

S'il y a bien un domaine dans lequel la sensibilité est convoquée, voire supposée comme une évidence, c'est celui de l'art. Plus particulièrement, la sphère de la réception esthétique des œuvres d'art relèverait par définition du sensible : au sens où *l'aisthesis* renvoie non seulement à la perception sensible mais relève d'une disposition spécifique, la sensibilité. Or c'est bien cette évidence posée, cette association courante, largement présente dans les pratiques de l'art et manières de dire, qu'il importe d'interroger. Ce séminaire portera son attention sur un cas particulier : la **virtualisation de l'art**, modalité contemporaine prédominante de réception des œuvres d'art. L'art virtuel se veut immersif, participatif, interactif. Il semble que ce qui est au cœur des dispositifs virtuels soit justement le présupposé synthétisé ci-dessus : la réception d'une œuvre d'art implique de manière essentielle une réception sensible, *aisthétique*.

Afin d'examiner ce présupposé, nous prendrons appui sur la proposition de Nelson Goodman. Le problème définitionnel de l'art à partir de la question « Quand y a-t-il art ? », implique l'analyse des conditions de réception de l'art. La notion d'**activation symbolique esthétique** élaborée dans son article *L'art en théorie et en action*, propose, en ce sens, une voie spécifique articulant logique et esthétique, compréhension et sensibilité, interprétation et perception. La lecture de ce texte permettra d'étudier et de questionner ce tournant métaphysique : une œuvre d'art serait ce qu'elle fait, et elle ne ferait rien sans qu'elle soit activée. Cette thèse semble impliquer qu'une œuvre d'art n'est ce qu'elle est que par son activation. Ce qui est crucial c'est ce que nous faisons avec elle et non ce qu'elle ferait sans nous, indépendamment de nous. Autrement dit, les conditions d'existence et de persistance mais aussi d'identité de l'art dépendraient de ses conditions de réception. L'enjeu est de penser et d'interroger ce qu'implique une conception ontologique relationnelle de l'art à la lumière du concept d'activation.

Or, les **processus de virtualisation de l'art** se désignent comme des **modalités d'activation de l'art**. Participation kinesthétique du spectateur qui devient co-auteur de l'œuvre, engagement corporel par immersion dans l'œuvre... On fait l'expérience de Van Gogh, Monet, Chagall, Michel Ange, Bosch ; on pénètre de l'intérieur Notre Dame de Paris, La casa Batlló de Gaudí. On est invité à sentir de manière charnelle l'art telle l'invitation de l'exposition *Au-delà des limites* présentées à la Grande Halle de la Villette en 2018 : les visiteurs sont plongés dans un univers psychédélique et acteurs de l'immersion ; ils touchent la cascade numérique pour qu'elle s'écarte, s'assoient sur le sol pour contempler les fleurs pousser autour d'eux... Sorties de leurs cadres, la peinture et la photographie se métamorphosent en immenses projections sous les yeux ébahis de leurs nouveaux publics. La sculpture et l'architecture invitent le visiteur à la traverser au lieu de la contourner. Parfois à l'aide d'un casque de réalité virtuelle, l'image et le son remplissent l'espace et enveloppent le spectateur. Non seulement les cinq sens sont mobilisés mais surtout la sensibilité à l'art serait déployée. Ainsi, l'art virtuel et virtualisé permettrait de créer un système dynamique relationnel d'interaction.

Toutefois la virtualisation de l'art constitue-t-elle le paradigme de l'activation et de ce qu'elle implique logiquement ? Si cela est contestable (la participation, l'immersion et l'interaction comme modèle de l'actualisation), que peut nous apprendre l'analyse des modalités interactives de l'art déployées par le contexte numérique de l'art ? L'enjeu est multiple :

- comprendre cette association si courante entre l'art et la sensibilité,
- interroger la conception *aisthétique* de la réception des œuvres d'art,
- examiner les implications des processus contemporains de virtualisation de l'art,
- mettre à l'épreuve la proposition goodmanienne d'activation de l'art.