

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC

ESSAI PRÉSENTÉ À
L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI
COMME EXIGENCE PARTIELLE DE LA MAÎTRISE EN ART

PAR
JEAN-FRANÇOIS VACHON

INTERACTIVITÉ; [EN]JEUX D'ÉCHANGES EN ARTS MÉDIATIQUES

FÉVRIER 2008



Mise en garde/Advice

Afin de rendre accessible au plus grand nombre le résultat des travaux de recherche menés par ses étudiants gradués et dans l'esprit des règles qui régissent le dépôt et la diffusion des mémoires et thèses produits dans cette Institution, **l'Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)** est fière de rendre accessible une version complète et gratuite de cette œuvre.

Motivated by a desire to make the results of its graduate students' research accessible to all, and in accordance with the rules governing the acceptance and diffusion of dissertations and theses in this Institution, the **Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)** is proud to make a complete version of this work available at no cost to the reader.

L'auteur conserve néanmoins la propriété du droit d'auteur qui protège ce mémoire ou cette thèse. Ni le mémoire ou la thèse ni des extraits substantiels de ceux-ci ne peuvent être imprimés ou autrement reproduits sans son autorisation.

The author retains ownership of the copyright of this dissertation or thesis. Neither the dissertation or thesis, nor substantial extracts from it, may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

Résumé

Le présent ouvrage se veut un parcours dans le domaine des technologies de l'information et des communications via les installations d'arts médiatiques. L'artiste élabore le concept de sortir de l'écran en se l'appropriant. Le spectateur-usager devient alors, par le geste, déclencheur d'événements et il évolue dans le discours de l'artiste en interagissant dans le cadre de mises en scène artistiques, rendant compte du corps toujours présent dans l'image. Ainsi, on laisse place à une aire de jeu publique, une aire transitionnelle où l'échange sert à activer un contact, une réflexion, un questionnement.

L'installation d'arts médiatiques présuppose que l'action du corps, geste actif dans le déroulement de l'œuvre, orienterait l'expérience esthétique et augmenterait les chances de résolutions conceptuelles. L'interactivité y est explorée en tant que force active utilisée comme moyen d'action.

Avant-propos

Dans le monde des communications, tout est question d'efficacité. Nous sommes littéralement bombardés d'informations, mais généralement, aussitôt vues, aussitôt oubliées; le regard fixe l'image dans la mémoire et on ne la voit déjà plus, elle fait partie du paysage. C'est la constatation à laquelle arrivent les penseurs d'aujourd'hui : à l'ère de l'image, l'image s'efface.

Pour renforcer cette figure évanescence, l'interactivité, force à venir dans le paysage numérique, m'apparaît comme élément déterminant dans l'ensemble des moyens employés à la promotion d'un concept. Du mouvement intrinsèque au support écranique, la réaction des « pubs » de demain pourrait bien, au-delà de la vente de produits, permettre un échange significatif entre les institutions (corporations) et leurs différents publics.

Dans l'idée d'explorer d'autres lieux communicationnels, *Interactivité; [en]jeux d'échanges en arts médiatiques* expose un parcours où le geste se veut signifiant.

Table des matières

1. Des assemblages aux moyens d'expression.....	1
Genèse d'une problématique personnelle d'entrer en contact avec l'autre.	
2. Des lieux de réflexion.....	7
Interfaces, régression et discours. Mes motivations à faire de l'art.	
3. Production artistique.....	22
Méthodologie et quincaillerie + installations d'arts médiatiques.	
3.1 Repositionner l'instant : une adaptation du logiciel <i>Google Earth</i>	25
3.2 Espace[s] de rencontre : traces d'un lieu d'expression, habiter l'espace d'expériences.....	30
3.3 Expérimenter un phénomène lumineux : de mon inexpérience des aurores boréales.....	38
3.4 L'exposition finale	47
4. Fin d'un cycle.....	62
Public cible, régression contextuelle et muséographie.	

Liste des figures

1. Voyager léger	26
2. Repositionner l'instant : installation d'art médiatique présentée dans le cadre de l'exposition collective « Chelsea Star Hotel », Galerie L'œuvre de l'Autre, Université du Québec à Chicoutimi, mai 2006.	29
3. Si près et pourtant si loin	31
4. Assez près	34
5. Espace[s] de rencontre : installation d'art médiatique présentée dans le cadre de l'exposition « [En]Jeux d'Échanges », épicerie Corneau Cantin, Chicoutimi, septembre 2007.	37
6. Expérimenter le mythe	39
7. Terre polaire : graphisme synthétique.....	44
8. Expérimenter un phénomène lumineux : installation d'art médiatique présentée dans le cadre de l'exposition « Gestuelle et formes interactives », Galerie L'œuvre de l'Autre, Université du Québec à Chicoutimi, novembre 2006.	46
9. Invitation	48
10. L'exposition déroulée #1 : photographies assemblées de l'exposition finale.....	49
11. L'exposition déroulée #2 : photographies assemblées de l'exposition finale.....	50
12. Choc thermique : les changements climatiques peuvent être ressentis avec un minimum de sensibilité	53
13. S'esthétiser en temps réel	55
14. Me dire de faire	57
15. Bloc-notes grandeur nature	58
16. Dessins d'enfants	59
17. MatisseF2 : Maxime et Matisse, où faire du bruit change les couleurs.....	61

18. Dire les choses et n'importe quelle chose, créer son propre sens et le proposer (se situer)	70
--	-----------

1.

Des assemblages aux moyens d'expression

Les ordinateurs, les interfaces et l'interactivité représentent un monde en soi, un monde en moi. Des outils et moyens d'automatiser des processus qui viennent en ligne directe des avant-gardes et du taylorisme. La productivité devenant fer de lance de la vision contemporaine, tout est mis en œuvre afin de s'épargner des gestes. La conception de nouveaux outils, c'est une qualité de l'homme depuis qu'il fait partie du monde. L'un fait avec ce qu'il connaît, façonne ce qui est disponible dans un temps donné. La première étape, c'est inévitablement l'existence d'un besoin et, qu'il soit question de productivité ou de mieux-être, les conditions doivent être favorables à l'émergence du nouvel outil. L'extériorisation par le biais d'œuvres artistiques devient ici un autre moyen d'apparaître, d'afficher le monde intérieur qui m'habite, de fixer dans le réel une partie de moi encore un peu troublée.

Physiquement ou psychologiquement, le monde dans lequel nous vivons fait souvent obstacle à un développement naturel et sensible de l'homme. À notre époque, la complexité des choses est exponentielle et à la mesure des règles de la productivité, chaque nouveau besoin (insufflé le plus souvent) trouve sa solution, sa réglementation, son produit correspondant, ajoutant ainsi un nouveau niveau de complexité à la résolution d'une problématique. Tout est en mouvement et celui-ci est de plus en plus rapide.

Je ne peux penser sérieusement qu'un moment spécifique de mon existence ait été le déclencheur de ma pratique actuelle. C'est une multitude de facteurs qui, les uns entremêlés aux autres, laissent apparaître une constance.

D'abord, je devrais mentionner que dès mon jeune âge, j'ai cherché d'autres moyens d'être créatif. Les trous d'eau dans lesquels tout bambin plonge sans hésitation, moi je les évitais. Or, comme je n'aimais pas me salir, il m'a fallu pallier aux sessions de peinture à doigts. Déjà, je cherchais à m'exprimer à travers des compositions d'objets, des assemblages. On note ici les blocs Legos, mécanos, jouets constructifs de toutes sortes, et notre premier ordinateur familial, un Vic 20. Les possibilités infinies m'avaient touché. Constants apprentissages où chaque finalité n'a d'objet qu'une reconduction des techniques acquises à l'élaboration d'un nouveau tout. Du « maman, viens voir ce que j'ai fait » vers « maman, viens essayer ça, s'il-vous-plaît ! ».

Le concept d'assemblages s'est donc présenté d'abord, ça, j'en suis certain. Depuis longtemps, il trace sa ligne à travers qui je suis, qui je deviens. Faisant l'objet de plusieurs périodes de latence, il s'immisce jusqu'à me submerger. Je m'en délaisse, quelques fois, pour sauvegarder mon équilibre psychologique; les machines rendent fous bien des gens. L'appropriation incessante de nouvelles techniques engendre l'évolution des assemblages et l'essentiel de ces possibles s'introduit en moi comme un virus : une logique applicable, un chemin tant intuitif que métaphysique qui me fait tourner les bonnes roulettes, où les problèmes se règlent pratiquement d'eux-mêmes. D'esthétique principalement fonctionnelle, loin de l'idée de la vente ou de l'exposition, ces assemblages devaient d'abord ME servir.

Au départ tridimensionnel, le jeu physique ou la relation du corps aux objets me satisfaisait pleinement. Malgré quelques balbutiements informatiques, ce ne fut que beaucoup plus tard qu'une autre réalité s'imposa. Le monde virtuel, alors (et encore) en pleine expansion, s'offrait simplement à moi. Mon habileté à faire des connexions m'oriente inévitablement à employer ces nouveaux outils. D'assemblages réels, la suite passe au virtuel : l'image et, plus spécifiquement, les images animées. C'est donc sur la route de compositions graphiques, où encore une fois plusieurs éléments entrent en relation, que j'applique mes différents apprentissages. Le cadre conceptuel est très large et une multitude d'outils me sont accessibles pour exprimer de façon créative les liens qui m'unissent au monde. La représentation, via le matériel informatique, suit une courbe évolutive exponentielle et sur cette vague, les frontières ne cessent de reculer. Au-delà des conventionnels claviers, souris, écrans, viennent les manettes, lunettes, environnements immersifs. Par conséquent, malgré toute l'agilité dont je pouvais faire preuve à l'exercice de ces technologies, il m'apparaissait impératif d'apporter du nouveau dans ma façon de faire les choses. Je devais sortir de l'écran.

Subrepticement, en douce, en tapinois.

J'ai l'impression qu'une connaissance de plus en plus large des outils numériques m'a ramené vers le réel; l'interaction au support, à l'environnement, au monde matériel. Dans la perspective d'applications élargies, de la limitation doit émerger l'innovation : l'escalade technologique s'adresse à un public partisan ; les équipements hyper spécialisés ne sont disponibles qu'en cercle fermé ; la complexité inhérente aux technologies devient

facilement limitation. Pour m'adresser à un plus large auditoire, je devais personnaliser la forme interactive, l'objet de transmission faisant usage du virtuel. Renouveler, sinon construire ma pratique et toujours rester en mouvance.

La recherche d'une plus grande ouverture vers l'espace public m'amène à la jonction d'éléments physiques et virtuels et laisse entrevoir une adaptation de l'outil numérique à des utilisateurs autrement initiés.

L'enseignement des techniques, la réparation des outils, la complexité croissante des technologies me pousse à trouver de nouveaux moyens afin de simplifier le tout, à revenir vers l'essentiel d'une certaine présence physique. Il me faut questionner la relation du corps à l'objet technologique, mais aussi sa relation à l'environnement immédiat, aux messages.

J'ai toujours eu de la difficulté à m'exprimer. Je décris un contexte plutôt que de m'attarder aux informations pertinentes. J'ai l'impression d'avoir une mémoire qui se souvient beaucoup plus du ressenti que des éléments de connaissance. Déjà, enfant, et pendant tellement longtemps, je pleurais comme je ne savais parler. Je n'ai pas encore l'impression d'être volubile, j'ai cependant appris à faire de l'ordre dans ma tête, à utiliser les mots qui entraient peu à peu dans mon vocabulaire, mais encore aujourd'hui, je vois l'expression simple d'une pensée ou d'une réaction, tel un influx trop fort de significations. J'ai peur. Peur de dire n'importe quoi, de blesser, d'être mal interprété. Je construis donc des outils pour passer les barrières que mon esprit a mises devant mes yeux. Certainement,

n'importe quel médium aurait pu m'aider dans ma quête – et je ne parle pas d'astrologie ! –, mais de celui qui s'est imposé à travers les événements de ma vie, la technologie : ordinateurs, caméras et autres éléments techniques contemporains. Je travaille à construire des environnements protecteurs, sans risque de coupures, de blessures de quelque sorte que ce soit. Ces dispositifs sont des jouets, de plus en plus esthétiques, qui doivent aider à communiquer.

En continuant ces assemblages, par la reconduction du réel, je cherche à faire voir d'un autre oeil, le mien, le monde comme je l'imagine. J'essaie de rendre les gens sensibles à qui je suis, à l'autre, et d'offrir par les jeux de la création et de l'interactivité des lieux d'expérimentation et de connaissance [de soi].

2. Des lieux de réflexion

Le milieu des arts donne l'opportunité à ses acteurs de s'exprimer de multiples façons. Chaque œuvre peut être vue comme matérialisation d'un espace intérieur et se laisser découvrir par le public. Ma recherche porte sur l'exploration de l'interactivité en art médiatique comme moyen de lier, à différents niveaux, d'une part l'espace de création et l'espace de réflexion, d'autre part l'artiste et le spectateur.

L'art médiatique est une forme d'art utilisant l'électronique, l'informatique et les nouveaux moyens de communication ; la technologie et ses différents procédés sont détournés de leur usage habituel pour servir à la production d'œuvres d'art ; les artistes associés aux arts médiatiques créent des installations multimédias et interactives¹.

D'abord, dans mon exploration persiste l'idée de créer de nouveaux systèmes ; de nouvelles notions relationnelles sont générées par la venue de technologies émergentes, entre les gens eux-mêmes, mais aussi entre les gens, les objets et les lieux qui cohabitent. La réappropriation d'images usuelles, d'objets et d'outils plus spécifiques dans l'élaboration de nouvelles constructions me permet un périple dans l'intemporel, lieu personnel de mise en forme des idées vouées à se matérialiser.

Ainsi, par l'œuvre d'art, je cherche à activer un contact. Ce contact tente de s'établir par la réponse de l'œuvre suivant l'activité du spectateur. J'explore le corps dans l'espace, le mouvement, les nouvelles technologies. J'expérimente la sensibilité de l'autre, le temps d'attention et la capacité d'appréhender une nouvelle interface, un concept.

¹ Extrait du dictionnaire des arts médiatiques, <http://www.comm.uqam.ca/~GRAM/C/term/vid/vidt326.html>

L'homme a toujours été créatif, apte à fabriquer des outils pour pallier à ses besoins. Plusieurs appareils nous aident à échanger dans l'ici – maintenant. Voilà plus de deux siècles, on rompit la distance par de premiers essais techniques : le télégraphe, inventé par Claude Chappe vers 1791. Un peu plus près de nous sur la ligne du temps et de l'usage, suivent les téléphones, télécopieurs, cellulaires et ordinateurs. Ces outils de communication bidirectionnelle continuent d'amoindrir les barrières de l'éloignement. Tout en remplissant parfaitement leur fonction, l'évolution exponentielle des technologies s'avère néanmoins difficile à suivre pour la majorité. Par l'éducation, on tente de mettre l'humanité à niveau quant à l'utilisation des nouveaux outils. Malgré cela, ce sont plusieurs générations qui restent coupées du monde contemporain. Ce fossé [numérique] s'avère être une préoccupation de premier ordre dans ma recherche.

Nos moyens de laisser des traces, de transmettre l'expérience, ont évolué et ils continueront de le faire. Il m'apparaît donc important de tenter une adaptation créative à cette réalité : démocratiser l'outil informatique – le médium froid, difficile d'approche et de plus en plus complexe, mais au potentiel fantasmagorique.

Les technologies de l'information et des communications (communément appelées TIC) œuvrent à créer de nouveaux lieux de partage des connaissances. L'accès au contenu numérique est pratiquement chose faite pour la présente génération et les générations futures : le clavier et toute la panoplie des machines « infernales » leur est acquise. Pour les autres, il conviendrait d'établir un lien transparent à la technologie où l'apprentissage serait

réduit au minimum, facilitant d'autant l'appropriation de ces technologies par le plus grand nombre. Un lieu d'échange personnalisé, limitatif et encadré, introduisant toutefois la modernité à partir de codes connus et de gestes familiers.

Le design, de nos jours, construit dans l'optique d'une fécondité d'utilisation. Sur ce principe, c'est d'abord vers l'usage que se tourne la recherche d'interface, c'est-à-dire, la façon dont le consommateur interagit avec l'objet. La technologie sous-jacente à la bonne marche de l'outil devrait par conséquent être intimement liée à son opération, car il est ici principalement question d'objets fonctionnels. Selon la philosophie de l'école moderniste en design, la forme devrait suivre la fonction. Pour plusieurs objets de notre quotidien, il est clair que la réalisation d'une telle pensée est sans équivoque. Nous le remarquons aisément pour certains produits, où par une simple lecture de l'objet (le regarder, le toucher, l'essayer) la fonction ainsi que la procédure d'utilisation deviennent évidentes : une paire de ciseaux, par exemple, est un modèle d'ergonomie dans la production d'objets de design. Avec l'arrivée des nouvelles technologies, des objets de plus en plus complexes, ayant de plus en plus de fonctions, voient le jour. Il devient donc plus difficile, autant pour les designers que pour les usagers, de faire appel aux compétences usuelles de l'homme à reconnaître les processus d'utilisation des nouveaux objets [technologiques]. Ainsi, avec la plupart des nouveaux produits on retrouve un manuel qui définit plus ou moins clairement la marche à suivre pour tirer profit de toutes les fonctionnalités d'un nouvel achat.

Six manuels totalisant 1094 pages informent sur l'utilisation de plus de cent boutons, contrôles et télécommandes intégrés au véhicule automobile LS460 de Lexus!

Le « bon » design devrait nécessairement faire appel aux capacités intellectuelles de l'humain, mais aussi à la perception physique et émotionnelle. Or, les objets technologiques d'aujourd'hui, utilisant la synthèse maximale des informations, par l'iconographie principalement, misent surtout sur le potentiel cognitif de l'humain. De nouveaux codes et signes tentent de trouver une signification universelle en se basant sur des acquis extrêmement récents. La philosophie du numérique est conséquemment une condition préalable à l'utilisation des nouveaux objets. De plus en plus, le virtuel laisse derrière les qualités matérielles de l'objet et, par le fait même, la capacité intrinsèque de l'homme à s'émerveiller par *tous ses sens*.

Mes installations sont définitivement technologiques, mais c'est dans l'approche que se déploie cette sensibilité pensée pour l'utilisateur : d'abord, par l'approche interactive vue comme un jeu, dans le propos tenu par l'œuvre, et ensuite dans la mise en espace. En cherchant à dédramatiser la complexité inhérente au médium froid et rébarbatif du numérique, je tente d'aller au-delà du besoin, de favoriser l'intérêt. Pour échanger avec l'autre. Pour partager cette culture contemporaine.

Ouvrir le bal par le geste : un premier pas actif – et effectif – dans la résolution de l'œuvre

La rencontre de plusieurs mondes me procure une certaine satisfaction et par le jeu, la technologie et l'art, se créent justement des espaces publics pour partager ce sentiment. Le jeu, comme mécanisme de communication, privilégie l'échange, c'est-à-dire le va-et-vient entre l'œuvre et l'individu. L'idée de mettre en contact le spectateur et l'objet de création, de favoriser le partage d'une conception, s'actualise dans l'installation qui devient à la fois jeu et lieu d'échange. L'interactivité² fait office de jeu et, par l'action du spectateur, l'œuvre livre son discours ; l'action fait partie intégrante du propos ; le geste se veut significatif. La disponibilité et la sensibilité émotionnelle que demande l'œuvre permettent la reconnaissance du jeu, et par conséquent du propos.

Activer son corps dans l'espace, en devenir conscient me semble aller de paire avec le fait de mettre l'épaule à la roue, de faire acte de présence, d'être en interaction.

Par le biais d'assemblages technologiques utilisant caméras, vidéos, écrans, projections, ordinateurs et capteurs³, je travaille l'installation en mettant en scène le spectateur dans un lieu conceptuel jouant de la réalité, d'une relation physique avec l'oeuvre. En parallèle d'une réalisation concrète informatisée qui tend à amoindrir la

² Propriété des médias, des programmes et des systèmes liés de façon plus ou moins constitutive à un ordinateur de pouvoir entretenir un dialogue plus ou moins poussé avec l'utilisateur. <http://www.comm.uqam.ca/~GRAM/C/term/mul/mult137.html>

³ Un capteur est un dispositif électronique qui recueille les informations liées à un phénomène pour en faire l'analyse, les mesurer, les transformer en un signal correspondant. Entre autres, on distingue des capteurs de mouvement, de distance, d'intensité lumineuse ou sonore, de pression, etc.

complexité, une participation [active] de l'usager est en jeu. Le but visé est de faire appel au(x) sens pour mieux communiquer... le sensible.

L'interactivité serait donc comme une peau sur l'œuvre, un chemin pour en décoder le sens, pour mieux en percevoir le discours.

Ainsi, l'installation offre un lieu divertissant qui permet, en la visitant, de faire acte d'ouverture au propos, de faire l'expérience du discours. Entraîné par l'interactivité de l'œuvre, le spectateur se trouve à faire les gestes requis pour faire « rouler » le programme, avancer dans l'idée véhiculée, et finalement se souvenir davantage.

De la même façon, mon père me faisait chercher dans le dictionnaire à chaque question que j'avais à lui poser, me disant à tout coup comment, alors et seulement, j'allais m'en souvenir d'avantage.

Considérant les œuvres d'art comme l'objectivation d'une vision de l'artiste, l'imaginaire matérialisé m'apparaît ainsi déjà comme un lieu. Dans l'œuvre, existerait un amalgame de soi et d'une partie du monde. Le spectateur découvrant l'objet, découvrirait par le fait même une partie du créateur.

Pour que le spectateur puisse être en mesure de voir plus que l'aura évanescence de l'oeuvre, pour qu'une rencontre ait vraiment lieu, je m'efforce d'orienter, par l'interactivité, l'expérience de l'oeuvre vers l'expérience culturelle⁴.

Si l'interactivité de l'installation aide effectivement le spectateur-usager à faire l'expérience du discours, encore faut-il savoir quoi dire et comment le dire.

Mes installations sont des moyens de fixer dans la conscience une problématique sociale observée, dynamique de changement personnelle que je tente de partager. Participer à l'oeuvre, être acteur dynamique dans la production de l'expérience esthétique, devrait mettre en lumière pour le spectateur le propos qui m'habite, rendre consciente une problématique plus grande que moi.

« [...] sous des conditions de réduction de tension et de gratification des besoins biologiques, des formes nouvelles de désordre mental faisaient leur apparition, telles que névrose existentielle, ennui maléfique, névrose de retraite, c'est-à-dire des formes de disfonction mentale originant non pas de pulsions réprimées, de besoins insatisfaits ou de tension, mais de l'absence de signification de la vie » (BERTALANFFY, 1968)⁵

Cette constatation, je la remarque chez-moi. À tout essayer de mettre en boîtes, à compartimenter mes pensées, à vivre de plus en plus des moments séparément les uns des

⁴ « La place où se situe l'expérience culturelle est l'espace potentiel entre l'individu et son environnement. On peut en dire autant du jeu. L'expérience culturelle commence avec un mode de vie créatif qui se manifeste d'abord dans le jeu. »
Winnicott, D. W. (1975) *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Trad. de l'anglais par Claude Monod et J.-B. Pontalis, Paris : Gallimard, p. 139

⁵ tel que cité dans: JOURARD, Sidney M. *La transparence de soi*, Les éditions saint-yves, inc, Sainte-Foy, Québec, 1974, p. 259

autres, je m'éloigne de l'idée d'une totalité, penchant plutôt vers la somme d'un tout en mille miettes...

Les éléments discursifs que tentent d'afficher mes installations prennent ancrage dans le sentiment que les valeurs véhiculées aujourd'hui par la société auraient fort à bénéficier d'un retour à des idéaux visant le développement des qualités essentielles de l'Homme.

La révolution économique fait apparaître de nouvelles formes de malaises psychologiques. L'aliénation de l'homme contemporain, victime des forces de l'industrialisation, de la technologie et de l'automation, d'une culture économique basée sur la fragmentation en secteurs hyper spécialisés, en unités productives, engendre une désintégration émotionnelle, psychologique et spirituelle des personnes et collectivités. Avec l'objectif d'aider les populations par l'activité industrielle et le rehaussement des niveaux de vie, l'arène économique devient en quelque sorte une nouvelle culture. En tentant de maximiser l'exploitation des ressources, on en arrive à « exploiter » d'une façon analogue les personnes y étant rattachées, des sociétés entières. Les pays dits *sous-développés* ne sont vus qu'économiquement...

L'idée de la réussite personnelle suit également la tangente économique. L'un évalue son bonheur par rapport à l'ensemble de ses biens matériels ou par rapport à celui de son voisin. Cette séparation de l'humain d'avec sa propre essence se fait sentir dans toutes

les sphères d'activités ; chaque moment prend sa propre individualité, un but devient primordial à chaque activité, l'attente est proscrite au profit d'un autre événement. Cette façon de compartimenter sa vie en unités temporelles de plus en plus courtes a nécessairement des répercussions sur la façon dont nous interagissons les uns avec les autres. Dans la machine de production, l'homme applique des bases similaires dans la gestion de sa propre vie. Si cette conception du temps, des priorités et des objectifs modèle notre façon d'être, il semble nécessaire, afin de toujours progresser dans ce concept, que la société de consommation elle-même manipule ses sujets pour mieux grandir. Tout dépend de la nécessité d'accumuler sans cesse du capital, d'augmenter le PIB de la nation.

Que cette réalité économique teinte nos comportements, c'est une certitude. Ce conditionnement sur l'humain que je suis m'est encore difficile à accepter. Relation de complaisance soumise envers la réalité extérieure, je vois et comprends les composantes du monde qui m'entoure et, si je m'y ajuste et m'y conforme même, je préfère le plus souvent détourner mon regard, tenter de demeurer naïf.

Face à cette société qui emprisonne facilement tout dans des catégories névrotiques, mon travail cherche à mettre en lumière ou à révéler certains traits d'une philosophie humaniste prônant la conscience, la liberté et la responsabilité. D'où l'importance de *jouer* sur un registre plus près de ce qu'est la nature humaine dans son essence, dans sa multiplicité, dans sa totalité, d'adopter une position philosophique affichant l'homme dans ce qu'il peut être de meilleur : sublimation d'un idéal relationnel.

Ressentir, penser, comprendre ses émotions et juger de leur pertinence demande du temps et un investissement considérable de soi. Ce processus d'équilibre personnel devrait être priorisé afin d'en venir à l'extériorisation saine de sa différence. Le langage est important dans ce débat intérieur qui di[gère] l'information, pour donner du sens à ce que l'on ressent et se préparer à l'action juste. Les mots nous font être, ils sont vivants et nous permettent de construire notre pensée. Penser nous permet de nous saisir au sein d'un contexte et d'objectiver une situation, un éprouvé. Respecter autrui en lui laissant le temps d'élaborer sa pensée, c'est se donner la chance de pouvoir communiquer.

Ce lien respectueux est à établir, non seulement entre nous et notre entourage, mais aussi entre notre pensée et notre vécu psychique. Élaborer, c'est prendre le temps de penser, après avoir pris le temps de ressentir.

En mettant l'interaction au premier plan dans l'installation d'art, en utilisant le corps du spectateur comme déclencheur d'événements, l'œuvre revendique la parole, du ressenti vers la réflexion de sa propre action.

Au contraire d'une vision uniformisante du monde qui consume[r] l'infinie diversité des modes de vie, mon travail cherche à dire les différences et les liens qui nous rassemblent. Multiplicité identitaire, cultures et temps pluriel ; je vois un lien nous unissant près des origines, celles du petit enfant rempli de possibles.

Dans les premières années d'une évolution normale, l'enfant se développe à travers diverses expériences. Ses sens s'affinent, ses capacités motrices se coordonnent, son entrée dans une autre réalité que celle du sein maternel se fait, petit à petit. Conditionnements et renforcements, forces culturelles et sociales agissent à modeler son caractère vers une façon d'être dans le monde. Et si cette aire de toutes les expériences pouvait être reconduite – ou rejouée –, afin d'appréhender autrement les éléments du monde ?

Donald Woods Winnicott (1896-1971), pédiatre et psychanalyste anglais, a apporté sa plus grande contribution à la théorie psychanalytique dans les concepts d'*espace intermédiaire*, d'*objets* et de *phénomènes transitionnels*.

Cette aire intermédiaire d'expérience, appartenant à la fois aux mondes intérieur et extérieur, constitue la plus grande partie du vécu du petit enfant. D'après Winnicott, elle subsisterait dans le mode d'expérimentation interne qui caractérise les arts, la religion, l'imaginaire et le travail scientifique créatif. Concevant dès le départ mon processus de création comme aire transitionnelle, la résultante contribue définitivement à extérioriser une conscience personnelle et à développer mon existence sociale. L'interactivité de l'œuvre s'affiche comme moyen tentant de favoriser une substitution où le spectateur peut être dans un « penser comme moi » ou, à tout le moins, suivre les traces de mon parcours créatif.

Objets transitionnels – phénomènes transitionnels

« L'objet ou le phénomène est qualifié de transitionnel dans la mesure où il indique le passage, la transition chez l'enfant d'un état où il est en fusion avec la mère à un état où il se distingue d'elle et entre véritablement en relation avec elle. »⁶

Les bouts de tissus, peluches et jouets sont chez l'enfant des lieux d'adaptation à une nouvelle réalité. Ces objets font partie d'une étape importante dans le détachement du sujet. Objectiver un sentiment intérieur, transférer dans le réel, consciemment ou non, sa condition en investissant le monde visible, permet une libération des angoisses, palliatif nécessaire à l'intégration d'une condition. Les objets qui nous entourent en disent beaucoup sur nous, même une fois « grands ». Nos relations à ces objets affichent certains traits de notre personnalité, de notre vie psychique.

On entend que c'est d'abord dans le jeu que l'enfant fait ses premières expériences d'évolution vers la réalité extérieure. En fait, Winnicott appelait le jeu une expérience, et appelait une expérience satisfaisante, un jeu. Les deux impliquent une « aperception créative » qui, parallèlement au développement cognitif, permet à l'individu d'atteindre l'indépendance « en l'engageant dans un échange significatif avec le monde, un processus à double direction où l'enrichissement du soi alterne avec la découverte de la *signification* dans le monde des choses vues ».

⁶ Davis, Madeleine; Wallbridge, David (1992) *Winnicott : introduction à son œuvre*, Paris : Presse universitaire de France, Coll. Bibliothèque de psychanalyse, page 182.

Le « jeu préoccupé » des enfants était considéré par Winnicott comme extension de l'utilisation des phénomènes transitionnels, appartenant également à l'espace potentiel entre le soi individuel et l'environnement.

Cette aire où l'on joue n'est pas la réalité psychique interne. Elle est en-dehors de l'individu, mais elle n'appartient pas non plus au monde extérieur. Dans cette aire, l'enfant rassemble des objets ou des phénomènes appartenant à la réalité extérieure et les utilise en les mettant au service de ce qu'il a pu prélever dans sa réalité interne ou personnelle.

L'enfant extériorise un échantillon de rêve potentiel et il vit avec cet échantillon, dans un assemblage de fragments empruntés à la réalité extérieure. Il existe un développement direct qui va des phénomènes transitionnels au jeu, du jeu au jeu partagé et, de là, aux expériences culturelles.

Dans l'œuvre d'art, résultat d'une matérialisation créative de l'espace entre le moi et l'environnement extérieur, c'est par l'interactivité qui fait office de jeu pour le spectateur que se développent la rencontre, l'échange et enfin la transmission.

Le jeu est médiateur et apporte avec lui satisfaction. Dans le jeu partagé, il permet l'expression de soi à l'autre. Ces instants de partage et de découverte, que je m'efforce de transposer (prolonger) en installations interactives, visent à utiliser l'espace potentiel afin de transcender les conditionnements et de favoriser une ouverture vers l'autre.

« Avoir, perdre, retrouver, faire, défaire, refaire autrement, créer, décréer, recréer les relations aux êtres et aux choses, indéfiniment, voici ce qui paraît toujours nouveau et fascinant dans les jeux des humains à la recherche de leur plaisir, et de la conquête en eux-mêmes de possibilités toujours renouvelées. Recherche aussi d'une maîtrise à défaut de maîtriser la réalité de la nature, de la société dont l'homme est toujours à la fois tributaire et objet. C'est la libre organisation des fantasmes de son désir qu'il veut mettre en jeu pour, sans trop de risque, trouver son plaisir et le partager avec ses congénères. »⁷

⁷ Dolto, Françoise (1999) *Les étapes majeures de l'enfance*, Collection Folio/essais 315, Paris : Gallimard, p. 121.

3.
Production artistique

Construire avec l'accessible; recherches & expérimentations techniques mises en espace

Pour que l'installation soit interactive, le participant doit pouvoir influencer l'image affichée, les couleurs, provoquer un mouvement. Le délai du changement effectué par la machine est d'une importance capitale, l'intervalle qui sépare le stimulus et la réponse se devant d'être réduit au minimum. En fait, selon l'application, il convient de maintenir une constance dans le délai de réponse de l'installation ; qu'il soit très court ou un peu plus lent, c'est par la constance que l'utilisateur pourra rejoindre le rythme de l'interface.

J'utilise comme base logicielle un outil développé par TroïkaTronix : Isadora. En fonction de la complexité des éléments composant l'installation, le geste de l'utilisateur doit voir effectuer une modification du visuel présenté dans un temps donné. Comme il ne nécessite qu'une programmation minimale, l'outil facilite mon travail de créateur. Cette philosophie de l'outil qui fait presque tout, à peu près bien, c'est le prix à payer pour ne pas programmer un logiciel dédié, qui serait d'office beaucoup plus réceptif.

Jouer ou déjouer le système

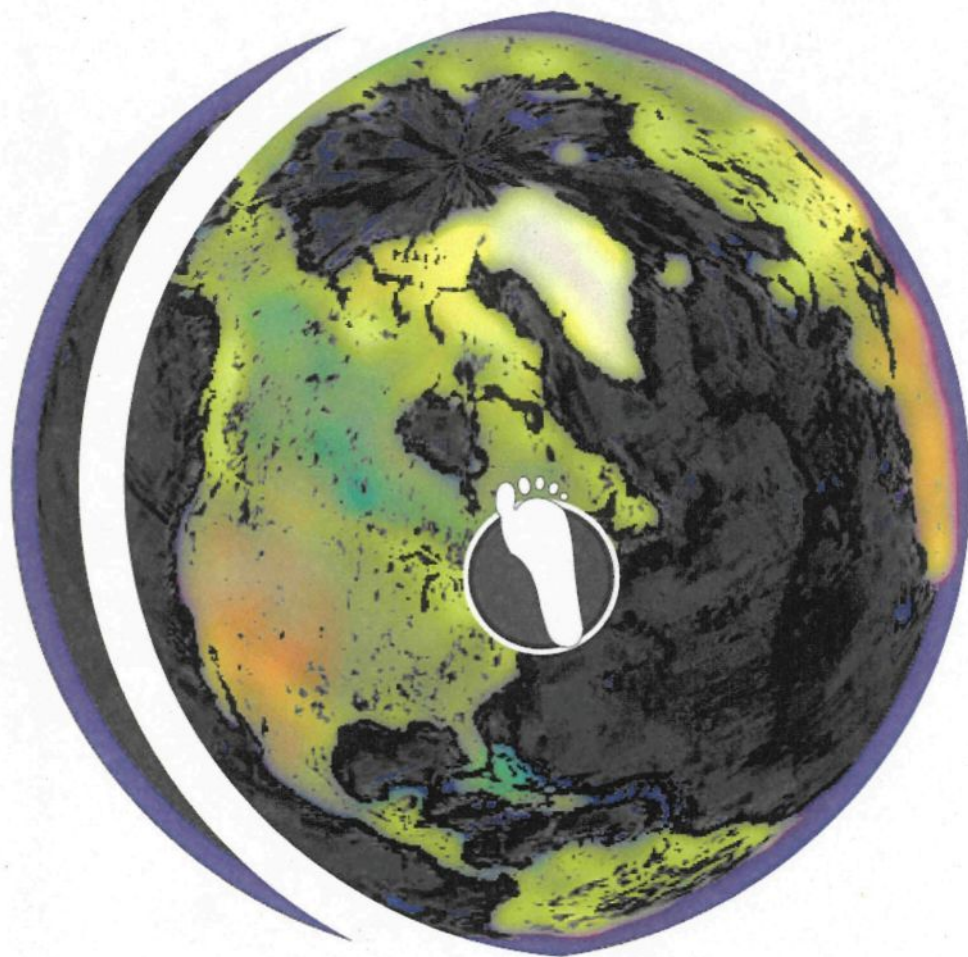
Ce temps de latence, mobilité dans la conduite ou « plus lent que normal », force l'utilisateur à étudier son mouvement, à coordonner son geste avec une machine qui ne « comprend » pas toujours du premier coup. Arriver au diapason de l'installation, c'est alors trouver l'harmonie constitutive du système, en comprendre les dispositions. En connaissant alors ses modes de fonctionnement, l'un peut décider de les déjouer pour rechercher d'autres résultantes, pour personnaliser son expérience.

De vieux moniteurs, des ordinateurs sortis des boules à mites, des équipements trouvés un peu partout, souvent obsolètes, me forcent à composer un visuel en conséquence. Un choix se pose sur des concepts à véhiculer, des éléments à transmettre qui se mettent en forme selon des spécifications techniques complexes : fabriquer les images et supports de projection, les organiser dans l'espace, intégrer capteurs et caméras, gérer la demande électrique et le câblage, comme bien d'autres considérations qui se révèlent être les morceaux d'un casse-tête évolutif.

Les sections suivantes traiteront de différentes œuvres marquant l'évolution de ma pratique : mes expérimentations plastiques mises en scène. D'abord, une pièce qui pave le chemin d'une interaction minimale, mais effective : *Repositionner l'instant* faisait partie d'une exposition collective et évolue par rapport à la position du spectateur dans l'espace d'exposition. À sa suite, l'introduction ou invitation matérielle de l'exposition finale, me représente dans un lieu public et utilise le même concept interactif d'introduction au discours. Les aurores boréales marquent aussi un point tournant dans ma façon de transmettre par l'art. Finalement, un tour de l'exposition finale, laquelle met en lumière des faits plutôt surprenants au niveau personnel.

3.1 Repositionner l'instant

Utiliser la position du spectateur pour représenter un lieu alternatif



Dans l'élaboration de ce projet de recherche, différentes expérimentations d'oeuvres interactives m'ont amené à lier le mouvement du spectateur à une signification particulière. Dans *Repositionner l'instant*, la position du visiteur dans l'espace d'exposition coordonnait le visuel, représentant de ce fait une autre perspective spatiale.

Cette installation a été réalisée pour l'exposition collective appelée *Chelsea Star Hotel*, suite à un voyage de formation où les étudiants ont visité les galeries d'art à New York. Inspiré de l'endroit où nous avons habité, l'élément liant de la mise en espace des œuvres devait résider dans la scénographie d'un lieu commun. L'emballage graphique et esthétique allait en ce sens : le carton d'invitation portait la localisation des lieux d'exposition visités, le communiqué faisait état du voyage de formation, les noms des artistes et le titre de l'exposition étaient brodés sur des serviettes. Tout pointait notre lieu de résidence temporaire situé au coin de la « W 30th St et de la 8th Ave », Manhattan, New York, New York, États-Unis, Amérique du Nord, Terre.

Visualiser notre planète est, de nos jours, d'une simplicité déconcertante. Un des outils les plus remarquables de la compagnie Google, démontrant bien la tendance globalisante de notre siècle, est son logiciel *Google Earth*. Cet outil, gratuit dans sa version de base, combine l'engin de recherche le plus utilisé sur Internet à l'imagerie satellite, aux cartes routières, touristiques, territoriales, thématiques. Avoir ainsi l'information géographique de la planète à portée de main offre une multitude de possibilités, encore faut-il piloter l'engin via un ordinateur. D'un clic donc, existe la possibilité de se rendre

virtuellement sur n'importe quel point de la terre, dans un vol plané où on nous conduit d'une perspective globale (la terre dans son ensemble) à cent mètres d'altitude du lieu choisi.

Le logiciel présente ensuite des photographies localisées, des liens d'information sur l'histoire, l'économie, le tourisme de l'emplacement sélectionné. Les possibilités d'amusement sont énormes et, une fois l'interface décodée, c'est dans un temps relatif et un espace restreint à son ordinateur que se déroule l'expérience de l'utilisateur.

Réduire l'outil à mes fins

À l'entrée de l'exposition, une image de la terre faisait face au visiteur et selon sa distance par rapport au support de projection, le lieu annoncé se rapprochait. Liaison physique et virtuelle à la fois (conceptuelle), plus le visiteur avançait vers l'espace collectif d'exposition, plus l'image présentée faisait lien avec la thématique commune. L'idée de base était assez simple: que le visiteur ait l'impression d'entrer au Chelsea Star Hotel, baroque (au figuré) et inspiré. Pour qu'il fasse lien avec l'objet de création habitant les différents artistes de l'exposition, son déplacement jouait du lieu global vers une position géographique spécifique, comme s'il faisait le voyage, lui aussi, jusqu'à NY.

Ici, la proximité du visiteur face à l'image dévoile peu à peu le propos. Lorsque celui-ci était à moins de deux mètres de l'écran, l'image satellite rapprochée laissait sa place au miroir de l'endroit (une caméra filmait l'entrée de l'exposition), comme s'il venait

d'entrer véritablement dans le bâtiment new-yorkais.

Une carte d'accès, copiée sur les nouvelles clés d'hôtel en plastique blanc, donnait la possibilité au visiteur d'interagir avec la projection. En fait, la couleur blanche agissait comme référence spatiale. Ainsi, l'objet devenait accessoire si le visiteur portait un vêtement de couleur blanche.



Cette expérimentation du geste lié au concept, où avancer (ou reculer) physiquement a sa consonance directe dans le message de l'œuvre, devait se poursuivre dans une autre installation, plus personnelle cette fois.

3.2

Espace[s] de rencontre



Voir l'autre, être ensemble dans un espace distinct, favoriser la rencontre, c'est la pensée prévalente de cette installation, de ma façon qui surprend quelques fois d'authenticité, de sollicitude, une personne à la fois. Les lieux se chevauchent et il m'est difficile de ne pas alterner d'une position à une autre, difficile de m'établir dans un processus linéaire et évolutif vers l'autre. Je sens que j'avance et recule sur une ligne imaginaire, attendant une indication claire que nous sommes bien arrivés au même point, en même temps.

Dans la vie de tous les jours, trop souvent des instants potentiels de rencontre sont gérés par les automatismes. Façon de s'assurer que chacun est à sa place, les premières paroles sont lancées sans pensée de retour et malheureusement, quand l'altérité s'illumine d'une réalité non attendue, c'est le choc : une minorité seulement est à l'écoute de l'autre.

Edward Twitchell Hall, dans son ouvrage *La dimension cachée*, a développé ce que l'on qualifie maintenant de « règles » de la proxémique. En substance, la distance entre les personnes définirait le type de relations entre elles, et vice-versa : le type de relations entre les personnes induirait une distance particulière et spécifique entre elles.

On compte quatre zones distinctives :

1. La distance publique, à environ huit mètres ou plus, caractérise la relation des personnes qui ne se connaissent pas. La communication est ramenée au discours rationnel, la relation est moins engageante. L'information se veut accessible à un auditoire limité et

est généralement dispensée par une personne en autorité. Le regard ne dévisage pas. 2. **La distance sociale** sépare deux personnes qui ne se connaissent pas particulièrement, en relation pour une transaction spécifique et momentanée. Elle se caractérise généralement par un objet, table ou **comptoir**, s'interposant entre les gens. C'est entre autres, la **distance du service à la clientèle** et des relations formelles. 3. La distance personnelle est de l'ordre du bras tendu (quoique culturelle et variable). Elle traduit la relation entre deux connaissances, est typique du bavardage. 4. Finalement, **la distance intime** marque la confiance, l'amitié. **Assez près pour toucher l'autre**, c'est dans cet espace que sont révélés les émotions, les secrets.

L'installation permet d'avancer littéralement dans le discours, de parcourir ces espaces distincts où les signes corporels diffèrent. Ainsi, mon art parle de l'intérêt et de l'implication personnelle dans la rencontre, des technologies et des « interfaces transparentes ». Sans clavier ni souris, le spectateur intervient sur le contenu de l'œuvre. Par sa seule présence (par le biais d'un capteur de distance) il appelle des images faisant lien avec le concept qui tente de s'immiscer dans la conscience.

Espace[s] de rencontre utilise le lieu public afin de mettre en scène la technologie comme objet transitionnel, vers une interaction plus sensible à l'autre dans la réalité de tous les jours.



Dans cette expérimentation, je me rends compte, en voyant ma propre représentation dans ce cadre esthétisant, que l'écran agit bien comme barrière protectrice. Les câbles, moniteurs et ordinateur affichent l'espace numérique, et depuis celui-ci, l'image cherche à faire lien avec la réalité extérieure.

Représentation pour émerger du flou, *Espace[s] de rencontre* est la première œuvre officielle de mon projet d'exposition et ma première expérience de diffusion artistique hors du cadre officiel des galeries. Drôle d'impression : en m'affichant avec ouverture dans l'installation, je mets en scène mes propres « quinze minutes de gloire » dont parlait Warhol. Avoir une référence si près pour l'autre favorise sans aucun doute la reconnaissance. On me reconnaît, car on m'a vu à l'entrée. Le sentiment d'être connu change momentanément ma façon d'être. En voyant l'installation dans cet espace, il est d'autant plus clair qu'elle n'est pas aussi autonome que je l'aurais voulue. Élément signal pour l'exposition finale, la clientèle de l'épicerie fait rapidement référence à la publicité, l'intérêt est plus qu'éphémère... C'est par ma présence physique que se joue réellement l'œuvre ; le lien, la rencontre s'effectue via la question : « où l'ai-je déjà vu ? ». L'objet n'apparaît pas comme finalité, mais bien comme une pièce dans le jeu d'échanges. J'ai finalement fait suite à l'installation et je me suis mis en scène dans le réel, en faisant mon épicerie.

Il semble maintenant que le lieu d'exposition aurait pu être plus approprié ; quoique la place du signal devait logiquement être avec les spéciaux de la semaine – publicité parmi tant d'autres – le contraste haut en couleurs des fruits et légumes aurait pu être plus effectif à attirer l'attention, à favoriser l'expérimentation de l'œuvre.



mise en espace



3.3

Expérimenter un phénomène lumineux

L'installation présente différentes conceptions des aurores boréales.
D'un phénomène naturel que je n'ai jamais eu la chance de vivre, c'est apparu.



Une aurore polaire (également appelée aurore boréale dans l'hémisphère nord et aurore australe dans l'hémisphère sud) est un phénomène lumineux caractérisé par des sortes de voiles extrêmement colorés dans le ciel nocturne.⁸

Besoin d'éclaircir une vision troublée, un flou inconfortable, besoin de faire du sens. Cette faculté qu'a l'esprit humain d'organiser ses relations avec le réel a souvent pour but de fixer dans la conscience un questionnement, de contrer un nombre illimité de possibles, d'amoindrir les peurs. Car pour enlever la peur de l'inconnu, l'un doit se faire une histoire, une construction. Maison signifiante pour se protéger des horreurs de la nuit, les chiffres se transforment en formules, les idées en mots, en phrases, en concepts transmissibles afin d'atténuer la complexité par l'affichage d'une nouvelle cohérence.

L'émergence d'une certaine vérité s'avère primordiale pour la plupart. Il est d'importance dans certains systèmes seulement, que ces vérités soient vérifiables ; l'essentiel réside souvent dans la réponse à transmettre. Faire sens, dans l'esprit d'une définition cohérente des choses et phénomènes qui nous entourent, c'est tenter d'expliquer ce que l'on voit, ce que l'on entend, ce que l'on [res]sent. D'une perception, l'un tente de remonter à l'essence des choses. Plusieurs façons permettent de parcourir ce chemin de la connaissance : mythologie, religion, science, etc. Dans l'idée de fixer un événement dérangeant d'incompréhensibilité, une méthode n'est pas nécessairement mieux qu'une autre.

⁸ http://fr.wikipedia.org/wiki/Aurores_boréales

Ce phénomène naturel apparaît à toute heure du jour ou de la nuit, il est constant, mais visible seulement selon certaines conditions: il faut que le phénomène soit la principale source lumineuse – en général, on les observe la nuit ! ; il faut avant tout être situé dans une région près des pôles. En fait, la zone dite aurorale tend à s'étendre de temps à autre vers les centres habités. Mais naturellement, ce n'est que quelques fois par an que, considérant l'endroit où j'habite, j'aurais la chance de pouvoir en observer. Malchance ou concours de circonstances, je n'ai encore rien vu de tel.

J'avoue ne pas être très informé sur la chose à prime abord. Une définition apparaît bien dans le dictionnaire, je ne l'ai lue que longtemps après en avoir connu l'existence. Une foule de gens en ont noté les constantes, se sont entendu pour formuler une explication scientifique plus ou moins facile à comprendre. Éruption chromosphérique, particules chargées, magnétosphère : une terminologie assez pointue, hermétique à ma compréhension du moment et qui demande des notions préalables à une appréhension exhaustive. Le niveau de langage y est pour beaucoup dans la compréhension du phénomène. Plusieurs concepts doivent être acquis afin d'être en mesure d'intégrer tous les aspects explicatifs des aurores boréales.

Simplement, on pourrait dire que le phénomène auroral est provoqué par des éruptions à la surface du soleil, de tout petits morceaux arrivent jusqu'à nous et

s'illuminent, une fois emprisonnés dans le champ magnétique présent plus fortement aux pôles terrestres.

Les bornes, l'accès au chemin

L'introduction de concepts scientifiques demande donc des bases. Un lexique s'avère nécessaire. Initiation et temporalité entrent en ligne de compte pour le néophyte, de là la nécessité de développer l'intérêt, sans quoi nulle transmission n'est possible.

Pour le peuple Iroquois, les aurores représentaient la porte ouvrant sur la Contrée des Âmes, le lieu où le ciel se soulevait, puis s'abaissait pour laisser entrer les esprits dans le monde de l'au-delà.⁹

Bien avant le 17^{ième} siècle, même si le phénomène n'a pas encore de nomination uniformisée, différentes cultures ont pu l'observer et s'en faire une raison propre. Ainsi, certaines populations du nord (la zone aurorale australe n'habite pratiquement aucun humain) voyaient en elles les âmes de leurs animaux préférés, les esprits de générations futures ou des ancêtres disparus, de joyeux danseurs, de marionnettes ou encore les lumières d'un mariage, d'une bataille céleste, etc. Objets de spiritualité, elles pouvaient aussi, selon les croyances, accroître la fertilité de la terre, indiquer aux chasseurs les meilleurs endroits où trouver le gibier, être présage de malheur. Inspirés de thématiques joyeuses ou vouant au contraire une sainte terreur aux aurores, les shamans et autres spectateurs de tous temps ont tenté d'interagir avec celles-ci.

⁹ Tiré du livre... Les aurores boréales ; ou les lumières mystérieuses, Candace Savage, Éd. Du Trécarré, 1994, 144 p.

Expérimenter un phénomène lumineux

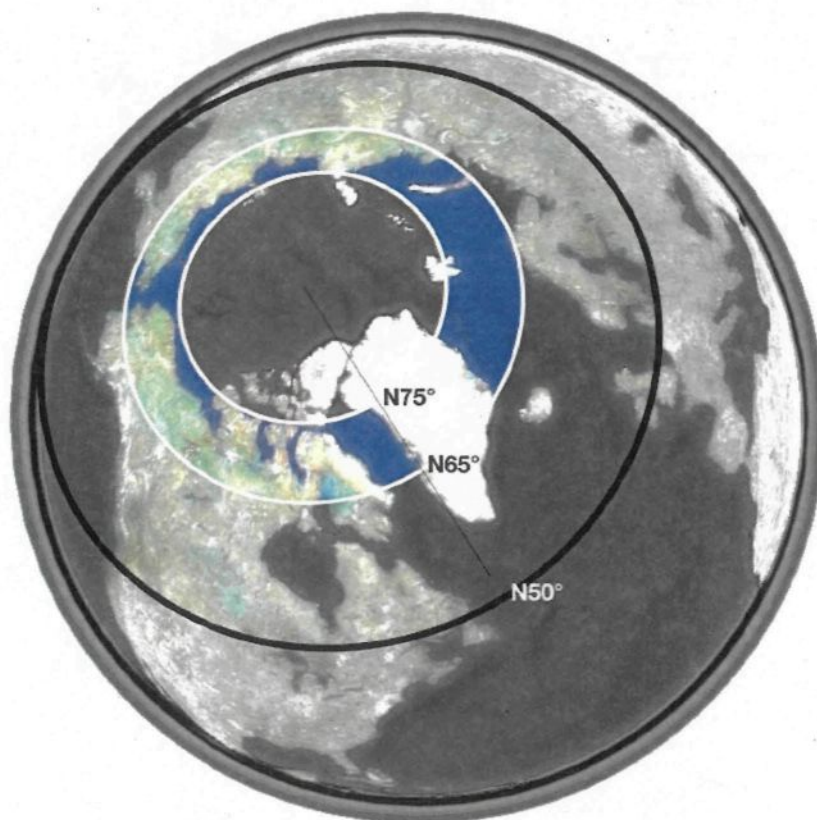
Dans le cadre de mon travail de recherche avec la Boîte Rouge vif j'ai par bonheur rencontré Réginald et Josée. Une histoire m'est restée chère. Une histoire racontée comme ça, de mon inexpérience du phénomène.

J'ai jamais connu les aurores. Paraît même qu'il y en a chez-moi. Voilà quelques temps, j'étais encore plus au Nord et j'ai rien vu.

Quand j'en ai parlé à Réginald et Josée, ils m'ont raconté cette histoire:

Ils sont dans le Nord, les aurores boréales s'affichent au-dessus d'eux. Couchés, ils les regardent par la fenêtre. Après un moment, ils sortent avec une couverture. Et ils sifflent pour les faire danser.

Cette histoire m'a touché. Si bien que j'en ai fait une maquette dans le cadre de l'écran, qui est devenu un peu plus tard l'exposition de plusieurs perspectives. Par l'histoire d'un sifflement, le récit provoque la matérialisation. Le projet s'élabore au fil des lectures et des mondes s'assemblent en installation. Les données prennent forme, s'esthétisent pour se communiquer. La recherche préalable à la mise en scène finale m'a toutefois intrigué quant à une éventuelle présentation à certains publics spécifiques. Le fait que l'on puisse siffler pour animer les aurores boréales apparaît ici (pour moi et plusieurs de mes contemporains) comme amusant et pave effectivement le chemin de l'apprentissage. La plupart des peuples nordiques considèrent toutefois qu'il est extrêmement dangereux de produire quelque son que ce soit en leur présence, au risque de devenir aveugle, paralysé ou pire encore d'être décapité par elles. L'installation servirait ici à dédramatiser certaines croyances.



Vivre cette expérience, entre 65° et 75° de latitude magnétique, où s'animent les plus belles intensités de couleurs, ne doit pas laisser indifférent. Instant de bonheur parfait, stupéfaction ou frayeur, la présence des aurores boréales provoque incontestablement une réaction émotive chez l'homme. Ce contact réel, ce sentiment plus fort que la raison – d'interpénétration du corps et de l'esprit humain avec la nature – présente une vérité fondamentale : nous sommes vivants. Vivre l'effet de grandeur majestueuse des aurores polaires, se sentir séduit par une beauté mystique reste encore une fantasmagorie inassouvie chez moi.

Une multitude d'éléments folkloriques décrivent la variété de mondes qui nous habitent. À partir d'un même phénomène, les contradictions se côtoient.

Que l'installation des aurores boréales propose plusieurs mondes au spectateur-utilisateur, c'était un objectif à atteindre. Ces mondes, comme autant de perspectives sur une même réalité, s'amalgament dans un tout présentant différentes facettes, différents points de vue, résolutions d'un même phénomène. La science et la technologie y sont inhérentes. Par la réappropriation d'images en mouvement en libre accès sur Internet, j'invite le spectateur à expérimenter une représentation virtuelle du phénomène naturel observable, une des multiples histoires sur le sujet, et à travers différents points de vue, à explorer d'autres définitions. Comme support du concept, j'affiche les images, orchestre une expérience physique (ou relation au virtuel) et tente de mettre en lumière ces différentes acceptions / interprétations.

L'installation tente d'illustrer cette variation entre le rationnel et le spirituel. Elle met en évidence différentes cultures : celle du numérique à prime abord, ainsi que la culture contemporaine cartésienne et l'imaginaire des cultures traditionnelles. Prenant le parti d'une vision naïve, d'une simplicité naturelle, *Expérimenter un phénomène lumineux* devait pouvoir amener le spectateur à réfléchir sur ces différences qui nous entourent.

La mise en commun de mondes distants, de cultures, de perspectives diverses dans une même expérience interactive, nécessite un point de départ, un élément qui introduit. L'installation prend cette forme dans un contexte spécifique où le jeu du son provoquant le mouvement se veut une expérience satisfaisante.

Siffler pour faire danser les aurores boréales m'apparaît ainsi comme une interaction naturelle avec les nouvelles technologies. Le virtuel simule ce que le naturel ne peut donner systématiquement, l'expérience tangible du mythe.



3.4 [En]Jeux d'Échanges

L'exposition finale

[EN] JEUX d'ÉCHANGES

Tous les jours aux heures d'ouverture (approximatives) de la librairie,
du 30 août au 15 septembre 2007

Au deuxième étage de la **librairie Les Bouquinistes**,
301 rue Notre-Dame-Est

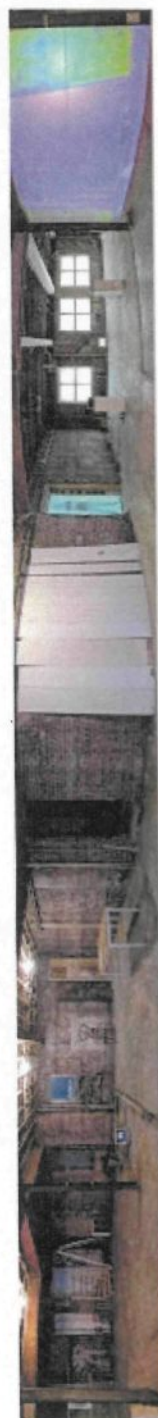
Vous êtes cordialement invité à venir expérimenter la technologie,
sans clavier ni souris, à travers différentes oeuvres de création.

Amenez les enfants, ils s'amuse bien d'ordinaire.
Jouets qui font réfléchir, pour petits et grands.

par Jean-François Vachon







Oeuvres sculpturales aux couleurs de Catherine Doyon-d'Osti, vestiges du lieu précédemment utilisé. Le deuxième étage de la librairie *Les Bouquinistes* prend des aires d'atelier d'artiste de temps à autre. Les passants y jouent une pièce de théâtre, les autres y déposent temporairement des oeuvres de création. La volonté de sortir des galeries, de composer avec un lieu, a vu produire quelques événements du monde des arts dans l'endroit. L'histoire du lieu s'enrichit d'une nouvelle expérience.

Six mois avant la finalité exposée, avec l'écriture qui tardait à apparaître, le processus encore à découvrir, à expérimenter, l'action sensible à l'expression et à l'élaboration de ce que l'on voit devait démarrer par le faire, par le jeu, celui du monde, d'un système à apprivoiser, d'une interface à comprendre.

Le jeu d'écran – relocaliser l'espace social, par le visuel omniprésent – se poursuit et m'amène à penser autrement la finalité tangible de cette boucle de recherche, ce qui se résume conceptuellement en *résidence d'artiste*. La possibilité d'être propulsé dans cet autre monde par le biais de connaissances, de rencontres, du terrain, où chaque geste a son incidence et où une prise de conscience s'effectue par le discours. L'événement est dans le présent plus que jamais. En disant aux gens que je travaille à créer des espaces de rencontre, que je présente un terrain de jeux à partager, j'ai la chance de véritablement rencontrer les gens.

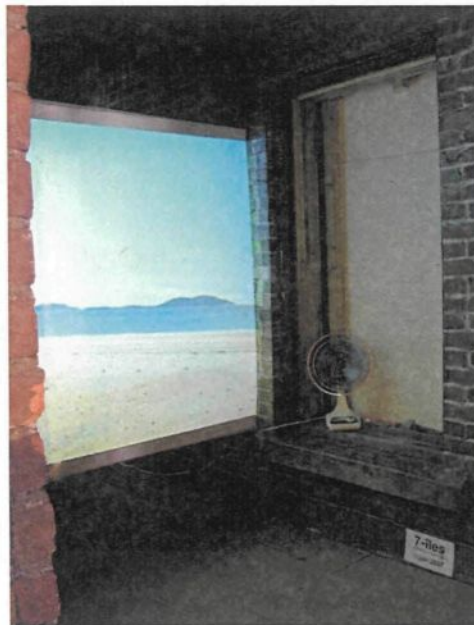
J'ai voulu jouer le jeu de l'art. Je me suis mis en scène. C'est à parler avec les visiteurs que se développe ma pensée ; j'identifie ma production, je parle des jeux, je présente l'exposition : des ordinateurs désuets donnés par l'UQAC affichent des expérimentations personnelles, un rendu visuel réalisé via la même technique que présente l'installation principale : un écran de plus de sept mètres au milieu de l'espace d'exposition jouxté d'une caméra qui [re]présente la réalité différemment. Les écrans présentent des résultats auxquels s'attendre, démontrent une marche à suivre strictement visuelle orientant le visiteur pour une étape subséquente.

Suit, dans le sens horaire, une installation plutôt poétique, non-interactive au sens où le spectateur reste inactif, trace d'une étincelle créatrice voulant conscientiser aux changements climatiques. Assis sur la plage à Sept-îles, le 17 juin, je me dis que c'est peut-être la nouvelle Floride (ou ça le sera, en 2037). Cette expérience personnelle avec le vent, le soleil et la mer m'a permis un moment de ressentir le concept. À vivre en relation avec la nature, à être tributaire de celle-ci, à faire corps avec l'environnement, l'un doit avoir fait le constat de la situation depuis longtemps. Les ours polaires et autres habitants du grand nord doivent bien être au courant!

Au départ, des images tournées sur la Côte-Nord, dans plusieurs conditions atmosphériques devaient reproduire cette sensation (le vent – et la température –, auraient suivi les images de soleil et de pluie). Toutefois, l'interactivité y restait minimale, sinon inexistante. L'activité humaine bouleverse le climat ; le spectateur devrait affecter d'une

façon ou d'une autre la température. En rapport avec la rapidité du changement, en moins de deux minutes, le spectateur devrait physiquement subir l'effet des relations de l'industrialisation et du phénomène observé.

Le processus de création prend ici tout son sens. La rencontre avec d'autres champs d'application, l'expertise de l'autre, l'interdisciplinarité, c'est là où je trouve finalement une véritable interaction. Cette œuvre s'avère être une production commune : technicien en travaux pratiques (département des sciences appliquées), un autre réalise autant l'œuvre que moi. Suite aux expérimentations préliminaires, nous avons commandé les pièces nécessaires à la fabrication de l'élément central (un objet constitué de plaques d'aluminium, 60cm X 50cm X 30cm, avec des ventilateurs, contrôlable via l'ordinateur) qui réchauffe ou refroidit un endroit clos presque instantanément. Climatiseur et chaufferette hyperfonctionnel.



L'œuvre *Choc thermique : les changements climatiques peuvent être ressentis avec un minimum de sensibilité* se matérialise dans l'exposition par une projection inversée des séquences captées à Sept-Îles (dans lesquelles les mouches volent à l'envers), de l'affiche « 7-îles, nouvelle Floride [2037] » et d'un petit ventilateur qui tourne en permanence. La visite guidée me fait parler du projet en cours, cherchant avec les gens d'autres applications à l'objet présentement en production. Ajuster presque instantanément la température dans un environnement à l'échelle humaine, incluant une/des projection(s) vidéographique(s), ça semble s'apparenter à une expérience féconde pour moi. Exploration en voilier dans le grand nord ou croisière dans les caraïbes ? À suivre.

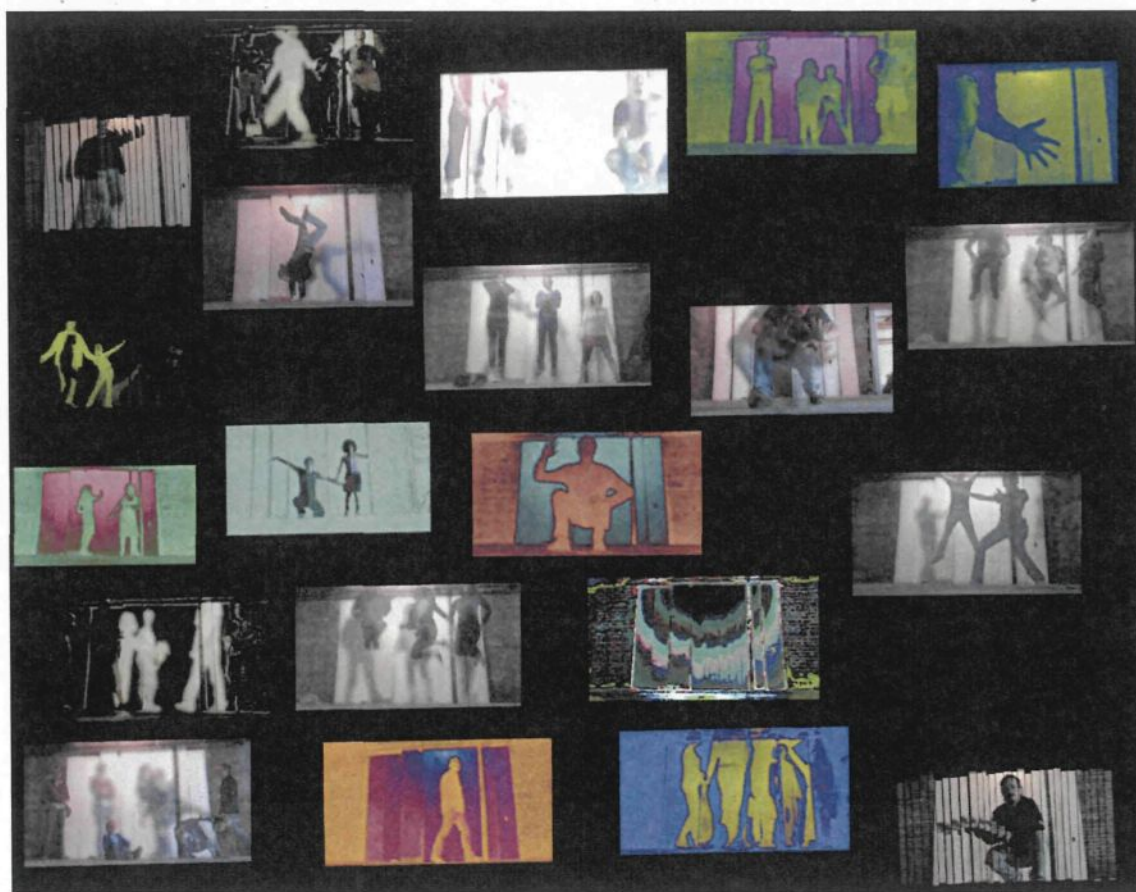
Organiser son esthétique : oeuvre-écran principale

L'installation crée le moment, plus ou moins long selon les gens. Chez les enfants, le contexte semble adéquat pour retenir l'attention, pour voir le « petit » prendre conscience de son reflet – et d'en jouer. Le jeu esthétique de sa réflexion filtrée fait le focus sur la corporalité de l'être, il affiche l'espace physique du lieu, le met dans un cadre graphique et demande au spectateur de composer avec l'œuvre : en temps réel, à organiser un affichage par le mouvement et en temps relatif, par une fixation de ce mouvement sur l'écran. L'espace de l'œuvre joue entre autres d'une dichotomie dans la composition et sa résultante dans un intervalle variable, que je laisse très court.

En fait, l'installation me permet de présenter plusieurs résolutions graphiques (cinq qui me satisfont) en boucle, où chaque « jeu » ne se laisse expérimenter que deux minutes.

J'explique l'œuvre par la volonté qui m'a poussé à créer les différents rendus visuels : mon amusement à composer de nouvelles images avec ma silhouette en temps réel (comme la publicité du *iPod* d'Apple, l'effet graphique qui permet de suspendre le temps et de se revoir dans l'espace, l'ami dont j'ai besoin pour pratiquer mes cours de swing et autres variantes graphiques visuellement intéressantes.

Mon jouet préféré fait figure de proue dans l'exposition. Le facteur « fun » est au rendez-vous pour les enfants et dans certains contextes pour les autres : le regard de l'autre prend ici une importance capitale comme l'œuvre demande l'extériorisation du moi.



Espace[s] de rencontre a été réintégrée à l'exposition. Son fonctionnement est le même, mais j'offre maintenant la possibilité aux gens de se mettre à ma place dans l'installation. Malgré cela, nul ne se portera volontaire. À suivre.

Certains soirs – pas tous, comme je ne suis pas assuré, que je ne veux pas vraiment attirer l'attention, mais que c'est une expérimentation technique que je tiens à faire –, je projette des messages dans les fenêtres (que l'on peut voir de l'extérieur). Élément signalétique paradoxal. Des vieux ordinateurs liés aux projecteurs « data », je compose avec des formats de fichiers informatiques d'une décennie antérieure pour faire honneur à la possible mouvance des images. Œuvres typographiques transposant l'idéal de moi, c'est joutés de fleurs que s'affichent mes premières tentatives. Des fleurs pour toutes celles qui n'en reçoivent pas assez.

Comme sur un bloc-notes de dimension humaine, sur les traces de Jenny Holzer, je diffuse humblement dans l'espace public. Comme renforcement positif, l'œuvre agit en tant que vecteur de changement personnel ; ce que je pense, ce qu'il m'est difficile d'affirmer s'affiche pour faire les premiers pas vers une réalité extérieure.



Les aurores boréales ont pris leur place difficilement dans cet espace plafonné à dix pieds. Quoique fonctionnelle, l'œuvre a déjà été plus séduisante. Les liens conceptuels sont transmis oralement, l'inspiration est affichée à la craie sur le sol. Si certains ne savent pas siffler, c'est par le bruit (frapper dans les mains, généralement) qu'ils pourront entrer dans la danse [des aurores] et expérimenter le mythe.

« Vous pouvez aussi participer au terrain de jeux en utilisant les craies, là-bas ».

L'espace était sensiblement meublé des traces de mon passage, par le dessin. Quelques silhouettes figées sur les murs de brique, des pas qui s'effaçaient. Marie-Pierre m'a gratifié de quelques marguerites, Pierre de quelque incohérence.



Le vernissage ressemble à tous les vernissages : des bouts de conversation, débuts de rencontres où la transmission est oblitérée par l'affluence. En un instant, plus de cartiers d'orange, plus de pommes, plus de noix ; tout le monde s'en va et c'est une autre étape qui est achevée.

Exposition d'art : la création d'un espace

La mise en forme qui aurait pu être ludo-éducative, ne l'est finalement pas vraiment ; l'idée de base s'est manifestement métamorphosée vers une mise en scène personnelle, afin de partager mon terrain de jeu du moment. Les symboles sont encore loin qui feraient mieux comprendre l'étincelle qui conjugue mes pièces. Le plus simple, c'est encore de rencontrer les gens, comme dans un musée. Animant, intéressant, amusant... Une pluie de nouvelles expériences fait glisser le medium graphique vers l'interactivité à l'échelle humaine. J'explique où j'en suis, je discute avec le *spectateur-utilisateur* ; j'écoute, documente, recueille des traces, les classe, les analyse pour en rendre compte. Je file vers la fin du cycle.

Des histoires d'exposition

Des moments de rencontres hachurés comme les vingt-neuf bandes d'images de l'installation principale

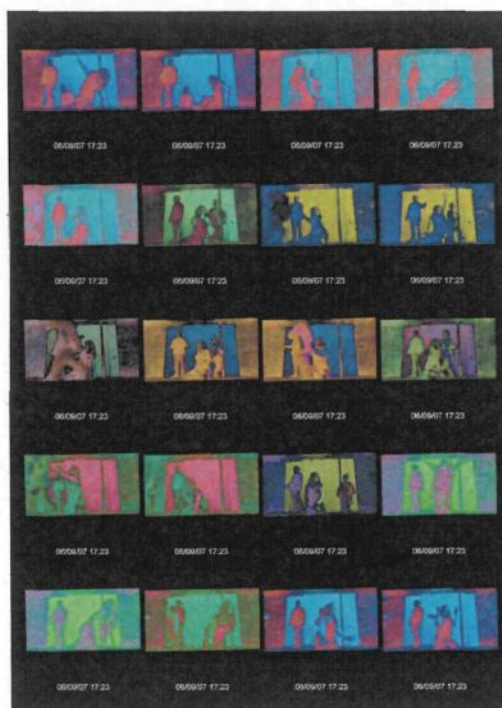
Les petits enfants qui s'amusaient grandement

Un petit bonhomme, environ 3 ans, entre en répétant sans cesse que c'est un endroit dangereux. Il escalade le deuxième étage : « faut faire attention dans les marches » ; il dit pour se rappeler. Un gamin et sa soeur un peu plus vieille : il ne semble pas qu'il va y en avoir un troisième, selon les dires de la fillette. À un certain moment, le petit riait vraiment ; il était assis sur le sol et regardait sa soeur dans le miroir. Les couleurs et le jeu [de sa sœur] le faisaient marrer. Plus tard, Maxime (la fillette) entrait dans un jeu d'ombre avec son frère : de l'autre côté de l'écran, elle fait dos au projecteur, mettant les bras au-dessus de sa tête. Le petit Matisse a hésité un moment avant de faire de même... Essayer de suivre le

mouvement : celui de sa sœur ou peut-être de son propre reflet ? Le jeu lui a semblé troublant pour quelques secondes. C'est son rire qui me marque. J'en ai l'enregistrement, j'apparais même sur l'image filtrée, tout sourire ; mais pas de son. Limitation logicielle.

Une autre petite fille, jeune et concentrée, âgée de trois ou quatre ans, se demandait où elle était : « J'suis où maman ? ». Un peu à côté de la caméra, elle ne comprenait pas que l'écran ne reflète pas directement son image : la référence connue, le miroir, n'en était pas vraiment un.

Un groupe d'étudiants s'est aussi bien amusé en sautant tous en même temps, histoire de tenter la fixation de l'image sur un moment coordonné collectivement.



5.

Fin d'un cycle

La publicité, une forme concrète

Petits « bouts d'histoires », les messages publicitaires utilisent un langage direct et normalement une façon agressive de faire voir un message dans le but de vendre esthétiquement un objet, un concept, un message : en 30 secondes d'attention, au mieux. Étant graphiste de formation, à un certain moment, il m'a semblé en avoir compris la forme. Depuis l'Internet, on voit se répliquer une même façon de faire, un message affiché en encore moins d'images, façonnant le transport de l'idée au véhicule roulant à cent à l'heure. L'espace de diffusion et la rapidité à laquelle le propos doit être entendu sont étroitement liés.

D'une façon analogue, le concept est rejoué dans la construction de mes installations. Je tente de suspendre le temps. Par l'image et le texte, c'est dans l'idée d'être entendu que se développent les œuvres présentées au public. L'interactivité du spectateur fait office de point d'ancrage : consciemment ou non, il crée des variations dans l'espace visuel. Le moyen accorde une unité temporelle supplémentaire à la livraison du message, ne serait-ce que par innovation momentanée, il crée une brèche temporaire dans un paysage d'annonces figées.

À favoriser l'attention par un élément actif signifiant dans la résolution cognitive de l'œuvre, j'affiche d'une autre manière des clés comparables au slogan publicitaire ou au titre d'une création, laissant entendre le début d'une réflexion, en fonction du sujet traité, de l'objet à communiquer.

Toutefois, miser sur la fécondité de l'expérience d'utilisation (ou d'interaction) pour le spectateur cachait la richesse du processus de création pour moi. Si l'interactivité telle qu'ici mise en scène ne permet pas réellement de partager mon expérience créative – l'interactivité de l'installation donnerait l'illusion d'avoir créé ou participé à la création du discours, d'une partie de l'œuvre –, elle semble néanmoins permettre d'afficher beaucoup plus que l'intention originelle. Que l'utilisateur puisse rejouer le processus de création, se substituer à l'auteur et revisiter l'espace potentiel d'où émerge l'œuvre me semble maintenant à des années-lumière. Ici, le résultat d'une transition interne est mis à l'épreuve dans un objectif de communication. Le spectateur intervient par le biais d'une trace matérielle non négligeable, l'interactivité se veut analogie de l'espace du jeu et favorise l'échange par l'attention requise à l'appréhension d'une nouvelle interface. L'espace potentiel est le lieu intermédiaire où l'image du réel est transformée pour être acceptée. Comme ma vision de ce qu'est la réalité demeure une conception personnelle du monde, aucun ne pourrait véritablement se substituer à moi afin de revivre intégralement le processus de conscientisation qui est mien. L'installation affiche l'illusion, celle de la matérialisation de mon espace transitionnel. La réponse de l'œuvre, ou plutôt l'interaction entre l'utilisateur et l'objet d'exposition, est une relation palliative du moi social.

Puiser au virtuel pour redonner au réel, tirer du sensible l'information pour atteindre un autre niveau de [com]préhension, c'est un processus de création qui me permet de clarifier, de mettre en évidence, de faire des liens. Le processus de la maîtrise, chez-moi,

oriente ma recherche vers une façon très personnelle de me revoir dans l'environnement, pour adopter une autre perspective, pour revisiter l'instant. Mes oeuvres ont recours à l'attrait pictural, où l'esthétisation de soi porte le regard vers l'introspection.

Je me rends compte qu'à essayer d'initier l'autre à mon art, à tenter de dire, autrement, ce qui me définit, à voir ces oeuvres comme objets de transition entre le monde et moi, je m'efforce d'apparaître, d'interagir, d'entrer finalement en action avec le milieu qui m'entoure.

« [...] The positive aspect of this is the beginning of a new life. All this is like a therapeutic process [...] »
Joseph Beuys.

Penser sa condition pour mieux interagir, être conscient de l'autre, tourner sa langue avant de parler, c'est une bonne façon de se protéger. Mettre des machines entre les gens et moi, au départ pour que l'oeuvre livre mon discours et ensuite pour favoriser le geste de l'autre, semble être un autre moyen de m'effacer (et pourtant...). Ces nouvelles créations, qui devaient éveiller l'autre, servent finalement à m'éveiller moi. J'utilise l'art pour enfin m'ouvrir, m'exposer. Comme l'enfant qui assimile la réalité concrète par la relation à certains objets, mes installations me permettent une objectivation de ma condition et ainsi, par le processus de création, d'exprimer une façon d'être vers laquelle je tends. L'installation est une pièce matérielle qui s'insère dans une méthodologie d'auto-guérison, une prothèse technologique.

Malgré quantité d'expériences, je reste un petit enfant, sensible. C'est dans une boucle constante d'adaptation à la réalité extérieure, de façon consciente et analytique, que je pose mes choix, concepts et définitions. Je provoque mon changement par l'art, diffusant dans l'espace public mes idéaux. J'affiche, je crée, je fais sans faire vraiment, virtuellement. Le message devient esthétique, on le lit dans sa forme plastique, on se dit qu'il ferait un bel objet de publicité ; le médium est inclusif de sa propre symbolique et tend à primer sur le contenu, technique qui à la fois crée distance tout en rapprochant l'objet de réflexion d'une réalité tangible.

L'art contemporain crée une distance, le jeu tente de contrebalancer. Il est un lieu de diffusion qui permet de parler autrement, dans un langage personnel qui s'ouvre vers l'autre ; laisser-voir, trace sentimentale, amalgames conceptuels, images et ambiances se rassemblent dans un espace physique où le corps joue un rôle principal ; la mise en scène reflète ici le soi dans un cadre graphique. Par l'art, je trouve un lieu autre pour dire, pour me voir, me décrire, me parler. Il est plateforme de diffusion personnelle, esthétiquement viable : une mise en forme de soi.

L'enfant qui fait ses premiers pas, qui apprend par lui-même et par les autres, principalement par l'expérience physique des éléments qui l'entourent, représente encore, pour moi, l'humain intact, dépositaire de toutes possibilités. Si l'aire intermédiaire l'aide à évoluer vers un monde extérieur à lui-même, peut-être que ce même espace, que l'on

retrouve entre autres dans la création artistique, pourrait effectivement faire fi des conditionnements, faisant appel au vrai soi, afin de rejouer cette introduction au monde sur de nouvelles bases. Dans ma pratique, cette réflexion se poursuit, mais on sait déjà que l'interactivité et les environnements immersifs sont utilisés comme éléments permettant de perdre ses repères afin de refaire lien autrement avec la réalité. Certains chercheurs utilisent le virtuel avec les grands brûlés afin d'apaiser la douleur, d'autres expérimentations sont également en cours afin d'amoindrir les peurs ; par exemple, on présente des images d'araignées synthétiques aux arachnophobes.

En parallèle du discours personnel, il va s'en dire que les moyens développés servent à communiquer et que mon habileté à synthétiser l'information par la dimension graphique donne lieu à des œuvres de transmission sensibles à l'espace du corps et de l'esprit. En renforçant ainsi ma pratique artistique, spécifiquement dans l'installation qui se veut vulgarisation, je vois une avenue potentielle dans la muséographie communautaire. Plusieurs expérimentations restent à faire dans ce champ d'activité. On cherche à la fois à propulser le musée hors les murs et à ce que les populations se réapproprient le lieu physique. On cherche à inviter les plus jeunes, à les intéresser, à les captiver. Par le jeu et la technologie, les institutions muséales tentent de se renouveler. C'est également dans ce contexte que l'installation d'art peut devenir une expérience d'apprentissage, une œuvre de transmission.

Des idées aux liens formels et conceptuels, de la recherche de l'autre dans la réalisation de mes propres limites, la construction de représentations et ma propre mise en scène dans l'exposition tracent le portrait d'une méthode très personnelle d'entrée en contact avec qui je suis véritablement. Je me montre, pour pouvoir me réparer. Conscientisation à fixer dans le réel. Nul doute que je n'aie jamais vu d'aurores boréales, je ne regarde simplement pas, la majorité du temps, étant trop absorbé dans mon monde. L'intérieur prime souvent et je ne provoque pas l'ouverture, la transition vers l'extérieur.

Cette étape, ce cycle, cette réflexion m'amène également à utiliser ce que je connais pour transmettre. Lentement, mon discours devient cohérent, teinté de ma personnalité. Personnaliser ainsi le dispositif, afin de mettre en relation le geste de l'utilisateur et le propos tenu par l'œuvre, pose l'enjeu d'une plus grande accessibilité au contenu. Avec ce nouvel allié dans la mise en forme, il me semble pouvoir introduire plus facilement certains sujets. Je me questionne sur l'individualisme grandissant, la mondialisation et les grands enjeux actuels, il me semble maintenant plus facile de produire du contenu en favorisant l'intérêt par l'outil technologique interactif.

Un travail collectif, dans le cadre d'ateliers de création en arts visuels, par exemple, pourrait effectivement introduire les participants à plusieurs études. Les élèves des niveaux primaire et secondaire s'adonnent déjà aux arts dramatiques et aux arts plastiques, mais l'installation et l'expérimentation technologique par assemblage de photographies, vidéo, projections et ordinateurs me semble un terrain de pratique à explorer. En voulant appliquer

cette méthode de représentation (le processus de création inhérent aux installations d'arts médiatiques) avec les plus jeunes dans des activités éducatives, je crois m'insérer dans un créneau porteur des enseignements à véhiculer, selon la réforme scolaire en cours au Québec.

D'autre part, en me reconnaissant, en m'affirmant positivement par l'intermédiaire des outils technologiques, il me semble que l'image esthétisante pourrait être utilisée afin de valoriser et/ou aider à rendre compte d'un malaise chez d'autres ayant des difficultés à s'inscrire dans une réalité d'interaction sociale différente de la leur ; perspective visuelle alternative permettant de favoriser la résolution de l'identité.

Parce que je crois en la sensibilité, aux associations d'idées, à l'ingéniosité et à la diversité dont rendent compte les créations artistiques.



IMG_3120.JPG



IMG_3121.JPG



IMG_3122.JPG



IMG_3123.JPG



IMG_3124.JPG



IMG_3125.JPG



IMG_3126.JPG



IMG_3127.JPG



IMG_3129.JPG



IMG_3130.JPG



IMG_3131.JPG



IMG_3132.JPG



IMG_3133.JPG



IMG_3134.JPG



IMG_3136.JPG



IMG_3137.JPG



IMG_3138.JPG



IMG_3140.JPG



IMG_3141.JPG



IMG_3142.JPG

Bibliographie

(monographies)

- Boissier, Jean-Louis (2004) *La relation comme forme : l'interactivité en art*, Genève : Musée d'art moderne et contemporain, 311p.
- Couchot, Edmond (2003) *L'art numérique : comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris : Flammarion, 260p.
- Davis, Madeleine; Wallbridge, David (1992) *Winnicott : introduction à son œuvre*, Paris : Presse universitaire de France, Coll. Bibliothèque de psychanalyse, 189p.
- Hall, Edward Twitchell (1971) *La dimension cachée*, Paris : Éditions du Seuil, 254 p.
- Jourard, Sidney Marshall (1974) *La transparence de soi*, Québec : Editions Saint-Yves, pages 255-277
- Levinas, Emmanuel (1991) *Entre nous : essais sur le penser-à-l'autre*, Paris : B. Grasset, 268p.
- Plourde, Simonne (2003) *Avoir-l'autre-dans-sa-peau : lecture d'Emmanuel Lévinas*, Québec : Presses de l'Université Laval, 133p.
- Sachs, Wolfgang; Esteva, Gustavo (1996) *Des ruines du développement*, Montréal : Éditions Écosociété, 138p.
- Savage, Candace (1994) *Les aurores boréales ; ou les lumières mystérieuses*, Saint-Laurent : Éditions Du Trécaré, 144p.
- Winnicott, D. W. (1975) *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Trad. De l'anglais par Claude Monod et J.-B. Pontalis, Paris : Gallimard, 218p.

Bibliographie (suite)

(articles)

Julia, Jean-Thierry., Lambert, Emmanuelle (2003), *Énonciation et interactivité : du réactif au créatif*, Communication et langages, Paris : Nathan, No 137, p. 30-44

Beguin-verbrugge, Annette (2003) *Apprentissages dans le cybermonde : Jeux de miroirs et fantasmes de communication : L'interactivité : attentes, usages et socialisation*, Communication et langages, Paris : Nathan, No 137, p. 45-62

Djajadiningrat, J. P., C. J. Overbeeke, et al. (2000). *Augmenting fun and beauty: a pamphlet*
<http://doi.acm.org/10.1145/354666.354680> Proceedings of DARE 2000 on Designing augmented reality environments, Elsinore, Denmark : ACM Press: 131-134

(médiagraphie)

http://fr.wikipedia.org/wiki/Aurore_polaire

Dictionnaire des arts médiatiques
<http://www.comm.uqam.ca/~GRAM/intro.html>

Bibliographie additionnelle

- Balpe, Jean-Pierre (2000) *Contextes de l'art numérique*, Paris :Hermès science, Coll. Technologies et cultures, 249 p.
- Bourriaud, Nicolas (2001) *Esthétique relationnelle*, France : Les Presses du réel, Coll. Documents sur l'art, 122 p.
- Cabana, Mylène (2004) *Les modalités de l'interactivité dans l'installation vidéo*, Montréal : Université du Québec à Montréal, 118 p.
- Cote, Richard L. (1998) *Apprendre : formation expérientielle stratégique*, Québec : Presses de l'Université du Québec, 225 p.
- Couchot, Edmond (1998) *La technologie dans l'art : de la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes : Jacqueline Chambon, 269 p.
- De Kerckhove, Derrick (2000) *L'intelligence des réseaux*, Paris : O. Jacob, Coll. Le champ médiologique, 306 p.
- Hébert, Pierre (2006) *Corps, langage, technologie : textes 1985-2004*, Montréal : Les 400 coups, 210 p.
- Laurel, Brenda (2003) *Design research : methods and perspectives*, Cambridge, Mass. : MIT Press, 334 p.
- Laurel, Brenda (1991) *Computer as theatre*, Reading, Mass.; Don Mills, Ont. : Addison-Wesley, 211 p.
- Mattelard, Armand; Mattelard, Michèle (2002) *Histoire des théories de la communication*, Paris : La Découverte, Coll. Repères, 123 p.
- Mèredieu, Florence de (2003) *Arts et nouvelles technologies : art vidéo, art numérique*, Paris : Larousse, Coll. Comprendre et reconnaître, 239 p.
- Poissant, Louise (2003) *Esthétique des arts médiatiques : interfaces et sensorialité*, Québec : Presses de l'Université du Québec, Coll. Esthétique, 324 p.
- Ritschard, Gilbert (1998) *Apprentissage : des principes naturels aux méthodes artificielles*, Paris : Hermès, 375 p.
- Rush, Michael (2005) *Les nouveaux médias dans l'art : nouvelle édition*, Paris : Thames & Hudson, 224 p.
- Parachute, revue d'art contemporain (2004) *Écrans numériques*, Montréal : Artdata, no. 113
- Parachute, revue d'art contemporain (2006) *Extra humain – SC*, Montréal : Artdata, no. 121