

*la mémoire
d'une expérience
sensible*



*la mémoire
d'une expérience
sensible*



*synthèse — chloé cimetièrre
mémoire de recherches — diplôme supérieur
d'art appliqués — mention graphisme
école supérieure de design à Marseille
promotion 2021*

00 - note de bas de page

* - lexique

#00 - iconographie

sommaire

remerciements	9
introduction	11
1 — une approche par le sensible	17
<i>a — déclencher et traduire le sensible</i>	18
<i>b — la transfiguration de l'ordinaire</i>	26
<i>c — l'éducation du regard</i>	30
2 — trouver un langage pour garder une trace	37
<i>a — un langage pour s'exprimer</i>	38
<i>a.1 — la notion de langage</i>	40
<i>a.2 — adapter et concevoir un langage</i>	44
<i>b — un besoin de garder physiquement une trace</i>	50
3 — s'approprier dans le but de traduire	57
<i>a — évolution des oeuvres par l'interaction</i>	58
<i>b — « utiliser la société comme répertoire de formes »</i>	62
<i>c — se libérer par le geste</i>	66
conclusion	73

remerciements

Je tiens à remercier toutes les personnes qui m'ont aidé au mieux dans la rédaction de mon mémoire.

Tout d'abord, merci à l'équipe pédagogique de m'avoir soutenu et remonter le moral à chaque épreuve. Merci pour leur patience et pour le temps.

Je veux remercier tout particulièrement mes parents et mes amis qui m'ont lu et relu, encouragé, remotivé et supporté. Ils m'ont rassuré en me faisant prendre conscience que tant que je faisais ce que j'aimais, c'était le principal.

Je remercie ma classe d'être présente quand il faut, de toujours être de bonne humeur (ou presque) et d'aimer faire la fête.

Enfin, merci au FRAC de m'accueillir dans leurs locaux pour continuer cette réflexion et réaliser mon macro-projet.

Merci.

introduction

L'homme évolue dans un monde lui permettant de s'instruire, de découvrir, de tester, d'échouer, d'aimer,... Un monde rempli d'expériences. En effet, au cours de sa vie, l'homme fait une multitude d'expériences qui lui donnent le statut d'utilisateur. Celles-ci ont parfois des rôles différents, mais la plupart du temps, elles ont pour même but d'inciter l'utilisateur à maîtriser un contenu, de proposer une expérience unique pour créer un attachement fort avec ce dernier, et d'en réunir plusieurs vers un but commun.

Ici, on parle d'expériences telles qu'aller voir une exposition, un film, un concert, une représentation, aller voir quelque chose qui change notre quotidien, qui peut devenir notre quotidien. Cette expérience permet de nous évader.

Aristote⁰¹ définit l'émotion comme des « *sentiments qui changent l'homme en l'entraînant à modifier son jugement et qui sont accompagnés par la souffrance ou le plaisir* ». Le site universalis.fr définit aujourd'hui l'émotion en plusieurs catégories : affectives, cognitives, situationnelles, physiologiques, comportementales, axées sur les effets perturbateurs, adaptatives, multicomponentielles, restrictives et motivationnelles. Une émotion est dite positive si « le ressenti est agréable » ou négative si « le ressenti est désagréable ».

De plus, le CNRTL (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales) définit une sensation comme « *un phénomène par lequel une stimulation physiologique (externe ou interne) provoque, chez un être vivant et conscient, une réaction spécifique produisant une perception; état provoqué* ».

01 - Aristote est un philosophe grec de l'Antiquité né 384 ans avant J-C.

par ce phénomène.» Elles sont reliées aux cinq sens, alors que les émotions sont reliées à ce que ressent l'individu. Dans un sens, le public ressent ces deux phénomènes durant une expérience. Les émotions peuvent naître des sensations, c'est pourquoi elles sont indissociables.

Les sensations sont au cœur de l'expérience, elles sont exploitées tout le long de cette dernière. Pourtant, une fois finie, ces sensations ressenties disparaissent et la seule chose que l'utilisateur retient est : «le film était bien», «l'exposition était enrichissante». Qu'en est-il de lui ? De ce qu'il a éprouvé ? Le public ne ressent pas toutes ces réactions de lui-même, et pour chercher à savoir comment faire perdurer les faire perdurer, on doit alors commencer par comprendre ce qui permet de les déclencher, et de les produire.

Les artistes arrivent à créer davantage d'œuvres personnelles grâce à leur première étape de travail, qui est l'appropriation. Que ce soit dans leur environnement, leur collecte graphique ou des œuvres déjà existantes, Nicolas Bourriaud⁰² explique dans son livre *Postproduction* que les artistes sont entourés de matières déjà existantes permettant de créer des productions authentiques. Ils s'approprient cette matière pour la remettre en forme d'une façon plus personnelle, pourquoi ne pas faire pareil face à une expérience ?

De plus en plus de graphistes, comme Jaune Sardine, collectif de graphistes, mettent à disposition des ateliers en lien avec les expositions qui permettent au spectateur de se les approprier.

Des lieux d'expositions comme Fotokino⁰³ se mettent

02 - Nicolas Bourriaud est un commissaire d'exposition, historien de l'art et critique d'art français, spécialisé dans l'art contemporain. Il publie son livre sur la postproduction en 2002.

eux aussi à créer des ateliers qui s'adaptent aux sujets d'expositions. Qu'en serait-il si ces ateliers permettaient aux visiteurs de repartir avec leurs émotions gravées sur un support ?

Si l'homme aime faire perdurer un des sentiments de ses expériences, il est important pour lui d'en garder une trace*. Pour ce faire, il va devoir trouver un langage qui lui correspond et qu'il comprend.

*« L'expérience, ce n'est pas ce qui arrive à un homme, c'est ce qu'un homme fait avec ce qui lui arrive. »
Friedrich Nietzsche⁰⁴*

03 - Fotokino, association créée en 2000 à Marseille, dans le but de diffuser des travaux artistiques dans le champ des arts visuels. 04 - Friedrich Nietzsche (1844 - 1900) est philologue, philosophe, poète et pianiste allemand.

En quoi la captation
d'une expérience
par des dispositifs*
relevant le sensible*

*permet à l'utilisateur
de traduire un
langage graphique
pour garder une
trace de celle-ci ?*

1 — *une approche par le sensible*

Le sensible est provoqué à la fois par l'esthétisme du sujet, et par son histoire. Ici, on utilise le terme sensible pour désigner les émotions et les sensations que chaque individu ressent, face à son sujet. Le public développe de la spontanéité dans leurs émotions qui sont déclenchées volontairement ou involontairement par l'artiste, et ce qui va nous intéresser va être de voir premièrement comment provoquer et traduire cette sensibilité, ensuite de découvrir comment transfigurer l'ordinaire, et pour finir de comprendre l'intérêt de l'éducation du regard.

a ———
déclencher
et traduire
le sensible

Selon la définition du CNRTL, quelqu'un de sensible représente quelqu'un :

I - Qui est doué de sensibilité.

A - Qui peut éprouver des sensations, capable de percevoir des impressions. Qui peut éprouver certaines sensations à un haut degré, qui a une faculté de percevoir certaines impressions très développées. Qui a une grande sensibilité, qui réagit aux moindres contacts. Vulnérable, prédisposé à subir certaines atteintes physiques.

B - Qui est capable de ressentir profondément des émotions et des sentiments; qui est doué d'une vie affective intense. Capable d'éprouver des sentiments de compassion, de pitié, d'affection. Qui est capable d'éprouver un sentiment amoureux. Qui se laisse toucher, qui réagit, est impressionné par.

C - Qui est susceptible de réaction. Capable de mesurer, d'enregistrer ou de capter des phénomènes infimes. Septième degré de la gamme diatonique.

II — Qui peut être perçu par la sensibilité.

A - Qui peut être perçu par les sens. Qui relève, vient des sens; qui provient de la sensibilité.

B - Qui peut être facilement perçu par les sens. Qui se fait sentir douloureusement. Qui se fait fortement ressentir, qui fait une impression pénible.

C - Qui peut être perçu par une intuition immédiate, qui peut être facilement connu par l'esprit. Qui est assez grand, intense, important, manifeste pour être perçu, senti.

Il est convenu que le sensible* est quelque chose de naturellement incontrôlable, seulement il fonctionne différemment selon certaines personnes. On dit de quelqu'un qu'il est sensible, quand cette personne est plus vulnérable que d'autres psychologiquement. Certains ont plus de facilité à avoir une réaction, d'autres ont bloqué leurs sensations* à l'intérieur

d'eux pour des raisons personnelles. La sensibilité de l'homme dépend de son éducation et de son vécu. En effet, ces facteurs jouent un rôle important et peuvent bloquer certaines émotions*, peuvent rendre l'homme plus réservé. À contrario ces facteurs permettent parfois à l'homme d'avoir confiance ou d'être naïf et de ressentir certaines émotions trop vites. Il y a aussi le cas où l'homme ne peut ni voir, ni écouter, ni sentir, il arrivera quand même à ressentir certaines émotions et sensations différemment. Malgré le fait que chacun ressent différemment, tout le monde est capable de ressentir. La carte postale illustre bien ce propos car elle provoque visuellement des sensations propres à chacun. Elle permet de faire voyager, de provoquer de la nostalgie, du réconfort, de la tendresse, de la chaleur, de la jalousie, etc.

L'homme, pour ressentir des sensations et des émotions, fait obligatoirement face à un déclencheur. Le déclencheur provient d'un événement qui nous dépasse. Durant un film par exemple, le public est confronté aux sons, aux couleurs, à l'écran, à l'ambiance de la pièce, aux autres spectateurs, aux formes, et c'est l'action de toutes ces choses qui lui permet de ressentir des émotions. Il peut être plus sensible à certains éléments que d'autres. Les spectateurs, une fois l'expérience finie, ne sortiront pas avec les mêmes impressions, ni les mêmes émotions. Ils font alors face à une expérience sensible*.

Les outils dans le monde du design et de l'art évoluent de plus en plus, permettant ainsi de déclencher et de traduire le sensible de chacun. Le CNRTL définit l'outil précisément comme «un objet fabriqué, utilisé manuellement, doté d'une forme et de propriétés physiques adaptées à un procès de production déterminé et permettant de transformer

l'objet de travail selon un but fixé.» Plus globalement, il définit l'outil comme un moyen qui permet d'obtenir un résultat, un moyen qui permet d'agir sur quelque chose.

Beaucoup d'artistes utilisent ces outils dans leurs œuvres. L'utilisateur se sert de ces outils pour interagir avec ces dernières, ce qui l'amène à ressentir des sentiments plus intenses.

#01 Les concepteurs de Kamito Pen⁰⁵ ont proposé un concept d'espace de travail pour une entreprise de technologie japonaise reposant sur une nouvelle forme de connectivité. Le but est de stimuler tous les sens et de stimuler la créativité, les visiteurs s'annoncent dans ces tubes colorés qui serpentent à travers l'espace. Le bureau devient alors une expérience sensorielle qui apporte une touche humaine et amusante. L'invention de l'interactivité a aussi permis de révéler les sensations. Les matériels techniques comme la Kinect⁰⁶ traduisent nos mouvements et nous font re-découvrir nos sens.

L'outil de transmission est un terme utilisé par le collectif de graphiste Jaune Sardine⁰⁷. Pour le comprendre au mieux, l'outil a déjà été défini comme étant un moyen permettant d'obtenir un résultat, et le CNRTL définit une transmission comme l'action de faire passer quelque chose à quelqu'un. L'outil de transmission peut alors être compris comme étant un moyen permettant de transmettre quelque chose à quelqu'un afin d'obtenir un résultat.

#02 Jaune Sardine a participé à la conception d'outils graphiques et à la rédaction d'un scénario pédagogique* pour un atelier sur la thématique du voyage, dans le cadre de l'exposition

05 - Kamito Pen est un bureau d'architecture crée en 2008 par Masahiro Yoshida. 06 - Kinect est un périphérique destiné au matériel Microsoft avec la Xbox 360 pour la V1 et la Xbox One et Windows depuis la V2 permettant de contrôler une interface sans utiliser de manette. 07 - Jaune Sardine est un collectif de trois designers graphiques qui fait du design participatif.

Voyage voyages au Mucem⁰⁸.

Les participants étaient invités à raconter graphiquement une histoire sur un support carte postale. Ils ont tiré au sort différents thèmes et éléments déterminants de l'histoire grâce aux dés et cartes associées, et l'ont illustré ensuite avec le vocabulaire de formes autocollantes proposé.

Cet outil est malheureusement difficile à créer. En effet, certains graphistes créent des outils de transmissions en sorte que les utilisateurs se les approprient, seulement il est restreint par des consignes fermées et imposées, et sa production n'est finalement plus personnelle et authentique : par exemple, certains graphistes veulent que les productions contiennent du texte avec une seule possibilité d'emplacement, de sens, de police de caractère et de corps.

Seulement, le graphiste n'a d'autres choix que de restreindre l'utilisateur, s'il n'impose pas des règles à suivre, le public est incapable de produire, surtout s'il n'est pas dans le domaine de l'art et du design.

Âme Sauvage⁰⁹, artiste peintre, explique que l'inspiration provient des sentiments. Pour créer, l'homme doit se donner des contraintes et des consignes, les sentiments pouvant être révélés par des protocoles.

Finalement, le rôle du graphiste est important dans la conception des outils de transmissions, il doit arriver à concevoir des outils à l'usager, en leur donnant toutes les données possibles pour les aider à traduire et à créer, sans trop leur imposer de contraintes.

Le collectif protocole¹⁰ est un collectif de jongleurs massues qui font des improvisations collectives

#03

08 - le Mucem = Musée des civilisations de l'Europe et de la Méditerranée, situé à Marseille. 09 - Âme Sauvage est une artiste peintre française née en 1986. 10 - création du collectif protocole en 2011, regroupant six jongleurs, un musicien et deux techniciens.

définies par un protocole sélectionnant un thème de travail et un lieu d'expérimentation*. Il contient aussi des outils techniques (5 jongleurs, 1 camion, 25 massues blanches, 1 musicien, 1 plaque led, ...) utilisés pour chaque improvisation. Ces protocoles leurs permettent d'improviser tout en gardant un cahier des charges pour que chacun des artistes soient en cohésion.

Dans la mercatique*, on également parler du sensible, et des émotions. On comprend dans le livre *De la misère symbolique* de Bernard Stiegler¹¹, que « *la sensibilité est le premier unificateur des groupes humains* » et il explique que « *pour donner du sens il faut recevoir et accueillir* ». De plus, à travers le cinéma, l'auteur rappelle que le sensible provient des musiques de films, des scènes qui ont marqué des générations de spectateurs, et finalement les relations humaines dépendent de tous ces éléments, les mélodies, les routines, etc.

Certaines entreprises ont très bien compris les règles pour provoquer le sensible. Disney fait partie de celles-ci. Dans le film *Bambi*, le fait de faire mourir la mère de l'animal provoque de la compassion à chacun. Néanmoins, les entreprises ont du mal à dépasser ces « recettes » faciles permettant de créer du sensible. Ce dernier provient de nous de façon incontrôlable par nos souvenirs et nos différents points de sensibilité, et le réalisateur est en général insatisfait de ne pas pouvoir nous émouvoir d'une façon plus subtile.

De même, Jean Jacques Boutaud¹² parle aussi de l'entente entre la mercatique et le sensible dans son livre *Du sens, des sens. Sémiotique, marketing et communication en terrain sensible*.

11 - Bernard Stiegler (1952 - 2020), philosophe français, a publié son livre *De la misère symbolique* en 2004. 12 - Jean-Jacques Boutaud, professeur en Sciences de l'information et de la communication à l'Université de Bourgogne, a écrit l'article *Du sens, des sens. Sémiotique, marketing et communication en terrain sensible* en 2007.

D'après lui, le sensible offre le point de rencontre entre la sémiotique* et le marketing*.

Ainsi, un outil est capable de déclencher les sensations de quelqu'un. Les sensations et les émotions peuvent être déclenchées, traduites à partir du contenu de l'expérience et à partir d'un protocole.

L'homme fait face à des expériences telles que des films, des expositions, etc., mais il fait aussi face à des expériences dites « ordinaires », qui se magnifient grâce à son regard.

b ——— la trans- figuration de l'ordinaire

Le CNRTL caractérise « l'ordinaire* » comme quelque chose qui découle d'un ordre de choses ou appartient à un type présenté comme commun et normal, quelque chose qui présente des caractéristiques, une valeur, une qualité qui ne dépassent pas le niveau moyen par opposition à quelque chose d'autre pour lequel celles-ci sont supérieures. L'ordinaire est synonyme d'ordonné.

Ce dernier est souvent associé au terme banal, car ils sont tous les deux considérés comme communs, le terme banal étant encore plus négatif, puisqu'il considère une chose comme sans originalité. L'homme considère une chose comme ordinaire, lorsqu'elle est ou elle peut être possédée par quiconque. De plus, l'ordinaire est quelque chose de vu et revu, comme un bâtiment, un objet du quotidien. Il n'est pas fait pour être regardé et considéré comme une œuvre d'art, alors comment faire en sorte de ne plus considérer l'ordinaire comme tel ? Comment transfigurer* l'ordinaire ?

Arthur Danto¹³ a écrit un livre nommé *La transfiguration du banal*, qui définit l'art comme un concept d'esthétisation. Selon lui, l'esthétisation est le fait *« d'ajouter de la beauté par des actions effectuées précisément dans ce but. En maquillant une jeune femme, en ajoutant quelques volants de dentelle à sa robe ou en plaçant un cadre doré autour d'un tableau, on ne se rapproche pas du Vrai ou du Bien, mais on essaie de faire apparaître un charme ou une beauté qui, sans cela, ne se verrait pas. »* En ce sens, Arthur Danto explique que l'art se trouve dans les choses banales mises en avant esthétiquement.

De plus, David Poullard¹⁴ nomme son dossier

13 - Arthur Danto (1924-2013) est philosophe et critique d'art, il est l'un des plus célèbres représentants de la pensée esthétique américaine.
14 - David Poullard a enseigné la typographie et le graphisme à l'École des beaux-arts d'Amiens et à celle du Havre. Son dossier de travaux regroupe tous ses travaux réalisés depuis 1998.

de travaux *Le bel ordinaire*. Il considère son existant, son ordinaire, comme quelque chose de beau et d'exploitable, le transformant en œuvre d'art. Les artistes arrivent à magnifier l'ordinaire, ce qui le rend plus intéressant, plus différent. L'ordinaire est de plus en plus considéré comme une chose pouvant être mise en avant, lui permettant d'avoir une fonction plus importante et une signification plus personnelle pour l'homme.

Marcel Duchamp¹⁵, artiste peintre, sculpteur et écrivain associé au cubisme, au dada et à l'art conceptuel, fait partie de ceux qui exploitaient le plus les objets ordinaires pour les exposer en tant qu'œuvres d'art. Arthur Danto explique, toujours dans son livre *La transfiguration du banal*, qu'il y a une différence entre la célèbre œuvre *Fontaine* de Duchamp, exposant un urinoir, et un quelconque urinoir de la même marque. «*Le second objet n'est qu'un objet réel (banal), un support matériel, tandis que le premier met la réalité à distance. Comment cela est-il possible? Par sa nature expressive, métaphorique, l'œuvre d'art déborde le contenu concret ou sémantique de l'objet dont elle est faite. Elle change de statut et s'expose à la multiplicité des interprétations. Chacune de ces interprétations constitue une œuvre nouvelle, qui transfigure différemment l'objet matériel.*»

Par ces mots, on comprend que ce qui différencie l'urinoir de Marcel Duchamp et un urinoir ordinaire, est que l'un présente, d'après l'artiste, une manière de voir le monde nous invitant à nous identifier à lui, un intérêt de nous attacher à une signification, alors que l'autre ne représente rien d'autre qu'un urinoir gardant la même fonction. «*Une œuvre d'art est donc logiquement distincte d'un objet du monde dont elle serait indiscernable. Il suffit d'un titre, d'un commentaire, et sa valeur esthétique peut*

15 - Marcel Duchamp (1887 - 1968) est un peintre, plasticien, homme de lettres français, naturalisé américain en 1955. *Fontaine* est un ready-made de Duchamp consistant en un urinoir en porcelaine renversé signé « R. Mutt » et daté 1917. 16 - *The Blind Man* est une revue d'art américaine illustrée, publiée par le mouvement dada à New York en 1917. Elle n'a eu que deux numéros.

#04

#05

radicalement changer. En ce sens toute œuvre, même la plus simple, même la plus mimétique, est théorique.» Ce discours amène à supprimer la fonction de l'objet pour laisser place à l'imagination de chacun, à une signification, à une histoire. Dans la revue d'art américaine «*The Blind Man*¹⁶», il est expliqué que «*M Mutt (...) prit un objet ordinaire de la vie et le plaça de telle manière que sa signification utile disparut derrière son nouveau titre et angle de vision*».

Nicolas Bourriaud, dans son livre sur la Postproduction, va aussi dans ce sens en expliquant que les hommes s'approprient l'existant pour créer de nouvelles formes d'art, et annihile la fonction de cet existant.

Avec l'exposition présentée à Fotokino appelée *Petit contre-temps*, David Poullard a voulu mettre en avant des objets du quotidien comme les contre-formes d'autocollants, ou bien les boîtes en cartons jetées à la poubelle. Il lui a seulement suffi d'exposer ces éléments posés sur une table mais aussi accrochés à un mur, sur un fond blanc, pour révéler la beauté de ceux-ci, leurs couleurs et leurs formes, permettant de nous faire oublier leur fonction.

L'objet, qu'il soit considéré comme une œuvre d'art ou non, est interprété différemment selon les uns et les autres. Aussi, la valeur d'un objet semble subjective et semble dépendre de l'avis et du point de vue de chacun. L'objectif de la médiation culturelle* permettrait alors de dépasser cette subjectivité.

C ——— l'éducation du regard

Le spectateur regarde, décrit et interprète ce qu'il voit. Il a toujours ce besoin de critiquer, intérieurement ou avec son entourage, pour exprimer ce qu'il pense et ce qu'il a compris. Il donne un avis subjectif de ce qu'il voit.

La subjectivité* est caractérisée par le CNRTL comme une qualité (inconsciente ou intérieure) de ce qui appartient seulement au sujet pensant.

L'approfondissement de la subjectivité depuis Descartes¹⁷ (mathématicien, physicien et philosophe français), Kant¹⁸ (philosophe allemand) et Kierkegaard¹⁹ (écrivain, poète, théologien, et philosophe danois), impose une reconnaissance des notions primitives relatives à la conscience. La subjectivité est la définition du soi et de sa conscience. En ayant la caractéristique d'être quelque chose de personnel, elle oppose l'objectivité, qui tient de la neutralité. La subjectivité ne peut être utilisée comme une donnée prouvée et juste, car elle relève de la pensée personnelle et non objective. En ce sens, on peut dire que tout est subjectif, tout ce qui fait partie du champ de la conscience (jugements, sentiments, volontés...) est subjectif.

De ce fait, le sens commun affirme volontiers qu'une interprétation est nécessairement subjective, c'est-à-dire propre à celui qui l'émet, sans qu'il puisse prétendre l'imposer aux autres. Chacun donne son avis sur le sens de ce qu'il voit et tout le monde admet que ce jugement n'a pas de valeur objective. La notion d'interprétation rentre en considération car l'homme, pour savoir ce qu'il pense et pour connaître son propre avis, a besoin d'interpréter de façon subjective. Seulement l'homme, ayant assez de connaissances requises en lien avec ce qu'il voit, et ayant tous les avis subjectifs des autres spectateurs,

17 - René Descartes (1596 - 1650) est considéré comme l'un des fondateurs de la philosophie moderne. 18 - Emmanuel Kant (1724 - 1804) est le fondateur du criticisme et de la doctrine dite « idéalisme transcendantal ». 19 - Søren Aabye Kierkegaard (1813 - 1855), son travail est considérée comme une première forme de l'existentialisme.

ne pouvons-nous pas considérer son opinion comme objectif ?

Le CNRTL précise que l'objectivité est une qualité de ce qui existe en soi, indépendamment du sujet pensant, une qualité de ce qui donne une représentation fidèle de la chose observée. Alors, « *Telle est donc la première condition de l'objectivité: ce qui est objectif doit être commun à plusieurs esprits, et par conséquent pouvoir être transmis de l'un à l'autre, et comme cette transmission ne peut se faire que par ce « discours » qui inspire tant de défiance à M. Le Roy, nous sommes bien forcés de conclure: pas de discours, pas d'objectivité.* » explique Henri Poincaré²⁰ dans son essai philosophique *La valeur de la science*. Certaines réalités comme « Toutes les girafes ont un long cou » sont considérées comme objectives car c'est un fait.

Néanmoins, un texte littéraire, une partition de musique, une pièce de théâtre font partie des expériences pouvant être interprétées et rêvées, pouvant avoir plusieurs sens malgré les connaissances requises et les avis réunis. Cela montre bien, pour revenir sur la sensibilité, que celle-ci n'est pas quantifiable et qu'elle amène le public à avoir des points de vues différents.

Emmanuel Kant²¹, dans son ouvrage philosophique *Critique de la faculté de juger*, appelle jugement esthétique les jugements de goût, et remarque que malgré le fait qu'ils soient fondés sur des sentiments subjectifs, ils ont aussi une validité universelle. Ils séparent les sentiments sur la beauté des sentiments sur le plaisir ou la morale. Selon lui, « *Le jugement de goût n'est pas un jugement de connaissance; il n'est point, par conséquent, logique, mais esthétique relevant*

20 - Henri Poincaré (1854 - 1912), mathématicien, physicien théoricien et philosophe des sciences français, a écrit l'ouvrage *La valeur de la science* en 1905. 21 - Emmanuel Kant a écrit l'ouvrage philosophique *Critique de la faculté de juger* en 1790.

de la sensibilité. » Il fait une distinction entre le beau et le sublime. En effet, le beau est quelque chose d'immédiat, de manifeste, « *Est beau ce qu'il plaît universellement sans concept.* »

Cependant, le sublime est associé au mystère, à la raison, à ce qu'il nous provoque. Par ailleurs, Edmund Burke²² a théorisé la notion du sublime et lui, explique dans son ouvrage *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, que le goût n'est pas si différent d'une personne à une autre : « *Nous supposons et devons supposer que, la conformation des organes étant à peu près ou exactement la même chez tous les hommes, ils perçoivent les objets extérieurs de façon identique ou presque.* »

En revanche, le plus dur dans la subjectivité, est de la dépasser. En effet, il faut savoir changer notre regard, notre opinion, ou du moins, comprendre celles des autres. Ceci est un apprentissage constant de la personne pour contrôler ce qu'il ressent, et ce qu'il pense.

Laurent Gagnebin²³ apporte énormément de réponses par son écrit sur *l'Articulation entre l'éthique et l'esthétique*. Il nomme l'art comme la chose qui permet de nous faire voir et découvrir, mais déclare que le regard de chacun et chacune d'entre nous a un rôle créateur sur ce dernier. Il explique que l'éthique et l'esthétique sont finalement deux choses liées, propre à l'affirmation d'André Gide²⁴ « *Que l'importance soit dans ton regard, non dans la chose regardée!* » comme témoignage. Bien sûr, il ne faut pas comprendre que l'art n'a pas à être considéré et apprécié à sa juste valeur, néanmoins il faut prendre en compte que tout passe par le regard créateur qu'on porte au monde. Finalement, Laurent Gagnebin permet de comprendre

22 - Edmund Burke (1729 - 1797), homme politique et philosophe irlandais, a écrit *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau* en 1757. 23 - Laurent Gagnebin est un philosophe et théologien protestant né en 1939. Il a écrit un article sur *l'éthique et l'esthétique* en 1991. 24 - André Gide (1869 - 1951) est un écrivain français.

qu'il faut prendre conscience du regard qu'on a et de ce qu'il peut apporter, tout en respectant et en regardant ce qu'on voit.

Le regard permet de voir, mais aussi de ressentir. Les oeuvres ne sont pas toujours sensibles aux yeux du public, il a parfois besoin de voir certaines oeuvres une seconde fois pour qu'elles lui transmettent quelque chose.

L'homme interprète à sa façon, avec les sentiments qu'il ressent, et ce qui va nous préoccuper par la suite est de savoir pourquoi il est important de garder une trace de ce qu'on a vu, de ce qu'on a ressenti, et en quoi la notion de langage est-elle importante pour garder une trace ?

2 —
trouver
un langage
pour garder
une trace

Ici, le terme « expérience* » est utilisé pour désigner un moment qu'on vit, un moment qu'on ressent et qui nous permet de voyager mentalement. Pour donner un exemple concret, on peut parler de musée, de cinéma, de théâtre, de concert, et plus précisément d'exposition, de film, de pièce, de musique. Une expérience est unique. Une même exposition peut être vue deux fois, mais ne sera pas ressentie pareil. Le public ne verra pas les oeuvres, ni l'espace de la même façon. Une fois l'expérience terminée, le public garde un souvenir de celle-ci, seulement, il ne laisse et garde aucune trace. Néanmoins, l'homme ressent ce besoin d'exprimer ce qu'il a éprouvé, de le garder en mémoire de la façon dont il le souhaite. Alors, nous allons comprendre en quoi un langage permet de s'exprimer, d'abord en étudiant cette notion, et ensuite en étudiant comment l'adapter et le concevoir. Pour finir, nous allons voir pourquoi il existe un réel besoin de garder une trace physique.

a ———
un langage
pour s'exprimer

a.1 — la notion de langage

Définir la notion de langage* est difficile dans un sens, car il est propre à chacun. C'est une chose qui s'adapte à une personne, à une situation, à un contexte. Un langage peut être universel, comme il peut être éphémère et variable.

Le CNRTL arrive à définir ce dernier comme une «*faculté que les hommes possèdent d'exprimer leur pensée et de communiquer entre eux au moyen d'un système de signes conventionnels vocaux et/ou graphiques constituant une langue.*»

Il associe le langage à des signes, des symboles, des sons, des règles, des groupes d'éléments identifiables permettant d'être compris par une ou plusieurs personnes.

En philosophie, le langage est un synonyme de la langue, mais n'est pas son équivalence. Une langue est un langage, non l'inverse. C'est un système de signes génératifs. C'est un système de signes qui permet l'expression ou la communication*.

À partir d'un nombre limité de signes simples on peut générer un nombre infini de signes complexes. Avec les vingt-six lettres de l'alphabet (signes simples), on peut créer en permanence des nouveaux mots (signes complexes). En Grèce antique, un seul terme désignait à la fois la pensée et le langage : logos.

Lev Sémionovitch Vygotski²⁵ enregistre sa théorie sur le fait que l'homme, dès sa naissance, est dans un réseau d'interactions familiales qui amène à faire travailler son langage et sa pensée. En effet, il essaye de s'exprimer en s'appropriant ce qu'il voit, ce qu'il entend, et au fur et à mesure, il arrive à construire son propre langage, qui se développe avec le temps.

À ne pas confondre avec la langue, qui est qualifiée

25 - Lev Semionovitch Vygotski (1896 - 1934) est un pédagogue psychologue soviétique, connu pour ses recherches en psychologie du développement et sa théorie historico-culturelle du psychisme.

par le CNRTL de système. En effet, la langue est un système de signes vocaux et/ou graphiques, conventionnels, utilisé par un groupe d'individus pour l'expression du mental et la communication.

Henri Bergson²⁶, par la citation suivante extrait de son *Essai sur les données immédiates de la conscience*, considère le langage comme un moyen de communiquer nos pensées, nos sentiments. «*Nous nous exprimons nécessairement par des mots, et nous pensons le plus souvent dans l'espace. En d'autres termes, le langage exige que nous établissions entre nos idées les mêmes distinctions nettes et précises, la même discontinuité qu'entre les objets matériels*». Le langage permet d'échanger avec les autres, de trouver une manière plus personnelle, ou plus adaptée, d'échanger.

Le terme de transindividuation* peut être utilisé ici car le langage devient modulable* à partir du moment où il est utilisé par une personne ou un groupe de personnes différentes, ou bien même utilisé pour communiquer avec une autre personne ou un autre groupe de personnes différentes. Pour comprendre cela, Bernard Stiegler précise que «*le transindividuel est ce qui, à travers la co-individuation diachronisante des je, engendre la trans-individuation synchronisante d'un nous*». L'homme utilise alors le langage pour s'exprimer auprès des autres, mais aussi pour lui-même. Il a, au fur et à mesure du temps qui passe, de plus en plus besoin d'utiliser un langage pour exprimer ce qu'il ressent, se comprendre, se découvrir seul. Dans *L'art-thérapie ou une pratique du geste comme un art des poupées russes*, écrit par Carole Madelaine-Dupuich²⁷, il est expliqué que «*langage et technique sont indissociables et prennent racine*

26 - Henri Bergson (1859 - 1941) est un philosophe français. *Essai sur les données immédiates de la conscience* est un de ses ouvrages paru en 1889 à Paris chez Félix Alcan. 27 - Carole Madelaine-Dupuich est art-thérapeute. Elle a écrit un article nommé *L'art-thérapie ou une pratique du geste comme un art des poupées russes* en 2011.

dans le corps». Le corps ici est défini comme une entité faite d'esprit et de chair, d'énergie et de matière, qui est à l'origine de toutes techniques. Elle amène à la conclusion que le corps est ce par quoi le langage se manifeste. Le langage se construit à travers les processus techniques d'écriture et de lecture, il est un système reproductible développant du sens tant pour l'individu que pour le collectif. Il se rattache à la mémoire, il est enfoui mais présent, sans être apparent.

Pour conclure sur son écrit et sur la définition du langage, il est intéressant de noter que Carole Madelaine-Dupuich montre une importance à la pratique de l'art-thérapie. Cette pratique s'exerce finalement dans le champ sensible du langage, permettant d'accéder à sa formation latente. Cette méthode d'art-thérapie apporte un langage inconscient au moyen d'expressions du corps.

De ce fait, on comprend que le langage est un moyen de communication et d'expression utilisé chaque jour, de façon différente, par différentes techniques.

a. 2 — adapter et concevoir un langage

En effet, il y a différents moyens de considérer un langage, et certains sont plus utilisés que d'autres. Tout d'abord, le geste permet de constituer une forme de langage pour les personnes qui n'ont d'autres solutions que de communiquer avec le corps, voire parfois seulement les mains, mais pas que.

L'apprentissage passe par l'observation et la manipulation, et Susan Goldin-Meadow²⁸ explique que le geste a un rôle important dans la création et dans l'acquisition d'un nouveau langage, que le geste est instinctif, intuitif* et que pour s'exprimer, l'homme ressent le besoin de gesticuler. On utilise tous une gestuelle, voire plusieurs, pour s'exprimer et se faire comprendre, et le fait de l'utiliser à des fins communicatives, amène à considérer le geste comme un outil et un langage. Le thème de la libération par le geste sera abordé plus tard, c'est pourquoi nous reviendrons dessus à un autre moment.

De plus, l'écriture est aussi considérée comme un langage. Dans *La forme solide du langage*, l'auteur, Robert Bringhurst²⁹ considère l'écriture comme un système de représentation. Elle permet selon lui, d'élargir et d'enrichir la communication et chaque lettre est considérée comme une image à part entière. Il explique que l'écriture est en constante évolution, qu'elle ne se stabilise jamais car elle essaye de s'adapter davantage à son utilisateur. Dans les quatre « genres majeurs d'informations linguistiques » que distingue Bringhurst, il y a une partition élémentaire propre au langage qui se situe entre le sens et le son. Dans la dimension prosodique* de l'écriture (la plus explicitement créative), c'est dans la circumnavigation* de l'un à l'autre que se produit

28 - Susan Goldin-Meadow est professeur de psychologie et de développement humain à l'Université de Chicago. Son article sur *Le rôle des gestes dans la création et l'acquisition du langage* date 2010. 29 - Robert Bringhurst est un typographe, poète, éditeur et linguiste canadien. Son livre *La forme solide du langage* a été écrit en 2011.

une alchimie (cette fameuse forme solide du langage), une fixation en propre, par l'écriture, de ce que l'on a à l'esprit, que l'on peut résumer ainsi : les images censées se rapporter à des choses ou des idées sont figurées au travers de sons. Puis vient s'y apposer le stade de la graphie du son, du son du mot qui nomme le sens.

Mais ce ne sont plus alors des symboles du sens mais des symboles du son. Autrement dit, transparait à l'écrit de façon éclatante la non moins fameuse « signifiante » du langage.

Il compare beaucoup l'écriture avec la voix. Pour lui, les lettres sont des voix qui essayent de s'harmoniser. En somme, la parole est aussi une forme de langage.

Dans le livre *Langage, langue et parole* de Marc Thiberge³⁰, il est expliqué que l'homme acquiert un langage au cours de son évolution, un langage facile à développer et à retenir car il est né avec une aptitude génétique au langage articulé. Néanmoins, il sera plus dur – mais pas impossible – pour lui d'apprendre de nouveaux langages au cours de son existence.

Associé à l'écriture, le dessin, du moins le symbole, est depuis toujours une façon de traduire un message. Cela a amené le dessin à évoluer et à permettre aux hommes de s'exprimer de façon plus expressive et plus sincère.

Charles Duboux³¹ a écrit *Le dessin comme langage*, et parle du dessin comme discipline scolaire aujourd'hui appelée « arts visuels », il dit ainsi « que l'on invente rien seul mais que l'on découvre et réinterprète ce que d'autres ont laissé sous nos yeux. » Cette ré-interprétation permet d'adapter à des fins personnelles, pour se faire comprendre.

Aujourd'hui, le pictogramme est un langage

30 – Marc Thiberge membre de l'ex-Ecole freudienne de Paris, a rédigé un article nommé *Langage, langue et parole* en 2012. 31 – Charles Duboux est un artiste et enseignant de l'art. Il a écrit en 2009, un livre nommé *Le dessin comme langage*.

universel utilisé de façon à communiquer rapidement et instinctivement. Dans *Des hiéroglyphiques à l'Isotype* écrit par Otto Neurath³², on comprend que les codes graphiques et les pictogrammes ont été inventés pour faciliter l'assimilation d'informations difficiles à comprendre rapidement et facilement. L'Isotype est associé au terme de langage universel.

Ainsi, un langage permet de comprendre, et de se faire comprendre. Qu'en est-il du langage graphique ? Comment faire pour comprendre un langage graphique étant abstrait et personnel ? Quel intérêt l'homme a-t-il de trouver et d'utiliser un langage graphique pour s'exprimer ?

Les graphistes et typographes facilitent la communication entre les hommes, en adaptant ou en créant des systèmes d'écriture ou de signes pouvant être modifiés par les utilisateurs, leur permettant ainsi d'adapter un langage à eux-même. L'invention du caractère typographique de Pierre Di Sciullo³³ nommé le Quantange, permet à l'utilisateur de communiquer avec ses sentiments à travers l'écriture.

Chaque lettre est modulable à votre convenance, permettant d'indiquer la prononciation par des correspondances graphiques entre les signes et les sons tout en respectant l'orthographe. Le texte se rapproche alors de la partition musicale mais sans codage supplémentaire. Ce langage est un moyen de jouer avec la langue, tout en s'exprimant correctement et personnellement.

#06

#07

Studio white³⁴ a conçu un vocabulaire graphique adapté à la ville de Porto. Le studio a créé une nouvelle identité visuelle pour la ville de Porto. Il a voulu créer une identité qui rendrait la ville plus vivante, plus humaine,

32 – Otto Neurath (1882 – 1945), philosophe, sociologue et économiste autrichien a rédigé *Des hiéroglyphiques à l'Isotype: Une autobiographie visuelle* en 2010. 33 – Pierre di Sciullo est un graphiste, typographe et dessinateur de caractères français. En 1989, il crée une police de caractères nommée le quantange. 34 – Studio white est un studio de communication visuelle à Paris. L'identité visuelle proposée en 2014 par le studio a été retenue pour remplacer celle de la ville de Porto.

en s'inspirant des citoyens et du patrimoine de la ville. Il a alors conçu plus de 70 icônes géométriques et narratives pouvant fonctionner ensemble comme séparément, pouvant être modulables. En faisant cela, Studio white a réussi à créer un nouveau langage pour caractériser la ville.

De ce fait, tout le monde est amené à utiliser un langage, à communiquer avec un langage. Seulement, comment l'homme fait-il pour concevoir son propre langage graphique et se le réapproprier, s'il ne se rappelle pas de tout ce qu'il a vu ? Quel impact la mémoire a-t-elle sur les souvenirs ?

b —
un besoin
de garder
physiquement
une trace

L'expression « garder une trace* » est définie mot à mot par le CNRTL. Selon le site, garder exprime le fait de tenir quelque chose, de maintenir en bon état une chose périssable ou destructible, de conserver quelque chose, de posséder encore. De plus, il définit la trace comme une suite d'empreintes, de marques laissées par le passage de quelqu'un, comme une marque physique, matérielle laissée par quelqu'un ou quelque chose. Alors, cette expression se définit par cette chose matérielle ayant pour but d'être conservée afin de garder un souvenir.

#08

Durant la préhistoire, l'homme laissait une trace volontairement. L'art pariétal*, reconnu comme une forme d'art à part entière après les années 1900, était un moyen pour les hommes préhistoriques de laisser une trace de leur passage. Ils peignaient, dessinaient, sculptaient, gravaient, ils arrivaient à faire avec ce qu'ils avaient sous la main. Leur art était symbolique et/ou figuratif. Cela leurs permettait d'inscrire leurs histoires et celle des autres sur les murs, en inscrivant des représentations figuratives animales, des représentations anthropomorphes, et notamment de nombreux signes.

Il existe différentes théories sur les origines de l'art préhistorique : l'art pour l'art, l'art comme rituel de la chasse magique, l'art comme témoignage de préoccupations religieuses, l'art comme témoignage d'une hiérarchie sociale, l'art comme une volonté de la part de l'homme moderne d'exprimer une prise de possession de l'espace face aux Néandertaliens en affirmant graphiquement ses sentiments, ainsi l'art paléolithique non considéré comme de l'art.

L'art peut avoir tous sens possibles, c'est pourquoi aucune théorie n'est négligée, et on ne saura jamais réellement la raison de cet art.

Néanmoins on comprend par le discours d'André

Leroi-Gourhan³⁵, que « *l'art peut s'adresser à une collectivité plus ou moins étendue, aux connaissances variables en fonction de l'appartenance à un même groupe ou à un groupe différent, en fonction aussi de l'âge, du sexe, des degrés d'initiation, du rôle social et de bien d'autres paramètres.* » Il varie alors en fonction de tous ces paramètres, et aussi selon le message véhiculé.

En effet, l'art peut formuler un interdit, comme il peut raconter une histoire, profane ou sacrée, mais peut aussi n'avoir d'autres sens que la manifestation d'une présence. Ainsi, conserver cet art permet alors de conserver les traces de nos ancêtres et du commencement de l'humanité.

Après cela, l'homme n'a cessé de conserver des traces de ce qu'il veut garder en mémoire, un moyen pour lui de retracer les souvenirs de sa vie, et même les souvenirs antérieurs à sa vie. Il y a davantage de raisons pour laquelle l'homme veut garder une trace de certains souvenirs, comme le fait de vouloir partager aux autres ce que l'homme a vécu, l'exprimer aux autres, de vouloir conserver certaines situations pour les étudier, pour éviter de refaire les mêmes erreurs, pour amener ainsi à la réussite, et notamment vouloir se souvenir des sensations ressenties, du moment vécu.

Grâce au sondage que j'ai pu réaliser sur la trace d'une exposition, 50% des personnes aiment garder un souvenir physique de l'exposition, comme un objet souvenir, un ticket d'achat, ou bien des prises de vues. Seulement 15% des personnes aiment noter et dessiner dans un carnet de bord ce qu'ils ont vu durant l'exposition, et 90% de ces personnes exercent dans le domaine de l'art.

On constate que le fait de noter dans un carnet est une façon plus intime et personnelle de garder

une trace, cela permet de retranscrire de façon plus expressive, et l'homme a tendance à utiliser un langage adapté à lui et à ce qu'il a vu, pour garder une trace.

Néanmoins, peu de personnes utilisent cette méthode durant la visite d'une exposition.

La photographie est aussi une technique assez personnelle pour garder une trace, plus utilisée que les prises de notes. En effet, le cadrage, les filtres, tout change en fonction de la personne et de l'œuvre.

La mémoire était beaucoup plus travaillée qu'aujourd'hui, car il y avait moins de support de mémoire. L'homme a alors besoin d'un rappel pour faire travailler sa mémoire. Chaque souvenir est lié à un objet, une heure, un lieu, un signe, soit une trace, et celle-ci est importante à l'homme, car elle sert de rappel. Différentes techniques existent pour se rappeler de choses essentielles, comme les trajets école/maison ou cuisine/chambre. Une des techniques se nomme le palais de mémoire, qui consiste à spatialiser sa mémoire.

Ce même système, à partir d'un rappel, peut permettre de se souvenir de choses bien plus profondes, comme les émotions ressenties à un moment précis, en faisant un trajet du rappel jusqu'à l'émotion.

Néanmoins, la mémoire se dissout petit à petit, une seconde, deux minutes, trente minutes, quatre heures après une expérience. Ce qui est intéressant alors, c'est la trace que l'homme va garder de cette expérience, car en effet, c'est à ce moment-là qu'un langage va être créé, basé sur des codes graphiques qui représentent l'abstrait qu'on a vu juste avant. Finalement, c'est comme si l'homme jouait au téléphone arabe, la mémoire et l'interprétation ont un rôle essentiel dans ce jeu, et c'est cela qui amène la phrase à être modifiée.

35 - André Leroi-Gourhan = André Leroi-Gourhan (1911 - 1986) est un ethnologue, archéologue et historien français, spécialiste de la Préhistoire. C'est aussi un penseur des techniques et de la culture, qui cherche à allier précision scientifique et concepts philosophiques.

En outre, Ernst Hans Gombrich³⁶, par son ouvrage *L'art et l'illusion*, étudie la psychologie de la perception adaptée à l'histoire de l'art, qui permet de comprendre que l'artiste a sa propre vision de la vie, et qu'il la représente à partir de sa mémoire. Cela amène à conclure sur le fait que, pour que la mémoire travaille et révèle les souvenirs enfouis, garder une trace en lien avec ce souvenir permet de déclencher cela.

Alors, comment faire prolonger l'expérience pour que le souvenir soit plus durable ? Comment le public réinterprète une œuvre pour garder une trace ?

36 - Ernst Gombrich (1909 - 2001) est un spécialiste de l'histoire de l'art et de l'iconographie du XXe siècle. Son ouvrage *L'art et l'illusion* est paru en 1996.

3 ——— *s'approprier* *dans le but* *de traduire*

L'artiste, tout comme l'homme en général, a besoin de s'approprier* une chose, de la comprendre et de la voir sous tous ses angles pour ensuite la ré-interpréter à sa propre façon. En faisant cela, l'homme utilise l'existant comme une caisse à outils, et il va s'en emparer pour raconter quelque chose de plus personnel. L'artiste trouve important de rendre son œuvre appropriable par l'humain, pour créer du lien, et considérer celle-ci comme une expérience. Pour ce faire, l'artiste essaye de rendre son œuvre de plus en plus proche du public jusqu'à la rendre interactive. Ainsi, nous allons étudier l'évolution des œuvres par l'interaction, pour ensuite voir comment utiliser la société comme répertoire de formes, et pour finir avec la libération par le geste.

a — évolution des oeuvres par l'in- teraction

Le site du CNRTL définit l'interaction* comme une réaction réciproque entre deux ou plusieurs objets, phénomènes ou personnes. Cela peut s'appliquer à des interactions d'attraction entre masses, à des interactions entre processus biochimiques, à des interactions d'un organisme avec son environnement, ou plus spécifiquement avec un organisme de la même espèce, à des interactions entre êtres sociaux des conversations, des échanges, des actions en coopération, ou même conflictuelles.

Céline Bonicco³⁷ a fait une étude sur *Erving Goffman*³⁸ et *l'ordre de l'interaction* et explique en quoi c'est un exemple de sociologie compréhensive. L'interaction engendre la relation entre deux unités. Il y a une volonté de participer à une analyse commune, qui est considérée comme une expérience du quotidien. Elle se fait directement ou indirectement comme se dire bonjour, croiser quelqu'un dans la rue, se retrouver dans une salle d'attente avec un inconnu. Ces réactions ont chacune leurs propres règles qui amènent leurs propres mécanismes de régulation.

L'art est fait d'interaction sociale. Il évolue grâce à nos échanges permanents durant la lecture d'une œuvre.

Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt sont un couple d'artistes connus sous le nom de Scenocosme³⁹, et connus pour leurs installations interactives*. Celles-ci permettent aux utilisateurs d'interagir avec l'œuvre, pour qu'ils puissent découvrir par eux-mêmes toutes ses spécificités, tout ce qu'ils peuvent créer grâce à cette interaction.

Lígia Dabul⁴⁰ explique dans son article *Sociabilité et sens de l'art : les conversations lors d'expositions*,

37 - Céline Bonicco a réalisé en 2007 un travail sur Erving Goffman et l'ordre de l'interaction : un exemple de sociologie compréhensive. 38 - Erving Goffman (1922 - 1982) est un sociologue et linguiste américain d'origine canadienne. 39 - Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt, connus sous le nom de Scenocosme, sont un couple d'artistes. 40 - Lígia Dabul a rédigé un article nommé Sociabilité et sens de l'art : les conversations lors d'expositions en 2014.

que la conversation est une pratique sociale diffusée parmi le public d'exposition. En effet, le public échange très souvent quand il est accompagné d'une ou de plusieurs de ses connaissances, et ces conversations parlant de l'œuvre sont basées sur trois points : commenter l'œuvre, interpréter l'œuvre, et donner son appréciation sur l'œuvre.

Alors, la contemplation de la production artistique dans ces espaces s'effectue toujours à partir d'interactions sociales.

Les œuvres ont tendance à évoluer, l'artiste recherche une réaction entre son public et son œuvre. Au fur et à mesure, l'artiste comprend que cette réaction se fait dans le temps et l'espace présent, et que l'interactivité a un rôle important dans l'appropriation et la traduction d'une œuvre.

L'œuvre interactive permet au lecteur de faire face à d'autres lecteurs, elle permet aussi parfois de les faire travailler ensemble. Cette interaction exprime un besoin de découvrir différents avis sur l'œuvre, des avis qui ne sont pas donnés par son entourage.

L'avis extérieur durant une exposition est très important pour la remise en question de soi et de l'œuvre, cela permet de ne pas rester enfermé sur ses propres opinions.

L'interprétation de l'art étant subjectif, il est important d'avoir toutes les interprétations d'une œuvre et le regard de chacun.

Les œuvres interactives comme celles de Rirkrit Tiravanija⁴¹ dévoile l'importance de cette relation* entre l'œuvre et le lecteur. De son côté, cet artiste explique qu'il crée des œuvres interactives pour

41 - Rirkrit Tiravanija est un artiste contemporain thaïlandais. Son art se situe à la frontière entre l'art contemporain et l'art numérique.

#09

que, durant son exposition, le public se rencontre et partagent un moment ensemble, pour faire évoluer l'œuvre. Tout simplement, l'œuvre permet de faire se rencontrer le public, comme le public, permet de faire évoluer l'œuvre.

Cette interaction est considérée comme physique. Quelque chose se crée entre l'œuvre et son public, quelque chose d'attractif. Néanmoins, la notion d'attraction ne se réduit pas à l'action d'un seul corps en mouvement sur une autre chose immobile, c'est pourquoi l'œuvre se doit d'être interactive pour créer cette inter-action.

John Dewey⁴² est considéré comme celui qui a le mieux compris la notion d'interaction. Le concept d'interaction n'a pas seulement une base physique, mais aussi une base biologique, qui amène à prendre en compte tout aussi bien les interactions interne à un organisme que celle d'un organisme à son environnement.

L'homme est en effet en interaction constante avec son environnement, ils évoluent ensemble, et ne peuvent évoluer l'un sans l'autre. L'homme doit considérer celui-ci comme un moyen de se nourrir.

42 - John Dewey = John Dewey (1859 - 1952) est un psychologue et philosophe américain majeur du courant pragmatiste.

b —
« utiliser
la société
comme
répertoire
de formes »⁴³

43 - citation de Nicolas Bourriaud dans son livre *Postproduction*.

L'artiste actuel évolue dans un univers encerclé par un tas de choses déjà existantes et construites, et il essaye de plus en plus avec le temps de se servir de ce qui l'entoure pour recycler et découvrir de nouvelles explorations techniques et plastiques. Le plus difficile dans cela est d'arriver à se renouveler et à dépasser cet existant pour se l'approprier et traduire* ce qui l'inspire.

Il y a une volonté de détourner les objets pour créer de nouvelles formes, et pour cela, l'artiste doit passer par la modification ou la suppression de leurs fonctions.

Nicolas Bourriaud explique dans son livre *Post production** que les artistes font en sorte qu'il n'y ait plus de distinction entre production et consommation, création et copie ou même ready-made* et œuvre originale. Par cela, l'artiste amène à ne plus considérer une matière comme première, mais à considérer une matière comme quelque chose de ré-utilisable à l'infini.

En effet, il re-questionne le rôle d'un produit fini, et laisse comprendre que le plus amusant dans la création est la partie de l'appropriation jusqu'à la traduction.

10 Pierre Soulages⁴⁴ fait partie de ces artistes qui préfèrent explorer que trouver. Dans la plupart de ses tableaux, il expose ses coups de pinceaux faits sur des fonds plus clairs, qui laissent entrevoir l'expressivité de son geste. Son travail permet de voir à quel point la partie « recherche » est toujours présente dans une œuvre et à quel point c'est cette partie qui fait toute la beauté de son œuvre. L'artiste aime rechercher, travailler, s'approprier et aller vers l'inconnu.

44 - Pierre Soulages est un artiste peintre et graveur français. Associé depuis la fin des années 1940 à l'art abstrait, il est particulièrement connu pour son usage des reflets de la couleur noire, qu'il appelle « noir-lumière » ou « outrenoir ».

Ainsi, considérer l'existant et l'environnement comme un répertoire de formes permet de regarder avec un autre œil, d'aller au-delà de l'ordinaire. L'artiste, et même l'homme, a très souvent sa routine, voit tous les jours la même chose, et ne regarde pas assez ce qu'il y a autour de lui. Il ne réalise pas tout ce qu'il a sous les yeux et tout ce qu'il peut faire avec ce qui l'entoure.

Ivan le pays⁴⁵ travaille tous les jours avec son environnement et celui des autres. Il explique que la photographie et le tatouage ont le point commun de figer des souvenirs.

Les souvenirs des uns et des autres font partie de nous, et se les approprier pour les figer permet de lier le corps et la mémoire. Il arrive à s'approprier des souvenirs qu'il ne possède pas, pour les retranscrire en des formes concises et expressives qui sont compréhensibles facilement.

Le principe du pictogramme est le même, une forme correspond à un mot, une action. Dans le livre *Des hiéroglyphiques à l'Isotype* d'Otto Neurath, il explique que les codes graphiques et les pictogrammes ont justement été pensés pour être compréhensibles facilement. L'utilisation de ceux-ci est importante dans les situations où l'information doit se faire rapidement comme les panneaux de signalisation, et elle est aussi importante pour comprendre des schémas, comme les cartes géographiques. Les informations sont alors transformées en formes visuelles. Le pictogramme permet de remplacer la parole et le texte, là où ils ne sont pas essentiels, ce qui, avec le temps, permet d'associer son terme à celui de « langage universel ».

Pour en revenir à cette recherche constante de répertoire de formes, de plus en plus d'artistes

45 - Ivan le pays est artiste tatoueur à Paris.

11

ré-utilisent l'existant pour en faire quelque chose de nouveau, de neuf, et de différent.

Avec le temps, ils essaient de ne plus utiliser des matériaux neufs, mais des matériaux recyclés ou pouvant être recyclés.

Cela amène à re-questionner notre mode de production, en se demandant s'il y a une réelle différence à utiliser un matériau neuf ou un matériau recyclé, étant donné que, quoiqu'il en soit, on se l'approprie.

Chaque outil, chaque objet, chaque matériau,...

est alors vu comme une forme pouvant être ré-exploitée. C'est ce qu'a fait la marque Fabbrick⁴⁶, en créant des briques en textiles recyclés. Elle permet de construire des murs, des lampes et tous types de façade, en ré-utilisant un matériau normalement utilisable pour totalement autre chose. Elle donne une nouvelle forme et un nouvel usage à ce matériau, en ré-utilisant toutes ses qualités. Certains recyclent de façon volontaire, d'autres non.

13

14

De même que les nouveaux réalistes, David Poullard ré-utilise les objets ordinaires dans son travail. Pour une occasion, il a appelé son thème d'exposition *Petit contre-temps*, et a collecté* des objets du quotidien qui sont laissés à l'abandon comme les cartons d'emballages, et les a exposés tels quels, révélant leurs qualités souvent ignorées. Ici, sont présentés les patrons des cartons, dévoilant des visages expressifs.

Les artistes ne réalisent pas à quel point leurs travaux peuvent parfois être autant impactants avec simplement un manque de temps, et ce qui leur passe sous la main.

46 - FabBRICK est un matériau de construction innovant en textile recyclé créé par Clarisse Merlet architecte DE.

C ——— se libérer par le geste

Se sentir libre. Être libre. Tout le monde, dans un sens, aimerait être libre, sans contraintes et sans personne pour diriger sa vie.

Ici, l'homme se rend compte qu'il a de plus en plus besoin de s'exprimer et de traduire ce qu'il ressent, qui plus est de traduire de façon libre ; C'est-à-dire sans réfléchir et avec des moyens simples.

L'homme s'exprime depuis toujours par le geste. Il ne fait pas que s'exprimer, il évolue aussi avec celui-ci. Le développement des gestes, notamment de la gestuelle de la main, a permis à l'homme de créer des outils pour construire, et a permis de développer des moyens techniques plus performants. Artistiquement parlant, le geste a davantage évolué.

À ses débuts, l'artiste apprenait à utiliser ses mains et à découvrir les différents outils et différentes techniques. Au fil du temps, il réussit à contrôler son geste et celui-ci lui permet aujourd'hui de créer de façon totalement libérée.

15 Yves Klein⁴⁷, artiste peintre depuis 1954, a lui trouvé sa façon de se libérer et d'atteindre son objectif qui était de « voir ce que l'absolu avait de visible » en utilisant seulement la monochromie. Il privilégiait l'expression de la sensibilité plus que la figuration dans la forme. Avec une seule couleur, il rendait visible la beauté invisible, ce qu'il a fait avec ses deux tableaux; reliefs éponges et reliefs planétaires.

De plus, Pierre Soulages a lui aussi trouvé sa façon de se libérer. Selon lui, l'important dans ses peintures, n'est pas l'œuvre finale mais les gestes qu'il fait avec son pinceau pour créer son œuvre. L'expressivité du geste permet de transmettre des émotions à travers le tableau. Au XXe siècle, le geste répété et appris par l'homme pendant

47 - Yves Klein (1928 - 1962) est un artiste français. Dans sa quête d'immatérialité et d'infini, il adopte le bleu outremer comme véhicule.

de longues années est remplacé par des mécanismes permettant de répéter ces gestes aussi, voire plus vite que l'homme.

Cela permet finalement de laisser place au mouvement libéré de l'homme, au mouvement ni obligatoire et ni contrôlé.

De plus, Jean-Noël Lafargue⁴⁸ témoigne dans son livre *Technique & design graphique* que même le travail de retouches photographiques implique tout le corps. En effet, travailler sur l'ordinateur ou avec des outils manuels amènent à se questionner sur « *comment se tenir, comment s'éclairer, comment manipuler un crayon, à quel angle tenir son pinceau, comment utiliser une règle, comment avoir les mains parfaitement propres, comment tailler et poncer un crayon fragile et lui faire une pointe de la finesse d'une aiguille.* »

Si l'homme a aussi besoin de s'exprimer artistiquement par le geste, c'est parce qu'il considère l'art comme thérapie. Carole Madelaine-Dupuich décrit dans son livre *L'art-thérapie ou une pratique du geste comme un art des poupées russes* que « *l'art-thérapie va chercher l'écriture au moyen du corps, puisqu'il se situe à l'origine des techniques, en leur processus.* »

De plus, elle explique que « *l'art-thérapie va développer, par des expressions du corps, un langage, dont le sens de l'écriture découle d'une mise en œuvre et d'une coordination de gestes.* » Cela lui permet d'évacuer, de penser à autre chose et de libérer ce qui le bloquait. La thérapie signifie prendre soin et non guérir. Elle permet de découvrir un langage et de le manifester pour s'exprimer comme bon lui semble.

48 - Jean-Noël Lafargue est un chercheur français. Expert en technologies, il est enseignant en art et nouveaux médias depuis 1996. Son livre *Technique & design graphique* est paru en 2020.

S'il trouve que le dessin permet une expression plus sincère que l'écriture grâce à ses innombrables techniques, outils et supports, Pierre Di Sciullo a réussi, avec le Quantange, à créer un caractère typographique adaptable pour chaque personne.

Afin de libérer notre corps et nos mouvements, les artistes font en sorte de nous rendre acteurs de leurs œuvres, nous permettant ainsi de nous exprimer à notre façon. L'artiste crée en effet de plus en plus d'œuvres interactives pour le bien-être de l'utilisateur.

16

Certaines installations permettent de redécouvrir notre corps, de découvrir la puissance de nos gestes et de nos mouvements. Scenocosme⁴⁹, avec son installation *Metamorphosis*, aide l'utilisateur, en se retrouvant face à un cercle en tissu, à explorer l'œuvre étant à la fois visuelle et sonore. Le but de celle-ci est de voir à quel point l'homme peut étendre ce voile de tissu, peut le déformer, et peut le manipuler, sans que ce voile ne perde sa forme originale une fois l'exploration finie. Les gestes du spectateur sur le voile sont importants pour pouvoir modifier l'œuvre et cela lui offre un champ d'exploration libre et contrôlé que par son propre corps.

En plus d'aider à se libérer, le geste a comme autre fonction de communiquer. Le livre *Le rôle des gestes dans la création et l'acquisition du langage* de Susan Goldin Meadow parle des enfants atteints de surdité congénitale. Il explique que les enfants n'ayant jamais vu ou entendu de langage, sont capables d'inventer un langage.

Étant incapable d'apprendre le langage des signes ni n'importe quel langage oral, ils communiquent instinctivement par le geste, car ils n'ont pas d'autres moyens possibles. Ce ne sont pas les seuls

49 - *Metamorphosis* est une installation interactive visuelle et sonore créée par Scenocosme en 2013.

à utiliser le geste pour communiquer. En effet, les enfants non atteints de surdit  congenitale utilisent leurs gestes avant m me d'utiliser des mots. Ces gestes sont d'ailleurs importants dans le processus d'acquisition du langage. Ce sont les langues.

Le geste produit le mouvement. Le mouvement est repr sent  dans l'art dans les ann es 1870, par la technique scientifique invent e par Jules Marey⁵⁰ et Eadweard Muybridge⁵¹ nomm e la chronophotographie*.

#17

Cette technique offre une solution graphique pour exprimer et analyser toutes les phases d'un mouvement dans une  uvre. Ces  uvres contiennent des mouvements dans diff rents th mes, comme la danse, le sport, ou m me les animaux.

En 1942, Gjon Mili⁵² a r alis  *Nu descendant un escalier*. Il est arriv    superposer diff rentes phases d'un mouvement pour concevoir un mouvement fluide.

#18

Le geste est important pour traduire et se lib rer, et Alain Berthoz⁵³, ing nieur, avec son livre *Le sens du mouvement*, confirme son importance en associant un sixi me sens aux cinq sens traditionnels : la kinesth sie ou le sens du mouvement.

Comme chacun des autres sens, le mouvement ne fonctionne pas sans pens e. L'homme prend la d cision de marcher, de danser, de faire n'importe quel mouvement, inconsciemment ou consciemment. L'homme peut alors consid rer le geste comme un sens   part enti re.

50 et 51 - Eadweard Muybridge (1830 - 1904), photographe britannique et  tienne-Jules Marey (1830 - 1904), m decin, physiologiste fran ais, et un inventeur, ont d couvert le principe de la chronophotographie,   partir des ann es 1870. 52 - Gjon Mili (1904 - 1984), photographe am ricain d'origine albanaise, a r alis  *Nu descendant un escalier* en 1949. 53 - Alain Berthoz est un ing nieur dipl m  de l' cole Nationale Sup rieure des Mines de Nancy. Il a  crit *Le sens du mouvement* en 1997.

conclusion

Ainsi, cette réflexion amène à voir le rapport à l'expérience différemment. Le sensible prélevé par la captation et l'appropriation d'une oeuvre, malgré que le regard des uns et des autres soit différent d'une oeuvre à une autre et d'une personne à une autre, est important à prendre en compte durant l'expérience.

Il est vrai que l'utilisateur ressent des émotions et des sensations face à une expérience, bien qu'il n'y prête pas forcément attention, ou qu'il les oublie une fois l'expérience finie.

La notion de connaissance est importante durant une expérience, néanmoins, le public veut avant tout sortir, s'évader et changer d'environnement. En s'évadant, il s'instruit, découvre et repart de l'expérience changé, en ayant vu et ressenti de nouvelles choses.

75 ✿

Cette recherche n'éloigne en aucun cas l'importance de la connaissance pour alimenter son interaction et pour s'approprier au mieux l'élément concerné, seulement la recherche autour de l'approche par le sensible élimine ces détails sur la connaissance d'un élément et laisse place au ressenti et à ce qui attire le regard.

On a pu voir que ce que le public ressent est laissé de côté. Le rapport entre l'utilisateur et l'oeuvre est plus intime si l'artiste la rend interactive. Cela permet alors de rapprocher le public, de le rendre plus intéressé par ce qui l'entoure et par ce qu'il peut potentiellement ressentir.

Les oeuvres interactives permettent finalement de s'approcher de cette volonté de comprendre et traduire le sensible par le toucher, l'odorat, l'ouïe, etc.

Si l'expérience ne permet pas au public d'interagir et de créer un lien, les outils de médiations culturelles serviront finalement à tendre vers cet objectif.

De plus, l'appropriation d'une expérience apporte un nouveau langage graphique, propre à la personne. Les utilisateurs entre eux n'ont pas la même capacité à retenir visuellement et le fait de traduire ce qu'ils ont retenu de l'expérience, avec un langage graphique adapté, leur permet de garder une trace de celle-ci pour se souvenir et comprendre ce qu'ils ont ressenti.

Il est possible de faire perdurer l'expérience en gardant un des éléments récoltés durant celle-ci. Par exemple en achetant à la boutique souvenir un carnet avec comme page de couverture, un tableau se trouvant dans l'exposition vue juste avant.

En effet, le public garde un souvenir de l'exposition chez lui, cela permet de se rappeler ce qu'il a vu, ce qu'il a aimé ou non.

Seulement, comment faire pour que les sensations ressenties perdurent ? Les sensations sont importantes à garder dans le temps, pour comprendre ce que l'expérience à procurer au public et ce qu'elle a apporté.

Le but est alors de repartir d'une expérience en sachant et en traduisant visuellement ce qu'on a ressenti, en comprenant ce qu'on a vécu et en ayant envie d'en refaire d'autres.

Shree Devanagari 71

AT Apoc

Mainz ☁️🔗🔗

imprimé à la Corep, à Marseille



