

Université Paris VIII – Vincennes - Saint-Denis

Titre de la thèse

Esthétique d'un art expérientiel : l'installation immersive et interactive

RÉSUMÉ LONG

Candidat : Nathanaëlle Raboisson

Directeur de recherche : Marie-Hélène Tramus

Discipline : Esthétique, Sciences et Technologies des Arts

Date de soutenance : 9 juillet 2014

Cette thèse est dédiée à l'étude du processus de réception de l'installation en tant qu'œuvre d'art expérientiel. Comment se construit l'expérience de cette catégorie d'œuvre ; quelles sont ses modalités et ses propriétés ?

Nous pouvons parler d'art expérientiel dès que l'intention première de l'artiste est d'agir sur le corps d'un individu à travers son œuvre. Ces œuvres exigent, pour être vécues, une implication du sujet et de son corps.

Tout au long de cette thèse, notre recherche sur les installations interactives et immersives, nommées Environnements Artistiques, s'est articulée autour d'une question principale : existe-il une expérience esthétique propre à cette catégorie d'œuvre ?

Afin de comprendre et qualifier cette expérience, nos hypothèses furent les suivantes :

- L'expérience esthétique de l'Environnement Artistique relevant de l'art expérientiel est d'un genre différent que l'expérience esthétique relevant de l'art spectaculaire. Cette expérience est différente car c'est une expérience en action.
- L'implication corporelle réclamée par l'œuvre oriente la nature de l'expérience. La nature de l'expérience dépend de son cadre spatio-temporel *et* du rapport entre le sujet et ce cadre (ce que nous avons nommé couplage).
- La nature de l'interfaçage oriente l'attention de son utilisateur, et donc participe de la construction de l'expérience. Dans un Environnement Artistique, l'interfaçage sujet/œuvre sans support matériel est propice à la construction d'un sujet expansé.

Dans la première partie de cette thèse, après avoir développé les hypothèses ci-dessus, nous établissons un bref état de l'art illustré afin de définir le champ d'étude de notre recherche et de constater les degrés d'implications corporelles que peuvent réclamer les œuvres d'arts conceptuel et expérientiel.

Dans la deuxième partie, nous étudions le dispositif technique pour en dégager les spécificités liées à la situation ; spécificités spatio-temporelles, praxiques, formelles et structurelles. Nous définissons ainsi les installations immersives et interactives comme étant des Environnements Artistiques aux propriétés proches de celles de l'environnement quotidien.

L'interfaçage sujet/œuvre sans interface tangible propose une expérience singulière car il permet à l'action de se libérer de l'outil au profit d'une attention ouverte et orientée sur l'environnement, *via* le corps/interface. Un tel interfaçage peut devenir une proposition expressive, et offrir aux gestes du visiteur une valeur sémiotique. L'interfaçage devient

essentiel dans la construction d'une expérience esthétique. Nous qualifions cette expérience « d'action corporelle créative ». De cette expérience émerge une temporalité propre au sujet, au « je immanent » et à l'œuvre, temporalité que nous nommons « temps de l'interaction ». Ainsi, la compréhension de l'interfaçage devient compréhension du rapport corps/environnement ; et son appropriation devient appropriation du corps.

La troisième partie de la thèse s'oriente vers l'analyse de l'expérience du visiteur afin de comprendre comment les spécificités du dispositif influent sur ses habitudes psychomotrices et sensorimotrices et ainsi lui offrent de nouvelles potentialités.

Afin de définir un paradigme cognitif pour l'expérience que nous étudions nous envisageons différents modèles et nous tournons vers la théorie éactive. La théorie éactive permet non seulement de mieux comprendre le fonctionnement de l'œuvre interactive mais également de dégager et modéliser la spécificité cognitive de la situation étudiée.

Une approche psychologique en projetant différentes théories de l'apprentissage sur la situation étudiée nous permet de découper en quatre phases le processus d'appropriation de l'Environnement Artistique sans support matériel : phase d'adaptation, phase de contact, phase d'exploration, phase de pratique ; et de définir pour ces phases les objets d'apprentissage correspondant. La phase de pratique correspond à l'acquisition du savoir-faire interactif, schème d'utilisation propre à l'expérience. Ce savoir-faire est le geste interactif en tant que geste créatif. C'est un geste usant intentionnellement des potentialités expressives offertes par le couplage.

Une autre approche, neurophysiologique, démontre que de ce savoir-faire, de sa pratique, découlent de possibles modifications sensori-motrices qui proposent une nouvelle habileté au sens du mouvement : une habileté expressive. Cette nouvelle habileté réclame des adaptations sensori-motrices et perceptives qui transforment le schéma corporel du sujet. La continuité gestosensorielle, caractéristique du « sujet expansé », peut provoquer une modification des limites du schéma corporel qui s'étendrait jusqu'aux limites de l'environnement œuvre, sur lequel le sujet peut agir. Ainsi, le savoir-faire interactif devient peu à peu état d'être, propre à la situation.

Une approche phénoménologique nous permet de continuer à qualifier cet état d'être en décrivant les procédés perceptifs mis en œuvre lors de l'appropriation de l'environnement œuvre. Cette approche, en s'appuyant sur le concept de phénoménologie, envisage l'expérience d'un Environnement Artistique comme une expérience perceptive qui permet au sujet, grâce à la traduction de son action en œuvre, de se percevoir percevant.

Enfin, une approche somatique envisage cet état d'être comme étant le fondement d'une esthétique particulière, une esthétique améliorative, qui permet au sujet d'avoir une meilleure conscience de soi, et de réévaluer ainsi son rapport quotidien au monde.

Une dernière partie, pratique, relate le travail de recherche et développement autour de la conception d'une interface de capture de mouvements à distance effectuée dans l'entreprise CIFRE.

Cette dernière partie expose également les œuvres créées durant le doctorat, ainsi que les résultats d'une étude comportementale.

L'étude comportementale faite sur 164 passages nous permet de valider l'existence de différentes phases d'appropriation du dispositif et de leur attribuer des caractéristiques comportementales.

Cette thèse souhaite dresser les prémices d'une esthétique nouvelle en exposant le processus d'appropriation de l'installation immersive et interactive et en démontrant que, dans certains cas, elle peut proposer une expérience singulière, qui devient expérience de soi, d'un nouvel état d'agir et d'être esthétique.

Le processus de recherche/création nous a paru propice à l'étude de l'expérience. Ce processus s'est avéré être une véritable méthode de travail. Dans l'optique d'une recherche en art il nous a semblé naturel d'articuler cette thèse autour d'approches théoriques et pratiques complémentaires.

Cette thèse a été effectuée en Convention Industrielle de Formation par la REcherche (CIFRE) entre la doctorante, l'université Paris 8 et Motus.