

SENSORIALITÉS

Au-delà du visuel : son, kinesthésie, tactilité

Art visuel et art de l'écriture, l'art hypermédial sollicite bien entendu la vision. Mais il n'est pas que visuel, car il cherche à établir une relation à la fois intellectuelle et polysensorielle avec le spectateur. Comme une diversité de langages est mise à contribution dans la plupart des créations (des textes, images fixes ou animées, sons), nous y retrouvons donc une plasticité hétérogène sollicitant de multiples sensorialités complémentaires. La dimension sonore y est, par exemple, très présente. La tactilité et la kinesthésie, qu'on n'associe pas d'emblée à Internet, sont également mises à contribution au sein de la création hypermédial, loin d'être laissées pour compte dans cet univers qu'on aurait tort de considérer simplement comme un lieu de la vision.



Cette rubrique veut mettre à jour la part de cette sensorialité plurielle qui va au-delà du visuel, tout aussi déterminant que soit le rôle du regard dans notre rapport à l'art et à la lecture. Loin de moi l'idée d'en nier l'importance. Ceci dit, j'ai choisi ici des œuvres qui font appel à un autre « sensible » ou à un « sensible complémentaire » par un travail du corps en action, une épaisseur du corps, qui se trouve sollicité et qui s'agit au contact des propositions artistiques. Que ce soit par la représentation d'une figure corporelle qui interpelle notre propre corporalité ou par des sollicitations directes du corps percevant, le dispositif hypermédial ne force aucunement l'internaute à faire abstraction de sa condition charnelle. Bien entendu, des limites perceptives demeurent et demeureront, là n'est pas l'enjeu de la réflexion proposée ici. La relation à l'œuvre hypermédial n'est pas celle et ne sera jamais celle de notre relation au monde. Il serait naïf d'ignorer la forte médiation générée par le dispositif. Je veux simplement attirer l'attention sur le travail du son, de la tactilité et du kinesthésique dans quelques pratiques artistiques.

L'enveloppe sonore

Hearing Loss (2000) de Brad Todd s'inscrit dans le courant de l'art sonore et propose une expérience sensorielle principalement basée sur l'audition et la capacité de l'écoute sélective. L'internaute navigue au sein du site à travers l'interface, l'image très explicite d'une oreille, sur laquelle différents points sont indiqués, reprenant l'idée de l'acupuncture où chaque point précis correspondrait à une partie du corps. Un peu à la manière d'un portrait sonore, l'œuvre propose de découvrir un univers impressionniste, très peu descriptif, où chaque point indiqué correspond à un son, souvent furtif et d'origines diverses (organique, mécanique, technologique, instrumentale). S'il utilise la petite baguette destinée à cet effet, l'internaute verra surgir de courtes séquences vidéo. Les images sont toutes aussi furtives que les sons, elles ne sont pas du tout organisées dans une logique de causalité mais présentées dans une perspective synesthésique. Elles

sont davantage évocatrices qu'illustratives. Lorsque l'internaute promène son curseur sur l'oreille, il devient un peu chef d'orchestre du dispositif, dirigeant les sons et les quelques images de cet univers énigmatique au sein duquel toute précipitation mènera à une cacophonie, à une saturation empêchant la diversité et le potentiel de l'écoute. Ainsi, tout mouvement précipité, toute action rapide menace l'audition et peut entraîner diverses dysfonctions ou même la perte des capacités auditives à laquelle renvoie le titre de l'œuvre. Il faut prendre le temps de s'y déplacer lentement pour apprécier la teneur de la proposition, recommencer la navigation quand le chaos s'installe, découvrir lentement, en ciblant l'attention – un peu à l'image de l'écoute délibérée ou écoute orientée portée vers l'autre. C'est une toute autre rumeur du Web qui est donnée à entendre, celle où les paroles et les textes s'effacent pour permettre à chacun, à travers la communion de l'expérience sensible, de parcourir et de retrouver des évocations ou souvenirs de sa mémoire auditive.

Une tactilité à découvrir

Appel ouvert à la sensualité, *Les rapprochements* (2006) de Rachel Echenberg sollicite l'impression de proximité par le toucher. Plusieurs œuvres Web proposent en effet une interaction avec un personnage par le biais de l'interface de la souris : il faut glisser, cliquer pour faire bouger ou animer le dispositif. Parfois, les gestes sont métaphoriques (on pense à l'injonction du site *Mouchette* nous invitant à placer notre langue sur l'écran pour « goûter » à la sienne), d'autres fois l'effet d'intimité avec le personnage est directement tributaire des actions tactiles de l'internaute, une action contrainte et timide, comme dans *Adam's CAM* par exemple, ou de manière plus sophistiquée et complexe comme dans les jeux en ligne. L'interaction avec le matériel informatique est principalement tactile et moteur : il faut toucher, glisser, cliquer pour effectuer une série de commande. Je privilégie toutefois ici l'examen des modalités du toucher à travers les évocations sensibles et affects sensoriels que suscitent certaines œuvres, notamment celle de Rachel Echenberg.

Revenons donc à notre exemple principal, *Les rapprochements*. Bien qu'elle soit présentée ici sous la rubrique de la tactilité, cette œuvre, comme celle de Horvath, sollicite une polysensorialité : images, sons et mouvements. Dès l'ouverture, un corps en relief se meut, caché sous les draps. Une fois le corps révélé et dessiné, l'internaute peut cliquer sur les différentes parties de ce corps devenu schéma. Une séquence vidéo s'anime alors, une main se tend à travers la fenêtre de l'écran devenu frontière transparente d'une séparation physique toute rhétorique; elle pianote, cherchant le contact, la paume caresse la vitre et l'internaute peut orienter la séquence en faisant glisser le curseur de sa souris pour guider les gestes de la main tendue. S'il clique avec la souris plutôt que de glisser le curseur, la séquence se termine de manière violente, la main frappe brutalement dans l'écran représenté et la fenêtre se brise. Dans une autre séquence, des pieds sautent sur le sol, appuyant avec insistance sur ce dernier, le bruit ambiant amplifiant l'effet du saut. Encore ici, le clic entraîne une fin brutale, la chute violente du personnage. D'autres séquences sont plus intimistes – des soupirs, gémissements, respirations, petits rires et toux. Tout ceci au profit d'une interaction incomplète avec le corps morcelé du ou des personnages représentés, jouant de l'illusion de proximité, de l'effet de présence et de la mise à distance propre à l'écran. L'autre représenté demeure prisonnier, de « l'autre côté de l'écran », proposant une communion impossible. Les rapprochements sont interrompus, une leçon sur les mirages du réseau où toute médiation est mise à distance.

Autre exemple d'invitation au toucher, *Pleasetouchme.com* (2005) de Rafaël Rozendaal est plus explicite et d'une simplicité déroutante. Il y a très peu à faire au sein de cette œuvre, il faut simplement replier les doigts de la main ouverte et offerte à l'écran, lesquels se redresseront un à un avec une régularité irritante, peu importe l'insistance de l'internaute condamné à un effort infini rappelant celui du rocher de Sisyphe. Au delà de sa dimension ludique, *Pleasetouchme.com*

expose ainsi, malgré son titre invitant, les limites de l'art et une certaine vacuité dans notre relation à l'écran.

Le mouvement intrinsèque à l'hypermédia

Dynamique, la création hypermédiatique est aussi mouvement et animation, ça bouge, on y bouge, on la bouge. La fixité est tout simplement antinomique au Web. L'éventail des œuvres dynamiques est très vaste, des animations minimalistes aux dispositifs sophistiqués. Je présente en terminant un exemple qui joue sur les saturations du mouvement et sur les seuils de lisibilité et d'intelligibilité. J'ai eu l'occasion à quelques reprises de le dire, la saturation génère quelquefois l'aveuglement. L'œuvre de Gregory Fabre *Oblique* (/) (2011) s'inscrit dans cette tendance en exploitant l'effet optique et stroboscopique du graphisme animé, auquel un son insistant et répétitif est associé, faisant croître le stress et la tension au cours d'un exercice de lecture extrêmement dynamique. Contrairement aux slogans publicitaires ou autres segments de textes destinés à l'espace public qui visent clarté et monosémie du message, les courtes phrases du site, missives ou aphorismes, selon le point de vue du récepteur, se livrent par bribes mouvantes qu'il faut tenter de saisir. Le contenu sémantique nous échappe en partie, les textes étant tirés de leur contexte, et les phrases résisteront à tout jeu de chasse qui cherchera à les capter. L'œuvre entraîne une fatigue de lecture et demeure, en ce sens, assez fidèle à l'esthétique du flux par laquelle elle pourrait également être comprise. En arrière-plan du texte, des silhouettes stylisées semblent courir, amplifiant l'effet de précipitation qui émane de l'œuvre. Le lecteur, prisonnier à son tour de ce jeu chaotique du mouvement, pourra toujours circuler d'une séquence animée à une autre, enchaînées de manière aléatoire. C'est l'impression de mouvement, l'effet dynamique qui prime ici, un mouvement de lecture en partie libéré de son contenu sémantique.

Liens:

Echenberg, Rachel (2006) *Les rapprochements*. En ligne : <http://www.chambreblanche.qc.ca/documents/rachel/accueil.html> (page consultée le 17 avril 2012).

Fabre, Gregory (2011) *Oblique* (/). En ligne : <http://revuebleuorange.org/bleuorange/04/fabre/> (page consultée le 17 avril 2012).

Rozendaal, Rafaël (2005) *Pleasetouchme.com*. En ligne: <http://www.pleasetouchme.com> (page consultée le 1^{er} mai 2012).

Todd, Brad (2000) *Hearing Loss*. En ligne : <http://www.teleshadow.net/ear/> (page consultée le 17 avril 2012).

Fiches bonifiées du NT2:

Brousseau, Simon (2010) «Les rapprochements» dans *Le répertoire des arts et littératures hypermédiatiques*, Laboratoire NT2, UQAM, Montréal. En ligne : http://nt2.uqam.ca/repertoire/les_rapprochements/plus (page consultée le 17 avril 2012).

Tremblay-Gaudette, Gabriel (2010) «Hearing Loss» dans *Le répertoire des arts et littératures hypermédiatiques*, Laboratoire NT2, UQAM, Montréal. En ligne : http://nt2.uqam.ca/repertoire/hearing_loss/plus (page consultée le 17 avril 2012).



- Le projet ABÉCÉDAIRE est une initiative de Joanne Lalonde, Professeur au Département d'Histoire de l'art de l'Université du Québec à Montréal et Directrice du Laboratoire NT2 - UQAM
- Le projet ABÉCÉDAIRE est soutenu par le Laboratoire NT2 - UQAM