

Penser la réception en design graphique

installation immersive

image interactive

image séquentielle

École supérieure
d'art & de design
des Pyrénées

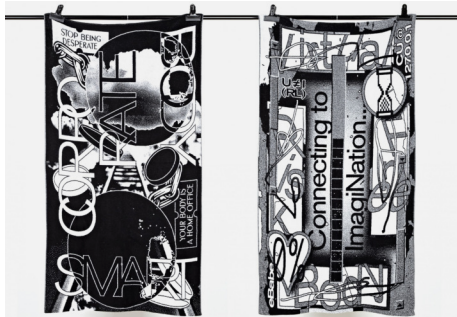
DNA Design
Mention Design
graphique Multimédia

Corentin Guégand
2025 – 2026

ÉSAD·PYRÉNÉES

2 Introduction**3 Partie I — Présentation de trois types d'expériences réceptives**3 1. L'installation muséale4 2. L'image numérique interactive4 3. L'image séquentielle**5 Partie II — Analyse de trois études de cas**5 1. L'installation immersive : *Novae* (2022) réalisée par le collectif Lab2027 2. L'image interactive : *Looking at something* (2013) de Rafael Rozendaal8 3. L'image séquentielle : *Au soleil* 2^e édition (2020) par Fanette Mellier**10 Conclusion :****11 Annexe**

[a]



↑ Anja Kaiser, *Sexed Realities-To Whom Do I Owe My Body?*, 2014-2017, ©LauraJost.

[b]



↑ Jean Widmer, *En plein air*, Sérigraphie sur papier, 64,8 x 48,5 cm, ©Georges Meguerditchian.

Introduction

Dans le domaine du design graphique, j'ai longtemps éprouvé un certain rejet face aux visuels chargés : trop de couleurs, trop de formes différentes ou encore trop de texte sur un même support. Ces compositions complexes rendaient la lecture difficile et généraient une forme de saturation visuelle. J'associais alors le design graphique à une esthétique envahissante, presque anxiogène [1]

[a]. Cette perception a été profondément remise en question lorsque j'ai découvert le graphisme minimaliste suisse avec l'affiche *En plein air* réalisée par Jean Widmer vers 1960 [b]. Son visuel épuré avec ce grand soleil couchant m'a poussé à regarder l'affiche plus longtemps qu'à mon habitude. De mémoire, c'est la première fois que j'ai regardé aussi longuement une affiche. Mon regard était happé par ce soleil.

La réception n'est pas le terme qui m'est venu en premier. Je songeais uniquement à l'effet contemplatif que l'œuvre produisait sur moi sans penser aux mécanismes réceptifs qui en étaient responsables. Ces visuels épurés, aussi bien sur des affiches que dans des installations muséales ou du net.art, me procuraient une sensation de paix et de tranquillité, une pause, qui m'encourageait à prolonger mon attention sur le visuel. C'est en commençant mes recherches sur la contemplation que j'ai réalisé que celle-ci était le fruit d'une réception esthétique au même titre que d'autres émotions telles que le dégoût, l'émerveillement, ...

D'après le CNRTL, au sens physiologique du terme, la réception est une action exercée sur un être par un stimulus sensoriel : lumière, contact, ... C'est donc un stimulus qui touche au moins un des cinq sens [2]. Kant est le premier à parler de réception esthétique en réduisant celle-ci au seul état de contemplation et considérant le spectateur comme un assistant passif, prostré face à l'œuvre, dans l'attente du miracle [3]. En France, la sociologie de la réception est portée par les sociologues Jean-Claude Passeron et Emmanuel Pedler qui publient en 1991 *Le temps donné aux tableaux, Compte-rendu d'une enquête au Musée Granet*. Cette enquête visant à analyser le comportement de visiteurs solitaires face aux tableaux dans une enceinte muséale permet de poser les termes de la réception esthétique d'un objet artistique. Ils étudient en parallèle l'**humain percevant** l'image (récepteur) et la **structure sémique** de cette dernière (émetteur) [4]. Dans le cadre de mon document écrit, l'émetteur sera donc une création de designer contemporain à l'esthétique minimaliste.

Le but de ce mémoire d'étude est ainsi d'analyser trois types d'expériences réceptives : l'installation muséale, l'image interactive numérique et l'image séquentielle. Cette étude me permettra de comprendre les enjeux de réceptions qu'elles produisent chez le spectateur. À cette fin je vais articuler ma présentation en deux parties : la première sera théorique pour présenter les trois types d'expériences réceptives que j'ai choisi d'étudier pour en faire émerger les mécanismes réceptifs à l'œuvre. La seconde partie quant à elle va être consacrée à trois études de cas d'œuvres contemporaines pour approfondir ces

[1] Je pense ici par exemple au travail de la designer allemande Anja Kaiser.

[2] CNRTL, *Définition de réception*, [En ligne] <https://www.cnrtl.fr/definition/reception> (consulté le 13/12/2025).

[3] VALVERDE, Monclar, « La réception médiatique comme expérience esthétique : Remarques pour une esthétique de la communication du point de vue herméneutique », in. *Sociétés*, 2001/4 n° 74, 2001, p. 45, [En ligne] <https://shs.cairn.info/revue-societes-2001-4-page-43?lang=fr&tab=texte-integral> (consulté le 22/11/2025).

[4] SACHE, Valerian, « La sociologie de la réception : une autre façon de penser l'image et son spectateur », in. *Voir et penser*, 2017, [En ligne] <https://doi.org/10.58079/v8sv> (consulté le 22/11/2025).

expériences : *Novae* (2022) par le collectif Lab202 [5] , *Looking at something* (2013) de Raphaël Rozendaal et *Au soleil* (2020) par Fanette Mellier.

Partie I — Présentation de trois types d'expériences réceptives

Tout d'abord, nous allons nous intéresser à trois types d'expériences réceptives que sont l'installation muséale, l'image interactive numérique et l'image séquentielle. Pour que nous comprenions bien les enjeux de ce sujet, il convient pour cela de distinguer quatre termes clés dans ce mémoire de recherche : réception, sensation, perception et émotion. La **réception**, nous l'avons vu est une action exercée par quelqu'un ou quelque chose sur nos sens (augmentation de la température). La **sensation** est l'effet chimique que produit cette action sur nous. Elle est caractérisée par le ou les sens stimulés (toucher) et la nature de cette sensation (chaud) [6] . La **perception** est l'interprétation de cette sensation (j'ai chaud car le chauffage est allumé) [7] . L'**émotion** quant à elle va être une réaction du corps à la perception basée sur le mode du plaisir ou de la douleur (j'ai trop chaud donc j'enlève mon manteau) [8] . Par « types d'expériences réceptives » j'entends donc différents dispositifs imaginés par les designers pour agir sur nos sens, trois types d'activation différents. Cet ordre est choisi délibérément allant d'une expérience englobante vers une expérience plus circonscrite.

1.L'installation muséale

Commençons donc par l'**installation muséale**. Ses prémices sont à chercher dans l'art minimal. Les artistes de ce mouvement rompent avec les limites physiques de l'œuvre en ouvrant vers la tridimensionnalité. L'art minimal est centré sur la perception des objets dans leur rapport à l'espace [9] . C'est dans les années 1960 que le terme « installation » est employé pour la première fois dans des revues comme *Art Magazine* pour désigner la façon dont une exposition était organisée [10] . Dans les années 1980, des artistes s'inspirent de l'héritage de l'art minimaliste qu'ils associent à des dispositifs empruntés au théâtre et à l'architecture. La présence physique du spectateur devient une composante essentielle de l'œuvre. Depuis les années 1990 l'art de l'installation est reconnu comme genre artistique majeur. Avec le déploiement des nouvelles technologies, elle a évolué vers des dispositifs immersifs. De façon générale, elle a la particularité de pouvoir regrouper toutes les formes d'art ensemble : musique, vidéo, sculpture, peinture, architecture, entre autres. Cette mixité permet de matérialiser une frontière en l'art et le réel [11] . Pour ce faire, elle agence, compose un lieu avec des objets divers. Sa forme est la relation créée entre l'espace (émetteur) et le spectateur (récepteur) via l'agencement des objets dans ce lieu [12] .

[5] Je n'ai pas expérimenté moi-même cette installation mais j'ai choisi de l'analyser car elle me semblait tout à fait pertinente pour exprimer les effets que je cherche à étudier.

[6] CNRTL, *Définition de sensation*, [En ligne] <https://www.cnrtl.fr/definition/sensation> (consulté le 13/12/2025).

[7] CNRTL, *Définition de perception*, [En ligne] <https://www.cnrtl.fr/definition/perception> (consulté le 13/12/2025).

[8] CNRTL, *Définition d'émotion*, [En ligne] <https://www.cnrtl.fr/lexicographie/emotion> (consulté le 13/12/2025).

[9] ALBERGANTI, Alain, *De l'art de l'installation, la spatialité immersive*, éditions l'Harmattan, Paris, 2013, pp. 63–64.

[10] *Ibid.*, p. 97.

[11] *Ibid.*, pp. 93–94.

[12] *Ibid.*, p. 97.

L'art de l'installation se divise en deux catégories : **l'installation-sculpture** (aussi dite frontale) et **l'installation immersive** [13]. C'est particulièrement cette dernière qui m'intéresse ici. Pour commencer, le type de lieu d'immersion (ouvert comme dans le land art ou fermé comme dans un musée) n'est pas un critère d'immersion physique du spectateur [14]. Cependant, l'architecture du lieu conditionne l'organisation du dispositif. L'entrée du spectateur dans une installation immersive débute par justement une entrée, le franchissement d'un seuil marquant le passage du monde réel à un univers plastique, sensible. Ce dernier s'apparente à un système organique qui réagit de manière métaphorique ou littérale à la présence du spectateur, devenue le cœur de l'installation. Cela a une incidence sur sa réception esthétique car le spectateur devient actif physiquement en se déplaçant d'un élément à l'autre de l'installation (vidéos, lumières, son, ...) de manière non linéaire dans une attitude contemplative dynamique et consciente [15]. Le corps est véritablement plongé dans une création d'un monde artificiel dont la spatialité et la temporalité sont définies par l'artiste. L'installation immersive est donc un « espace-contrôle » où l'ensemble des paramètres sensoriels sont organisés et calculés pour créer une expérience nouvelle pour le spectateur (positive comme négative) en manipulant ses sens [16].

2. L'image numérique interactive

La dimension immersive de l'installation s'est enrichie lorsque les technologies dites numériques se sont développées. Dans ce cadre nous allons maintenant aborder **l'image interactive**. Ce terme découle des années 1970. L'image numérique était alors appelée « image de synthèse » par les scientifiques qui voulaient souligner le mode de production artificiel de ce type d'image. Le terme se reprend durant les vingt années suivantes, « l'image 3D » va y être elle aussi associée. Les caractéristiques de l'image faite par ordinateur sont à rappeler. L'image numérique possède la particularité de ne pas dépendre d'un référent physique pour exister, elle est fabriquée par un encodage de données. Elle peut de ce fait être modifiée, déconstruite, déformée, ... en bref elle n'a pas de fixité. Elle peut aussi être hybridée avec de la musique, des textures, du mouvement, ... L'image numérique peut aussi être animée. Ce genre d'image est ainsi désigné par le terme d'image interactive. Cela signifie ici que des actions sont exercées aussi bien par l'émetteur (l'image) que par le récepteur (spectateur). Elle s'inscrit dans la tradition de l'art participatif où le spectateur peut être amené à effectuer différentes actions sur l'œuvre : manipuler ou modifier, actionner ou activer, jouer, exécuter ou participer, ... [17]. Avec l'image interactive je peux rentrer dans l'image et la façonner en temps réel. Je la regarde, j'agis dessus et je vois immédiatement le changement que j'effectue. L'image répond aussitôt à mon action en fonction de ce que mon action génère. Je peux ensuite décider de poursuivre ou non mon action.

3. L'image séquentielle

Enfin nous terminons cette partie contextuelle théorique par la présentation de **l'image séquentielle**. Une séquence d'image est une suite d'images liées par leur signification et qui véhiculent un contenu narratif. Elles sont utilisées dans

[13] *Ibid.*, p. 94.

[14] *Ibid.*, p. 108.

[15] *Ibid.*, pp. 125–126.

[16] OLIVEIRA (de), Nicolas, OXLEY, Nicola, PETRY, Michael, *Installations II: l'empire des sens*, éditions Thames et Hudson, Paris, 2004, p. 49.

[17] EWIG, Isabelle, MALDONADO, Guitemie, *Lire l'art contemporain, dans l'intimité des œuvres*, éditions Larousse, Paris, 2013, pp. 205–206.

plusieurs médiums artistiques, en particulier dans la peinture, le dessin (bande-dessinée) et le cinéma. À l'image fixe et unique qui se lit en la scannant visuellement, l'image séquentielle rajoute une exploration de lecture. Dans le cas de la bande-dessinée par exemple, les images se lisent les unes à la suite des autres mais aussi de façon plus globale sur l'ensemble de la planche. Leur relation au temps est variable car la dimension temporelle du dispositif est la mise en relation des images avec le spectateur existant lui-même dans le temps [18] .

Nous avons donc présenté dans cette première partie trois types d'expériences réceptives que sont l'installation immersive, l'image interactive et l'image séquentielle. Nous en retiendrons que ces trois expériences offrent des stimulations et un rapport au temps et à l'œuvre qui sont différents. Maintenant nous allons mettre en application les notions vues ci-dessus à travers trois études de cas.

Partie II — Analyse de trois études de cas

La deuxième partie du mon développement va ainsi être dédiée à l'analyse concrète de trois expériences réceptives ayant les caractéristiques d'une esthétique minimaliste. Nous commencerons par étudier l'installation immersive *Novae* (2022) réalisée par le collectif Lab202 avant d'aborder l'image interactive via *Looking at something* (2013) de Rafael Rozendaal et terminer sur la séquence d'images proposée par Fanette Mellier dans son livre *Au soleil* (2020).

1. L'installation immersive : *Novae* (2022) réalisée par le collectif Lab202

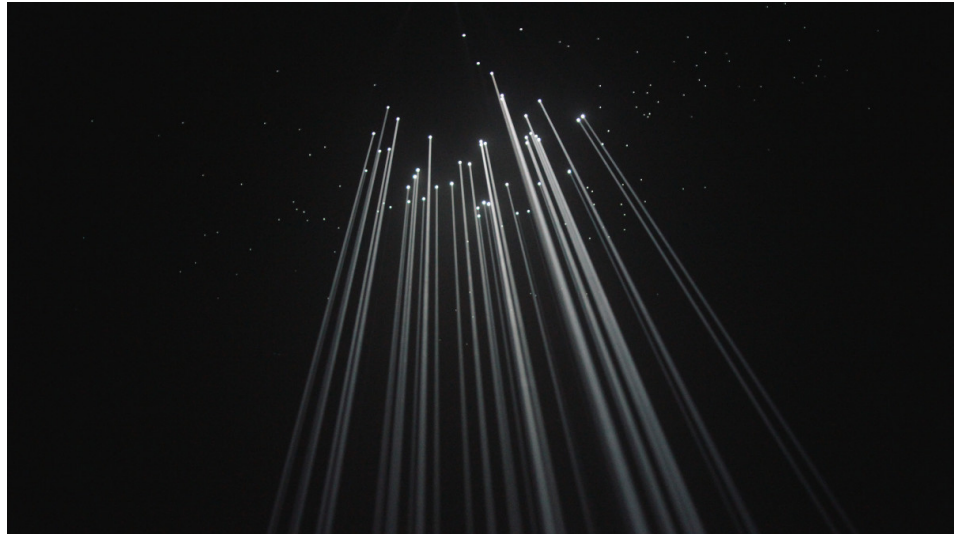
Lab202 est un collectif français fondé en 2008 par des étudiants diplômés en Média et Interaction Design à l'école des Gobelins à Paris. Il est composé d'un total de dix membres qui sont Jonathan Blanchet, Juliette Champain, François Chay, Cyril Diagne, Erik Escoffier, Nicolas Guichard, Béatrice Lartigue, Tobias Muthesius et Pierre Thirion. Leur démarche est tournée vers la création d'installations immersives grâce aux nouveaux médias. Le collectif propose au public de rencontrer matériellement des phénomènes impalpables tels que la lumière, la brume ou l'apesanteur. Leurs œuvres sont exposées à l'international (Paris, Londres, Tokyo, Zurich, Singapour) et ont remporté des distinctions telles que le Lumen prize (récompense les créations alliant nouvelles technologies, langages visuels et art [19]) [20] . *Novae* est une installation immersive réalisée en 2022 qui a été présentée en France, en Chine et en Arabie Saoudite [21] .

[18] AUMONT, Jacques, *L'image*, éditions Nathan Université, Paris, 1990, pp. 122–123 et 129.

[19] THE LUMEN PRIZE, *About*, [En ligne] <https://lumenprize.org/about> (consulté le 14/12/2025).

[20] LAB212, *About*, [En ligne] <https://lab212.org/informations> (consulté le 14/12/2025).

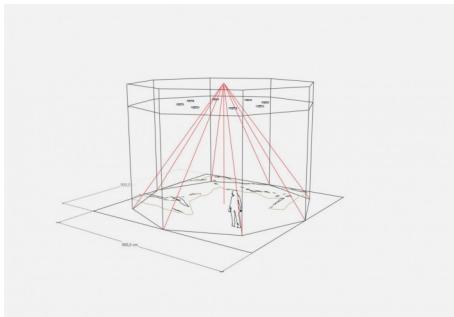
[21] LAB212, *Novae*, [En ligne] <https://lab212.org/oeuvres/3:featured/56/Novae> (consulté le 14/12/2025).



↑ Lab212, *Novae*, Projecteur motorisé, machine à brouillard, enceintes ultra-directionnelles, enceintes d'ambiance, ordinateur, 5 x 7.5 x 6 m, ©Lab212.

→ <https://vimeo.com/762247659?fl=pl&fe=sh>

[c]



↑ Lab212, *Schéma de l'installation Novae*, 2022 ©Lab212.

En s'appuyant sur les vidéos et schémas fournis sur le site [c], l'installation se présente dans un espace octogonal de sept mètres et demi de large par sept mètres et demi de long et avec une hauteur de six mètres. L'espace est hermétique. Il plonge le spectateur dans le noir. La seule source de lumière vient du plafond. Elle se décline sous forme de multiples faisceaux circulaires d'intensités et de directions variables. Le spectateur est ainsi invité à déambuler dans un environnement semblable à une nuit en pleine nature au rythme du chant des grillons, du souffle du vent et des gouttes de pluie.

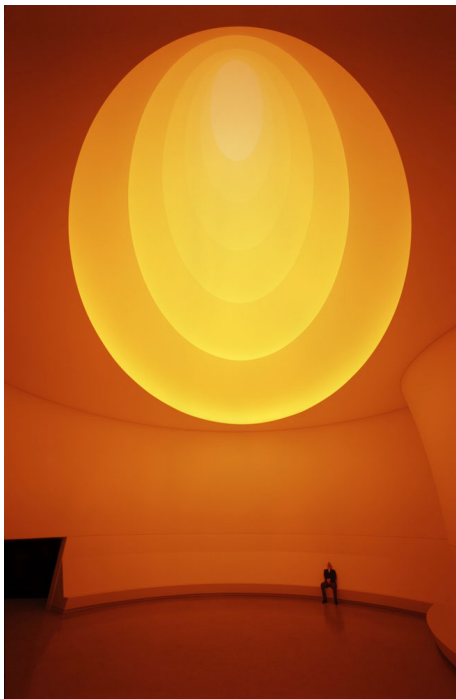
La réception dans l'installation immersive *Novae* commence par l'entrée (seule chose qui n'est pas malheureusement pas documentée sur le site) du spectateur. Il est plongé dans le noir total. La sensation recherchée est de provoquer une désorientation visuelle. La perception du spectateur va être liée au faible niveau de luminosité qui va lui demander un temps d'accoutumance avant d'explorer l'espace. Cette absence de repères visuels le pousse ensuite à s'orienter vers les organes du dispositif que sont les faisceaux lumineux provenant du plafond et dirigés vers le sol. Ses multiples faisceaux proviennent en réalité d'un seul projecteur dirigé vers un miroir convexe dont la lumière est ensuite diffractée par les multiples trous perforés dans le plafond [22]. La vue est également mobilisée par la présence d'une machine à brouillard. L'ouïe est le deuxième sens le plus sollicité avec l'utilisation d'enceintes d'ambiance et multidirectionnelles. Ces dernières diffusent des sons, captés par l'oreille du spectateur qui les associe ensuite à des bruits connus : grillons, pluie, vent.

L'objectif de ce dispositif sur le spectateur est de simuler un ciel étoilé en pleine nature. Le spectateur est placé dans un contexte sensoriel proche du réel, ce qui l'amène à vivre ou revivre une émotion. Cela est permis d'une part grâce à la désorientation visuelle liée au niveau de luminosité de l'endroit. Cette luminosité est pensée pour évoquer des étoiles qu'on perçoit aussi dans la réalité sous forme de points lumineux dans le ciel. L'architecture joue un rôle également. Une hauteur sous plafond suffisamment grande (six mètres) est nécessaire pour que le « ciel » ne soit pas perçu comme trop proche par le spectateur. Malgré les dimensions restreintes de l'installation, le spectateur a ainsi l'impression d'évoluer dans un espace bien plus grand que ce qu'il n'est en réalité et est invité à « prendre contact » avec la lumière au fur et à mesure de ses déplacements (je ne

[22] LAB212, *Novae: recherches techniques*, [En ligne] <https://lab212.org/research/1:featured/18/Lights-and-optics> (consulté le 14/12/2025).

parle pas du toucher comme sens mobilisé car l'impression de pouvoir toucher la lumière passe uniquement par la vue). Quand on regarde le vrai ciel étoilé, sans autre repère dans notre champ de vision, on peut aussi éprouver cette sensation d'immensité voir de « tomber » dedans. L'autre dispositif réceptif en jeu ici est la contextualisation sonore de l'endroit dans lequel évolue le spectateur : la nature (à priori en plaine pour entendre les grillons). Cette installation immersive s'inscrit dans une esthétique minimaliste par son histoire, en mettant l'accent sur la présence du corps du spectateur dans l'espace. *Novae* utilise peu d'éléments avec des formes simples (faisceaux lumineux circulaires), met l'accent sur l'importance du vide et sur la lumière qu'on retrouve notamment dans les œuvres de James Turrell [d].

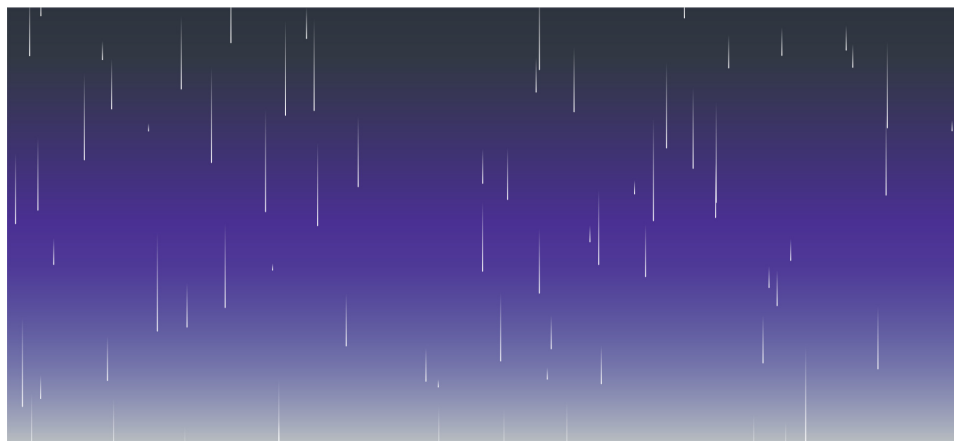
[d]



↑ James Turrell, *Aten Reign*, 2013
©Guggenheim.org.

2. L'image interactive : *Looking at something* (2013) de Rafael Rozendaal

Dans une certaine mesure, le travail de Rafael Rozendaal revêt lui aussi une dimension immersive. Rafael Rozendaal est un artiste brésilien et néerlandais qui évolue dans le domaine du net.art [23]. Dans son processus de travail, Rozendaal cherche la forme idéale pour représenter son idée, considérant Internet comme une gigantesque toile de peinture (influence de son père Arie Rozendaal qui est peintre [24]). Ses œuvres sont des images numériques animées accessibles en ligne composées à l'aide de formes géométriques — en particulier le rond, le rectangle et le triangle — qu'il colore avec des dégradés de deux couleurs. Il est important pour lui que son travail soit accessible à tout le monde, n'importe où et n'importe quand. C'est pour cette raison que toutes ses œuvres sont publiées sur son site internet. Ses œuvres ont été également installées dans des musées tels que le Centre Pompidou et le MOMA [25]. Contrairement à d'autres artistes du net.art comme Saskia Freeke, ce n'est pas lui qui code le programme permettant à ses œuvres de fonctionner. Il travaille en collaboration avec le programmeur Reinier Feijen. L'œuvre qui va nous intéresser ici est *Looking at something* [26], réalisée en 2013 et qui (comme certaines de ses œuvres) a la particularité d'être interactive.



↑ Rafael Rozendaal, *Looking at something*, 2013 ©Rafael Rozendaal.

Lorsque nous ouvrons le lien de l'image depuis le site de l'artiste, une nouvelle page s'affiche. Par défaut, l'écran présente un dégradé horizontal allant du blanc

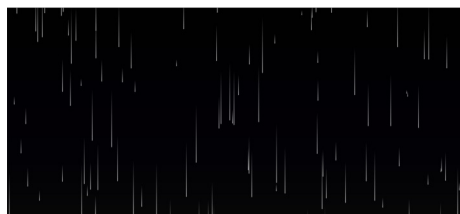
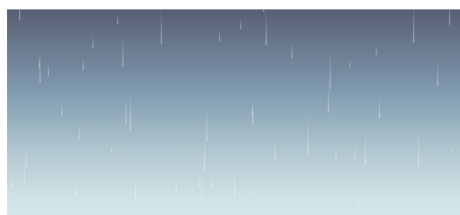
[23] Artistes qui créent des œuvres interactives grâce à Internet.

[24] La seule peinture correspondant à ce nom semble être orienté vers le minimalisme abstrait. Voir MUTUAL ART, Arie Rozendaal 1949, [En ligne] https://www.mutualart.com/Artist/Arie_Rozendaal/D2229A09691554E8/Artworks (consulté le 14/12/2025).

[25] WIKIPEDIA, Rafael Rozendaal, [En ligne] https://fr.wikipedia.org/wiki/Rafael_Rozendaal (consulté le 14/12/2025).

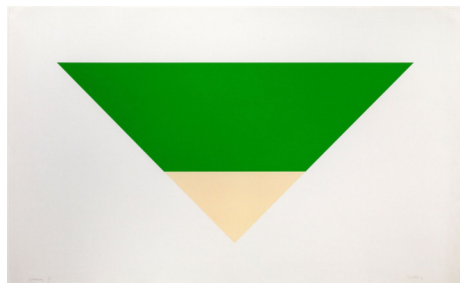
[26] RAFAEL ROZENDAAL, *Looking at something*, 2013, [En ligne] <https://www.lookingatsomething.com/> (consulté le 14/12/2025).

[e]



↑ Rafael Rozendaal, *Looking at something* :
beau temps, pluie et orage, 2013,
©Rafael Rozendaal.

[f]



↑ Ellsworth Kelly, *Green White*, Huile sur toile,
180.4 x 358.2cm, 1968, ©Ellsworth Kelly.

vers le bleu ciel répartis équitablement sur la hauteur de la page. Le spectateur a ensuite la possibilité de faire la pluie et le beau temps sur la page. La pluie est symbolisée par des segments blancs fins dont l'opacité se réduit de bas en haut et qui défilent à toute allure du haut de la page vers le bas avec un degré d'orientation variable. L'apparition de cette pluie se fait de manière crescendo en étant suivie par des dégradés de plus en plus sombres de l'arrière-plan finissant sur du noir. Trois variations météorologiques principales guident la structure de l'œuvre : le beau temps, la pluie et l'orage [e]. Ce dernier est marqué par une alternance rapide de couleur de l'arrière-plan passant du noir au blanc en une fraction de seconde, comme un éclair. Le caractère interactif de l'œuvre repose ici sur la position du pointeur de la souris. Sa coordonnée x (en abscisse) influence temporairement la direction de la pluie et sa coordonnée y (en ordonnée) a une incidence sur le dégradé et le type de son qui est joué (chant des oiseaux, pluie ou pluie et tonnerre).

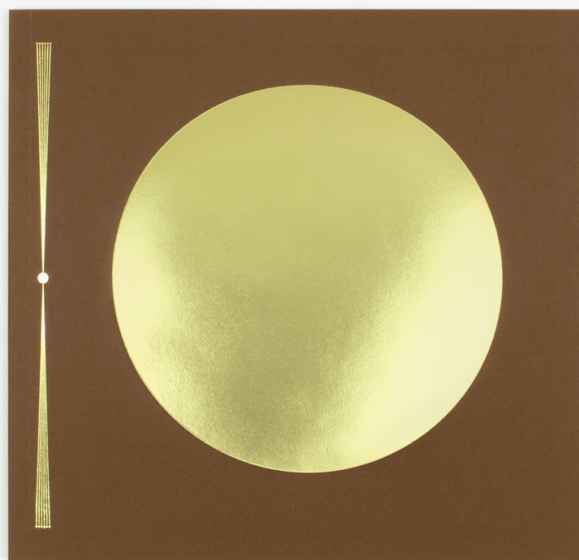
Trois sens sont donc mobilisés. D'abord la vue car les photorécepteurs de nos yeux captent les signaux lumineux émis par les pixels de l'écran. Ces pixels sont perçus ensuite comme un ensemble qui forme une image. Le caractère changeant car animé de celle-ci nous fait faire des mouvements oculaires de balayage principalement de haut en bas pour suivre les gouttes qui défilent. Ensuite, l'ouïe est aussi mobilisée. En fonction du positionnement de la souris, les haut-parleurs (ou casque ou écouteurs) vont diffuser un son. Nous allons avoir la sensation d'entendre un bruit que nous allons ensuite associer au gazouillement des oiseaux, à la pluie ou à l'orage. Enfin, le toucher avec la dimension interactive de l'image. La réception du toucher fonctionne par la détection informatique de la position de la souris (ou du doigt) qui passe sur l'écran. Ce qui intéresse l'artiste ici c'est une série de réactions déclenchées par le geste. Elles influencent la composition de l'image. Cette même image va modifier notre réception en influant sur nos deux autres sens : changement de couleur de l'arrière-plan, de la direction des gouttes (vue) ou du son joué (ouïe).

Avec *Looking at something* Rafael Rozendaal cherche donc à permettre au spectateur de recréer des variations météorologiques en mobilisant la réception du spectateur à travers la vue, l'ouïe et le toucher. Le fonctionnement de cette image numérique interactive est minimaliste dans le degré d'interactivité qu'elle propose (variation de position du pointeur) et dans l'esthétique visuelle qu'elle propose : la pluie est réduite à des traits blancs aux dimensions aléatoires, le ciel à un dégradé en bichromie, l'orage en une alternance rapide de noir et blanc. Cette esthétique peut être rapprochée des peintures de Ellsworth Kelly comme *Green White* [f]. Dans cette œuvre l'artiste crée une réception visuelle frontale à l'aide d'une configuration élémentaire (toutefois Rozendaal substitue à la couleur stable une variation décidée par le spectateur).

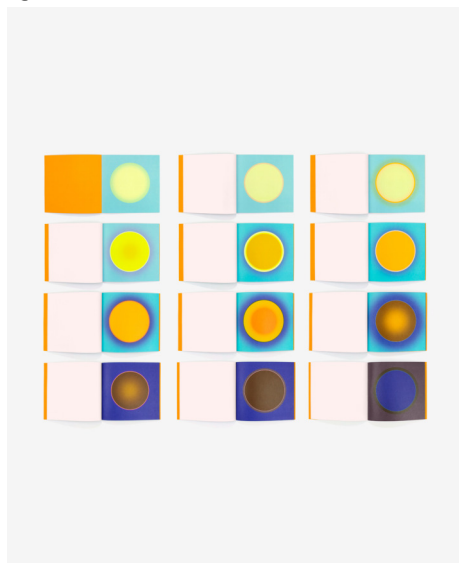
3. L'image séquentielle : *Au soleil 2^e édition* (2020) par Fanette Mellier

Dernière étude de cas elle aussi tournée vers le ciel, *Au soleil* de Fanette Mellier. Graphiste française diplômée de l'École supérieure des arts décoratifs de Strasbourg en 2000, elle conçoit principalement des livres pour des institutions culturelles, dans lesquels les formes, les couleurs et les procédés d'impression constituent le cœur du processus créatif [27]. *Au soleil* (2^e édition, Éditions du livre, 2020) s'inscrit dans cette démarche en proposant une narration visuelle abstraite fondée sur la séquentialité et l'expérience perceptive.

[27] WIKIPEDIA, Fanette Mellier, [En ligne] https://fr.wikipedia.org/wiki/Fanette_Mellier (consulté le 14/12/2025).



[g]



↑ Fanette Mellier, *Au soleil* (2^e édition), 26 pages imprimées en 6 tons directs, 21 x 20 cm, 2020, ©Éditions du livre.

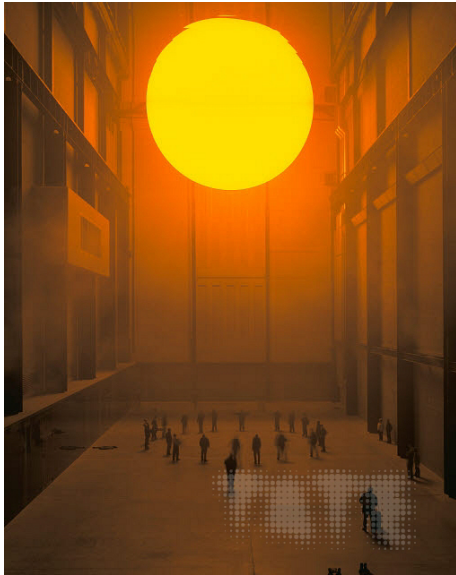
↑ Fanette Mellier, *Au soleil* (2^e édition), Couverture souple avec dorure métallique or, 21 x 20 cm, 2020 ©Éditions du livre.

L'ouvrage se compose d'une séquence de douze images évoquant le cycle solaire, de l'aube au crépuscule [g]. Chaque image reprend une forme circulaire identique, imprimée en recto seul, dont la couleur et l'environnement chromatique évoluent progressivement vers des teintes de plus en plus sombres et plus froides. Cette répétition, associée à une variation minimale, inscrit le livre dans une temporalité lente et continue.

La dorure métallique de la couverture joue un rôle déterminant dans l'activation du regard. En réfléchissant la lumière de manière diffuse, elle introduit une dimension optique inattendue pour un objet imprimé, produisant un effet d'éblouissement léger qui capte immédiatement l'attention du spectateur. Le feuilletage des pages mobilise ensuite le toucher : l'épaisseur régulière du papier permet une manipulation fluide, autorisant un défilement rapide des pages, proche du principe du *flipbook*. L'absence d'impression au verso isole chaque image et impose une perception séquentielle, on regarde une image après l'autre.

Au soleil propose donc au lecteur de découvrir le cycle du soleil dans une séquence d'images appelant la vue et le toucher. En répétant une forme géométrique unique, le cercle, et en limitant les variations à des transformations chromatiques progressives, Fanette Mellier déplace l'attention du lecteur vers

[h]



↑ Olafur Eliasson, *The Weather Project*, Lumières monofréquences, feuille de projection, machines à brume, feuille de miroir, aluminium, échafaudages, 2003, ©Tate Photography (Andrew Dunkley & Marcus Leith).

l'expérience du temps, de la lumière et du geste de feuilletage. On peut faire le lien (avec des échelles opposées et des médiums différents) avec *The Weather Project* (2003) de Olafur Eliasson [h]. Tous deux développent en effet une esthétique pensée de sorte que le regard se concentre sur un phénomène unique, la lumière, et sur la perception du temps qu'elle induit.

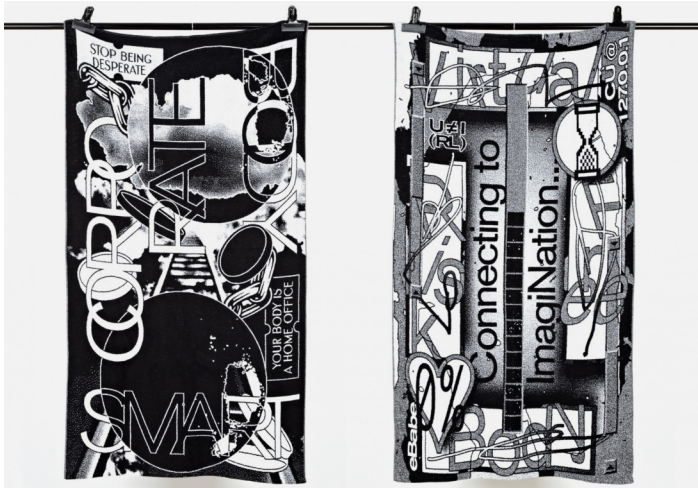
Conclusion :

En conclusion, l'analyse de trois types d'expériences réceptives — l'installation immersive, l'image interactive numérique et l'image séquentielle — m'a permis la mise en place de dispositifs réceptifs mobilisant les sens, le corps et le temps du spectateur.

Elle m'a aussi permis de montrer que le spectateur n'est jamais passif face à une œuvre, mais engagé dans un processus dynamique d'interprétation et de réaction corporelle. Les œuvres étudiées composent l'espace avec peu d'éléments. Ce choix esthétique favorise une attention prolongée et une disponibilité perceptive accrue. En limitant les stimulus informationnels, il ne restreint pas l'expérience et intensifie la réception esthétique.

Au-delà de leurs différences de médium et d'échelle, les trois œuvres étudiées en seconde partie partagent un rapport commun à la nature. Qu'il s'agisse du ciel étoilé de *Novae*, des phénomènes météorologiques simulés dans *Looking at Something* ou du cycle solaire évoqué dans *Au soleil*, la nature y est présente sous une forme épurée et non figurative. Ces dispositifs ne cherchent pas à représenter le monde naturel de manière descriptive, mais à en faire éprouver les phénomènes fondamentaux (lumière, climat, rythme et passage du temps) à travers une esthétique centrée sur la vue.

En concentrant l'attention du spectateur sur des phénomènes perceptifs essentiels, les artistes ont créé un espace de réception propice à la contemplation, au ralentissement et à l'engagement émotionnel. Dans un contexte contemporain marqué par la saturation des images, des informations et la vitesse à laquelle nous les assimilons, cette esthétique offre une alternative qui réactive le rapport du spectateur à l'image, au temps et à sa propre perception, faisant non pas un appauvrissement du visuel, mais une intensification de son pouvoir expérientiel.



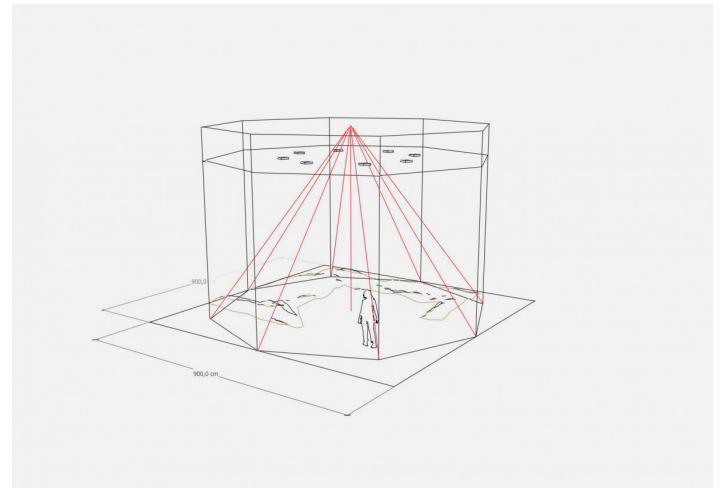
↑ Anja Kaiser, *Sexed Realities-To Whom Do I Owe My Body?*, 2014–2017, ©LauraJost.



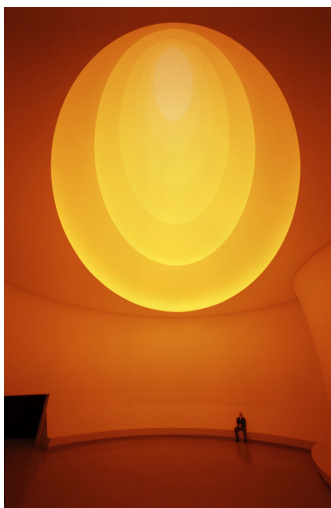
↑ Jean Widmer, *En plein air*, Sérigraphie sur papier, 64,8 x 48,5 cm, ©Georges Meguerditchian.



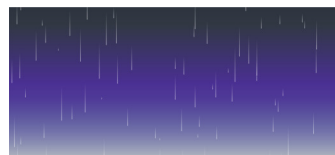
↑ Lab212, *Novae*, Projecteur motorisé, machine à brouillard, enceintes ultra-directionnelles, enceintes d'ambiance, ordinateur, 5 x 7.5 x 6 m, ©Lab212.



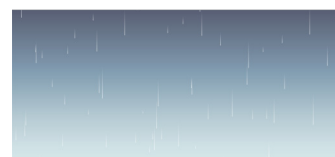
↑ Lab212, *Schéma de l'installation Novae*, 2022, ©Lab212.



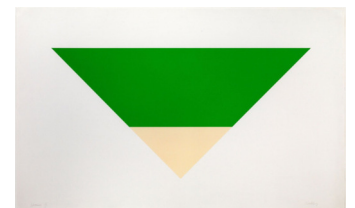
↑ James Turrell, *Aten Reign*, 2013, ©Guggenheim.org.



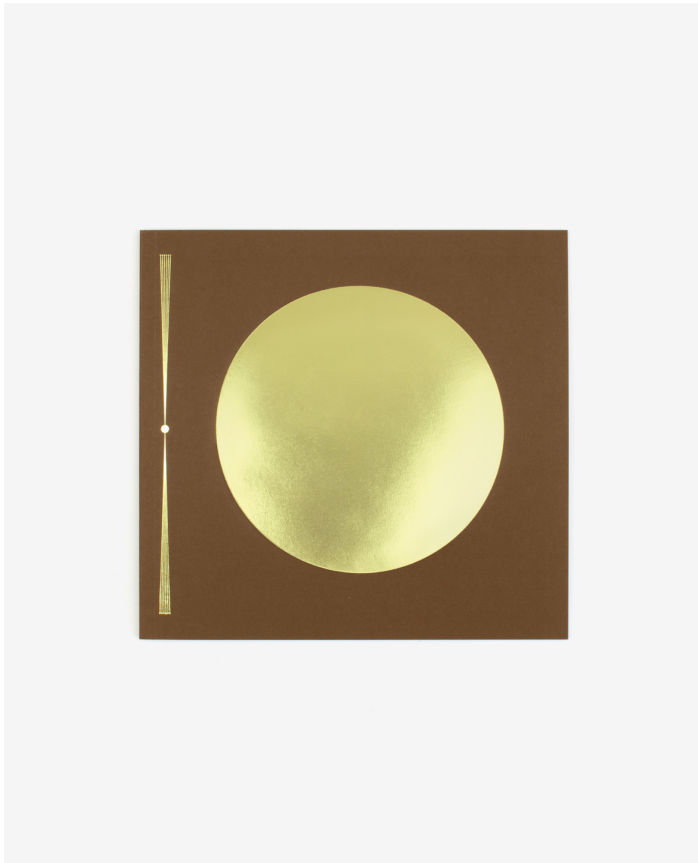
↑ Rafael Rozendaal, *Looking at something*, 2013, ©Rafael Rozendaal.



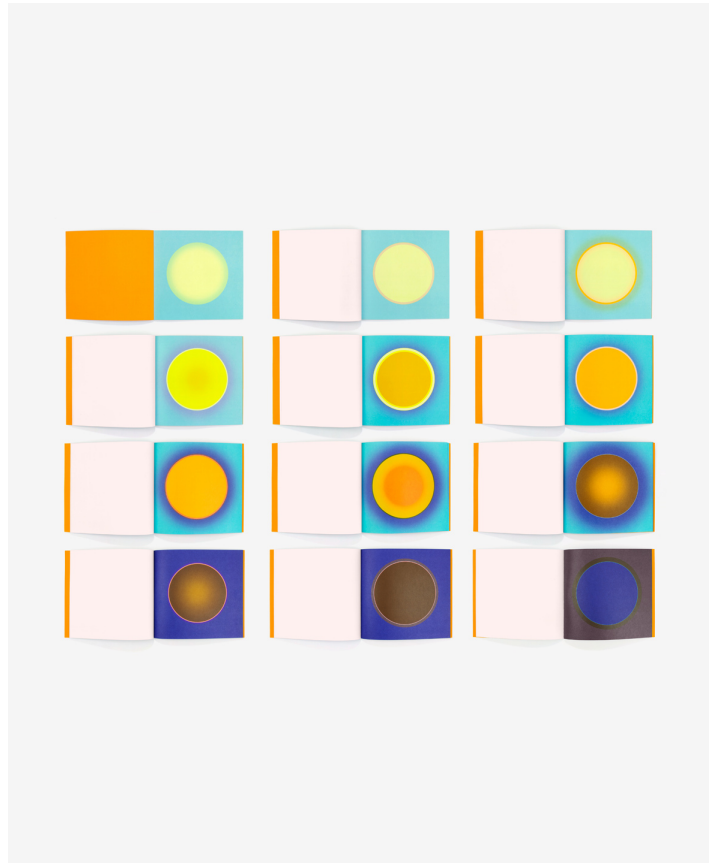
↑ Rafael Rozendaal, *Looking at something* : beau temps, pluie et orage, 2013, ©Rafael Rozendaal.



↑ Ellsworth Kelly, *Green White*, Huile sur toile, 180.4 x 358.2cm, 1968, ©Ellsworth Kelly.



↑ Fanette Mellier, *Au soleil* (2^ee édition), Couverture souple avec dorure métallique or, 21 x 20 cm, 2020 ©Éditions du livre.



↑ Fanette Mellier, *Au soleil* (2^ee édition), 26 pages imprimées en 6 tons directs, 21 x 20 cm, 2020 , ©Éditions du livre.



↑ Olafur Eliasson, *The Weather Project*, Lumières monofréquences, feuille de projection, machines à brume, feuille de miroir, aluminium, échafaudages, 2003, ©Tate Photography (Andrew Dunkley & Marcus Leith).

Bibliographie

ALBERGANTI, Alain, *De l'art de l'installation, la spatialité immersive*, éditions l'Harmattan, Paris, 2013.

AUMONT, Jacques, *L'image*, éditions Nathan Université, Paris, 1990.

Sitographie

CNRTL, *Définition d'émotion*, [En ligne] <https://www.cnrtl.fr/lexicographie/émotion> (consulté le 13/12/2025).

CNRTL, *Définition de perception*, [En ligne] <https://www.cnrtl.fr/definition/perception> (consulté le 13/12/2025).

CNRTL, *Définition de réception*, [En ligne] <https://www.cnrtl.fr/definition/réception> (consulté le 13/12/2025).

CNRTL, *Définition de sensation*, [En ligne] <https://www.cnrtl.fr/definition/sensation> (consulté le 13/12/2025).

FANETTE MELLIER, *Au soleil*, [En ligne] <https://fanettemellier.com/au-soleil> (consulté le 14/12/2025).

LAB212, *About*, [En ligne] <https://lab212.org/informations> (consulté le 14/12/2025).

EWIG, Isabelle, MALDONADO, Guitemie, *Lire l'art contemporain, dans l'intimité des œuvres*, éditions Larousse, Paris, 2013.

LAB212, *Novae*, [En ligne] <https://lab212.org/oeuvres/3:featured/56/Novae> (consulté le 14/12/2025).

LAB212, *Novae: recherches techniques*, [En ligne] <https://lab212.org/research/1:featured/18/Lights-and-optics> (consulté le 14/12/2025).

MUTUAL ART, *Arie Rozendaal 1949*, [En ligne] <https://www.mutualart.com/Artist/Arie-Rozendaal/D2229A09691554E8/Artworks> (consulté le 14/12/2025).

THE LUMEN PRIZE, *About*, [En ligne] <https://lumenprize.org/about> (consulté le 14/12/2025).

RAFAEL ROZENDAAL, *Looking at something*, 2013, [En ligne] <https://www.lookingatsomething.com/> (consulté le 14/12/2025).

OLIVEIRA (de), Nicolas, OXLEY, Nicola, PETRY, Michael, *Installations II: l'empire des sens*, éditions Thames et Hudson, Paris, 2004.

SACHE, Valerian, « La sociologie de la réception : une autre façon de penser l'image et son spectateur », in. *Voir et penser*, 2017, [En ligne] <https://doi.org/10.58079/v8sv> (consulté le 22/11/2025).

VALVERDE, Monclar, « La réception médiatique comme expérience esthétique : Remarques pour une esthétique de la communication du point de vue herméneutique », in. *Sociétés*, 2001/4 n° 74, 2001, pp. 43–52, [En ligne] <https://shs.cairn.info/revue-societes-2001-4-page-43?lang=fr&tab=texte-integral> (consulté en ligne le 22/11/2025).

WIKIPEDIA, *Fanette Mellier*, [En ligne] https://fr.wikipedia.org/wiki/Fanette_Mellier (consulté le 14/12/2025).

WIKIPEDIA, *Rafael Rozendaal*, [En ligne] https://fr.wikipedia.org/wiki/Rafael_Rozendaal (consulté le 14/12/2025).