

TEMPORALITÉ ABSTRAITE

Anne-Sarah Le Meur et Natalia Smolianskaïa

Collège international de Philosophie | *Rue Descartes*

2014/1 - n° 80
pages 89 à 99

ISSN 1144-0821

Article disponible en ligne à l'adresse:

<http://www.cairn.info/revue-rue-descartes-2014-1-page-89.htm>

Pour citer cet article :

Le Meur Anne-Sarah et Smolianskaïa Natalia, « Temporalité abstraite »,
Rue Descartes, 2014/1 n° 80, p. 89-99. DOI : 10.3917/rdes.080.0089

Distribution électronique Cairn.info pour Collège international de Philosophie.

© Collège international de Philosophie. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

Entretien avec
ANNE-SARAH LE MEUR
 réalisé par
NATALIA SMOLIANSKAÏA
Temporalité abstraite

Anne-Sarah Le Meur crée un espace interactif avec des nombres. L'image numérique, paradoxalement inspirée par la peinture abstraite, entre en jeu avec le spectateur. Captant son regard, elle l'incite à contempler l'image. Dans sa recherche « Outre-Ronde », panorama de 360 degrés, l'artiste explore l'action de ce regard ainsi que la résistance de l'image à être vue ou maîtrisée. L'interaction entre le spectateur et la forme qui apparaît sur l'écran cylindrique (disposé autour de sa tête) se présente en tant qu'apparition et disparition de l'image, selon les mouvements du spectateur ou de son regard. Le dispositif d'interactivité est construit de telle façon que le moindre mouvement de la part de celui qui voit provoquera un changement de ce qui est vu. Cette expérience est aussi celle d'une vision sur les bords, d'une vision de biais. L'artiste s'intéresse à l'attention prêtée par le spectateur au bord de son champ visuel, ce qui se trouve aux marges de ce champ. Le temps mis par le spectateur pour approcher l'image correspond au changement d'aspect de celle-ci, au temps de sa transformation, un changement qui s'opère selon certaines régularités. Tout d'abord, l'image surgit

sur les côtés du champ visuel. Ensuite, si le spectateur se tourne pour capter l'image face à face, et surtout s'il se déplace très vite, l'image disparaît. Si en revanche il se déplace vers elle par des petits changements de position, l'image aussi se déplacera vers lui.

Natalia Smolianskaïa : Votre projet « Outre-Ronde » est constitué par l'espace interactif entre l'image numérique et le spectateur. Vous y travaillez avec différents « langages de l'art », des langages créés lors des transformations de l'image numérique et d'autres langages, dus aux entrelacements des effets de ces transformations avec des mouvements du spectateur. En s'inspirant de Nelson Goodman, plutôt que de parler de « langages de l'art » affectés à la perception, il s'agirait d'analyser l'implémentation de l'image numérique, autrement dit son activation. On se demande alors : comment l'image numérique nous transmet-elle ses significations ? Comment ces significations peuvent-elles être distinguées et appréhendées ? Comme l'écrit Goodman, « la publication, l'exposition, la production devant un public sont des moyens d'implémentation – et c'est ainsi que les arts entrent dans la culture. La réalisation consiste à produire une œuvre, l'implémentation consiste à la faire fonctionner¹. » En réalité, vous voulez surtout regarder quelqu'un qui est en interaction avec l'image en mouvement. Et donc, vous créez une œuvre ouverte, un *work in process*.

Anne-Sarah Le Meur : L'interaction, pour être riche d'expérience, et telle que j'ai tenté de la programmer, c'est-à-dire, assez ouverte et variant selon le type de comportement du spectateur, doit vraiment être développée par l'artiste regardant d'autres que soi intervenir et jouer avec l'image. Je ne suis pas « suffisante » pour tester les possibilités d'interaction ou de rencontre. Je suis moi-même, d'une certaine façon, prisonnière de ce que je crois avoir programmé, ou de ce dont je me souviens avoir programmé, ou même de ma propre façon de bouger. J'en ai fait l'expérience dès la première exposition, j'ai constaté que j'étais « insuffisante » (nécessaire et insuffisante !), car d'autres que moi enclenchaient des « relations » que, moi-même, je n'arrivais plus à provoquer. Cela a été très fort, très stimulant, mais aussi très troublant et assez difficile à accepter comme remise en question.

C'est pourquoi je pense qu'un des éléments importants qui m'a donné envie de

commencer le projet, c'est que dans les œuvres interactives que je pouvais voir ou expérimenter, l'image était très passive. En fait, l'image était asservie au spectateur-acteur – ou encore, pour reprendre un des différents termes pour le dénommer, était asservie à l'«interacteur». Or, pour moi, dans l'expérience artistique, quand on regarde une œuvre d'art, si je résume ce qui se passe : ni l'image, ni l'artiste lui-même, ni le spectateur ne peuvent être asservis. Je voulais réaliser une œuvre interactive où l'image n'aurait pas l'air asservie ou assujettie. L'image met du temps à se révéler, si le spectateur fait l'effort de la regarder.

N. Smolianskaïa : On pourrait penser que l'image «capte» le regard du spectateur et celui-ci devrait alors agir en fonction d'une «attente»: les modes de significations de l'image changent, d'une certaine façon, selon ces attentes, et inversement l'image numérique produit des effets inattendus. C'est très intéressant, parce que justement ce n'est pas une interaction directe où l'image et le spectateur bougent simultanément. Mais il y a des pauses, des mouvements et des décalages. Justement, il se peut que ce soit ces décalages-là qui vont créer l'œuvre.

A.-S. Le Meur : Je trouvais que le pouvoir des technologies et des machines ne devait pas faire oublier la force de l'art, dans le sens où les œuvres ont des choses à nous dire. Il faut donc qu'elles résistent, d'une façon ou d'une autre. Les situations d'interaction où l'image mime ou imite le mouvement du spectateur ne m'intéressent pas, en fait. Je ne me place pas dans le miroir du spectateur, même si d'une certaine façon le thème du miroir est très complexe et qu'on ne puisse le réduire à l'identité de mouvement entre le spectateur et l'image.

En raison de l'ouverture que je cherchais, j'ai dû penser mon système de façon très large, avec de multiples potentiels, qui ne deviendront visibles que selon l'exigence du spectateur et sa capacité à guetter, observer. Cela demande une très grande distance vis-à-vis de l'œuvre, un regard quasi-abstrait ou conceptuel, sans que le regard sensible en soit diminué pour autant. Il faut que le regard opère selon un mode alternatif.

En outre, si l'image est asservie, le spectateur l'est aussi. Si l'image est libre, ou donne cette sensation de liberté ou de sensibilité au spectateur, cela éveille aussi le

spectateur, qui, je l'espère, devient aussi plus éveillé, plus sensible. C'est une façon de stimuler le spectateur, de le rendre plus attentif à ce qui se produit, et donc à sa façon d'enclencher ce qui se passe ou de provoquer les choses qui se passent.

En construisant des règles d'interaction ouvertes, non rigides, fluctuantes mais selon une certaine logique, je propose au spectateur un jeu de contrainte et de liberté : il peut y trouver sa propre liberté, sa façon de découvrir son regard. J'ai eu momentanément l'impression que les technologies interactives donnaient un nouveau et énorme pouvoir à l'artiste, celui de contrôler ou de jouer avec le comportement du spectateur. Mais ne peut-on pas dire aussi, pour la peinture, que le peintre construit le regard du spectateur sur sa toile ? Il doit tester et expérimenter la façon de la regarder, de la sentir par les yeux, et la façon dont la toile organise, guide, joue avec le regard que le spectateur porte sur elle.

N. Smolianskaïa : Pouvez-vous nous parler du rapport de l'image à la danse, à la chorégraphie, au son ? Qu'est-ce qui se crée dans ces rapports ?

A.-S. Le Meur : La référence à la danse m'est venue assez tardivement, après avoir exposé au ZKM, Centre des Arts et des Médias de Karlsruhe, en 2011, avec les soutiens techniques d'Interface-Z puis du Cube (c'était ma deuxième exposition alors que j'avais commencé à travailler à ce projet en 2001). À Karlsruhe, j'ai eu l'occasion de voir beaucoup de gens que je ne connaissais pas expérimenter l'espace cylindrique et la relation avec cette forme. Notamment, je me souviens de la première personne qui a interagi avec le cylindre –c'était une femme enceinte. Je pense que le poids de son ventre (elle était au sixième ou septième mois de grossesse) faisait qu'elle se tenait différemment dans l'espace et qu'il y avait comme une pondération de son corps différente, en fonction de sa façon de tourner. C'était incroyable de la voir. Bien sûr, j'ai vu d'autres gens participer, tourner en sautant par exemple, donc avec des mouvements de corps extrêmement variés. Je n'avais pas encore conscience de cet élément : je percevais qu'il y avait du corps, mais ce n'était pas en terme de danse que je l'envisageais. Ensuite, quand j'ai lu l'appel à participation d'un colloque sur l'analyse du mouvement et la danse², je me suis dit qu'en fait mon travail relevait du mouvement dansé, et de la danse à deux, de la danse avec l'image. Du coup, j'ai mieux perçu ce que je cherchais dans l'interaction comme relation à deux.

D'un autre côté, cette danse, il faut la créer en programmation. Le visuel et la programmation, pour moi, sont deux langages que je mets toujours en dialogue, –je joue par la programmation avec le visuel, en testant le programme dans le visuel, et en réagissant au visuel dans le programme. Ce sont vraiment des réactions en chaîne et circulaires. Mais les mettre en relation dans l'interaction m'a demandé de très nombreux tests. Le visuel (dont le mouvement) et la programmation sont des langages très différents. Est-ce que chacun fonctionne aussi comme un outil? L'outil, c'est d'abord pour moi la programmation.

N. Smolianskaïa : Comment positionnez-vous votre propre regard par rapport au regard du spectateur? D'une certaine façon, vous vous trouvez dans le «corps» de cette œuvre qu'il regarde; et d'une autre façon, vous l'observez d'une position «extérieure». Je dirai que ce que vous créez d'abord, c'est le motif de l'apparition-disparition de l'image, donc un rythme, le dessin d'une danse, le croquis d'une danse de l'image. Et c'est vous la première qui essayez de réaliser cette interaction; puis, quand vous voyez les autres spectateurs performer cette danse avec l'image, vous êtes alors à distance, et vous réagissez par rapport à cette distance-là. Donc, il y a aussi votre réflexion et votre volonté d'interagir avec cette interaction. Je me demande quels sont alors les apports entre l'œuvre et son commentaire? Votre regard à distance devient-il le commentaire de ce qui se crée? Est-ce que vous créez avec ce commentaire quelque chose qui relève du méta-langage, ou bien introduisez-vous, à partir du méta-langage, des incrustations, disons, du langage dans ce tissu que vous avez déjà réalisé?

A.-S. Le Meur : Il a fallu d'abord créer l'image, trouver comment la créer, et puis comprendre comment la programmer, une fois trouvée cette lumière noire, ou ce nœud noir dont vous parlez, comment la programmer de telle sorte qu'ensuite, pendant l'interaction, elle puisse être modifiée le plus simplement et le plus richement possible, par le spectateur. Il faut trouver les paramètres pivots, en fait, ceux qui donnent du sens, visuellement, à la relation de causalité entre les mouvements du spectateur et les mouvements ou les réactions de l'image, même si les réactions de l'image ne sont pas tout de suite visibles.

Puis il y a eu deux ultimes étapes. La première arrive une fois que le travail est

quasiment fini, et que moi j'interagis, et que je vois que cela fonctionne assez grossièrement d'un point de vue technique. Là j'ai besoin des autres. Donc j'expose pour les observer et voir si l'interaction marche. Ce fut le cas pour la première exposition, à Sèvres, en 2009. Je vois ensuite les autres personnes interagir, et me rends compte alors que, ce que, moi, je trouvais, ils ne le trouvent pas, ou ce que les autres trouvent, je n'arrive plus à le déclencher dans l'interaction. J'ai alors compris que les choses que moi je pouvais enclencher un peu mécaniquement, il fallait les fluidifier, les rendre beaucoup plus souples, pour que les gens puissent interagir sans avoir en fait à réfléchir sur le processus technique. Je voulais arriver à une modalité d'interaction où on sente le moins possible la technique. Pour qu'on ne soit pas dans une recherche du mode d'emploi, dans une recherche d'explications techniques. Je voulais qu'on soit pris dans le mouvement et dans la poésie.

Ensuite, la seconde étape a lieu. Une fois que les gens interagissent d'une manière fluide, j'affine de plus en plus subtilement le programme par rapport à ce qu'ils produisent, par rapport à ce que je peux voir, moi, en tant que tiers extérieur.

Ces modifications, je les fais en dehors des performances ; je ne peux pas modifier pendant que les gens interagissent, il faut interrompre les calculs, programmer, relancer le programme et vérifier que cela marche comme on le souhaite, tout en gardant présent à l'esprit le but d'offrir au spectateur la plus grande ouverture possible, afin qu'il puisse avoir différents comportements et jouer avec eux.

Cette ouverture m'a apporté de grandes surprises, notamment avec un petit groupe d'adolescents, pendant l'exposition du ZKM. L'adolescence compte beaucoup pour moi parce que c'est une étape de transformation. Peut-être qu'on est alors au passage entre le formatage qu'opère la société et la possibilité d'y échapper. Il y avait donc un groupe composé de trois adolescents et de deux parents. Les deux adolescents assis, qui avaient déjà interagi, regardaient le troisième qui interagissait, qui tâtonnait, qui essayait de sentir où était l'image, et les deux assis jouaient à induire en erreur celui qui interagissait. Et pour moi cela a été merveilleux, parce que c'était une situation à laquelle je n'avais pas du

tout pensé : il pouvait y avoir encore une autre interaction, avec d'autres gens que le seul interacteur – pour moi, la relation à l'art est quand même en grande partie solitaire. Là il devenait possible d'inclure, dans l'interaction, les gens qui regardent l'interaction. Et ils mentaient à celui qui interagissait, ils jouaient à le tromper, quelle audace ! Alors que déjà l'image essaie de tromper le spectateur. J'avais déjà remarqué, pendant la première exposition, deux ans auparavant, que les gens qui regardent, qui sont assis, qui n'interagissent pas, voient plus que l'interacteur, puisque ils voient derrière lui, alors que lui ne voit pas dans son dos *a priori*, sauf peut-être les danseurs, qui ont développé beaucoup cette sensation-là. Les « non interacteurs » ne peuvent interagir, mais ils perçoivent cependant davantage, ils ne sont pas forcément lésés. Mais ils restent extérieurs.

Or avec le groupe des trois adolescents, les spectateurs deviennent acteurs. Vraiment, j'ai été enchantée de découvrir cette possibilité. Cette relation, que je n'avais pas anticipée, me montrait que le travail était très riche et très ouvert, car il donnait au gens des idées auxquelles je n'avais même pas pensé. Là c'est le travail lui-même qui vous échappe. Mais c'est cela qui est riche, cela veut dire qu'il a lui-même sa propre vie.

J'essaie de l'accepter et même parfois je cherche comment aller plus loin dans ce sens – ne pas chercher à tout contrôler. Notamment avec ces éléments d'imperfection que je garde parfois dans l'image. J'essaie de les explorer dans l'interaction, de faire en sorte qu'une interaction ne soit pas forcément finie ou parfaite, avec ce côté impeccable qu'a tendance à nous faire construire la technologie, à cause de son côté perfectible. Il faudrait « toujours améliorer ». Ainsi, j'essaie de penser le remords en relation avec la peinture, c'est peut-être intéressant par rapport à ce que vous appeliez « les relations entre langages ». Qu'est-ce que pourrait être le remords dans les images numériques ou même dans l'interaction ? Pourrait-on laisser sensible, dans une œuvre interactive, un remords, et quelle forme cela pourrait-il avoir ? Là, je pense à Miro : il a légèrement effacé un trait, celui d'une autre solution, mais il le laisse visible, il est moins visible que l'autre, mais les deux sont visibles. Et on voit deux gestes du peintre, d'une part celui qui a effacé, et d'autre part celui qui n'a pas tout

effacé. Et pour moi c'est très fort. Comme le tremblé du geste. Est-ce qu'il y a des correspondances, avec ces outils tellement puissants, ces ordinateurs, et que pourraient être ces correspondances ?

En général, les œuvres numériques sont toutes très bien faites, voire même spectaculaires. Or, moi, ce qui m'intéresse, c'est l'émotion des petits riens : quand l'image va lentement, et quand le spectateur va très lentement, voire reste immobile pour interagir, ce n'est absolument pas spectaculaire, à regarder. C'est vide en fait, ou, comme vous l'avez dit, ce n'est pas « théâtral ». Et, en même temps, à ressentir, pour celui qui interagit, c'est très puissant. Cela renvoie aux questions de ce qu'on veut faire comme œuvre et pourquoi on est artiste.

N. Smolianskaïa : Vous parlez de peinture, ce que j'appelle la « temporalité abstraite ». Parce que justement, vous comparez deux formes d'interaction entre l'œuvre et le spectateur : regarder une œuvre, par exemple, de Mark Rothko et interagir avec un objet numérique. Vous comparez donc la temporalité du regard sur une œuvre abstraite et le moment d'interaction avec une image programmée. Vous faites cette comparaison entre différentes formes-sommes de relation qui ont en fait beaucoup d'affinité. Et cette affinité consiste surtout dans la façon dont se découvre l'œuvre, dans la façon par laquelle l'œuvre est activée, si je parle avec les termes de Goodman, parce que l'œuvre en elle-même n'existe pas. Selon Goodman, elle doit toujours être activée, elle doit montrer ses traits, les afficher. Si on n'affiche pas, si on dit que tout est caché, alors de quoi parle-t-on ?

Il faut alors découvrir, activer cette vision de l'œuvre abstraite, disons, par rapport à la temporalité du regard, qu'on y met. Et c'est cela ce que vous voulez, si je comprends bien : introduire le fait que le spectateur a, instaure ou constitue avec l'image, la danse ou le motif, établi par vous à l'origine comme un simple plan, un rapport qui devient, se fait chair dans la performance. Et surtout, il obtient cette chair, disons, chair plastique, chair humaine aussi, par cette temporalité qu'il y met, pour faire réagir cette image. Si vous parlez de ce processus-là et de la façon dont cette temporalité travaille, pour activer votre œuvre, ou l'œuvre qui se crée, même à distance de vous, il apparaît de fait que déjà distancié de vous le processus n'est plus vôtre, mais qu'il entretient toujours un rapport avec vous.

A.-S. Le Meur : C'est par la durée qu'on pense, qu'on comprend, qu'on rêve,

qu'on imagine, et qu'on crée des relations. Et puis dans cette durée-là, quand vous parliez de musicalité, tout à l'heure, je penchais du côté de la danse, mais dans la danse, il y a aussi, la plupart du temps, de la musique, des histoires de rythme. Mais parfois on se confronte ponctuellement à un moment où il n'y a rien. Il n'y a rien, on est en face de quelque chose où on a l'impression qu'il n'y a rien, mais il y a une attente. Et progressivement l'image va revenir, en fonction bien sûr du mouvement, si on bouge beaucoup ou si on ne bouge pas. Peut-être que c'est cette attente aussi qui est sous-entendue dans «temporalité», il y a les attentes, il y a la patience. Il y a le temps donné à l'image, pour qu'elle évolue, puisqu'elle-même évolue lentement. Et cette lenteur de l'image pour moi est très importante. Elle crée du suspens, il y a une tension, presque psychologique, entre le spectateur immobile, ou quasi-immobile, et l'image qui vient très progressivement vers lui. Et c'est aussi dans cette lenteur, dans cette patience, que la relation commence à se créer. Or le temps qu'on donne à l'autre, c'est aussi du temps qu'on se donne, et c'est du temps qu'on donne à la relation pour exister dans une construction peut-être aussi plus stable...

J'aime le terme d'«écouter», écouter l'image, écouter l'autre, etc. Il y a plein de façons de rester immobile, et il y a plein de façons d'écouter quelqu'un. De l'entendre ou de ne pas l'entendre. De l'attendre. C'est étrange que «entendre» et «attendre» soient si proches en terme sonore. Oui, c'est vrai que cette œuvre «Outre-Ronde» est difficile à montrer, et difficile, comment dire, peut-être à expérimenter, parce qu'il faut prendre le temps. On est seul, on est dans le silence, et le silence aussi donne de l'intensité à la durée. Il y a une possibilité d'avoir une relation sans que ce soit une relation de rapidité. Et avec des moments plus rapides et des moments plus lents, voire des moments où il ne se passe rien, mais en réalité il se passe aussi plein de choses quand il ne se passe rien...

Oui cette temporalité, cette durée, cette patience, cet effort dans le temps, pour moi, ce sont des choses que j'ai envie de valoriser énormément. Et chacun le vit à sa manière : il y a des gens qui ne sont pas capables d'aller lentement, qui ne sont pas capables de rester immobiles. Ils s'en rendent compte quand ils

restent dans cette installation, parce qu'ils ne voient pas du tout ce que voient les autres. Aucune couleur ! Que des disparitions ! Et c'est alors intéressant de regarder les autres interagir, parce que, d'une part, on voit éventuellement des possibilités de relations auxquelles on n'avait pas pensé soi-même, et d'autre part qu'on est confronté parfois à ce qu'on n'est pas capable de faire soi-même : rester immobile et attendre dans le noir et le silence.

Dans cette installation interactive, notre mouvement change littéralement ce qu'on peut voir (mais c'est un peu le cas dans la réalité non ?). Les couleurs et l'image ne vont pas être les mêmes selon la manière dont on a bougé, et selon la manière dont on continue de bouger ou de rester immobile, et la durée d'immobilité du spectateur va induire d'autres couleurs. Plus on est immobile, plus on a de couleur. Plus on bouge, moins on a de couleur. Je trouve très intéressante cette idée que les choses viennent si on leur laisse la possibilité de venir.

N. Smolianskaïa : Je voudrais revenir au commentaire et à votre réflexion, disons, verbalisée. Vous introduisez un langage informatique, donc votre réflexion est verbalisée d'une certaine façon. Et votre réflexion post-œuvre, comment l'avez-vous introduite dans votre travail ? Vous changez chaque fois quelques petits moments dans le programme, vous voyez des raccourcis. Et ces pauses sont peut-être des moments de réflexion. Pour activer, vous avez fait une chose, mais, après, à chaque fois, à chaque réactivation de l'œuvre, introduisez-vous ce regard de distance ? Ou bien pensez-vous que lorsque vous interagissez, vous le faites toujours le plus directement possible, que vous n'avez pas ce détour, qui vous distancie de l'œuvre-même ?

A.-S. Le Meur : D'une part, j'ai envie que l'œuvre vive toute seule, sans moi. Il faut donc encore rendre le capteur le plus autonome possible, qu'on n'ait plus besoin de changer les piles. J'ai aussi envie d'arrêter d'améliorer la partie visuelle. Je pourrais rentrer dans la programmation pour qu'il y ait d'autres choses qui arrivent au bout d'une demi-heure d'interaction, mais je pense qu'après, on pourrait travailler toute sa vie sur une telle « œuvre-fleuve », une partie s'appelle « CÉil-océan », mais c'est aussi un fleuve. Bon, il faut aussi savoir s'arrêter. Bien sûr il y a des choses que je peux affiner en regardant les gens interagir, et après coup, quand je réfléchis, quand je me remémore ce que j'ai pu voir des interactions, j'ai toujours envie de modifier un peu le code.

Dans «Outre-Ronde», il me semble que j'essaie de réunir deux façons d'activer le regard : d'abord activer le regard dans une œuvre interactive, lorsqu'on bouge et que l'image bouge, et puis activer le regard face à une image, quand on arrive à la phase «finale» d'interaction, la phase pour laquelle j'ai réalisé les différentes étapes, en progression, la phase dite contemplative, où c'est par des micro-mouvements, presque en ne bougeant plus le corps, qu'on va modifier les couleurs –ou les perdre, ce qui arrive parfois quand on bouge trop– même dans la phase contemplative. Activer le regard presque dans l'immobilité et du spectateur et de l'image, puisque l'image peut devenir quasiment immobile aussi. Plus le spectateur est immobile, plus on peut imaginer qu'il est engagé de fait dans son regard. Pour moi, il y a cet engagement du spectateur dans son regard. Si je reprends tes propos à partir de Goodman, je dirai que le spectateur active l'œuvre, littéralement, par son comportement, et l'active psychiquement lorsqu'il la regarde fixement, une fois qu'il lui fait face. Mais d'une certaine façon, il s'active surtout lui-même, il doit moduler son propre comportement, agir sur soi-même pour mieux percevoir ou interagir, et ce faisant il en prend conscience.

Mais peut-être est-ce aussi la même chose en face d'une peinture. Lorsqu'on a une expérience esthétique forte, normalement on change de regard, on prend conscience de ce changement, on apprend à voir avec la peinture (et avec son auteur).

1. N. Goodman, *L'Art en théorie et en action*, tr. par J.-P. Cometti et R. Pouivet, Éditions de l'Éclat, coll. «tiré à part», 1996, p. 54.

2. Atelier «Qualités de mouvement et visualisations de modèles physiques», Ircam-Centre Pompidou et LIMSI-CNRS, Paris, 2012.