L'image habitée : design, UX et présence corporelle dans l'expérience artistique visuelle immersive

The Inhabited Image: Design, UX, and Bodily Presence in the Immersive Visual Art Experience

Dr.Ahlem SASSI[1]
[1] Université de Carthage, Tunisie, ahlem.sassi@isban.ucar.tn

Reçu le:26/07/2025 *Accepté le:23/08/2025* *Publié le:18/12/2025*

Résumé:

À l'ère des technologies immersives, le design de l'image dépasse l'ergonomie traditionnelle pour devenir un vecteur d'expérience profondément sensible, visuelle et incarnée. L'étude de The Night Café de Mac Cauley illustre comment une œuvre artistique immersive permet à l'utilisateur de devenir acteur et co-créateur, explorant, ressentant et interagissant dans un espace visuel et émotionnel riche.

Cette approche met en lumière la présence corporelle comme interface première, où temporalité, spatialité et perception se transforment pour créer une narration vivante, immersive et transdisciplinaire. L'expérience révèle ainsi de nouvelles perspectives pour repenser la manière dont le corps habite l'image et interagit avec l'espace artistique.

Mots clés: Immersion visuelle et artistique; Expérience utilisateur (UX); Présence corporelle; Design de l'image; Design transdisciplinaire; Esthétique interactive.

Abstract:

In the era of immersive technologies, image design goes beyond traditional ergonomics to become a vector of deeply sensitive, visual, and embodied experience. The study of *The Night Café* by Mac Cauley illustrates how an immersive artistic work allows the user to become an active participant and co-creator, exploring, sensing, and interacting within a rich visual and emotional space.

This approach highlights bodily presence as a primary interface, where temporality, spatiality, and perception are transformed to create a

living, immersive, and transdisciplinary narrative. The experience thus opens new perspectives for rethinking how the body inhabits the image and interacts with the artistic space.
Keywords: Visual and Artistic Immersion; User Experience (UX); Bodily Presence; Image Design; Transdisciplinary Design; Interactive Aesthetics.

Auteur correspondant: Ahlem SASSI, e-mail: ahlem.sassi@isban.ucar.tn

Introduction :

À l'ère des technologies immersives et de la sensorialité augmentée, l'expérience artistique ne se limite plus à la simple contemplation d'une œuvre : elle devient un espace d'interaction incarnée, de co-présence et de participation active. Le design de l'image et de l'expérience utilisateur (UX) dépasse désormais l'ergonomie fonctionnelle pour investir les dimensions esthétiques, émotionnelles et sensorielles, reconfigurant profondément notre rapport à l'art, au corps et à l'espace.

Dans ce cadre, le corps se transforme en interface centrale, mobilisant gestes, perceptions et émotions pour redessiner les contours de l'œuvre. Cette dynamique se manifeste particulièrement dans des expériences immersives contemporaines telles que *The Night Café* de Mac Cauley[1], qui propose une relecture numérique et sensorielle de la célèbre peinture de Van Gogh. L'installation permet au visiteur de s'immerger physiquement dans l'espace pictural, brouillant les frontières entre réel et virtuel, contemplation et action, art et design.

Cela soulève une question essentielle : comment l'interaction corporelle, médiatisée par des dispositifs immersifs, contribue-t-elle à une reconfiguration du sens, de l'esthétique et du rôle du spectateur ? Et plus encore, quels apports spécifiques le design UX, ancré dans une approche sensible et incarnée, peut-il offrir à la création et à la réception du sensible dans l'art ?

Cet article explore le corps comme vecteur actif de co-création du sens dans des environnements artistiques interactifs et analyse comment le

design de l'image et de l'expérience UX, inspiré par des logiques immersives et artistiques, redéfinit les modalités de perception, d'engagement et de relation esthétique.

La démarche repose sur une approche pluridisciplinaire croisant phénoménologie du corps (Merleau-Ponty), design d'interaction contemporain, et analyses esthétiques des environnements immersifs. L'œuvre *The Night Café* servira de cas d'étude principal, combinant observation qualitative, retours d'expérience des utilisateurs et analyse critique des dimensions visuelles, spatiales et sensorielles.

L'article s'articulera autour de trois axes :

1. Le corps comme interface : émergence d'une esthétique incarnée et rôle actif de la corporéité dans l'expérience immersive.
2. L'image habitée : espace et expérience sensible : analyse des dimensions visuelles, spatiales et interactives transformant l'œuvre en milieu vécu.
3. Hybridation art, design et UX : poétique de l'image et convergence des dispositifs, intentions artistiques et expériences incarnées.

Cette réflexion vise à réinterroger la place du design dans la création artistique contemporaine et à promouvoir une conception élargie de l'UX : non plus simple optimisation de l'usage, mais art de la relation sensible, esthétique et incarnée.

1. Le corps interface : esthétique incarnée et interactivité

Dans les environnements immersifs contemporains, le corps ne se limite plus à percevoir une œuvre : il devient un vecteur actif de l'expérience esthétique et visuelle, par lequel se co-construit le sens et l'émotion. Cette évolution représente un glissement épistémologique majeur, où le spectateur cesse d'être extérieur à l'œuvre pour en devenir co-acteur, engagé physiquement, émotionnellement et cognitivement. Loin d'être un simple support perceptif, le corps s'affirme comme interface dynamique de l'image, un lieu de médiation, d'interaction et de création de sens dans l'espace immersif.

Pour comprendre pleinement l’environnement virtuel de *The Night Cafe*, il est d’abord nécessaire de revenir à l’œuvre picturale qui l’inspire : *Le Café de nuit*, réalisée par Vincent van Gogh en septembre 1888 à Arles. Cette huile sur toile (70 × 89 cm), relevant du néo-impressionnisme, met en scène un espace intérieur aux lignes obliques et aux couleurs saturées, où la perspective volontairement instable crée une atmosphère à la fois envoûtante et oppressante. L’expérience visuelle qui en découle est dense et immersive, préfigurant déjà une interaction active du regard et de la perception corporelle, et offrant un cadre riche pour repenser la manière dont l’utilisateur peut, plus tard, habiter et interagir avec l’image dans un espace virtuel.

Figure N° 1. Vincent van Gogh, *Le Café de nuit*, septembre 1888



Huile sur toile, 70 × 89 cm, Arles, France
Scène de genre, appartenant à la série *Le Café de nuit*
Mouvement : Néo-impressionnisme
https://www.grandspeintres.com/le-cafe-de-nuit-place-lamartine-arles-vangogh/

Dans le contexte contemporain, cette logique s’étend aux expériences immersives UX, qui ne se limitent plus à l’optimisation fonctionnelle, mais reconfigurent la sensibilité et la présence corporelle, en invitant le spectateur à explorer activement l’espace et l’image. L’œuvre

devient alors un médium à la fois visuel, sensoriel et interactif, où le corps agit comme interface dynamique et médiatrice de l'expérience esthétique.

C'est à partir de cette œuvre que l'artiste et développeur Mac Cauley conçoit, en 2015, une réinterprétation immersive en réalité virtuelle, également intitulée *The Night Café*. Dans un contexte marqué par la démocratisation des technologies immersives et l'émergence de nouveaux langages artistiques numériques, cette création s'inscrit dans une lignée d'expériences explorant les potentialités sensibles et spatiales du design de l'image en environnement virtuel.

Développée par le collectif américain Borrowed Light Studios, l'expérience, d'une durée d'environ dix minutes, a été réalisée à l'aide du moteur Unity 3D et est compatible avec les casques Oculus Rift et HTC Vive. Elle permet au spectateur de pénétrer littéralement dans l'espace pictural de Van Gogh, d'en parcourir les volumes, de ressentir la matérialité des coups de pinceau et la vibration de la lumière, comme s'il entrait dans l'imaginaire même du peintre.

Sur le plan technique, *The Night Café* mobilise une infrastructure immersive complète combinant vision stéréoscopique, suivi des mouvements et spatialisation sonore. Le casque VR assure un suivi précis de la tête et du regard, créant une correspondance directe entre le geste et la perspective visuelle. Grâce au tracking spatial des manettes ou des capteurs de mouvement, l'utilisateur se déplace librement dans la pièce : il peut s'approcher d'un tableau, contourner une table, observer la lumière vaciller à travers les vitres ou écouter les bruits ténus du plancher et des verres. Cette cohérence entre image, lumière et son produit un environnement multisensoriel cohérent, où la lumière réagit subtilement à la position du corps, et où le son ambiant, spatialisé en audio 3D, renforce l'effet de présence. L'œuvre ne se contemple plus, elle se vit de l'intérieur.

Ainsi, l'entrée dans *The Night Café* n'est pas métaphorique : elle engage une expérience incarnée où le corps devient le médium principal de la perception. Ce passage de la surface plane du tableau au volume habitable de l'espace virtuel illustre la mutation de la réception esthétique en expérience vécue. Marcher, tourner la tête ou tendre la main ne sont plus

des gestes neutres : ils participent à la lecture et à la reconfiguration du sens de l'œuvre. Le spectateur devient un acteur spatial, inscrit dans une logique de cocréation et de coprésence.

La phénoménologie de Maurice Merleau-Ponty éclaire cette dynamique : *« le corps n'est pas dans l'espace, il est de l'espace»* (Merleau-Ponty, 1945, p. 171). Le corps n'est pas un objet observant, mais une présence vécue, une interface sensible entre le monde et soi. Dans les dispositifs immersifs, cette corporéité devient le vecteur essentiel de la rencontre esthétique : c'est par le mouvement, la posture et la perception que le spectateur habite l'œuvre et participe à sa signification.

Cette perspective rejoint également la pensée de Don Ihde philosophe de la technique, qui met en évidence le rôle des technologies dans l'extension du corps et de la perception. Selon lui, *« les technologies ne sont pas neutres : elles modulent et co-déterminent notre manière d'être-au-monde»* (Ihde, 1990, p. 75). Dans le cas de *The Night Café*, la technologie immersive fonctionne précisément comme une prothèse perceptive, prolongeant le corps du spectateur et réinventant sa sensibilité visuelle et émotionnelle. L'expérience ne relève plus d'une simple médiation fonctionnelle, mais d'une immersion vécue, à la fois expérientielle et poétique, où le design de l'image devient un milieu vivant : un espace d'interactions sensibles où le corps, la lumière et le son s'entrelacent pour générer une nouvelle forme de présence esthétique.

Pour renforcer cette perspective, des recherches récentes en Human-Computer Interaction (HCI) et en design d'expérience immersive (UX immersif) mettent en évidence que l'intégration du corps comme interface perceptive, c'est-à-dire la prise en compte des gestes, des postures et du ressenti corporel dans l'interaction, ainsi que l'exploitation de la perception multisensorielle (vue, son, toucher, proprioception), améliorent significativement l'engagement, la présence et la co-construction du sens au sein des environnements virtuels.

Ces résultats sont notamment confirmés par Peck & Gonzalez-Franco[2], qui soulignent le rôle central de l'incorporation sensorielle dans la

perception du soi virtuel (Tabitha C. Peck, 2021), et par Slater & Sanchez-Vives, dont les travaux démontrent que l'illusion de présence corporelle constitue un levier cognitif et émotionnel majeur dans la conception des expériences immersives (Mel Slater, 2016).

Sur le plan esthétique, cette situation ouvre la voie à une poétique de l'incarnation, où l'œuvre ne se présente plus comme un objet distant, mais se construit dans l'ici-et-maintenant de l'interaction. Le sensible devient co-construit entre le dispositif immersif et le sujet percevant, chaque geste, chaque regard et chaque mouvement participant activement à la matérialisation de l'expérience artistique.

Cette dynamique rappelle le concept de « partage du sensible » (Jacques Rancière, 2000), de Jacques Rancière[3], qui décrit la manière dont une communauté esthétique se constitue par la distribution des modes d'attention, des gestes et des affects. Dans le contexte des environnements immersifs contemporains, cette idée se double d'une dimension interactive : l'expérience esthétique émerge de la co-présence et de l'engagement actif du spectateur, renforçant le rôle du corps comme interface centrale et médiatrice du sens.

Les travaux consacrés à l'expérience immersive soulignent que l'interaction corporelle et multisensorielle intensifie la co-construction du sens et l'engagement émotionnel de l'utilisateur dans les environnements artistiques numériques (Andrea Gaggioli, 2011). D'autres recherches, centrées sur la rétroaction sensorielle, confirment que le regard, le mouvement et le toucher jouent un rôle déterminant dans la sensation d'incarnation virtuelle et l'implication cognitive de l'usager (Daniela Esteves, 2025).

Ces études montrent que l'expérience ne se limite plus à une simple interaction homme-machine, mais devient un processus d'incorporation perceptive et affective, où l'utilisateur participe à la création même du contenu vécu(Tabitha C. Peck, 2021).

Ainsi, penser le corps comme interface ne se limite pas à introduire une dimension physique dans l'expérience artistique : il s'agit de reconnaître que la corporéité constitue le lieu où le sensible émerge et où

l’œuvre prend véritablement chair. Dans les dispositifs UX artistiques immersifs, le corps agit simultanément comme capteur et émetteur, surface d’inscription et moteur de signification.

Cette approche génère une esthétique de l’engagement, une expérience située et incarnée, où l’art n’est plus seulement contemplé mais vécu activement, et où l’image devient un espace habité, traversé et transformé par la présence corporelle et la perception sensorielle.

C’est précisément ce que permet *The Night Café*, une expérience immersive en réalité virtuelle qui invite le spectateur à explorer directement et corporellement le monde de Vincent van Gogh. Selon Mac Cauley, *« The Night Café est un environnement immersif en réalité virtuelle qui vous permet d’explorer le monde de Van Gogh de manière directe et personnelle. Prenez un moment pour admirer ses célèbres tournesols en trois dimensions, ou faites le tour de la chaise qu’il a peinte dans sa chambre pour la voir sous un autre angle. Plongez dans les couleurs vives directement issues de sa palette. »* (Cauley, 2015).

Dans ce contexte, le spectateur habite littéralement l’œuvre, se déplace, expérimente et interagit avec l’espace pictural, transformant ainsi son rapport à l’art et à l’image. L’expérience souligne la dimension corporelle et interactive de la perception, où chaque geste et mouvement contribue à la co-construction du sens et à l’engagement esthétique.

Les travaux consacrés aux environnements immersifs montrent que ce type d’interaction corporelle et sensorielle renforce la présence, l’immersion et la co-création de l’expérience artistique.

2. L’image habitée : Espace et expérience sensible

Dans les expériences immersives contemporaines, l’espace ne se limite plus à un simple cadre de réception de l’œuvre : il devient un milieu vécu, dynamique et sensible, un espace-événement où l’expérience esthétique se construit à travers des sensations partagées, des actions situées et des perceptions incarnées.

Pour vivre l'expérience immersive de *The Night Café*, le spectateur ne pénètre pas dans une salle physique reproduisant le café de Van Gogh, mais interagit depuis un espace réel limité; sa pièce, son bureau ou tout environnement sécurisé compatible avec les casques de réalité virtuelle. Le dispositif VR (Oculus Rift ou HTC Vive) suit les mouvements de la tête, des mains et du corps, permettant à l'utilisateur de se déplacer virtuellement à travers l'ensemble du café, d'explorer les objets, textures et ambiances lumineuses, indépendamment de la taille réelle de sa salle. Des systèmes de délimitation virtuels «guardian system» informent l'utilisateur lorsqu'il approche des murs réels, garantissant sécurité et liberté de mouvement. Ainsi, le corps devient à la fois un vecteur perceptif et moteur : chaque geste, posture ou déplacement est traduit dans l'espace numérique, transformant la pièce physique en interface immersive. Cette interaction crée une corrélation directe entre corps réel et environnement virtuel, permettant une appropriation active de l'œuvre et une expérience pleinement incarnée du tableau.

Figure N° 2. Mac Cauley, *The Night Café*, 2015



Expérience immersive en réalité virtuelle

Le spectateur n'est plus un observateur passif, mais un co-acteur de l'image, dont la présence corporelle, les déplacements, l'attention et l'engagement émotionnel participent activement à la construction du sens et à la narration vivante du dispositif.

Cette spatialisation sensible transforme la réception en participation immersive et immédiate, et souligne le rôle central de l'espace comme vecteur de l'expérience sensorielle, visuelle et interactive, en cohérence avec les principes du design de l'image et de l'UX immersive.

Les études portant sur la perception incarnée dans les environnements immersifs démontrent que l'exploration corporelle et spatiale de l'environnement numérique accroît significativement l'engagement sensorimoteur, renforce le sentiment de présence et favorise la co-création du sens dans les œuvres interactives.

Selon Slater et Sanchez-Vives, la présence immersive dépend avant tout de la capacité du corps à interagir avec un espace virtuel de manière sensoriellement cohérente, ce qui transforme la perception en expérience vécue (Mel Slater, 2016). De même, Peck et Gonzalez-Franco soulignent que l'incarnation numérique, c'est-à-dire la perception d'un soi virtuel intégré à l'environnement, amplifie la dimension émotionnelle et cognitive de l'engagement (Tabitha C. Peck, 2021). Aussi, Loke et Robertson montrent que dans les dispositifs artistiques interactifs, l'exploration corporelle de l'espace favorise la co-construction du sens, en plaçant le spectateur dans une posture d'acteur perceptif et créatif (Lian Loke, 2013).

D'un point de vue philosophique, cette conception de l'espace comme co-agent de l'expérience trouve un écho dans la pensée de Gaston Bachelard, pour qui *« l'espace saisi par l'imagination ne peut rester l'indifférent espace donné par la géométrie »* (Bachelard, 1957, p. 31).

Dans les environnements artistiques immersifs, l'espace devient un espace imaginal, plastique et poétique, qui n'existe pleinement que dans la relation et l'habitation corporelle qu'en fait le spectateur. On ne se contente plus de regarder l'œuvre : on l'habite, on s'y inscrit, on la traverse avec tout son corps, chaque geste et mouvement participant à la co-création de l'expérience sensible.

Cette approche souligne l'importance du design visuel et de l'UX immersive pour orchestrer les dimensions spatiales, visuelles et interactives,

transformant l'espace en milieu vivant où perception, émotion et corps s'entrelacent.

Cette dynamique se manifeste de manière particulièrement éloquente dans *The Night Café*, une œuvre immersive qui propose une plongée sensorielle et interactive dans l'univers pictural de Vincent van Gogh.

Ici, le tableau se transforme en monde, et l'image devient lieu. L'espace pictural devient une architecture sensible et multisensorielle, où lumière, son et couleur sont orchestrés pour créer un environnement interactif et immersif.

Le spectateur quitte sa position d'observateur passif pour devenir véritablement l'habitant du tableau. Il peut déambuler autour de la chaise peinte par Van Gogh, s'approcher de ses tournesols emblématiques rendus en trois dimensions, ou encore s'immerger dans l'intensité vibrante d'une palette chromatique réanimée.

Il ne s'agit plus d'« entrer dans une œuvre » au sens métaphorique, mais de faire l'expérience directe, incarnée et interactive de l'image, où chaque geste et déplacement contribue à la co-création du sens et à l'engagement esthétique.

Les travaux consacrés à l'UX immersive et au design interactif mettent en évidence que l'exploration corporelle et sensorielle de l'espace numérique renforce **l'immersion**, intensifie **le sentiment de présence** et favorise **l'appropriation active de l'œuvre par le spectateur**.

Comme le souligne l'artiste-développeur **Mac Cauley**, cette immersion ne relève pas d'une simple reproduction du tableau, mais d'une **interprétation créative et interactive**, où la peinture devient un environnement à habiter et à ressentir.

« En recréant ces peintures en environnement 3D, j'ai dû développer des zones invisibles : les pièces derrière les portes, les objets cachés à la vue, les personnes tournant le dos au spectateur. Ce fut un processus fascinant, mêlant références issues de Van Gogh et d'autres peintres impressionnistes, mais aussi imagination de ce qui aurait pu exister, juste en dehors du cadre de la toile. » (Cauley, 2015).

Cette approche illustre la dimension exploratoire et immersive de l’expérience : le spectateur n’est pas seulement plongé dans l’image, mais invité à en explorer les subtilités, à interagir avec l’espace et les éléments visuels, et à co-construire son propre parcours perceptif et émotionnel.

Figure N° 3. Mac Cauley, *The Night Café*, 2015



Environnement immersif en réalité virtuelle
États-Unis © Copyright 2024 Mac Cauley
Mouvement : Art numérique immersif / Réalité virtuelle artistique

Cette démarche met en lumière la dimension créative, fictionnelle et interprétative de l’espace immersif. Il ne s’agit pas simplement d’une reproduction fidèle de l’univers pictural, mais d’une expansion sensible et interactive, un prolongement imaginaire de l’œuvre originale.

L’espace devient matière de fiction et lieu d’invention partagée, un interstice poétique où se combinent mémoire de l’image et actualisation sensible, permettant au spectateur de naviguer, explorer et co-créer son expérience au sein de l’environnement visuel.

Cette approche souligne combien la perception corporelle et l’interaction avec l’espace sont centrales pour transformer l’image en **expérience immersive**, vivante et **signifiante.**

L’immersion dans les environnements artistiques contemporains repose sur une orchestration soigneuse et interactive des éléments de design spatial : disposition des formes, profondeur de champ, variations

lumineuses, spatialisation du son, et réactivité des éléments à la présence et aux gestes du visiteur.

Ces paramètres constituent une véritable grammaire sensorielle, orientant l'expérience et guidant l'attention, l'exploration et l'engagement corporel du spectateur.

Comme le soulignent les théoriciens de l'interaction Erkki Huhtamo et Lev Manovich, dans les environnements immersifs, *« l'espace devient interface »* (Manovich, 2001, p. 260) : un médium actif, qui ne se limite pas à contenir le contenu, mais co-produit le sens, la temporalité et l'émotion, transformant ainsi la relation entre image, corps et expérience sensible.

Cette spatialité immersive redéfinit profondément la temporalité de l'œuvre. Celle-ci n'obéit plus à une logique linéaire ou narrative, mais se déploie selon une temporalité rythmique, corporelle et vécue, où le temps devient une matière plastique et perceptive.

L'expérience se module au gré des gestes, des pauses et des détours du visiteur : elle se dilate dans l'attente, se suspend dans la contemplation, ou s'accélère dans le mouvement exploratoire.

Chaque parcours devient ainsi une écriture chorégraphique de l'expérience, une forme d'esthétique performative où le corps inscrit le temps dans l'espace, résonnant avec la scénographie, la dramaturgie et la mise en scène interactive.

Comme le suggère Mark B. N. Hansen, les environnements immersifs ne se contentent pas de représenter le temps : ils le font émerger à travers la perception incarnée et l'affect (Mark B. N. Hansen, 2007)

Parmi les composantes majeures de cette poétique sensorielle, la lumière occupe une place centrale. Elle ne se réduit plus à une simple fonction d'éclairage : elle devient une matière plastique et expressive du sensible, un langage qui sculpte l'espace, module les ambiances et génère des résonances affectives et perceptives.

Dans *The Night Café*, la lumière vibrante, saturée et mouvante traduit la subjectivité tourmentée de Van Gogh, tout en impliquant le visiteur dans une relation intime à la couleur, à la texture et au rythme. Par son instabilité chromatique, elle transforme la perception en expérience

vécue — une immersion émotionnelle où la lumière devient à la fois vecteur d’expression et d’incarnation du monde intérieur de l’artiste.

Cette conception rejoint les analyses de James Turrell (Turrell, 2013), pour qui la lumière ne se limite pas à un simple médium de révélation, mais constitue une substance perceptive et sensorielle : *« Ce n’est pas la lumière que je montre, c’est la lumière que je fais voir»*. Dans ses installations, la lumière devient un matériau actif qui façonne l’expérience du spectateur, modulant sa perception de l’espace, du volume et de la couleur, et créant une immersion phénoménologique où le corps et le regard sont pleinement engagés. Cette perspective résonne également avec la pensée de Edmond Couchot (Couchot, 1998), qui considère la lumière numérique comme un milieu actif, capable de générer de nouveaux régimes perceptifs et émotionnels. L’œuvre lumineuse ne se contente plus de refléter ou d’illustrer : elle devient un environnement sensible, un vecteur d’émotions et de sensations, et un moteur de co-construction de l’expérience immersive par le spectateur.

L’environnement sonore parachève et densifie l’immersion. Qu’il soit diégétique, musical ou acousmatique, le son agit comme un agent atmosphérique : il enveloppe le corps du spectateur, le situe dans l’espace et module ses états attentionnels de la concentration à la rêverie, de la détente à la vigilance.

Le spectateur devient alors un corps-résonance, sensible aux vibrations et aux fluctuations sonores, spatiales et lumineuses, au cœur d’un dispositif qui réagit à sa présence et la prolonge.

Dans *The Night Café,* cette dimension sonore participe à la construction d’une présence élargie : le bruissement du vent, les sons feutrés du plancher ou les harmoniques des lumières restituent l’atmosphère émotionnelle propre à l’univers de Van Gogh.

Ainsi, le son ne se contente plus d’accompagner l’image : il devient matière d’immersion et moteur d’incarnation sensorielle, un médium qui tisse la continuité entre espace, émotion et mémoire.

Cette approche rejoint les réflexions de Michel Chion, pour qui le son au cinéma et dans l'installation immersive crée une «co-présence affective » (Chion, 2013) entre œuvre et spectateur. De même, Brandon LaBelle décrit le son comme une architecture vibratoire, capable de *«reconfigurer l'espace par la perception auditive et la mémoire du corps »* (LaBelle, 2018).

Ainsi, *The Night Café* incarne pleinement une poétique de l'immersion où l'art ne se contemple plus : il se vit, se traverse, s'éprouve. L'œuvre devient une expérience située, à la fois sensible et cognitive, un territoire d'exploration où le visiteur s'engage dans une relation d'interdépendance avec le dispositif. Cette expérience n'est pas donnée mais co-construite, dans la tension féconde entre la technologie et la subjectivité, entre le calcul et l'émotion.

L'espace y cesse d'être un simple contenant : il devient matière expressive, agent esthétique et lieu d'habitation poétique, capable de modeler la perception et d'affecter le corps. Ce renversement place l'expérience vécue au centre de l'art immersif contemporain, où chaque spectateur, par sa présence, ses gestes et ses affects, participe à l'écriture mouvante de l'œuvre, en devenant lui-même l'un de ses vecteurs sensibles.

3. Hybridation art, design et UX

À l'intersection de l'art contemporain, des technologies immersives et du design interactif, émerge une esthétique de la convergence, où l'expérience de l'œuvre se construit comme un parcours sensible façonné par l'interface, la narration et l'émotion.

Dans ce contexte, le design de l'expérience utilisateur (UX), longtemps associé à la performance et à la fonctionnalité, se reconfigure en une poétique relationnelle : il orchestre des interactions signifiantes, éveille des imaginaires et inscrit l'utilisateur dans une trame perceptive et affective. L'UX devient ainsi un langage esthétique, porteur de sens, de subjectivité et d'affects.

Cette hybridation entre art et design ne relève pas d'une simple contamination formelle, mais d'une transformation épistémologique de

l'acte créatif lui-même. L'œuvre ne se présente plus comme un objet clos, mais comme un dispositif ouvert, à expérimenter, à activer, à habiter. Comme le rappelle Bruno Latour, *«les objets sont des agents, des quasi-acteurs qui composent le monde avec nous»* (Latour, 1999); une affirmation qui résonne pleinement dans les environnements interactifs, où le design UX devient le cœur d'une dramaturgie de l'expérience, et où chaque choix d'interface, chaque feedback sensoriel, agit comme une modalité du récit sensible.

Figure N° 4. Mac Cauley, *The Night Café*, 2015



Environnement immersif en réalité virtuelle
États-Unis © Copyright 2024 Mac Cauley
Mouvement : Art numérique immersif / Réalité virtuelle artistique
https://www.createwithmac.com/portfolio/the-night-cafe/

Dans le champ plus large des pratiques contemporaines, cette hybridation entre art, design et UX se manifeste à travers une multiplicité de dispositifs interactifs, d'installations immersives et d'expériences participatives où le spectateur devient co-auteur du sens. Ces œuvres ne se contentent plus d'exhiber une technologie : elles la mettent en scène comme expérience, comme langage sensible du lien entre l'humain et le dispositif. Le design y joue un rôle de médiation : il articule l'ergonomie et la poétique,

la lisibilité de l'interface et la densité émotionnelle du vécu. L'artiste y devient à la fois scénographe de l'interaction et designer de l'affect, cherchant à créer des espaces où l'utilisateur peut ressentir, naviguer et réfléchir simultanément.

Cette approche témoigne d'un déplacement du paradigme esthétique : l'œuvre n'est plus un objet à contempler, mais un écosystème relationnel, où le sens émerge de la circulation entre le code, la forme et le corps sensible du spectateur.

Cette dimension technique est indissociable du travail de design, qui orchestre un équilibre subtil entre liberté exploratoire et guidage narratif. Le design UX dans *The Night Café* agit comme une dramaturgie interactive, où chaque déplacement, chaque regard du spectateur devient un acte performatif modifiant le rendu visuel et sonore de la scène. Ce dynamisme interactif repose sur une architecture logicielle modulaire connectant les entrées utilisateur aux modules de rendu, générant ainsi des variations esthétiques et émotionnelles en temps réel. Le spectateur devient co-créateur, investi dans un parcours perceptif unique et personnalisé.

Dans cette perspective, le design ne se réduit plus à un cadre fonctionnel : il devient un espace de relation, un tissu d'interactions où se négocient les frontières entre création et réception. Il met en œuvre une esthétique de la participation, où la sensibilité du spectateur s'intègre au processus de conception même de l'œuvre, révélant la dimension profondément dialogique et expérientielle de l'art immersif contemporain.

L'approche adoptée par Mac Cauley et Borrowed Light Studios dans *The Night Café* illustre parfaitement la « poétique relationnelle » du design UX contemporain. L'expérience utilisateur ne se limite pas à une interface fonctionnelle : elle devient un médium sensible, un langage esthétique capable d'éveiller l'imaginaire, de solliciter l'engagement perceptif et émotionnel, et d'inscrire l'utilisateur dans une expérience profondément subjective, où chaque interaction contribue à la co-construction du sens et de la forme de l'œuvre.

L'approche de Mac Cauley et de Borrowed Light Studios dans *The Night Café* illustre une poétique relationnelle du design UX contemporaine :

loin de se réduire à une interface fonctionnelle, l’expérience utilisateur y devient un médium sensoriel et esthétique, capable de mobiliser l’imaginaire, d’inscrire le spectateur dans une temporalité et un espace subjectif, et de transformer l’interaction en véritable processus de co-création avec l’œuvre. Cette démarche souligne le rôle central de l’UX comme médiation entre intention artistique et expérience vécue, mettant en lumière la dimension profondément incarnée et émotionnelle de l’art immersif contemporain.

L’UX ne se limite plus à offrir un simple accès à l’œuvre : elle en constitue désormais l’essence, en tant qu’écriture distribuée dans l’espace, le geste et la perception. Chaque interaction, chaque déplacement ou orientation du spectateur déclenche des transformations visuelles et sonores qui réorganisent la composition perceptive de l’œuvre. Le design agit ainsi comme une médiation esthétique entre le vécu intérieur du participant et l’univers symbolique de l’artiste, réinscrivant l’expérience dans un rapport dynamique entre action, perception et interprétation.

Cette approche s’inscrit dans la perspective de ce que Bill Gaver (2002) définit comme « l’ambiguïté expressive » (Gaver, 2002), concept désignant une méthodologie du design interactif fondée sur la pluralité interprétative et la co-construction du sens. Loin de rechercher la transparence fonctionnelle, l’ambiguïté expressive valorise l’ouverture sémantique des dispositifs, permettant à l’utilisateur d’élaborer ses propres significations à travers son engagement sensoriel, corporel et émotionnel. Dans le contexte d’une œuvre immersive telle que *The Night Café*, cette ambiguïté se manifeste par la non-détermination des réponses du système : un mouvement du spectateur, une variation de posture ou un changement de regard peuvent générer des effets visuels ou sonores différents, conférant à chaque parcours une dimension singulière et non reproductible.

Ainsi, l’UX ne peut plus être envisagée comme un simple outil de navigation ou de médiation fonctionnelle ; elle devient un langage de l’expérience sensible, un espace de négociation entre intention artistique et réception perceptive. L’interface, en tant que médium poétique, ne prescrit

pas une signification unique : elle émet des signaux polysémiques, des indices perceptifs et des variations sensorielles qui stimulent l'imagination et suscitent une diversité de réponses affectives.

Dans cette optique, l'« ambiguïté expressive » apparaît comme une stratégie à la fois esthétique et cognitive, transformant l'utilisateur en co-auteur de l'expérience, participant activement à la construction de l'œuvre dans l'instant. Le sens y émerge moins d'une intention programmée que d'une rencontre sensible entre le corps, l'espace et l'image. Loin d'une logique de programmation linéaire, cette conception repose sur une interaction située, mouvante et contextuelle. Elle place ainsi l'UX au cœur d'un paradigme esthétique renouvelé, où la création ne se fonde plus sur la simple transmission d'un message, mais sur la mise en relation d'expériences perceptives, émotionnelles et réflexives, révélant la dimension poétique de l'interaction.

Cette poétique UX s'appuie également sur l'intelligence émotionnelle des dispositifs immersifs. Les théories contemporaines de l'esthétique affective, notamment celles développées par Brian Massumi, soulignent le rôle fondamental du ressenti corporel et émotionnel dans la production de sens : *« l'émotion est la première articulation du monde, ce qui le rend immédiatement significatif, avant toute représentation»* (Massumi, 2002). Dans cette perspective, le design immersif ne se limite pas à orchestrer des interactions fonctionnelles ; il devient un véritable art du sensible, capable de susciter des réponses affectives profondes par des mécanismes subtils : variations du rythme visuel, vibrations lumineuses, modulations progressives du son, ou encore réactions dynamiques aux gestes du spectateur. L'expérience se construit ainsi comme une résonance entre perception corporelle et espace sensible, inscrivant l'UX dans une dimension profondément subjective et sensorielle.

Plus qu'un simple outil, l'UX s'affirme comme un langage de l'expérience, un vecteur de narration incarnée et un terrain d'expérimentation esthétique. Elle transforme la perception des œuvres : elles ne sont plus de simples objets finis à contempler, mais des

écosystèmes relationnels, où chaque utilisateur devient co-auteur de son parcours perceptif, modulant l'espace, le temps et les affects.

Dans cette convergence, les frontières entre art, design, ingénierie et philosophie se dissolvent au profit d'un paradigme transdisciplinaire de la création. L'artiste se fait designer d'expériences, le designer devient dramaturge du sensible, et le spectateur se mue en corps-auteur, immergé dans un récit multisensoriel et interactif. Cette approche illustre pleinement la dimension dialogique et participative de l'art immersif contemporain, où la création et la réception se co-construisent en temps réel.

Conclusion :

À l'heure où l'expérience artistique s'émancipe des cadres traditionnels de la représentation pour s'inscrire dans des environnements immersifs, interactifs et sensoriels, il devient nécessaire de repenser les frontières entre l'art, le design et la technologie. Ce déplacement du regard, du spectateur vers l'acteur incarné, de l'objet vers l'expérience, révèle une reconfiguration profonde de notre rapport au sensible et à l'espace vécu.

Le design de l'expérience utilisateur, loin de se réduire à une fonction utilitaire, s'affirme comme une poétique de l'interaction, capable de tisser des liens esthétiques, émotionnels et cognitifs entre l'œuvre et le corps du participant. L'analyse de dispositifs comme *The Night Café* montre combien le geste, la perception et l'affect deviennent des matériaux de création, inscrivant l'usager au cœur du processus artistique et transformant chaque interaction en acte créatif.

Ce glissement vers une esthétique incarnée appelle une nouvelle éthique de la création, où le design n'est plus au service d'un usage, mais au service d'un imaginaire partagé, d'un espace à vivre, à sentir et à interpréter. L'hybridation entre art et UX ne signe pas la dilution de l'art dans le fonctionnel, mais bien l'émergence d'un territoire inédit de sens, où la beauté réside dans la relation, la participation et la co-présence.

Ainsi se dessine une conception renouvelée de l'expérience artistique contemporaine : expérience située, vécue et en devenir, où chaque

interaction est un acte esthétique, chaque corps un médium, et chaque espace un monde à habiter. *The Night Café* illustre de manière exemplaire comment l'UX peut devenir un vecteur de transformation du rapport à l'art, en plaçant le corps au centre de la réception, de l'interprétation et de la signification.

Mais cette exploration n'est qu'un point de départ. De nombreuses questions restent ouvertes : comment ces dispositifs modifient-ils nos habitudes perceptives à long terme ? Quelles nouvelles formes d'écriture artistique peuvent émerger de cette hybridation entre art, design et technologie ? Et comment concevoir une éthique de l'interaction dans des environnements toujours plus immersifs, voire intrusifs ?

Les pratiques artistiques contemporaines, soutenues par les avancées en réalité virtuelle, intelligence artificielle ou biofeedback, appellent à un dialogue pluridisciplinaire renouvelé entre designers, artistes, philosophes, sociologues et ingénieurs. Ce croisement des savoirs et des sensibilités est la condition d'un design du futur : non plus seulement centré sur l'utilisateur, mais profondément enraciné dans une pensée du sensible, de la relation et de l'altérité.

En ce sens, l'UX incarné ne se limite pas à « faire vivre » l'œuvre, mais propose une reconfiguration du monde lui-même, un monde où l'art devient interface, et l'interface, un lieu de résonance humaine. La conclusion de cette étude ouvre ainsi la voie à une réflexion continue sur l'expérience esthétique immersive, et sur la manière dont elle peut enrichir, transformer et redéfinir notre rapport au sensible, à la technologie et à l'art.

Notes:

[1] Mac Cauley est un artiste et développeur américain spécialisé dans les environnements immersifs en réalité virtuelle.

[2] Peck & Gonzalez-Franco, montrent que l'avatar-incarnation (embodiment) dans la VR, évaluée via un questionnaire standardisé récemment validé, est fortement corrélée à l'engagement corporel et à la présence ressentie dans l'environnement immersif. Pour cette raison, l'intégration du corps comme interface dans le design UX immersif s'en trouve confortée.

[3] Jacques Rancière est un philosophe français né en 1940, connu pour ses travaux sur la politique, l'esthétique et l'émancipation.

Liste Bibliographique :

- Bachelard, G. (1957). *La poétique de l'espace.* France: Presses Universitaires de France (PUF), Bibliothèque de philosophie contemporaine.
- Cauley, M. (2015). *createwithmac*. Récupéré sur The Night Café: https://www.createwithmac.com/portfolio/the-night-cafe/, The Night Cafe – Mac Cauley
- Chion, M. (2013). *L'audio-vision : Son et image au cinéma.* Paris, France: Armand Colin.
- Couchot, E. (1998). *La technologie dans l'art : De la photographie à la réalité virtuelle*. Nîmes, France : Éditions Jacqueline Chambon.
- Esteves, D., Valente, M., Englander Bendor, S., & Andrade, A. (2025). *Identifying EEG biomarkers of sense of embodiment in virtual reality: Insights from spatio-spectral features*. *Frontiers in Neuroergonomics*, 6, Article 1572851. https://doi.org/10.3389/fnrgo.2025.1572851
- Gaggioli, A., Milani, L., Mazzoni, E., & Riva, G. (2011). *Networked Flow: A Framework for Understanding the Dynamics of Creative Collaboration in Educational and Training Settings.* The Open Education Journal, 4(1), pp. 41–49. https://doi.org/https://benthamopen.com/contents/pdf/TOEDUJ/TOEDUJ-4-41.pdf
- Gaver, W. W. (2002). *Designing for Homo Ludens*. In *Proceedings of the Design and Emotion Conference* (No. 12). London, Royaume-Uni : Royal College of Art / Magazine. Disponible sur: https://www.researchgate.net/publication/242529258_Designing_for_Homo_Ludens
- Hansen, M. B. N. (2007). *Bodies in code : Interfaces with digital media* (1re éd.). New York, États-Unis : Routledge.
- Ihde, D. (1990). Technology and the lifeworld: From garden to earth. Bloomington, Indiana, États-Unis : Indiana University Press.
- LaBelle, B. (2018). *Sonic Agency : Sound and Emergent Forms of Resistance*. New Cross, Londres, Royaume-Uni : Goldsmiths, University of London / Goldsmiths Press. Disponible en ligne : HYPERLINK https://brandonlabelle.net/wp-content/uploads/2020/08/LaBelle_Sonic_Agency.pdf?utm_source=chatgpt.com \t "_new" https://brandonlabelle.net/wp-content/uploads/2020/08/LaBelle_Sonic_Agency.pdf

- Latour, B. (1999). *Pandora's Hope: Essays on the Reality of Science Studies*. Cambridge, Massachusetts, et London, Royaume-Uni : Harvard University Press.
- Loke, L., & Robertson, T. (2013). *Moving and making strange: An embodied approach to movement-based interaction design*. ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI), 20(1), Article 7, 1–25. https://doi.org/10.1145/2442106.2442113

- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts, et London, England : The MIT Press.
- Massumi, B. (2002). *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*. Durham, NC, États-Unis, et London, Royaume-Uni : Duke University Press.
- Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Paris, France : Gallimard.
- Peck, T. C., & Gonzalez-Franco, M. (2021). *Avatar Embodiment: A standardized questionnaire*. Frontiers in Virtual Reality, 1, Article 575943. HYPERLINK https://doi.org/10.3389/frvir.2020.575943
- Rancière, J. (2000). *Le partage du sensible : Esthétique et politique*. Paris, France : La Fabrique éditions.
- Slater, M., & Sanchez-Vives, M. V. (2016). *Enhancing our lives with immersive virtual reality*. Frontiers in Robotics and AI, 3, Article 74, 1–12. HYPERLINK https://doi.org/10.3389/frobt.2016.00074
- Turrell, J. (2013). *James Turrell: A Retrospective* [Exposition]. Los Angeles County Museum of Art (LACMA). HYPERLINK https://www.lacma.org/art/exhibition/james-turrell-retrospective Van Gogh, V. (1888). *Le café de nuit, Place Lamartine, Arles* [Peinture]. Yale University Art Gallery, New Haven, Connecticut, États-Unis. Consulté sur Les Grands Peintres : https://www.grandspeintres.com/le-cafe-de-nuit-place-lamartine-arles-vangogh/