendra qu'il existe des dispositifs interactifs aux modes conversationnels de qualités variables. La première situation interactive serait de type action/réaction, dans laquelle le visiteur a un rôle « déclencheur ». Ce dernier actualise l'œuvre, mais se retrouve immédiatement en position d'observateur du contenu déclenché. Un mode dialogique s'installe ici, mais la boucle rétroactive est trop longue pour que l'action influe sur la réception. Pour que action et réaction se codéterminent, la boucle rétroactive doit être continue. Cela est rendu possible par des situations interactives de type action/création qui permettent une action simultanée à la perception. Dans ce dernier cas, le mode dialogique instauré permet de tendre vers ce que nous avons nommé le temps de l'interaction.

Vection est une installation sonore immersive et interactive conçue en 2011 par les artistes Olivier Lamarche et Nathanaëlle Raboisson et explorant les technologies développées au MotusLab². *Vection* a été créée

1. Edmont COUCHOT, *La Technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1998, p. 226.

2. Laboratoire de recherche de Motus, <http://www.motus.fr/Recherche.html> [consulté le 15 août

pour l'étude comportementale menée à la Cité des Sciences et de l'Industrie, à Paris, de novembre 2011 à janvier 2012.

Lorsque le dispositif *Vection* n'accueille pas de visiteur, une ambiance sonore bucolique est diffusée dans l'installation. Dès que le visiteur est détecté, cette ambiance disparaît, et laisse apparaître un nouvel environnement sonore, plus mécanique, suggérant à la personne qu'elle est désormais active sur l'environnement : chaque geste et chaque déplacement modifie le contenu et ses modalités de diffusion. Le visiteur de *Vection* évolue seul, dans une pièce d'une surface minimum de quatre mètres sur trois, entièrement occultée. La durée de sa visite lui est laissée libre. Il ne manipule aucune interface.

Vection est un environnement uniquement sonore, diffusé en octophonie et spatialisé, dont le contenu et son évolution dépendent des gestes et déplacements du visiteur. Un tel interfaçage permet de construire et de diffuser du symbole en donnant au geste la capacité de créer du sens. *Vection* construit une réalité particulière, c'est-à-dire un rapport sujet/monde déstabilisant, dans laquelle le visiteur doit se redéfinir afin de pouvoir agir intentionnellement en usant des nouvelles potentialités sensori-motrices proposées par les artistes.

L'action du visiteur permet de construire l'environnement œuvre en temps réel. Cette temporalité spécifique, liée à la simultanéité du geste et de l'écoute, conduite dans la forme processuelle de l'œuvre, lie l'environnement au sujet à travers son expérience. Le dispositif est invisible et sa manipulation intuitive. Le visiteur ne perçoit plus uniquement par un sens isolé, mais par le corps. C'est l'apprentissage du corps attentif à lui-même, à ses gestes, à ses déplacements et de son rapport à l'environnement, à la manière dont il va influencer et modifier ce dernier, à « ses sons », que donne à expérimenter et à vivre le dispositif. Ce dispositif crée un « sujet expansé », somme de « je immanent », devenant partie intégrante de l'environnement grâce à ce que nous nommerons *s e s a s s o c i a t i o n s* « gestosensorielles » (gestoauditives, gestovisuelles, etc.).

L'approche expérientielle de l'œuvre interactive, vers l'action corporelle créatrice

Après avoir dégagé les particularités de la situation interactive, l'absence d'interface tangible nous semble propice à une expérience singulière, que nous allons définir dans cette deuxième partie.

Le modèle éactif

Le paradigme éactif est, à notre avis, le modèle idéal permettant de mieux comprendre les processus cognitifs qui ont lieu dans le dispositif que nous étudions.

Le biologiste, neurologue et philosophe chilien Francisco Javier Varela, en collaboration avec Humberto Maturana, invente à la fin des années 90 le concept d'autopoïèse. Ce concept définit la propriété d'un organisme vivant à se définir lui-même, au fil des interactions avec son environnement. Cette capacité d'adaptation est rendue possible grâce à l'éaction. Cette notion définit le sujet comme étant le résultat sans cesse renouvelé du couple perception/action. Dans la théorie de l'autopoïèse, la notion de couplage structurel permet d'appréhender la relation sujet/monde et se définit par la structure sensori-motrice du sujet (son corps) dans son environnement. Le sujet y devient un système autonome et dynamique, qui se transforme face aux perturbations provoquées par sa confrontation avec l'environnement. Il voit ainsi son monde émerger du couplage structurel qu'il entretient avec son environnement. Sujet et environnement sont codéterminés.

Le modèle éactif peut être appliqué au processus de réception de toutes œuvres, interactives ou non. Le « faire émerger » caractérise la relation du sujet et de l'œuvre, le processus de réception en général. Cependant, il nous semble que la situation interactive sans interface embarquée est propice à un couplage structurel complexe, différent de celui liée à l'œuvre spectaculaire ou interactive avec interface. De ce couplage complexe émerge la particularité de l'expérience d'un dispositif comme *Vection* par exemple.

Nous résumons ci-dessous, schématiquement, pour trois catégories d'œuvre, les modèles éactifs et les différents couplages structurels s'y rapportant, puis nous expliciterons

plus bas la spécificité du couplage que nous étudions.

- L'œuvre spectaculaire

Les acteurs du modèle : le sujet, l'œuvre

Les acteurs du couplage : le sujet, l'œuvre

Emergence : expérience de l'œuvre

- Le dispositif interactif avec interface

Les acteurs du modèle : le sujet, l'interface, l'œuvre contenant

Les acteurs du couplage : Le sujet, l'œuvre contenant via l'interface

Emergence : œuvre contenu comme œuvre finale

- Le dispositif interactif sans interface

Les acteurs du modèle : le sujet, l'œuvre contenant, l'œuvre contenu

1. Les acteurs du premier couplage : le sujet, l'œuvre contenant

Emergence : œuvre contenu

2. Les acteurs du deuxième couplage : le sujet, l'œuvre contenu

Emergence : expérience de « l'action corporelle créatrice » comme œuvre finale

Selon la nature de l'œuvre, les acteurs du couplage différent. La spécificité de la situation interactive sans interface réside dans les différents niveaux de couplage et d'émergence qu'elle propose. Comme nous l'avons amorcé plus haut, la distinction qualitative faite sur l'interfaçage se poursuit ici. L'interface outil bloque selon nous l'accès au deuxième niveau de couplage qu'offre le dispositif sans interface. L'interface, enferme le visiteur dans une situation de manipulateur, en accaparant son système sensori-moteur. De fait, ce dernier ne peut être acteur du couplage sujet / œuvre contenu. Cependant, ce second couplage est d'après nous indispensable pour que le sujet ne reste pas dans une situation de spectateur et appréhende une relation dynamique avec l'œuvre contenu.

Dés lors, nous postulons que le couplage sujet/œuvre contenu, positionnant le sujet dans une situation sensori-motrice inédite, nécessite pour le visiteur une réévaluation interne et un apprentissage particulier.

Le couplage sensori-moteur offert par un dispositif sans interface tangible exigerait un nouveau savoir-faire ; de nouveaux schémas d'action, que le visiteur inexpérimenté ne connaît pas, ne maîtrise pas, ne possède pas et qu'il doit appréhender et apprendre à « contrôler ». Ce savoir-faire est le *geste interactif*. Le visiteur n'ayant jamais vécu cette situation, devrait apprendre à se mouvoir, non pas pour marcher ou pour saisir un objet, mais pour produire du son, de l'image, du sens. L'acquisition de ce geste interactif nécessiterait certaines réévaluations voir acquisitions de comportements moteurs et donc perceptifs. Ces processus d'appropriation nous ont orienté vers la notion de schème en tant que système d'organisation du mouvement et d'opérations. Grâce aux recherches du psychologue et biologiste Jean Piaget, nous avons trouvé dans le modèle constructiviste un moyen de comprendre le processus d'acquisition du geste interactif.

Selon J. Piaget, l'assimilation est l'incorporation d'éléments du milieu à l'organisme, et l'accommodation est la modification de l'organisme en fonction des modifications du milieu. Les mêmes processus d'assimilation et d'accommodation seraient à l'œuvre lors de l'expérience d'un dispositif interactif sans interface.

À la suite de structurations successives dues aux différents stades du développement, l'adulte arrive à un équilibre final. La proposition nouvelle de couplage représenterait pour lui une perturbation de cet équilibre atteint et ferait naître un nouveau niveau d'adaptation, celui des nouvelles structures d'intelligence liées aux nouvelles habilités. Lors de l'étude comportementale menée sur *Vection*, nous avons pu analyser des captations vidéo infrarouges de 166 visiteurs. Ces derniers, en grande partie, lorsqu'ils pénètrent dans l'installation, expérimentent le dispositif en agissant selon des schémas d'action simples, connus, qui ne demandent pas de grands efforts cognitifs : danse, mouvement de gymnastique, de nage, etc. Dans cette phase de contact, le visiteur cherche un point d'encrage dans l'installation. Lorsqu'il détecte un point d'interaction, c'est-à-dire un point de dialogue entre le sujet et l'œuvre contenu, il rentre dans une phase d'exploration durant laquelle il

s'approprier le couplage sensori-moteur. À ce stade, si le visiteur n'a jamais été confronté à une telle situation, il va devoir élaborer de nouveaux schèmes d'action. Dans ce cas il y a accommodation entre l'organisme et le milieu. S'il a déjà vécu une situation similaire il va pouvoir puiser dans des schèmes préexistants pour répondre à la situation. Dans ce cas l'apprentissage du nouveau couplage est facilité, il y a assimilation entre l'organisme et le milieu. En effet, nous avons constaté dans notre étude comportementale sur *Vection*, que les musiciens ont souvent plus de facilités à comprendre les modalités interactives que les non musiciens. Nous supposons que ce panel, de part sa pratique instrumentale, possède des schèmes sensori-moteurs favorisant l'apprentissage des modalités interactives de *Vection*, qui est un dispositif lié à l'exploration sonore. Le visiteur adapte un schème déjà existant pour répondre à la situation qui se présente à lui. Le visiteur peut également déjà posséder le schème sensori-moteur correspondant au couplage. En effet, nous avons constaté lors de notre étude, que lorsque un même visiteur renouvelle l'expérience, les comportements liés à la phase de contact sont absents. Le visiteur développe très rapidement un comportement où il approfondit la connaissance du couplage en s'appropriant ces schèmes d'action pour, dans une troisième phase pratique, en exploiter le potentiel expressif. Le dispositif mis en place par l'artiste peut se transformer en véritable instrument lorsque les schèmes d'action qu'il propose sont assimilés par le visiteur. Cet instrument, à travers un savoir-faire que nous nommerons geste interactif, permet au visiteur de s'exprimer de manière inédite.

Le sujet expansé

L'approche neurophysiologique que nous allons faire du geste interactif, complète celle psychologique exposée ci-dessus, car elles permettent, ensemble, d'étudier l'agent « sujet » du modèle éactif.

Un dispositif de substitution sensorielle complète ou remplace une ou plusieurs fonctions d'un organe sensoriel défaillant à l'aide d'un autre organe sensoriel valide. Nous pouvons prendre l'exemple du TVSS (*Tactile Vision Substitution System*) développé par Bach-y-Rita qui convertit une image optique, captée par une caméra vidéo,

en une stimulation électrique ou vibro-tactile sur une matrice de stimulateurs tactiles en contact avec une partie du corps comme le bas du dos, l'index, l'abdomen ou la langue. Une fois le fonctionnement du système acquis, les utilisateurs, actifs, semblent clairement dissocier la sensation tactile de la perception de l'objet ainsi traduit. Plus l'apprentissage avance, plus la sensation est immédiatement traduite en perception, l'utilisateur oubliant le système de traduction. La sensation est ainsi traitée en terme sémantique.

L'interfaçage à distance, considéré comme un système de substitution sensorielle, offre une potentialité d'action rare en permettant au sujet d'agir à distance sur son environnement. Il ne s'agirait donc pas, dans cet interfaçage, de pallier à un sens défaillant grâce à un autre, mais plutôt, de proposer à un sens une nouvelle potentialité effective sur l'environnement.

Le Professeur Alain Berthoz (Chaire de physiologie de la perception et de l'action au Collège de France) désigne, en sus des cinq sens ordinairement nommés, un sixième sens, réunissant l'ensemble des capteurs sensoriels et nous permettant d'analyser le mouvement et l'espace : le sens du mouvement ou kinesthésie. Il s'agirait donc, pour notre étude, de comparer l'interfaçage à distance avec un système de substitution sensorielle permettant au sens du mouvement d'acquérir une nouvelle potentialité, « expressive ». Et donc, plutôt que de pallier à un sens défaillant, de pallier à une défaillance dans l'utilisation de ce sens en dénonçant un déficit d'attention dans son utilisation. La qualité expressive du mouvement étant en effet peu prise en considération au quotidien (sauf cas des danseurs, instrumentistes, sportifs de haut niveau, etc.), l'interfaçage à distance proposerait une nouvelle configuration, permettant au sens du mouvement de s'exprimer via de nouvelles potentialités sémiotiques (son, lumière, image etc.). Nous développerons cette vision méliorative de l'interfaçage à distance en conclusion de cet article, grâce aux travaux du philosophe Richard Shusterman.

Alain Berthoz définit la notion de schéma corporel comme un mécanisme d'identification du corps propre par le sujet, une sorte de modèle interne des limites corporelles du « je ». Ce modèle interne en rapport avec l'environnement, peut être inné, ou bien acquis, « constitué par l'activité, le

jeu, l'expérience, l'apprentissage (...)»³. Face aux couplages sensori-moteurs inédits proposés par certains dispositifs d'interfaçage à distance, nous postulons que le visiteur en action doit réévaluer son schéma corporel.

Ce sont les études menées par Iriki Atsushi et Miki Taoka sur les aspects neurophysiologiques de l'utilisation d'outils et de l'influence de cette utilisation sur le schéma corporel et la représentation de l'espace qui nous permettent de poursuivre notre hypothèse.

Au niveau cérébral, ce sont les neurones bimodaux qui sont à la base de l'intégration sensorielle. Ces neurones présentent la particularité de répondre à des stimulations dans des modalités différentes. En ce qui concerne les neurones bimodaux répondant aux modalités visuo-tactiles, Iriki Atsushi et Miki Taoka travaillent, chez le singe, sur un neurone bimodal visuo-tactile dont le champ récepteur tactile correspond à la face palmaire de la main droite. Le champ visuel correspond à cette même main puis à l'environnement immédiat (que le singe regarde sa main ou non), ce qui montre que le singe aurait une représentation de son espace péri-personnel (à portée de main), liée à tout ou partie de son corps, et non à une image rétinotopique. Après avoir entraîné des singes à utiliser un râteau pour récupérer de la nourriture, on observe, et ce rapidement (5min), que le champ récepteur visuel des mêmes neurones bimodaux s'est élargi, de l'environnement immédiat, à un environnement plus large englobant toute la zone accessible avec le râteau. L'étude précise que l'extension du champ récepteur visuel est provisoire (3 min.), et qu'elle n'est constatée que lorsque l'outil est utilisé de façon fonctionnelle.

L'étude faite par Aglioti S.⁴, chez des humains souffrant de lésions de l'espace pariétal droit (Le lobe pariétal est le site d'intégration des données sensorielles ; une lésion du lobe pariétal droit entraînant la plupart du temps un syndrome neuropsychologique d'héminégligence gauche), a démontré l'intégration d'un objet dans le schéma corporel humain, lorsque cet objet est habituellement lié au membre gauche (la personne ne reconnaît plus l'objet lié à l'hémisphère gauche

de son corps).

Les premières études des conséquences de l'utilisation d'outils sur le schéma corporel ont été faites par Frassinetti Francesca et Anna Berti⁵ chez des patients également atteints d'héminégligence. En voici les conclusions :

- L'outil est intégré dans le schéma corporel, cette intégration redéfinissant les frontières entre espace péri-personnel et extra-personnel (hors de portée).

- Dans l'espace péri-personnel, l'héminégligence est persistante que cela soit avec l'utilisation d'un outil physique (bâton) ou virtuel (pointeur laser ; NB : le pointeur laser ne prolonge pas physiquement le bras).

- Dans l'espace extra-personnel, l'héminégligence persiste uniquement avec l'utilisation d'un outil physique. Le pointeur laser (par exemple) ne suffit pas à étendre le schéma corporel.

Des études complémentaires menées par l'équipe d'Ackroyd et al.⁶ ont démontré que ce n'était pas la caractéristique physique de l'outil qui lui permettait d'être intégré au schéma corporel mais son aspect « fonctionnel ». Il faut que l'outil est une action effective sur l'environnement pour que le schéma corporel soit étendu.

Selon les conditions de notre hypothèse, la réévaluation du schéma corporel serait efficiente si le sujet agit et modifie de manière intentionnelle son environnement, dans son espace péri-personnel ou extra-personnel, et ce même en l'absence d'outil physique. Situation que nous comparons avec celle de l'expérience d'un environnement interactif sans interface embarquée. L'action effective sur l'environnement permet de boucler la boucle sensori-motrice en attestant d'un lien réel entre le sujet et l'environnement, bien que l'outil soit virtuel.

Là où la sensation est traitée en terme sémantique dans les TVSS par exemple, nous espérons que cela pourrait être l'action, plus précisément le « sens du mouvement », qui pourrait être assimilé à son expressivité, c'est-à-dire au contenu sémantique de l'environnement sonore ou visuel qu'il génère.

3. Alain BERTHOZ, Jean-Luc PETIT, *Phénoménologie et physiologie de l'action*, Paris, Odile Jacob, 2006, p. 186.

4. S.AGLIOTI, N. SMANIA, M. MANFREDI, G. BERLUCCHI, (1996). *Disownership of left hand and objects related to it in a patient with right brain damage*. *Neuroreport*, 8(1), p. 293-296.

5. Anna BERTI, Francesca FRASSINETTI, « *When far becomes near: remapping of space by tool use.* », *Journal of Cognitive Neuroscience*, 2000, 12(3), p. 415-420.

6. K. ACKROYD, M.J. RIDDOCH, G.W. HUMPHREYS, S. NIGHTINGALE, et S. TOWNSEND. (2002). *Widening the sphere of influence: using a tool to extend extrapersonal visual space in a patient with severe neglect*. *Neurocase*, 8, 1-12.

Nous concluons, dans l'étude de l'œuvre interactive, que l'interface tangible externalise la fonction sollicitée du sujet. Nous souhaitons désormais affirmer que le corps du visiteur que nous étudions, plus qu'interface (ou sujet interfacé), plus qu'un simple outil de modulation de l'environnement en temps réel, serait, grâce à l'interfaçage à distance, expansé à sa fonction expressive.

Conclusion

Nous avons démontré que l'interfaçage à distance, propose au visiteur une situation inhabituelle qui implique de nouveaux rapports à l'œuvre d'art et qui sollicite de nouvelles postures d'appropriation, de nouveaux comportements. L'expérience esthétique devient une expérience transformatrice.

La soma-esthétique, dont le principal représentant est le philosophe Richard Shusterman,

[...] s'occupe de l'étude critique et de la culture améliorative de notre expérience et de notre usage du corps vivant en tant que site d'appréciation sensorielle et de façonnement créateur de soi.⁷

La situation interactive que nous étudions permettrait de développer une conscience corporelle réflexive, grâce à la mise en place d'un savoir-faire que nous avons qualifié de geste interactif. Ce geste interactif offre au visiteur la possibilité d'expérimenter l'« action corporelle créatrice », qui favorise la conscience d'un corps et de son rôle comme site de l'expérience. En prenant conscience de son soi relationnel et transactionnel, d'un soi non autonome, le visiteur se considère comme élément constitutif de son environnement. Le sujet est actif et son existence réévaluée.

Nous ne revenons pas sur le rôle essentiel du visiteur dans l'actualisation de l'œuvre, mais sur l'expérience de cette actualisation. Dans *Vection* (par exemple), l'action conditionne non seulement le couplage, mais également une composante du couplage, l'œuvre contenu. Il ne s'agit plus d'une action dans un espace temps, mais d'une action qui *est* espace temps. L'expérience interactive est une

connaissance immédiate, immanente au couplage. La sensation d'« extension » corporelle, expliquée plus haut à travers l'évidente flexibilité du schéma corporel induit par des situations sensori-motrices particulières, s'exprime également dans le cadre spécifique des espace/temps interactifs proposés par ces installations. De plus, il est évident que cette expérience ne peut exister que s'il y a intégration complète des modalités interactives par le visiteur qui doit en user de manière naturelle, aisée, intuitive et volontaire. L'expérience interactive fait partie de la troisième phase décrite dans l'approche psychologique. Lorsque la pratique du dispositif n'est plus contact, n'est plus exploration, mais expression : ce que nous nommons dans cet article l'« action corporelle créatrice ».

Nathanaëlle RABOISSON

7. Richard SHUSTERMAN, *Conscience du corps, Pour une soma-esthétique*, Paris, Collection tiré à part, Editions de l'éclat, 2007, p.11.