

Anaïs BERNARD, *Immersivité de l'art. Interactions, insertions, hybridations*

Paris, Éd. L'Harmattan, coll. Mouvement des savoirs, 2015, 270 pages

Hélène Crombet



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/10143>

DOI : [10.4000/questionsdecommunication.10143](https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.10143)

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 31 décembre 2015

Pagination : 280-282

ISBN : 9782814302716

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Hélène Crombet, « Anaïs BERNARD, *Immersivité de l'art. Interactions, insertions, hybridations* », *Questions de communication* [En ligne], 28 | 2015, mis en ligne le 31 décembre 2015, consulté le 25 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/10143> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.10143>

Tous droits réservés

Le troisième et dernier temps de l'ouvrage (pp. 169-209) s'intéresse à la question de la collusion entre les registres commerciaux et culturels. Cette interpénétration est d'abord envisagée dans le domaine de l'architecture par Marie-Madeleine Ozdoba (pp. 171-186) consacrant sa contribution à la construction du General Motors Technical Center (1956), entendu comme la mise en scène d'une marque, General Motors, et d'un imaginaire de réalisation, au présent, de temps futurs. Mathilde Gauthier (pp. 187-196) explore ensuite les rapports entre marque et art dans une étude portant sur la réception et les enjeux liés à l'introduction de marques au sein de musées en s'attachant au cas spécifique de l'exposition Walt Disney aux Galeries nationales du Grand Palais (Paris). La dernière contribution (pp. 197-209), proposée par Myriam Bahuaud, envisage le phénomène mondialisé du *licensing* mais également celui du *transmedia storytelling* – consistant à multiplier, pour un contenu particulier, les plateformes de diffusion, allant du film au jeu vidéo – comme exemple de « l'imbrication de deux univers, celui des productions médiatiques et celui de la communication publicitaire » (p. 198).

Le volume remplit-il la promesse, qu'annonce sa quatrième de couverture, d'une « alternative aux études menées jusqu'alors » ? En termes de perspectives ouvertes et de références bibliographiques proposées, sans doute. Un peu moins en termes de densité pour un volume où nombre de contributions en recourent plusieurs autres, procurant ici et là, malgré la concision de ces contributions, une impression de redondance. L'ouvrage aurait gagné à être édité avec un plus grand souci de sélection et de hiérarchisation du propos. Toutefois, comme tel, il s'offre comme une voie d'accès intéressante à l'univers des marques et à une approche de celles-ci qui ne se laisse pas absorber par le discours des seuls publicitaires.

Caroline Duchesne

Lemme, université de Liège, BE-4000
caroline.duchesne@ulg.ac.be

Anaïs BERNARD, *Immersivité de l'art. Interactions, insertions, hybridations*

Paris, Éd. L'Harmattan, coll. Mouvement des savoirs, 2015, 270 pages

L'ouvrage collectif dirigé par Anaïs Bernard est constitué d'une pluralité de contributions de chercheurs et d'artistes qui se proposent d'interroger la contemporanéité à l'aune de la notion d'« immersion ». Comme autant de plongées immersives au cœur d'installations artistiques, ces points de vue particulièrement stimulants examinent les relations qu'entretient le sujet avec des dispositifs à l'ère des technologies du numérique.

S'inscrivant dans une démarche marquée par son interdisciplinarité, l'ouvrage s'élabore à la lumière d'une véritable « émergiologie », entendue comme une « science réflexive née de l'émergence des sensibles provenant de notre corps vivant dans la conscience du corps vécu » (pp. 7-12). L'« émergiologie » ainsi introduite par Bernard Andrieu s'organise suivant une « écologie du corps » articulée autour d'une forme de dichotomie somesthésique entre le « senti », lié au subconscient, et le « senti », rattaché à la conscience. À l'insu du sujet, le « corps vivant » traite des informations qui, parvenues à retardement à la surface de la conscience du « corps vécu », activent en lui des sensations absolument nouvelles. À la faveur d'un processus de *feedback*, le « corps vécu » rétroagit sur le « corps vivant » par une modification de son image et de ses schèmes.

Suivant cette méthode, les articles réunis par Anaïs Bernard s'articulent autour de quatre parties : les « Dispositifs artistiques : interactions et hybridations » (pp. 13-74) ; les « Jeux vidéo & environnements persistants » (pp. 75-110) ; les « Émersions sensorielles » (pp. 111-171), et les « Milieux écologiques » (pp. 173-241). Une redéfinition paradigmatique du lien entre corps et monde se fait jour, à partir de trois catégories qui se convoquent dans un mode d'interrelation combinatoire : l'« interaction » induit de nouveaux modes d'être à l'espace, faisant voler en éclats la frontière entre réel et virtuel ; l'« insertion » problématise l'enveloppement du corps par la « virtualisation de l'espace », ou des processus de « virtualisation du corps » lui-même dématérialisés dans un environnement réel. Enfin, l'« hybridation » relève d'un phénomène contemporain qui fait vaciller la limite entre une conception naturelle et une vision culturelle du corps (p. 18).

Émerge la problématique fondamentale d'une redéfinition de l'espace-temps soumis à un phénomène d'éclatement, à travers des dispositifs marqués par leur aspect éminemment délinéarisé. Dans cette perspective, Marc Veyrat (pp. 23-37) relate la naissance de l'œuvre hypermedia *U-rss* (2015), tel un « *portrait social* » agglomérant, sur Google Earth, toutes les connexions – mots, son, images – numériques liées au musée Gassendi de Digne-les-Bains. Cette agrégation informationnelle fait naître un nouvel espace et même un nouvel « e-space » pourvu d'une multitude de strates temporelles, permettant une traversée exploratoire de son histoire numérique. Lucile Haute (pp. 119-133) présente notamment le « *dispositif festif interactif Discontrol Party* » (2011), qui met en relation des avatars évoluant sur la plateforme numérique

Second Life et un public filmé dans une salle de concert. Créant un phénomène de dédoublement des points de vue, ce dispositif suscite une « explosion de la spatialité » à travers une forme de « porosité entre les deux espaces » (pp. 127-128). Autour de deux productions cinématographiques, *Gravity* d'Alfonso Cuarón (2014) et *Leviathan*, de Lucien Castaing-Taylor et Véréna Paravel (2013), Frédéric Lebas (pp. 161-171) procède à la distinction d'une zone « libre et vide » dans laquelle le sujet est susceptible de s'immerger à la faveur d'une « interface écranique » (p. 164) ; et ces dispositifs filmiques de « s'adresser au rivage des sensorialités, en prenant appui sur des ressorts écologiques dans la synesthésie des sens » (p. 170).

La superposition d'une sphère virtuelle sur la sphère réelle ainsi redoublée est susceptible de favoriser une suspension de la limite entre réalité et virtualité. Ghislaine Chabert, Jacques Ibanez-Bueno et Lilyana Petrova (pp. 135-148) proposent une réflexion autour d'un « parkour » numérique dans l'espace urbain, réinventé à l'aide d'applications géolocalisées telles *Ingress*. Performance multimédia réunissant des artistes de multiples horizons, *Samples* invite les individus à appréhender leur environnement urbain – Cluj-Napoca (2008), Istanbul (2010), Sofia (2012) – sous un éclairage inédit, qui tend à interroger les impacts de la globalisation culturelle sur l'identité des sociétés européennes (pp. 151-152). Ainsi une dimension éminemment politique caractérise-t-elle certains dispositifs exposés, qui engagent une rédéfinition des enjeux sociodiscursifs contemporains : l'artiste Eduardo Kac (pp. 203-220) relate le développement du « mouvement d'art porno » apparu dans les années 1980-1982 à Rio de Janeiro, qui a influencé le « *Postporn* » d'aujourd'hui. Avant-gardiste, le « *Movimento de Arte Pornó* » avait pour objectif de proposer une « œuvre sexuellement explicite qui offre une critique du sexe normatif et des représentations de genres, et produise un domaine culturel politisé, pour le texte et l'imagerie alternatifs, ludiques et subversifs » (p. 212).

La condition générationnelle ne saurait être laissée de côté : Françoise Lejeune (pp. 175-188) livre les résultats d'une analyse empirique de l'expérience de son œuvre *Non-lieux marseillais* (2012), comprenant une « scénographie et des projections vidéo interactives composées de séquences très courtes d'environ 10 secondes » (p. 176). À partir des données recueillies, Françoise Lejeune pointe la prééminence de la dimension générationnelle en vue de saisir les enjeux liés à l'immersion : elle souligne l'importance de l'appartenance à une classe d'âge au regard de son implication dans l'œuvre.

À la faveur de ces dispositifs qui convoquent le sujet dans sa multisensorialité, le corps est susceptible de se réinventer à la faveur de nouvelles modalités d'expériences. Ainsi l'artiste Sterlarc (pp. 113-117) expose-t-il les enjeux liés à la prothèse en forme d'oreille qu'il s'est implantée dans le bras, en promouvant sa vision d'une « post-humanité » où « [l]e corps devient un hôte pour une œuvre d'art » (« *The body becomes a host for a work of art* », p. 117). Présentant la chorégraphie filmée *Waterproof* (vidéo de Jean-Louis Tacron, chorégraphie de Daniel Larrieu, 1986) qui montre des danseurs évoluant dans une piscine, l'artiste Seyral (pp. 229-241) met en exergue la corrélation entre surf et danse, interrogeant tous deux la « condition même de notre existence » : « En surf comme en danse, la vibration générée par le pliage même, tout comme le champ de résonance et de connexion induit par l'expérience immersive, invitent à imaginer une pensée de la relation qui réévalue la puissance d'affecter et d'être affecté qui passe par un "lâcher-prise" et une entente avec le mouvement » (p. 236). Petrucia da Nóbrega (pp. 39-47) relate la création du spectacle brésilien *A Palavra é Gesto* (*La parole est geste*) par le collectif théâtral Estandarte en 2006, requérant la contribution des acteurs – souvenirs, images, sentiments – autour du terme *valse*. Décuplant les possibilités du corps, cette performance avait pour but de produire une nouvelle poétique somesthésique créant un « nouveau langage expressif ». Cette expérience corporelle peut aussi être littéralement nostalgique : Aella Fatia-Djemani (pp. 221-228) expose son installation artistique « Tombeau vivant » (2010), « caisson d'immersion » favorisant une forme d'expérience originelle, telle une « Antre » obscure résonant de sons mystérieux (pp. 224-226). Le « NøøNaute » Yann Minh (pp. 89-110), « explorateur au long cours des sphères informationnelles », propose quant à lui une plongée immersive à travers les « espaces métaphysiques et irrationnels de la Nøøosphère ». Créateur du Nøømuséum (2003) pourvu de plusieurs types de cyberspaces en trois dimensions mêlant créations graphique, numérique et littéraire, l'artiste souligne le caractère actif d'une posture marquée par la mise en relation des « interactions cognitives et sensorielles entre le corps physique et l'immatérialité du cyberspace » (p. 96).

En outre, le sujet est susceptible de faire l'expérience d'une immersion qui engage radicalement sa propre matérialité. Étienne Perény (pp. 77-88) propose une réflexion sur une modalité d'immersion « avatairale » induisant une forme d'« externalisation », grâce à un « double intime » qui implique des répercussions

cognitives du sujet amené à se voir évoluer dans un monde virtuel entrelacé de « technologies info-communicationnelles vidéoludiques ». Lucile Haute (pp. 122-124) relate sa collaboration avec le photographe Laurent Hini et le sculpteur Jean-Claude Reti, en vue de la réalisation du fameux cycle « Le toucher de l'avatar » (2010-2013) interrogeant le rapport entre le sujet et son double numérique. Ainsi corps et environnement peuvent-ils fusionner, dans un phénomène de dissolution de leurs frontières : Roland Huesca (pp. 49-59) présente des dispositifs mêlant art de la chorégraphie et utilisation de nouveaux supports médiatiques, qui « donnent [...] corps à une forme de pensée où intériorité et extériorité, loin de s'opposer, jouent de concert » (p. 59).

Les *arts immersifs* renvoient à des processus poétiques qui font pleinement participer artistes et spectateurs comme « spect-acteurs » en vue d'une production commune de l'œuvre, tout en convoquant le sujet dans son individualité la plus forte. Soulignant les déceptions du public au regard de l'émergence prometteuse des technologies du numérique dans les années 80-90, Marion Zilio et Florian Gaité (pp. 189-201) prônent une forme de « réappropriation comme nouveau mode d'apparaître – du monde, du corps et de l'œuvre – et force de singularisation » (p. 199). Notons que certains dispositifs favorisent une annihilation de la distance entre œuvre et spectateur, quand d'autres, au contraire, la soulignent : ainsi Ariane Bourget et Rosalie Leblanc Houle (pp. 61-74) présentent-elles deux exemples de « performances » portées par des collectifs flamands depuis plus de dix ans, qui suscitent l'implication forte du spectateur devenant un « *performé* » (p. 64), *Crew* et *Ontroerend Goed*. Tandis que la première se fonde sur un principe de participation active du sujet invité à « éprouver la fascination des images avec son propre corps », la seconde se caractérise par une impossibilité d'action de sa part : la « participation est pesante pour les spectateurs qui intègrent les lignes narratives dans le sens où plusieurs préfèrent le confort de l'anonymat à une participation forcée parfois dépourvue de complicité » (p. 73).

Mobilisant des technologies du numérique, les dispositifs exposés cultivent un corps nouveau conçu comme un agrégat multisensoriel complexe qui, invité à reconfigurer ses modes de perception, se transforme dans une démarche autoréflexive et produit en retour un effet sur son environnement. L'accent est mis sur la nécessité, pour le récepteur, d'accepter le risque du lâcher-prise, à travers une attitude de disponibilité susceptible de laisser vacante une place telle une ouverture perméable à

l'extériorité, qui peut être vertigineuse. Cette porosité constitue la condition d'un éveil de potentialités insoupçonnées, engageant pleinement le sujet dans sa dimension synesthésique. Cet ouvrage soulève l'émergence de multiples expériences à vivre comme autant de corps-à-corps qui sont autant d'élan vers la subjectivation de l'individu. Ainsi se font-ils les échos de la société contemporaine, en donnant au sujet la possibilité d'accomplir un voyage intérieur, dans la (dé) réalisation d'une traversée exploratoire de soi-même qui interroge le corps dans son devenir esthétique.

Hélène Crombet

*Mica, université Bordeaux Montaigne, F-33607
helene.crombet@u-bordeaux-montaigne.fr*

Celeste Boccuzzi, Giovanni Dotoli, *Quelle science du dictionnaire, demain ?*

Paris, Hermann, coll. Vertige de la langue, 2015, 92 pages

Ce petit livre est le fruit de la collaboration du directeur de la collection « Vertige de la langue » et d'un collègue de la même université Aldo Moro de Bari, en Italie. Son titre définit clairement son objectif sous la forme d'une interrogation questionnant l'avenir des dictionnaires, de leur confection et de leur consultation dans un univers qui consacre, apparemment, le triomphe des nouvelles technologies et de l'informatique. Cet objectif constitue-t-il un objet bien traité ? Là est la question, compte tenu de l'abondante littérature qui, depuis près d'un demi siècle, s'est emparé du dictionnaire comme objet d'étude. L'idée initiale – qu'a formulée naguère Alain Rey (*Dictionnaire amoureux des dictionnaires*, Paris, Plon, 2011, p. 311) – de considérer le dictionnaire comme un objet culturel mal identifié (ОСМ) est excellente. Et, à cet égard, l'ouvrage regorge de références innombrables aux travaux ayant marqué l'évolution de la discipline lexicographique depuis un demi-siècle. Mais, dans le florilège de citations littéraires (pp.7-9) alléguées par Giovanni Dotoli, on s'étonne de ne pas trouver une référence à Raymond Queneau, encyclopédiste avéré (pour la collection « La Pléiade ») qui rappelle : « Une niche de sons devenus inutiles / Abrite des rongeurs l'ordre académicien / Rustiques on les dit mais les mots sont fragiles / Et leur mort bien souvent de trop s'essouffler vient / Alors on les dispose en de grands cimetières / Que les esprits fripons nomment des dictionnaires / Et les penseurs chagrins des alphadécédets » (« La Chair chaude des mots », p. 67, in : *Le Chien à la mandoline*, Verviers, Éd. Les Temps Mêlés, 1958). Car cette réflexion, qui engage le passé et l'avenir des dictionnaires, se formule à l'heure même où le soupçon, le doute, le malaise se