

MANIFESTE DES ARTS IMMERSIFS ET IMPLICATIFS

Rédigé dans le cadre du projet Arts Labyrinthes

De la Compagnie l'Imparfait

Par Philippe Baudelot et Thierry Giannarelli

Mars 2016

Préambule

En matière d'art, l'immersion est l'expérience vécue d'une situation décalée eu égard à l'habitude, un décadage et un bouleversement des perceptions. Elle crée, par des processus poétiques, psychologique, physiologiques ou technologiques une relation inédite au corps, à l'autre et au monde.

Les arts immersifs et implicatifs sont des arts technologiques/numériques visant l'implication et l'engagement des artistes et/ou du public dans l'œuvre et son processus esthétique/actif. Ils risquent le corps de l'artiste et du spectateur dans une création conjointe, agissante et ouverte. Ils sollicitent le corps et l'impliquent dans sa totalité, parfois à l'encontre de sa volonté, consciente ou non. Ils vont au-delà du rapport frontal à l'œuvre et placent physiquement l'individu vivant, redevenu acteur, en son centre. De la performance à l'installation et à des formes innovantes, ils explorent les modes d'expérience du corps en devenir dans notre société où, en tant que tel, le virtuel est un des piliers du réel, à la fois libérateur et contraignant.

Les arts immersifs et implicatifs ne s'appuient ni sur des simulacres, ni sur des simulations. Ils sont création esthétique. Ils créent ou récréent des mondes avec toute la richesse de leurs sens. Ils ne sont pas des expériences scientifiques, ils cherchent des écritures pluri-sensorielles.

L'écriture artistique de l'immersion s'appuie sur une approche tant critique qu'esthétique de la déformation, de l'illusion et de la simulation, une approche qui vise à aboutir à une relation réelle, intime et physiologique entre l'œuvre et son public

Arts Labyrinthes

Ce manifeste des Arts immersifs et implicatifs a été rédigé dans le cadre du projet Arts Labyrinthes initié par la compagnie l'Imparfait*. Il est destiné à poser le cadre conceptuel et esthétique dans lequel ce projet a été conçu afin de cerner les fondements des Arts immersifs et implicatifs, leurs réalités et les perspectives qu'ils ouvrent. Il veut par ailleurs bien délimiter ce que sont ces arts et bien les distinguer des stéréotypes scientifiques, médiatiques et ludiques avec lesquels notre époque consumériste a trop tendance à les confondre.

Arts Labyrinthes est un pôle de recherche, de création et de diffusion pour les arts immersifs et implicatifs et lieu d'échange, de création et de ressources pour les acteurs de ces arts (artistes, scientifiques, philosophes...). Arts Labyrinthes a pour vocation d'aider à la création artistique par la recherche et l'utilisation de processus, d'outils ou de dispositifs d'intensification de l'événement proposé par l'artiste et vécu par le public, fondé sur la physiologie et la philosophie de la perception et de la conscience corporelle. Dans ce but, Arts Labyrinthes tisse des liens avec l'enseignement, la recherche scientifique, la recherche et développement industrielle, la poésie et la philosophie. En effet, l'émergence de nouvelles approches de la perception et de la conscience lui apparaît comme un des plus puissants moteurs des outils du futur pour le spectacle.

Les enjeux d'Arts Labyrinthes sont au nombre de quatre:

1 Artistiques :

- avec la recherche de nouvelles formes d'expression et de nouvelles formes artistiques liées à l'immersion et à la participation des publics ;
- avec l'objectif de mieux comprendre la relation qui se développe entre l'œuvre et ses publics afin d'utiliser avec pertinence les nouvelles connaissances scientifiques et les nouveaux outils technologiques.

2 Technologiques et industriels :

- en participant au développement d'espaces de réalité virtuelle opérants et intensifiant les perceptions et sensations.

3 Pédagogiques :

- mieux sentir le monde et mieux concevoir les choses ;
- mieux transmettre.

4 Sociétaux

- reposer la question du corps ;
- porter une parole humaniste dans un monde envahit par la technologie et le dogme scientifique.

** Au croisement des arts, des sciences et des technologies, la compagnie l'Imparfait dispose d'une expérience artistique reconnue dans l'utilisation des technologies innovantes et l'exploration des techniques corps pour le spectacle vivant, d'un lieu de résidence et d'une plateforme technique adaptée. Elle est au centre d'un réseau d'artistes et de scientifiques. Enfin, elle organise, avec le festival Presque Rien, des interventions artistiques en espaces naturels.*

Manifeste des arts immersifs et implicatifs

Les arts immersifs et implicatifs sont de l'ordre de la création. Ils génèrent ou reconstruisent des mondes avec toute leur matérialité et tous leurs sens. Ils ne sont pas de simples expériences. Ils proposent des écritures pluri-sensorielles qui s'appuient sur une approche tant critique qu'esthétique de la déformation, de l'illusion et de la simulation, une approche qui vise à aboutir à une relation réelle, intime et physiologique entre l'œuvre et son public. Ce manifeste s'adresse à tous ceux qui souhaitent collaborer, chercher, créer dans le domaine des arts implicatifs et immersifs. Il concerne les artistes, les scientifiques, les laboratoires de R & D, les établissements d'enseignement et les structures de production et diffusion culturelle. Définissant ce que les arts immersifs et implicatif peuvent être, Il se veut conceptuellement ouvert et est destiné à évoluer avec les développements du projet Arts Labyrinthes.

Immerger c'est plonger quelque chose ou quelqu'un dans l'eau, dans un environnement. C'est ensevelir ce quelqu'un entièrement dans un milieu naturel ou artificiel. C'est l'acte volontaire de ce quelqu'un de s'y plonger. C'est enfin plonger quelqu'un ou se plonger dans une ambiance, une occupation, jusqu'à s'y oublier entièrement. Métaphoriquement, c'est le fait de plonger ou d'être plongé dans une atmosphère ou un milieu symbolique ou réel quelconque, de se fondre dans quelqu'un ou dans quelque chose, c'est le passage d'une personne dans un environnement inconnu, dans une société étrangère, pour les vivre et les comprendre mieux. Est Immersif ce qui est fait par immersion, ce qui propose, implique ou impose une immersion physique ou psychologique. L'immersion implique dans un processus celui qui immerge, celui qui s'y immerge ou qui est immergé, s'y enchevêtre, s'y engage et y est engagé, y entraîne, y risque son existence et son corps. Il y met de lui-même. Il y change d'état de conscience. Il s'y perd aussi. Il y prend un rôle. Il entre en relation avec le milieu, avec l'autre, avec les choses.

Créer un milieu esthétique cohérent, immersif et implicatif

Les arts immersifs et implicatifs s'appuient sur la création d'un milieu esthétique cohérent artificiel technologique ou non. Dans une œuvre immersive, le public est plongé dans un état psychologique où le sujet change son propre état de conscience. Cet état est fréquemment accompagné d'une intense concentration, d'une notion perturbée du temps et de la réalité. Les arts immersifs et implicatifs sont donc des arts visant l'implication et l'engagement physique, actif ou passif, agréable ou désagréable, des artistes et/ou du public sans qu'ils soient conscients du processus dans un milieu/dispositif/univers-monde, réaliste ou non, qui ne leur est pas naturel ou habituel, dans l'œuvre et son processus esthétique/actif.

Fondés sur la sollicitation spatiale et tactile des sens, ils risquent le corps de l'artiste et du spectateur dans une création conjointe, agissante et ouverte. Ils impliquent le corps dans sa totalité, parfois à l'encontre de sa volonté, consciente ou non. Ils vont au-delà du rapport frontal à l'œuvre et placent l'individu vivant, redevenu acteur, en son centre. De la performance à l'installation et à des formes innovantes, ils explorent et exploitent les modes d'expérience physiologique en devenir dans notre société où, en tant que tels, le technologique et le virtuel sont des piliers du réel, à la fois libérateurs et contraignants.

Ces arts se fondent sur une représentation/simulation, le plus souvent informatique, interactive et immersive, visuelle, sonore et/ou haptique, d'environnements réels ou imaginaires. La réalité virtuelle permet à une personne (ou à plusieurs) de vivre une activité sensorimotrice et cognitive dans un monde artificiel, en règle générale créé numériquement, qui peut être imaginaire, symbolique ou une simulation de certains aspects du monde réel. Ici réel ne s'oppose pas à virtuel mais à fiction. Pour de nombreux auteurs de Pierre Lévy à Gilles Deleuze, le contraire de virtuel est actuel et non réel et le virtuel est une composante de la réalité qui. En tant que tel, le virtuel est réel.

Lointaines racines

Cette approche de la représentation, cette idée de ce que nous percevons trouve ses lointaines racines dans l'antiquité. Cette notion semble implicitement esquissée par Platon dans son allégorie de la caverne, ainsi que par René Descartes qui envisage, dans son Discours de la méthode, l'hypothèse que les témoignages de ses sens pourraient n'être qu'une série d'illusions coordonnées par un esprit malin. Certains font remonter l'expression de réalité virtuelle à Antonin Artaud, dans Le Théâtre et son double (1938). Artaud y décrit le théâtre comme « la réalité virtuelle ». L'expression est proposée à nouveau par Jaron Lanier en 1985 pour désigner un espace numérique de représentation réaliste, tridimensionnel, calculé en temps réel, immersif. Elle est devenue une préoccupation de nombreux artistes qui s'est épanoui avec les arts numériques. L'immersion telle que nous allons en parler est née dans les années 60 avec les avancées dans le domaine numérique, les neurosciences, les recherches sur la simulation, la vidéo le son spécialisé, la naissance de la réalité virtuelle, la réflexion sur la vie des groupes, la psychogéographie, la dérive au sens des situationnistes et surtout la notion de réalité virtuelle au sens large.

Ce sont les laboratoires de recherche et développement industriel, notamment automobile et aéronautique qui ont exploité les premiers, dans les années 70, les possibilités de la réalité virtuelle et des environnements immersifs, avec des salles à vidéoprojection, les Cave (Cave Automatic Virtual Environment) mais aussi des dispositifs simulant les mouvements des véhicules et les effets de vitesse. De futures voitures, des essais de tableaux bord ou des aménagements intérieurs d'avion apparaissent en trois dimensions et s'exploitent comme s'ils étaient réels. De façon presque naturelle des artistes se sont emparés de ces dispositifs pour créer des mondes et de nouvelles esthétiques dans la droite ligne des idées de leurs prédécesseurs.

On utilise aujourd'hui des systèmes immersifs afin de plonger l'utilisateur dans un environnement familier, soit à fins de distraction, soit à fins d'entraînement pour lui inculquer des réflexes qui serviront ensuite dans un cas réel, ou encore pour reconstituer à distance un système réel sur lequel on peut ainsi opérer par télécommande. Le degré d'immersion est déterminé par la concordance des sensations avec celles auxquelles l'utilisateur est habitué et par l'adéquation des différents sens entre eux (par exemple le toucher et la vue).

Aujourd'hui, l'immersion sous forme de simulacre est à l'ordre du jour de la société du spectacle, physiquement avec le jeu vidéo, les parcs d'attraction et autres, et sous forme de discours ou de mise en situation avec les médias. On peut penser que cette inclination consumériste à l'immersion conduit, in fine, à une production manipulatrice de notre vie donnant une dimension sérielle à la réalité. On note enfin la connotation extrêmement péjorative du mot virtuel lorsqu'il s'agit d'art ou de numérique, c'est-à-dire de ce qui fait peur car on ne le connaît pas.

Les arts immersifs et participatifs sont une réaction aux dispositifs technologiques où se jouent désormais nos existences, du téléphone portable à la télévision, de l'ordinateur à l'automobile et qui transforment nos personnalités. Ces arts ne se trouvent pas face à leurs publics comme de simples

objets de consommation. La question que les arts immersifs et participatifs posent est : quelle stratégie devons-nous adopter dans le corps à corps quotidien qui nous lie au monde.

Applications et processus

Les processus immersifs, vus sur le plan technologique, les plus fréquents, sont mis en place par différentes interfaces sensorielles spécifiques : visuelles, sonores, tactiles, olfactives, de localisation, motrices, à simulation de mouvement, à retour d'effort... Elles permettent à l'utilisateur d'être détecté par le dispositif immersif, de le percevoir, d'interagir avec lui et d'y être immergé

Les applications artistiques et culturelles sont nombreuses :

- Création artistiques interactives et immersives ;
- Jeu vidéo ;
- Narration virtuelle ;
- Télé-immersion ;
- Architecture et urbanisme ;
- Patrimoine
- Arts du son ;
- Sculpture d'objets virtuels.

Le point commun entre toutes ces application est de plonger le public dans un état psychologique/physiologique où il cesse de se rendre compte de son propre état physique pour entrer dans un autre. Cet état est fréquemment accompagné d'une intense concentration, d'une notion perturbée du temps et de la réalité. Nous sommes dans un processus de sollicitation/tromperie des sens, des affects, de la pensée. Une fois que les sens perçoivent suffisamment l'environnement numérique comme cohérent, c'est-à-dire quasi réel, l'utilisateur doit être capable d'interagir avec l'environnement de façon naturelle et intuitive. Une multitude de technologies immersives comme la reconnaissance de mouvement répondent à l'action de l'utilisateur. La plupart sont interactifs. On peut citer notamment : les environnements interactifs et les diverses techniques de stimulation du système nerveux. Différentes approches de l'immersion sont, le plus souvent, combinées entre elles :

- L'immersion sensori-motrice ;
- l'immersion cognitive ;
- l'immersion émotionnelle ;
- l'immersion spatiale ;
- l'immersion psychologique ;
- l'immersion sensorielle.

L'entrée dans un environnement immersif permet au public, stimulé intellectuellement et physiologiquement, d'expérimenter une unité de temps et d'espace spécifique au fur et à mesure qu'il fusionne avec cet environnement qui affecte son action, ses impressions et sa conscience de lui. Dans ce cadre, la réalité virtuelle immersive a ouvert un genre artistique qui consiste en une immersion au sein d'un environnement artificiel où l'utilisateur se ressent immergé dans une réalité effective qui le trouble, le trompe car il n'y reconnaît pas ses habitudes perceptives.

Ecriture de l'immersion

Globalement, les Arts Immersifs sont une expérience, une création artistique formant un tout entre le dispositif, l'artiste et le public. S'immerger est un processus qui produit des effets involontaires et des

interactions sensorielles. La profondeur de notre corps global y est découverte par l'activation du vivant en nous et le désir d'osmose des corps. L'écriture immersive est une représentation qui échappe à la représentation mais qui s'ouvre à l'acte artistique et induit une interprétation/compréhension esthétique. De fait il s'agit d'un processus d'écriture artistique et mise en relation de l'œuvre (et de l'artiste) avec son public qui fait œuvre en :

1. proposant une action mettant simultanément en jeu le corps, l'œuvre et l'environnement et produisant sensations et affects dans la conscience au cours même du processus de cette action ;
2. mettant en œuvre un dispositif inductif qui provoque l'activation involontaire ou non de productions spontanées qui s'imposent à l'imagination de l'artiste et à celle du public ;
3. activant la profondeur du corps en allant de la simple interaction de la surface de la peau jusqu'à l'immersion dans des milieux englobants en passant par la connexion directe du corps ou du cerveau à des machines ou à la nature dans une écologie corporelle ;
4. plongeant le public dans des environnements qu'il incorpore et qui activent en lui de nouvelles sensations ;
5. modifiant les sensations internes et les repères sensitifs et affectifs pour modifier la sensibilité au temps et à l'espace ;
6. proposant au public un acte vécu paradoxal, physique, biologique impliquant son être dans le monde.

Pour ce qui concerne les formes et les genres utilisés, ce sont des installations ou des performances, voire des installations/performances. Ce sont de petites formes d'une durée généralement courte de 10 à 20 minutes. On peut les voir dans les musées, dans des expositions, dans l'espace public, les artistes faisant souvent en sorte que les dispositifs scénographiques soient souples et adaptables au plus grand nombre de configurations spatiales possible. Mais l'espace de monstration immersif demeure à inventer.

Nouvelle position du spectateur

A la distinction entre l'identification et la distanciation dans le spectacle vivant, les arts immersifs ajoutent une nouvelle dimension de la relation du public à l'œuvre celle d'implication. Cette dimension tend à ouvrir l'œuvre que l'on regarde et écoute à une forme de spectacle que l'on reçoit de façon physiologiquement active. Avec les arts immersifs, nous ne sommes pas dans le domaine du simulacre, pas plus que dans celui du stimulus/réponse mais dans celui de la sollicitation des sens et des affects.

Aujourd'hui, si l'on commence à comprendre les processus, les codes, les conventions, les signes sont loin d'être mis en place. Les œuvres immersives disent sans toujours dévoiler leur discours. Il s'agit avec ces arts de développer une écriture transformant le processus de perception du monde et incarnant la compréhension dans la sensation. Il s'agit de la recherche d'une cohérence perceptive et non d'une illusion temporaire, une cohérence s'appuyant sur cinq pôles :

1. interaction avec l'œuvre ;
2. osmose avec l'environnement ;

3. enrichissement mutuel de l'œuvre et du public ;
4. trouble des sens et des perceptions ;
5. transe du rituel.

De fait les arts immersifs dit implicatifs proposent au public d'entrer dans l'unité de son corps et de son esprit pour plonger dans cette unicité ou de la plonger dans un environnement/cérémonial, les deux pouvant survenir conjointement dans un continuum. Ils déclinent les variations infinies de notre relation avec l'écologie de l'œuvre, c'est-à-dire avec nous-mêmes. Dans le déploiement de l'œuvre, c'est un dialogue entre soi et soi qui est offert au public.

CONTACT

Thierry Giannarelli

**Compagnie l'Imparfait
Arts Labyrinthes**

Mail :

contact@l'imparfait.org

Web :

<http://www.l'imparfait.org>

Téléphone :

04 94 80 26 39

Adresse :

Compagnie l'Imparfait

La Colle de Nouvé

83340 Cabasse