

Le

problème

Jose Luis de Vicente

de



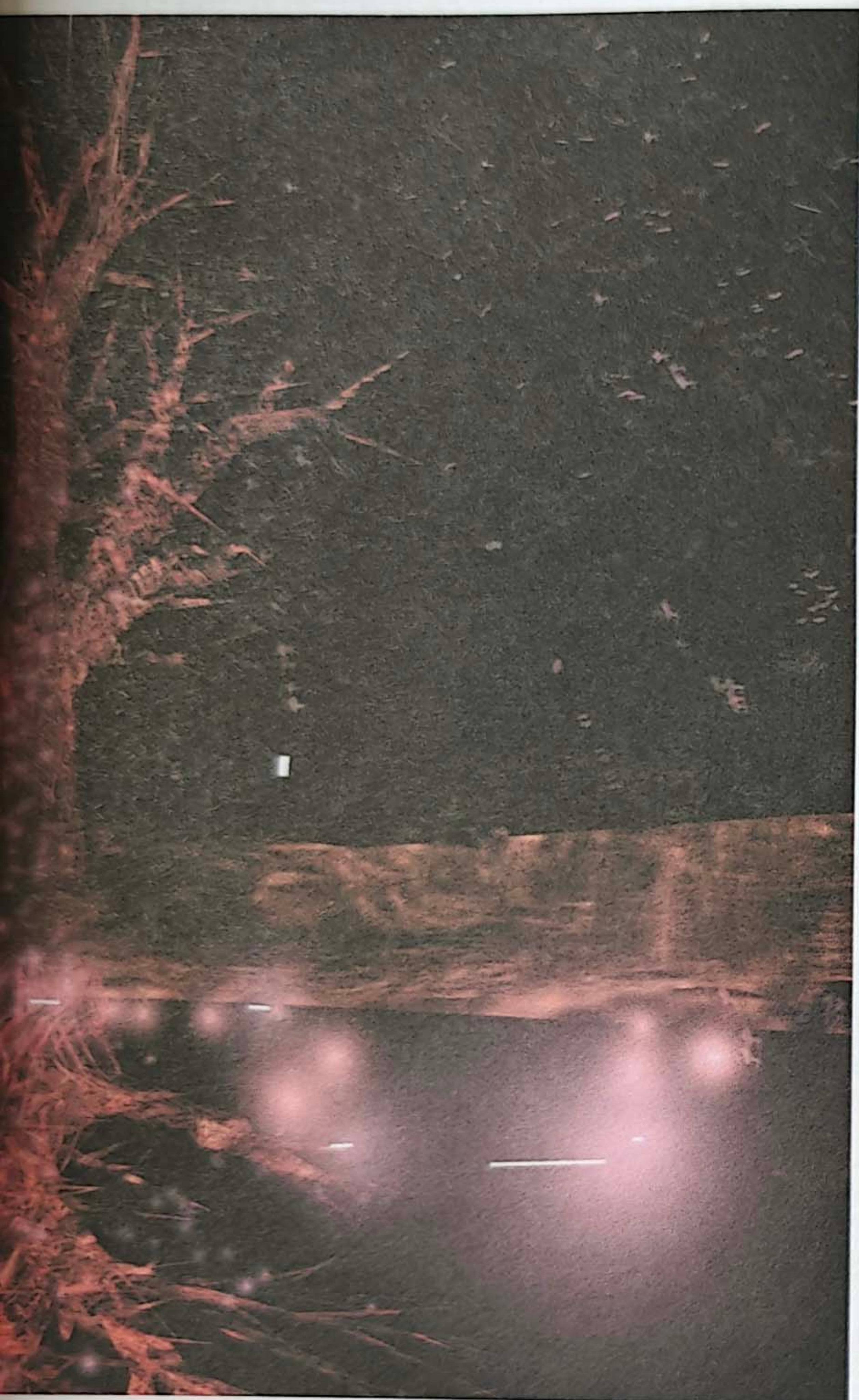
Char Davies

Osmose (Tree Pond), capture
numérique | digital still, 1995.

Photo : permission de l'artiste |
courtesy of the artist

Immersion

Qu'est-ce que l'«immersion»? Nous ne semblons guère nous soucier de donner une définition exacte et précise de l'un des termes les plus surutilisés de la dernière décennie, du moins dans le domaine des médias et du marketing. Nous supposons généralement que cela fait partie des choses qui relèvent de la catégorie «je le reconnaitrai quand je le verrai». Pourtant, je ne peux pas m'empêcher de m'interroger sur ce que nous qualifions d'immersif de nos jours. L'étiquette est apposée sans distinction et avec peu de précision, attribuée à des choses aussi différentes qu'une projection numérique sur des couches semi-transparentes dans l'espace public¹, une sculpture musicale mécanique² et une salle d'exposition de luxe présentant des meubles contemporains³.



Nous estimons qu'«immersif» est l'adjectif adéquat lorsqu'une proposition est d'une manière ou d'une autre ludique, que le point de vue du public est susceptible de changer en fonction de ses propres décisions ou qu'il y a un désir de brouiller les frontières entre l'environnement architectural et l'œuvre elle-même. À plus forte raison lorsque la technologie est de la partie, servant la plupart du temps à l'activation d'une marque.

Il semble bien établi que nous avons hérité le terme «immersif» du vocabulaire de la première vague de culture numérique ayant déferlé de la Californie au début des années 1990 en même temps que des néologismes comme «réalité virtuelle» (RV) et «cyberespace». Dans les premiers numéros du magazine *WIRED*, il apparaît fréquemment comme une caractéristique distinctive des technologies émergentes telles que CAVE (*Cave Automatic Virtual Environment*, «environnement virtuel automatique de la grotte»), l'une des premières infrastructures de la taille d'une pièce destinées à la projection d'images stéréoscopiques. *Osmose* (1995) de Char Davies, peut-être le plus connu des projets du début de la RV, faisait de l'immersion l'aspect fondamental et l'objectif de l'expérience : en enfilant un visiocasque et une veste de saisie des mouvements, les visiteurs et visiteuses passaient de membres du public à véritables «immergés»⁴. La relance du paradigme de la RV en 2013 avec l'arrivée du premier casque accessible et efficace, l'Oculus Rift, a revitalisé l'immersion en tant qu'élément séduisant de ces nouvelles formes avancées de diffusion du contenu. Cependant, dès 2002, le théoricien des médias Oliver Grau soulignait

que l'immersion n'est pas une fonctionnalité révolutionnaire découlant de technologies inédites, mais une perspective, une position qui peut s'inscrire dans une lignée. Dans l'ouvrage classique *Virtual Art: From Illusion to Immersion*⁵, Grau retrace une généalogie de l'immersion qui situe la RV dans les traditions de la fresque, de l'aménagement paysager, du panorama et de toutes les technologies du cinéma élargi, dont Cinerama, Sensorama, 3-D, Omnimax et IMAX. Plutôt que de nous attarder sur ce qu'est ou pourrait être l'immersion, nous ferions mieux de nous concentrer sur ses aspirations esthétiques et politiques actuelles, sur ce qu'elle pourrait être si elle était libérée de sa

1 — Jason Pirodsky, «Long-Lost Prague Railway Station Steams Back to Life in Immersive Installation», *expats.cz*, 25 octobre 2025, accessible en ligne.

2 — Laurent de Sortiraparis, «Sole Crushing de Meriem Bennani : nos photos de l'installation immersive à Lafayette Anticipations», *Sortir à Paris*, 21 octobre 2025, accessible en ligne.

3 — Leen Al Saadi, «Loro Piana and Dimoremilano Debut Immersive La Prima Notte di Quiete Installation at Milan Design Week 2025», *Vogue Arabia*, 11 septembre 2025, accessible en ligne.

4 — Char Davies, «Osmose», accessible en ligne. [Trad. libre]

5 — Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, traduit de l'allemand par Gloria Custance, Cambridge, MIT Press, 2003.

présente expression dans des industries et des technologies précises.

Au cours des 10 dernières années, dans des articles et des conférences, j'ai proposé une notion de logique culturelle de l'immersion pouvant être étendue à des dispositifs culturels qui existent dans des contextes très différents : pratiques artistiques expérimentales, nouvelles technologies d'interface, culture pop (d'avant-garde ou grand public), etc. Une théorie générale de l'immersion devrait tout autant tenir compte des marches sonores binaurales de Janet Cardiff et George Bures Miller que des architectures scénographiques de Punchdrunk, des fresques évolutives numériques de teamLab et des installations vidéos spatialisées à plusieurs canaux de Ragnar Kjartansson. Mais elle engloberait également des formes telles que les projections sur écran hémisphérique, les environnements audios spatiaux et l'art en RV. Aucune de leurs caractéristiques n'est nécessairement inédite ou unique, mais ensemble, elles constituent un changement assez majeur pour mener à une transition vers une hégémonie culturelle différente. L'immersion possède une grammaire, une économie et une sociologie. Sa grammaire exprime le désir de réfuter la centralité et la monotonie du point focal unique de la culture visuelle, dont le meilleur exemple est l'image encadrée.

À une époque où les écrans sont devenus si répandus qu'on les retrouve dans toutes les poches, l'immersion exige une forme de relation à l'image qui ne peut être contenue dans une chronologie ou consommée dans des extraits vidéos verticaux de 15 secondes. De nos jours, nombreux sont les gens qui regardent un écran tout en étant incapables d'y prêter pleinement attention, puisqu'ils ont l'habitude bien ancrée de consulter constamment leur téléphone intelligent, leur « second écran ». L'immersion, contrintuitivement, nous oblige à renouveler notre attention en nous présentant un environnement qui la requiert entièrement. Elle rejette la séparation sacrée et non négociable entre l'œuvre et le public dans la culture visuelle, et ce, même sur le plan matériel : dans les salles immersives, on projette souvent les images sur le public. S'il n'y a pas de cadre pour contenir l'écran ni aucune ligne infranchissable entre la scène et le public, le centre du champ de vision n'est plus par défaut « l'endroit où ça se passe ». Ce changement n'est pas anodin.

Aujourd'hui, l'économie de l'immersion est généralement synonyme d'un type d'artefact et d'un mode d'exploitation commerciale particuliers qui se sont rapidement propagés à l'échelle de la planète dans la dernière décennie. Il s'agit de l'industrie de l'exposition immersive, popularisée par exemple par les productions de l'entreprise de divertissement française Culturespaces, qui a créé le modèle de l'« Atelier des Lumières » – et du collectif artistique japonais teamLab, qui connaît un immense succès. Ce genre d'exposition immersive se situe entre le secteur muséal et l'industrie du loisir et du divertissement. Il emprunte au modèle de la visite de galerie, qu'il amplifie avec des effets

spectaculaires, une échelle monumentale et une dynamique de parc à thème. Pour ce faire, il a élaboré un nouveau type de dispositif muséographique – non pas le cube blanc ou la boîte noire, mais la salle immersive, dans laquelle des projections à grande échelle occupent chacune des surfaces entourant le public. Cette dernière a fait son apparition dans les centaines de centres urbains du monde, mégastructure de loisir pluri-nétaire qui prend d'assaut les vieux cinémas, les espaces industriels et les centres commerciaux délabrés.

Dans le modèle commercial lancé par Culturespace en 2012, Vincent Van Gogh, Claude Monet et Frida Kahlo sont réduits à une nouvelle forme de propriété intellectuelle qui peut être réutilisée, redimensionnée et actualisée, à l'instar des personnages de Disney ou des superhéros de Marvel. Libérées des contraintes de leur cadre physique d'origine, les œuvres voyagent de manière immatérielle d'une ville à l'autre sous forme de fichiers numériques ou sont présentées simultanément à différents endroits. Certains artistes contemporains ont trouvé ce format assez intrigant pour adapter leur corpus au cube immersif – notamment David Hockney avec une projection d'une heure tenant lieu de rétrospective de son œuvre picturale⁶, mais il serait juste d'ajouter que de manière générale, l'institution artistique et le secteur muséal n'ont pas envisagé l'émergence de ce circuit parallèle avec une grande curiosité.

Il existe une façon d'analyser l'avènement de l'industrie de l'exposition immersive qui l'expliquerait comme une solution à la capacité d'attention limitée des nouveaux publics et à leur besoin de gratification instantanée. Pour la génération Instagram, le cube blanc ne produit tout simplement pas assez de dopamine ; il est donc plus facile de générer un engagement et de vendre des billets en produisant un substitut banal à l'expérience muséale réelle qui soit à la fois plus digeste et spectaculaire. Une grande partie de cela est évidemment vraie, mais je ne crois pas qu'il y ait de rupture entre ce que sont les expositions immersives et ce qu'est devenue la visite d'un « grand musée » en tant qu'expérience de consommation ; en fait, la première est une solution pratique pour pallier les lacunes de la deuxième.

Les visiteurs et visiteuses de musées d'art contemporain peuvent déjà se rendre à la Tate Modern et faire l'interminable file afin d'entrer dans les *Infinity Mirror Rooms* de Yayoi Kusama et d'y prendre des égoportraits pour un maximum de deux minutes par personne, puis se diriger vers la boutique du musée et choisir parmi une sélection infinie de produits à l'effigie de Kusama, artiste qui aujourd'hui est presque un logo. Marchandisation, stratégie de marque, franchisage, logique du succès, artiste en tant qu'icône reconnaissable, économie de la boutique de souvenirs : tout cela constitue des innovations du secteur muséal réalisées au cours des 30 dernières années. Les expositions immersives ne font que les perfectionner et offrir aux touristes des musées et à l'économie

de l'expérience une infrastructure plus propice aux égoportraits.

Le secteur de l'immersion a peut-être atteint l'apogée d'un parcours qui avait commencé avec les expositions à grand succès et le musée franchisé, au sein desquels l'art devient une technologie supplémentaire favorisant l'engagement et une source de décors mémorables pour capter des moments destinés aux réseaux sociaux. Si l'immersion peut être banale, on a aussi tendance à la banaliser. Même si elle existe au cœur de la culture dominante, elle demeure peu théorisée. Je crois qu'elle mérite d'être traitée plus sérieusement, surtout si nous voulons retrouver la radicalité de son principe fondateur.

« Nous ne souhaitons pas abolir l'art du passé et arrêter la vie : nous voulons que le tableau sorte de son cadre et que la sculpture quitte sa cloche de verre⁷. » Le manifeste *Spatialistes II* (1948) a mis en place les principes théoriques qui allaient guider le développement des célèbres *Ambienti Spaziali* [Environnements spatiaux] (1948-1968) de Lucio Fontana. Dans ces œuvres, Fontana utilisait des matériaux alors nouveaux, tels que les néons et la peinture fluorescente, et investissait des pièces et des corridors vides afin de produire des architectures intangibles qui reconfiguraient la connaissance humaine – des peintures tridimensionnelles dans lesquelles on pouvait déambuler. Les *Ambienti* sont souvent considérés comme les prédécesseurs de nombreuses choses, dont le mouvement Light and Space et les environnements performatifs de Claes Oldenburg. Je sens les traces de leur ADN aujourd'hui dans les œuvres des artistes qui travaillent aux limites de la perception, comme Kurt Hentschläger.

Il y a presque 20 ans, j'ai fait l'expérience de la pièce légendaire *FEED*, de Hentschläger, au festival Sónar, à Barcelone ; elle avait à l'origine été diffusée lors de la biennale de théâtre de Venise en 2004, et elle est actuellement présentée dans une version améliorée intitulée *FEED.X* (2018). Je me souviens, autant que de la performance elle-même, des conversations qu'avaient les visiteurs et visiteuses avant d'accepter de s'y soumettre et de leurs impressions ensuite. *FEED* est difficile à expliquer autrement que par la description clichée de l'« agression des sens ». Après avoir regardé un énigmatique film numérique d'introduction montrant des corps humains suspendus dans l'espace, les participant·es sont submergé·es dans un dense brouillard artificiel qui remplit entièrement la pièce, jusqu'à ce qu'il leur soit impossible de voir. Puis, des lumières stroboscopiques rythmées et des pulsations sonores prennent le relais jusqu'à ce que quelque chose finisse par se produire, non

6 — «David Hockney: Bigger & Closer (not smaller & further away)», Lightroom, accessible en ligne.

7 — «Spatialistes II», traduit de l'italien par Giovanni Joppolo, dans Giovanni Joppolo, Lucio Fontana – Le spatialisme : l'aventure d'un artiste, la destinée d'un mouvement, Paris, L'Harmattan (Histoires et idées des arts), 2017, p. 136.

Rafael Lozano-Hemmer

→ *Field Atmosphonia*, 2020,
vue d'installation | installation view,
Powerhouse Museum, Sydney, 2023.
© VEGAP, Madrid / CARCC,
Ottawa, 2025

Photo : Zan Wimberley, permission de |
courtesy of the artist

**Kurt Hentschläger**

↘ *FEED.X*, 2018, vue d'installation |
installation view, Vienna Festival,
Vienne, 2019.

Photo : Bruno Klomfar, permission de |
courtesy of the artist



pas dans l'espace, mais dans leur système nerveux. Pendant que la rétine est bombardée de lumière et que le cortex visuel s'efforce de percer le brouillard, le cerveau produit des motifs géométriques et des tourbillons colorés qui sont clairement perçus par les visiteurs et visiteuses. Ce phénomène, appelé phosphène, consiste à voir de la lumière et des couleurs en l'absence de source de lumière ou de couleur. Il n'y a pas deux personnes qui vivent la même expérience de *FEED* et qui peuvent échanger leur parcours dans la performance.

Hentschläger n'a pas peur de ce qui est déconcertant et étouffant; son corpus d'œuvres ne vise certainement pas à confirmer nos attentes et à nous offrir des images familières réconfortantes que l'on peut simplement célébrer. Ici, l'immersion est un moyen de remettre en question notre position commune au sein de notre environnement et la manière passive avec laquelle nous acceptons chaque signal et chaque message auxquels nos sens sont exposés. Je pense à ce programme alternatif pour les projets immersifs et les autres projets innovants qui peuvent peut-être s'inscrire dans la même lignée : les *Polytopes* de Iannis Xenakis, particulièrement

celui de Beaubourg, le *Diatope* (1978), pour l'ouverture du Centre Pompidou; *La Menesunda* (1965), environnement artistique performatif original de Marta Minujín; le dôme réfléchissant d'*Experiments in Art and Technology* dans le légendaire pavillon Pepsi, à Expo 70. La liste s'allonge et se diversifie quand nous sondons l'histoire de l'environnement de l'art et ses multiples incarnations. Mon collaborateur de longue date, l'artiste Rafael Lozano-Hemmer, a commencé à utiliser le terme provisoire « exposition inversée » afin de se détacher de la connotation négative que revêt aujourd'hui le mot « immersif » tout en revendiquant et élaborant cette histoire alternative. Nous avons d'abord formulé cela dans *Atmospheric Memory*, œuvre d'art environnemental à grande échelle exposée pour la première fois au Manchester International Festival, au Royaume-Uni, en 2019, et présentée dans sa version enrichie et aboutie au Powerhouse Museum de Sydney, en Australie, en 2023.

Le pionnier de l'informatique Charles Babbage suggérerait que l'air qui nous entoure constitue une « vaste bibliothèque » contenant chaque son, chaque geste et chaque mot jamais prononcé. *Atmospheric Memory* éprouve cette

idée en créant un laboratoire monumental destiné à l'observation, à la captation et à la traduction en motifs visuels et acoustiques d'un acte simple qui définit l'espèce humaine : le moment où l'air provenant de nos poumons quitte notre larynx, est modelé par notre tractus vocal et s'échappe de notre bouche dans l'atmosphère, transformé en mot et prenant tout son sens dans le cerveau des personnes qui l'entendent.

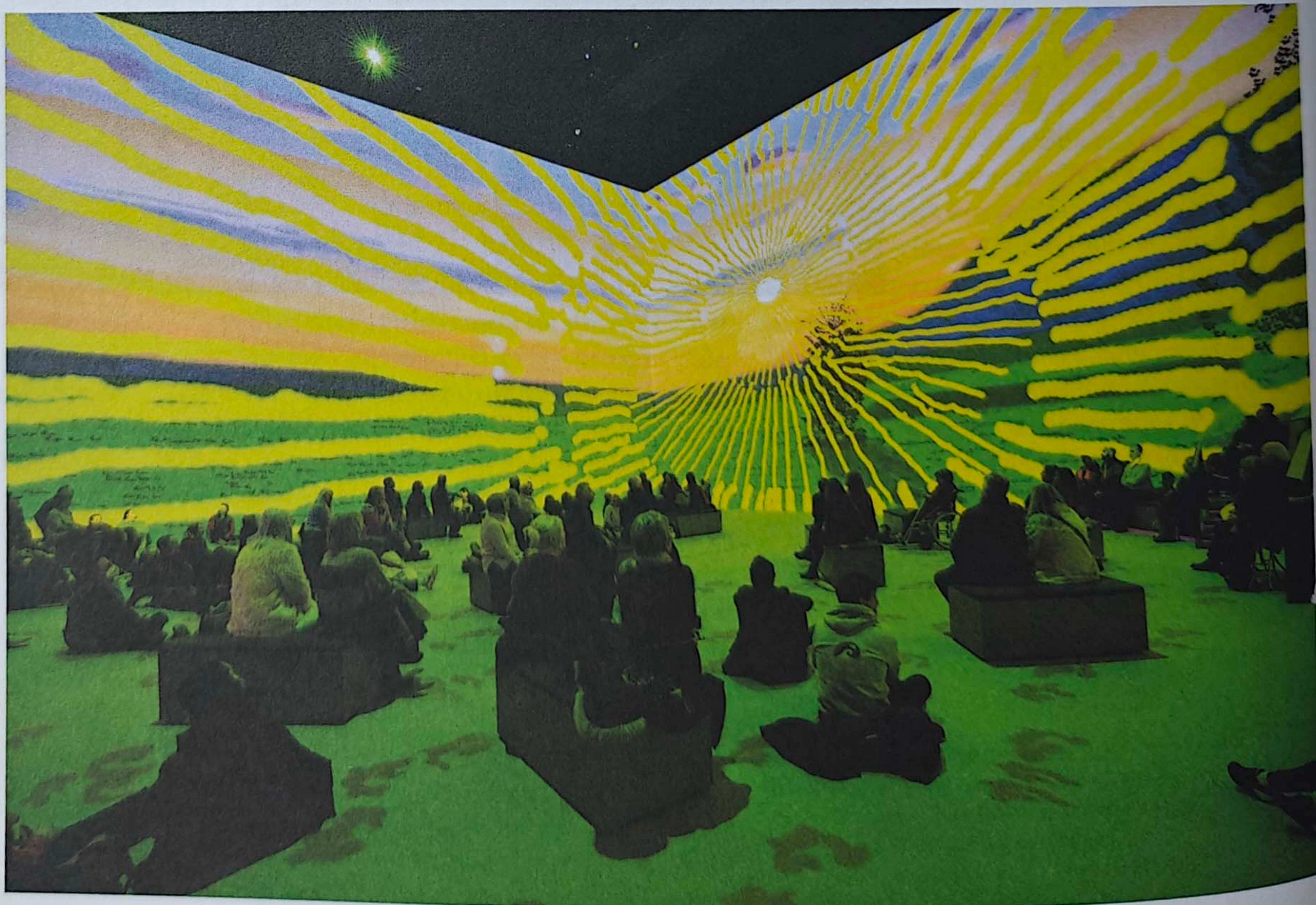
Mais *Atmospheric Memory* consiste également en une infrastructure de surveillance qui analyse la présence et les actions des visiteurs et visiteuses dans la salle à la recherche d'un sens et d'une structure. L'œuvre dialogue avec le spectacle et déploie des technologies qui sont fréquemment au service du pouvoir, ce qu'elle révèle d'ailleurs explicitement. Si le facteur de nouveauté de la boîte immersive s'estompera inévitablement dans la décennie à venir, l'infrastructure mondiale des espaces et des technologies qu'elle laissera derrière pourra, peut-être, s'ouvrir à une multitude d'expériences différentes. Que nous réservent la logique culturelle inversée et ce qui suivra ?

Traduit par Catherine Barnabé

David Hockney

Bigger & Closer (not smaller & further away), vue d'exposition | exhibition view, Lightroom, Londres, 2023.

Photo : Justin Sutcliffe, permission de | courtesy of Lightroom, Londres



The Immersion Problem

Jose Luis de Vicente

What is *immersive*? There doesn't seem to be a lot of demand for a proper, precise definition of one of the most overused terms of the last decade, at least in media and marketing. We mostly assume that it's one of those things that falls within the "I'll know it when I see it" category. But I can't help being curious about what we are calling immersive these days. The label is applied indiscriminately and with little precision, attached to things that are completely different, from a digital projection on semi-transparent layers in a public space,¹ to a mechanical musical sculpture,² to a luxury showroom presenting contemporary furniture.³

We feel "immersive" to be an adequate adjective when there's somehow a playful proposition for the visitor, when the audience's point of view is expected to change according to its own decisions, when there's a desire to blur the limits between the architectural environment and the artwork itself. Also, more lazily, when technology is involved, and more often than not, it's used as a vehicle for brand activation.

It seems well established that we inherited "immersive" from the vocabulary of the first wave of Californian digital culture in the early 1990s, along with neologisms such as "virtual reality" (VR) and "cyberspace." In the early issues of *WIRED* magazine the term appears frequently as one of the defining features of emerging technologies such as CAVE (Cave Automatic Virtual Environment), one of the earliest room-sized projection infrastructures for stereoscopic images. Char Davies's *Osmose* (1995), maybe the most renowned early VR project, embraced immersion as the defining characteristic and intention of the experience: as visitors put on a head-mounted display and a motion-tracking vest, they went from being mere members of an audience to actual "immersants."⁴ The recovery of the VR paradigm in 2013 with the launch of the first accessible and effective headset, the Oculus Rift, resuscitated the immersive as a seductive feature of these new and advanced forms of content delivery. But as early as 2002, media theorist Oliver Grau pointed out that immersion is not a ground-breaking capability emanating from unprecedented technologies but a perspective, a position, that can be ascribed to a lineage. In his classic book *Virtual Art: From Illusion to Immersion*,⁵ Grau traces a genealogy of the immersive that places VR in the tradition of frescoes, landscape gardening, panoramas, and every expanded film technology from Cinerama and Sensorama to 3-D, Omnimax, and IMAX. Rather than dwelling on defining what immersive is or could be, we can do better by focusing on the aesthetic and political aspirations of immersion of today, and what it could be if immersion was relieved of its current articulation through specific industries and technologies.

In articles and lectures over the last ten years, I have proposed the notion of a cultural logic of immersion that can be extended to include devices that exist in very different contexts, from experimental art practices to new interface technologies and pop culture (underground and mainstream). A general theory of immersion would have to range from Janet Cardiff and George Bures Miller's binaural audio walks to Punchdrunk's scenographic architectures; from teamLab's digital evolving frescoes to Ragnar Kjartansson's multichannel, spatialized video installations. But it would also include forms such as full dome projection, spatial audio environments, VR art, and more. None of their specific attributes are necessarily unprecedented or unique. But together, they comprise enough of a shift to point to a transition towards a different cultural hegemony. The immersive has a grammar, an economy, and a sociology. Its grammar expresses a desire to contest the centrality and monotony of the single focal point in visual culture, represented best by the framed individual image.

At a time when screens have become common enough to reside in everyone's pockets, the immersive demands a form of relation with the image that cannot be contained in a timeline or consumed in fifteen-second vertical video bits. Many people watching a screen today are incapable of paying full attention to it, as they keep on checking their smartphone (a habit called "second screening"). Immersion, counterintuitively, forces us to re-engage with our attention by introducing us into environments that require all of it. Immersion rejects the sacred, non-negotiable separation between work and spectator in visual culture, even in material terms—in immersive rooms, you are frequently being projected over. If there is no frame to contain the screen, no uncrossable line between the stage and the audience, the centre of the field of view is no longer, by default, "the place where things happen." This is not a minor change.

Today, the economy of immersion is generally synonymous with one specific kind of artefact and one specific mode of commercial

exploitation that has expanded globally very quickly in the last decade. This is the industry of the immersive exhibition, popularized by the output of agents such as the French entertainment company Culturespaces—creator of the "Atelier des Lumières" model—and the immensely successful Japanese artist collective teamLab. This form of immersive exhibition exists between the museum sector and the leisure and entertainment industry. It takes the template of the gallery visit and supercharges it with spectacle, monumental scale, and theme-park dynamics. In order to do this, it has developed a new kind of museographic device—not the white cube or the black box but the immersive room, in which large-scale projections take over every surface surrounding the visitor. These have appeared in the hundreds in urban centres all over the world, a planetary leisure megastructure taking over old movie theatres, industrial spaces, and decaying shopping malls.

In the commercial model that Culturespaces pioneered in 2012, Van Gogh, Monet, and Frida Kahlo are reduced to one more form of intellectual property (IP) that can be repurposed, rescaled, and updated, like Disney characters or Marvel superheroes. Freed from the constraints

1 — Jason Pirodsky, "Long-lost Prague Railway Station Steams Back to Life in Immersive Installation," *expats.cz*, October 25, 2025, accessible online.

2 — Laurent de Sortiraparis, "Sole Crushing by Meriem Bennani: Our Photos of the Immersive Installation at Lafayette Anticipations," *Sortir à Paris*, October 21, 2025, accessible online.

3 — Leen al Saadi, "Loro Piana and Dimoremilano Debut Immersive La Prima Notte di Quiete Installation at Milan Design Week 2025," *Vogue Arabia*, September 11, 2025, accessible online.

4 — Char Davies, "Osmose," accessible online.

5 — Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, trans. Gloria Custance (Cambridge, MA: MIT Press, 2003).

of their original physical canvases, works travel intangibly from city to city as digital files or are presented simultaneously in several places. Some contemporary blue-chip artists have been curious enough about this format to adapt their body of work for the immersive cube—most notably David Hockney in his hour-long projected painting retrospective⁶—but it would be fair to say that in general, the art institution and the museum industry have not contemplated the emergence of this parallel circuit with great curiosity.

There is a way of looking at the emergence of the immersive exhibition industry that would explain it as a response to new audiences' short attention spans and need for instant gratification. For the Instagram generation, the white cube is simply not dopamine-intensive enough, so it's easier to generate engagement and sell tickets if we produce a banal substitute for the real museum experience that is both more digestible and more spectacular. A lot of this is obviously true, but I think there is no discontinuity between what immersive shows are and what the "big museum" visit, as consumer experience, had already become; in fact, the former is a practical solution for the shortcomings of the latter.

Contemporary art museum visitors could already go to Tate Modern and join an endless queue to enter Yayoi Kusama's *Infinity Mirror Rooms*, in order to take selfies inside for a maximum of two minutes per visitor, and then head to the Tate Modern Shop where they could choose from an infinite selection of Kusama merchandise—Kusama being an artist who at this point has become mostly a logo. Commodification, brandification, franchising, the logic of the blockbuster, artist as recognizable icon, gift-shop economy—all of these have been innovations in the museum sector in the last three decades. Immersive shows are only perfecting them and providing a more efficient selfie infrastructure for the museum tourist and the experience economy.

The immersive sector may have culminated in a journey that was started by the blockbuster exhibition and the franchised museum, in which art becomes another technology for engagement, a supplier of memorable backgrounds for social media moments. If immersion can be banal, there's also a tendency to banalize it. Even though it lives at the centre of mainstream culture, it remains undertheorized. I believe it deserves to be taken more seriously, especially if we have any kind of interest in reclaiming the radicality of its foundational premise.

"Our intention is not to abolish the art of the past, however, nor to put a stop to life: we want painting to emerge from its frame and sculpture from its glass case."⁷ The *Second Manifesto of Spatialism* (1948) set the theoretical principles that would guide the development of Fontana's famous *Ambienti Spaziali* (Spatial Environments) (1948–68). In these pieces Fontana used then-new materials such as neon lights and fluorescent paint, taking over empty rooms and corridors to produce intangible

architectures that reconfigured human cognition—three-dimensional paintings to walk through. The *Ambienti* are often considered the predecessors to many things, from the Light and Space movement to Claes Oldenburg's performance environments. I feel traces of their DNA today in the output of creators working on the edges of perception, such as the artist Kurt Hentschläger.

It's been almost twenty years since I experienced Hentschläger's legendary piece *FEED* at the Sónar Festival in Barcelona; it was originally shown at the Venice's Theatre Biennale in 2004 and is currently being presented in an updated version titled *FEED.X* (2018). I remember, as much as the performance itself, the conversations that visitors had before agreeing to submit to it, and their recollections of having gone through it. It is not easy to explain *FEED*, beyond using the clichéd description "an assault on the senses." After watching an enigmatic introductory digital film showcasing human bodies suspended in space, participants are submerged in a dense artificial fog that completely fills up the room, until vision is no longer possible. Then, rhythmic strobe lights and pulsating sounds take over until something eventually happens—not in the space itself but in the visitors' neural systems. As the retina is bombarded with light and the visual cortex strains to see in the fog, the brain produces geometrical patterns and coloured vortexes that are clearly perceived by viewers. These events, called vision phosphenes, are the phenomena of perceiving light and colour without a light or colour source. No two people have the same experience of *FEED* and no two people can exchange their own journey in the performance.

Hentschläger is not afraid of the unsettling and the claustrophobic, and his body of work definitely is not about confirming our expectations and providing comforting, familiar images that we can simply celebrate. Immersion, here, is a vehicle for challenging our shared position within our environment and the passive way in which we accept every signal and message that our senses are subjected to. I think about this alternative program for the immersive and other pioneering projects that can perhaps be ascribed to the same lineage: Iannis Xenakis's *Polytopes*, particularly his Beaubourg *Diatope* for the opening of the Centre Pompidou in 1978; Marta Minujín's original performative art environment, *La Menesunda* (1965); Experiments in Art and Technology's reflective dome in the legendary Pepsi Pavilion at Expo 70. The list gets richer and more diverse as we probe the history of the art environment and its multiple incarnations. My long-time collaborator, the artist Rafael Lozano-Hemmer, has chosen to start using the tentative term "inverse exhibition" to break away from the baggage that "immersive" carries today, and at the same time to reclaim and expand this alternative history. We started formulating this in *Atmospheric Memory*, a large-scale art environment premiered at Manchester International Festival in 2019, and presented in an expanded version at Sydney's Powerhouse Museum in 2023.

The computer pioneer Charles Babbage suggested that the air surrounding us is a "vast library" containing every sound, every motion, and every word spoken. *Atmospheric Memory* tests this idea by producing a monumental-scale laboratory dedicated to observing, capturing, and translating into visual and sonic patterns a simple act that defines the human species: the moment in which the air coming from our lungs leaves our larynx, which is modelled by our vocal tract and exits through our mouth into the atmosphere, turned into a word, becoming meaning in the brains of those who get to hear it.

But *Atmospheric Memory* is also a surveillance infrastructure, mining the visitor's presence and actions in the room in a search for meaning and structure. The piece dialogues with spectacle and deploys technologies that are frequently at the service of power, and it explicitly reveals itself as such. As the novelty factor of the immersive box inevitably fades in the coming decade, the global infrastructure of spaces and technologies that it has left behind can, perhaps, become open to different, multiple experiments. What lies in the cultural logic of the inverse, and beyond? •

6 — "David Hockney: Bigger & Closer (not smaller & further away)," *Lightroom*, accessible online.

7 — Lucio Fontana, quoted in Lucia Aspesi, Alessandro Cane, and Fiammetta Griccioli, *Lucio Fontana: Ambienti/Environments*, trans. Buysschaert&Malerba (Milan: Pirelli HangarBicocca, 2017), 10, accessible online.

Rafael Lozano-Hemmer

→ *Recognition*, 2018 ; *Cloud Display*, 2019,
vue d'installation | installation view,
Powerhouse Museum, Sydney, 2023.
© VEGAP, Madrid / CARCC, Ottawa,
2025

Photo : Marinko Kojdanovski, permission de |
courtesy of the artist

Kurt Hentschläger

↓ *FEED*, vue d'installation | installation
view, La Biennale di Venezia Teatro,
Venise, 2004.

Photo : permission de l'artiste |
courtesy of the artist

