



Louise Boisclair

2015 | 224 pages
Collection Esthétique

978-2-7605-4188-7 **28,00 \$** PAPIER

978-2-7605-4189-4 **20,99 \$** PDF

978-2-7605-4190-0 **20,99 \$** EPUB

L'INSTALLATION INTERACTIVE

Un laboratoire d'expériences perceptuelles pour le participant-chercheur

L'art actuel intègre de plus en plus des dispositifs interactifs. Il ne s'agit plus simplement de regarder une œuvre, mais de mettre la main à la pâte (se mouvoir dans l'espace, manipuler un objet, etc.) pour la faire advenir. Comment notre corporéité, notre perception et notre expérience esthétique s'en trouvent-elles transformées ?

L'auteure examine comment l'investissement sensorimoteur d'un dispositif interactif déploie l'œuvre et révèle les modalités de la perception stimulées par ce dispositif. Pour ce faire, elle nous invite dans la traversée de quatre installations interactives : *Taken* de David Rokeby, *Cubes à sons/bruits/babils* de Catherine Béchar et Sabin Hudon, *BrainStorm* de Jean Dubois et *Mécanique générale* de Thierry Guibert.

Artistes, commissaires, critiques ou amateurs d'art, professeurs et étudiants pourront s'inspirer de cette démarche expérientielle pour interroger l'efficacité du dispositif interactif en lien avec la mise en œuvre et son expérience perceptuelle esthétique.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

Archéologie de la démarche

L'EXPÉRIENCE PERCEPTUELLE INTERACTIVE

- De l'œuvre à la mise en œuvre
- Objet de cet essai
- Sensorialité, perception, geste
- Modélisation de la démarche du « participant-chercheur »

UNE EXPÉRIENCE EN TROIS TEMPS

- Vers une nouvelle typologie des activités sensorielles dominantes
- Description fondée sur la pratique phénoménologique
- Fondations phénoménologique et sémiotique peircéennes
- Les trois temps des quatre œuvres types et leur croisement

REDÉFINITION DU MOUVEMENT AVEC *TAKEN* DE DAVID ROKEBY

- Expérience première du dispositif
- Expérience deuxième
- Expérience troisième
- En résumé

REDÉFINITION DE L'ÉCOUTE AVEC *CUBES À SONS/BRUITS/BABILS* DE CATHERINE BÉCHARD ET SABIN HUDON

- Expérience première du dispositif
- Expérience deuxième
- Expérience troisième
- En résumé

REDÉFINITION DE LA LECTURE-VISION AVEC *BRAINSTORM* DE JEAN DUBOIS

- Expérience première du dispositif
- Expérience deuxième
- Expérience troisième
- En résumé

REDÉFINITION DE L'IMAGE FILMIQUE AVEC *MÉCANIQUE GÉNÉRALE* DE THIERRY GUIBERT

- Expérience première du dispositif
- Expérience deuxième
- Expérience troisième
- En résumé

POINTS DE CONNEXION

- Poulx du lieu
- Relation avec l'interface
- Schéma corporel augmenté, sollicité et mobilisé
- Augmentation de l'espace-temps
- Registres de temps superposés
- Figures et effets
- En résumé

DU CORPS APPAREILLÉ À L'EXPÉRIENCE PERCEPTUELLE INTERACTIVE

- Perception appareillée et corps augmenté
- Entre performance et apprentissage : mimétisme pluriel
- Mimétisme, savoir-faire et apprentissage mixte

CONCLUSION

L'expérience efficiente du participant-chercheur

AUTEURE

LOUISE BOISCLAIR est auteure, artiste et chercheure. Sa thèse portait sur la traversée de l'installation interactive. Elle écrit dans de nombreuses revues en art actuel et en sémiotique. Elle a notamment réalisé le film *Variations sur le hook up* et le prototype du conte interactif *Variations sur Menamor et Coma*.

Distribution

Canada : Prologue inc.

France : SODIS / AFPU-Diffusion

Belgique : Patrimoine SPRL

Suisse : Servidis SA

Les Presses de l'Université du Québec reconnaissent l'aide financière du gouvernement du Canada et du Conseil des Arts du Canada par l'entremise du Fonds du livre du Canada pour leurs activités d'édition. Elles remercient également la Société de développement des entreprises culturelles (SODEC) pour son soutien financier.



418 657-4399 | puq@puq.ca

Plus de
1 400 livres
à feuilleter

PUQ.CA



**Presses
de l'Université
du Québec**