

Les créateurs d'expériences somatiques et leurs approches hybrides

Philomène Longpré

Number 109, Fall 2016

Corps hybrides
Hybrid Bodies

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/83881ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

2368-030X (print)

2368-0318 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Longpré, P. (2016). Les créateurs d'expériences somatiques et leurs approches hybrides. *ETC MEDIA*, (109), 12–17.



Byeong Sam Jeon,
City Project, 2015.

Les créateurs

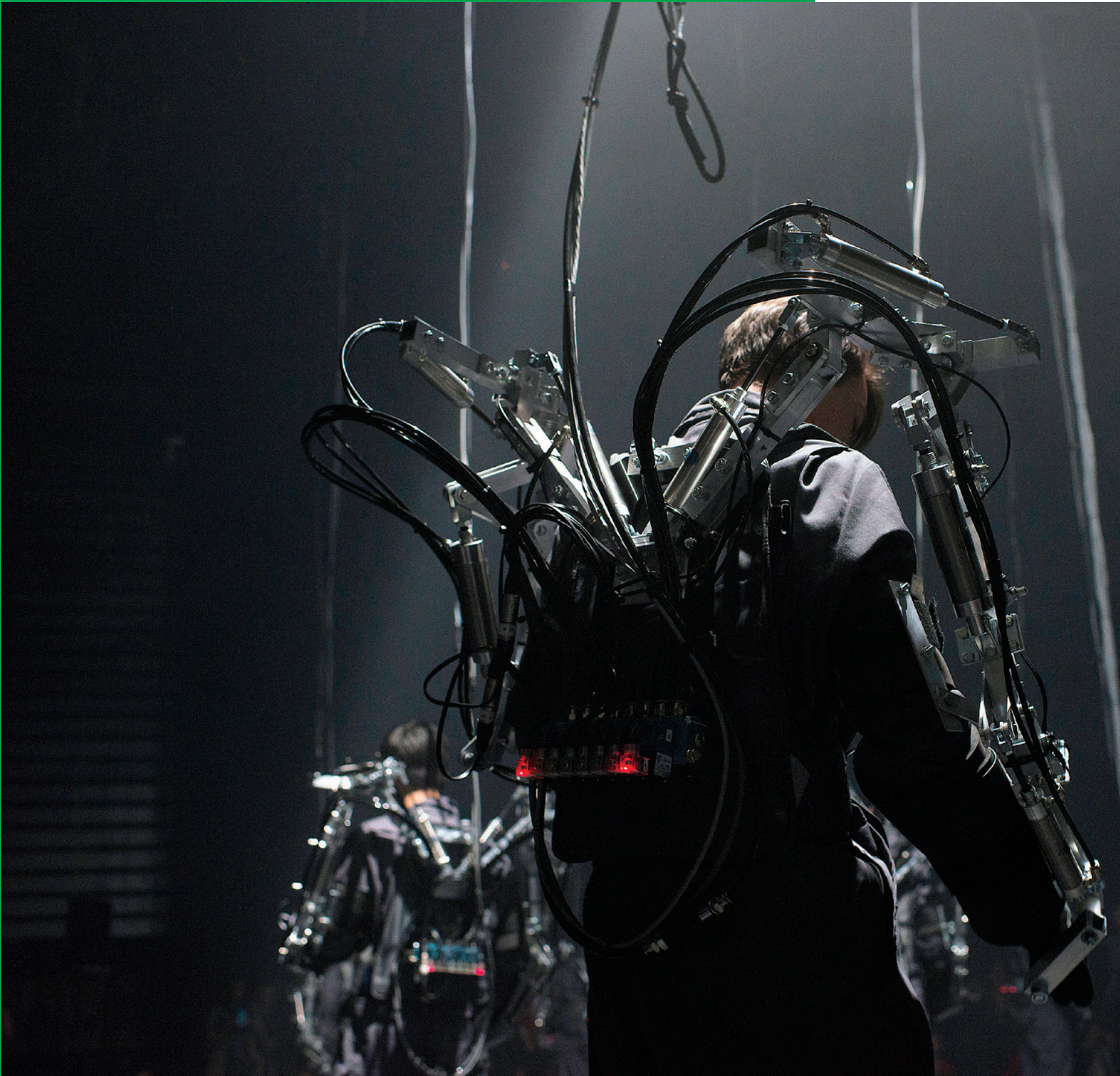
d'expériences somatiques et leurs approches hybrides

Les sens sont dans une dépendance réciproque continue¹.
Cabanis

En tant que matrices de sensations ou productrices d'expériences somatiques, certaines œuvres d'art offrent aux spectateurs des rencontres multisensorielles inoubliables. Dans le cadre d'une exposition, ces phénomènes, souvent décrits comme étant viscéraux, proviennent des réponses corporelles de nature émotionnelle ou physique, et font intervenir « non seulement le processus de réflexion du corps, mais la manière dont le corps informe la logique de la réflexion sur l'art² ». Ces œuvres mettent l'accent sur le rôle de l'expérience de l'individu, ainsi que sur son engagement physique connoté par la matérialité et la sensorialité. Tous les différents aspects de l'œuvre tracent et influencent la voie de la perception, en capturant la réalité et l'essence du sensible en lui-même, comme l'a démontré l'anthropologue François Laplantine³. En effet, les artistes contemporains ont développé d'innombrables stratégies pour parvenir à cette réceptivité, et certains d'entre eux ont trouvé des moyens pour l'amener à de nouveaux niveaux de complexité. Il en va ainsi pour les quatre artistes que j'ai conviés à participer à ce dossier thématique, Bill Vorn (Montréal), Byeong Sam Jeon (Séoul), Félicie d'Estienne d'Orves (Paris) et Hung Keung (Hong Kong).

C'est en 1997, au Musée d'art contemporain de Montréal, que j'ai fait l'expérience pour la première fois de l'installation d'art robotique *La Cour des Miracles*, créée par Bill Vorn et Louis-Philippe Demers. Je me souviendrai toujours de la pitié profonde, voire de la douleur ressenties par les visiteurs devant ces incroyables, lourdes, métalliques et bruyantes créatures-machines. Depuis lors, Vorn n'a jamais manqué de nous surprendre avec ses univers peuplés de robots innovants et provocateurs, toujours attrayants et en quelque sorte, inquiétants. Composées de barres d'aluminium froides, rudement coupées, et assemblées avec des écrous et des boulons, ses sculptures sont en prise avec les émotions des visiteurs.

Les gens s'associent à ce qui leur ressemble, et répondent à ce qui reflète leurs réactions. De la légende du Golem au chevalier mécanique de Leonard de Vinci, la figure humaine a toujours été utilisée pour simplifier la communication. En art, la représentation du corps humain facilite l'expression des émotions, jusqu'à induire chez les spectateurs une meilleure perception d'eux-mêmes. Avec les machines de Vorn, l'individu se projette plutôt sur le comportement minutieusement programmé de ses sculptures. Comme l'écrit Vorn, « l'automate est un miroir qui fas-



Bill Vorn, *Inferno*,
2015, festival Exit 2015.
Photo : G. Bohnenblust.



cine et qui nous amène désormais à poser un regard différent sur nous-mêmes⁴ ». À partir d'une autre approche, Byeong Sam Jeon crée également des catalyseurs de sensations. Dans une étude récente de scintigraphie cérébrale menée à l'Université Carnegie Mellon, des chercheurs ont confirmé que « Chaque support crée une expérience sensorielle et somatique unique et développe des circuits différents dans le cerveau⁵. » Les installations de Jeon, qui présentent des collections d'objets familiers, donnent aux visiteurs la sensation de faire partie de l'œuvre, d'être un membre du corps de l'ensemble. La quantité et le type d'objets qu'il sélectionne ainsi que les symboles et les messages cachés derrière chaque médium contribuent à créer cet effet. C'est le cas de son installation intitulée *Beautifully*, où il a chorégraphié l'ouverture et la fermeture de 1 000 parapluies, et ce, comme s'il manipulait une grille de pixels⁶. Pour une autre œuvre, il a rassemblé 500 000 disques compacts recueillis partout dans le monde et les a installés sur la façade d'une usine abandonnée. La nuit tombée, ce bâtiment historique se transforme en écran vidéo géant. Byeong Sam Jeon met l'accent sur la simplicité volontaire de son art et dévoile l'essence de sa pratique, qui dépasse, mais s'attache toujours à son histoire.

Proposant une expérience immersive similaire à Jeon, mais présentée d'une tout autre manière, Félicie d'Estienne d'Orves redéfinit complètement l'interaction entre les corps et les interfaces vidéo. Ses installations modèlent nos expériences physiques et sensorielles, révélant l'interdépendance de l'esprit et du corps, comme celle de la temporalité et de la spatialité. En 1690, le philosophe John Locke fut le premier à publier une étude concernant un homme aveugle qui associait des sensations à des modalités sensorielles autres que celles perçues normalement. De nos jours, on appelle synesthésie le traitement croisé d'un sens par un autre. Les influences psychologiques, perceptives et émotionnelles de synesthésie ont été explorées par de nombreux artistes au cours de l'Histoire. Félicie d'Estienne d'Orves apporte un élément de nouveauté en fusionnant d'une manière particulière les sensations qui découlent du son et de la lumière. Par exemple, pour l'installation intitulée *GONG*, elle invite les visiteurs à s'asseoir sur une plate-forme pla-



Hung Keung, Écran du scénario de *Dao Gives Birth to One* (version III), Hong Kong, 2010. Douze écrans vidéo présentant douze temps de projection différents. Avec l'aimable autorisation de l'artiste.

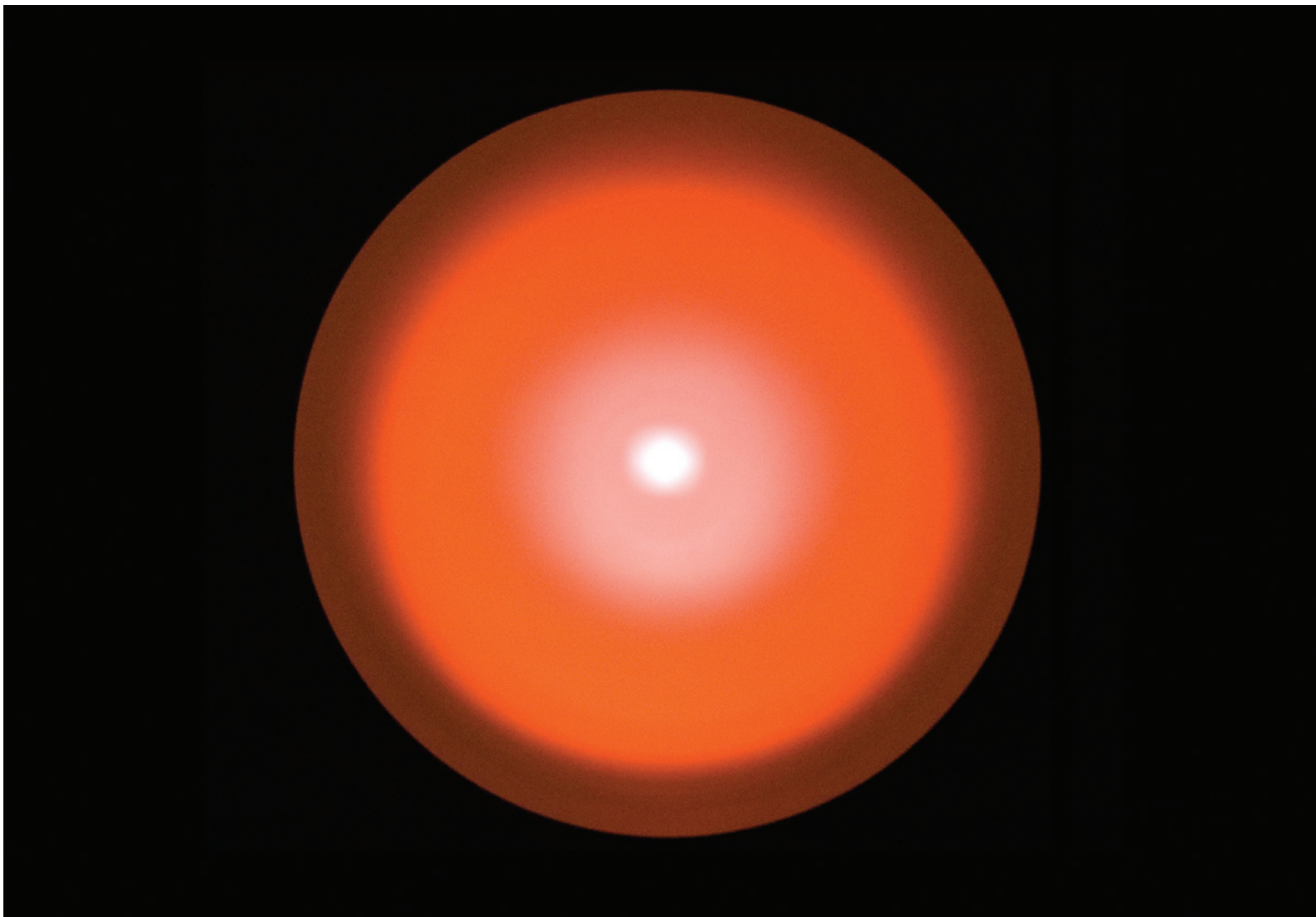
cée en face d'un immense disque d'aluminium servant d'écran à une projection vidéo. Les vibrations, le son et la lumière transportent les spectateurs dans une autre dimension, créant une illusion d'apesanteur. L'expérience est spectaculaire. Selon la commissaire Kathleen Forde, la nouvelle génération d'artistes répond à la surcharge sensorielle de notre société moderne en utilisant la technologie d'une manière « qui rehausse notre perception de la perception elle-même⁷. » Félicie d'Estienne d'Orves, elle, utilise les « données scientifiques comme outil de composition » et nous présente ce qu'elle appelle un « noyau » de l'univers⁸.

Explorant aussi l'origine de l'univers, Hung Keung revisite d'anciens concepts chinois en se servant de la technologie d'aujourd'hui. Les fortes connotations visuelles et conceptuelles de son travail et la façon dont il intègre tradition culturelle et technologie numérique sont particulières. En réponse à l'omniprésence des écrans vidéo et de l'informatique, de nombreux artistes et écrivains ont réfléchi sur les effets sensoriels de l'écran sur la perception que les gens ont du monde. Selon la critique d'art Françoise Parfait, on peut définir les installations vidéo comme relations entre l'acte artistique et l'espace de représentation⁹. Dans le cas

de l'œuvre de Keung intitulée *Dao Gives Birth to One*, la vidéo est présentée sous la forme d'un grand parchemin. Keung explique qu'il transpose la philosophie du Tao (Dao) et de la calligraphie dans son travail, en montrant comment elles peuvent être projetées en quatre dimensions, afin de « visualiser le cycle de vigueur et de vitalité de Dao¹⁰ ».

Les artistes en art médiatique intègrent les dimensions virtuelles sur le plan conceptuel, de sorte que la matérialité de l'œuvre élargit l'espace de représentation, son espace physique et ses possibilités temporelles. Quand les artistes partagent dans l'espace public les avancées de leurs approches hybrides et de leurs recherches en art numérique, nous pouvons mieux comprendre leurs pratiques artistiques et la manière dont elles intègrent les spectateurs. Il peut être nécessaire, à un stade ultérieur, de voir comment le public a lui-même un impact sur l'œuvre, et la façon dont le profil sensoriel d'un individu, culturellement construit, peut changer au fil du temps, étant donné que les sens eux-mêmes sont stimulés de différentes manières aujourd'hui.

À l'ère des matériaux dits intelligents, ces quatre artistes ont su repousser les limi-



Félicie D'Estienne D'Orves, *GONG*.
Projection vidéo sur coupole d'aluminium.
Musique de F. Nogray (Prod.: Maison des Arts de Créteil)
© Photo: ZabriskieProd.

tes du possible, conceptuellement aussi bien que physiquement, tout en faisant en sorte que les nouvelles technologies présentes dans leur travail soient presque invisibles, en quelque sorte insignifiantes, tel un ensemble d'outils, sans plus. Dans les pages qui suivent, ces artistes nous présentent, dans leurs propres mots, un aperçu de leur processus de création, d'inspiration ainsi que leur méthodologie. Je vous propose donc un rare moment d'intimité avec ces grands créateurs où les détails de leurs pratiques artistiques y sont dévoilés, et ce, à leur manière.

Philomène Longpré
Traduction : Josette Lanteigne

La pratique de **Philomène Longpré** englobe à la fois l'art robotique, les récits interactifs et la performance. Depuis 1999, elle a développé quinze œuvres système traduisant le langage du corps, tout en explorant l'interactivité entre les mondes physique et virtuel. Elle est titulaire d'une maîtrise en Art et technologie de la School of the Art Institute of Chicago, ainsi que d'un doctorat en Études et pratiques des arts numériques de l'Université Concordia à Montréal, où elle a dirigé des recherches sur les matrices de sensations (www.philox.net).

- 1 Pierre-Jean-Georges Cabanis, *Rapports du physique et du moral de l'homme*, Paris, Crapelet, 1802.
- 2 Annamma Joy et John F. Sherry, «*Speaking of Art as Embodied Imagination: A multisensory Approach to Understanding Aesthetic Experience*», *The Journal of Consumer Research*, vol. 30, n° 2 (septembre 2003), p. 259-282.
- 3 François Laplantine, *Le social et le sensible : Introduction à une anthropologie modale*, Éditions Téraèdre (2005), p. 81-85.
- 4 Bill Vorn, «*It's Alive! Or the Fascination with the Automaton as Creative Tool*», 2016.
- 5 Norman Doidge, *The Brain That Changes Itself*, Londres, Penguin Books, 2007, p. 308.
- 6 Byeong Sam Jeon, «*Revisiting the Social Conventions of Everyday Objects*», 2016.
- 7 Kathleen Forde, *What Sound Does a Color Make?*, New York, Independent Curators International, 2005.
- 8 Félicie d'Estienne d'Orves, «*Les limites observables*», 2016.
- 9 Françoise Parfait, *Vidéo : un art contemporain*, Paris, Éditions du Regard, 2001, p. 160-163.
- 10 Hung Keung, «*Traditional Chinese Ideas of Time and Space Applied to Art: Dao Gives Birth to One*» (Les idées chinoises traditionnelles de temps et d'espace appliquées à l'art: Le Tao (Dao) donne naissance à l'Un), *ETC MEDIA*, n° 109, 2016.