UQAC
Université du Québec
à Chicoutimi

Développement d'une posture d'artiste-transmetteur : les formes actives d'engagement du corps du spect-acteur comme vecteur de transmission

par Lisa-Marie Lapointe

Mémoire présenté à l'Université du Québec à Chicoutimi en vue de l'obtention du grade de Maître ès arts

Québec, Canada

© Lisa-Marie Lapointe, 2022

RÉSUMÉ

Ce mémoire retrace mon parcours de recherche-création à la maîtrise en art (volet enseignement-transmission). La recherche-création réalisée se veut une démarche par laquelle j'ai pu approfondir ma compréhension des dispositifs et mécanismes de transmission mis en œuvre dans ma pratique. C'est aussi une démarche par laquelle s'est précisée ma posture : celle de l'*artiste-transmetteur*. M'appuyant sur les théories de l'écologie sonore et le paradigme de l'énaction, une réflexion est articulée autour de l'engagement du corps dans des œuvres immersives et interactives proposant une écoute sensible du vivant, puis autour du potentiel de ce type d'œuvres pour l'appréhension et la reconfiguration de notre rapport au vivant. Deux œuvres sont ici proposées : *Biotope*, une œuvre de réalité virtuelle qui consiste en un parcours sonore immersif et interactif, puis l'œuvre *Submersion*, une installation sonore immersive produite à l'aide d'un procédé de sonification de données environnementales. Ces œuvres proposées sont le point d'ancrage à partir duquel a pu se développer une réflexion sur d'une part, les formes et les conditions de l'engagement corporel et sensible dans une expérience d'interaction avec des œuvres numériques reposant sur diverses interfaces, et d'autre part, sur les perspectives ouvertes par cet engagement du corps pour la transmission. En prenant appui sur le paradigme de l'énaction, il est montré comment le *spect-acteur* est appelé à interagir « par corps » dans les œuvres proposées et comment cet engagement du *corps-en-action* est envisagé comme vecteur de transmission.

Mots-clés : écoute du vivant, nature et technologie, corps, présence, embodiment, expérience sensible, immersion, interactivité, réalité virtuelle, transmission.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ i
TABLE DES MATIÈRES ii
LISTE DES FIGURES iv
REMERCIEMENTS v
INTRODUCTION 1
CHAPITRE 1 3
LA PROBLÉMATIQUE DE RECHERCHE 3
1.1 Ancrages théoriques 3
1.1.1 Le paradigme de l'énaction 4
1.1.2 L'écologie sonore 6
1.2 Problème de recherche 12
1.3 Visées et intentions de recherche 13
1.4 Limites de la recherche 14
CHAPITRE 2 15
CADRE CONCEPTUEL ET MÉTHODOLOGIQUE 15
2.1 Cadre conceptuel 15
2.1.1 Interactivité, interaction et participation 15
2.1.2 Immersion et présence 19
2.1.3 Corps, interfaces et embodiment 23
2.1.4 Corps, expérience et transmission 27
2.2 Cadre méthodologique 29
2.2.1 Posture épistémologique 29
2.2.2 Approche heuristique de la recherche-création 30
2.2.3 Outils de cueillette de données 32
CHAPITRE 3 33
ŒUVRES 33
3.1 Description des œuvres 33
3.1.1 Biotope 33
3.1.2 Submersion 38

3.2 Potentiel symbolique, esthétique et de transmission 42
3.2.1 Interroger le rapport de l'Homme à la Nature 43
3.2.2 Emprunter le détour des technologies 44
3.2.3 Écouter le vivant 45
CHAPITRE 4 46
RÉCIT DE PRATIQUE 46
4.1 Création : ruptures et recentrements 46
4.2 L'artiste-transmetteur : précision d'une posture 51
CONCLUSION 53
RÉFÉRENCES 58
ANNEXE 1 63
EXPOSITION *ÉCOUTER LE PAYSAGE* : ARCHIVES VISUELLES DE L'ŒUVRE *BIOTOPE* 63
ANNEXE 2 66
EXPOSITION *ÉCOUTER LE PAYSAGE* : ARCHIVES VISUELLES DE L'ŒUVRE *SUBMERSION* 66
ANNEXE 3 68
EXPOSITION *ÉCOUTER LE PAYSAGE* : ARCHIVES VISUELLES DES SÉRIES *SPECTRES* ET *CIRCUMPOLAIRE* 68

LISTE DES FIGURES

FIGURE 1 - ENREGISTREMENT DE TERRAIN. RUISSEAU DANS UNE FORET. SOURCE : LISA-MARIE LAPOINTE, 2022. 10
FIGURE 2 - ENREGISTREMENT DE TERRAIN. RIVES DU FJORD-DU-SAGUENAY. SOURCE : LISA-MARIE LAPOINTE, 2022. 10
FIGURE 3 - ENREGISTREMENT DE TERRAIN. CHANTS D'OISEAUX DANS LA FORET. SOURCE : LISA-MARIE LAPOINTE, 2022. 11
FIGURE 4 – IMAGE NO.1 EXTRAITE DE L'ENVIRONNEMENT VIRTUEL *BIOTOPE*. SOURCE : LISA-MARIE LAPOINTE, 2022. 34
FIGURE 5 – IMAGE NO.2 EXTRAITE DE L'ENVIRONNEMENT VIRTUEL *BIOTOPE*. SOURCE : LISA-MARIE LAPOINTE, 2022. 35
FIGURE 6 – IMAGE NO.3 EXTRAITE DE L'ENVIRONNEMENT VIRTUEL BIOTOPE. SOURCE : LISA-MARIE LAPOINTE, 2022. 35
FIGURE 7 – CONFIGURATION SPATIALE DU SON 360° DANS L'ENVIRONNEMENT VIRTUEL *BIOTOPE*. SCHEMA. SOURCE : LISA-MARIE LAPOINTE, 2022. 37
FIGURE 8 – *SUBMERSION*. IMAGE DU VIDEO DE L'INSTALLATION AUDIOVISUELLE. SOURCE : LISA-MARIE LAPOINTE, 2022. 39
FIGURE 9 – ENVELOPPE D'AUTOMATION APPLIQUEE A UNE PISTE DE L'ARRANGEMENT AUDIO DANS ABLETON LIVE. CAPTURE D'ECRAN. SOURCE : LISA-MARIE LAPOINTE, 2022. 40
FIGURE 10 – VISUALISATION GRAPHIQUE DE LA VARIATION DU NIVEAU DE LA MER DEPUIS 1993. SOURCE : GSFC/NASA, 2021. REPRODUIT EN CONFORMITE AVEC LES CONDITIONS ENONCEES PAR L'ORGANISME. ... 41
FIGURE 11 – CONFIGURATION SPATIALE DU SON DE L'ŒUVRE *SUBMERSION*. SCHEMA (VU DE DESSUS). SOURCE : LISA-MARIE LAPOINTE, 2022 42
FIGURE 12 – LES FORMES ET CONCEPTS EXPLORES DANS MA PRODUCTION ARTISTIQUE. SOURCE : LISA-MARIE LAPOINTE, 2022. 47
FIGURE 13 – PROCESSUS HEURISTIQUE ENGAGE DANS LES EXPLORATIONS TECHNIQUES REALISEES. SOURCE : LISA-MARIE LAPOINTE, 2022 49

REMERCIEMENTS

J'aimerais tout d'abord remercier ma directrice de recherche, Mme Sylvie Morais, pour son accompagnement sans faille dans ce parcours. Je la remercie infiniment pour son humanité et sa bienveillance.

Je remercie également James Partaik et Paolo Almario qui m'ont transmis leur passion pour les arts numériques et pour les opportunités qui m'ont été ouvertes en ce sens.

Je tiens à exprimer ma gratitude envers M. Louis-Philippe Rondeau et M. Patrice Tremblay qui m'ont fait l'honneur d'être membres de mon jury.

Je remercie mon conjoint, Simon, merci de me suivre et de me soutenir dans les projets que j'entreprends. Je tiens finalement à remercier ma mère, Marie-Josée, mon modèle de force et de courage, grâce à qui j'ai su aller jusqu'au bout.

Parce qu'ils héritent des possibilités de l'organisme, des êtres vivants, et font fructifier ces possibilités, les hommes sont parfaits : aptes à créer, portés par goût à s'épanouir spontanément.

(Moscovici, 1974, p. 31)

INTRODUCTION

Le présent texte retrace le parcours réalisé dans ma recherche-création, qui se veut une démarche par laquelle j'ai souhaité approfondir ma compréhension des dispositifs et mécanismes de transmission que je mets en œuvre dans ma propre pratique. Les œuvres créées au cours de cette recherche, des œuvres sonores immersives et interactives, proposent des expériences sensibles dans lesquelles le spect-acteur est à l'écoute des sons du vivant. L'engagement corporel et sensible dans ce type d'œuvres est ici envisagé comme vecteur de transmission. Il s'agit de comprendre dans un premier temps le rapport du corps aux interfaces dans des œuvres immersives et interactives, puis, dans un second temps, de comprendre comment par le détour des technologies peut se saisir notre rapport à la nature et au vivant. Dans ce contexte j'explore les rapports entre nature, culture, corps et technologies, mais aussi je cherche à comprendre comment ces éléments s'interpénètrent dans mes œuvres. Finalement, il s'agit pour moi de montrer comment ma posture d'artiste-transmetteur a pu être développée au cours de cette recherche-création.

Le premier chapitre présente les bases théoriques du paradigme de l'énaction (Varela et al., 1993), qui étudie la relation dynamique et coconstitutive des êtres vivants et leur environnement, ainsi que les bases théoriques de l'écologie sonore (Schafer, 1977), qui s'intéresse à la relation entre les humains et leur environnement sonore.

Dans le deuxième chapitre, j'explique comment le paradigme énactif s'inscrit dans la présente recherche-création, puis je décris l'approche heuristique par laquelle est articulée ma recherche-création. Sont également présentés les concepts formant le cadre conceptuel de la présente recherche-création.

Dans le troisième chapitre sont présentées deux œuvres de ma production, œuvres qui constituent le point d'ancrage depuis lequel j'ai pu approfondir mes réflexions autour du sujet de recherche. Ces réflexions sont articulées dans un dialogue avec les pensées d'auteurs recensés dans la littérature et portent sur le potentiel symbolique, esthétique et de transmission des œuvres proposées.

Dans le quatrième chapitre, un récit de pratique est présenté. J'explique ce que représente pour moi la transmission dans le champ culturel et artistique ; en quoi la présente recherche-création m'a permis d'affirmer ma posture en tant qu'artiste-transmetteur ; comment je perçois le rapport ternaire entre l'artiste, le public et les œuvres ; comment ce rapport est modifié dans les œuvres proposées et, finalement, comment l'engagement corporel et sensible du public dans les œuvres proposées s'avère producteur de sens et est envisagé comme vecteur de transmission.

CHAPITRE 1
LA PROBLÉMATIQUE DE RECHERCHE

1.1 Ancrages théoriques

Dans le contexte de ma recherche-création, je me suis intéressée à l'écoute environnementale comme manière de percevoir et d'entrer en rapport avec le monde. Je me suis tôt intéressée à la notion d'environnement sonore et à la relation que nous développons, par l'écoute, avec la nature et le vivant. Cette perspective m'a amenée à créer des œuvres d'art immersives et interactives qui explorent ces questions. Mais aussi, cette perspective sous-tend un rapport « corporel » et « sensible » (Morais, 2021) du sujet au monde. Elle nécessite également de rendre compte du corps comme site de l'expérience, de même que l'expérience d'interaction comme génératrice de sens. Comment concevoir l'écoute comme élément par lequel nous pouvons nous saisir de notre rapport au monde ? Puis, comment ce rapport au monde s'établit-il, alors que l'interaction du corps avec son environnement est médiée technologiquement ? Et, finalement, comment concevoir l'engagement du corps dans des œuvres d'art sonore immersives et interactives comme vecteur de transmission ? Dans ce contexte, je m'inspire du paradigme de l'*énaction* (Varela et al., 1991), qui étudie la relation dynamique et coconstitutive des êtres vivants et leur environnement, ainsi que des bases théoriques de l'écologie sonore (Schafer, 1977), qui s'intéresse à la relation entre les humains et leur environnement sonore. J'aborderai donc ici quelques notions essentielles propres au paradigme de l'énaction et au champ de l'écologie sonore.

1.1.1 Le paradigme de l'énaction

Varela, Thompson et Rosch, dans leur livre *The Embodied Mind* (1991), introduisent la notion d' « énaction » pour décrire la relation coconstitutive et codéterminante du sujet et du monde. L'énaction se désigne pour les auteurs comme « l'avènement conjoint d'un monde et d'un esprit par l'histoire des diverses actions qu'accomplit un être dans le monde » (Varela et al., 1993, p. 35). L'énaction rompt avec les théories représentationnistes du cognitivisme, du dualisme et du computationnalisme qui étaient alors dominantes et selon lesquelles la cognition consiste en un processus interne et formel de traitement de l'information, où l'esprit se représente adéquatement les choses et le monde extérieur. Le paradigme énactif surmontant la théorie cognitiviste, nous assistons à un tournant pragmatique dans les sciences cognitives, plaçant l'action incarnée et située au centre de la cognition. En effet, s'engager dans le monde implique donc *par un corps en action.* C'est-à-dire qu'il s'enracine dans le monde et cet enracinement est conditionné par un rapport « corporel » et « sensible » au monde (Morais, 2021). Comme le soulignent Varela, Thompson et Rosch (Varela et al., 1991, p. 140): « *Instead of internally representing an external world in some Cartesian sense, they enact an environment inseparable from their own structure and actions*. » (un être ne se représente pas le monde de manière cartésienne, mais il énacte un environnement inséparable de sa propre structure et de ses actions [traduction libre]). Le monde n'est « ni fixé ni prédonné », il est énacté, c'est-à-dire qu'il coémerge par l'histoire du couplage structurel entre un être et l'environnement avec lequel il interagit (Depraz et al., 2003, p. 157).

C'est cette boucle interactive avec le monde, que Varela nomme boucle opérationnelle (Varela, 2017) qui est la condition de notre interaction avec l'environnement dans lequel nous sommes immergés et qui permet de générer du sens de notre interaction avec celui-ci (Weber & Varela, 2002, p. 117). Et cette boucle opérationnelle est propre à tout organisme vivant, donc à tout système autopoïétique (qui s'autoproduit, de manière autonome et adaptative avec son environnement). Comme le soulignent Weber et Varela (Weber & Varela, 2002, p. 117), « *By defining itself and thereby creating the domains of self and world, the organism creates a perspective which changes the world from a neutral place to an Umwelt that always means something in relation to the organism*. » (tout organisme vivant, en tant que système autonome s'autoproduisant, en se définissant lui-même et se distinguant de son environnement, créer une perspective particulière où le monde n'est plus un lieu neutre, mais un monde propre (Umwelt) qui a toujours une signification en relation avec l'organisme [traduction libre]). C'est ainsi que l'approche énactive conçoit le *sense-making* : comme l'activité originaire de l'organisme d'un individu qui ne peut que toujours et déjà se rapporter à un monde – un monde intentionnel donc –, et inévitablement produire son propre monde de sens (Weber & Varela, 2002, p. 117-118).

L'énaction et ses différents concepts sont de plus en plus étudiés dans le cadre de l'interaction entre l'humain et les technologies[1], plus précisément dans des systèmes

[1] Dans des recherches se situant à l'intersection des sciences cognitives et du champ d'étude multidisciplinaire de l'interaction homme-machine (IHM, ou HCI an anglais pour « human computer interaction »).

interactifs dans lesquels, notent les auteurs Kaipainen et al. (2011), il y a un couplage dynamique des processus sensori-moteurs de l'humain et de processus opérés par les technologies numériques (p. 433). Les systèmes interactifs ont intéressé plusieurs artistes du numérique, qui se sont eux aussi appuyés sur le cadre théorique de l'énaction pour mieux comprendre les mécanismes et la nature de l'interaction avec les dispositifs qu'ils développent, mais aussi mieux comprendre leur dimension expérientielle.

1.1.2 L'écologie sonore

L'écologie sonore fut au départ théorisée par Raymond Murray Schafer dans son premier ouvrage officiel *The Tuning of the World* (1977) et s'est instituée comme un champ de recherche interdisciplinaire. L'écologie sonore étudie la relation de l'humain à son environnement sonore, plus précisément ce champ de recherche s'intéresse à la relation médiée entre l'humain et l'environnement par le son. Raymond Murray Schafer est le fondateur du *World Soundscape Project* auquel se sont jointes d'autres figures majeures telles que Hildegard Westerkamp et Barry Truax. Ce dernier, dans son ouvrage *Acoustic Communication* (1984) nous amène à voir l'environnement, l'humain et le son non pas comme des entités séparées, mais comme un système de relations (Porteous, 1987. p. 85).

Ayant vu le jour vers la fin des années soixante, l'écologie sonore s'intéresse à l'anthropophonie[2], plus spécifiquement à la pollution sonore en contexte urbain, Schafer cherchant à repenser l'équilibre entre les bruits produits par l'humain et les sons naturellement présents dans l'environnement (biophonie[3], géophonie[4]). Ainsi nous dit Schafer (Schafer, dans Razdan, s.d), « *If we become too dominant and too unobservant about the other sounds in the environment – the communications systems between birds and animals, for example – then we're ruining the richness of our whole lives.* » (Si nous ne prêtons pas une attention particulière aux sons naturels présents dans l'environnement – tels que les systèmes de communication entre les oiseaux et les animaux par exemple – et que nous nous imposons trop fortement dans l'environnement sonore, nous nous retrouvons à ruiner toute la richesse de nos vies [traduction libre]).

L'écologie sonore fait du paysage sonore son objet de recherche. La notion de paysage sonore désigne « l'ensemble des manifestations sonores ayant lieu dans un environnement déterminé, que ce soit dans un milieu naturel ou construit » (Piché, 2009, p. 28). L'étude du paysage sonore s'intéresse à la fois aux sons émis par l'humain, la nature et les technologies, et à leur combinaison et leur influence mutuelle (Slanchak, 2019, p. 4). Un autre aspect de la recherche sur le paysage sonore s'intéresse à la perception de l'environnement sonore et de ses effets sur l'humain.

[2] Ensemble des sons produits par l'activité humaine. La notion réfère souvent aux sons produits par divers appareils et machines.
[3] Ensemble des sons produits par les organismes vivants.
[4] Ensemble des sons qui proviennent d'éléments non vivants (vent, eau, sols, etc.)

Des pratiques sensibles aux questions d'écologie sonore et de paysage sonore émergent dans les années 1970, telles que le *field recording* (enregistrement de terrain) et la *soundwalk* (promenade sonore). Le field recording (voir figures 1 à 3) s'effectue dans des visées diverses, telles que la documentation, la conservation ou la création électroacoustique. La pratique de la promenade sonore, telle que conçue par Hildegard Westerkamp, consiste en une excursion dont la visée principale est d'écouter attentivement l'environnement immédiat. Pour Westerkamp, il s'agit de pratiquer l'écoute, et de percevoir le paysage sonore dans toute sa complexité. Comme le souligne l'auteure (Westerkamp, 2001, en ligne), « *Unless we listen with attention, there is a danger that some of the more delicate and quiet sounds may pass unnoticed by numbed ears and among the many mechanized voices of modern soundscapes and may eventually disappear entirely*. » (Sans une écoute attentive, il y a un risque que nous laissions les bruits les plus discrets disparaître à travers les voix mécanisées du paysage sonore moderne [traduction libre]).

Le champ de recherche interdisciplinaire de l'écologie sonore s'est développé aussi autour de réflexions plus larges, notamment sur les enjeux écologiques auxquels nous sommes confrontés actuellement. Comme le souligne David C. Jackson (Jackson, 2017, p. 44) dans son livre *The Sonic Anthropocene* :

> « *Ecological thinking challenges acoustic ecology to contend with the idea that sounds are critically connected to broader questions about environmental matters and urges soundscape artists to move beyond reflective or ecomimetic recordings towards active and exploratory ones. Soundscape researchers and artists […] have been key to investigating the environment through sound and documenting ecological degradation and the concurrent silencing of the natural world.* ». (La pensée écologique amène les artistes du champ de l'écologie sonore

> à privilégier une exploration plus engagée du paysage sonore, celui-ci étant inextricablement lié à la question environnementale. Les artistes et chercheurs du champ de l'écologie sonore ont contribué à étudier l'environnement à travers le son, en documentant la dégradation écologique et l'ensemble des sons naturels qui tendent à disparaître [traduction libre]).

Dans cet esprit, par son œuvre *The Art of Listening : Under Water* (2022) l'artiste Jana Winderen cherche à révéler la fragilité des écosystèmes marins et à susciter une réflexion sur l'impact des sons provenant d'activités humaines sur ces écosystèmes. L'artiste, à l'aide d'hydrophones ultra-sensibles, a capté l'environnement sonore subaquatique de lieux tels que la Mer de Barents, l'Islande, le Groenland, la Thaïlande, les Caraïbes, ainsi que les côtes de Miami et autres plans d'eau. Elle a ensuite rassemblé les sons captés – où l'on peut entendre des bruits de baleines, de dauphins, de phoques, mais aussi des bruits humains – dans une installation sonore dont l'audio est spatialisé à 360 degrés à l'aide de 28 haut-parleurs. Comme en témoigne l'ensemble de ses œuvres, l'approche de Jana Winderen consiste à rendre audible des sons du monde vivant qui ne sont pas directement perceptibles pour l'humain et s'inscrit dans une volonté plus large de sensibiliser le public à des réalités écologiques qui nous semblent alors lointaines. Comme ces artistes, théoriciens et compositeurs, je conçois l'écoute comme une manière d'entrer en relation avec l'environnement qui m'entoure, mais aussi comme point de départ d'une réflexion sur les questions écologiques et environnementales actuelles.

Figure 1 - Enregistrement de terrain. Ruisseau dans une forêt. Source : Lisa-Marie Lapointe, 2022.

Figure 2 - Enregistrement de terrain. Rives du Fjord-du-Saguenay. Source : Lisa-Marie Lapointe, 2022.

Figure 3 - Enregistrement de terrain. Chants d'oiseaux dans la forêt. Source : Lisa-Marie Lapointe, 2022.

1.2 Problème de recherche

Dans le contexte de crise écologique que nous vivons, il apparaît nécessaire d'interroger le rapport que nous entretenons, en tant qu'humains, avec la nature et le vivant – c'est selon moi la seule question valable dans toute réflexion sur les enjeux éthiques et écologiques auxquels nous sommes confrontés. Je propose que ce rapport dont nous sommes appelés à nous saisir passe par un engagement corporel et sensible, ce qui inclut l'écoute en tant qu'activité incarnée. Ce rapport étant interrogé dans mes œuvres par le détour des technologies, il s'agit en premier lieu de comprendre comment l'interaction et l'immersion technologiques peuvent permettre une expérience ancrée dans le corps tout en convoquant une intelligence du sensible. Il s'agit en second lieu de comprendre comment cet engagement dans l'œuvre permet d'interroger notre rapport au vivant. En troisième lieu, il s'agit de comprendre comment ces œuvres proposent une reconfiguration de ce rapport. Dans ce contexte, je formule la question suivante : *comment l'engagement du corps dans des œuvres sonores immersives et interactives permet de renouveler notre rapport au vivant ?*

En m'appuyant sur le paradigme de l'énaction, qui rend compte de l'expérience d'interaction comme génératrice de sens, j'envisage l'engagement corporel dans des œuvres sonores immersives et interactives comme vecteur de transmission. Ce même paradigme énactif, qui étudie la relation coconstitutive du sujet et de son environnement, est aussi envisagé comme perspective afin de repenser la transmission culturelle de manière plus dynamique. Dans ce contexte, je formule la question

suivante : *comment penser l'engagement du corps dans les œuvres sonores immersives et interactives comme producteur de sens et comme vecteur de transmission ?*

1.3 Visées et intentions de recherche

Les visées de la présente recherche-création se traduisent donc de la façon suivante :

- Explorer l'écoute comme élément permettant d'établir un rapport à la nature et au vivant ;
- Comprendre l'engagement du corps dans les œuvres proposées comme producteur de sens et vecteur de transmission ;
- Explorer les liens entre nature, culture, corps et technologies ;
- Apprécier le potentiel symbolique, esthétique et de transmission des œuvres produites ;
- Comprendre les dispositifs et mécanismes de transmission que je mets en œuvre dans ma pratique ;
- Préciser ma posture en tant qu'artiste-transmetteur.

1.4 Limites de la recherche

Bien qu'il serait intéressant d'interroger l'expérience vécue chez le public dans l'interaction avec des environnements immersifs et interactifs afin de mieux comprendre et documenter leurs impacts sur la transmission dans les arts et la culture, une telle entreprise exigerait de prendre en compte des considérations d'ordres épistémologiques et méthodologiques auxquelles le seul cadre de cette recherche-création ne pourrait espérer répondre.

CHAPITRE 2
CADRE CONCEPTUEL ET MÉTHODOLOGIQUE

2.1 Cadre conceptuel

Une recension de la littérature sur l'objet de recherche a permis de dégager des thématiques et des concepts récurrents. Les concepts qui constituent le cadre conceptuel de ma recherche-création ont été choisis en fonction de leur apport dans la compréhension du sujet de recherche et de leur valeur opératoire dans l'analyse de ma production et de ma pratique. Les concepts choisis sont répartis et présentés en quatre ensembles conceptuels, où sont articulés entre eux les concepts qui les composent.

2.1.1 Interactivité, interaction et participation

Plusieurs auteurs et historiens de l'art situent historiquement l'émergence de l'idée de participation du spectateur dans l'œuvre dans le courant des avant-gardes. Les auteurs Olivier Grau (2003) et Edmond Couchot (1998) soulignent que l'idée de participation du public dans l'œuvre, moins dominante pendant quelques décennies, a été réinvestie par les artistes dans les années 1960 dans le contexte de mutations sociales et politiques plus larges. L'interaction, donc, est à comprendre ici comme une dynamique de collaboration et de cocréation instaurée entre l'artiste et le public dans la production d'une œuvre. Il faut souligner cependant, comme le note Serge Chaumier,

que dans cette logique, l'important est « moins le résultat que l'action elle-même » (Chaumier, 2007, p. 80). En d'autres termes, la valeur de l'œuvre n'est pas ici en lien avec ses qualités formelles ou plastiques, mais avec la dynamique relationnelle – entre public, œuvres et artistes – qui s'instaure dans sa matérialisation. De cette mouvance émergera le terme de *spect-acteur*, qui pour Serge Chaumier, « […] laisse supposer que le spectateur puisse prendre une part signifiante, voire qu'il puisse devenir acteur » dans l'œuvre (Chaumier, 2006, p. 80). D'autres variations récurrentes du terme ont également été recensées dans la littérature, en fonction de l'époque et de la nature de l'œuvre, notamment celles de *spect'actant*, d'*interactant*, de *sujet interactant* ou de *sujet virtuel*.

La réapparition de l'idée de la participation du public dans la seconde moitié du 20e siècle, comme le nomme Bartolomé Ferrando, fut aussi largement favorisée par les développements technologiques que connaît cette époque (Ferrando, 2005, p. 9). L'intervention du spectateur dans l'œuvre, comme le souligne l'auteur, est historiquement reliée aux « changements et innovations technologiques produits sans cesse au sein de notre société » (Ferrando, 2005, p. 9). L'auteur ajoute ainsi :

> D'attrayantes possibilités montrées par la technologie sont accompagnées de l'exigence d'intervenir activement dans l'instrument, et ce, à un degré de plus en plus élevé ou avec une plus grande implication de la part de celui qui, jusqu'à maintenant avait presque pu rester à l'écart. (Ferrando, 2005, p. 9)

Dès les années 1960 et de manière beaucoup plus importante dans la décennie 1990, les artistes explorent les possibilités offertes par l'informatique pour la création

et développent des dispositifs interactifs permettant au public d'interagir activement avec les œuvres. Il faut souligner que la notion d'interactivité est utilisée dans le domaine des arts pour désigner la fonction interactive des dispositifs développés par les artistes. La notion réfère au mode et à la capacité d'interaction de l'ordinateur avec l'utilisateur – ou avec l'environnement extérieur – qui peut intervenir sur ses différents processus.

La littérature sur l'interactivité dans les arts rend compte des caractéristiques de l'œuvre interactive, dont voici quelques-unes qui semblent pertinentes à présenter ici sommairement. Pour Andrea Sosa (Sosa, 2014, p. 206) :

> « […] *interactivity is usually associated with two ideas and values in relation to the public: freedom regarding possibilities of action and the rule of co-authorship, given that the audience, through its participation, determines the final form of the work, which is no longer a finite object but an event, a situation, an open process.* » (L'interactivité dans les arts est généralement associée à deux idées en relation au public. L'une concerne la liberté donnée au public dans ses possibilités d'action dans l'œuvre, tandis que l'autre concerne la notion de coautorialité. Parce que le public y intervient et lui donne forme, l'œuvre n'est pas envisagée comme une œuvre achevée, mais comme un évènement, une situation, un processus ouvert dans lequel le public devient coauteur de l'œuvre [traduction libre]).

L'œuvre émerge parce qu'elle est actualisée par le spect-acteur. La temporalité de l'œuvre interactive se comprend donc toujours au temps présent, dans l'actualité de son expérience. C'est parce que le public en fait l'expérience qu'elle prend son sens. S'effectue alors un déplacement du rapport traditionnel entre l'artiste, le public et les œuvres. Il y a également dans les œuvres interactives un déplacement de la notion de représentation. Simon Penny et Nathaniel Stern s'accordent pour dire que ces œuvres

s'inscrivent davantage dans une esthétique performative (Penny, 2011, Stern, 2011). Bien que les œuvres interactives fassent appel, comme d'autres types d'œuvres, à des artefacts représentationnels (symboles), les dimensions incarnée et performative sont des composantes majeures dans le sens qui se dégage (Penny, 2011, p. 95). Juan Rodrigo Garcia Reyes, en faisant un rapprochement entre le concept de computation symbolique et le modèle mécanique de la pensée que suppose le cognitivisme, rappelle que les opérations de l'ordinateur sont « sémantiquement contraintes » parce que leur valeur sémantique est « encodée » dans la syntaxe du langage de programmation (Garcia Reyes, 2014, p. 49). En prolongeant la réflexion, nous pouvons penser que le sens de l'œuvre, alors qu'il est dégagé par l'interaction du spect-acteur avec l'œuvre, la programmation du dispositif interactif que fait l'artiste détermine la nature et les modalités mêmes de cette interaction. Ainsi nous pouvons penser que la sémantique de l'œuvre est en quelque sorte encodée dans les processus computationnels de l'ordinateur, mais la perspective de Stern (2011) et Penny (2011) soutenant que le sens de l'œuvre réside en grande partie dans les dimensions incarnées et performatives de l'interaction serait plus en accord avec le modèle énactif.

Si la notion d'interactivité a longtemps « été abordée sous l'angle de la participation du public, de son degré de liberté – ou, au contraire, de sa soumission au système et à l'artiste », les œuvres interactives, nous dit l'auteure Louise Poissant, ne peuvent plus « constituer une catégorie spécifique de l'art électronique » (Poissant, 2014, p. 21). La multiplication des formes de l'art numérique et de ses productions fait que « […] l'interactivité ne peut plus [en] être le discriminant principal » (p. 20). En d'autres termes, l'interactivité est devenue dans l'œuvre une fonctionnalité parmi

d'autres, l'un de ses attributs ou caractéristiques, de même que l'interactivité n'est plus le propre d'une seule forme d'art.

Les artistes du numérique tendent aujourd'hui à explorer de plus en plus les dimensions expérientielles, sensorielles et affectives de l'interaction par des œuvres reposant sur des interfaces de plus en plus variées et sophistiquées. Le développement des interfaces offre de nouvelles possibilités pour les artistes dans les expériences qu'ils proposent, car ces interfaces introduisent « d'autres façons de sentir et de percevoir » (Poissant, 2003, p. 3).

2.1.2 Immersion et présence

Beaucoup d'œuvres numériques conjuguent une composante interactive et une composante immersive, où le corps est engagé par différentes modalités (sensorielles, motrices, etc.). Dans cette section j'aborderai la notion d'immersion dans les œuvres incluant celles en réalité virtuelle, ainsi que la notion de présence qui y est liée.

L'immersion peut être vécue de différentes manières. Elle peut être psychologique – on dira par exemple que l'on est plongé dans l'univers d'un livre, d'un film ou d'un jeu vidéo (Witmer & Singer, 1998, p. 227) – ou l'immersion peut être spatiale. L'immersion spatiale se décrit par Witmer et Singer (1998) comme « le sentiment d'être enveloppé » (p. 225). Alberganti situe l'avènement des formes

immersives de l'art dans les années 1980, où les artistes, s'inspirant du théâtre et de l'architecture, imaginent des dispositifs immersifs, abandonnant toute notion de délimitation ou de frontalité dans l'œuvre (Alberganti, 2013, p. 93). L'auteur ajoute que la place et la position du spectateur dans l'œuvre d'art y sont réévaluées : elles deviennent déterminantes de « la forme même de l'œuvre » (Alberganti, 2013, p. 93). L'œuvre immersive ne se veut pas, comme nous dit l'auteur, à l'image d'autres formes de l'histoire de l'art où est objectivée la réalité, mais l'œuvre immersive s'instaure comme un espace où le spectateur peut se saisir de son intériorité, de sa réalité intérieure (Alberganti, 2013, p. 93). Ainsi nous dira Alberganti, une œuvre immersive est comprise non pas par une mise à distance avec le spectateur, mais est appréhendée par l'immersion de celui-ci dans l'œuvre, le corps devenant une « partie prenante et percevante » (Alberganti, 2013, p. 168).

Au début des années 1990, des artistes travaillant au sein d'institutions de recherche équipées de technologies de *réalité virtuelle*[5] vont développer des dispositifs interactifs élaborés et vont créer des installations qui immergent plus intensément l'observateur (Grau, 2003, p. 174). En 1995, Char Davies expose son installation *Osmose*, un environnement de réalité virtuelle qui utilise l'image de synthèse (3D), un casque de visualisation stéréoscopique ainsi qu'un son spatialisé et interactif. L'environnement OSMOSE, se situant entre figuration et abstraction, est composé d'éléments en 3D représentant des éléments ou milieux naturels : des forêts ; des

[5] Le terme de *réalité virtuelle* est inventé en 1989 par Jaron Lanier. Le terme est utilisé par Jaron Lanier dans une entrevue publiée à l'automne 1989 dans le *Whole Earth Review*.

feuilles ; des clairières ; des étangs ; des nuages ; des abysses océaniques et milieux souterrains (Davies, 1998, p. 67). L'œuvre propose plusieurs univers virtuels, dont l'univers *Text* qui s'inscrit conceptuellement dans l'ensemble de l'œuvre comme superstrat, dans lequel on peut lire des bouts de textes de l'artiste et de philosophes sur la thématique de la nature et de la technologie (Davies, 1998, p. 67). La dimension sonore de l'œuvre, en accord avec sa dimension visuelle, propose des sons énigmatiques, chaque son provenant d'enregistrements de voix féminines et masculines qui ont été retravaillées dans un travail de composition. Pour Char Davies, ces choix compositionnels effectués permettent de réaffirmer la présence du corps humain à l'intérieur de l'environnement OSMOSE (Davies, 1998, p. 67). L'œuvre propose également un système d'interaction basé sur l'activité respiratoire et la balance du corps, ce qui permet à l'*immersant*[6] de se déplacer librement dans l'environnement virtuel. L'article *OSMOSE : Notes on being in Immersive virtual space* (1998), écrit par l'artiste Char Davies elle-même, expose ses intentions artistiques dans la création de l'œuvre. D'emblée elle souligne que certaines approches conventionnelles du design en réalité virtuelle tendent à renforcer une dévaluation de la nature et du corps qui est historiquement présente en Occident, et que son intention est d'utiliser la réalité virtuelle pour contrecarrer cette tendance (Davies, 1998, p. 65). Ainsi nous dit l'artiste (Davies, 1998, p. 67) :

> « *OSMOSE as an artwork is motivated by the desire to heal the Cartesian split between mind/body, subject/object, which has shaped our cultural values and contributed to the West's dominating stance towards (and estrangement from) life. In this context, OSMOSE seeks to re-sensitise — reconnecting mind, body*

[6] Le terme *immersant* est l'appellation qu'utilise Char Davies pour désigner un individu du public en situation d'immersion.

> *and world*. » (OSMOSE tente de dépasser la dualité cartésienne entre corps et esprit, entre sujet et objet, dualité qui a façonné la vision occidentale et ayant permis l'établissement d'un rapport de domination du vivant, et par le fait même à notre éloignement de celui-ci. Dans ce contexte, l'œuvre cherche à reconnecter le corps, l'esprit et le monde [traduction libre]).

Le titre de l'œuvre, OSMOSE, nous dit l'artiste, est ici une métaphore biologique : comme imbrication et interpénétration de l'intérieur et de l'extérieur, comme transcendance et dissolution des différences des corps à travers leur absorption mutuelle (Davies, 1998, p. 67). L'artiste ajoute que l'œuvre OSMOSE : « *is about being-in-the-world in its most profound sense, i.e. our subjective experience as sentient, embodied, incarnate, living beings embedded in enveloping flowing space* » (Dans l'œuvre OSMOSE, il est question d'éprouver son être-au-monde dans son sens le plus profond, dans notre expérience subjective en tant qu'êtres incarnés, vivants, immergés dans un l'espace fluide et enveloppant de l'œuvre [traduction libre]). L'expérience d'être spatialement enveloppé, nous dit Char Davies, dépend du fait d'avoir un corps, que c'est par ce corps organique que nous pouvons entrer en relation avec le monde (Davies, 1998, p. 70). Plus loin dans ce même texte, Davies souligne que son œuvre OSMOSE interroge comment l'immersant, en tant qu'être incarné, ressent subjectivement son corps et son intériorité dans l'espace immersif (Davies, 1998, p. 71).

Cet intérêt pour l'engagement du corps dans l'espace virtuel immersif est partagé par de nombreux artistes et auteurs. En ce sens, ce que l'on nomme *effet de présence* est étudié dans le cadre de l'immersion et de l'interaction entre l'humain et les environnements de réalité virtuelle. L'effet de présence dans l'environnement virtuel

se désigne communément dans la littérature recensée comme un sentiment subjectif d' « être là ». Les auteurs Witmer et Singer (1998) définissent la présence dans l'environnement virtuel comme l'expérience subjective d'être dans un lieu ou un environnement, même si nous sommes physiquement situés dans un autre (Witmer & Singer, 1998, p. 225). Dans l'ensemble de la littérature recensée sur la présence dans les environnements virtuels, il y a un consensus qui se dégage soutenant d'une part, qu'elle est un état ou une sensation dont ont fait l'expérience et donc qui s'ancre dans le corps, et d'autre part, que la présence est en lien avec la capacité d'un individu à éprouver authentiquement son corps et à faire une expérience sensible dans un environnement qu'il sait virtuel[7].

2.1.3 Corps, interfaces et embodiment

L'effet de présence dans les environnements virtuels, nous l'avons vu, dépend de la capacité d'éprouver authentiquement son corps et faire une expérience sensible dans un environnement virtuel. En ce sens l'effet de présence est intimement lié avec la notion d'embodiment.

[7] Les auteurs Riva et Ijsselsteijn (2003) distinguent deux catégories de variables pouvant constituer les déterminants de cet effet de présence : les caractéristiques propres au médium technologique (immersion technologique) et les caractéristiques propres à l'utilisateur (immersion expériencielle) (Riva et Ijsselsteijn, 2003, p. 5). Ils soulignent toutefois que ce sentiment d' « être là » n'est pas intrinsèquement lié à une technologie, mais qu'il est produit par l'esprit [*mind*] (Riva et Ijsselsteijn, 2003, p. 5). Witmer & Singer (1998) croient également que l'intensité de l'expérience de présence dans un environnement virtuel varie tant selon les caractéristiques de l'environnement que les différences individuelles de la personne (traits, capacités individuelles, etc.) (Witmer & Singer, 1998, p. 230).

L'embodiment pensé dans la perspective énactive fait référence, d'une part, aux capacités motrices et sensorielles propres à un organisme, mais aussi leur interdépendance. D'autre part et surtout, nous dit Elena Pasquinelli, Varela conçoit le corps comme un ensemble structuré de répertoires comportementaux [*structural set of behavioral repertories*], de capacités et d'activités motrices et perceptuelles, cette structure déterminant comment l'organisme peut effectivement moduler son environnement et inversement (Pasquinelli, 2006, p. 33-34). La question de l'embodiment ne se limite donc pas à la dimension sensori-motrice de l'action, mais aussi l'embodiment se rapporte à la dimension relationnelle de l'interaction – ce qui renvoie, dans la perspective énactive, à la relation codéterminante et coconstitutive d'un sujet et de son environnement.

Frank Biocca, dans son ouvrage *The cyborg's dilemma: Progressive embodiment in virtual environments* (1997) décrit comment s'effectue l'interaction entre un individu et les environnements de réalité virtuelle en convoquant l'engagement sensoriel, l'engagement moteur et la coordination sensori-motrice de l'individu. Il nomme les différentes modalités sensorielles ou « canaux perceptifs » couramment engagés dans ce type d'environnement : les canaux visuel, auditif, tactile et proprioceptif. Il note également que les activités motrices et autonomes du corps y sont captées par diverses interfaces (dans ce cas-ci des capteurs) et objectivées en données interprétables par l'ordinateur, qui à son tour renvoie une information sensorielle à l'utilisateur – via la ou les mêmes interfaces ou encore via d'autres interfaces (casque de réalité virtuelle, écran, système audio, etc.). Biocca amène dans ce même ouvrage la notion d'*embodiment progressif*. L'évolution des dispositifs et des systèmes

d'opération de réalité virtuelle, explique-t-il, s'effectue en fonction du corps humain, de sa morphologie et de ses capacités sensorielles et motrices. Dans ce contexte, l'auteur (Biocca, 1997, en ligne) définit l'embodiment progressif comme « […] *the steadily advancing immersion of sensorimotor channels to computer interfaces through a tighter and more pervasive coupling of the body to interface sensors and displays.* » (une immersion progressive des canaux sensoriels dans les interfaces technologiques à travers un couplage de plus en plus serré entre le corps et les diverses interfaces – désignant ici autant les capteurs que les dispositifs d'affichage [traduction libre]). L'*embodiment* dont il est question ici réfère davantage à la capacité d'un outil ou d'une interface à s'adapter au corps, sa morphologie et ses fonctions sensori-motrices. À l'autre bout du spectre, l'embodiment peut référer à l'intégration d'un outil par un individu comme extension du corps. Les auteurs Osiruak et Federico (2020) recensent dans la littérature quatre manières de concevoir l'embodiment dans l'utilisation d'outils, chacune reliée à un concept : incorporation, perception, savoir et observation. Les deux premiers concepts sont ceux qui nous intéressent ici. Le concept d'incorporation renvoie à la possibilité pour un outil utilisé d'intégrer le schéma corporel de l'individu. En d'autres termes, et exposé très sommairement, l'individu « intériorise » l'outil comme une extension du corps. Le concept de perception renvoie dans ce contexte, notent les auteurs, à la capacité d'un outil de modifier notre manière de percevoir notre environnement – les auteurs spécifiant que l'outil peut modifier les « opportunités d'action » de l'individu sur l'environnement, ce qui peut alors indirectement modifier notre perception de celui-ci. Bien que ces définitions de l'embodiment dans l'utilisation d'outils s'inscrivent dans des perspectives qui sont complémentaires (l'approche distribuée de la cognition) ou relativement peu

compatibles (l'approche écologique de la perception visuelle de James J. Gibson) avec l'approche énactive, elles nous permettront de mieux comprendre la dimension relationnelle et émergente de l'embodiment telle que présentée par les auteurs Anna Munster (2006) et Nathaniel Stern (2011).

Anna Munster, dans son livre *Materializing New Media : embodiment in information aesthetics* (2006), note que l'interfaçage, en tentant d'assimiler l'humain (corporéité) à la machine (information), en tentant d'évacuer les différences ontologiques et qualitatives entre les registres computationnels et corporels, amène à une dévaluation du corps et à concevoir celui-ci comme une force « brute » et « inerte » (Munster, 2006, p. 148). L'auteure (Munster, 2006, p. 148-149) ajoute :

> « *Instead of situating bodies as inadequate, we might look at ways in which embodiment can be conceived of as open and dynamic, operating and traversing these gaps ; not a property that I have but something I produce, that is produced, in relation to other bodies and machines.* » (Plutôt que de considérer le corps comme inadéquat, nous devons envisager des moyens de concevoir l'embodiment dans les œuvres technologiques comme un processus ouvert et dynamique qui opère les différences entre registres computationnels et corporels et qui émerge dans leur relation. L'embodiment est un processus relationnel : ce n'est pas une propriété que l'on possède, mais quelque chose que l'on produit, qui est produit, en relation avec d'autres corps et machines [traduction libre]).

La pensée de Nathaniel Stern, non loin de celle de Munster, envisage l'*embodiment* comme un processus fondamentalement relationnel qui est déjà toujours émergent, et les œuvres d'art interactives, ajoute-t-il, viennent créer un contexte amplifiant ce processus (Stern, 2011, p. 236). Stern nous dit que le corps et le monde ne sont pas des entités « *pré*-formées » et que l'œuvre interactive intervient dans une relation du corps et du monde qui est déjà toujours émergente. Le corps est pour

Stern « *per*-formé », c'est-à-dire qu'il coémerge *à travers* son interaction avec l'environnement (Stern, 2011, p. 234). Ce qui est *per*-formé, nous dit Stern en s'appuyant sur Brian Massumi, est le mouvement du corps, l'affect et la sensation. Ainsi, ajoute-t-il, nos corps et l'œuvre interactive forment un espace relationnel par lequel nous produisons du sens (Stern, 2011, p. 235). Ces perspectives que proposent Stern (2011) et Munster (2006) rendent compte de la dimension sensori-motrice de l'embodiment tout comme ses dimensions relationnelle, émergente et affective. Ces perspectives sont ainsi davantage en accord avec une vision énactive de l'embodiment.

2.1.4 Corps, expérience et transmission

« *Le but de l'art n'est pas, comme en science,*
de rendre compte, d'expliquer et de transmettre des contenus déterminés et stables,
mais de générer des émotions, des affects, du sens. »
(Danielle Boutet, 2018)

Comment l'art effectue-t-il des transferts culturels ? Quel est le rôle de l'expérience corporelle et sensible dans la transmission ? Comment envisager la transmission non pas comme un mode de partage d'une culture figée, mais un mécanisme par lequel la culture est (én)actée par les corps et renouvelée au temps présent ?

La transmission, du latin *transmissio*, qui signifie trajet, traversée, passage (CNRTL, s.d), se définit dans le champ culturel comme le mécanisme par lequel s'effectuent des transferts culturels entre individus, groupes ou communautés. Elle

renvoie communément aux notions de mémoire et de continuité. Longtemps la transmission culturelle s'est inscrite dans des logiques verticales, dans lesquelles il y a une intériorisation de la culture par l'individu, en d'autres termes, une enculturation de celui-ci. Ce modèle de la transmission culturelle, qui était alors dominant, est aujourd'hui confronté et appréhendé par les modèles interactionnistes et constructivistes qui proposent une vision plus dynamique de la transmission culturelle (Belkaïd et Guerraoui, 2003, p. 124), amenant à repenser celle-ci dans des rapports plus horizontaux :

> À travers sa propre dynamique, sa créativité, ses représentations, ses croyances, le sujet contribue à modifier son environnement culturel par le jeu incessant de ses constructions actives et interactives avec les autres membres de son entourage. L'idée essentielle qui fonde cette approche est que la culture ne peut être dissociée des individus qui la font vivre et se structurent à travers elle (Vinsonneau, 2002). C'est dans ce rapport dialectique culture/individu […] que doit être pensée la transmission culturelle (Belkaïd et Guerraoui, 2003, p. 124-125)

En effet, cette vision de la transmission qu'apportent les modèles interactionnistes et constructivistes se révèle, dans une certaine mesure, en accord avec le paradigme énactif. Envisager la culture depuis les perspectives interactionnistes et constructivistes, c'est rendre compte de celle-ci non pas comme une « culture-produit[8] », mais comme le produit des interactions entre les individus, à travers lesquelles se coconstruit, émerge et est interprété du sens et de la signification. Aussi, la culture en tant qu'objet de connaissance demande qu'on en fasse l'expérience active, et non pas que nous soyons devant elle des corps passifs.

[8] Terme emprunté aux auteurs du texte *La transmission culturelle* (Belkaïd et Guerraoui, 2003, p. 124)

L'art, comme espace expérientiel, relationnel et symbolique, permet que soient échangés et renouvelés au temps présent nos représentations, nos savoirs, nos valeurs, nos visions, nos rapports à soi, à l'autre et au monde. Si l'art permet une expérience singulière, elle transmet dans l'actualité et la transversalité de notre expérience humaine. L'art effectue des transferts qui, pour reprendre un schéma du partage d'une expérience esthétique proposé par Marianne Massin, peuvent s'opérer verticalement « dans la profondeur de notre culture et de nos inconscients » et dans « l'horizontalité des vécus » (Marianne Massin, 2013, p. 118).

Ainsi, plus loin dans ce texte sera apprécié le potentiel symbolique, esthétique et de transmission de deux œuvres de ma production : *Biotope* et *Submersion*.

2.2 Cadre méthodologique

La présente section explique comment ma recherche-création s'inscrit dans le paradigme de l'énaction et décrit les choix méthodologiques qui en découlent.

2.2.1 Posture épistémologique

« *Une connaissance n'est pas à proprement parler apprise, elle est émergente.* » (Masciotra et al., 2008, p. 10)

L'énaction soutient que toute connaissance émerge des actions du sujet en interaction avec son environnement. Ainsi, selon l'approche énactive, connaître le monde n'est pas se le représenter, mais le construire et l'inventer (Renault, 2020, p. 149). La connaissance n'est pas prédonnée, elle est une activité : elle se développe dynamiquement à même nos actions dans et sur le monde, à même notre expérience pratique de celui-ci. L'énaction comme paradigme est aux fondements de cette recherche-création, comme posture épistémologique et comme cadre théorique : l'énaction est conçue ici comme *pragmatique expérientielle*[9], mais, en outre, elle est une perspective depuis laquelle j'engagerai une réflexion sur les objets de recherche énumérés précédemment.

2.2.2 Approche heuristique de la recherche-création

> « *Les artistes contemporains empruntent au savant et au bricoleur, quand ils associent en permanence théorie et pratique dans cette production hybride appelée œuvre, à la fois mythe et questionnement, fait l'un par l'autre et vice versa.* »
> (Célio Paillard, 2017, p. 236)

L'expérience possède une valeur épistémique et, lorsqu'elle s'inscrit dans le registre praxéologique, il en va du développement d'une pratique, mais aussi de la formation du praticien lui-même. Une recherche-création s'inscrit dans la praxis en ce qu'elle mobilise et articule l'action et la réflexion, ce qui permet à l'artiste de donner

[9] Le terme *pragmatique expérientielle* est emprunté à Nathalie Depraz dans son texte *Le paradigme énactif à l'épreuve de sa pragmatique expérientielle* (2006).

forme à sa pratique, de développer un savoir sur celle-ci et donc de se former en tant qu'artiste-praticien.

L'approche heuristique dans la recherche-création permet d'articuler un travail de création à un travail de réflexion. Dans une relation de fécondation mutuelle, les moments de création et de réflexion sont alternés par cycles successifs (Paquin, 2019a, p. 3). Un cycle est amorcé par la formulation d'un questionnement, puis aboutit à une synthèse et à la formulation d'un nouveau questionnement qui initie le cycle suivant (Paquin, 2019a, p. 3). Ainsi, pour Jean Lancri (2006), la recherche-création :

> […] a pour originalité […] d'*entrecroiser* une production plastique a une production textuelle. Elle n'aboutit que dans la mesure où elle réussit à les *entretoiser*. […] dans leur étrange attelage, chacune de ces productions s'érige en toise de l'autre […] elles s'*entretoisent.* (Lancri, 2006, p. 10-11).

L'heuristique ancre la recherche dans l'expérience vécue individuelle de l'artiste, ainsi Gosselin et Le Coguiec soulignent que :

> […] dans ce type de démarche, la subjectivité du chercheur est mise à profit ; essentiellement, l'heuristique fait osciller le chercheur entre les pôles de la subjectivité expérientielle (exploration) et de l'objectivité conceptuelle (compréhension) (Craig, 1978) pour progresser dans la saisie et la synthèse recherchées. (Gosselin et Le Coguiec, 2006 p. 29)

En cela Gosselin et Le Coguiec (2006) soulignent la nature heuristique de la pratique artistique, en raison de la place importante qu'elle accorde aux « processus subjectifs expérientiels », mais aussi, cet « […] aller-retour constant entre les pôles expérientiel

et conceptuel représente […] une procédure habituelle pour le praticien du domaine artistique » (Gosselin et Le Coguiec, 2006 p. 29).

La recherche-création demande à l'artiste praticien de poser un regard réflexif sur sa pratique, ce qui implique d'adopter à la fois un regard introspectif pour la production de données sur sa pratique et un regard distancié sur ces données pour en faire l'analyse, pour objectiver les données et les rendre intelligibles. Un récit de pratique est ainsi présenté au quatrième chapitre et exposera les processus heuristiques déployés au cours de la présente recherche-création. Les constats ayant émergé d'une analyse réflexive de ma pratique artistique seront également partagés dans ce récit de pratique.

2.2.3 Outils de cueillette de données

Deux types de documentation seront utilisés pour la cueillette de données : une *documentation expérientielle* et une *documentation distanciée* (Paquin, 2019b, p. 7). Les données recueillies proviendront d'un journal de bord tenu au long de la présente recherche-création qui documente les explorations réalisées, ainsi que d'archives visuelles des œuvres présentées et de leur production.

CHAPITRE 3
ŒUVRES

3.1 Description des œuvres

Dans cette section sont présentées deux œuvres de ma production : *Biotope* et *Submersion*. Un descriptif est donné pour chacune des œuvres et est accompagné d'un volet présentant les détails techniques de leur production. Ensuite sera apprécié le potentiel symbolique, esthétique et de transmission de ces œuvres.

3.1.1 Biotope

L'œuvre *Biotope*[10] est un parcours sonore immersif virtuel que le spect-acteur peut expérimenter avec un dispositif de réalité virtuelle. Situant le spect-acteur entre le réel et l'imaginaire, l'œuvre présente une reproduction en trois dimensions de la galerie d'art dans laquelle se trouve physiquement le spect-acteur, alors qu'elle est inondée par la montée des eaux – phénomène attribué en grande partie au réchauffement climatique causé par les activités humaines, et qui engendrera potentiellement les impacts les plus importants des changements climatiques anthropiques (Gregory et al., 2019, Field & IPCC, 2014). L'œuvre *Biotope* montre une nature résiliente : la galerie d'art, inondée et abandonnée, abrite un

[10] Le terme « biotope », de *bio-* [vie] et *-tope* [lieu], désigne un lieu de vie dont les caractéristiques et conditions sont propices à héberger une communauté biologique. Un biotope et les formes de vie qui y habitent (la biocénose) forment ainsi un écosystème.

écosystème nouvellement généré. La galerie d'art devient un lieu habité par la faune et la flore sauvages, mais aussi elle devient un espace acoustique où sont amplifiés les sons du vivant. L'espace de la galerie est alors investi d'un nouveau sens.

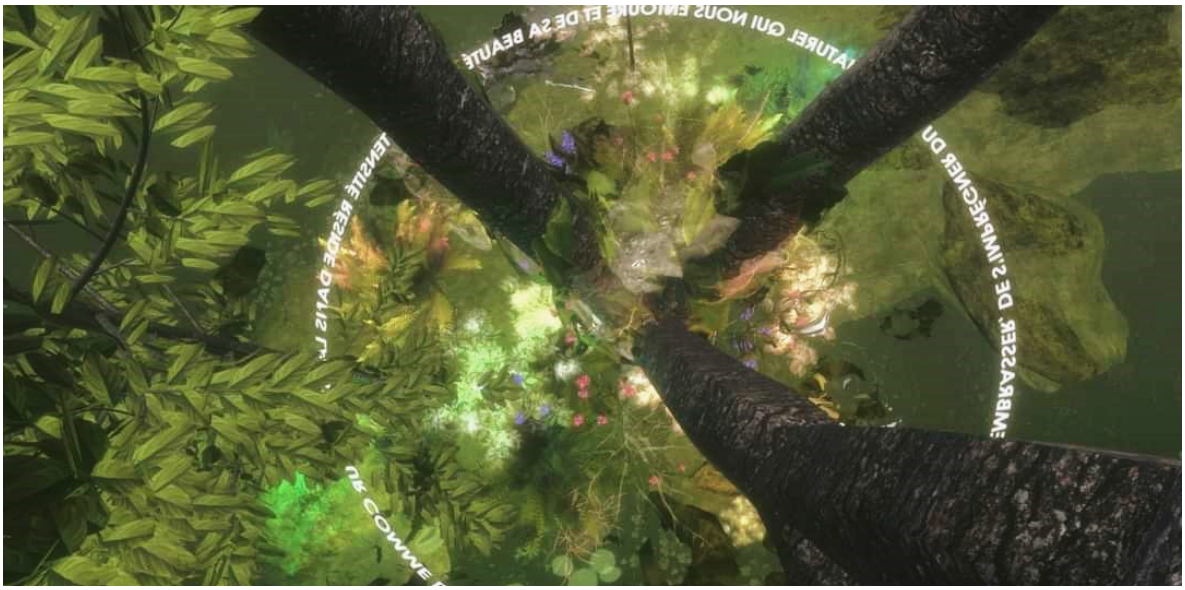

Figure 4 – Image no.1 extraite de l'environnement virtuel *Biotope*. Source : Lisa-Marie Lapointe, 2022.

La trame narrative de l'œuvre, bien qu'elle relève de la fiction, fait largement référence à la réalité en la simulant et en simulant ses possibles. Et c'est précisément ce sur quoi joue l'œuvre proposée, sur les lignes entre réel et possible, mais aussi entre virtuel et actuel. L'œuvre simule le lieu physique du centre d'art, elle est ici comme une couche se superposant au lieu réel et propose un nouveau rapport topologique à la galerie. Mais aussi l'œuvre simule le « possible » réalisé d'une montée des eaux que nous anticipions. Puis, par sa nature même, l'œuvre *Biotope* est un virtuel à « actualiser » : elle émerge dans l'interaction avec le spect-acteur, en d'autres termes, le spect-acteur actualise l'œuvre dans son potentiel d'œuvre.

Figure 5 – Image no.2 extraite de l'environnement virtuel *Biotope*. Source : Lisa-Marie Lapointe, 2022.

Figure 6 – Image no.3 extraite de l'environnement virtuel Biotope. Source : Lisa-Marie Lapointe, 2022.

Détails techniques. Des enregistrements de terrain[11], réalisés au préalable, ont été retravaillés et assignés à des sources audio positionnées à des endroits déterminés dans l'environnement virtuel. Le moteur de jeu Unity peut gérer les sons afin de créer un effet de spatialisation sonore dite 360° ou en trois dimensions[12]. Les sons spatialisés proviennent des mégaphones de type corne de brume (chants d'oiseaux, bruits d'insectes), tandis qu'un fond sonore constant provient d'autres objets dans la scène (eau au sol, vent, frétillements de feuilles, etc.). La distance et la position du spect-acteur par rapport aux sources sonores est ce qui permet au moteur de jeu de calculer dynamiquement l'effet de spatialisation des différents sons audibles. Dans tous les cas, le spect-acteur perçoit un son spatialisé 360° toujours en relation avec sa position relative dans l'environnement virtuel et sa position corporelle dans l'espace physique, ce qui contribue grandement au réalisme de l'expérience.

[11] Des captations sonores ont été réalisées à proximité de plans d'eau et de milieux humides sur le territoire du Saguenay Lac-Saint-Jean, notamment sur les rives du Fjord et au marais du lac Duclos à Saint-Charles de Bourget.

[12] Un son « en trois dimensions » ou « 360° » est spatialisé à la fois sur l'axe horizontal et vertical.

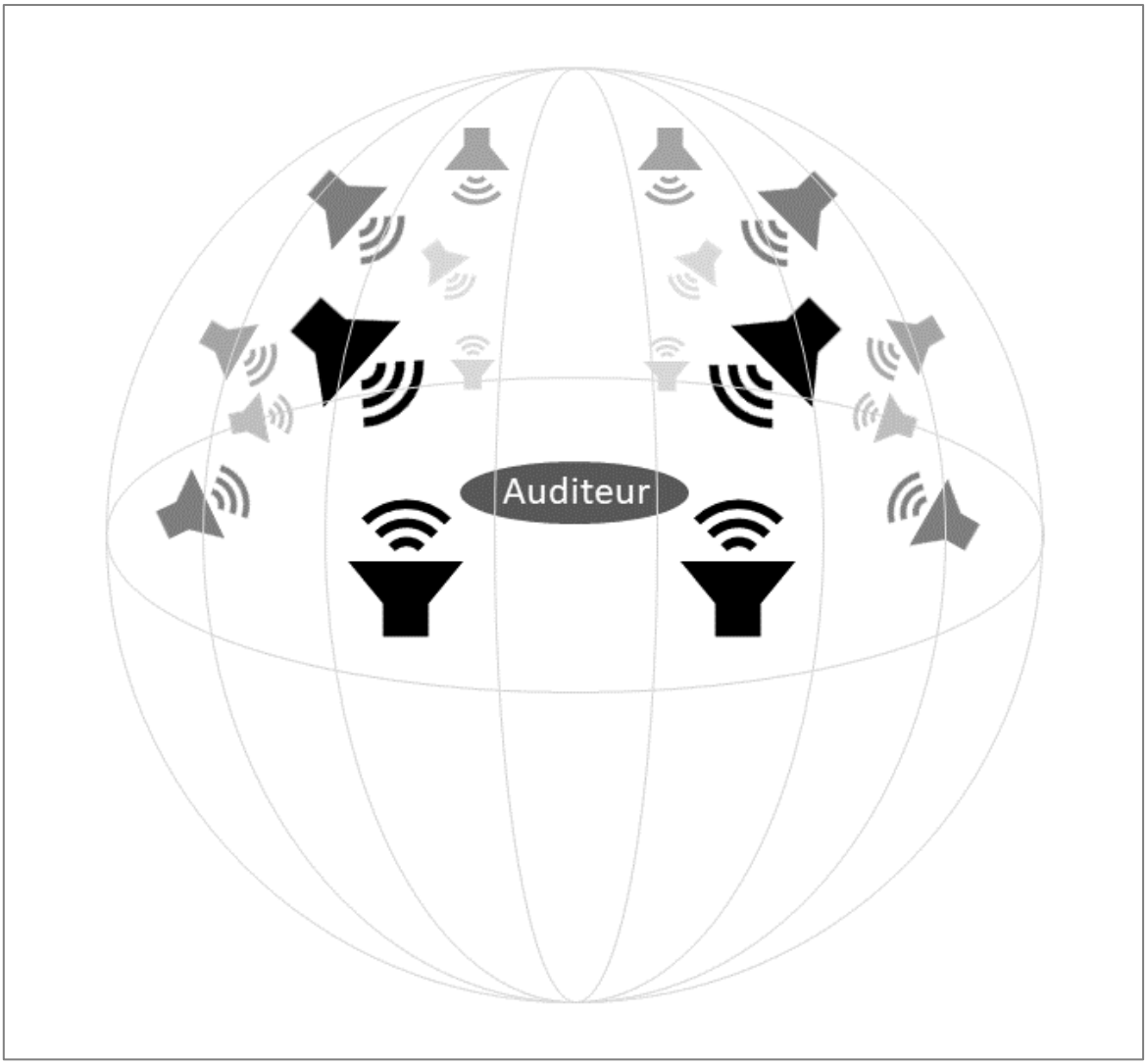

Figure 7 – Configuration spatiale du son 360° dans l'environnement virtuel *Biotope*. Schéma. Source : Lisa-Marie Lapointe, 2022.

L'ensemble de l'environnement a été modélisé en trois dimensions dans le logiciel Blender. Des procédés de synthèse dans le logiciel Blender ont été utilisés pour modéliser les végétaux, et des photographies de plantes existantes en milieu naturel que j'ai prises au préalable ont été utilisées pour la texturisation. La reproduction en 3D de la salle d'exposition a été réalisée à l'aide des plans architecturaux du bâtiment et en me référant à des photographies du lieu.

Les fonctions de réalité virtuelle ont été implémentées grâce au logiciel Unity et au plugiciel Steam VR. À l'aide d'un contrôleur (manette), le spect-acteur peut se déplacer et explorer l'ensemble de l'environnement virtuel, et ainsi écouter les différents sons émis par les éléments présents dans l'environnement.

3.1.2 Submersion

Submersion est une installation audiovisuelle qui consiste en une interprétation sonore de données compilées de 1979 à aujourd'hui sur la fonte des glaces et du niveau de la mer. Utilisant un procédé de sonification, *Submersion* se constitue comme une œuvre permettant d'appréhender par l'écoute le phénomène environnemental qu'est la montée des eaux[13]. Un phénomène sur lequel la recherche a produit une immense quantité de données à travers les observations menées au cours des dernières décennies. L'œuvre *Submersion* tente de rendre intelligible cette information au moyen du son, tout en sensibilisant au phénomène, dont l'ampleur et les manifestations n'apparaissent pas, à notre échelle humaine, comme immédiatement tangibles.

[13] Bien que seules les données sur la fonte des glaces de l'Arctique aient été utilisées dans l'œuvre pour représenter les facteurs contribuant au phénomène de la montée des eaux, celui-ci demeure un phénomène complexe et multifactoriel. Un choix a dû être effectué quant aux données à utiliser pour la production de l'œuvre. L'œuvre ne se veut pas une représentation exacte et précise du phénomène de la montée des eaux et des facteurs pouvant l'expliquer, mais une interprétation artistique évoquant le phénomène, où celui-ci est traduit dans les formes sensibles du son et de l'image.

Figure 8 – *Submersion*. Image du vidéo de l'installation audiovisuelle. Source : Lisa-Marie Lapointe, 2022.

Détails techniques. Par un procédé de sonification, les valeurs contenues dans des listes de données sur la fonte des glaces et sur l'élévation du niveau de la mer servent à moduler les sons audibles dans l'œuvre. La composition d'environ quatre minutes, en plus des techniques de synthèse sonore, comprend des sons naturels provenant de captations sonores terrestres et subaquatiques. Ces sons naturels et de synthèse sont modulés par les valeurs contenues dans les listes de données.

Les valeurs choisies pour le procédé de sonification sont issues d'observations réalisées sur la variation du niveau de la mer entre 1993 et aujourd'hui (GSFC/NASA) ainsi que sur la fonte des glaces de l'Arctique entre 1979 et aujourd'hui (NSIDC/NASA). Afin de rendre

audibles les données recueillies, elles ont été assignées manuellement à différentes pistes audio du logiciel Ableton Live. Chaque piste contient soit un instrument MIDI (synthétiseur) ou une séquence audio (sons naturels captés lors d'enregistrements de terrain), dont les commandes[14] peuvent être modulées dans le temps grâce à des enveloppes d'automation. Concrètement, les valeurs contenues dans les listes de données ont tout simplement été transposées en valeurs d'automation dans les différentes pistes de l'arrangement audio dans Ableton Live. Ainsi, chaque point de jonction de l'enveloppe d'automation d'une piste correspond à une valeur contenue dans les listes de données. Les sons audibles de l'œuvre sont alors modulés dans le temps en fonction des valeurs contenues dans ces listes de données utilisées. Par exemple, comme le montrent les deux figures qui suivent, l'enveloppe d'automation appliquée à l'une des pistes de l'arrangement audio (voir figure 9) est visuellement similaire à la représentation graphique de la variation du niveau de la mer enregistrée depuis 1993 (voir figure 10).

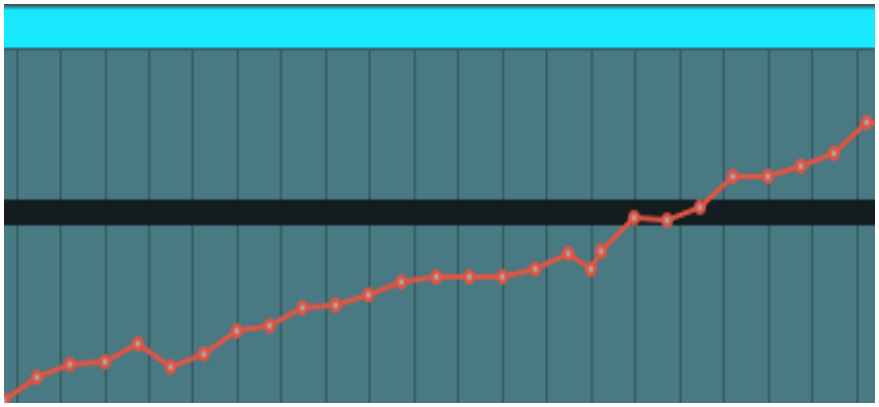

Figure 9 – Enveloppe d'automation appliquée à une piste de l'arrangement audio dans Ableton Live. Capture d'écran. Source : Lisa-Marie Lapointe, 2022.

[14] Les commandes sont des paramètres réglables manuellement afin d'éditer un son contenu dans une piste. Une multitude de commandes existe pour chaque instrument ou effet appliqué à une piste. Quelques exemples simples de commandes : volume, panoramique, fréquence.

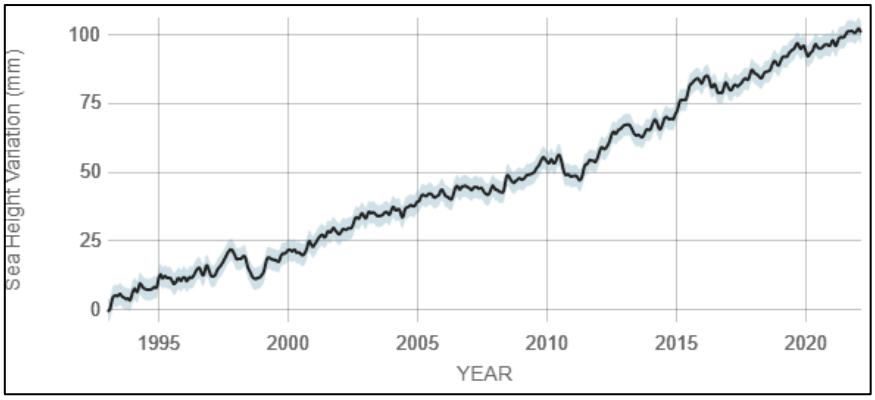

Figure 10 – Visualisation graphique de la variation du niveau de la mer depuis 1993. Source : GSFC/NASA, 2021. Reproduit en conformité avec les conditions énoncées par l'organisme.

L'écart entre le niveau de détails de ces deux segments est expliqué par l'échantillonnage de données que j'ai effectué dans la liste : le graphique présenté en figure 10 compile des données d'observations effectuées plusieurs fois par mois, tandis que les données choisies pour créer l'enveloppe d'automation sont celles du même mois de chaque année. Un échantillonnage plus fidèle n'aurait pas été utile, les variations du niveau de la mer sur une même année étant minimes, les variations sonores résultant de la traduction de ces données auraient été difficilement audibles. Les variations sonores demeurent toutefois bien audibles dans l'ensemble de la composition de quatre minutes.

L'installation audiovisuelle *Submersion* propose un son surround immersif spatialisé horizontalement à l'aide de six haut-parleurs disposés à des points stratégiques autour de l'auditeur. La figure 11 présente le schéma de la configuration des haut-parleurs dans l'espace.

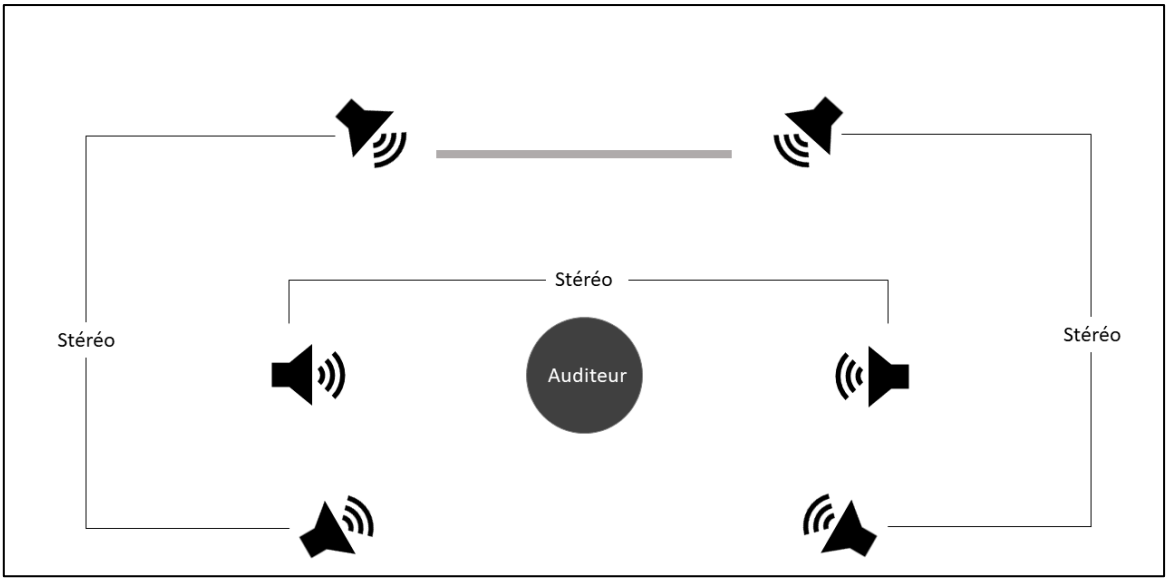

Figure 11 – Configuration spatiale du son de l'œuvre *Submersion*. Schéma (vu de dessus).
Source : Lisa-Marie Lapointe, 2022.

La composition sonore est accompagnée d'un moniteur vidéo posé à l'horizontale sur un socle bas et où l'on peut voir les jeux de données utilisés pour la composition sonore[15]. L'affichage de ces données permet à l'auditeur de mieux saisir la relation structurelle entre celles-ci et les éléments audibles de la composition sonore.

3.2 Potentiel symbolique, esthétique et de transmission

« *L'œuvre d'art s'attache à rendre sensible et tangible la relation de l'homme au monde.* »
(Alain Alberganti, 2013)

[15] La figure 8 montre un extrait de ce vidéo.

Par les œuvres *Biotope* et *Submersion*, je souhaite amener à une réflexion sur des enjeux éthiques et écologiques actuels qui nous concernent intimement dès lors que l'on comprend que l'écologie n'est pas une chose qui existe en dehors de nous, mais un système, un ensemble organisé du vivant et du non-vivant, un tout concret dont nous faisons partie. Une réflexion que j'amorce dans mes œuvres en interrogeant d'abord l'humain dans sa relation à la nature. Un rapport, nous disent Moscovivi (1974) et Chanvallon (2009), identifié dans un espace-temps culturel (Chanvallon, 2009, p. 16).

3.2.1 Interroger le rapport de l'Homme à la Nature

Il y a une « désaffiliation de l'Homme par rapport à la Nature », une « autonomisation croissante de l'être humain » vis-à-vis celle-ci, prenant racine dans les traditions philosophiques et religieuses occidentales (Chanvallon, 2009, p. 16 ; Renouard et al., 2020, p. 325). La dualité entre nature et humain (et donc entre nature et culture, entre nature et technique), prégnante dans la pensée moderne occidentale, fut historiquement renforcée par l'évolution techno-scientifique (Chanvallon, 2009, p. 118). Se développe « l'idée d'une société comme totalité organisée opposable à la nature », et ce rapport d'opposition entre nature et humain est l'expression d'une vision anthropocentrique du monde (Renouard et al., 2020, p. 312 ; 324-325). Or, nous disent les auteurs, dans le contexte de crise écologique que nous vivons, la transition écologique demande que d'autres visions du monde soient considérées, puis implique une considération morale pour les non-humains et une reconnexion à la nature et au vivant (Renouard et al., 2020, p. 323).

3.2.2 Emprunter le détour des technologies

Dans ce contexte, il peut être légitime ici de questionner la proposition paradoxale qu'est le fait d'interroger notre rapport à la nature et au vivant par des œuvres reposant sur des technologies numériques. Mes œuvres constituent-elles, comme le nomme Chanvallon (2009), une « imprégnation » ou une « mise à distance » de la nature[16] ? Pensons par exemple à l'œuvre *Biotope*, qui simule le vivant, qui met l'individu en relation avec une nature artificielle, et ce par le biais d'un appareillage technologique complexe. Comment alors penser l'œuvre de réalité virtuelle *Biotope* ? D'une part, si l'œuvre se veut une ouverture sur le monde naturel, une tentative de communiquer avec le monde vivant, cette communication semble moins intuitive, spontanée et authentique dès qu'elle implique un dispositif technologique intermédiaire. D'autre part, en simulant la nature, en la représentant, l'œuvre semble induire une distance avec la nature telle qu'elle se donne.

Comment renverser la proposition ? L'œuvre, dans la mise en tension entre nature et nature simulée, entre corps biologique et corps prothétisé, interroge ce rapport d'opposition entre nature et technologie lui-même, prégnant dans notre conception du monde. Pour reprendre les idées de Munster (2006), Stern (2011) et Davies (1998), l'œuvre investit le registre corporel en amplifiant nos processus incarnés, elle nous permet de nous percevoir nous-mêmes en tant qu'êtres vivants, de nous *resituer* dans le monde naturel, d'abolir la distance que nous maintenons avec celui-ci et donc avec nous-mêmes. C'est donc ainsi que ce détour par la technologie devient pertinent. Il faut également insister davantage sur le

[16] L'auteure donne ici l'exemple du plongeur, qui dans son exploration des milieux et écosystèmes sous-marins ne peut se rapprocher ou s'imprégner de ce milieu naturel que par une exploration appareillée (équipement de plongée) de celui-ci.

caractère symbolique des œuvres proposées. Dans ces œuvres est envisagée la technique – au sens restreint de technologie numérique – non pas comme « une force indépendante, déconnectée de préoccupations éthiques » (Renouard et al., 2020, p.236), mais comme élément sur lequel repose un discours, un projet de conscientisation.

3.2.3 Écouter le vivant

L'engagement du corps dans l'écoute devient un vécu sensible par lequel nous pouvons, en tant qu'êtres incarnés et situés culturellement, se saisir de notre rapport au vivant. Dans mes œuvres sonores immersives et interactives, non seulement la position du spect-acteur dans l'œuvre est réévaluée, mais ces œuvres supposent que celui-ci puisse de positionner par rapport à des contradictions culturellement ancrées dans nos modes de pensée.

L'écoute est pour moi une posture, une ouverture originaire et primordiale à cultiver dans le mouvement de notre être au monde. Il s'agit pour moi de créer des œuvres où « l'homme, créature parmi d'autres créatures, y éprouve l'unité indistincte du social et du naturel, l'harmonie de ses facultés intellectuelles et sensorielles, dans la fertile diversité des individus, des groupes et des formes de vie » (Moscovici, 1974, p. 31). Mes œuvres sont des espaces où tente de se « rétablir le fil sensible qui nous relie à l'environnement, les uns aux autres et à nous-mêmes […] dans notre contexte de crise écologique », comme nous dit Sylvie Morais dans son texte *Renouer avec le vivant* (2021).

CHAPITRE 4
RÉCIT DE PRATIQUE

> Le Fjord-du-Saguenay, Juillet 2019. *Je m'assois sur un rocher tout près de l'eau. Je regarde et j'écoute la nature se produire devant moi. Dans cette position d'ouverture et d'accueil, je prends conscience de mon corps, écoutant attentivement le paysage sonore dans lequel je suis immergée. Je ferme les yeux. J'écoute. J'entends le clapotis des vagues sur les rochers jonchant la rive. J'entends le ruissellement d'un filet d'eau faisant son chemin à travers les roches pour rejoindre le Fjord. J'entends le chant des oiseaux tout autour de moi. J'entends le vent se lever et faire frétiller les feuilles dans les arbres. Je suis profondément émerveillée de ce spectacle qui s'offre à moi. Je souhaite que d'autres puissent eux aussi s'en émerveiller. Prendre le temps d'écouter, afin d'embrasser, de s'imprégner du monde naturel qui nous entoure et de sa beauté, dont l'intensité réside dans la grandeur comme dans l'infime. Tout est là, autour de nous.*

4.1 Création : ruptures et recentrements

> « *L'art contemporain ne se contente pas de refléter le monde, il agit en lui autant que le monde agit dans le processus artistique.* »
> (Maïté Vissault)

Il s'est avéré nécessaire de retracer le fil des explorations réalisées au cours de ma recherche-création afin de mieux comprendre leurs liens et ce qui en a émergé. La figure ci-dessous rassemble les différentes techniques, formes artistiques et concepts explorés au cours de ma recherche-création.

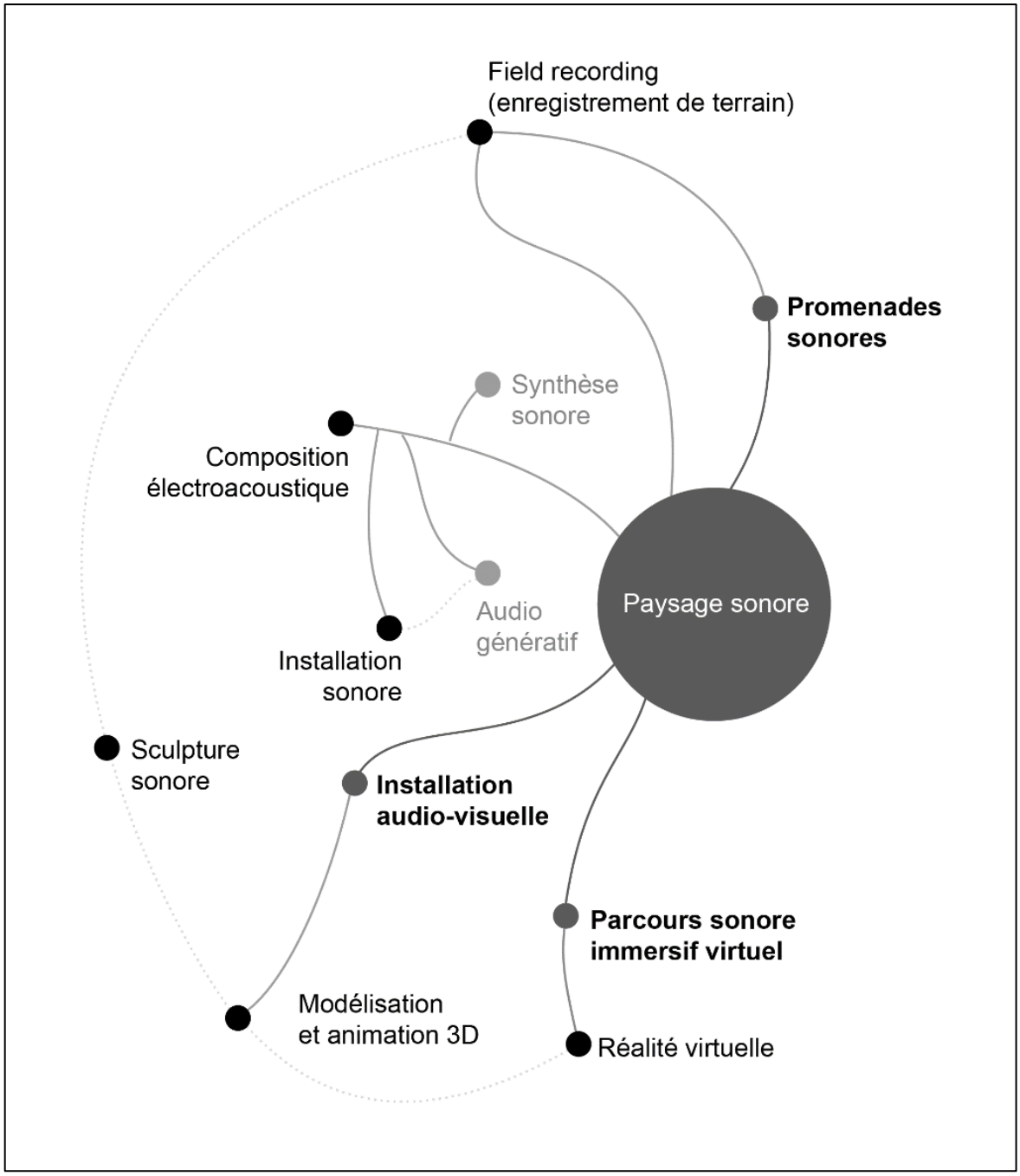

Figure 12 – Les formes et concepts explorés dans ma production artistique. Source : Lisa-Marie Lapointe, 2022.

Si la notion de paysage sonore s'est finalement avérée centrale, ce qui constitue le paysage sonore est, à mon sens, l'écoute. Cette perspective m'amena à envisager le son comme matériau de création, et l'écoute comme ce qui pouvait donner sens à l'œuvre. Je ne

parle pas ici seulement de l'écoute dans sa dimension interprétative, mais aussi sa dimension symbolique : l'intention, comme « tendre vers » et l'attention, comme « application ». L'écoute est ce qui m'est apparu comme le fil conducteur de ma pratique. Même si mes productions comprennent d'autres formes ou langages artistiques (vidéo, image, sculpture, etc.), le son et l'écoute sont les composantes essentielles de ma création. Toutefois, dans ma production ces formes et langages se croisent et s'influencent mutuellement, mes œuvres sont alors intermédiales et interartielles. Quelques explorations réalisées au cours de ma recherche-création qui s'inscrivent aussi dans cette définition sont montrées à l'annexe 3.

En regardant rétrospectivement l'ensemble de ma production artistique, un constat se dégage quant à l'utilisation de technologies numériques dans mes œuvres. La technologie numérique se présente soit comme un élément dont je peux exploiter les possibilités pour la création, ou bien, à d'autres moments, elle me soumet à ses propres contraintes. Les phases de création ont été dominées largement par l'aspect technique des projets entrepris. Dans ces phases de création s'instaurait une dynamique particulière, où les possibilités des outils technologiques utilisés ainsi que leurs contraintes propres apportaient une inflexion significative à l'œuvre dans sa forme ou ses orientations. La figure ci-dessous illustre les processus heuristiques déployés dans les explorations techniques réalisées au cours des phases de création. On peut y constater que le « faire » de l'œuvre, sa poïèse, n'a pas été un processus linéaire, mais qu'il s'est inscrit largement dans ce qu'appelle Pascal Krajewski (2012) un « dialogue négocié[17] » avec les outils technologiques utilisés.

[17] Le passage complet du texte de Pascal Krajewski (2012) auquel je fais référence est le suivant : « La figure de l'artiste a explosé, les processus de création se sont disséminés et les appareils s'en sont arrogés une part non anodine. […] La poïèse n'est plus ce face-à-face, mais un dialogue négocié, un élan qui doit composer avec des procédures » (Pascal Krajewski, 2012, p. 33).

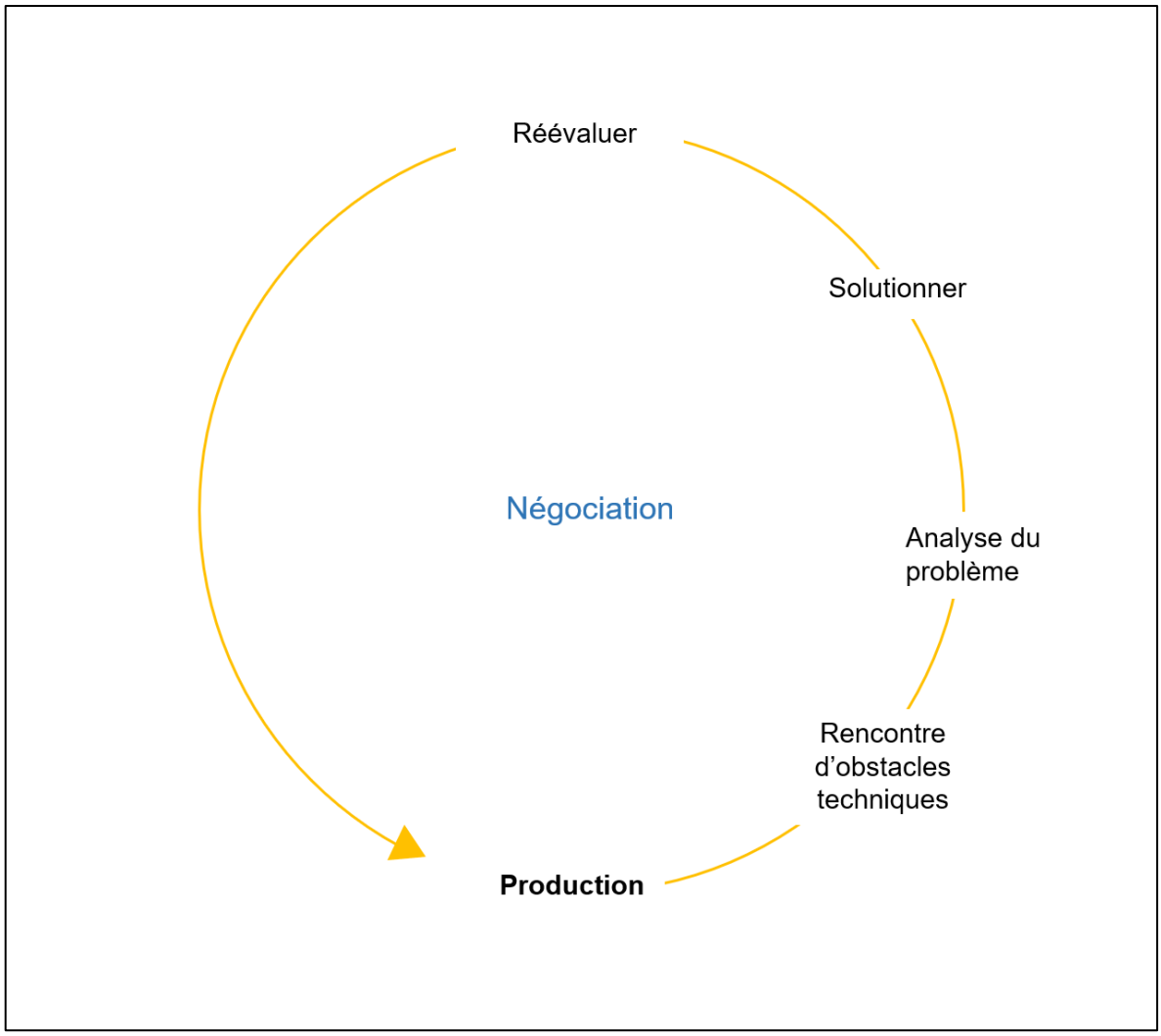

Figure 13 – Processus heuristique engagé dans les explorations techniques réalisées. Source : Lisa-Marie Lapointe, 2022.

Dans ce parcours ponctué d'obstacles – des obstacles en lien avec les limitations des outils utilisés ou avec mes propres limitations, compétences ou connaissances – se sont présentés essentiellement deux cas de figure où « solutionner » un problème d'ordre technique renvoie à des logiques différentes :

- Trouver la solution adéquate au problème spécifique rencontré, ou encore, trouver une solution de contournement du problème. Ici l'obstacle rencontré a peu ou pas d'incidence sur le projet.

- Me voyant dans l'impossibilité de résoudre le problème rencontré ou de trouver une alternative, solutionner veut dire ici réévaluer l'ensemble du projet, ce qui inévitablement lui donnait une inflexion, dans sa forme ou dans ses orientations. Cela impliquait parfois de m'éloigner de mon intention initiale, ce que j'ai pu voir comme une forme de compromis, ou, parfois, cela s'est présenté finalement comme une révélation, un retournement heureux.

Quoi qu'il en soit, ce parcours est toujours demeuré productif. Un passage très pertinent du livre *L'énaction et l'art sonore numérique* (2014) de Juan Rodrigo Garcia Reyes nous renseigne sur la création ancrée dans un paradigme énactif et en montre le caractère fondamentalement pragmatique et heuristique :

> Une idée de la création fondée sur le paradigme de l'énaction serait basée sur cette ouverture à la multiplicité de possibilités que nous offre chaque situation. Elle postulerait que chaque situation créative est, par nature, ouverte et que chaque décision peut changer en fonction de la situation présente. Ainsi, chaque choix dans la création est alors fondé sur un engagement dans l'action. […] Cette façon de voir le processus de création est complètement 'pragmatique' car la validité d'un choix ne dépend pas d'un fondement immuable, mais de ce qui émerge par la pratique. Ainsi, les choix dans la création sont aussi déterminés par les conditions qui se présentent à chaque instant, conséquences des opérations précédentes. (Juan Rodrigo Garcia Reyes, p.84)

Au cours de mes explorations, j'ai souvent senti que je m'éparpillais et que, portée par l'enthousiasme de la découverte, j'avançais aveuglément et par tâtonnement. J'ai rencontré

des moments de flottement, d'indétermination, où je sentais que je piétinais et que j'errais complètement. Avec le recul se révèle à moi une chose : à travers mon engagement dans chaque exploration artistique ou technique, dans chaque chemin emprunté, de même que dans chaque moment d'errance et de flottement, je me rapprochais de ce qui animait ma pratique artistique. C'est précisément par ces moments et ces chemins empruntés que je peux aujourd'hui, dans un regard réflexif, saisir « ce vers quoi tend [mon] action créatrice », mais aussi ce que celles-ci « révèlent sur [moi]-même » (Louis-Claude Paquin, s.d, en ligne). Dans ce contexte, il serait vain de m'attarder à nommer une intention initiale, c'est-à-dire « l'hypothèse initiale de matérialisation d'une expression par une œuvre matérielle » (Paquin, s.d, en ligne) ou de constater jusqu'où je m'en suis éloignée. Il ne s'agit pas non plus de regarder comment une seule œuvre individuelle s'est produite, d'une intention initiale à sa matérialisation, mais de regarder l'ensemble des processus qui sont « à l'œuvre » dans cet engagement qu'est la création, pour en arriver à comprendre comment celle-ci nous forme et nous transforme. La création est pour moi une série de ruptures et de recentrements par laquelle a pu se construire une artiste-transmetteur. Ainsi, j'ai pu certainement développer des connaissances et des compétences que je pourrai réinvestir, mais plus encore, par la création j'ai pu mieux définir ma pratique et préciser ma posture.

4.2 L'artiste-transmetteur : précision d'une posture

Transmettre, qu'est-ce que cela veut dire pour moi ? L'art est pour moi un espace symbolique, un espace relationnel où sont échangés et renouvelées au temps présent nos représentations, nos savoirs, nos valeurs, nos visions, nos rapports à soi, à l'autre et au monde.

En ce sens l'art est pour moi un espace de transmission. Transmettre veut alors dire pour moi, comme artiste-transmetteur, investir cet espace afin d'activer ou dynamiser des transferts. En d'autres termes, transmettre est pour moi permettre aux individus de s'approprier la culture non pas comme objet immuable, mais comme un processus dans lequel ils en sont les acteurs.

Qu'est-ce que je souhaite transmettre ? Une manière d'entrer corporellement, poétiquement et éthiquement en relation avec le monde : par l'écoute sensible de la nature et du vivant. Ce qui signifie pour moi ouvrir des espaces de résonance, où peut se partager un mode d'être au monde, où l'on peut se saisir de notre rapport à la nature et au vivant.

Et comment je veux le transmettre ? Par des **œuvres-expériences**. Non pas parce qu'elles proposent une énième expérience sensorielle, mais parce que ce terme met en évidence le rapport corporel et sensible au monde et l'intelligence du sensible qu'elles convoquent. C'est de remettre l'expérience à sa place. C'est de rappeler que l'œuvre se comprend à travers son expérience, et donc à travers soi. C'est de rappeler le rôle fondamental de l'expérience vécue et singulière dans une œuvre comme ce qui permet de développer son propre rapport à l'œuvre, mais aussi son rapport à soi, au monde et aux autres. C'est de rappeler que l'expérience partagée permet de générer collectivement du sens et de la signification : l'œuvre-expérience transmet dans l'actualité et la transversalité de nos expériences humaines. Également, parce qu'elle prend en compte la dimension incarnée de l'expérience, parce qu'elle permet d'expériencier autrement ce qui est donné, l'œuvre-expérience nous fait prendre de la perspective et renouvelle notre regard sur le monde vivant qui nous entoure.

CONCLUSION

Mon parcours de recherche-création fut l'occasion pour moi de réfléchir à la manière dont je souhaite m'inscrire dans mon milieu, de préciser ma posture et de réfléchir à ce que je souhaite réellement partager avec les autres par le biais de la création artistique. Par une analyse réflexive de ma pratique, j'ai pu comprendre que c'est depuis ma propre ouverture au monde que je crée et que c'est cette même ouverture originaire et primordiale que je souhaite développer chez l'autre. Une ouverture qui pour moi passe aussi par l'écoute. C'est d'en arriver, comme le dit Hartmut Rosa (2018), à faire vibrer la corde sensible entre nous et le monde. C'est par l'engagement du corps dans une expérience sensible, pouvoir éprouver de nouveau une résonance qui, nous dit l'auteur, tend à disparaître et à faire place à une relation muette et sourde au monde dans un contexte d'accélération de la modernité et des logiques de croissance qui la sous-tendent. Ainsi je souhaite créer des espaces où peut s'éprouver de nouveau cette résonance et par lesquels se développe « un rapport cognitif, affectif et corporel au monde dans lequel le sujet, d'une part, est touché […] par un fragment de monde, et où, d'autre part, il répond au monde en agissant concrètement sur lui » (Rosa, 2018, p. 187). Ensuite, j'ai pu comprendre que mon engagement dans la création artistique est aussi un *engagement symbolique*, *citoyen* et *éthique* (Paquin, 2020, p. 43). C'est pour moi d'amener l'autre à se saisir de son propre rapport à la nature et au vivant, ce qui constitue selon moi la première étape à une réflexion sur les enjeux éthiques et écologiques auxquels nous sommes confrontés. Par l'appréciation du potentiel symbolique, esthétique et de transmission des œuvres proposées, j'ai montré comment ces œuvres peuvent possiblement

se constituer comme une manière de paver la voie à une reconfiguration de notre rapport à la nature et au vivant.

Mon exposition de fin de maîtrise, intitulée *Écouter le paysage* et présentée en août 2022 au Centre de recherche et de création en arts numériques Ubchihica, fut un évènement marquant dans le cours de ma recherche-création. Ce fut le moment où les œuvres réalisées tout au long de ma recherche-création ont été confrontées au regard du public. J'ai pu obtenir de vive voix les impressions de personnes du public et leurs commentaires à la suite de leur expérience des œuvres proposées. Le croisement des différentes interprétations de ces œuvres est venu teinter ma propre vision de celles-ci et m'a permis de mieux en saisir leurs points forts et leurs points faibles. Les questionnements que soulèvent les œuvres furent dans l'ensemble relativement bien saisis par les différentes personnes du public. Celles-ci ont également apporté des éléments de réflexion nouveaux en lien avec les œuvres présentées et avec ma pratique en général, ce regard extérieur m'ayant permis de réfléchir ma pratique et mieux définir les orientations que je donnerai à celle-ci dans sa continuité.

Il semble que l'œuvre de réalité virtuelle *Biotope* fut la plus appréciée et la mieux reçue dans l'ensemble des œuvres présentées. Il faut nommer ici l'apport du dispositif technologique de réalité virtuelle dans l'expérience de l'œuvre, par l'effet de nouveauté que la réalité virtuelle représente pour le grand public. Les éléments naturels présents dans l'environnement virtuel ; la transformation du lieu physique de la galerie ; l'eau qui recouvre

le sol de la galerie ; le texte tournant autour de l'arbre situé au centre de la galerie[18] et les sons naturels sortants des mégaphones ont été des éléments qui, selon les commentaires reçus, facilitent la lecture de l'œuvre.

Un constat ayant émergé durant cette exposition est que le son comme médium privilégié dans ma pratique est dans l'ensemble des œuvres présentées en relation avec l'image, que le son et l'image s'interpénètrent et leur imbrication est essentielle dans la constitution du sens de l'œuvre. Le son n'est jamais relayé au second plan comme nous pouvons le constater dans une grande majorité d'œuvres contemporaines et actuelles, au contraire le son est mis en valeur dans ma production. L'exposition de mes œuvres m'ayant permis de prendre une distance avec les œuvres produites, je peux affirmer que l'écoute est effectivement l'élément central autour duquel je conçois mes œuvres. Les deux œuvres principales présentées, *Biotope* et *Submersion*, répondent à l'affirmation d'Alberganti concernant la place et la position du spect-acteur dans l'œuvre comme quoi elles sont déterminantes de « la forme même de l'œuvre » (Alain Alberganti, 2013, p. 93) et j'ajouterais que l'écoute est à ce même titre un autre élément majeur qui détermine la forme même que prennent mes œuvres. Des archives visuelles des œuvres *Biotope* et *Submersion* telles que mises en espace et présentées dans l'exposition *Écouter le paysage* sont montrées aux annexes 1 et 2.

[18] On peut y lire la phrase suivante, tirée de mon récit d'écoute présenté au chapitre 4 : « Prendre le temps d'écouter, afin d'embrasser, de s'imprégner du monde naturel qui nous entoure et de sa beauté, dont l'intensité réside dans la grandeur comme dans l'infime ».

Solliciter l'écoute ainsi que d'autres modalités sensorielles (canaux visuel, auditif et proprioceptif) tel que le fait l'œuvre de réalité virtuelle *Biotope* permet de porter plus qu'un regard distancié sur l'œuvre, mais de la vivre par un engagement du corps plus actif dans celle-ci. En ce sens je crois qu'il s'agit là d'un des aspects de l'œuvre qui peut contribuer à la richesse de l'expérience qui en est faite. L'expérience est ici plus ancrée dans le corps et semble mieux se prêter aux processus de la transmission culturelle.

La réalité virtuelle, un outil de création à lequel je me suis familiarisée depuis seulement quelques mois, représente pour moi un dispositif technologique intéressant à explorer davantage prochainement. Bien qu'au départ j'éprouvais une certaine réticence à l'égard de ce dispositif pour son affiliation au monde technocréatif et vidéoludique, je pense qu'il est possible d'utiliser ce dispositif pour la création artistique et la transmission culturelle. J'ai en tête quelques projets de création en réalité virtuelle que j'aimerais réaliser, toujours dans une volonté d'explorer ce dispositif pour la transmission culturelle. Ces projets pourront éventuellement être développés pour d'autres systèmes de réalité virtuelle, notamment des dispositifs permettant un affichage 360° simultané dans plusieurs casques de réalité virtuelle sans-fils, permettant aux spect-acteurs d'en faire l'expérience en même temps. Il sera également possible de développer une version de projets de réalité virtuelle qui puisse être expérimentée à la maison. Il s'agira de versions dont on pourra faire l'expérience à l'écran de son ordinateur tout comme on le fait en jouant à un jeu vidéo. Bien que cette dernière modalité d'expérience ne comprenne pas de composante d'immersion spatiale, l'œuvre demeurera interactive et fera aussi appel aux modalités visuelles et auditives du spect-acteur.

Cette recherche-création m'a permis de mieux comprendre les dispositifs et mécanismes de transmission qui sont mis en œuvre dans ma pratique artistique. Ainsi, la transmission dans ma pratique s'appuie sur divers éléments, dont voici les plus importants : l'engagement du corps dans l'œuvre notamment par l'écoute, l'utilisation de dispositifs technologiques immersifs et interactifs, l'utilisation de symboles culturellement ancrés dans nos imaginaires ou au contraire la traduction ou la vulgarisation de séries de données[19] relativement abstraites. Les œuvres produites ont pour effet une mise en tension entre technologie et nature, entre l'humain et son environnement, interrogeant ainsi notre rapport à la nature et au vivant. La transmission telle que je la conçois dans mes œuvres répond moins à des logiques verticales qu'elle crée des rapports horizontaux entre les êtres humains et les autres êtres vivants, mais aussi entre les individus et la culture. Et ces rapports émergent par une expérience active et partagée. En m'appuyant sur le paradigme de l'énaction et les réflexions d'auteurs, j'ai pu mettre en évidence les dimensions incarnée, relationnelle, émergente et affective de l'expérience d'interaction dans les œuvres numériques immersives et interactives. Les formes immersives et interactives de l'art semblent ainsi ouvrir un nouvel horizon pour la transmission, par leur capacité inhérente à engager le spect-acteur, à permettre d'expériencier autrement le monde et donc à renouveler notre regard sur celui-ci, mais aussi à inscrire les individus comme les véritables acteurs de l'œuvre et du sens qui s'en dégage.

[19] Je fais référence ici à l'œuvre *Submersion* qui utilise des données environnementales pour moduler des sons.

RÉFÉRENCES

Alberganti, A. (2013). *De l'art de l'installation : la spatialité immersive*. L'Harmattan.

Belkaïd, N., & Guerraoui, Z. (2003). La transmission culturelle: le regard de la psychologie interculturelle. *Empan*, *51*(3), 124–128. https://doi.org/10.3917/empa.051.0124

Biocca, F. (1997). The cyborg's dilemma: progressive embodiment in virtual environments [1]. *Journal of Computer-Mediated Communication*, *3*(2). https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00070.x

Boutet, D. (2018). La création de soi par soi dans la recherche-création : comment la réflexivité augmente la conscience et l'expérience de soi. *Approches Inductives*, *5*(1), 289–310. https://doi.org/10.7202/1045161ar

Chanvallon, S. (2010). *Anthropologie des relations de l'homme à la nature : la nature vécue entre peur destructrice et communion intime* [Thèse]. Université Rennes 2, Université européenne de Bretagne, & École doctorale Sciences humaines et sociales (Rennes).

Chaumier, S. (2007). Mythologie du spect'acteur. *Les formes d'interaction entre acteurs et spectateurs, comme révélateur d'esthétiques relationnelles*. Dans Chaudoir, P., Crespin, M., Petrone, G., Gonon, A., Chaumier, S., Aventin, C., Freydefont, M., Poggi, M-H., Rampon, J-M., Lemaitre, V. Généalogie, formes, valeurs et signification. Les esthétiques des arts urbains [Rapport de recherche]. Ministère de la Culture er de la Communication – DMTS, Université Lyon 2.

Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL) (s.d). Transmission. Dans *Portail lexical*. Consulté le 7 juin sur https://www.cnrtl.fr/etymologie/transmission

Couchot, E. (1998). *La technologie dans l'art : de la photographie à la réalité virtuelle* (Ser. Rayon photo). Jacqueline Chambon.

Davies, C. (1998). Osmose: notes on being in immersive virtual space. *Digital Creativity*, *9*(2), 65–74. https://doi.org/10.1080/14626269808567111

De Loor, P., Manac'H., K., Windelschmidt, C., Devillers, F., Chevaillier, P. (2014). Connecting Interactive Arts and Virtual Reality with Enaction. *Journal of Virtual Reality and Broadcasting*, 11(2).

Depraz, N. (2006). Le paradigme énactif à l'épreuve de sa pragmatique expérientielle en première personne. *Intellectica. Revue De L'association Pour La Recherche Cognitive*, *43*(1), 59–65. https://doi.org/10.3406/intel.2006.1329

Depraz, N., Varela, F. J., & Vermersch, P. (2003). *On becoming aware : a pragmatics of experiencing* (Ser. Advances in consciousness research, v. 43). J. Benjamins.

Ferrando, B. (2005). De la participation dans l'art. *Inter*, (89), 8–19.

Field, C. B., & Intergovernmental Panel on Climate Change. Working Group II. (2014). *Climate change 2014 : impacts, adaptation, and vulnerability : summary for policymakers*. Intergovernmental Panel on Climate Change.

Garcia Reyes, J. R. (2014). *L'énaction et l'art sonore numérique*. Éditions L'Harmattan. Retrieved 2022, from http://www.harmatheque.com/ebook/9782343014067.

Gibson, J. J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. Houghton Mifflin.

GISS & NASA. (s.d). *Global temperature*. Consulté le 5 mai 2022 au https://data.giss.nasa.gov/gistemp/graphs/graph_data/Global_Mean_Estimates_based_on_Land_and_Ocean_Data/graph.txt

Gosselin, P., Le Coguiec Éric, & Congrès de l'Acfas (72e : 2004 : Université du Québec à Montréal). (2006). *La recherche création : pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*. Presses de l'Université du Québec.

Grau, O. (2003). *Virtual Art : From Illusion to Immersion*. The MIT Press.

Gregory, J. M., Griffies, S. M., Hughes, C. W., Lowe, J. A., Church, J. A., Fukimori, I., Gomez, N., Kopp, R. E., Landerer, F., Cozannet Gonéri Le, Ponte, R. M., Stammer, D., Tamisiea, M. E., Wal, R. S. W. van de, & SpringerLink (Online service). (2019). Concepts and terminology for sea level: mean, variability and change, both local and global, *Volume:40*.

GSFC. (2021). *Global Main Sea Level Data Trend from Integrated Multi-Mission Ocean Altimeters TOPEX/Poseidon, Jason-1, OSTM/Jason-2, and Jason-3 Version 5.1*. Ver. 5.1 PO.DAAC, CA, USA. Consulté le 5 mai 2022 au https://doi.org/10.5067/GMSLM-TJ151.

IJsselsteijn, W. A., & Riva, G. (2003). Being there: the experience of presence in mediated environments. *Emerging Communication*, *5*, 3–16.

Jackson, D.C. (2017). The Sonic Anthropocene: Dark Ecological Soundscapes in Chris Watson's 'Vatnajökull'.

Kaipainen, M., Ravaja, N., Tikka, P., Vuori, R., Pugliese, R., Rapino, M., & Takala, T. (2011). Enactive Systems and Enactive Media: Embodied Human-Machine Coupling beyond Interfaces. *Leonardo*, *44*(5), 433–438. http://www.jstor.org/stable/41421766

Krajewski, P., & Guérin Michel. (2013). *L'art au risque de la technologie* (dissertation).

L'Harmattan.

Kelly, K., Heilbrun, A., Stacks, B. (1989).An interview with Jaron Lanier. *Whole Earth Review*, 64, 108-120.

Lancri, J. (2006). Comment la nuit travaille en étoile et pourquoi. Dans Le Coguiec É., Gosselin, P., & Congrès de l'Acfas (72nd : 2004 : Universite du Quebec). (2006). *Recherche création: pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*. Presses de l'Université du Québec.

Masciotra, D., Roth, W.-M., & Morel de Marnand, D. (2008). *Énaction, apprendre et enseigner en situation* (1re éd, Ser. Perspectives en éducation & formation). De Boeck.

Massin, M. (2013). *Expérience esthétique et art contemporain* (Ser. Aesthetica). Presses universitaires de Rennes.

Moscovici, S. (1974). *Hommes domestiques et hommes sauvages* (Ser. 10-18, 894). Union générale d'éditions.

Morais, S., Delory-Momberger, C., & Université Paris 13. (2012). *L' expérience de l'artistique comme pratique de soi en formation : une approche phénoménologique* (dissertation).

Morais, S. (2021). *Renouer avec le vivant. De l'analyse réflexive d'une expérience de création vers une pédagogie artistique sensible dans une perspective énactive, (20220416)*. https://doi.org/10.4000/questionsvives.5871

Munster, A. (2006). *Materializing new media : embodiment in information aesthetics*. University Press of New England.

NSIDC & NASA. (2021). *Arctic Sea Ice minimum Extent*. Consulté le 5 mai 2022 au https://climate.nasa.gov/vital-signs/arctic-sea-ice/

Osiurak, F., & Federico, G. (2020). Four ways of (mis-)conceiving embodiment in tool use. *Synthese : An International Journal for Epistemology, Methodology and Philosophy of Science*, *199*(1-2), 3853–3879. https://doi.org/10.1007/s11229-020-02960-1

Paillard, C. (2017) Faire émerger l'œuvre. Dans Lambert, X. (2017). *Action, énaction : l'émergence de l'œuvre d'art*. Éditions L'Harmattan.

Paquin, L-C. (s.d). *Méthodologie de la recherche-création : intentionnalité du projet* [Présentation Powerpoint]. Université du Québec à Montréal. http://lcpaquin.com/metho_rech_creat/index.html

Paquin, L-C. (2019a). *Faire de la recherche-création par cycles heuristiques* (version abrégée) [Texte]. Université du Québec à Montréal. http://lcpaquin.com/metho_rech_creat/index.html

Paquin, L-C. (2019b). *Faire le récit de sa pratique de recherche-création* [Texte]. Université du Québec à Montréal. http://lcpaquin.com/

Paquin, Louis-Claude. (2020). *Recherche-création comme pratique* [Texte]. Université du Québec à Montréal. http://lcpaquin.com

Pasquinelli, E. (2006). Varela and embodiment. *Journal of Aesthetic Education*, *40*(1), 33–35.

Penny, SG. (2011). Towards a performative aesthetics of interactivity. *UC Irvine, 19*. Retrieved from https://escholarship.org/uc/item/6w42d6p2

Piché Claire. (2009). Des pratiques d'artistes et de chercheuses en écologie sonore. *Recherches Féministes*, *22*(1), 27–45. https://doi.org/10.7202/037794ar

Poissant, L., & Université de Saint-Étienne. Centre interdisciplinaire d'étude et de recherche sur l'expression contemporaine. (2003). *Esthétique des arts médiatiques : interfaces et sensorialité* (Ser. Collection esthétique). C.I.E.R.E.C.

Razdan, A. (n.d). *The father of acoustic ecology*. https://www.utne.com/arts/r-murray-schafer-father-of-acoustic-ecology

Renault Letícia. (2020). L'approche énactive et la place de l'altérité: un dialogue entre varela et buber. *Journal of French and Francophone Philosophy*, *28*(1), 143–166. https://doi.org/10.5195/jffp.2020.920

Renouard C., Beau, R., Goupil, C., Koenig, C., & Collectif FORTES. (2020). *Manuel de la grande transition*. LLL, les Liens qui libèrent.

Rosa, H. (2018). *Résonance : une sociologie de la relation au monde* (Ser. Théorie critique). La Découverte.

Scarinzi, A. (2011). Understanding skill acquisition: the enactive vs. the ecological approach and some consequences. *Bio Web of Conferences*, *1*. https://doi.org/10.1051/bioconf/20110100080

Schafer, R. M. (1977). *The tuning of the world*. Knopf.

Slanchak, Joliya. (2019) *Soundscape as an interactive creative tool* (Mémoire de maîtrise). Vilnius academy of arts faculty of graduate studies, graphic design department.

Sosa, Andrea. (2014). *The device in interactive art: interactivity, gesture and sense.* (Conférence). International Symposium on Electronic Art. Dubai, United Arab Emirates

Stern, N. (2011). The implicit body as performance: analyzing interactive art. *Leonardo*, *44*(3), 233–238.

Truax, B., & Douglas Porteous, J. (1987). 244 pp. £32.50; barry; truax; acoustic communication; 1984; ablex; london. *Journal of Environmental Psychology*, *7*(1), 85–86. https://doi.org/10.1016/S0272-4944(87)80049-X

Varela, F. J., Rosch, E., & Thompson, E. (1991). *The embodied mind : cognitive science and human experience*. MIT.

Varela, F. J., Thompson, E., & Rosch, E. (2017). *L'inscription corporelle de l'esprit : sciences cognitives et expérience humaine*. (Havelange Véronique, Trans.) (Ser. Points. essais, 818).

Varela, F. J., Thomson, E., & Rosch, E. (1993). *L'inscription corporelle de l'esprit : sciences cognitives et expérience humaine* (Ser. La couleur des idées). Editions du Seuil.

Vissault, M. (2003). Le concept de « transexpérience ». *Etc*, *63*(63), 72–77.

Weber, A., & Varela, F. J. (2002). Life after kant: natural purposes and the autopoietic foundations of biological individuality. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, *1*(2), 97–125. https://doi.org/10.1023/A:1020368120174

Westerkamp, H. (1974). Soundwalking. *Sound Heritage*, 3(4). Version numérique mise en ligne en 2001. Repéré à https://www.hildegardwesterkamp.ca/

Witmer, B., & Singer, M. (1998). Measuring presence in virtual environments: a presence questionnaire. *Presence Teleoperators and Virtual Environments*, *7*(3), 225–24

ANNEXE 1

EXPOSITION *ÉCOUTER LE PAYSAGE* : ARCHIVES VISUELLES DE L'ŒUVRE *BIOTOPE*

ANNEXE 2

EXPOSITION *ÉCOUTER LE PAYSAGE* : ARCHIVES VISUELLES DE L'ŒUVRE *SUBMERSION*

ANNEXE 3

EXPOSITION *ÉCOUTER LE PAYSAGE* : ARCHIVES VISUELLES DES SÉRIES *SPECTRES* ET *CIRCUMPOLAIRE*

Les série *SPECTRES I* et *II* ainsi que la série *CIRCUMPOLAIRE* font partie des différentes explorations réalisées au cours de cette recherche-création.

Pour la production des œuvres de la série *SPECTRES I* et *II*, j'utilise les données (amplitude en dB et fréquence en Hz) du son de vagues ainsi que différents procédés de modélisation pour donner forme à la matière, créant alors une sculpture abstraite. Une texture en transparence a été appliquée à l'objet afin de rappeler l'aspect de l'eau, ce qui renforce la dimension conceptuelle de l'œuvre.

L'œuvre de la série CIRCUMPOLAIRE présentée utilise la texturisation procédurale pour la création de reliefs rappelant l'aspect de glaciers. Des fragments des images produites sont assemblés dans une composition abstraite.

S P E C T R E S (2022)

Le bruit des vagues I (série)
Image de synthèse
20’’ x 20’’

S P E C T R E S (2022)

Le bruit des vagues I (série)
Image de synthèse
20’’ x 20’’

S P E C T R E S (2022)

Le bruit des vagues I (série)
Image de synthèse
20’’ x 20’’

S P E C T R E S (2022)

Le bruit des vagues I (série)
Image de synthèse
20’’ x 20’’

S P E C T R E S (2022)

Le bruit des vagues II (série)
Impression 3D
Dimensions variables

C I R C U M P O L A I R E (2022)

Glaciers I (série)
Image de synthèse
34’’ x 48’’