

## CORPS À CORPS ŒUVRE-PUBLIC

APPROCHE ESTHÉSIQUE D'UNE INSTALLATION

Pour Alva Noë, « il devrait être clair que le processus d'exploration de l'œuvre d'art (et donc de l'environnement dans lequel elle est située) est en même temps un processus d'exploration de notre expérience du monde<sup>1</sup> ». Dans son article intitulé "Experience and Experiment in Art" paru en 2001, Alva Noë se fonde sur la théorie de l'énaction pour décrire un art expérientiel qui substitue à notre environnement naturel un environnement artistique. L'énaction, concept inventé par Francisco Varela pour désigner une vision subjective du monde, non linéaire, sensorielle et motrice<sup>2</sup>, nous permet d'être poreux à notre environnement et de nous y adapter<sup>3</sup>. Le philosophe américain s'appuie sur les œuvres de Serra pour remarquer que « la perte d'équilibre, par exemple, nous introduit dans les composants strictement non-visuels (c'est-à-dire vestibulaire et kinesthésique) de notre expérience "visuelle"<sup>4</sup> ». En effet, l'art expérientiel met en mouvement le visiteur, ce dernier devant se déplacer pour percevoir l'ensemble de l'œuvre qui ne peut être vu en un seul coup d'œil. Notre vision implique une trentaine d'aires cérébrales. Voir une personne, par exemple, implique de reconnaître les traits de son visage, sa voix ou encore son allure générale mais aussi d'évaluer la distance à laquelle elle se trouve. Tous les neurones impliqués dans l'acte de voir sont dirigés vers la rétine ou les aires visuelles. Se déplacer

dans une œuvre, comme dans une sculpture-type de Richard Serra, stimule des aires cérébrales supplémentaires et les neurones qui déchargent ne sont plus nécessairement dirigés vers les aires visuelles mais également vers les zones somato-motrice et somatosensorielle du cerveau. J'étends l'idée d'Alva Noë en ajoutant qu'il existe une mémoire du mouvement, décrite par Alain Berthoz, qui imprègne durablement notre corps et vient enrichir notre souvenir de l'œuvre. Ces procédures ne sont pas valables lorsque le visiteur se tient immobile devant l'œuvre. Se contenter de décrire l'œuvre sans en faire l'expérience nous ferait passer à côté de l'une des dimensions fondamentales de ce travail artistique, tout comme *La Joconde* au sujet de laquelle Benkeley écrivait que, pour la connaître, il fallait « aller la voir<sup>5</sup> ». Nous pouvons faire remonter l'art expérientiel, c'est-à-dire un art dans lequel le visiteur se déplace, à la Préhistoire. La grotte de Lascaux, l'abbaye de Saint-Sever, le plafond de la chapelle Sixtine s'observent tête relevée et en déambulant. Si on excepte l'architecture des cathédrales gothiques, le règne de la peinture et de la sculpture ont mis entre parenthèses cet art environnemental jusqu'au début du XX<sup>e</sup> siècle. Les artistes du siècle précédent, à l'instar d'El Lissitzky, ont repris la main sur le corps des visiteurs, devenu un médium comme en témoignent les entretiens accordés à Claude Lévêque<sup>6</sup>, Tatiana Trouvé<sup>7</sup>, Ernesto Neto<sup>8</sup>. La nouveauté se trouve donc davantage dans l'intention de l'artiste d'agir sur le corps du visiteur que dans l'art lui-même. Ce champ artistique nécessite une recherche adaptée

1. « It should be clear that the process of exploring the art work (and thus the environment in which it is situated), is at once a process of exploring one's experience of the world. » ALVA NOË, « Experience and experiment in art », in *Journal of Consciousness Studies*, vol. 7, N° 8-9, 2001, p. 132.

2. Cf. FRANCISCO J. VARELA, EVAN THOMPSON, ELEANOR ROSCH *et al*, *L'Inscription corporelle de l'esprit*, Paris, Seuil, 1999.

3. Cf. ALVA NOË, *Out of Our Heads: Why You Are Not Your Brain, and Other Lessons from the Biology of Consciousness*, Hill & Wang, 2010.

4. "The loss of balance, for example, introduces us to what are strictly non-visual (e.g. vestibular, kinesthetic) components of our 'visual' experience." ALVA NOË, "Experience and experiment in art", *op. cit.*, p. 131.

5. <http://www.scribd.com/doc/62997019/Timothy-Binkley-Piece#download>. BINKLEY T., N°79, (1977) 1989.

« "Pièce" contre l'esthétique », dans *Poétique*, p. 36.

6. ERIC TRONCY, *Claude Lévêque*, Paris, Hazan, 2001.

7. TATIANA TROUVE. et RICHARD SHUSTERMAN, « corps sans figure », in *Tatiana Trouvé*, Cologne, verlag der buchhandlung, 2008.

8. ERNESTO NETO, *Ernesto Neto Leviathan Toth*, Paris, Éditions du Regard, 2006.

qui s'attacherait à l'inscription corporelle de l'œuvre et où le concept d'énaction deviendrait central.

Le visiteur qui entre dans une scénographie plasticienne peut choisir d'effectuer sa visite assis, debout immobile ou encore en marchant. Assis dans l'œuvre, le visiteur privilégie son confort. La position assise permet de libérer son attention et favorise l'ouverture du sentir organique à l'environnement artistique. S'asseoir ne signifie pas être passif car l'effet-miroir génère un amorçage de l'action<sup>1</sup>. La vue du geste réalisé par autrui comme celle d'une forme à attraper (effet canonique<sup>2</sup>) rendent « actifs ». La position assise, toutefois, ne permet pas d'embrasser du regard les scénographies qui, pour être vues doivent être explorées. Le processus d'exploration de l'œuvre devient un processus d'exploration du lieu. Les observations en milieu écologique montrent que cette position n'est d'ailleurs pas adoptée par le visiteur à moins qu'il n'y soit incité par la présence de sièges vides. Le visiteur d'une scénographie choisit unanimement la position debout, restant parfois immobile dans l'œuvre. Nous qualifierons d'observateurs, pour reprendre la typologie du Musée des Confluences<sup>3</sup>, ces visiteurs qui ne se déplacent pas dans l'œuvre. Nos observations menées durant trois jours au festival d'art contemporain *Les Rencontres des Arts* en 2012, complétées par une enquête, montrent que l'immobilité ne nuit pas à l'attention portée à l'œuvre. Quel serait alors le gain en termes d'esthétique, si ces derniers se

mettaient à fureter, à explorer l'œuvre de part en part avec leur corps ? Le visiteur-observateur fait appel à une première forme de mémoire, la mémoire visuelle qui n'implique pas de proprioception et s'attache à l'œuvre d'un point de vue unique. Cette mémoire est incomplète, elle permet de deviner la topographie de la salle, sans la connaissance du terrain. Le fureteur, pour sa part, se déplace dans l'œuvre et fait fonctionner une mémoire de la marche qui est proprioceptive. Cette seconde mémoire est située, dans un environnement concret, elle naît de la confrontation entre l'anticipation du mouvement pour effectuer le trajet et la configuration artistique actuelle. Dès lors, la scénographie n'est plus seulement une « exposition » de beaux objets qui s'offrent à la vue du visiteur, elle a une présence qui s'inscrit dans son corps et participe à une mémorisation exhaustive de l'œuvre. La scénographie est énoncée par le fureteur qui la vit sous le mode de l'« expérience-action<sup>4</sup> ».

Dans ce texte, nous nous attacherons à démontrer, en nous appuyant sur la notion de sens du mouvement analysée par Alain Berthoz, que seule la mise en mouvement du visiteur permet l'inscription corporelle de la scénographie, en ajoutant une adresse spatio-temporelle au souvenir de la visite, en plus d'une adresse visuelle<sup>5</sup>. Nous analyserons dans un premier temps l'effet physiologique de la mise en mouvement du visiteur dans le champ contemporain de l'art expérientiel, avant d'expliquer les conséquences esthétiques de la somagraphie, entendue comme une écriture du corps de la scénographie.

1. Vittorio GALLESE, Luciano FADIGA, Leonardo FOGASSI et Giacomo RIZOLATTI, 1996 « Action recognition and premotor cortex », in *Oxford University press*.

2. Les neurones canoniques, moins connus que les neurones miroirs, ont des propriétés de priming, ils préparent au mouvement et déchargent à la simple vue d'un objet. Ainsi, si notre regard croise, à l'arrière-plan de ce sur quoi porte notre attention, une bouteille, et bien que nous n'ayons pas soif, ces neurones visuomoteurs déchargeront afin de préparer le geste « main pincée » pour saisir la bouteille. « Les neurones canoniques semblent donc coder, pour employer un terme cher à Gibson (Gibson, 1979), l'affordance des objets. » Desmurget M., *Imitation et apprentissages moteurs : des neurones miroirs à la pédagogie du geste sportif*, Op. cit., p. 56.

3. Michel COTE (sous la dir. De), *Pratiques d'évaluation, Une approche réflexive et opérationnelle de la connaissance des publics : du Muséum au Musée des Confluences*, Lyon, Musée des Confluences, 2010, p. 88.

4. FRANCISCO VARELA, « Le présent spécieux », dans JEAN PETITOT, *Naturaliser la phénoménologie : essais sur la phénoménologie contemporaine et les sciences cognitives*. Paris, CNRS Éditions, 2002, p. 359.

5. Cf. ALAIN BERTHOZ, 1997, *Le Sens du mouvement*, Paris, Odile Jacob.

## Le corps en mouvement dans l'art expérimentiel

*de l'approche computationnelle de la vision à la théorie de l'énaction*

Alva Noë fonde son article *Experience and experiment in art* sur la théorie de l'énaction inventée par le neurologue chilien, Francisco Varela. Au sein de la Science Cognitive trois types d'approches se dégagent, une approche computationnelle et symbolique, une approche connexionniste et dynamique et une approche incarnée et énative<sup>1</sup>. Notre recherche emboîte le pas à cette dernière.

L'approche computationnelle a dominé aux débuts de la recherche de la Science Cognitive. Elle s'inspirait du modèle informatique et décrivait une approche linéaire de la perception. Dans les années 1970, le connexionnisme, pour sa part, interpréta le fonctionnement cognitif non pas comme un système de manipulation de symboles mais comme un système de réseaux. Le connexionnisme proposa une analyse non linéaire de la cognition et introduisit le concept fondamental d'émergence des structures de haut niveau à partir d'une interaction des structures de bas niveau, concept que l'on retrouve dans la théorie de l'énaction. Le concept d'émergence décrit un état mental comme une relation en réseaux des neurones du cerveau. Il pose que les propriétés émergentes n'existaient pas au niveau des parties et que le tout n'est pas que la somme de ces parties. Toutefois, le connexionnisme partageait avec le computationnalisme l'idée de « représentation » selon laquelle « les entités internes correspondent à des propriétés et des événements du monde<sup>2</sup> ». Si la théorie de l'énaction partage avec le connexionnisme l'idée d'émergence, elle remet en cause celle de représentation. La notion de représentation est critiquée en tant qu'affirmation d'une correspondance entre le monde et les états internes d'un système cognitif<sup>3</sup>. Selon cette dernière théorie, les processus cognitifs sont considérés comme émergents mais aussi énatés par des

agents situés ou incarnés qui agissent sur leur environnement. Comme l'explique Bernard Andrieu,

une adaptabilité continue des schèmes neuro-naux du corps facilite cette inscription du monde dans le corps. Les sensations y servent d'intermédiaire par l'interface corps-monde en important dans le corps cérébrant les informations par les capteurs sensoriels<sup>4</sup>.

« *experience and experiment in art* » : corps en mouvement et espace de l'œuvre

Francisco Varela développa ainsi l'idée que notre capacité cognitive n'est pas « parachutée » dans un monde préexistant mais le résultat d'une stimulation rétinienne couplée avec des représentations de l'environnement visuel<sup>5</sup>. Selon le neurobiologiste, il existe une dimension acoustique et motrice du champ visuel, les neurones qui sont situés dans la rétine étant pour environ un cinquième d'entre eux attentifs au monde extérieur et pour le reste reliés au cerveau. C'est sur cette théorie de la perception qu'Alva Noë s'appuie lorsqu'il publie, en 2001, son article *Experience and experiment in art*, par référence à l'ouvrage de Dewey, *Art as an experience*<sup>6</sup>, dans lequel il invente l'expression « Experiential art » par opposition à « Consciousness art », tournure forgée par Rinder and Lakoff en 1999. L'article d'Alva Noë se compose de trois parties : la transparence de l'expérience perceptive ; la présentation d'une conception alternative de l'expérience en tant que mode de participation interactive avec l'environnement ; une analyse énative des œuvres de Richard Serra et Tony Smith. Cette dernière partie de l'article nous intéresse particulièrement. L'œuvre de Richard Serra permet à l'auteur d'illustrer sa théorie. Le travail monumental de Serra, écrit-il, nous permet de nous prendre en flagrant délit de perception et de saisir le fait que l'expérience n'est pas un état interne passif mais

1. Cf. Francisco J. VARELA, Evan THOMPSON, Eleanor ROSCH et al, *L'Inscription corporelle de l'esprit*, op. cit.

2. *Ibid.*, p. 8.

3. Isabelle QUEVAL, *Le Corps aujourd'hui*. Paris, Gallimard, 2008, p. 281.

4. Bernard ANDRIEU, *Le Monde corporel : de la constitution interactive du soi*, Paris, Éditions l'age d'homme, 2010, p. 14.

5. Francisco J. VARELA, *Invitation aux sciences cognitives*, Points, 1997, p. 101.

6. Cf. John DEWEY, *L'Art comme expérience*, Paris, Gallimard, (1934) 2010.

un mode de participation actif avec le monde. Noë relie la philosophie et les sciences cognitives en soulignant le caractère strictement non-visuel, notamment vestibulaire et kinesthésique, des composants de l'expérience artistique qui consiste à marcher dans ou autour de l'œuvre. Le philosophe en déduit quatre caractéristiques des sculptures de Serra. 1/ « La plupart sont environnementales, situées. C'est-à-dire qu'elles sont spécifiques au site<sup>1</sup>. » Ses pièces sont capables de transformer un endroit et de produire ainsi un nouvel environnement. 2/ « Comme la carte du monde de Borges construite à la même échelle que le monde lui-même, la plupart des sculptures de Serra manquent de clarté, c'est-à-dire qu'elles ne peuvent être perçues en un coup d'œil. Cela est dû non seulement à leur échelle, mais aussi à leur complexité ; pour être comprises, elles doivent être explorées<sup>2</sup>. » 3/ « Une sculpture-type de Serra, de par son échelle, ses courbes surprenantes et son inclinaison apparente est accablante et désorientante, parfois même effrayante, presque toujours intimidante. Elle exige une réaction<sup>3</sup> ». 4/ « Conséquence des trois points précédents, ces œuvres sont particulières. Par là je veux dire qu'elles sont uniques, constituant des entités concrètes. Rencontrer une sculpture de Serra revient à rencontrer une personne<sup>4</sup>. »

Nous devons compléter l'analyse d'Alva Noë de la réception d'une sculpture-type de Richard

1. « First, many of them are environmental. That is, they are intrinsically site-specific. » Noë, a., 2001, « Experience and experiment in art. » *op. cit.*, p. 131.

2. « Like Borges' map of the world which is built on the same scale as the world itself, most of Serra's sculptures are lacking in perspicuity, that is, you can-not take one in at a glance. This has to do not only with their scale, but also with their complexity; to be understood they need to be explored. » *Ibid.*

3. « A typical Serra sculpture, thanks to its scale, its surprising curves and apparent tilt, is overwhelming and disorienting, sometimes even frightening, almost always intimidating. It demands a reaction. » *Ibid.*

4. « as a consequence of the first three points, the pieces are, as I shall put it, particulars. By this I mean that they are unique, concrete entities. To encounter a Serra sculpture is to get to know an individual. as a consequence of the first three points, the pieces are, as I shall put it, particulars. By this I mean that they are unique, concrete entities. To encounter a Serra sculpture is to get to know an individual. » *Ibid.*

Serra en introduisant la notion de sens du mouvement. Lorsque nous énumérons nos sens, nous n'en comptons que cinq alors qu'Alain Berthoz en compte six en incluant ce qu'il nomme « le sens du mouvement ». Professeur au Collège de France en physiologie de la perception et de l'action, Alain Berthoz construit avec son équipe des modèles mathématiques traduisant les procédures impliquées dans le mouvement. « Aux cinq sens traditionnels, écrit-il, – le toucher, la vision, l'audition, le goût, l'olfaction – il faut en effet ajouter le sens du mouvement ou " kinesthésie ". Son originalité est de mettre à contribution plusieurs capteurs. » Ces capteurs se trouvent notamment sous la peau, dans les muscles, dans l'oreille interne. C'est un sens discret que le sujet ne remarque pas. Le port de la tête devient souvent un centre dans l'accomplissement des mouvements, un repère grâce à l'axe haut/bas indiqué par la vue et l'oreille interne, il devient ce que Berthoz appelle une plateforme<sup>5</sup>. La matière cérébrale contient des procédures intentionnantes, réunissant plusieurs scénarios possibles, 450 ms avant les premières manifestations de l'acte volontaire<sup>6</sup>. La kinesthésie est un élément clé de la mémoire musculaire, du processus de mémorisation du système neuro-moteur, et renseigne sur le degré de tonus ou de contraction des muscles ou sur les positions relatives des différents segments du corps. La force du sens du mouvement est qu'il s'imprègne dans notre mémoire de façon durable. C'est là que réside peut-être la dimension esthétique la plus intéressante du sens du mouvement car l'œuvre marque le corps du visiteur à son insu, son souvenir proprioceptif venant s'ajouter au souvenir de l'émotion ressentie pendant la visite. Par conséquent, l'expérience de l'œuvre de Serra, telle que décrite par Alva Noë, est renforcée par le fait que le visiteur conserve un souvenir durable de la topographie des sculptures en acier, grâce à la mémoire du mouvement. C'est en ce sens qu'il faut entendre que l'art expérientiel s'inscrit durablement dans le corps du visiteur, à condition que ce visiteur quitte sa posture de spectateur et se mette en mouvement.

5. Alain BERTHOZ, *Le Sens du mouvement*, *op. cit.*

6. *Ibid.*

*le champ contemporain de l'art expérientiel*

Alva Noë ébauche ici un modèle d'analyse éactive d'une œuvre expérientielle, tentative que nous reprenons à présent afin d'esquisser un champ de l'art expérientiel contemporain. Dans le monde de l'installation contemporaine, les stratégies sont nombreuses pour amener le visiteur à se déplacer dans l'œuvre et affecter son corps en favorisant son éveil sensoriel. L'art expérientiel peut ainsi émerger d'une scénographie plasticienne, résulter d'une sculpture éclatée dans l'espace ou encore d'une installation interactive. Elle prend également la forme d'un « art total », pour reprendre les termes de Marcella Lista, ou d'un art de la mise en lumière, enfin elle peut tout simplement nous amener à nous déplacer dans la nature comme dans le cas du Land art.

Les scénographies plasticiennes et sculptures éclatées dans l'espace constituent une première expression de l'art expérientiel. Les œuvres d'Ernesto Neto pourraient en constituer un « idéal-type », au sens défini par Weber. L'artiste brésilien, né en 1964, est l'héritier d'Hélio Oiticica et de Lygia Clark. Il vit et travaille à Rio de Janeiro et a été en résidence à l'atelier Calder. Il a exposé *Leviathan Thot* au Panthéon en 2006, *O bicho !* au musée d'Art contemporain de Tokyo en 2009 et *Navedenga* au Moma en 2010. Toutes les œuvres de Neto sont créées selon le même processus. L'espace d'exposition devient l'espace de l'œuvre dans lequel le spectateur navigue et interagit avec l'environnement artistique. Les sensations haptiques y sont particulièrement valorisées. En utilisant des tissus extensibles, remplis parfois d'épices parfumées, et des formes organiques, les installations de Neto permettent au spectateur de découvrir l'œuvre par tous les sens, y compris le sens du mouvement. *Leviathan Thot*, qui mesure douze mètres sous plafond, est composé de housses en nylon transparentes, lestées de particules en mousse, qui tombent vers le sol. L'œuvre fut conçue par l'artiste comme un « paysage transorganique » semblable à un « corps spatial » symétrique avec une tête et des mains<sup>1</sup>.

L'œuvre répond aux critères de l'art expérientiel énoncés par Alva Noë puisqu'elle ne peut

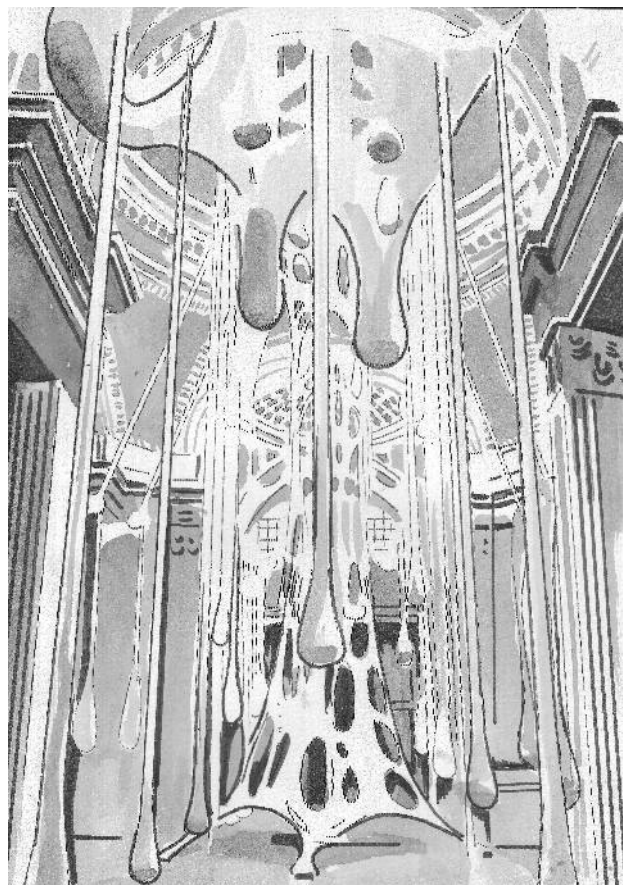


Illustration de : Ernesto Neto, *Leviathan Thot*, 2006

s'appréhender en un seul coup d'œil et que, pour être comprise, elle doit être explorée avec le corps. Lorsque le visiteur se trouve sous la forêt de bas en mousse, il peut craindre, ne serait-ce qu'un instant fugace, qu'elle ne s'effondre sur lui. En effet, l'ensemble des édifices architecturaux, contrairement à l'œuvre de Neto, s'appuie fermement sur le sol pour s'élever dans le ciel, respectant ainsi la loi de la gravité. Les éléments de *Leviathan Thot*, au contraire, sont attachés au plafond et s'abattent vers le visiteur. L'accrochage est inhabituel et surprenant, le visiteur doit s'adapter et effectuer l'ensemble de sa visite tête relevée. D'un point de vue physiologique, la posture tête relevée entraîne un déplacement du liquide vestibulaire, appelé endolymphe, qui est détecté par les cils des cellules cillées vestibulaires. D'un point de vue esthétique, les formes gigantesques qui s'effondrent vers le sol peuvent être perçues comme une épée de Damoclès, malgré leur aspect rassurant. Le jeu formel de l'artiste consiste à dérouter le visiteur par un mélange ambigu de menace et de réconfort. La vision des formes qui tombent du pla-

1. Ernesto NETO, *Ernesto Neto Leviathan Thot*, Paris, Éditions du Regard, 2006, p.7.

fond amorce la réaction. C'est son expérience de la matière perçue qui amène le visiteur à admettre que ces formes organiques sont inoffensives. La posture du visiteur consistant à marcher tête relevée laissera une trace proprioceptive dans le corps du visiteur.

La scénographie peut se complexifier en introduisant des éléments interactifs dans l'œuvre. L'art interactif est en effet une seconde forme de l'art expérientiel. Il constitue une sorte d'écriture simultanée du corps du visiteur et des murs de la salle d'exposition. L'analyse des œuvres interactives s'avère très souvent technique et passe à côté de ses modalités de réception. Nous proposons ici une lecture énaïve de l'art interactif en prenant pour idéal-type le travail de Du Zhenjun.

Du Zhenjun est un artiste chinois qui plonge le visiteur dans une expérience interactive immersive. Après avoir étudié la sculpture sur jade à Shanghai, il a rejoint la France pour explorer les potentialités de la création multimédia. Il fut découvert lors du festival « interférences » de Belfort en 2000 et réalisa en 2001 l'installation *J'efface vos traces*. Cette installation fonctionne avec un tapis de géolocalisation qui mesure 4 mètres sur 12. Lorsqu'un visiteur entre dans la salle, les capteurs déclenchent des projections vidéo d'hommes nus, vus en plongée et qui effacent les traces virtuelles laissées par le visiteur. L'artiste souhaitait ainsi nous sensibiliser aux conditions de travail des plus démunis. *J'efface vos traces* axe l'effet de présence sur le point de vue égocentré. La projection vidéo suit les pas du visiteur qui a le sentiment que le monde de l'œuvre converge vers lui. Il prend alors conscience de l'interaction entre son mouvement et le déroulement de la vidéo et n'agit plus comme un simple spectateur mais comme un participant. Il regarde l'œuvre sur un mode énaïf, avec son corps et sa proprioception. L'art interactif permet d'intégrer l'action du visiteur dans l'œuvre et il est impossible de prédire à l'avance à quoi ressemblera son déroulement temporel. Des expérimentations menées par le Musée des Confluences sur une installation interactive ont démontré que de nombreux visiteurs abordaient ce type d'œuvre de façon active, avec leur corps et parfois même sous

un mode ludique<sup>1</sup>. Varela dans *le présent précieux*<sup>2</sup> et Damasio dans *Spinoza avait raison*<sup>3</sup> ont démontré que le dehors (mode sensoriel) et le dedans (mode émotionnel) de la perception sont biologiquement liés et qu'il n'y a pas de perception sans réaction émotionnelle, même si nous ne sommes pas submergés par cette dernière. Le monde de l'œuvre interactive s'offre à nous, se déploie autour de nous et nous le ressentons en même temps que nous le percevons. C'est sur cette dualité sensoriel/émotionnel que joue l'art de Du Zhenjun.

Marcella Lista désigne par Art total l'art de la mise en lumière d'une œuvre d'art qui constitue le troisième membre de la famille expérientielle. L'apparition de l'Art total remonte au XIV<sup>e</sup> siècle et date de l'art pyrotechnique, il a culminé avec le père jésuite Louis Bertrand Castel qui inventa en 1725 le « clavecin oculaire<sup>4</sup> », instrument inachevé alliant musique et lumière<sup>5</sup>. L'intermédialité venait de naître. Cette notion est abordée dans l'histoire de l'art sous l'angle de la synesthésie. *Din blind Passenger* d'Olafur Eliasson correspond à l'idéal-type de cette troisième modalité expérientielle. Elle réclame du visiteur une attention proprioceptive autant que visuelle de l'espace artistique.

Olafur Eliasson est un artiste danois né en 1967 qui met en évidence des phénomènes naturels qu'il reconstitue à l'intérieur de bâtiments. Il développe une forme d'art centrée sur des sensations « immatérielles », dans la mesure où le support de l'expérience n'est constitué d'aucun objet solide ou durable. L'exposition intitulée *Utopia* à l'Arken Museum au Danemark (2011) comprenait

1. Michel CÔTÉ (sous la dir. De), Rapport : *Pratiques d'évaluation, Une approche réflexive et opérationnelle de la connaissance des publics : Du Muséum au Musée des Confluences*, Lyon, Musée des Confluences, 2010, p.88.

2. FRANCISCO J. VARELA, « Le présent précieux », dans Jean PEITOT, *Naturaliser la phénoménologie : Essais sur la phénoménologie contemporaine et les sciences cognitives*. Paris, CNRS Éditions, 2002, pp.341-426.

3. ANTONIO DAMASIO, *Spinoza avait raison: Joie et tristesse, le cerveau des émotions*. Odile Jacob, 2005.

4. Lettre ouverte de Louis Bertrand CASTEL publiée au *Mercur de France* en 1725.

5. Marcella LISTA, « Prométhée électrique ou "le tableau lancé dans l'espace" », dans *Revue de l'association française de recherche sur l'histoire du cinéma*, n°39, Paris, 2003, pp. 23-43.

un long tunnel en contreplaqué dans lequel était diffusée une lumière orangée sur une vapeur opaque. L'artiste déclare nous inviter dans cette œuvre à faire l'expérience du temps. En effet, l'absence de visibilité à l'intérieur du caisson freine nos possibilités motrices, si bien que l'œuvre d'Eliasson devient un défi proprioceptif. Le temps, au lieu de demeurer une équation mathématique extérieure à l'homme, est naturalisé, incarné et devient un temps humain lié à la surprise du jaillissement d'une forme dans l'opacité de la couleur. Le visiteur, avant d'entrer dans l'installation, accomplit ses mouvements par automatisme, il est transparent émotionnellement pour reprendre les termes de Francisco Varela<sup>1</sup>. Une fois dans le caisson en contreplaqué, le visiteur devient davantage attentif à son environnement car il ne peut plus compter sur sa vision pour anticiper ses déplacements. Lorsque la silhouette d'un autre individu apparaît, venant ainsi rompre l'uniformité de l'étendue orangée, ce surgissement provoque une émotion qui relègue le maintenant à un juste-passé.

Enfin, bien que le Land art soit cité par Alva Noë comme exemple d'art expérientiel, nous devons remarquer qu'une majorité d'œuvres célèbres ne peuvent être explorées avec le corps du visiteur, soit qu'elles revêtent un caractère éphémère et qu'elles aient disparu, soit qu'elles restent inaccessibles par la marche. C'est le cas notamment de la célèbre *Spiral Jetty* de Smithson créée en 1970. La vulnérabilité de l'œuvre et son interdépendance avec la nature sont caractéristiques du Land art. Construite en boue et cristaux de sel, renforcée de rochers de basalte et de bois, elle a été engloutie sous les eaux au bout de quelques années et ce pendant trente ans. La jetée a resurgi hors des flots à nouveau en 2003 et est restée en saillie pendant près d'un an, avant d'être partiellement submergée une nouvelle fois en 2005. Il est donc virtuellement possible d'explorer l'œuvre avec son corps sur le mode énatif mais les élus ayant eu cette chance sont peu nombreux. L'un des visiteurs de *Spiral Jetty* raconte cette expérience sur Vimeo<sup>2</sup>. Trouver l'emplacement de la spirale a été compliqué. La jeune femme s'est

perdue, a abouti dans un camp militaire et n'a pu reprendre son expédition qu'un an plus tard. Cette admiratrice invétérée de l'œuvre de Smithson ne parvint pas à voir, une fois de plus, la spirale mais avoue « je n'ai pas pu voir Spiral Jetty mais ça ne faisait rien, ce qui importait c'était le voyage pour y aller, et c'était fantastique !<sup>3</sup> ».

### La somagraphie : entrelacs de somesthésie et de scénographie

#### *les trois sources de la somagraphie*

Sens du mouvement, énativité et éveil du soma sont les trois sources de la somagraphie. La somagraphie fait référence au texte de Richard Shusterman, *Conscience du corps pour une soma-esthétique*, dans lequel le philosophe pragmatiste prône une pratique de techniques réflexives du corps. Bien que la dichotomie entre les différents types de soma-esthétique ne soit pas rigide, Richard Shusterman distingue trois types de soma-esthétique : la soma-esthétique représentationnelle (représentation du corps à sa surface), la soma-esthétique performative (développement des capacités et des compétences corporelles) et la soma-esthétique expérientielle (qui se concentre sur l'attention somatique individuelle). La soma-esthétique représentationnelle peut consister en l'observation de la surface du corps (cosmétique, épilation, bronzage, etc.). La soma-esthétique performative s'oriente plutôt vers la pratique du sport afin de développer nos capacités physiques et entretenir un corps sain. Enfin, la soma-esthétique expérientielle, celle qui nous intéresse, développe la concentration et l'attention portée aux sensations du corps. Ce sont la pratique du Tai Chi Chuan et du Yoga qui ont amené le philosophe à prôner la nécessité de développer en Occident une soma-esthétique. Puisque le Qi Gong, pour sa part, est considéré par les experts comme une méditation en mouvement, cela signifie qu'il est possible, malgré le mouvement du corps du visiteur, de parvenir à une forme de relaxation et générer un moment réceptif. La somagraphie ne tient toutefois pas lieu de tech-

1. Francisco J. VARELA, « Le présent précieux », *op. cit.*

2. <https://vimeo.com/18500785>

3. « Couldn't see Spiral Jetty but it didn't matter, it was the journey, it was the going there and it was awesome ! »

nique du corps, comme la technique Feldenkrais citée également par Shusterman<sup>1</sup>, dans la mesure où la gymnastique sensorielle se fait à l'insu du visiteur, sans réflexivité. Il s'agit néanmoins d'une technique scénographique expérimentelle entièrement orientée vers l'éveil du *soma* du visiteur. Comme nous allons le voir, l'art expérientiel, en brisant les automatismes du visiteur, fonctionne comme une thérapie qui déshabitude le corps de ses mouvements procéduraux. La « somagraphie » est ainsi un néologisme qui désigne les scénographies plasticiennes destinées spécifiquement à l'éveil sensoriel et à l'augmentation de l'attention accordée au soma, pris dans le sens que lui donne Shusterman de corps vivant et corps sentant<sup>2</sup>. Dans son ouvrage *Conscience du corps, pour une soma-esthétique*, il affirme que, malgré la tentative de Diogène, fondateur de l'école cynique dans l'antiquité grecque, l'Occident se veut plutôt l'héritier du platonisme dans sa relation corps-esprit<sup>3</sup>. Ainsi, parmi les auteurs du XX<sup>ème</sup> siècle, seuls William James, John Dewey, Ludwig Wittgenstein, Michel Foucault, Maurice Merleau-Ponty et Simone de Beauvoir auraient accordé une place fondamentale au soma dans leur recherche philosophique. D'un point de vue physiologique, le soma se définit comme le corps en train de ressentir des sensations mais c'est aussi, comme le rappelle Michel-Ange Amorim, la représentation de ce corps dans la zone somatomotrice et somatosensorielle du cerveau<sup>4</sup>. Le soma est un corps sentant mais c'est aussi un corps qui s'émeut. Comme Antonio Damasio le confirme, il n'est pas mécanique puisque l'*homonculus* qui est la carte du corps dans le cerveau est affecté par les émotions et les sentiments<sup>5</sup>.

### *l'inscription corporelle de la scénographie*

Deux exemples vont nous permettre de mieux expliciter la façon dont la scénographie devient somagraphie, par une mise en mouvement du visiteur.

L'œuvre de Tatiana Trouvé peut exemplifier nos propos. Tatiana Trouvé a agencé pendant environ dix ans dans l'espace d'exposition « un système bureaucratique en utilisant une logique propre à ce système »<sup>6</sup>, représenté par du mobilier, tables et chaises, mais aussi parois en contreplaqué, à l'échelle humaine, pour délimiter des espace dans l'*open space*. L'idée de l'installation lui a été inspirée par une expérience personnelle de recherche d'emploi qui était « devenu un travail à temps complet »<sup>7</sup>. Les modules du *Bureau d'Activités Implicites* traduisent des dimensions quotidiennes de l'expérience, comme l'attente, afin de sauver de l'oubli des expériences banales.

Dans son entretien avec Richard Shusterman, destiné au catalogue d'exposition de la Villa Arson, Tatiana Trouvé insiste sur l'importance qu'occupe le corps dans son œuvre. Le corps y est « opérant mais absent<sup>8</sup> ». Les *Polders* sont, par contre, des espaces plus réduits, « ils ne sont pas suffisamment réduits pour être des maquettes et suffisamment grands pour être praticables<sup>9</sup> ». Selon Richard Shusterman qui a commenté le travail de Tatiana Trouvé dans son texte *Corps sans figure*, le travail de l'artiste joue avec le schéma corporel du visiteur, ce dernier devant réadapter ses habitudes dans un espace trop petit pour lui<sup>10</sup>. Mal à l'aise tout d'abord, le sujet-visiteur va progressivement s'habituer à son environnement pour l'incorporer et le faire sien. Le schéma corporel constitue un bilan des mouvements accomplis et une traduction en langage visuel des impressions kinesthésiques. La représentation du schéma corporel est une représentation dynamique car elle est constamment mise à jour dès

1. Richard SHUSTERMAN, « Penser en corps », Barbara FORMIS, & collectif, *Penser en corps soma-esthétique, art et philosophie*, Paris, L'Harmattan, 2009, p. 64.

2. Richard SHUSTERMAN, *Conscience du corps Pour une soma-esthétique*, Paris, Éditions de l'Éclat, 2007, p.11.

3. Ibid., p. 31.

4. Michel-Ange AMORIM, « Percevoir le contact pour agir », dans Christophe DONNET, Nicolas MATHEVON et Eliane VIENNOT. *et al. Le Contact*. Presses Universitaires de Saint-Étienne, 2010, p. 35-50.

5. Antonio DAMASIO, *Spinoza avait raison : Joie et tristesse, le cerveau des émotions*, *op. cit.*, p. 97.

6. Tatiana TROUVÉ et Richard SHUSTERMAN, « Corps sans figure », dans *Tatiana Trouvé*, Cologne, Verlag der Buchhandlung, 2008, p. 118.

7. Idem.

8. Tatiana TROUVÉ et Richard SHUSTERMAN, « Corps sans figure », *op. cit.*, p. 135.

9. Ibid., p. 137.

10. Idem.



que le corps bouge. Alain Berthoz a pu démontrer que, lorsque certaines conditions sont réunies, le schéma corporel peut être modifié en moins d'une journée<sup>1</sup>. La constitution de ce schéma corporel repose sur l'intégration des informations sensorielles reçues. Au niveau cérébral, le lobe pariétal est le lieu où convergent les informations somesthésiques (proprioception et toucher) et visuelles nécessaires à la représentation du corps dans l'espace. Les *Polders* de Tatiana Trouvé lui ont été inspirés par les déclarations d'un nain qui avait décidé de se déguiser constamment en touriste car il se sentait lui-même étranger au monde des objets qui l'entourait. S'inspirant d'un problème d'échelle qu'elle inverse, le monde des *Polders* est corporéisé tandis que le corps du visiteur est mondanisé<sup>2</sup>.

James<sup>3</sup>, Jeannerod<sup>4</sup>, Berthoz<sup>5</sup> mais aussi Merleau-Ponty<sup>6</sup> ont insisté sur l'importance des automatismes dans la motricité. Lorsque le visiteur se rend au Centre Pompidou pour visiter le musée, il n'est pas conscient de son corps, il n'est pas non plus spécifiquement disposé à « faire attention » aux œuvres. Pour résumer, nous dirons que le corps du visiteur n'est pas présent au rendez-vous donné par l'œuvre. Claude Lévêque, par des techniques artistiques comme la scénographie, l'éclatement du son et de l'image dans l'espace, restitue ce corps à l'œuvre. Ainsi, un promeneur qui pénètre dans l'œuvre *Valstar Barbie*, perçoit l'œuvre à la fois avec sa conscience motrice et sa conscience sensorielle. En 2006, cette installation fut exposée au Centre Pompidou Paris et occupait une pièce dont l'obscurité freinait le pas des visiteurs. *Valstar Barbie* est une installation sonore qui occupe une salle entièrement peinte en rose dans laquelle se dresse un escarpin rouge géant, d'environ trois mètres de long, balayé par la

lumière d'un projecteur et entouré de trois cercles lumineux composés chacun d'une vingtaine de lumières roses clignotantes. Dans le fond de la salle, à l'arrière de l'escarpin, une série de ventilateurs faisait onduler des volants en tissu blanc qui laissaient voir par transparence des tubes de néon recouverts d'un filtre rose. Le rythme de la marche naturelle des visiteurs était brisé du fait de l'impossibilité de voir, les bâtonnets qui permettent la vision nocturne ayant besoin d'un temps de réponse avant de s'activer<sup>7</sup>. Les obstacles éclairés et parsemés sur le sol servaient toutefois de repères aux visiteurs pour leur déplacement dans l'œuvre. « Ce qui caractérise le travail de Claude Lévêque depuis quelques années, c'est une forme absolument singulière d'art corporel, un art à la fois sensoriel et mental, où le temps n'est plus l'instrument ou le véhicule d'une forme mais son récepteur intégré<sup>8</sup>. » La stratégie scénographique de Lévêque dans *Valstar Barbie* consiste à placer dans l'espace extrapersonnel du visiteur un objet-cible, manifestement fait pour être vu de loin et attirer le visiteur vers le fond de la salle. Cette sculpture devait l'amener à se déplacer dans l'œuvre afin que la motricité participe à la perception de l'environnement artistique. Le trajet ou le voyage de l'entrée de la salle d'exposition vers l'objet importait plus que la destination finale car, une fois à proximité de la chaussure à talon aiguille, le visiteur n'avait rien découvert de plus qu'il n'avait déjà vu en entrant dans la salle. Par la technique scénographique de l'expôt-cible, en l'occurrence la chaussure géante, Lévêque tente d'amener le visiteur à se déplacer dans l'œuvre, à s'éveiller à l'art pour qu'il transforme le monde de l'œuvre en son propre monde. La stimulation pluri-sensorielle du visiteur par la spatialisation du son et des sculptures, par la mise en lumière de l'espace et le déplacement dans l'œuvre constituent une sorte de méditation en mouvement qui favorise l'ouverture du sentir organique à l'environnement artistique. Le souvenir de l'œuvre sera renforcé par le souvenir proprioceptif de la visite qui sème une adresse supplémentaire dans la

1. Alain BERTHOZ, *Le Sens du mouvement*, op. cit.

2. Bernard ANDRIEU, *Le Monde corporel : de la constitution interactive du soi*, op. cit., p. 23.

3. William JAMES, *Philosophie de l'expérience : un univers pluraliste*. Paris, Empêcheurs de Penser en Rond, 2007.

4. Jean DECETY. et Marc JEANNEROD, « mentally simulated movements in virtual reality: does fitts's law hold in motor imagery ? », dans *Behaviour brain research*, 1996, p. 127-134.

5. Alain BERTHOZ, *Le Sens du mouvement*, op. cit.

6. Maurice MERLEAU-PONTY, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945.

7. Jean-Pierre CHANGEUX et Claude DEBRU, *Du Vrai, du beau, du bien : une nouvelle approche neuronale*, Odile Jacob, 2010, p. 123.

8. Eric TRONCY, *Claude Lévêque*, op. cit., p. 21.

mémoire du visiteur. C'est « désormais, écrit Troncy, tout un éventail particulièrement sophistiqué d'émotions et d'expériences qui agissent directement sur les repères sensoriels et comportementaux des visiteurs de ses expositions<sup>1</sup> ». Lévêque va chercher l'émotion du visiteur par un piège sensoriel, il restitue le corps du visiteur à l'œuvre.

### Conclusion

Contrairement à l'attitude classique d'« absorberment<sup>2</sup> » qui réclamait l'oubli de soi, la somagraphie n'exige pas du visiteur un effort particulier de disponibilité. C'est l'œuvre elle-même qui se chargera d'amener le visiteur à rompre avec ses automatismes moteurs. L'œuvre contemporaine agit sur la mémoire du mouvement, la mémoire visuelle, la mémoire olfactive ou encore la mémoire auditive qui sont autant de stimulations du corps permettant d'imprégner durablement nos souvenirs par divers chemin neuronaux.

La « scénographie plasticienne<sup>3</sup> », la technologie interactive ou encore l'Art total prolongent les recherches menées par Lissitzky (1890-1941) qui cherchait déjà à provoquer des mouvements rotatifs dans la posture de ses contemporains. On peut considérer les espaces *prouns* de Lissitzky comme l'ancêtre des installations expérientielles, destinées à agir sur les sens du visiteur. Sans l'intervention du visiteur, cet espace n'est rien et, pour exister, il a besoin d'un public capable de se mettre en mouvement et de participer au jeu complexe noué entre l'espace et l'œuvre. L'art expérientiel ne sculpte rien d'autre que le corps du visiteur lui-même, un visiteur libéré de toute position assignée à l'avance et qui peut s'aventurer dans une création, une récréation et finalement une récréation de l'installation.

Françoise LEJEUNE

1. Ibid., p.21.

2. Michael FRIED, *Esthétique et origines de la peinture moderne, tome 1 : La Place du spectateur*, Paris Gallimard, 1980, p. 23.

3. Claire LAHUERTA, « La scénographie d'exposition : l'espace de l'art entre mise en scène et mise en œuvre », dans *Figures de l'art : l'œuvre en scène ou ce que l'art doit à la scénographie*, N° 18, Pau, Publications de l'Université de Pau et des Pays de l'Adour, 2010, p. 13-19.