RevueEl-Ryssala desétudesetrecherches en sciences humaines

Volume : 11/ N° : 03/ 2026. pp 200-212

PISSN : 2543-3938 - EISSN : 2602-7771

Repenser l'intermédialité &la Mémoire Blanche autrement

Rethink the White memory & Intermediality

[1]FARAH Chahinez , [2]SIAD Meriem

[1]-Laboratoire d'études linguistiques ,littéraires,critiques et approches interdisciplinaires
Université Cheikh Larbi Tebessi(Algérie), chahinez.farah@univ-tebessa.dz
[2]-Université Cheikh Larbi Tebessi (Algérie), meriem.siad@univ-tebessa.dz

Reçu: 10/03/2026 **Accepté**: 05/09/2026

Résumé: Cet article explore l'intermédialité comme une expérience sensorielle,le concept de mémoire blanche en tant qu'un effet instantané qui précède la langue, et la blancheur comme un espace interactif il explique comment la relation avec l'image qui porte la trace du spectateur au cour de cette expérience , a été changé à l'ére de l'intelligence artificielle et la réalité virtuelle , l'article ensuite examine l'effet de spectateur dont son position se transforme à un récepteur interactif et participant à la production du sens . Ainsi ,l'article invite ici à repenser l'œuvre d'art comme une invitation ouverte adressée au récepteur pour qu'il la vive corporellement .

Mots-clés: Expérience immersive;IA;la Blancheur;Intermédialité;Mémoire Blanche;Récepteur interactif;VR.

***

Abstract: This article explores intermediality as a sensory experience,it examines the concept of white memory as an instantaneous effect that precedes language and whiteness as an interactive space that bears the viewer's trace at this experience. It explains how the relationship with the image has been changed in the age of artificial intelligence and virtual reality. The article examines the effect of the viewer, his position as an interactive receiver participating in the production of meaning. The article then invites us to rethink the artwork as an open invitation, to experience before comprehension.

Keywords:AI; Intermediality;Pre-Cognitive Experience;Viewer Agency ;VR;white memory.



À l'image de la rose des sables ,
la mémoire blanche ne conserve pas,
elle cristallise .
elle n'archive pas les médias ,
elle les dépose en couches fragiles,
formées par:
le temps,l'absence et la répétition

I. INTRODUCTION

Depuis l'évolution de l'art, un changement se produit dans la relation du spectateur avec l'image ,le spectateur ne se tient plus devant l'image ; il se déplace en son sein, il ne regarde pas;il traverse ,l'image devient comme une scène en trois dimensions à travers laquelle il circule dans toutes ses directions, comme si il entre dans un monde virtuel.

Comprendre l'image n'est pas nécessairement lié à la simple observation, analyser son sens revient à s'exprimer à travers elle, à en devenir une partie et non un simple spectateur passager. l'image n'a pas changé dans sa forme extérieure ni dans son contenu intérieur, mais le spectateur est devenu partie intégrante de celle-ci,sa position a évolué, passant de simple observateur à récepteur qui pénètre le contenu et interagit avec lui.

Regarder ne suffit plus. Certaines œuvres d'art ne se comprennent ni au premier regard, ni par l'analyse intellectuelle,elles exigent une présence corporelle, un temps personnel, une hésitation,le sens ne se lit pas : il se complète,le spectateur n'interprète pas l'œuvre, il participe à sa formation.

le spectateur entre dans l'image et ne se contente plus de la regarder devant lui, sa position en tant que simple récepteur s'efface progressivement et la distance entre lui et l'image se réduit peu à peu,le simple regard ne suffit plus à comprendre le sens et la relation devient une relation de traversée, le spectateur devient partie de cette expérience , interagit avec son corps et ne se limite plus à regarder ,l'image passe désormais à travers lui.

la distance en se réduit,la question n'est plus « que vois-je ? », mais « où suis-je ? »,l'esprit cesse d'analyser, non par incapacité, mais parce que le corps précède la compréhension,le spectateur ne se tient plus devant l'image :Ce que l'on voyait auparavant avec les yeux, on le partage désormais avec tous ses sens ,ce que l'on percevait avec la vue et comprenait avec l'esprit, on le touche maintenant avec le corps.

Ce que le récepteur regardait devant lui, devient un monde dans lequel il entre sans préconception ni conscience préalable,cette expérience ressemble à une traversée entre deux mondes ,ici la relation entre l'image et le spectateur devient plus profonde que la simple compréhension. Cette relation ne s'accomplit que par l'implication physique du spectateur lui-même, lorsqu'on lui demande de devenir partie de l'expérience, non pas d'interpréter le sens ou de recevoir une compréhension toute faite.

Au début, cette transformation n'avait pas encore de nom comme s'il s'agissait d'un changement silencieux laissant une empreinte claire dans la mémoire du spectateur surtout qu'il devient partie intégrante de la construction du sens de l'expérience, dans la manière de produire ce sens, le type de questionnements posés et la façon de les recevoir.

Cette transformation n'est pas liée à une modification formelle de l'image ,l'œuvre reste souvent identique. Ce qui change, c'est la position du spectateur. D'observateur distant, il devient présent à l'expérience,le sens n'est plus donné d'avance : il attend le passage .

1. De regarder à Traverser (From Watching to Crossing):

Ici, le regard se transforme en un état de passage où l'interaction devient interne plutôt qu'externe, et où l'œuvre d'art traverse le spectateur qui a perdu sa position de simple observateur pour devenir partie intégrante de cette transformation, la relation n'est plus théorique entre les médias, mais devient une expérience perceptive entre le spectateur et l'œuvre d'art ,le lecteur devient ici un récepteur interactif avec l'image et le son dans un espace virtuel.

Dans cette transformation, le passage peut se résumer à un voyage intérieur, tandis que le regard reste une action externe ,ici, le passage fait passer l'œuvre à travers le spectateur, modifiant ainsi l'espace, le temps et la perception. Ce passage est un effet vide, dépourvu de contenu, de récit ou de sens à interpréter ,le moment lui-même suffit à exprimer l'état et la nature du passage.

Comme nous le voyons dans les expériences de réalité virtuelle, les expériences numériques et certaines installations assistées par l'intelligence artificielle, le spectateur peut choisir son propre parcours et se voit proposer plusieurs possibilités, qui dépendent de la présence corporelle ,et se forment selon des décisions temporaires, une conscience hésitante, des actions instantanées et les mouvements du spectateur.

Ces expériences ne se limitent pas à la simple observation d'une œuvre devant soi , le corps interagit avec l'environnement virtuel, et tous les petits gestes, décisions, hésitations, tensions et respirations contribuent à façonner cet environnement. Ainsi, ce parcours n'est pas programmé automatiquement, mais se reconfigure selon la présence corporelle du spectateur.

Ces possibilités ne prennent effet qu'avec la présence physique du spectateur, qui ne se contente pas de lire ou de regarder l'œuvre, mais vit l'expérience et en devient partie intégrante. Cette interaction crée un sens de responsabilité chez le spectateur, le poussant à prendre des décisions personnelles et à choisir un parcours propre, différent de celui des autres.

Cette transformation, en tant qu'expérience perceptive, a été décrite formellement dans des études antérieures et traitée techniquement, mais elle n'a jamais été étudiée sous cet angle, et il a été rare d'y penser comme une expérience vivante pour le spectateur ou le lecteur.

2. La blancheur dans l'art (Whiteness in Art)

Dans les expériences artistiques sur les supports numériques, la blancheur est considérée comme un espace d'attente pour le spectateur ; comme un silence, une absence et un vide, non pas un manque mais une suspension de la compréhension. Elle crée à l'intérieur des vides perceptifs plutôt que visuels. Dans toutes les formes d'art, de la musique au cinéma en passant par la peinture, la blancheur laissait place à l'imagination du spectateur pour remplir ses vides et y ajouter ses souvenirs, ses mouvements et sa touche personnelle.

La blancheur était un moment pur, sans interprétation, un silence avant le son, une pièce vide et une expérience d'attente qui prépare le sens pour le spectateur plutôt que de le produire. Ces espaces n'étaient pas traduits comme un manque mais comme une suspension de la compréhension ; le silence y permettait aux idées de se former à partir du néant et du vide, comme une présence différée. Le spectateur pénètre dans cet espace sans être guidé, reformulant sa mémoire et redéfinissant le sens.

Ce qui est proposé ici rejoint les conceptions de G. Bachelard sur la blancheur ou le vide comme sensibilité et non comme concept. Il considérait la blancheur comme une mémoire immobile et un vide sans mouvement, mais qui permet au sujet de plonger en lui-même(Carmody & Bachelard, 1958). Ce qui semble vide en apparence est en réalité rempli de potentialités en profondeur;pour Bachelard, cette perception n'est pas appelée blancheur mais apparaît comme un vide habité, un espace qui attend l'occupation, un silence chargé(Carmody & Bachelard, 1958).

Le vide n'est pas un simple espace neutre dépourvu de trace ou de mémoire ,dans cette expérience, le spectateur n'a pas l'esprit vide car le silence stimule son imagination et l'incite à remplir ses vides avec ce qu'il porte en lui, comme si le vide le poussait à vivre à l'intérieur par son imagination et sa mémoire avant sa présence physique, afin de ne pas rester un vide silencieux.

Avec cette expérience dont le récepteur est actif et interactif, le vide devient comme un espace d'imagination pour lui qui devient voir non seulement avec ses yeux,mais aussi avec sa mémoire , son imagination et ses expériences. il commence à ressentir et à imaginer dès qu'il entre dans le vide .

Le vide dans ce passage ou cette transformation, devient partie intégrante de l'expérience plutôt qu'un simple arrière-plan, disparaissant progressivement devant le spectateur pour devenir un espace intérieur qui porte la trace de son expérience et de ses souvenirs. L'absence

devient un sentiment vivant, et le silence devient un temps suspendu pour laisser les idées se former sans contrainte.

Dans l'environnement numérique, la blancheur devient interactive et perd son immobilité, le vide n'est plus fixe ; il se réduit à mesure que le spectateur s'en approche et change selon son angle de perception,la blancheur comme espace silencieux, devient un espace interactif qui répond à tous les mouvements du spectateur, pas seulement un arrière-plan ,le silence, à son tour, interagit avec les sens et le vide devient une partie vivante dans le cadre de la réalité virtuelle et de l'intelligence artificielle, car ils modifient la manière dont le spectateur expérimente la blancheur.

La conception de Bachelard sur la blancheur comme vide se déplace ici ;elle n'est plus un simple espace neutre attendant que le spectateur le remplisse, mais devient une page d'écriture automatique,le spectateur n'est plus dans un espace fixe et silencieux ,il traverse les interactions et les réponses de la blancheur , elle n'est plus seulement un élément visuel, mais un point d'entrelacement entre le médiateur, le corps, la perception et le temps.

À ce stade, la blancheur devient une expérience distribuée sur plusieurs médias, créant un nouvel angle d'observation négligé dans les études techniques précédentes. La relation devient un point de rencontre entre différentes formes de présence, et le spectateur ne se contente pas d'observer le vide silencieux, il le traverse avec son corps, portant sa mémoire et ses attentes silencieuses, pas seulement son attention.

Ce qui semblait un sentiment étrange au début , un mystère ou une sensation d'instabilité, se transforme en une interrogation profonde : comment une mémoire non écrite peut-elle laisser une trace et interagir avec la présence physique ? Comment le vide peut-il se souvenir ? Lorsque la blancheur devient une mémoire brute, elle ouvre le champ à toutes les possibilités, sans explication fixe ni sens déterminé.

Le vide porte la trace du spectateur et lui offre la possibilité d'une expérience personnelle : chaque sensation, rêve, décision, hésitation se croisent et forment le sens de la blancheur ; autrement dit, la blancheur devient un espace interactif capable d'influencer et d'être influencé, partenaire de l'expérience de perception et de conscience, où le sens résulte de la persistance plutôt que de la compréhension, nécessitant une présence continue.

Cette transformation impose de repenser le concept de blancheur : elle n'est ni un espace silencieux ni un simple vide, mais une mémoire encore non écrite, où chaque hésitation ou regard ajoute une couche distincte.

3. La mémoire blanche&l'intermédialité

On peut appeler cet effet la mémoire blanche car elle n'est plus un simple archive mais devient un processus ,cette mémoire peut être décrite comme non écrite et indéfinie, mais elle n'est ni oubli ni mémoire d'événements ;c'est un ressenti préexistant du sens, une mémoire de ce qui reste après le passage, elle offre au spectateur un espace pour interagir avec son rythme, ses décisions et ses hésitations.

Ici, il est impossible de séparer l'expérience, l'œuvre et le corps, ce qui rend l'analyse traditionnelle éloignée de cette perspective, car celle-ci cherche un sens fixe alors que ce qui se passe ici est par nature variable et dépend de l'expérience personnelle du spectateur.

Dans la mémoire blanche, ce qui importe, c'est l'effet des médias au moment du passage, où le silence et le vide deviennent des expériences sensorielles et où le spectateur devient un partenaire actif,l'image, le texte, le son et le mouvement se croisent pour former un espace sensoriel interactif qui dépasse la compréhension traditionnelle.

Pendant cette transformation, les médias se croisent sans se définir eux-mêmes ; le son n'explique pas son rôle, le texte ne se déclare pas comme texte et l'image ne se reconnaît pas comme image, chaque médium fonctionne comme une partie d'un processus perceptif unique. Ici, l'intermédialité devient une description formelle de l'expérience, même si elle est née comme une description des relations entre médias, cependant, cette relation n'est plus suffisante et les médias ne sont plus de simples outils de liaison mais des parties intégrantes de l'expérience.

L'intermédialité devient ici un espace vécu : le spectateur en fait partie et les médias interagissent entre eux. Cet agencement se vit et se ressent, il ne se voit pas seulement. Comme le souligne Ágnes Pethö sur l'intermédialité,il ne s'agit pas seulement d'analyser les relations entre médias ou de relier des modes d'expression abstraits, mais d'un espace où le spectateur interagit et participe(Pethő, 2011).

Ici, les médias sont considérés comme un espace où image, son et sensation se rencontrent, et où l'être humain appartient à l'événement comme partie intégrante, formant ainsi sa perception sensorielle,la transformation du spectateur passif en participant actif fait de l'intermédialité une expérience sensorielle qui se construit dans le passage et l'interaction avec le spectateur.

Selon Ágnes , cette vision nous conduit à comprendre que les médias interconnectés créent un flot sensoriel multi-couches,leur fonction ne se limite pas à transmettre du contenu, mais génère un événement où sons, images et émotions se rejoignent, nous convainquant que nous ne faisons pas que regarder les médias, mais que nous y vivons(Pethő, 2011).

Autrement dit, dans cette transformation, l'entrelacement des médias reflète notre capacité à interagir avec eux;les frontières entre intérieur et extérieur s'effacent, et nous devenons partie de l'espace qu'ils constituent,ce concept transforme l'interaction avec les médias en une expérience vivante et sensorielle, où nous nous tenons dans un espace où émotions et sensations fusionnent en un même rythme. Les médias deviennent un espace à vivre : le spectateur participe, interagit et ressent l'événement avec tous ses sens, et n'est plus un simple observateur passif**.**

I. Deep methodology:

Dans ce passage, l'analyse technique ne suffit pas pour étudier les textes. L'analyse descriptive des images et des sons ne donne qu'une description formelle du changement ou de l'expérience et reste un simple raisonnement technique. Il faut recourir au ressenti de l'expérience pour comprendre et observer les émotions du spectateur pendant ce passage,décrire les médias fait perdre l'expérience, analyser la structure fait perdre le moment vivant.

le problème, ici, se situe dans l'angle de vue, non dans la théorie elle-même, et la méthode traditionnelle perd son rôle au début du passage,les approches techniques des médias ne suffisent pas à comprendre l'expérience vécue par le spectateur, car elles se limitent à analyser les médias comme des éléments séparés pouvant être classés ou organisés, sans se demander : comment le spectateur vit-il le moment du passage ? Quand le sens commence-t-il à apparaître ?

Autrement dit, cette approche ne peut pas capturer l'interaction de la mémoire blanche avec le silence et le vide, ni analyser le passage sensoriellement.

Ágnes Pethő, dans «Cinema and Intermediality», montre indirectement que la théorie seule ne suffit pas à analyser l'expérience sensorielle du spectateur; lorsqu'on étudie l'interaction du son avec l'image, on ne peut décrire que la relation technique, mais le spectateur ressent tension, immersion et fusion, ce que les mesures techniques ne peuvent enregistrer(Pethő, 2011), l'analyse technique ne donne pas le ressenti, seulement une description formelle des médias, et ne suffit pas pour comprendre l'expérience numérique.

Le point de départ est le ressenti ; ce que vit le spectateur, comment la mémoire blanche palpite pendant l'expérience, comment l'intermédialité devient une expérience vécue et non de simples médias analysés. Au lieu de demander Quels sont les médias ?, on demande : Quand et comment le spectateur ressent-il avant de comprendre ?La théorie devient alors un outil de réflexion, non une contrainte définitoire, et l'expérience devient le critère.

Les termes viennent ensuite pour expliquer ce qui s'est passé, pas pour définir l'expérience à l'avance,le spectateur précède le médium : son rôle apparaît dans la création et la vie de l'expérience, pas seulement dans son observation, à ce moment avant la théorie.

II. From aesthetics to cognitive state:

1. Esthétique de la réception

Jauss nous guide vers la compréhension de la réception(Jauss,1978), mais il la limite à la compréhension, ici, nous dépassons la compréhension,l'expérience n'est plus simplement une interprétation ni ce que perçoit le récepteur, mais ce qu'il vit. On commence par s'ouvrir au moment présent, la conscience se contentant de laisser l'œuvre passer à travers nous.

Prenons une expérience simple : un lecteur met un casque pour entrer dans la réalité virtuelle sans instructions. Il se retrouve au milieu d'un espace blanc, non pas un vide mais une zone malléable, le son est faible et d'origine indéterminée, l'image offre une possibilité et non un simple contenu. À ce moment, l'œuvre d'art ne commence pas encore : commence la relation entre un corps en mouvement et un espace qui réagit.

L'idée ici réside dans la transformation de la relation du récepteur avec l'œuvre d'art. L'expérience commence avant la compréhension, sans préambule ni concept, ici, le récepteur adopte la posture de « je vis » plutôt que « je comprends »,cet espace permet au récepteur de laisser son empreinte.

L'œuvre commence comme relation entre l'espace et le récepteur,la mémoire blanche représente un état d'attente de quelque chose en formation sans sens complet,l'espace change parce qu'il se forme autour de l'expérience d'un individu et non parce qu'il est rempli,la question devient alors : comment ai-je changé pendant la vision ? question finale pour le récepteur.

L'esthétique de la réception ici ne se mesure pas à ce qui est compris, mais à ce qui est vécu avant que l'art ne prenne forme,l'esthétique de la réception s'arrête à la compréhension, tandis que dans l'expérience numérique elle commence avant la compréhension.

2. The Open work:

Umberto Eco, dans son travail, montre que nous n'avons pas besoin de toutes les réponses à nos questions, mais de savoir vivre le passage à travers l'idée de « The open work:l'œuvre ouverte»(Eco, 2003);l'œuvre permet une pluralité d'interprétations sans imposer un sens unique.Le texte et le centre existent, et le lecteur interprète de différentes manières(Eco, 2003). Dans ce changement, il n'y a ni sens prêt à l'emploi ni texte complet, mais un corps, un temps et un espace comme parties en attente d'interprétation.

L'ouverture ici n'est pas dans la pluralité des interprétations, ni dans la structure de l'expérience, mais dans la perte d'un centre, d'un sens, le récepteur ne se tient pas devant l'œuvre mais à l'intérieur de l'expérience, et celle-ci varie selon le récepteur, sans structure centrale imposant un sens fixe.

Dans cette expérience, la compréhension n'est plus le centre de l'expérience, ni l'interprétation sa condition, mais ,la transformation perceptive, l'hésitation et le temps sensoriel deviennent des éléments essentiels pour construire le sens. Le récepteur ne comprend pas : l'œuvre réagit, et la mémoire transforme la sensation au fil du temps au lieu de stocker un souvenir.

3. Remédiation

Le médium n'est plus seulement un outil ; le récepteur, à son tour, est remodelé, et l'expérience numérique le rend partie intégrante de l'œuvre (Bolter & Grusin, 2002), car les médias interagissent avec la perception, et chaque mouvement, pulsation ou émotion répond au blancheur.

Dans les expériences numériques, ce n'est pas seulement le médium qui est remodelé, mais le récepteur lui-même,ce qui se produit, c'est le passage du récepteur à un état d'engagement, et non le simple transfert de l'image entre médias. Ici, on comprend «la Remédiation» comme une réutilisation d'un médium à l'intérieur d'un autre : le cinéma dans un jeu, l'image sur un écran,mais cette compréhension reste technique(Bolter & Grusin, 2002).

Dans cette transformation, nous n'utilisons pas la Remédiation pour mettre à jour une forme, mais pour reprogrammer la relation entre l'expérience et le récepteur,souvent, nous percevons le passage d'une œuvre d'un médium à un autre comme une question technique, mais dans les expériences numériques modernes, ce qui change, c'est la position du récepteur, qui entre dans l'œuvre comme une expérience vivante, se déplace à l'intérieur et influence le sens.

Dans cet espace, la compréhension n'est pas donnée d'emblée mais apparaît progressivement selon le mouvement et la fréquence du récepteur, et la mémoire blanche se constitue comme une trace de sensation et de sentiment qu'un événement est en train de se produire avant même que nous le comprenions.

4. Post-humanism

À ce stade, l'intermédialité dépasse la logique de la combinaison ,non pas comme image et son et interaction , mais comme un état perceptif unique dont les outils se transforment sans qu'on y prête attention,c'est ce qui rend l'analyse fondée sur le médium insuffisante : le médium n'est plus visible.

Cette approche croise ce que propose Hayles sur le corps «post-humain»(Hayles, 2010),cependant, dans cette expérience, le corps est replacé au centre de l'expérience, il n'est pas remplacé, car l'œuvre se réalise à travers le spectateur.

Le concept de « post-humanisme » est généralement convoqué pour parler du corps augmenté par l'intelligence artificielle et de l'effacement des frontières entre machine et humain(Hayles, 2010).Dans cet article, nous proposons ce concept comme un effet qui apparaît lorsque le spectateur redevient le centre de l'expérience et fait partie d'un système qui lui répond, où l'intelligence artificielle redistribue l'attention sans remplacer l'humain.

Ce qui change dans cette expérience, c'est la relation au temps et le sentiment de contrôle : le spectateur ressent qu'il interagit,cette transformation se manifeste dans le corps, le rythme et la fréquence. Ici, la mémoire blanche apparaît comme une mémoire non humaine au sens traditionnel, non pas comme un mécanisme, mais comme un hybride entre expérience et corps.

Lorsque l'intelligence artificielle devient partie intégrante de l'expérience artistique, le système répond, ajuste le parcours et observe l'interaction , le spectateur ne sent pas qu'il reçoit des ordres, mais qu'il expérimente, hésite, avance d'un pas puis s'arrête. L'intelligence artificielle ne crée pas le sens mais aide à le transformer, et la mémoire qui se constitue ici est une mémoire du ressenti, qui ne se comprend pas immédiatement mais persiste.

Ici, ce que fait l'intelligence artificielle n'est pas de produire mais de modifier, car le système n'ajoute pas d'éléments mais change leur vitesse et leur proximité avec le corps. L'IA n'est pas donc un objet mais un effet perceptif qui modifie notre manière de sentir et de comprendre, et le spectateur n'est qu'une partie de l'action

Le cadre théorique ici n'est pas une définition, mais une zone de pression où les concepts se croisent et mettent l'accent sur le ressenti avant le terme, l'expérience avant l'analyse, le moment avant l'interprétation. Ici, il n'y a pas de concept fixe et les méthodes traditionnelles cessent de fonctionner car elles sont conçues pour lire des œuvres qui se comprennent, pas des expériences qui se vivent.

La compréhension n'est plus le point de départ ni l'objectif ; ce qui prime, c'est le ressenti. Ce cadre ouvre l'espace à l'expérience sans l'expliquer, et c'est pourquoi la transition vers l'application artistique devient une nécessité et non un choix.

III. from Medium to Experience:

1. Entrer l'espace:

Une personne entre dans un espace numérique sans qu'aucune consigne ne lui soit donnée, son corps réagit, ses yeux suivent, sa conscience interagit... L'œuvre ici se vit, elle ne se regarde pas seulement.

L'œuvre commence sans instructions ni titre clair. Le spectateur pénètre dans cet espace ouvert, son corps est présent, son regard se déplace, un son faible provient d'une source inconnue,rien n'est demandé au spectateur, mais son corps commence à réagir automatiquement : il avance d'un pas… s'arrête… se retourne… L'espace ici ne s'explique pas lui-même et n'impose aucun parcours.

À ce moment, le spectateur ne ressent pas qu'il regarde une œuvre d'art, mais qu'il est dans une situation nouvelle, un passage dans l'instant de l'événement spatial et perceptif. L'œuvre commence ici quand le spectateur se met en mouvement à l'intérieur.

L'enregistrement ne se fait pas dans la conscience mais dans le temps, les mouvements , l'interaction du corps avec l'espace et le rythme, ce qui reste de cette expérience ne se stocke pas immédiatement dans la conscience et ne se transforme en pensées.

L'enregistrement se fait dans l'instant de l'arrêt, dans le va-et-vient et dans la sensation du temps entre ralentissement /accélération,le spectateur ne se souvient pas de ce qu'il a vu, mais quand et comment il a ressenti la curiosité, l'immersion et l'inquiétude.

Dans ces petits moments, se forme un effet flou;la mémoire blanche fonctionne ici avant la compréhension, et le langue est une mémoire du ressenti temporel car l'expérience passe par le corps. Après être sorti de l'espace, le spectateur peut être incapable d'expliquer, mais l'effet demeure, et c'est ce qui rend l'expérience inoubliable.

2. La mémoire blanche avant la langue

La mémoire blanche désigne comme un effet instantané qui ne nécessite aucune explication. Dans cette expérience, elle agit avant la langue et l'enregistrement de l'image,elle n'a pas besoin de vocabulaire pour se former ou de mots pour être comprise,cet effet apparaît avant que nous cherchions un sens ou que nous comprenions ce qui se passe autour de nous.

Le récepteur traverse une impression initiale ou un sentiment étrange qui ne peut être expliqué ,cela peut être une sensation de tension tranquille ou d'instabilité. Ces sentiments se manifestent comme une sensation passagère ou une mémoire floue, mais ils ne se traduisent pas en signification.

Lorsque le récepteur tente plus tard d'interpréter l'expérience, cela lui apparaît comme des moments dont il se souvient, plutôt que comme des événements qui se sont réellement produits : quand il a ressenti qu'il était dans une situation qui ne nécessite pas d'explication, et quand il a hésité ou essayé de s'arrêter. Voilà ce qu'est la mémoire blanche : une mémoire d'effet qui ne raconte ni histoires ni événements.

3. IA

L'intelligence artificielle, dans cette expérience, observe le rythme, n'interprète pas le sens, réorganise les instants, aide à la continuité du mouvement au sein du blanc et enregistre les

fréquences, dans cette expérience, L'IA n'explique pas au spectateur et ne le guide pas, mais observe la tonalité de l'interaction, la durée des pauses et la vitesse du mouvement, elle peut rendre l'espace plus proche, plus vaste et plus calme.

Le spectateur a le sentiment que l'espace interagit et lui répond et que l'expérience n'est plus figée, l'intelligence artificielle produit ici une réponse plutôt que de présenter du contenu, et cette réponse laisse une trace différente dans la mémoire blanche, car elle est liée à des moments vécus par le spectateur lui-même au cours de son expérience personnelle.

4. VR

La réalité virtuelle est souvent présentée comme une technologie qui crée de nouveaux mondes, mais dans cette transformation, ce qui compte, ce n'est pas ce qu'elle crée, mais ce qu'elle suspend. En enfilant un casque de réalité virtuelle, le spectateur ne pénètre pas dans un autre monde, il sort temporairement de son monde quotidien : les murs disparaissent, les sons familiers s'estompent et les repères habituels se dissolvent.

Cette suspension ne signifie pas nécessairement une fuite, mais plutôt une mise en pause de l'extérieur. Pendant cette pause, le spectateur devient plus sensible à ses mouvements, à ses décisions, à son temps intérieur et à son équilibre. La réalité virtuelle n'impose pas de sens, elle crée des conditions pour ressentir,l'espace ne se mesure pas en distance, mais en proximité avec le corps, et chaque pas devient alors une décision, chaque arrêt un signal.

C'est ici que la mémoire blanche agit avec force, car le ressenti ne trouve pas de langage préétabli et reste comme une trace intérieure. En d'autres termes, la réalité virtuelle suspend l'extérieur et laisse le spectateur dans l'instant présent, transformant l'espace en une blancheur vivante qui réagit à chaque sensibilité.

5. Le récepteur ,un médiateur?

Le récepteur est un médiateur actif et non une entité séparée, car l'expérience ne se réalise qu'à travers son interaction ou son passage. Dans cette transformation, le récepteur n'est plus simplement un récepteur de sens, mais devient un médiateur qui transmet l'expérience avec son corps.

Ses hésitations modifient le rythme, ses mouvements ajustent l'espace et l'image, et le sens ne se complète qu'à travers lui,le son, de même, ne se stabilise pas sans son interaction, et le parcours ne se définit pas sans sa décision. Les médias ici ne fonctionnent pas totalement de manière autonome, mais attendent sa réponse et son interaction.

En d'autres termes, l'œuvre passe à travers lui, et ce rôle ne repose pas sur l'analyse mais sur la participation, car le récepteur contribue à la formation du sens pendant que l'expérience se déroule. C'est ce qui rend l'expérience différente d'un récepteur à l'autre, car l'œuvre d'art change et l'intermédiaire humain est unique.

6. Intermédialité comme expérience vécue

L'intermédialité n'est plus simplement une relation entre les médias ni un lien entre les arts, elle est devenue un passage de la réception, de l'observation et de la compréhension à la participation et au ressenti. Elle est devenue une expérience vécue où chaque médium fait partie de l'expérience vivante : le passage comme action, la blancheur comme espace d'interaction et l'élément central est le récepteur.

Dans ce contexte, le sens de l'intermédialité change radicalement : elle ne signifie plus seulement l'entrelacement des médias; ici, elle devient une expérience vivante qui se produit à l'intérieur du corps, du ressenti et du rythme,les médias se dissolvent et se croisent en une expérience unique : le son ne peut être séparé du mouvement, le temps de la décision, ni l'image de la fréquence.

Le récepteur, au cours de cette expérience, observe l'effet des médias, et la mémoire blanche apparaît comme le résultat de cet entrelacement, en tant que mémoire qui conserve le passage des médias à travers le corps du récepteur.

IV. when the article tests its reader:

1. Qu'est-ce que a changé ?

L'écriture ne se contente plus d'expliquer, elle devient une expérience sensorielle et rythmique,les mots deviennent des instants de passage, et non de simples transmissions d'idées,la blancheur dans le texte réactive la perception du lecteur, et le chercheur devient un observateur de l'expérience : il remarque, enregistre, interagit et observe, tandis que le lecteur devient le centre de l'expérience, qui est à son tour l'objectif.

L'écriture traditionnelle décrit, explique et interprète. Dans cette expérience, elle devient un pont vers l'expérience et non un simple moyen de transmission d'informations,la phrase n'est plus le cœur du travail , l'écriture nécessite ici sensibilité, oscillation et distance entre compréhension et mouvement, car le lecteur ne se contente plus de lire ou de recevoir un récit détaillé des événements, il les vit.

L'image n'est plus le centre d'intérêt, car l'écriture enregistre l'état perceptif : l'auteur décrit comment l'œuvre traverse le lecteur comme un ressenti, et non comme un sens. C'est ici que la mémoire blanche apparaît dans l'écriture ;chaque mot est une tentative de revivre un passage, un instant et une interprétation.

Le design devient ici variable, il s'adapte au lecteur, ne dicte pas d'instructions et interagit;chaque espace et chaque mouvement portent une signification sensorielle,le design devient une expérience sensorielle complète, plutôt qu'un simple agencement d'éléments techniques. L'espace, le texte, le mouvement et l'image ne fonctionnent que par l'interaction avec le lecteur.

Chaque design devient un système perceptif qui répond aux décisions humaines et enregistre la sensation avant la compréhension,le rôle du designer devient alors celui de coordinateur d'une expérience évolutive, et non celui de simple créateur de composants. La conception de l'expérience repose ici sur le timing, la distance et l'interaction .

Le chercheur traditionnel analyse, décrit et observe, mais dans cette expérience, la description formelle et l'analyse théorique ne suffisent pas;le chercheur devient un spectateur participant à l'expérience : il y entre, enregistre les changements internes, observe, mesure l'impact des décisions et des hésitations, et ressent. Son rôle change : il passe d'observateur extérieur à acteur au sein même de l'expérience.

L'analyse commence également par le ressenti,le chercheur capte comment se forment les perceptions dans le temps et observe comment se constitue la mémoire blanche devant lui. Il utilise la blancheur et le silence comme outils pour comprendre l'expérience, sans se limiter à interpréter les événements après leur survenue.

2. ce que l'aricle teste ,laisse ouvert:

Cet article ne cherche pas à expliquer, mais à tester, car le récepteur vit l'expérience avant de l'interpréter,chaque page et chaque chapitre constituent un espace de passage. Cet article ne propose pas de description formelle préétablie de l'œuvre artistique ; au lieu de fixer des règles rigides pour comprendre l'expérience ou de donner des étapes claires pour analyser les médias, il offre un cadre pour l'expérience vécue.

L'objectif ici est de montrer comment le spectateur se transforme en participant, comment l'œuvre le traverse et comment l'intermédialité devient une expérience perceptive, et non une simple description de la relation entre les médias, la mémoire blanche agissant comme un acte sensoriel qui se transforme en sens.

Chaque expérience artistique variera selon les décisions du spectateur et ses expériences passées,il n'existe pas de description unique et fixe, et toute tentative d'interprétation sera incomplète si elle n'accompagne pas l'expérience même du passage. L'article cherche ici à créer un espace pour l'expérience et l'observation, plutôt que de contrôler la compréhension.

Ce que l'article ne dit pas : le vide entre les lignes et entre les médias reste ouvert à l'expérience de chaque spectateur,la mémoire blanche agit ici avant la compréhension et le sens. Cette approche ne prétend pas pouvoir décrire toutes les interactions possibles et n'est pas exhaustive pour toutes les manifestations artistiques numériques.

Il existe des limites claires : l'article n'explique pas tous les médias de l'intelligence artificielle ou de la réalité virtuelle, ne fige pas le sens de l'œuvre dans un cadre théorique rigide, et ne fournit pas d'outils pratiques pour l'analyse académique. Ce qu'il laisse ouvert, c'est l'expérience individuelle du spectateur, le sentiment d'hésitation qui précède la compréhension et l'émergence de la mémoire blanche à chaque passage.

L'objectif est que le lecteur ou le chercheur reste présent dans l'expérience, observe comment les médias se transforment en ponts entre espace et conscience, et ressente l'œuvre avant de la comprendre.

V. What never ends...

La mémoire blanche est une expérience marquante et un impact ,n'est pas seulement une simple idée théorique,

L'expérience précède le sens ,le corps ressent avant que l'analyse et la compréhension après l'instant.

La blancheur, le silence et le vide construisent un espace interactif pour ressentir ,expérimenter et vivre l'expérience avant la compréhension.

L'expérience n'a pas besoin de compréhension immédiate et sens prédéfini, le spectateur suffit de vivre l'instant sans guide,et devient un co-créateur de sens.

Cet article n'explique rien et n'impose aucune règle ,il laisse l'expérience se raconter d'elle-même, et se révéler à travers les choix du spectateur, son rythme et sa présence corporelle.

Et si,

- Étudier comment les perceptions se forment avant toute tentative de les interpréter par le langage ou les concepts(expérimenter avant la compréhension).

- Suivre les moments temporels et émotionnels qui précèdent la compréhension, et explorer comment ils peuvent être enregistrés et analysés(La mémoire blanche comme un outil artistique ou méthode de recherche).

- Se concentrer et s'intéresser sur le rôle du récepteur en tant qu'un acteur actif ,interactif et co-créateur , et non pas comme un spectateur négatif , et mesurer l'impact de l'interaction sur l'expérience de l'espace virtuel numérique.

- Appliquer l'intelligence artificielle et de la réalité virtuelle par comprendre comment les utiliser comme outils de production de l'œuvre d'art et son sens.

VI. Last Effect(conclusion):

La blancheur n'est pas l'absence de sens,
elle permet simplement
à ce dernier de se former ;
seule une trace demeure,
qui se façonne et est vécue
par chaque récepteur
à sa manière.

- **Liste Bibliographique :**

- **Albera, F. (2007). Archéologie de l'intermédialité : SME/CD-ROM, l'apesanteur. Cinémas, 10(2-3), 27-38. https://doi.org/10.7202/024814ar**
- **Bolter, J. D., & Grusin, R. (2002). Remediation : Understanding new media (5. pr). MIT Press.**
- **Carmody, F. J., & Bachelard, G. (1958). La poétique de l'espace. Books Abroad, 32(1), 41. https://doi.org/10.2307/40099309**
- **Eco, U. (avec Robey, D.). (2003). The open work (A. Cancogni, Trad.). Harvard University Press.**
- **Jauss, H. R. (1978). *Pour une esthétique de la réception* (C. Maillard, Trad.). Gallimard.**
- **Jensen, K. B. (2016). Intermediality. In K. B. Jensen, E. W. Rothenbuhler, J. D. Pooley, & R. T. Craig (Éds.), The International Encyclopedia of Communication Theory and Philosophy (1re éd., p. 1-12). Wiley. https://doi.org/10.1002/9781118766804.wbiect170**
- **Hayles, N. K. (2010). How We Became Posthuman : Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics. University of Chicago Press.**
- **Méchoulan, E. (2017, mars 5). Intermédialité, ou comment penser les transmissions. Création, intermédialité, dispositif. Création, intermédialité, dispositif. https://doi.org/10.58282/colloques.4278**
- **Murphy, J. (2022). Cinema and Intermediality : The Passion for the In-Between (Second, Enlarged Edition), by Ágnes Pethő. Alphaville: Journal of Film and Screen Media, (22), 127-132. https://doi.org/10.33178/alpha.22.14**
- **Rajewsky, I. O. (2011). Intermediality, Intertextuality, and Remediation : A Literary Perspective on Intermediality. Intermédialités, (6), 43-64. https://doi.org/10.7202/1005505ar**
- **Remes, J. (2020). Absence in cinema : The art of showing nothing. Columbia University Press.**
- **Pethő, Á. (2011). Cinema and intermediality : The passion for the in-between. Cambridge scholars publishing.**