

## Toucher / Touch

**Titre :** “Toucher” (version française) / “Touch” (version anglaise)

**URL :** <http://revuebleuorange.org/oeuvre/92> ou <http://www.to-touch.com/>

**Auteurs :** Serge Bouchardon, Kevin Carpentier, Stéphanie Spenlé

### Présentation

Il peut sembler paradoxal de proposer une création en ligne sur le toucher : le toucher ne peut alors se faire immédiatement, c’est-à-dire sans médiation technique. Pourtant, ce toucher prothétisé a beaucoup à nous dire sur notre relation au toucher. « Toucher » met ainsi en scène cette relation en proposant à l’internaute d’accéder à cinq tableaux (mouvoir, caresser, taper, étaler, souffler), plus un sixième (frôler) dissimulé dans l’interface du menu.

#### 1- Mouvoir

« Qu’est-ce qui me touche quand je te touche ? » Dans ce premier tableau, il est question de *toucher* les mots pour les remplacer puis pour les mouvoir. La relation ambiguë du touchant / touché (« est-ce moi que je touche quand je te touche ? ») est rendue sensible à travers le jeu combinatoire.

#### 2- Caresser

« La caresse cherche, elle fouille » (Lévinas).

Il s’agit de caresser avec le curseur en se laissant guider par le son, afin de construire une forme. Après un certain nombre de caresses, celle-ci est donnée à voir.

#### 3- Taper

Après la caresse, le toucher agressif. Il faut tuer une mouche (calligrammatique) pour pouvoir avoir accès à la lecture d’un texte sur le toucher.

#### 4- Etaler

Il s’agit de procéder par touches (comme le ferait un peintre), mais en jouant sur le volume (de haut en bas de l’écran) et sur la spatialisation du son (de gauche à droite). Ce tableau, plus pertinent avec un casque, permet d’une certaine façon de *toucher* la musique.

#### 5- Souffler

Le toucher s’exerce-t-il par contact, ou peut-il s’exercer à distance ? Il s’agit ici de souffler (à l’aide d’un microphone) pour lire puis pour disperser.

#### 6- Frôler

« Quand nos yeux se touchent, fait-il jour ou fait-il nuit ? » (Derrida)

Le toucher est exploration ; tout n’est pas donné, mais à découvrir. Ainsi, ce tableau est caché dans l’interface du menu (à droite de la main, tel un sixième doigt). Il nécessite une webcam et permet à l’interacteur (en plaçant la webcam devant ses yeux) de *toucher* avec les yeux (ou avec la main, ou toute autre partie du corps).

Pour apprécier cette réalisation, vous aurez besoin:

- d’un microphone ;
- d’un casque ;
- d’une webcam.