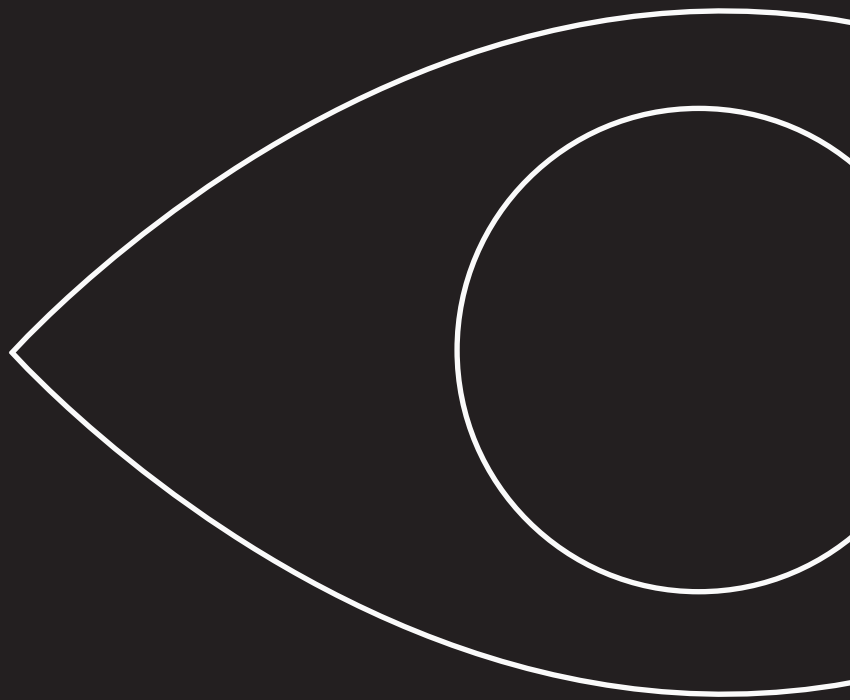


Apprendre à regarder



Leire Ospitaletche
Mémoire de DSAA
Design Graphique
Marseille 2018

Sommaire du mémoire

Synthèse	5
Images de référence	36
Fiche Technique	39
Images de référence	47
Annexe de la synthèse	49
Lexique.....	50
Bibliographie.....	52
Glossaire d'Auteurs et d'artistes.....	54
Annexes du mémoire	57
Le signe	
Fiche de lecture : <i>Le signe</i> , Umberto Eco.....	57
Le cadre	
Fiche arts techniques et civilisation	67
Images de référence	75
La performance	
Rapport de stage	77
A propos du monde	
Entretien avec Bruno Rosier.....	87
Travaux évoqués, en images.....	95

Apprendre à regarder

**Comment le signe peut-il être
un élément de considération de
son environnement?**

5



Synthèse

Sommaire de la synthèse

Introduction	7
I-Le monde des signes.....	8
A- Percevoir le monde : sensation et impressions.....	9
A.1 - Percevoir.....	9
A.2 - La perception, un phénomène corporel.....	9
A.3. Perception et héritage culturel.....	11
B- Regarder les signes.....	11
B.1 L'attention du regard.....	11
B.2 La naissance du signe.....	12
B.3 Signe.....	13
II- Le designer funambule.....	14
A- Le design graphique peut-il ne pas être politique ?.....	14
A.1 Design graphique : un outil révolutionnaire.....	15
A.2 Des fondements politiques.....	15
A.3 The Debate : deux visions du rôle du designer graphique.....	16
B- L'effritement de l'intérêt des individus.....	17
B.1 Intérêt, esprit d'analyse et esprit critique.....	18
B.2 Modifications économiques et baisse de l'intérêt.....	19
III – Apprendre à regarder : hypothèses contemporaines	22
A - Par l'apprentissage des signes.....	23
A.1 Apprendre ce qui fait signe.....	23
A.2 Le designer guide.....	24
B- Par l'éducation des sens.....	25
B.1 L'environnement, un espace sensoriel.....	25
B.2. Les sens impliqués différemment.....	25
C- Par le jeu.....	26
C.1 Exercer son œil à l'observation.....	26
C.2 La narration interactive.....	27
C.3 Créer des signes.....	27
D- Par le partage des connaissances.....	28
D.1 Graphisme partagé.....	28
D.2 Collaboration active des acteurs du design.....	28
D.3 Partage de connaissance entre les individus.....	29
E- Par l'éveil de l'imagination et la poésie.....	29
E.1. Le signe poétique.....	30
E.2. La poésie de l'environnement.....	30
Conclusion	31
Fiche technique.....	39
Annexes de la synthèses.....	49
Lexique.....	50
Bibliographie.....	52
Glossaire auteur	54

Introduction

Notre enfance est faite d'enchantement perpétuel. Un caillou sur le bord d'un chemin, le chant d'un oiseau posé sur un fil, une fleur coincée dans le mur d'un immeuble deviennent des sources de beauté et d'admiration. Les soucis et aléas du quotidien augmentent à mesure que nous grandissons, et nous font perdre petit à petit cette capacité d'émerveillement. Devenu adulte, notre quotidien fait d'habitude et de routine nous fait passer à côté de toutes ces petits événements. Nous perdons alors peu à peu cette aptitude à regarder le monde qui nous entoure. Aussi pour réenchanter notre regard nous devons nous extirper de notre quotidien et sortir de notre routine.

C'est à l'occasion, par exemple d'un week-end à la campagne ou d'une visite touristique d'une ville voisine, que nous retrouvons notre regard neuf d'enfant.

Ayant passé mon enfance à la campagne, mes parents et l'école m'ont appris à regarder la nature, à nommer les plantes, à reconnaître les traces et empreintes des animaux. Plus tard, la pratique des arts appliqués m'a de nouveau engagé à regarder. Elle m'a appris à voir de la beauté là, où auparavant, je ne voyais que des formes géométriques, à comprendre des principes de composition, à contextualiser des œuvres dans leur histoire et leur période... Les arts appliqués ont finalement réussi à éduquer mon regard, et m'ont appris à considérer mon environnement. Ainsi, même hors des musées et des galeries, je tente aujourd'hui de trouver beauté et esthétisme dans des endroits où on n'en attend pas.

7

Regarder c'est donc accorder son attention aux objets, aux éléments qui composent notre environnement. Cependant notre environnement tend aujourd'hui à couler sous le nombre d'informations, d'images, de signes... Les publicités nous suivent de la rue à notre téléphone, notre désir de consommation nous fait éprouver le besoin de posséder de plus en plus d'objets, de gadgets ; les marques exposent leurs logos comme des vitrines de leur pouvoir. Nous ne prenons plus le temps d'observer les éléments de notre environnement, de les interpréter, de les faire devenir signes en leur donnant un sens. Ne pas regarder son environnement c'est aussi finalement, ne plus lui appartenir et qu'il ne nous appartienne plus, c'est devenir complètement étranger à lui. Peut-être que les enjeux du designer sont aujourd'hui en train d'évoluer. Le designer n'est sans doute plus celui qui doit créer un visuel le plus lisible et le plus visible, mais celui qui au contraire tente de dénicher ce qui existe déjà et de le mettre en valeur.

Le designer a aujourd'hui la responsabilité de donner un sens au monde actuel, et d'apprendre aux individus à le regarder. Poétiser le monde en enrichissant le regard des individus, faire évoluer leur rapport aux signes, aider à les comprendre et à regarder leur environnement sont des problématiques contemporaines du designer.

L'individu qui devient extérieur à son environnement, qui ne sait

plus percevoir ni regarder, qui croule sous les signes sans les comprendre ni les voir a peut-être besoin de retrouver le goût de l'observation. Le designer ne serait ainsi qu'un outil de transition, de communication entre signe et individu. Aussi dans cette démarche une question se dégage : comment le signe peut-il être un élément de considération de l'environnement par l'individu ?

Tout d'abord nous définirons et tenterons d'entrevoir les enjeux de ce que signifie *percevoir le monde*, pour ainsi faire la distinction entre *percevoir, voir et regarder*. Voir et regarder paraissent souvent, à tort, des synonymes. Regarder son environnement, c'est aussi regarder les signes qui s'y trouvent. Nous reviendrons sur cette notion de *signe*, notion complexe, mais instructive sur la manière dont notre culture nous forme dans notre façon de percevoir le monde.

Toutefois, envisager que le designer soit capable d'aider à faire évoluer le comportement des individus implique qu'il est donc capable de le faire dans le « bon » et le « mauvais » sens. Le designer funambule comme l'appelle Annick Lantenois, prend le risque du parti pris et du formatage.

Le designer a donc un rôle important à jouer dans la manière dont les individus observent le monde. Toutefois, envisager qu'il soit capable de faire évoluer les comportements, implique qu'il est alors potentiellement conditionnant. L'intérêt des individus pour toute forme d'observation ou de points de vue critique paraissant s'effriter parallèlement, nous dégagerons les enjeux actuels du graphisme.

Enfin, nous émettrons des hypothèses de solutions contemporaines à ces enjeux, en piochant dans les pratiques du design. Le designer a certainement un rôle à jouer dans l'éducation des individus, dans leur manière d'aborder les signes, leurs sens ou encore leur imagination.

1- Le monde des signes.

Un environnement peut être défini comme un ensemble d'éléments, de conditions matérielles, de personnes, qui environnent un être humain, et qui se trouvent autour de lui. Considérer le monde comme un ensemble d'environnements, c'est considérer qu'ils puissent être différents pour chacun des hommes. Environnement naturel, montagnard, urbain, campagnard... Les êtres humains les habitent et les vivent. Mais « habiter et vivre » impliquent plus que la notion d'existence dans l'espace et le temps : cela implique les sens et les perceptions de l'homme, son regard, son être, son histoire. Pour survivre, mais aussi pour vivre, l'homme a construit une lecture du monde et de ses signes. Comment l'homme perçoit-il le monde ? Comment regarde-t-il et comprend-t-il les signes du monde ?

A - Percevoir le monde : sensations et impressions.

A.1 Percevoir.

Le terme percevoir est issu du latin *percipere*, de per « par » et capere « prendre », « concevoir ». *Percipere* est littéralement « l'action de saisir par les sens ». ¹ Si au XIV^e siècle, percevoir est réemprunté à propos de l'action de percevoir un revenu, en 1611 il prend un sens intellectuel, pour concerner « l'acte par lequel le sujet prend connaissance des objets qui ont fait impression sur ses sens » ², d'où viendra par extension l'acception « ce que l'esprit perçoit ». ³

A.1.1. Les sens en action.

La perception est donc une « opération psychologique complexe par laquelle l'esprit, en organisant les données sensorielles, se forme une représentation des objets extérieurs et prend connaissance du réel ». ⁴

Percevoir, c'est donc entrer dans le domaine des sens et des sensations. En d'autres termes, la perception est le phénomène par lequel un être vivant conscient prend, grâce à ses sens, connaissance d'un milieu.

Percevoir le monde c'est donc laisser les objets qui composent son environnement venir à soi, sans intentions préalables. La perception est de l'ordre de l'affect, de l'intuition. René Huygüe soulève ainsi deux éléments essentiels à l'analyse du phénomène de perception : « Nos perceptions du monde physique s'organisent en nous [...]. Mais perceptions, sensations, ne tombent jamais dans un terrain neutre; elles engendrent immédiatement une réaction affective, une émotion, qui varient selon la nature de ce qui les provoque, mais aussi selon la nature de celui qui les reçoit. » ⁵

A.1.2 Perception et sensations

Tout d'abord, la perception fait naître immédiatement une réaction de l'ordre des sensations, qui sont en fait le résultat direct d'un ou de plusieurs stimuli. Cette notion fait apparaître le fait que ce phénomène mécanique réflexe, se crée très rapidement dans l'appareil cognitif humain.

Les sensations provoquées par la perception peuvent donc être qualifiées de « primaires » et « réflexes ».

Est également soulevé par René Huygüe, la variation des sensations et des émotions qui peut être causée par ce qui les a provoqué – une tape sur l'épaule d'un ami n'aurait pas le même effet que celle d'un rival – mais aussi « selon la nature de celui qui les reçoit » ⁶. Les études scientifiques ont bien sûr prouvé que les espèces animales n'avaient pas toutes les mêmes perceptions du monde. Cependant au sein même de l'espèce humaine plusieurs facteurs peuvent faire varier le ressenti.

A.2 Perception et appareil cognitif.

Le caractère biologique de la perception ne peut donc pas évincer la considération du processus physique et corporel. Ainsi des altérations des organes sensoriels ou des voies nerveuses peuvent amener à une modi-

1. *Dictionnaire historique de la langue française* sous la direction d'Alain REY, Le Robert, 2012.

2. Randle COTGRAVE, *A Dictionarie of the French and English tongues*, Columbia, Université de Caroline du Sud, 1950. [Réimpression de la première édition 1611]

3. Étienne Bonnot DE CONDILLAC, *Essai*, 1746.

4. Centre National des Ressources Textuelles et Lexicales, *cnrtl.fr*.

5. René HUYGÜE, *Dialogue avec le visible*, Flammarion, 1955, 447p.

6. *Ibid*, René HUYGÜE.

fication de la conscience ou de la relation au monde d'un sujet.

A.2.1 Horizons d'attente.

Au delà d'une simple interprétation physique, la perception est également en terme phénoménologique, créatrice d'horizons d'attente. La perception est toujours active, et une des parts de cette activité peut être une *synthèse passive* de l'environnement. Elle permet alors de distinguer des formes, des événements mais aussi de les classer dans une catégorie.

Or classer un objet dans une catégorie, c'est attendre de cet objet qu'il ait toutes les propriétés de la classe dans laquelle il a été rangé. Par exemple pour un objet perçu comme une pierre, l'horizon d'attente et de ne pas attendre que la pierre parle. Les horizons d'attentes font donc varier le ressenti face à un objet : surprise, calme, joie, tristesse, etc.

A.2.2 Impact du sujet sur sa perception.

Henri Bergson tente de mettre en place le concept d'une « perception pure »¹, c'est à dire une perception directe, complète, universelle et impersonnelle ; c'est pour tenter de se libérer de l'impact qu'a le sujet sur sa propre perception. George Thinès parle de ce fait d'un « dualisme percevant- perçu »². La construction du regard et de l'éducation du sujet, élément qui diffère chez chaque personne, l'amène à avoir des horizons d'attentes différents, et donc à percevoir les stimuli de manière différente.

Prenons un sujet d'une tribu primitive qui n'aurait à sa connaissance ni objet, ni principe du monde actuel. La perception d'un tremblement du sol lui indiquerait sûrement un danger (tremblement de terre, troupeau fuyant, etc). *A contrario*, pour un sujet du monde occidental contemporain, cette perception ne déclencherait probablement pas une sensation de danger, ni peut être aucune sensation, mais lui indiquerait juste que son métro arrive. Notre perception est donc guidée par nos soucis et nos besoins, qu'ils soient primaires, ou qu'ils nous aient été inculqué dans notre enfance.

A.3 Perception et héritage culturel.

L'héritage culturel apparaît alors comme une évidence. Les sociétés occidentales ont voulu rendre le monde *manipulable*, elles ont pensé l'espace et le temps comme des coordonnées pratiques : passé, présent et futur : pour nous aider à nous repérer dans le temps, et les points cardinaux pour nous repérer dans l'espace... Ce savoir est intégré en nous à la manière des gènes dans notre organisme et se défaire de cet héritage culturel paraît complexe voire impossible.

Percevoir le monde, c'est donc ressentir l'environnement de manière floue, c'est avoir une vision vague, des formes, des mouvements, des couleurs qui s'y trouvent. Percevoir le monde, c'est également *éprouver des sensations*, faire confiance à ses sens, à son être. Cette perception subjective est fortement influencée non seulement par la société dans laquelle vit l'individu, mais aussi par la personnalité même de celui-ci : son édu-

1. Henri BERGSON, *Matière et mémoire*, 1896, 352p.

2. Georges THINÈS, « Perception », *Encyclopædia Universalis*.

cation, son expérience, son parcours ; ou par son état physique : cognitif, nerveux, sensoriel...

A.3 Art et perception.

Dans la seconde moitié du XIX^e siècle, les impressionnistes ont cherché à remettre en question les principes artistiques qui définissaient jusqu'alors la représentation picturale. En ne cherchant pas à mettre en avant le sens mais la forme, ils ont réinventé une manière de peindre en représentant l'instant selon les lois scientifiques de la perception visuelle, et en utilisant des tâches de couleur comme seules outils de composition. Inspiré par le tableau de Monet « *Impression au soleil levant* » peint en 1872¹, ce courant artistique s'attache à traduire une impression plutôt qu'à rechercher la perfection réaliste du dessin. Les impressionnistes reprennent aux réalistes l'idée de ne peindre que des sujets contemporains, mais y apportent leur envie de les représenter de la manière dont ils les perçoivent à l'endroit et à l'instant où ils réalisent leur tableau.

L'art permet ainsi de rendre le monde poétique, et de créer des nouveaux horizons d'attentes. Le monde est ainsi perçu différemment.

La perception est donc une notion complexe. Elle implique les sens et subsiste dans un degré inconscient et intuitif de notre esprit. Elle provoque de plus chez les êtres vivants et conscients une réaction affective, des sensations et des émotions. Différente chez chacun des individus, elle est largement influencée par l'éducation et la société.

Toutefois, l'être humain a la faculté de concentrer son attention sur les éléments qu'il sélectionne. Une perception floue devient un détail, observable et observé, écouté, senti, goûté, touché. La précision permet ainsi à l'homme de *regarder les signes*.

B- Regarder les signes.

« *Regarder de travers* », « *Regarder quelqu'un en face* », « *Mêlez vous de ce qui vous regarde !* ». Le verbe regarder apparaît partout dans la littérature et dans les expressions de la langue française. Regarder, c'est appréhender par la vision l'environnement mais surtout en saisir des éléments précis. Cette action demande un certain effort du point de vue physique et cognitif (accommodation des yeux, traitement de l'image, contraction des muscles) mais aussi psychique (regarder requiert de *l'attention*).

B.1 L'attention du regard.

Étymologiquement, regarder est un dérivé de garder qui avait au XI^e siècle la valeur « *d'avoir l'œil sur* »². *Re-garder* indique à la fois un mouvement en arrière : une vue d'ensemble, et une réitération : voir plusieurs fois, qui implique d'être au delà de la perception, de diriger son attention. Regarder est alors une opération au delà de la simple sensation, qui implique un autre degré de vision. L'action de regarder est donc indissociable de l'attention.

1. Claude MONET (1840- 1926), « Impression, soleil levant », 1872, huile sur toile, 48 x 63cm, Paris, Musée Marmottan.

2. *Dictionnaire historique de la langue française*, sous la direction d'Alain REY, Le Robert, 2012.

1. Éric SIÉROFF, « Attention », *Encyclopædia Universalis*.

2. Cicéron, *De oratore*, an 55 av. J.C.

3. *Ibid.* Éric SIÉROFF.

4. Umberto ECO, *Le signe. Histoire et analyse d'un concept*, Le livre de poche, Bibliotessais, Paris, 1988, 283 p.

William James, psychologue américain de la fin du XIX^e siècle définit l'attention comme « *la prise de possession par l'esprit d'un élément de la pensée ou d'un objet du monde extérieur, afin que cet élément ou cet objet paraisse plus clair.* »¹ L'attention, de *attentio*, dérivé du latin *attendere* au sens de « tendre son esprit vers » est employée au premier siècle avant J.-C.² En effet, dès l'antiquité les philosophes remarquent que l'esprit permet de voir les choses plus clairement ou au contraire de ne plus les remarquer. Plus tard Descartes, remarquera qu'une idée devient plus claire si l'on porte son attention sur elle.

Eric Siéroff, professeur des Universités, met en lumière les effets de l'attention³ : elle permet d'augmenter la rapidité de traitement des informations, c'est-à-dire la détection et l'identification des objets, et les actions à mener envers eux. De plus, l'attention permet une meilleure précision du traitement cognitif, ce qui rend le monde plus clair et plus précis, et ainsi les objets mieux identifiés : couleurs, formes, mouvement ou localisation par exemple.

Regarder les objets avec attention c'est donc pouvoir s'orienter dans l'environnement en repérant les informations spatiales, ou en évaluant la distance de son corps avec les objets. C'est aussi pouvoir passer d'une appréciation globale à une appréciation locale : voir une foule et regarder un visage singulier dans cette foule. De plus, cela permet de pouvoir se préparer et d'anticiper un stimulus, comme par exemple dans un film à suspens l'attention aide à se préparer à un événement.

B.2 La naissance du signe.

Regarder avec attention les objets et éléments de son environnement est donc central dans la culture et le quotidien d'un individu. En évoluant de l'état d'animal à l'état d'Homme, il s'est détaché de la perception et de l'expérience brute, pour commencer à penser de manière abstraite en conceptualisant le monde. L'homme s'est alors tourné vers le monde en attribuant aux éléments et objets un sens et un raisonnement. Une fascinante manipulation des signes. Il a commencé à reproduire sur les parois des grottes les animaux dont il voulait se nourrir, il a pris le collier de ses ennemis et les peaux des bêtes pour montrer sa supériorité, etc. Cela l'a amené à contrôler les éléments par l'intermédiaire de leur signes, ce que l'on peut appeler la magie.

« *Il y a humanité lorsqu'il y a société ; mais on doit ajouter : il y a société lorsqu'il y a commerce de signes* » explique Umberto Eco.⁴ Et en effet, l'homme est un animal symbolique qui a besoin de comprendre le monde et d'attribuer un sens à ses objets. Ainsi naissent les croyances. L'homme primitif qui croit dans l'existence d'un monde aux forces magiques qu'il doit dominer et diriger, commence alors à manipuler les signes. L'univers est alors considéré comme un système de signe que l'on peut – et que l'on doit – déchiffrer.

B.3 Signe.

À ce stade de la recherche, définir ce qu'est un signe s'avère essentiel. Le terme vient du latin *signum*, employé au sens « *d'empreinte, de marque distinctive* » par Plaute au II^e siècle avant J.-C. Pour César, au I^{er} siècle av. J.-C. le signe désigne plutôt un *indice* ou une *preuve* rendant probable l'existence d'une chose.¹

Globalement, le signe est ce qui permet de connaître ou de reconnaître, de deviner ou de prévoir quelque chose. Il possède un *signifiant* (la manière dont il est représenté, écrit, dessiné ; par exemple « cheval »), un *signifié* (son contenu conceptuel, l'idée /cheval/) et un *réfèrent* (les concepts référents, ici : tous les chevaux du monde).

Le signe est utilisé dans de nombreux domaines : en linguistique, en mathématique et en musique il est une unité associant un signifiant et un signifié, et ayant un caractère conventionnel. En médecine, il est plutôt synonyme de *symptôme*. On constate alors qu'un signe existe uniquement parce qu'il est interprété, et sa lecture nécessite des conventions acquises lors d'un apprentissage particulier.

L'écrivain italien contemporain Umberto Eco, a mis en place à travers de nombreux travaux une théorie de sémiotique générale. Dans *Le Signe*, il se concentre seulement sur le concept de signe. Il part du principe que le concept de signe ne concerne pas la seule linguistique, ni les autres sémiotiques particulières, mais traverse toute l'histoire de la pensée philosophique.

Dans cet ouvrage, il met en lumière une classification singulière. En effet il différencie signes *naturels* et signes *artificiels*.²

Pour Eco, un signe artificiel est un signe *émit consciemment* par un agent humain ou animal sur la base de conventions établies précises, en vue de communiquer quelque chose à quelqu'un – un mot, une note de musique, un symbole graphique, un geste, etc. Par exemple, les designers créaient ainsi des signes artificiels lorsqu'ils dessinent des logos.

Un signe naturel lui, n'a *pas d'émetteur intentionnel*. Il provient de plus d'une source naturelle, que l'être humain interprète : ce sont les symptômes et indices (la toux comme un symptôme de maladie, les bruits de pas qui préviennent de l'arrivée d'une personne, les nuages indiquant la pluie, etc).

Un élément devient donc signe grâce aux horizons d'attente. La réalité matérielle de celui ci, lorsqu'elle est perçue, s'efface au profit d'un sens. Les horizons d'attentes sont différents dans chaque société et chaque culture.

Dans les sociétés religieuses, les croyances avaient un impact fort sur les signes. Les éléments de l'environnement étaient perçus comme des créatures divines, preuve d'une existence d'un Dieu. Les ressentis provoqués par ses signes (peur, joie, tristesse, etc) étaient différent de ce que l'on peut aujourd'hui observer. Dans nos société occidentales actuelles,

1. Centre National des Ressources Textuelles et Lexicales, *cnrtl.fr*.

2 Op.Cit, Umberto ECO

même si les croyances ont un impact bien moins important, l'homme reste un animal symbolique. Son langage (l'articulation des signes) et sa culture (sites, institutions, rapports sociaux, costumes) sont formés autour de signes et de symboles.

C'est pourquoi à notre époque, l'homme continue de lire son environnement pour y déceler des signes. Des signes artificiels comme les signes des marques (logos) ou les signes des institutions publiques (signalétiques, signes de sécurité tels que les passages piétons) mais aussi des signes naturels (une plante endémique d'un lieu, des oiseaux marins qui indiquent la mer, etc).

Dans cet état d'esprit, tous les éléments d'un environnement peuvent devenir signes ; tant dans les milieux urbains, péri-urbains que naturels. Un point noir apparaît cependant dans cette vision. Nous sommes tant submergés d'images, de signes, d'enseignes lumineuses, de logos, de publicités que nous ne parvenons plus à regarder les signes. Car regarder les éléments et leur donner un sens jusqu'à les faire devenir signes, c'est aussi pouvoir voir la beauté, voir le monde, comprendre son environnement. Le rôle du graphiste serait peut-être de créer une nouvelle grille d'appréhension des signes pour rendre visibles ceux jusqu'alors cachés. Si l'art tente de nous faire percevoir le monde différemment, le design pourrait être ce qui ré-apprend aux individus à porter son attention sur les signes.

14

Toutefois cette opération ne s'effectue pas sans peine. Le métier de designer, au delà de créer des images esthétiques ; est de se situer entre le commanditaire et le destinataire. Il est donc l'outil de ce glissement du message entre deux entités. Le designer et sa subjectivité sont donc impliqués dans le design des signes et des messages.

Et cela n'est pas sans conséquence. Le designer travaille aujourd'hui dans toutes les branches de l'économie occidentale. Ce design est donc « consommé » par une grande population : les données anciennes mais néanmoins représentatives du *Design Council britannique (œuvre de charité, reconnue comme une autorité compétente en matière d'utilisation et de stratégie du design)* rapporte qu'en 2005, £ 100 investis dans le design par une entreprise augmentait son chiffre d'affaire de £225.¹

Ces chiffres prouvent que le design a un fort impact sur le consommateur. Il est par conséquent nécessaire de se poser des questions quant au rôle et à la position du designer.

1. Chiffres issus de l'étude « *L'économie du design* », étude collective: Anne-Marie BOU-TIN (APCI), Danièle CLUTIER (IFM) et Isabelle VERILHAC (Cité du design), disponible sur <http://www.citedudesign.com>. [p. 76]

11- Le designer funambule

Dans notre environnement occidental actuel, beaucoup des signes artificiels de notre environnement sont issus du design graphique : publicités et affiches nous suivent du bords des routes rurales aux quais des métros urbains. Nos téléphones et nos télévisions diffusent des vidéos et des images à longueur de journées, nos boîtes aux lettres débordent de

magazines nous enjoignant à consommer...

Cette submersion d'images, qui sont non seulement les signes des marques, mais aussi des signes de consommation et d'achat ; nous empêchent de saisir les signes artificiels et naturels réellement dignes d'intérêt dans notre environnement : une architecture particulière, les plantes endémiques, la faune, etc.

Mais où se situe la place du designer graphique dans cet environnement, a-t-il un pouvoir politique, au sens où l'évoque Annick Lantenois, c'est à dire comme le « *pouvoir de transformation des regards que toute action, toute production de signe et tout dispositif technique détiennent potentiellement* » ?¹

Parallèlement, un effritement de l'intérêt des individus pour les signes paraît se dégager. Quels sont alors les enjeux ? Les conséquences ?

A- Le design graphique peut-il ne pas être politique ?

A.1 Design graphique : un outil révolutionnaire.

Le design graphique est un outil qui apparaît dans les sociétés occidentales au moment de la révolution industrielle à la fin du XIX^e siècle. Son but est alors de traiter visuellement les informations, les savoirs et les fictions. Dans cette époque de chaos et de grands changements qu'amène la naissance de l'industrie, il permet d'organiser la circulation des biens matériels et immatériels du monde, mais aussi la circulation des individus.

Annick Lantenois évoque comme nous l'avons précédemment cité, la fonction *politique* du design. Toute action ou production de signe, a potentiellement le pouvoir d'influencer les individus et les spectateurs. L'esthétique se lie alors à la politique.²

A.2 Des fondements politiques.

Dès les fondements du design, on le considère comme politique. Ainsi au début du XX^e siècle, le design des avant-gardes – entre autres futurisme, surréalisme, dadaïsme, et fonctionnalisme – est une réponse au chaos de la guerre. Un des principes de base du graphisme des avant-gardes est de rendre l'espace lisible. « *La forme suit toujours le fond* » nous dit la célèbre citation de Chicago Louis Sullivan. Pour cet architecte, la fonctionnalité et l'usage d'un bâtiment induit sa forme, et non le contraire. Ainsi en réaction aux guerres et aux désordres qui s'en sont suivis, le design se doit d'être clair et ordonné.

Un des courants principaux des avant-gardes de l'entre-deux-guerres est le fonctionnalisme. Ce système d'explications scientifiques et globales, cherchait à éclairer et à organiser le désordre du monde de ces années chaotiques. On compte notamment parmi les rangs des fonctionnalistes Le Corbusier. Célèbre pour ses « *biens-types* », il a voulu permettre à tous les individus d'une même cité de posséder un appartement égal, afin qu'ils soient tous sur le même pied d'égalité. Le design d'espace des fonctionnalistes a durant cette période, la fonction d'équilibrer les biens des hommes, d'organiser leurs rapports sociaux et d'améliorer leur quotidien.

1. Annick LANTENOIS, *Le vertige du funambule. Le design graphique entre économie et morale*, Édition B42, « Cité du design », 2010, 85 p. [p.12]

2. *Ibid*, Annick LANTENOIS.

Le design graphique a lui, dès sa création, la mission de transmettre les informations, les savoirs et les fictions. Le graphiste est alors comme le nomme Annick Lantenois : « un éclaireur »¹. « *Il met l'information en lumière en ayant les savoirs, les clefs plastiques et sensibles de la lecture du monde et de sa traduction* ». Le designer graphique est à cette époque, dans la culture savante (en opposition à la culture populaire) et possède une forte influence sur les individus : il est reconnu comme celui qui possède le savoir.

Le design d'avant-garde est un design profondément humaniste. L'homme et les valeurs humaines sont mises en avant afin que chacun ait la possibilité de s'épanouir librement. Le Bauhaus, école fondée par Walter Gropius prône ainsi l'intérêt « *d'éduquer l'individu dans l'intérêt de la communauté toute entière* ». Le design dans toute ses disciplines se donne alors le rôle d'éduquer les individus.

A.3 The Debate : deux visions du rôle du designer graphique.

Un des débats les plus importants sur le rôle du designer graphique est celui qui a opposé Wim Crowwel et Jan Van Toorn le 9 novembre 1972 à l'occasion d'une exposition au Musée Fodor (l'annexe du Stedelijk Museum) à Amsterdam.²

2. Wim CROUWELL et Jean VAN TOORN,
« The Debate, The legendary contest of two
giant of graphic design », 1972. Cf Bibliographie.

16

Wim Crowwel y expose une approche rationnelle. Il pense que le devoir du designer graphique est de présenter ce que le client veut exprimer en tant que « *faiseur d'image* ». Ce travail doit être réalisé le plus clairement et le plus objectivement que possible. Le designer n'a pas à être engagé dans le message en imposant sa vision entre l'émetteur et le récepteur. Plus encore, le designer a tellement peu d'impact sur le message ou sur les individus, qu'il affirme à ses étudiants mécontents de changer de métier et d'aller étudier la philosophie ou la sociologie, s'ils désirent avoir une influence sur le regard des individus.

Jan Van Toorn, lui, possède une approche plus *personnelle*. Pour lui le détachement de technicien du graphiste est une illusion. Sachant cela, il doit utiliser cette opportunité pour émettre des critiques. Dans cette approche le designer doit absolument travailler pour des clients qui ont les mêmes convictions que lui.

De la sorte, le design n'est pas politique pour Wim Crowwel, puisque seul le message transmet une information et non le graphisme en lui-même. Tandis que pour Jan Van Toorn, il est éminemment politique. La fonction du designer est de transmettre l'information, et ce, de manière à ce que le lecteur ou le spectateur puisse avoir son propre point de vue.

Malgré l'approche technicienne que peut faire Wim Crowwel du design graphique, l'idée d'un design objectif où le designer n'aurait pas d'incidence sur le message se perd peu à peu. Jan Van Toorn et Annick Lantenois partagent, pourtant à deux époques différentes, la vision d'un graphisme politique qui peut potentiellement transformer les regards des

individus.

Concrètement, l'exemple est flagrant dans le domaine de la consommation alimentaire. Ainsi selon une enquête datant de 2009 de l'association Consommation, logement et cadre de vie (CLCV), « 44% des consommateurs estiment que l'emballage joue un rôle important dans leurs achats ».¹ Preuve manifeste que le design graphique à une forte influence sur, le consommateur, mais aussi dans un domaine non marchand et commercial sur l'individu passif et le spectateur.

Il semble évident de constater que le design, et plus particulièrement le design graphique ne peut être apolitique. L'influence que peut avoir le designer sur les individus et sur l'attitude face à leur environnement rend la tâche délicate. Dès le début de cette pratique, les designers ont senti les possibilités et les dangers que représentaient leur pouvoir. Les designs d'avant-gardes, et plus particulièrement le fonctionnalisme engage ses compétences au service de ce qu'il considère alors comme « bon » : promouvoir l'égalité entre les hommes, remettre de l'ordre dans la société d'après guerre, favoriser les rapports humains. Il faut comprendre le mot « bon » comme la distinction que le « graphisme d'utilité publique » de la fin des années 1980 fait entre le bon design fait pour le citoyen et le mauvais design qui soutient l'économie marchande.

Cette idée est pressentie en 1972 par le graphiste Jan Van Toorn lors du débat qui l'oppose alors à Wim Crouwel. Pour lui, le designer graphique ne peut être totalement détaché du message. De cette manière, il doit alors ne travailler qu'avec des clients qui ont les mêmes convictions que lui pour ne pas aller à l'encontre de ses valeurs et principes.

Toutefois, dans nos sociétés occidentales actuelles, l'impact que peut avoir le design graphique n'est pas l'unique responsable du conditionnement exercé sur les individus. Ces derniers peuvent se laisser influencer sans s'en apercevoir ou par facilité. Cette baisse d'intérêt pour leur environnement, du risque de conditionnement par les publicités, de la baisse d'attention et de concentration marquent une des caractéristiques du XXI^e siècle.

B- L'effritement de l'intérêt des individus

Nous sommes plongés à notre époque dans un monde globalisé et interconnecté dans lequel l'afflux d'informations et de savoirs accessibles est gigantesque, tant dans nos moyens de communication (téléphones, ordinateurs) que dans notre environnement quotidien. Nous sommes submergés de signes artificiels et naturels que nous devons essayer de comprendre. Mais cette même aptitude d'analyse et de compréhension tend à s'affaiblir dans le monde occidental. Les risques engendrés par cette baisse de l'aptitude d'analyse peuvent se traduire par des déséquilibres psychologiques, sociaux, citoyens et/ou professionnels.

L'intérêt pour compréhension des signes d'un environnement par un individu est donc crucial. Cet intérêt passe par l'acquisition d'un esprit d'analyse et d'un esprit critique. Construire une pensée critique sur

1. Étude CLCV citée dans « *Packaging, toutes les étapes du concept au consommateur* », Jean-Jacques URVOY et Sophie SANCHEZ, Eyrolles, Marques et communication, 2016, 254p.

le monde et sur les signes, implique donc une posture intellectuelle, qui nécessite de la curiosité et de la distanciation face à son environnement.

Perdre cet intérêt de l'observation et de l'examen de l'environnement c'est voir disparaître son esprit critique et d'analyse. Or, perdre cette faculté critique c'est également ne plus trouver d'intérêt dans son environnement. Un cercle vicieux aux conséquences désastreuses se fait alors ressentir : angoisse face à l'incompréhension de son environnement, naissance d'un sentiment de malaise, découragement, fatigue... Plusieurs facteurs peuvent faire diminuer cet intérêt.

B.1 Intérêt, esprit d'analyse et esprit critique.

Dans le langage courant l'intérêt possède un double sens. Il peut être considéré comme le dédommagement perçu – souvent financier – par une personne (du latin *interest* « *il y a de la différence entre* » ou « *il importe* », au départ lié à l'argent, indemnités¹). Cependant, et c'est la définition qui va nous intéresser dans ce texte, il peut aussi désigner le fait d'être concerné par quelque chose ou par ce qui importe à quelqu'un (1467). Par extension, Mme de Sévigné utilisera ce terme en 1675 pour indiquer l'attention portée à ce qui est jugé important.²

B.1.1 L'intérêt

Pierre Kaufmann nous explique que « *dans son acception la plus générale, l'intérêt mesure la capacité de déplacement du sujet, de l'« intérêt égoïste » au privilège conféré à des objets ou activités originellement étrangers à l'individu.* ».³ C'est à dire que porter intérêt à un élément, un signe, un objet, c'est basculer d'un intérêt égoïste pour un intérêt extérieur à soi. Marquer son intérêt pour quelque chose c'est donc sortir du narcissisme.

Puis une distinction apparaît chez Kant⁴ entre l'intérêt « *pratique* » , je prends intérêt à une action, – je prends intérêt à regarder les signes dans mon environnement – ; et l'intérêt « *pathologique* » c'est à dire « avoir intérêt à », agir par intérêt – regarder les signes en espérant trouver une réponse divine à mes demandes.

Par ailleurs, Kant définit l'intérêt esthétique comme la « *satisfaction que nous lions avec la représentation de l'existence d'un objet* ».⁵ Cet intérêt purement sensible (rappelons qu'esthétique vient du terme grec *aisthesis* signifiant *beauté/sensation*) peut se retrouver tant dans un objet naturel, qu'un objet artificiel. Il faut alors prendre le terme objet dans son acception la plus large.

Un signe provoquant un intérêt esthétique, est donc un signe du sensible, que l'on pourrait qualifier de poétique.

Ces indications sur la notion d'intérêt permettent d'éclaircir les possibilités que le designer, l'artiste ou le citoyen engagé pourraient construire pour combattre le désintérêt des individus. Ils pourraient ainsi jouer sur *l'intérêt pathologique* en trouvant un bénéfice à avoir de l'inté-

1. *Dictionnaire historique de la langue française*, sous la direction d'Alain REY, Le Robert, 2012.

2. *Ibid.*

3. Pierre KAUFMANN, « INTÉRÊT, sciences humaines et sociales », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 9 février 2018.

4. Emmanuel KANT, *Fondements de la métaphysique des mœurs*, 1785, réédition Le livre de poche, Classique de Philosophie, 1993, 256p. [p.146]

5. *Ibid* Pierre KAUFMANN.

rêt – ici pour les signes – mais pour n’importe quel élément. Une sorte d’« indemnité » artistique.

B.1.2 Esprit d’analyse.

Avoir de l’intérêt pour quelque chose c’est aussi savoir être critique à son égard. D’où la construction de l’esprit d’analyse – ou analytique – et de l’esprit critique.

L’analyse est la « *décomposition d’une chose en ses éléments, d’un tout en ses parties* ». Il s’agit d’un examen qui permet d’isoler ou de discerner les différentes parties d’un tout.

L’analyse d’un élément permet donc de connaître sa nature, ses caractéristiques. Plus elle est poussée, plus le nombre d’informations est grand.

Analyser un signe c’est donc tout d’abord définir son signifiant : c’est à dire sa forme, sa taille, s’il est naturel ou artificiel ; puis tenter de définir grâce à sa logique ou ses connaissances son signifié : ce qu’il signifie, ce à quoi il renvoie.

B.1.3 Esprit critique.

Si la critique est « *un examen raisonné, objectif, qui s’attache à relever les qualités et les défauts et donne lieu à un jugement de valeur* ».¹ L’esprit critique serait donc l’ensemble des facultés intellectuelles qu’un individu met en place avec raison et qui lui permettent d’analyser en détail une assertion.²

La différence entre esprit d’analyse et esprit critique est donc le jugement de valeur qui en résulte chez le second.

B.2 Modifications économiques et baisse de l’intérêt.

B.2.1 Le virage des années 1980.

Annick Lantenois évoque dans son ouvrage³ le changement de comportement qui a été engendré par les sociétés occidentales au début des années 1980. L’économie de capitalisation des biens matériels passe alors à une économie fondée sur une circulation des biens immatériels, qu’elle nomme *le capital cognitif*. Elle définit ce dernier comme le « *régime d’accumulation dans lequel l’objet de l’accumulation est principalement constitué par la connaissance* ». À l’heure d’internet, ce constat est d’autant plus vrai. Le flux de connaissances et d’informations, mais aussi plus précisément la recherche, le progrès technique, les progrès de l’éducation sont devenus les ressources principales de l’économie.

Cette accumulation de données submerge l’économie. L’homme doit s’adapter de plus en plus vite à ce flux. Parallèlement, cette économie fait grossir le nombre de signes visuels dans notre environnement : les villes prônent leur image de marque via des logos, des panneaux de signalisation ou des guides touristiques ; les signaux auditifs sont de plus en plus nombreux : bruit des véhicules, klaxons, sonneries de téléphones, mp3... Tous les secteurs de l’économie font en sorte de créer du signe, même par les biais les plus étonnants : grâce au marketing olfactif certains magasins

1. Centre National des Ressources Textuelles et Lexicales, *cnrtl.fr*.

2. « *Proposition, de forme affirmative ou négative, qui énonce un jugement et que l’on soutient comme vraie absolument* », source *cnrtl*.

3. *Op.Cit.* Annick LANTENOIS

1.

alimentaires vont jusqu'à diffuser des signaux odorants pour inciter les passants à consommer.

Il est alors normal que l'individu tellement envahi de signes ne prenne plus le temps de distinguer ce qu'il voit, d'analyser les signes et les critiquer.

B.2.2 Mobilité et circulation des individus.

L'essor des moyens de transports et la facilité de circulation ont profondément transformé nos manières de vivre. Si les villes étaient auparavant des cités ancrées dans une culture, dans le temps et dans l'espace, elles ont aujourd'hui bien évolué. Elles se sont ouvertes et sont devenues des lieux de circulation et de tourisme. Le développement touristique implique pour la ville la nécessité de se démarquer. Elles déploient alors une image de marque, à la manière des entreprises. Annick Lantenois indique que c'est à l'occasion de ce changement, dans les années 80, que les villes se munissent de logos. Ces signes visuels viennent alors rejoindre ceux des entreprises, des marques, de la publicité pour entrer dans le brouhaha que l'on connaît aujourd'hui. Forcées de se démarquer au milieu de cet environnement qui devient illisible, les marques multiplient leurs présences visuelles pour tenter d'être le plus visible.

De plus, au quotidien les temps de trajets ne font qu'augmenter. Une étude faite par la DARES pour le Ministère du Travail¹ en novembre 2015 en France, montre que les actifs ont consacré en moyenne 50 minutes par jour travaillé pour aller et revenir de leur domicile à leur lieu de travail. Ce temps de trajet s'est accru de 10 minutes depuis 1998. De plus, en 2010, 16% d'entre eux mettaient plus d'une heure et demie par jour pour faire ce trajet. Or un trajet si long peut être source de fatigue et d'angoisse (peur du retard, rattrapage des heures sur les pauses), les transports peuvent être source de stress.

Les individus ne prennent alors plus le temps de regarder : la vitesse de leurs déplacement et la routine diminuent leur intérêt pour les signes et l'environnement. L'esprit d'analyse diminue alors, autant dans les milieux ruraux que dans les milieux urbains.

De plus, l'être humain a la faculté de s'habituer très rapidement aux changements. Le designer Tony Fadell² nous apprend ainsi que la capacité de notre cerveau est limitée. Les tâches quotidiennes sont donc transformées en habitudes afin de libérer de la place pour les choses nouvelles à apprendre. Ceci constitue le processus d'habituation. Ainsi chaque détail infime n'est plus analysé et remarqué pour ne pas fatiguer inutilement le cerveau.

Ce processus fait par exemple de notre trajet quotidien un parcours automatique. Cependant, ne plus remarquer chaque détail infime, c'est aussi ne plus voir les signes et images de son environnement. On se laisse happer par son quotidien sans prendre le temps de la réflexion.

Ce phénomène d'assoupissement lié aux trajets quotidiens est le même qui naît face aux médias. Ces derniers ont tellement envahis notre

20

1. Etude DARES (Direction de l'animation de la recherche, des études et des statistiques) pour le Ministère du Travail, novembre 2015. Consulté en ligne le 09/02/2018.

2. *The first secret of great design* | Tony Fadell, Conférence Ted Talks, Youtube. Consulté le 08/02/2018.

quotidien que nous ne prenons plus le temps d'analyser et d'observer l'information.

B.2.3 Les médias actuels qui défavorisent l'observation et l'analyse du monde

La culture numérique qui est aujourd'hui le socle commun de la société, a réactualisé la question politique du design. Cependant, elle a aussi permis aux médias industriels d'augmenter leurs puissances. La qualité de l'information et des savoirs s'en est retrouvée détériorée. De plus, on remarque un accroissement de l'importance accordée aux témoignages dans les médias, ce qui engendre une diminution de la mise à distance que devrait avoir le citoyen (mais aussi le designer) vis à vis de l'information.

De nombreuses recherches s'intéressent aujourd'hui aux réseaux sociaux. En plein essor depuis une quinzaine d'années (Facebook créé en 2004, Twitter en 2006), suscitent de nombreuses questions. Les algorithmes nous montrent que ce que l'on a envie de voir, les informations et les explications aux signes de notre environnement ne proviennent que des mêmes sources. La question s'est notamment posée après les élections de novembre 2016 aux États – Unis. Selon une enquête du Guardian, les algorithmes de suggestion de YouTube auraient tendance à mettre en avant des vidéos aux contenus extrêmes. Ainsi YouTube pourrait, au même titre que Facebook ou Twitter, être accusé d'avoir influencé les résultats de la campagne américaine.¹

La plupart des jeunes cherchent leurs informations sur les réseaux sociaux. Selon une étude² menée entre 2014 et 2017 par trois chercheurs de l'Observatoire du Webjournalisme, 73% des 18-24 ans accèdent à l'actualité via les réseaux sociaux. Or, les réseaux sociaux sont réputés pour bombarder la toile d'informations le plus rapidement possible, sans tri entre les véritables informations et les « fake news ». Avec internet, la prise de distance avec les faits s'amenuise et finit par réduire l'esprit d'analyse des internautes.

B.2.4 Les graphistes des individus comme les autres.

Les individus ne sont pas les seuls à blâmer. En effet les designers graphiques peuvent être aussi responsables de la perte d'intérêt des individus face à leur environnement.

Ainsi pour Jan Van Toorn³, les créateurs ont également tort. Les designers – qu'ils soient issus du design de produit, graphique, de mode etc. – commencent à succomber à la pression de l'industrie. Non seulement leur design conditionne plus qu'il n'informe ; mais ils ne questionnent même plus leurs responsabilités en tant que designers et les enjeux du design.⁴

Les productions n'encouragent alors plus les individus à la réflexion, à l'analyse, à l'esprit critique. Annick Lantenois en arrive à la même conclusion : si les recherches sur le design graphique sont aussi rares c'est que l'investissement dans les enjeux de société de la part des graphistes est

1. Chronique « *YouTube accusé de promouvoir les vidéos clivantes et complotistes* », C'est déjà demain, Hélène Chevallier, pour France Inter. Consulté le 8 février 2018.

2. Etude « *Réseaux sociaux numériques, partage d'information et stratégies éditoriales* », projet ANR INFO-RSN par Arnaud MERCIER, Alan OUKRAT et Natalie PIGNARD-CHEYNEL publié sur Slate.fr le 29.03.2017. [Site consulté le 09.02.2018]

3. *Op.Cit. Wim CROUWEL et Jan VAN TOORN*

4. *Op.Cit. Wim CROUWEL et Jan VAN TOORN* [p.22]

en baisse.¹ Triste sort que de considérer plus de trente ans après les mêmes problématiques.

Dans ces conditions, il est compréhensible que les individus aient du mal, non seulement à trier les informations et les signes qui les entourent mais aussi tout simplement à regarder le monde. Maintenir son intérêt, son esprit d'analyse et son esprit critique demande à notre époque un réel engagement et une grande détermination. Conserver sa curiosité d'enfant semble même impossible tant les environnements sont submergés de signes, dans nos modes de vie de plus en plus rapides et stressants. Alors si même les médias et les designers, en tant « qu'éclaireur » du monde n'aident plus à regarder les signes et à les interpréter, il est normal que les individus n'observent plus leurs environnements.

Être curieux du monde est pourtant aujourd'hui à portée de main grâce aux nouvelles technologies : application nomme les plantes par l'intermédiaire d'une simple photographie, visites guidées des villes de plus en plus nombreuses, accès aux environnements naturels plus simples... Les milliards de connaissances réunies dans les bibliothèques virtuelles d'internet sont ouvertes à tous.

L'histoire et le design graphique ont en commun le fait d'être des interprètes d'un récit historique ou du texte d'un commanditaire. Ils finissent alors par transformer le contenu original. Ainsi, à la manière d'un historien, le designer doit s'imposer une certaine distance avec son travail et avec les informations qu'il reçoit. Le designer a une responsabilité vis à vis des citoyens et des individus : il doit être conscient de son impact sur le message, au même titre que le client qui fait la commande.

Dans notre société débordante de signes en tout genre, il est essentiel d'apprendre à les regarder, à les comprendre non seulement pour ne pas se laisser envahir sans esprit-critique mais également pour se sentir à l'aise dans son propre environnement.

III – Apprendre à regarder : hypothèses contemporaines.

Façonner son regard est donc un enjeu complexe mais cependant indispensable dans notre société. Regarder c'est pouvoir simplement ressentir le plaisir de l'esthétique du monde et au delà, c'est également éduquer son esprit critique. Former son regard c'est donc être acteur de son monde et non plus simple spectateur. Ne plus simplement percevoir de vagues formes, odeurs et sons mais distinguer nettement les éléments de son environnement pour leur attribuer un sens.

Si le design a une implication politique certaine (toujours dans le sens que lui attribue Annick Lantenois : *le pouvoir de transformation des regards que toute action, toute production de signe et tout dispositif technique détiennent potentiellement*)², elle n'est pas nécessairement

commerciale et marchande. Le design a depuis longtemps – nous l'avons vu notamment avec le fonctionnalisme – l'envie d'aider les hommes, de les éduquer et d'accroître leur bien-être.

Cette troisième et dernière partie de synthèse sera ainsi consacrée aux hypothèses et solutions imaginées par les designers – et leurs collaborateurs – pour éduquer les individus, les inciter à regarder autour d'eux et comprendre leurs environnements grâce à des outils très différents.

A – Par l'apprentissage des signes

Apprendre et comprendre sont à la base de tout apprentissage. L'apprentissage des signes ne fait pas exception à cette règle. « Comprendre » c'est être plus à l'aise avec une notion, d'en saisir les enjeux et les significations, et de savoir par la suite l'interpréter. Cela permet de se sentir serein dans un environnement, de profiter de sa beauté mais aussi des significations qui s'en dégagent.

A.1 Apprendre ce qui fait signe.

L'observation d'un signe peut être influencée de plusieurs manières par le designer. Il peut par exemple mettre en place un élément permettant d'attirer l'attention des individus sur un signe.

En proposant un cadre, le designer au même titre que l'artiste plasticien, propose un champ de vision et donc un champs de lecture de l'image ou du signe. Cela permet de concentrer son attention sur un point précis, que ce soit d'un paysage, d'un élément architectural ou d'un élément endémique d'un milieu etc. Proposer un cadre de lecture de l'image c'est donc permettre aux individus, en attirant l'attention sur un élément, de se concentrer, tout d'abord sur ses sensations et émotions, puis sur l'analyse et interprétation de celui-ci.¹

On peut ainsi penser aux tables d'orientation qui permettent de lire panoramiquement les signes – par exemple des montagnes – pour se situer dans l'espace.

Focaliser l'attention peut aussi être fait en sublimant un élément du paysage. Ainsi on peut-on noter la technique du *mapping vidéo*, qui consiste à projeter sur l'ensemble d'un bâtiment une animation au plus près des volumes (des portes, des fenêtres, des ornements etc.). Cette technique attire le regard des spectateurs sur les signes architecturaux du bâtiment en question.

Le designer peut aussi apporter une ou plusieurs autres significations au signe pour qu'il soit interprété et déchiffré différemment. En y apportant une dimension poétique, politique, historique, ou sociale, il permet aux individus de découvrir qu'un signe peut avoir plusieurs sens, leur permettre d'émettre, eux mêmes, des hypothèses.

De la même manière, le designer peut apprendre aux gens à classer les signes. Il peut faire la distinction par exemple entre signes naturels

1. Cf. Fiche ATC, « Apprendre à regarder : le cadre ».

ou signes artificiels, pour ensuite laisser l'individu émettre ses propres jugements. Il peut aussi donner des pistes sur l'interprétation des signes par rapport à un environnement : les signes de vie animale en forêt, les plantes endémiques à un lieu – qui sont alors signes de ce lieu –, les signes d'une ville spécifique.

Malte Martin et Costanza Matteucci ont ainsi créé une exposition-atelier : « *De la lettre à l'image* » à la Galerie des enfants du Centre Pompidou en 2012. Les deux artistes souhaitaient faire découvrir aux enfants le potentiel artistique de l'objet *lettre*. Cette exposition était l'occasion pour eux, comme pour les adultes, de poser un regard nouveau sur ces signes. Faire d'un simple signe typographique un signe artistique permet de faire évoluer le regard des individus et ainsi permettre d'émettre de nouvelles conceptions formelles et intellectuelles.

A.2 Le designer guide

Le designer peut être un guide dans un environnement, qu'il soit urbain ou naturel, pour montrer les signes de ces milieux aux amateurs. Il peut notamment disposer des repères graphiques dans des lieux, créer des cartes et des plans, donner des informations sur un territoire, etc.

Le projet *You are Here* a été mis en place à Toledo, une ville de 600 000 habitants dans l'état d'Ohio aux États-Unis, entre juillet 2011 et novembre 2012. Les initiateurs de ce projet de l'AIGA (*American Institute of Graphic Arts*) pour la Commission d'Art de Toledo avaient demandé à des artistes de la ville de créer une centaine de stickers d'environ un mètre de diamètre, inspirés des repères circulaires « vous êtes ici » des centres commerciaux. Chacun des cercles possédait un design différent, et étaient dispersés dans la ville pour « montrer à tout le monde à quel point cette ville est belle »¹

Le design de chaque sticker était produit par rapport au lieu où il était collé. De plus, chacun d'eux possédait un QR code spécifique qui renvoyait à une page web qui contenait des informations sur les lieux alentours, sur une architecture particulière, sur un aspect iconique du paysage... Ces marqueurs à l'identité graphique forte, permettaient de montrer cette ville industrielle sous un angle différent, et d'inciter les habitants à la parcourir et découvrir son histoire.

La carte permet la compréhension du territoire, la possibilité de s'y repérer et de le manipuler. Si la cartographie est aujourd'hui un mode de représentation privilégié, c'est que la nouvelle abstraction du monde due à la dématérialisation, à la numérisation et l'accentuation des flux de capitaux cognitifs et humains, place la carte comme un moyen de restituer la réalité physique. Guider les individus, dans l'espace physique ou dans leurs émotions, grâce aux cartes réelles ou imaginaires est donc un enjeu contemporain.

Guillaume Monsaingeon, dans son ouvrage *Mappamundi*² étudie l'appropriation des cartes par les artistes. Les cartes ne sont plus des objets neutres et factuels, les artistes y interrogent la représentation carto-

1. Vidéo « Profile: You Are Here Toledo Project », Youtube, 2012. Citation à 2:30m. Consulté le 05.01.2018

2. Guillaume MONSAINGEON *Mappamundi*. Art et cartographie. Marseille, Éditions Parenthèses, 2013, 192 p.

graphique.

Cet ouvrage est classé en trois parties : le corps – les cartes qui renouent avec les sensations et l'expérience physique du monde ; le combat – les instruments du pouvoir qui deviennent des outils de contestation– et enfin le conte – les cartes de l'imaginaire et de la fiction.²

Dans un autre registre, l'artiste plasticien Bruno Rosier a créé de nombreux projets où la carte est un élément central. Le projet *Le chemin de l'école* a été réalisé avec deux classes de l'école du Serroux à Tarare (69). Les enfants ont tout d'abord dessiné chacun leur maison, puis en prenant l'école comme élément central, ont créé un réseau entre les maisons. Cet exercice destiné à s'approprier l'espace est une manière de remanier la cartographie, et de donner à voir une nouvelle réalité physique.¹

1. Cf. Entretien avec Bruno ROSIER, A propos du monde.

B – Par l'éducation des sens.

Les sens sont à la base de notre capacité à percevoir et analyser les signes de notre environnement. Il paraît donc très intéressant de les éduquer et ainsi les faire devenir plus performants. Les musiciens exercent par exemple leur sens de l'écoute pour obtenir l'oreille absolue. Aussi, ce qui est un simple son pour la plupart des gens, est pour eux signe d'une note précise, d'un ton, d'une musicalité caractéristique.

B.1 L'environnement, un espace sensoriel

Le designer peut aider les individus à nommer leurs sensations, afin de mieux observer, ou du moins observer plus précisément ce qui se passe en soi. À la manière d'un cours d'œnologie qui permet d'apprendre à distinguer les goûts et arômes d'un vin afin qu'ils fassent sens, et deviennent alors des signes, le designer peut aider l'individu à mettre des mots sur ses sensations. Par exemple, il peut aborder les signes visuels de la ville sous la forme de sensations : une publicité qui engendre un dégoût, de la violence symbolique, d'un plaisir esthétique... Nommer son ressenti permet de mieux appréhender le signe.

25

En 1999, Antonio Gallego — enseignant d'arts plastiques de l'Université de Paris VIII — et ses étudiants organisent pour l'association *Ne Pas Plier un Chemin de Randonnée Urbain*, la « Re CRU des sens ». Ce parcours basé sur la perception des paysages de la ville d'Ivry-sur-Seine par les cinq sens met en place une série de propositions d'interventions urbaine. Les cinq sens sont alors sollicités toute la durée du parcours. Par exemple, une brouette remplie de pieds de basilic embaume les marcheurs, des poèmes déclamés et les cris d'un étudiant, les sachets de « légumes CRU-s » incitent le goût, et bien sûr les panoramas de la ville : la vue.

Les signes créés ou mis en valeurs par les étudiants avaient pour mission de toucher à tout les sens, et de cette manière de questionner les marcheurs sur les sens mis en alerte pour ressentir les signes.

B.2 Les sens impliqués différemment.

Faire prendre une forme différente aux signes permet parfois

de mieux les comprendre. Par exemple un signe olfactif : l'odeur va être associée chez l'individu à une expérience, un souvenir et va ainsi faire sens. Cependant, cette même odeur peut aussi être considérée comme une molécule, qui peut alors être représentée de différentes manières : une formule chimique, une illustration en 2 dimensions ou en 3 dimensions par une structure physique. Faire évoluer la forme permet parfois de mieux comprendre un signe, ou de faire évoluer l'interprétation de celui-ci.

De cette même manière, de nombreux auteurs, illustrateurs et graphistes font maintenant évoluer les signes 2D des publications pour être perçus par les autres sens. Ainsi, dans le monde des livres, ils peuvent aujourd'hui avoir, outre leur dimension visuelle, une dimension tactile : avec des jeux de texture, de volume, des pop-ups etc. Ils peuvent avoir avec une dimension auditive ou olfactive grâce aux nouvelles technologies. On peut même imaginer qu'un jour les livres auront une dimension gustative.

Les éditions *Volumique* sont spécialisées dans la conception et le développement de nouveaux types de livres, basés sur la mise en relation entre tangible et numérique. *Music Book*,¹ est un prototype de livre qui utilise un iPhone glissé dans un étui. Ainsi lorsque le lecteur pose le doigt sur le papier, il déclenche des sons en relation avec l'histoire. Ce livre met ainsi le conte de Pierre et le Loup de Sergueï Prokofiev en scène dans une narration interactive². Le livre n'est plus un simple objet papier.

Erika Marthins, étudiante à l'ECAL (*École Cantonale d'Art de Lausanne*) a prototypé de la « nourriture augmentée », dans un projet nommé *Déguster l'augmenté*.³ Un de ses prototypes est un vinyle en chocolat réalisé en collaboration avec le Chef Fabien Pairon de l'École hôtelière de Lausanne. Ce vinyle qui peut être écouté sur un tourne-disque réalisé spécialement, permet selon l'étudiante « d'entendre et de goûter le son ».

Ajouter une dimension gustative à un objet à l'origine tactile et sonore, fait évoluer les sens humains impliqués, mais aussi fait également évoluer les signifiants (la forme qu'ils prennent), ce qui permet alors de se questionner sur les signifiés (ce qu'il signifie) du signe. Un vinyle en chocolat est alors toujours signe de : « artiste, musique, son, pérennité », mais également d'« objet éphémère, aliment »

Cette dimension nouvelle fait réfléchir à ses sens et à son imagination.

C- Par le jeu.

Le jeu est un excellent outil d'apprentissage : jeux de sociétés nous enseignent les règles de logique, de vie en société, les jeux éducatifs peuvent permettre aux enfants d'apprendre à compter, à lire, aux adultes d'apprendre des langues, d'exercer leurs capacités cognitives...

C.1 Exercer son œil à l'observation :

L'application *Under Leaves* du studio *Circus Atos*⁴ est un jeu d'observation qui consiste à repérer dans des paysages denses, de minuscules motifs. Le joueur peut choisir sur une carte du monde une destination pour

1. Prototype *Music Book*, Editions Volumique, 2011

2. « Narration ou les actions du lecteur vont influencer l'histoire. »

3. Erika Marthins, « *Déguster l'augmenté* », Projet de diplôme, ECAL 2017.

4. *Under leaves*, du développeur et éditeur Circus Atos, sorti le 27 avril 2017 sur PC.

se retrouver immergé dans sa végétation.

Ce type de jeu permet d'exercer son sens de l'observation, au même titre que l'on exerce son écoute, son goût etc..

Développant la même idée, les albums d'illustrations *Où est Charlie ?*¹ est une série de livres-jeux britannique créée par Martin Handford dans lesquels le lecteur doit réussir à retrouver un personnage, *Charlie*, à l'intérieur d'une double page. La difficulté est de le retrouver dans des illustrations très colorées de l'album, où la foule de personnages et d'objets divers s'entremêlent.

1. Martin HANDFORD, *Où est Charlie ?*, Grund, Charlie, première parution en 1987.

Aiguiser son sens de l'observation avec des jeux permet de s'exercer de manière ludique et pédagogique, tout en travaillant son regard pour distinguer, même dans l'environnement quotidien, les signes intéressants qui s'y cachent.

C.2 La narration interactive

La narration interactive consiste à créer une forme d'histoire où le spectateur est simultanément l'acteur. Cette forme de narration peut être mise en place grâce à des objets mais l'outil numérique est plus largement utilisé. Cet outil est un excellent moyen de faire fonctionner les signes entre eux, d'attirer l'attention sur eux, mais aussi de permettre une analyse et une interprétation des signes plus simple. Elle est aujourd'hui utilisée dans de nombreux secteurs et domaines : domaine de l'édition, de la médiation culturelle pour les musées, l'école, la ville, le jeu vidéo, etc.

27

*Cinemacity*², est un projet sous la forme d'une application mobile, qui propose d'effectuer des balades dans Paris, et de visionner des extraits de films à l'endroit où ils ont été tournés. Cet outil permet de valoriser le patrimoine parisien et ses signes distinctifs, tout en mettant en valeur son histoire cinématographique.

2. Application « Cinemacity », Small Bang et Arte, 2013.

C.3 Créer des signes :

Malte Martin part du principe que tout le monde est un émetteur de signes : émotions, graphie, dessin, etc. à l'occasion de la résidence d'artiste « *In Situ* » porté par le Conseil Général de la Seine-Saint-Denis, Malte Martin a travaillé sur ce sujet dans son projet la *Galaxie des mouvements*.

Pour celui ci, il a investi l'espace d'un collège, en invitant les élèves à lui apporter leurs objets et leurs formes préférées, pour qu'il s'en nourrisse en tant que graphiste, mais aussi pour qu'il se les échange entre eux. « *Faire de mon atelier un paysage topo-graphique.* »³ : Malte Martin a voulu à travers ce projet créer du signe dans un environnement scolaire, qui devait, à terme, investir les rues adjacentes et le quartier pour finir par rencontrer les signes de la ville.

3. Malte MARTIN, *Galaxie des mouvements*, Collège Auguste Delaune, Bobigny, 2011.

Autre procédé, celui utilisé dans le jeu de société *Pictionary*⁴ qui est de faire deviner un mot, une expression ou une idée à son partenaire dans un temps limité, à l'aide d'un dessin. Ce jeu incite à créer des signes en reproduisant simplement et efficacement, ses formes, ses lignes, mais

4. *Pictionary*, créé par Rob ANGEL, Parker, 1985.

aussi de savoir les reconnaître.

D - Par le partage des connaissances.

Lorsque l'on parle « *d'apprendre* », on désigne la transmission de son savoir à d'autres individus, mais également le savoir que l'on reçoit. Le partage de connaissances et d'informations est donc un enjeu essentiel. Le designer graphique a un rôle à jouer en tant que moyen de communication et créateur d'outils pour la collectivité.

D.1 Graphisme partagé

Le designer peut choisir de créer des design pour des ateliers participatifs, des applications et des sites ouvert à tous.

Deux fois par an depuis 2010, Montpellier déclare un quartier de la ville « Zone artistique temporaire ». Des artistes de différentes disciplines investissent l'espace urbain avec des propositions aux formes diverses : performance, street art, danse, ateliers participatifs.

Malte Martin, un artiste participant aux ZAT a pris le parti de ne pas enfermer le design graphique dans ses supports habituels : affiches, programmes et web. Il a ainsi créé le projet « Zébrer la ville » qui se poursuit durant toutes les éditions des ZAT. Le logo zébré et modulable permet d'être redessiné à chaque édition. La scénographie de ce « zébrage » marque l'espace urbain et est chargé de devenir un dispositif participatif auprès du public : affiches, programmes, papiers peints urbains, transats, atelier de sérigraphie mobile...

L'idée de ce projet est de pouvoir, grâce à des signes graphiques simples (ici les rayures) de partager des connaissances et des signes, avec les acteurs de la vie montpelliéraine (commerçants, animateurs d'associations) qui se les approprient.

D.2 Collaboration active des acteurs du design

Si le seul référent du traitement de l'information sur un projet est le graphiste, le danger est qu'il soit le seul détenteur du savoir et conditionne les individus, sans même en avoir l'intention. La collaboration, en permettant l'échange de points de vue et la diversité des opinions fait diminuer ce risque d'influence. Collaborer entre différents acteurs du métier du design des secteurs mitoyens s'avère très intéressant.

1. Projet Algo Lab, Atelier Luma, Arles, 2017.

L'*Atelier Luma* à Arles, et plus particulièrement le projet *Algo Lab*¹, est un bon exemple de cette idée de collaboration active entre différents secteurs d'activité. Dans ce projet, l'idée est de récolter des algues provenant des zones humides de la région pour en faire une matière transformée en filament pour les imprimantes 3D. Les formes créées correspondent à celle des objets antiques de la région.

Les objets ainsi conçus sont économiques car ils proviennent de

ressources naturelles mais surtout écologique puisqu'ils sont biodégradables et produits localement.

Ce projet a, par ailleurs, cherché à établir des passerelles entre les mondes de la culture, des sciences et de l'industrie. L'aspect culture se retrouve dans l'étude historique des objets de la région (coupe antique, amphore romaine...), les sciences par la manière de transformer des algues en un biopolymère biodégradable utilisable pour créer des objets solides et l'industrie par les machines qui ont été utilisées pour donner vie aux objets. L'équipe pluridisciplinaire ainsi formée entre des designers, des biochimistes, des historiens mais aussi des ingénieurs permet un travail innovant qui peut être à la base de changements pour le monde de demain.

Ici, l'équipe a cherché à comprendre comment transformer un matériau naturel en une série d'objets qui puisse faire signe : signes d'un passé historique et culturel, signe d'une préoccupation de l'environnement de demain, signe de recherche... Pour cela, ils ont dû passer par une phase d'observation et de manipulation des signes pré-existants : les algues signes naturels d'une zone humide, les objets antiques signes du passé... Et s'entendre pour créer ensemble.

À terme, le biolaboratoire voudrait pouvoir proposer des formations en biodesign, en collaboration avec des institutions locales et internationales ; et ainsi continuer à partager leurs connaissances.

D.3 Partage de connaissance entre les individus.

Le partage des connaissances est un des enjeux majeurs de demain, afin d'apprendre à regarder et comprendre le monde autour de soi. Grâce au développement des nouvelles technologies, celui-ci n'est plus réservé à la culture savante (en opposition à l'amateurisme). De la sorte, tous les individus peuvent aujourd'hui partager leurs savoirs et les informations qu'ils détiennent.

Les wikis sont un excellent exemple de celui-ci. Un wiki est « une application web qui permet la création, la modification et l'illustration collaboratives de pages à l'intérieur d'un site web. »¹ – le plus célèbre des wikis est Wikipédia. Le premier wiki a été créé en 1995 par Ward Cunningham.

1. Définition de Wikipédia sur la page « Wiki » consultée le 10.02.2018.

Selon Annick Lantenois, « les wikis seraient l'extension du travail solitaire d'écriture et de recherche à un modèle collectif ». ² Ainsi la mise en commun des savoirs que propose les wikis permettent de redistribuer les rôles dans la société et de les rééquilibrer : il n'y a plus un expert mais une multitude d'experts prêts à partager leurs sciences.

2. *Op.Cit* Annick LANTENOIS. [p.79]

E - Par l'éveil de l'imagination et la poésie

Dans notre société qui désire être la plus rationnelle et logique, en classant tous les hommes, les vies, les objets dans des catégories, l'intégration de signes poétique dans l'environnement permet de tendre vers une nouvelle manière de voir le monde, en éveillant les sens et les émotions. Les

horizons d'attente sont alors différents.

E.1 Le signe poétique

La poésie peut être définie comme une manifestation de la beauté ou du sentiment esthétique — du grec ancien *aesthetikos*, « qui a la faculté de sentir », « sensible »¹ — par le biais des mots, des images, des décors etc. La poésie touche aux émotions et aux sensations et crée de nouveaux horizons d'attente pour le lecteur qui ne saisit pas toujours le sens.

Si les signes marchands cherchent à faire appel à notre besoin de consommation et d'achat, les signes poétiques en appellent, à contrario, aux sentiments. Le champ des arts aime utiliser le sentiment poétique : musique, danse, peinture cherchent à mettre en scène des signes qui n'ont d'autres buts que d'être *beaux*.

Le design, à la croisée des arts et de la technique, a lui aussi parfois cette ambition du beau par exemple dans le graphisme, la mode, le design de produits, architecture. Certains projets décident de mettre la poésie au cœur de leurs problématiques en créant des objets qui touchent à nos sensations. On peut par exemple citer les terrariums, ces micro-écosystèmes relevant d'un désir de créer des espaces délicats et harmonieux.

Transformer les horizons d'attente c'est aussi provoquer du merveilleux. Lorsqu'un élément a un comportement différent de celui attendu, la surprise est au rendez vous, mais aussi la peur, l'envie de comprendre, de regarder. Les contes fantastiques jouent avec ces horizons d'attentes pour provoquer chez le lecteur de la surprise, de l'étonnement.

E.2 La poésie de l'environnement

Les environnements naturels sont souvent considérés comme poétiques : ils touchent à notre intuition, à notre sensibilité plus qu'à notre raison. Toutefois, il arrive qu'un environnement, notamment dans le milieu urbain, ne possède pas d'éléments spécifiques qui attirent l'attention. D'autres fois, seuls des signes artificiels et marchands chargés de faire consommer les individus, s'y trouvent et polluent le paysage. Ces signes manquent de poésie. Le designer peut alors faire le choix d'y créer des éléments, des signes poétiques.

The Pothole Gardener, littéralement le « jardinier des nids-de-poule », est le nom d'un artiste londonien qui créé des micros-jardins, dans les creux des trottoirs ou sur des murs de villes, à travers l'Angleterre. Il souhaite « créer des moments de bonheurs inattendus »² et permettre aux passants de se recréer un univers en s'imaginant des scènes et des interprétations.

Un bon nombre de projet de street art partent aussi de l'envie de poétiser l'espace. Le street art correspond essentiellement à un milieu urbain. Esthétiser la ville grâce aux tags, aux graffitis, aux pochoirs, comme peuvent le faire des graffeurs sur les façades vides des immeubles.

1. *Dictionnaire historique de la langue française*, sous la direction d'Alain REY, Le Robert, 2012.

2. Site du projet, section « About », (A propos), www.thepotholegardener.com. Consulté le 13.01.2018

Arthur-Louis Ignoré a.k.a ALI, est un artiste Rennais qui crée des mandalas et des motifs ornementaux dans la rue. En utilisant ces parures de peinture, il investit les lieux abandonnés ou peu attractifs pour les rendre visuels.

Ces deux projets ont en commun de n'avoir qu'un but esthétique et non commercial ou utilitaire. Ils cherchent à donner à voir aux passants de la beauté, de les faire sourire, et de les laisser imaginer une histoire derrière ces décors.

De multiples méthodes existent pour permettre aux designers graphiques d'inciter les individus à observer, regarder et comprendre les signes. Tout d'abord leur apprendre ce qu'est un signe et leur permettre de les reconnaître dans leur environnement, est une base d'éducation et d'apprentissage. Le designer peut aussi éduquer via les sens des individus, pour leur permettre de mieux saisir les signes dans leur diversité sensible : signes visuels mais aussi auditifs, olfactifs, gustatifs et tactiles.

Parfois, la méthode factuelle n'est pas la bonne. Il suffit alors de passer par une méthode plus ludique et plus joyeuse. Ainsi pour beaucoup d'individus, le jeu est une manière efficace de comprendre et d'assimiler les signes.

Nous l'avons également remarqué le partage des connaissances améliore le regard des hommes sur les signes. Que ce soit par le partage qu'entreprend le designer avec son public, ou avec les autres acteurs d'un projet, le but est de libérer et faciliter les flux de connaissances et de savoirs. Il ne faut pas oublier que les individus eux mêmes possèdent des connaissances. On peut alors imaginer la mise en place de projets ou ils partageraient entre eux des perceptions, des expériences ou des compréhension du signe.

Enfin, la dimension poétique du signe n'a pas à être écartée. Par le sentiment esthétique provoqué par le signe, les individus peuvent rêver, imaginer. N'est ce pas la clef du bonheur que la poésie du signe ?

Conclusion

Aujourd'hui le métier de graphiste est partagé entre deux visions du travail : certains designers choisissent la création visuelle pour des entreprises, et d'autres l'éducation des personnes et des citoyens. Les graphistes engagés tentent de faire preuve de pédagogie au même titre qu'un enseignant. On considère que la pédagogie possède trois enjeux majeurs : le savoir, le savoir-être et le savoir-faire. Le graphisme que l'on a évoqué dans cette synthèse relève de ces trois mêmes enjeux : le savoir – favoriser la transmission du savoir par la collaboration et l'aspect communautaire –, le savoir-être – éduquer ses sens, favoriser la curiosité – et le savoir-faire – savoir créer des signes, les interpréter, et transmettre à nouveau.

Pour cela il est donc nécessaire d'être conscient des phénomènes qui se passent en nous : nous sommes des sujets doués de sensibilité, qui utilisons nos sens, et nos sensations pour comprendre le monde. Tout d'abord nous percevons notre environnement. La perception est un phénomène qui permet à l'homme de connaître et reconnaître son environnement, mais aussi les éléments qui s'y trouvent. Grâce à ses sens, il peut par exemple prendre connaissance des objets, de leurs formes et de leurs couleurs. Cette perception engendre une réaction immédiate : la sensation. Les artistes, notamment les impressionnistes à la fin du XIX^e siècle, ont exploité ce phénomène, en peignant de manière à retransmettre leurs perceptions d'un paysage, d'un lieu, d'une lumière...

Cette perception floue et indistincte, peut alors être approfondie par l'attention. Lorsqu'un être humain dirige son attention vers un objet, cela lui permet de le voir nettement et précisément. Il peut ensuite apprécier en détail cet élément, anticiper un mouvement, imaginer son histoire... En faisant cela, l'homme conceptualise le monde et conçoit les éléments qui s'y trouvent comme des signes. Ces derniers permettent de connaître, de reconnaître, de deviner ou de prévoir des objets, des événements.

La lecture des signes peut être perturbée par des troubles cognitifs ou physiques mais aussi être influencée par la culture qui est inculquée et par la société dans laquelle vit l'individu.

Umberto Eco classe les signes en deux catégories : les signes naturels émis inconsciemment par un agent humain et les signes artificiels, émis consciemment dans le but de communiquer quelque chose à quelqu'un, et ce sur la base de conventions.

Dans cette perspective du signe, la plupart des éléments de l'environnement, si ce n'est tous, peuvent devenir des signes et ainsi permettre de mieux comprendre son environnement et de se l'approprier. Or, sociétés occidentales actuelles nous submergent de signes artificiels (publicités, logos, affiches, vidéos, signalétiques, etc.), dont un très grand nombre sont issus du champ du design, et qui troublent l'intérêt de l'individu. Le designer, et en particulier le graphiste, doit donc être conscient de l'impact et de l'influence qu'il peut exercer sur les spectateurs.

Deux visions du rôle du graphiste se dégagent lors du débat de 1972, opposant Wim Crowel et Jan Van Toorn. Le premier considère que le message créé par le commanditaire possède déjà une intention et que le designer n'a pas à s'impliquer dans celui-ci. Jan Van Toorn, lui, considère que ce détachement de technicien est une illusion. Pour lui, le designer graphique a toujours un impact sur le design final et donc sur l'individu spectateur.

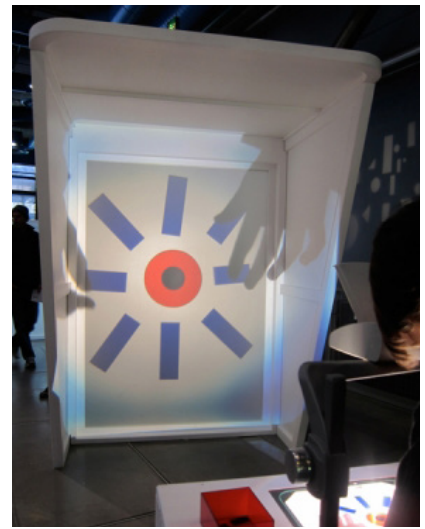
De nombreux designers graphiques (comme les acteurs des autres champs du design), ont cherché des solutions pour apprendre aux individus à remarquer et comprendre les signes quelque soit le sens qu'ils engagent. Ils ont créés des objets pour aider les individus à écouter leurs sens mais aussi à les éduquer. Grâce à la poésie, ils ont joué avec les horizons d'attentes et permis de nouvelles interprétations du signes. Enfin, par le jeu

ou le partage des connaissances, ils permettent aux hommes d'apprendre.

Être conscient de sa responsabilité en tant que designer est essentiel dans le monde de demain. Que l'on fasse le choix d'un travail en agence ou d'un travail social, il est nécessaire de se questionner quant à sa propre éthique et morale et aux valeurs que l'on souhaite transmettre. Travailler en collaboration, poétiser le monde, faire ouvrir les yeux aux gens... Des horizons différents s'ouvrent pour le graphiste qui n'est plus simplement un ingénieur visuel.

« Si les designers sont responsables du monde, ils ne le sont pas en tant que designers mais en tant qu'humain ».

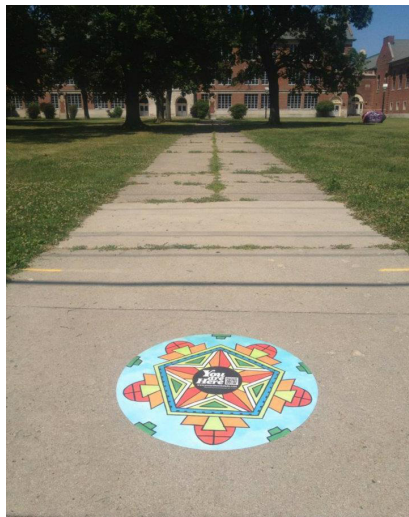
Pierre-Damien Huygue.



Malte Martin →
Exposition *De la lettre à l'image*, Malte Martin et Costanza Matteucci, novembre 2012. Galerie des enfants du Centre Pompidou.



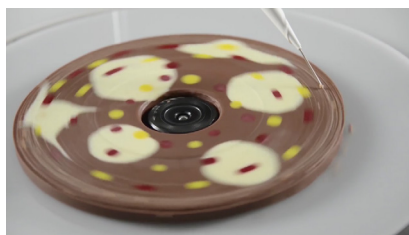
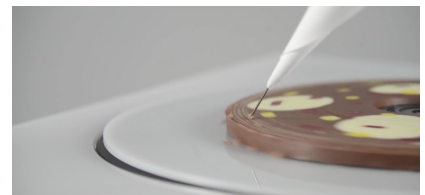
36



↑ **Projet You are Here Toledo**, juillet 2011 - novembre 2012, AIGA



← **Music Book**, prototype, Editions Volumique, 2011.

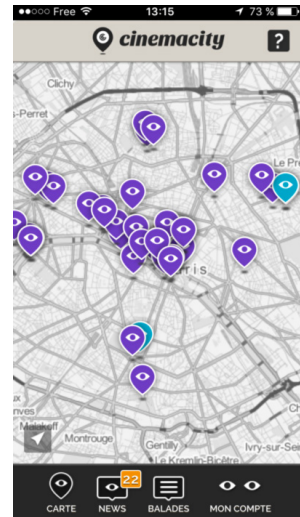
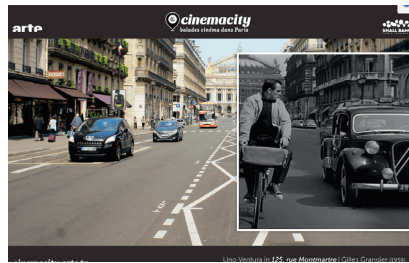
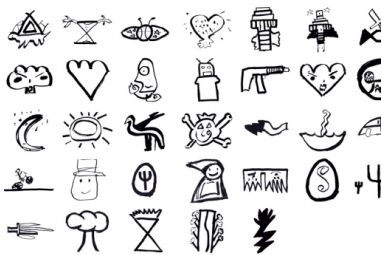


Prototype de vinyl en chocolat, projet *Déguster l'augmenté*, Erika Marthins, 2017.





↑ **Observer les détails :**
Under leaves, Circus Altos,
 27 avril 2017 sur Steam, IOS,
 Android.



↑ Application « *Cinemacity* »,
 Small Bang et Arte, 2013.



↑ **Les signes partagés :**
La galaxie des mouvements,
 Malte Martin, 2011.



ZAT
Zone artistique temporaire,
 identité par Malte Martin.

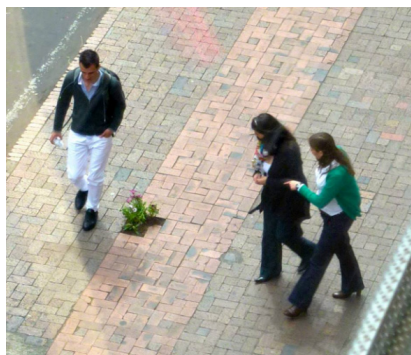




↑ **Collaboration de différents secteurs du design, de la culture et de l'industrie.**
 Projet *Labo Algue*, Atelier Luma, Arles, en cours puis mai 2017.



38



↑ **L'environnement poétique** ↓
The Pothole gardener, (*Le jardinier des nids de poules*), Londres.



Où est Charlie?
 Martin Handford, 1987.



↑ **Signes esthétiques**
 Arthur-Louis Ignoré, alias ALI, mandalas, peinture Rennes.



Apprendre à regarder

**Comment le signe peut-il être
un élément de considération de
son environnement?**

39

Vers le macro-projet...



Fiche Technique

Introduction:

Penser à un sujet en corrélation avec un projet concret permet de réfléchir de manière globale à ce qu'est le design, à ses enjeux, ses soucis. Ainsi mon mémoire explore le sujet de et l'apprentissage de l'observation de l'environnement. Quoi de plus logique de penser alors, pour la concrétisation de ma recherche, que d'observer l'environnement dans lequel je vis?

Je me suis surprise, alors que je prenais quotidiennement un chemin et ce depuis quelques mois, de découvrir une vierge incrustée dans un mur, observant la vie se déployant sous ses pieds. Après avoir déambulé, ma tête dirigée vers le haut des immeubles, je me suis rendue compte qu'il y en avait de nombreuses, presque à chaque coin de rue de ce quartier de Marseille. C'est la surprise de cette découverte et le plaisir de la recherche d'autres statues que j'aimerais transmettre au plus grand nombre. Qu'ils puissent se promener à la manière d'un touriste et observer leurs propre ville en y posant un nouveau regard.

Partant de ce constat, j'ai souhaité travailler ma synthèse autour de la problématique suivante : « Apprendre à regarder. Comment le signe peut-il être un élément de réappropriation de son environnement par l'individu ? ». Elle implique de comprendre ce que signifie voir et percevoir le monde, les signes qui y habitent... De plus, elle permet de poser la question de la place du designer, de son rôle politique et social face à l'individu. Enfin, la question des solutions à cette problématique est évoquée.

Qu'est ce que moi, en tant qu'apprentie designer et habitante de la ville de Marseille, je pourrais apporter comme réponse à ses citoyens ? Comment leur apprendre à regarder (autrement ?) leur ville et la beauté qui s'y cache ?

1- État des lieux – non exhaustif – de l'existant

Ce court état des lieux propose trois différentes approches et projets qui ont orienté ma recherche sur la question de l'observation du monde et de son environnement. Celles ci m'aident ainsi à concevoir, ou du moins tenter d'envisager une approche, quant au macro-projet de DSAA.

1. <http://nepasplier.fr>

A- Un pilier du genre : l'association *Ne Pas Plier*¹.

En 1991, Gérard Paris-Clavel, graphiste social, et Marc Pataut artiste et professeur aux beaux arts de Paris, fondent l'association Ne Pas Plier qu'ils décrivent comme "l'internationale la plus près de chez vous, pour qu'aux signes de la misère ne vienne s'ajouter la misère des signes". Cette association pluridisciplinaire est composée d'auteurs, de chercheurs, d'artistes, d'acteurs sociaux... Elle crée des projets en faveur de l'éducation

et des luttes populaires et propose sur un mode expérimental, des moyens politiques et esthétiques (mots, images et paroles) aux citoyens.

A.1 Regarder la ville :

Un des projet emblématique de cette association sont les CRU : les *Chemins de Randonnée Urbains* qui proposent de parcourir la ville à plusieurs, afin de s'en faire un portrait à la fois subjectif et collectif.

La « Re-CRU des sens » proposait ainsi un parcours dans la ville d'Ivry-sur-Seine, basé sur la perception des paysages par les cinq sens. Organisé par l'enseignant en arts plastiques de l'Université de Paris VIII Antonio Gallego et ses étudiants, plusieurs animations étaient proposées tout au long de la randonnée : des papiers sollicitaient le toucher, des paniers et des brouettes remplis de basilic excitaient l'odorat, un sachet de « légumes CRU-s » et un pique-nique réveillaient le goût. Les paysages traversés stimulaient la vue et, enfin, des déclamations de poèmes : l'ouïe. Les éléments amenés par les organisateurs tout au long de la promenade avivaient les cinq sens.

Une autre CRU organisée en 2009 était la CRU des signes de la ville.¹ Animée par Gérard Paris-Clavel, cette randonnée urbaine pensait la ville comme un ensemble de signes... Des pochettes contenant brochures, textes, papier blanc et crayon étaient distribuée en début de parcours afin de prendre des notes visuelles. Guidés par le graphiste, les randonneurs étaient incités à la comprendre les signes de la ville tels que les plaques de rues, les panneaux de publicité, les panneaux d'affichage ; d'apprendre leur histoire et de mesurer leurs répercussions sur les citoyens.

1.A retrouver dans le film de Raoul Sangla, produit par *Ne pas plier* dans le DVD qui accompagne le livre *La Ville est à nous* (29 minutes).

A.2 Pédagogie de la lecture de l'environnement :

L'*Observatoire de la ville* est un local avec terrasse au sommet d'un immeuble du centre ville d'Ivry-sur-Seine, où Ne Pas Plier créé des projets dans une démarche pédagogique. Y sont créés des ateliers mais également des éditions. Ces dernières – 14 à ce jour – tentent de poser différentes questions sur la ville et permettent également de restituer les projets réalisés.

Le livret *L'oiseau des villes* rend compte d'un projet réalisé avec deux classes de CM1 d'une école ZEP (Zone d'éducation prioritaire) située dans une cité ZUS (Zone urbaine sensible) qui ont travaillé sur l'accueil de nouvelles espèces d'oiseaux. Ainsi, en collaboration avec une ornithologue et deux architectes, et l'atelier de fabrication des SEGPA d'un collègue de cette ZEP, les élèves ont mis en place des nichoirs spécifiques à chaque espèce (choix de la hauteur et tailles des nichoirs, lieu de pose etc..). Ce projet pédagogique a mis présence de nombreux acteurs de l'environnement, et a permis aux élèves de s'interroger sur les façons d'habiter les espaces publics, l'environnement urbain et aussi leurs enjeux écologiques.

L'édition *La ville en signe* est plutôt un état des lieux des signes de la ville d'après les travaux réalisés par Jean-Pierre Grunfeld et Gérard Paris-Clavel. Il propose ainsi un guide de lecture de la ville pour apprendre

à voir ces signes.

Toutes ses publications figurent sur le site internet de l'association, et peuvent être téléchargées gratuitement. Elles participent de cette manière à l'éducation collective.

B- Projets de DSAA

La question de l'observation de l'environnement est un des enjeux culturels importants de ces dernières années. Ainsi plusieurs projets et collaborations ont été mis en place autour de ce thème au sein du Diplôme Supérieur d'Art Appliqué en Design Graphique de Marseille.

Le projet *Échelle 1:1*, créé par Guillaume Monsaingeon et Thierry Kressmann est « un parcours historique, culturel dans les plis et replis des cartes à l'heure de la géolocalisation et du traçage numérique ». Chaque épisode se déroulait en trois temps, dans la continuité d'un même thème : un récit nourri de cartes, une œuvre présentée par un artiste et enfin une action de « mappage » collectif qui conduisait les spectateurs-mappeurs à rédiger la carte à l'échelle 1:1.

Pour le sixième épisode en septembre 2013 sous le thème de « *La Plaine Lettres et mots* », la collaboration s'est faite avec le duo de graphistes typographes GUSTO (aujourd'hui devenu Bon pour 1 tour). Les étudiants du DSAA Design Graphique de Saint-Exupéry ont ainsi été amenés à y participer par le cartographe et professeur de philosophie M. Monsaingeon.

Le souhait des organisateurs était de provoquer une émotion collective, grâce au renouvellement du regard et de la pratique du territoire. Même si une grande carte à l'échelle 1:1 (grandeur nature) du territoire Marseille-Provence n'est pas réalisable, chaque épisode constituait une proposition de regard.

Un deuxième projet était intitulé *Narration Urbaine*. Son objet était de suivre en réalité augmentée¹ un chemin narratif. Des capteurs étaient dispersés Rue de la République dans le premier arrondissement de Marseille, ils suffisaient de les flasher avec son téléphone pour poursuivre sa déambulation et en lire l'histoire. Le suspens était ainsi maintenu jusqu'à la fin de la promenade

La narration interactive est intéressante car elle permet d'allier « vie réelle » et informations virtuelles. En d'autres termes, elle implique de se trouver dans un environnement physique, de se placer devant un capteur pour obtenir des informations virtuelles via n'importe quel type de fichiers (vidéo, son, texte, image etc..).

Enfin, un troisième projet était baptisé La déambulation des abeilles. Proposé par Mélanie Lacroix, Amandine et Élodie Lyonnais. Il consistait à établir une carte évolutive des magasins de Noailles suivant leurs horaires d'ouverture. Une déambulation était ainsi proposée selon trois horaires caractéristiques des magasins : six heures, huit heures et demie, midi. Les étudiantes avaient en effet constaté qu'à chacun d'eux correspondait différentes phases de réveil du quartier.

Un support papier au format triangulaire qui s'ouvrait petit à petit

1. Superposition d'images réelles et d'éléments (sons, images en deux ou trois dimensions, vidéos etc.) générés en temps réel par un ordinateur.

permettait de transcrire la déambulation et la découverte du parcours. De plus des tampons de couleurs facilement transportables permettaient un travail « spontané et vivant qui évoque l'univers libre et impulsif du quartier ».

Pouvoir transporter des éléments qui facilitent l'observation et ainsi avoir la capacité grâce de retranscrire ces mêmes observations de manière simple, efficace et esthétique rend ce travail très attrayant.

C- Un autre registre : l'observation amateur, les kits.

Très en vogue dans les magasins de jouets et dans les magasins « nature », les kits d'observation prennent des formes très diverses et sont de plus en plus complets. Kits d'observation de la nature : météo, faune (étude des traces d'animaux), élevage d'insectes. De plus ces boîtes sont livrées avec des équipements de naturalistes : loupe, collecteur de plantes, carte du ciel...

L'analyse du contenu de ces kits s'avère très intéressante. Ils sont généralement constitués d'un livret qui comporte des instructions et indications sur ce qui va être observé, des conseils d'utilisation et de mise en place de l'observation. Ces guides comportent parfois des fiches pédagogiques : guide d'oiseaux présent dans une région, description d'un comportement animal, formes et significations des nuages... Des éléments pour la prise de note sont aussi présents dans la plupart des kits : crayons, carnet, feuilles, fiches... Enfin, des objets spécifiques sont à la disposition de l'observateur : thermomètre et hydromètre pour le kit météo, jumelle et amplificateur de son pour l'observation des oiseaux etc...

Ces kits ne sont cependant pas destinés aux adultes. Amener les enfants à observer leur environnement est certes important, mais pourquoi les adultes ne pourraient-ils pas en disposer eux aussi ?

43

II- Prototypes antérieurs :

Ma recherche n'a pas été de tout repos. Ainsi, jusqu'au mois de décembre, mon mémoire avait pour sujet le signe à grande échelle voire du signe monumental. L'idée m'en était venue lors de mon travail durant deux ans pour un festival de musique : le Reggae Sun Ska à Bordeaux. Ce choix était guidé par mon envie d'étudier le signe et son environnement (humain autant que spatial). Mais cet objet d'étude me résistait.

Des éléments graphiques et typographiques étaient ainsi disposés dans les tentes des espaces bénévoles et sur des installations. Voir comment les gens s'approprièrent, touchèrent, vivaient avec les signes était passionnant.

Plus tard, j'ai réalisé (aussi soudainement que la vue de cette statue au creux de l'immeuble !) que c'était l'observation des éléments et des signes qui m'intéressaient, et non réellement leur création.

J'ai alors dirigé ma recherche sur la réalité augmentée. L'idée était de mettre en valeur l'architecture marseillaise et de permettre aux utilisateurs d'accéder à un court historique – d'un lieu, d'un bâtiment, d'un détail architectural, etc – à l'aide de leur smartphone. Les utilisateurs n'avaient qu'à survoler le marqueur au sol (un signe typographique fait au pochoir) pour voir apparaître au dessus d'eux un panneau d'explications virtuel.

Cependant, de nombreux panneaux d'explications sont déjà disponibles dans la ville de Marseille, souvent cachés dans un coin d'une rue et leur lecture implique déjà d'être dans une observation et une recherche de compréhension d'un lieu. De plus un tel projet implique que le créateur, ici le designer, soit le seul dépositaire du savoir et « impose » sa vision et son savoir aux utilisateurs.

III-Concepts et projets à développer.

J'aimerais dans ce macro-projet mettre en place deux enjeux principaux. Tout d'abord je souhaiterais inciter les habitants d'un lieu à regarder et observer leur environnement. Qu'ils prennent le temps de comprendre les signes qui les entourent (les signes naturels comme les signes artificiels¹). Je souhaite me concentrer sur la ville de Marseille, car c'est dans ce milieu urbain et actif que je vis.

De plus, je désirerais que les observateurs de cet environnement puissent mettre en commun leurs connaissances et observations, afin que le graphiste ne soit pas le seul propriétaire de l'information.

A- Des formes de travail très diverses.

Travailler dans cette ville qu'est Marseille signifie travailler sur les signes de Marseille, qu'ils soient naturels (faune et flore comme les gabiens, le sébum des Calanques...) ou artificiels (architecture, les déchets, les tags, les vierges dans les murs...). Ainsi faudrait-il réaliser au préalable un travail de repérage afin de répertorier le maximum de signes pour créer une classification qui permette d'être comprise par le plus grand nombre d'utilisateur. Ce projet pourrait prendre une forme imprimée ou numérique sur un site web.

Mon stage au sein de l'association Redplexus² m'a permis d'avoir des contacts dans le milieu de la performance artistique. A la manière des *Chemins de Randonnée Urbains* de Gérard Paris-Clavel. On pourrait imaginer des performances où les spectateurs seraient guidés dans la ville.

44 1. Cf. Fiche de lecture : *Le Signe*, Umberto Eco.

1. Cf. Rapport de stage : la performance artistique.

B- Un kit d'observation.

Une des solutions les plus pertinentes serait en premier lieu, de créer d'un kit d'observation de l'environnement. Ce genre d'objet est habituellement réservé aux enfants. L'idée est de concevoir un kit destiné à un public d'adultes qui a force d'habitude et de routine a perdu cette capacité d'émerveillement et d'observation qu'ont les enfants. Manipuler des objets leurs permettraient de retrouver le contact avec la vie urbaine. Ce premier contact avec Marseille passerait donc par l'intermédiaire d'outils.

Apprendre à observer c'est pouvoir mettre des mots sur ce qui est vu. Le vocabulaire est donc primordial. Aussi ce kit devra être accompagné d'un lexique s'appliquant aux catégories d'observation mises en place. Ce travail de recherche laborieux ne pourra sûrement pas être exhaustif.

Un guide alternatif pourrait dans cette même veine accompagner ce lexique, par exemple un herbier ou, à la manière des publications Ne Pas Plier, de livrets d'observation déjà imprimés.

Parler d'émerveillement, c'est également parler des sensations et des émotions que cette observation fait naître. En effet, apprendre ce n'est pas qu'observer factuellement et froidement l'environnement. Comment retranscrire ces sensations grâce au kit ?

De plus, il s'agirait de communiquer les résultats de cette observation. Certains utilisateurs voudront peut être rendre cette recherche personnelle, il faudrait pouvoir les aider dans la retranscription en créant des objets tels que des livrets, des éditions etc. Cependant, d'autres voudront peut être aussi rendre cette recherche publique : c'est pour cela qu'est née l'idée de concevoir une application.

C- Une application comme médium du partage.

Afin de communiquer avec les adultes quelque soit leurs âges et de les inciter à continuer d'observer la ville, même lorsque les objets du kit ne sont pas à leurs disposition ; une application pourrait les suivre dans leur téléphone portable. Le concept serait de disposer d'une carte de Marseille, où chacun en créant un compte personnel, pourrait déposer des informations – sur des objets, flore, architecture, œuvres de street art, etc. – et ainsi les partager avec tout les autres utilisateurs de l'application.

Ce projet communautaire permettrait ainsi d'enrichir les connaissances de tous, et de diversifier les informations qu'un seul individu ne pourrait observer.

Plusieurs questions se posent quant au développement de cette application. Tout d'abord il faudra que cette application puisse être mise à disposition de tous sur les plateformes de téléchargement pour Android et IOS, cela engageant des frais conséquents. Une des solutions serait alors de la rendre disponible et téléchargeable via un lien sur une page web. L'ensemble des données de l'application et tous les contenus que les

utilisateurs souhaiteront stocker pourraient être hébergées sur un serveur. Une solution serait de trouver un hébergeur gratuit, comme il en existe des dizaines.

Puis la question se pose de la programmation elle-même. Quel langage utiliser ?

Mes connaissances étant trop minces en matière de développement d'application, une des solutions envisageables est de créer un *site web responsive*, que l'on encapsulerait dans un programme, ce qui lui donnerait l'apparence d'une application mobile.

La création d'une carte est plus simple. La carte *Google Earth* est très performante mais peut poser des problèmes éthiques, nous lui préférons la carte collaborative *OpenStreetMap* qui est libre d'utilisation car sous licence libre (Open Data Commons).

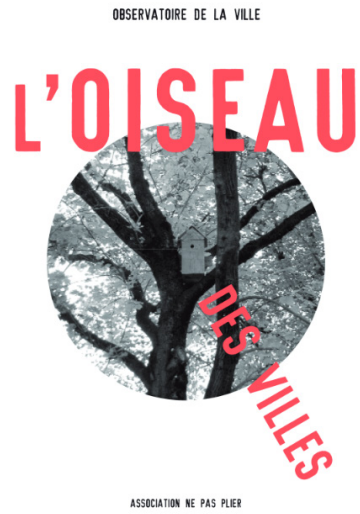
La question de l'éthique se posera aussi évidemment sur les données des utilisateurs. Elles ne serviront évidemment pas à un commerce quelconque mais elles devront être sécurisées.

A propos de l'application l'utilisateur devra tout d'abord créer un compte afin d'y déposer ses données personnelles et ce qu'il a observé de l'environnement. Cependant, il devra pouvoir les retirer s'il se trompe ou si ce qu'il a observé disparaît (notamment en ce qui concerne les œuvres de street art, particulièrement éphémères).

De nombreux projets destinés à permettre aux individus d'observer la ville de Marseille peuvent donc être mis en place, sous des formes très diverses : numérique, performative, graphique...



CRU : Chemin de Randonnée Urbain, Association Ne Pas Plier, 1999.



Guide L'oiseau des villes,
Ne Pas Plier, 2004-2005.



Echelle 1 : 1
Projet de DSAA pour la sixième édition de *Echelle 1 : 1* de Guillaume Monsaingeon et Thierry Kressmann, 2013.

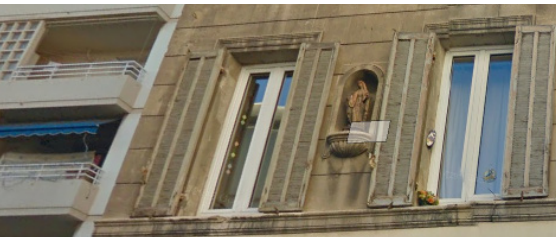


La déambulation des abeilles
Projet de Mélanie Lacroix, Amandine Lyonnais, Elodie Lyonnais ; DSAA.

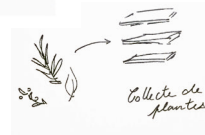


Projet personnel:

Installations pour le Raggae Sun Ska, Bordeaux, 2016. Travail d'équipe. Bambou, bois, papier, carton, bombe de peinture.



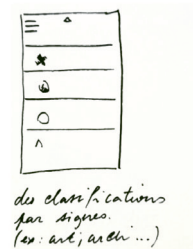
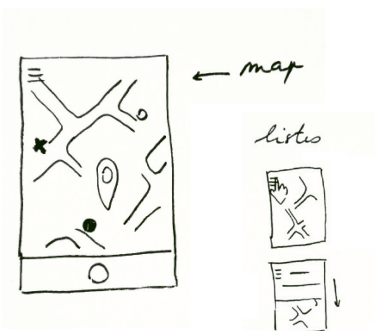
Vierge dans une niche, quartier Baille, Marseille.



Kit d'observation de la ville de Marseille.

Projet de Macro: Croquis d'utilisation de l'application.

La carte permet de repérer dans Marseille les signes intéressants. En cliquant sur le menu, on peut voir les différentes catégories de signes (art, nature, par ex.). Le compte utilisateur permet d'ajouter des signes sur la carte et ainsi de les diffuser avec d'autres utilisateurs.



Photographie
Texte de description
Tag/classifications

Apprendre à regarder

Lexique

Bibliographie

Glossaire d'auteurs et artistes

49



*Annexes
de la
synthèse*

Lexique

Centre National des Recherche Textuelles et Lexicale, en ligne, consulté le 05.01.2018.

Dictionnaire historique de la langue française, sous la direction d'Alain REY, Le Robert, 2012.

Centre National des Recherche Textuelles et Lexicale, en ligne, consulté le 08.02.2018.

Article « Esprit critique », wikipédia.fr, consulté le 08.02.2018

50

Définition : Luc MATTÉI.

Centre National des Recherche Textuelles et Lexicale, en ligne, consulté le 09.02.2018.

Attention :

Tension de l'esprit vers un objet à l'exclusion de tout autre. La finalité dominante est l'exacte connaissance ou compréhension de l'objet.

Éducation :

Le terme éducation est emprunté à *educatio* « action d'élever » et « éducation, instruction, formation de l'esprit ».

Le mot désigne comme en latin la mise en œuvre de moyens propre à former et à développer un être humain.

Environnement :

Ensemble des éléments et des phénomènes physiques qui environnent un organisme vivant, se trouvent autour de lui (cf. milieu)

Esprit critique :

Du grec *κριτικός* : qui discerne. Disposition d'une personne à examiner attentivement une donnée avant d'en établir la validité.

Horizon d'attente :

La perception est toujours active. Elle permet de faire une synthèse des éléments de l'environnement, et de les classer dans des catégories. L'horizon d'attente est donc ce qu'un individu prévoit et espère d'un élément (indice, interprétation, comportement de l'élément, etc).

Ex : Je perçois un objet que j'identifie comme une pierre. Mon horizon d'attente est donc qu'il ne parle pas.

Individu :

Spécimen vivant appartenant à une espèce donnée; être organisé, vivant d'une existence propre et qui ne peut être divisé sans être détruit. Par extension : élément d'une population.

Percevoir:

Saisir, prendre connaissance par les sens.

Utilisé en psychologie comme : prendre connaissance de la présence et des caractéristiques des objets extérieurs par l'organisation des données sensorielles.

Politique (le) :

Pouvoir de transformation des regards que toute action , toute production de signe et tout dispositif technique détiennent potentiellement.

Annick LANTENOIS, *Le vertige du funambule. Le design graphique entre économie et morale*, Édition B42, « Cité du design », 2010, 85 p.

Regarder :

Diriger, fixer les yeux sur quelque chose, sur quelqu'un, sur un spectacle avec attention.

Centre National des Recherche Textuelles et Lexicale, en ligne, consulté le 12.02.2018.

Sémantique :

Employé dans le domaine de la linguistique.
Étude d'une langue ou des langues considérées du point de vue de la signification; théorie tentant de rendre compte des structures et des phénomènes de la signification dans une langue ou dans le langage.

Ibid, consulté le 12.02.2018.

Sémiotique :

Employé dans la communication et la linguistique.
Théorie générale des signes dans toutes leurs formes et dans toutes leurs manifestations; théorie générale des représentations, des systèmes signifiants

51

Sensation :

Phénomène par lequel une stimulation physiologique (externe ou interne) provoque, chez un être vivant et conscient, une réaction spécifique produisant une perception; état provoqué par ce phénomène.

Signe :

Le terme provient du latin signum, employé au sens « d'empreinte, de marque de ce distinctive » par Plaute au II^{ème} siècle avant J.C. Pour César, au I^{er} siècle av. J.C. le signe désigne plutôt un indice ou une preuve, rendant probable l'existence d'une chose. Cependant globalement, le signe est ce qui permet de connaître ou de reconnaître, de deviner ou de prévoir quelque chose.

Phénoménologie :

Observation et description des phénomènes et de leurs modes d'apparition, considéré indépendamment de tout jugement de valeur.

Centre National des Recherche Textuelles et Lexicale, en ligne, consulté le 14.20.2018.

Dictionnaire historique de la langue française, sous la direction d'Alain REY, Le Robert, 2012.

Poésie :

Pour définir la poésie autrement que par le genre littéraire, il faut se pencher sur son étymologie : du latin *poesis* (« poésie, art poétique, œuvre poétique »), lui-même issu du grec ancien *ποίησις*, *poïésis* (« action de faire, création »). Il s'agit de manifester la beauté ou un sentiment esthétique par le biais des mots, mais aussi par extension par les images, les objets, les décors etc.

Bibliographie

Dictionnaires et étymologie:

Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. En ligne : <http://cnrtl.fr/>.

Dictionnaire historique de la langue française, sous la direction d'Alain REY, Le Robert, 2012.

Articles de l'Encyclopædia Universalis. [en ligne] :

Pierre KAUFMANN, « INTÉRÊT, sciences humaines et sociales », *Encyclopædia Universalis*.

Éric SIÉROFF, « Attention », *Encyclopædia Universalis*.

Georges THINÈS, « Perception », *Encyclopædia Universalis*.

Ouvrages :

Henri BERGSON, *Matière et mémoire*, 1896, 352p.

Étienne Bonnot DE CONDILLAC, *Essai*, 1746.

Wim CROUWELL et Jean VAN TOORN, « *The Debate, The legendary contest of two giant of graphic design* » (*Le Débat. Le tournoi légendaire de deux géants du design graphique.*), 1972.

Retranscription (en anglais) par The Monacelli Press, 2015. Publication originale, Pays Bas, 2008 par «Practice».

Umberto ECO, *Le signe. Histoire et analyse d'un concept*, Le livre de poche, Biblio-essais, Paris, 1988, 283 p.

Umberto ECO, *La production des signes*, Le livre de poche, Biblio-essais, Paris, 1992, 128 p.

René HUYGUE, *Dialogue avec le visible*, Flammarion, 1955, 447p.

Emmanuel KANT, *Fondements de la métaphysique des mœurs*, 1785, réédition Le livre de poche, Classique de Philosophie, 1993, 256p.

Annick LANTENOIS, *Le vertige du funambule. Le design graphique entre économie et morale*, Édition B42, « Cité du design », 2010, 85 p.

Guillaume MONSAINGEON, *Mappamundi. Art et cartographie*. Editions Parenthèses, Marseille, 2013, 192 p.

Études:

Étude DARES (Direction de l'animation de la recherche, des études et des statistiques) pour le Ministère du Travail, novembre 2015.

Consulté en ligne le 09/02/2018.

<http://dares.travail-emploi.gouv.fr/IMG/pdf/2015-081.pdf>

Étude « Réseaux socionumériques, partage d'information et stratégies éditoriales », projet ANR INFO-RSN par Arnaud MERCIER, Alan OUKRAT et Natalie PIGNARD-CHEYNEL publié sur Slate.fr le 29.03.2017.

Site consulté le 09.02.2018]

<http://www.slate.fr/story/142307/jeunes-consomment-information-facebook>

« *L'économie du design* », étude collective: Anne-Marie BOUTIN (APCI), Danièle CLUTIER (IFM) et Isabelle VERILHAC (Cité du design), disponible sur <http://www.citedudesign.com>.

53

Émission de radios :

* « *YouTube accusé de promouvoir les vidéos clivantes et complotistes* ». C'est déjà demain, Hélène Chevallier, pour France Inter. Consulté le 8 février 2018.

<https://www.franceinter.fr/emissions/c-est-deja-demain/c-est-deja-demain-08-fevrier-2018>

Conférence:

The first secret of great design | Tony Fadell, Conférence Ted Talks, YouTube. Consulté le 08/02/2018.

Glossaire d'auteur et d'artistes

Étienne Bonnot DE CONDILLAC :

(1714- 1780)

Philosophe, écrivain, académicien et économiste français. Partant de l'empirisme de Locke, Condillac fut l'un des adversaires du rationalisme hérité du XVII^e siècle. Il se fit spécifiquement le théoricien du sensualisme, en affirmant que toutes nos idées nous viennent des sensations et que de celles-ci dépend donc l'activité de notre entendement.

Le CORBUSIER :

(1887 - 1965)

Architecte, urbaniste, décorateur, peintre, sculpteur et homme de lettres, il est l'un des principaux représentants du mouvement moderne, et a œuvré dans l'urbanisme et le design. Il est connu pour être l'inventeur de « l'unité d'habitation », concept sur lequel il a commencé à travailler dans les années 1920.

Expression d'une réflexion théorique sur le logement collectif elle prendra valeur de solution aux problèmes de logement d'après guerre. Un des exemplaire de cette « unité d'habitation de grandeur conforme » se trouve à Marseille : *La Cité Radieuse*.

Wim CROUWEL :

(1928 -)

Graphiste et typographe néerlandais. Il a travaillé sur des projets comme *Cut-up' Calendar* pour la compagnie Van der Geer (1963-1964), le logo de la Rabobank en 1973 et des tampons pour les PTT néerlandais.

René DESCARTES :

(1596-1650)

Mathématicien, physicien et philosophe français. Il est considéré comme l'un des fondateurs de la philosophie moderne. Il est célèbre pour avoir exprimé dans son *Discours de la méthode* le cogito — « Je pense, donc je suis » — fondant ainsi le système des sciences sur le sujet connaissant face au monde qu'il se représente.

Umberto ECO :

(1932 – 2016)

Écrivain italien contemporain, tour à tour journaliste, professeur, théoricien et romancier. On compte parmi ses ouvrages *L'œuvre ouverte* (1962), *La Structure absente* (1968) ou son célèbre roman *Le nom de la rose* paru en 1980.

Walter GRAUPIUS

(1883- 1969)

Architecte, designer et urbaniste allemand, plus tard naturalisé américain. Il est le fondateur du Bauhaus, mouvement clé de l'art européen de l'entre-deux-guerres et porteur des bases du styles international.

René HUYGUE :

(1906-1997)

Écrivain français. Il a été conservateur du Musée du Louvre, psychologue et philosophe de l'art, professeur au Collège de France et académicien français.

William JAMES :

(1842-1910)

Psychologue américain de la fin du XIX^e siècle, souvent présenté comme le fondateur de la psychologie en Amérique.

Annick LANTENOIS :

Docteur en histoire l'art depuis 1993, elle a depuis orienté son travail vers l'histoire et la théorie du design graphique. Elle enseigne également en design graphique à l'École supérieure d'art et design Grenoble-Valence depuis 2003.

Malte MARTIN

(1958-)

Graphiste et plasticien, il anime un atelier graphique qui explore tous les domaines de la création contemporaine : théâtre, danse, musique, cinéma. Il intègre les Beaux-Arts de Paris et entre dans l'atelier Grapus. Aujourd'hui, il continue de travailler le graphisme grâce à son atelier Agrafmobile, un théâtre visuel itinérant qui investit l'espace urbain pour expérimenter, entre création visuelle et sonore mais aussi entre gestes et signes.

55

Étienne MINEUR:

(1968 -)

Diplômé de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris (EN-SAD) il est le cofondateur (avec Bertrand Duplat) et directeur de création des éditions *Volumique*. Il est aussi professeur à HEAD à Genève. Il est également membre de L'AGI, l'Alliance Graphique Internationale depuis 2000.

Gérard PARIS-CLAVEL :

Graphiste engagé et social, il est un des co-fondateur du groupement Grapus créé en 1970. En 1991 il fonde l'association *Ne Pas Plier* « pour qu'aux signes de la misère ne vienne s'ajouter la misère des signes », qui lutte pour l'éducation des individus.

Denys RIOUT :

Professeur d'histoire de l'art moderne et contemporain (Université Paris 1 – Panthéon-Sorbonne). Ses travaux portent sur la « modernité » et les avant-gardes (des impressionnistes jusqu'aux divers courants des années 1960-1970).

Bruno ROSIER :

Artiste plasticien français dont l'ensemble des projets sont regroupés sous le nom d'*À propos du monde*.
<http://aproposdumonde.org/>

Louis SULLIVAN :

(1856-1924)

Architecte américain, décrit comme « le père de l'architecture américaine moderne » Il développe dès les années 1870, la théorie *fonctionnaliste* qui le rendra célèbre au moment où il cessera de construire des immeubles, d'où le précepte « la forme suit la fonction ». Il sera notamment le mentor de Frank Lloyd Wright.

Jan VAN TOORN :

(1932-)

Graphiste néerlandais basé à Amsterdam. Ses projets les plus connus sont notamment les affiches pour le *Beyerd Museum* (entre 1981 et 1987), et le calendrier de l'imprimeur *Mart.Spruijt*.

Le signe, Umberto Eco

Umberto ECO,
Le signe. Histoire et ana-
lyse d'un concept, Le livre de
poche, Biblio- essais, Paris,
1988, 283 p.

57



*Fiche de
lecture*

Introduction

Apprendre à regarder le monde, c'est tout d'abord apprendre à percevoir les objets qui nous entourent puis à les nommer, les définir et à leurs trouver une fonction. Parfois nous attribuons un sens à ce que l'on voit, et on considère alors un objet, un mouvement, une parole comme un signe. Mais qu'est ce qu'un signe ? À bien y réfléchir nous pouvons déjà constater que lui donner une seule définition semble impossible. Pour nous aider à définir les contours de ce terme ambiguë, dans son ouvrage *Le signe*, Umberto Eco envisage toutes ces significations.

Cet ouvrage de 300 pages analyse le signe, tente d'établir des classifications et met en avant ses enjeux philosophiques.

Contexte

1°) L'auteur :

Umberto Eco est un écrivain italien contemporain né en 1932. Il décède le 19 février 2016 en laissant derrière lui de nombreux ouvrages. Tour à tour journaliste, professeur, théoricien et romancier, Eco met en place dans ses travaux une théorie de sémiotique générale. Il y développe une philosophie des divers langages, qu'ils soient parlés, écrits, scientifiques ou artistiques. Il axe sa réflexion tant sur la signification du signe que son interprétation.

Il termine ses études supérieures en 1954 à Turin, puis travaille de 1955 à 1958 comme assistant pour la télévision. Il s'intéresse alors aux médias et aux phénomènes de mode. À travers son travail de recherche sémiotique, il analyse la culture populaire. Il publie de nombreux essais importants : *L'œuvre ouverte* (1962), *La Structure absente* (1968), *Traité de sémiotique générale* (1975) ou encore «Sémiotique et philosophie du langage» (1984)... En 1963, il fonde avec d'autres intellectuels le Groupe 63 et participe aux réflexions communes sur le langage et l'esthétique.

Son premier roman, *Le Nom de la rose*, paru en 1980, le fait connaître du grand public, et l'ouvrage se vend à des millions d'exemplaires. Il y déploie une histoire médiévale dense et complexe qui sollicite le lecteur par ses références au roman policier, en particulier Conan Doyle : le héros s'appelle Guillaume de Baskerville. Son deuxième roman, *Le Pendule de Foucault* (1988) connaît également un grand succès. Il continue ensuite à publier des essais théoriques (*Les Limites de l'interprétation*, 1990) et des recueils humoristiques (*Comment voyager avec un saumon*, 1992).

2°) L'ouvrage :

Dans cet ouvrage Eco se concentre sur le concept de signe, et non sur la totalité des thèmes actuellement abordés par la recherche sémiotique¹. Il y propose un panorama des différentes théories du signe et différentes informations sur le sujet mais ne formule pas une théorie.

1. Théorie générale des signes dans toutes leurs formes et dans toutes leurs manifestations; théorie générale des représentations, des systèmes signifiants.

Le livre part du principe que le concept de signe ne concerne pas la seule linguistique, ni même les autres sémiotiques particulières, mais traverse toute l'histoire de la pensée philosophique. Ainsi Eco part du postulat que l'être humain évolue dans un « système de signes » et ce, tant dans la nature que dans les civilisations industrialisées. Il s'inspire des théories de Charles Sanders Peirce pour qui toute pensée s'effectue à l'aide de signes. Il propose sa première théorie en 1973, lorsque l'édition originale *Segno* paraît aux Éditions Isedi de Milan.

3°) Structure de l'ouvrage :

Avant-propos

I – Le processus sémiotique

II – La classification des signes

III L'approche structuraliste

IV – Les modes de production sémiotiques

V -Les problèmes philosophiques du signe

Bibliographie

Fiche de lecture

Avant-propos d'Umberto Eco :

Umberto Eco débute son ouvrage par une série de définitions du signe qui proviendrait du « dictionnaire idéal ». Sans distinction ni classification, il regroupe l'ensemble des définitions trouvées dans les dictionnaires de langue italienne, que les traducteurs se sont chargés de traduire en français.

L'édition originale contenait cependant vingt acceptions dont trois n'avaient pas de correspondant en français -

Voici l'ensemble des définitions proposées par Eco :

SIGNE (du lat. *signum*, marque, statue, sceau, signal, preuve, constellation), n.m.

A- Des signes non intentionnel :

1. **Indice, marque, symptôme** et plus généralement chose perçue et dont on peut tirer des prévisions, des déductions, des indications, sur une autre chose absente à laquelle elle est liée. Manifestation caractéristique d'une maladie, observée sur celui qui en souffre ou exprimée par lui (signes physiques, signes fonctionnels).

2. **Marques physiques** – telles que taches, cicatrices, etc. - qui facilitent l'identification d'une chose et plus particulièrement d'une personne (et qui peuvent dans ce cas être décrites dans les pièces d'identité comme signes particuliers).

3. **Geste, acte**, qui manifestent une certaine façon d'être, d'agir, de ressentir, etc. (par exemple dans des expressions comme donner des signes d'allégresse, signes extérieurs de richesse).

B- Des signes réputés « artificiels ».

4. **Mouvement volontaire** par lequel on communique ou l'on exprime quelque chose, par exemple un ordre, un désir, une information, etc. Ne pas donner signe de vie, ne donner aucune nouvelle.

5. **Marque distinctive** imprimée ou apposée sur un objet ou une personne pour permettre sa reconnaissance.

6. **Forme graphique simple** (point, ligne, droite, courbe) renvoyant conventionnellement à un sujet abstrait, ; entités graphiques complexes ayant la même fonction (chiffres, formules chimiques, signes botaniques, signes abrégatifs, astronomiques, « signes conventionnels » représentant des unités militaires).

N.B. Ces signes sont parfois nommés symboles (à ne pas confondre avec leurs homonymes des acceptions 10 et 11).

7. **Représentation matérielle des objets concrets** : par exemple le dessin d'un animal pour communiquer l'objet ou le concept correspondant.

8. Linguistique. Procédé par lequel un concept ou un objet est représenté par une image acoustique (mot, etc.). Tout élément faisant partie du processus.

9. Tout élément d'un **artifice visuel** renvoyant à une image acoustique, à un mot, un concept, un objet.

10. **Symbole, entité figurative ou non** qui, par convention ou à cause de ses caractéristiques formelles, représente un événement, une valeur, une institution, un objectif... Ex : la croix, (le signe de croix), emblème.

11. **Symbole**, entité figurative ou non qui, de manière vague, allusive ou imprécise, renvoie à un événement, une valeur.

67

C. Expressions complexes et quelques acceptions littéraire ou obsolètes.

12. Étendard. (latinisme rare)

13. Configuration astronomique. Signes du zodiaque (ou signe astraux, signes de chance).

14. Sous l'influence de.. Sous le signe de ;

15. Seing : marque , signe imprimé au moyen d'un instrument.

16. (rare) Argent mis dans la main d'une diseuse de bonne aventure.

17. **Phénomène naturel**, événement pris comme la manifestation d'une volonté cachée, d'une intention divine, d'une puissance magique, ou comme illustration d'une doctrine : présage, miracle..

I- Processus sémiotique :

Umberto Eco étudie tout d'abord le signe comme un élément du processus de communication. Il est utilisé pour transmettre une information, pour dire, ou pour indiquer une chose que quelqu'un connaît et veut que les autres connaissent également. Pour ce faire, il s'instaure dans un schéma de communication de type :

source – émetteur – canal – message – destinataire.

Pour que la communication se fasse, il faut que l'émetteur et le destinataire aient un « code » commun, c'est à dire une série de règles communes qui permette l'attribution d'une signification au signe. Ce « code » est donc établi par une série de conventions culturelles. Si jamais une communication se fait sans Code, alors il ne s'agira que d'un simple processus de stimulus-réponse. « *Une lumière aveuglante m'obligeant à fermer vivement les yeux est très différente d'un commandement qui m'enjoint de fermer les yeux* » nous donne comme exemple Eco . Ainsi dans le premier cas, je répond à un stimulus, tandis que dans le second, je dois comprendre l'ordre (donc décoder le message), puis décider de mon obéissance ou non.

Pour résumer, il cite Morris : « *Une chose n'est un signe que parce qu'elle est interprétée comme le signe de quelque chose par un interprété* ».

Ainsi le signe, au delà d'être un élément du processus de communication est également un élément du processus de signification.

Pour les Stoiciens, on doit distinguer dans tout processus sémiotique :

- le **signifiant** (ou *seinaimon*) : l'expression perçue comme entité physique. C'est par exemple, la manière dont est écrit « cheval ».
- le **signifié** (*seinomenon*) : son contenu, ce qui est exprimé, signifié, c'est à dire l'idée /cheval/.
- le **réfèrent** (*tynchanon*) : l'objet auquel il se réfère, ici, tout les chevaux du monde.

Plusieurs noms ont bien sûr été donnés à ces éléments, mais nous retiendront ceux utilisés le plus couramment : signifiant, signifié et réfèrent.

Au delà de cette distinction, Morris en 1946 a proposé de distinguer trois façons de considérer un signe :

- **sémantique** : le signe est ici conçu dans sa relation à ce qu'il signifie ;
- **syntactique** : la manière dont le signe est intégré dans des séquences d'autres signes.
- **pragmatique** : le signe est perçu en fonction de ses origines, des effets qu'il a sur les destinataires, les usages que ceux-ci en font...

II – La classification des signes :

Umberto Eco propose de remettre en lumière une très ancienne distinction qui existe entre signes artificiels et signes naturels.

Les signes artificiels seraient ceux que quelqu'un (homme ou

animal) émet consciemment sur la base de convention précises, en vue de communiquer quelque chose à quelqu'un (ce sont par exemple les symboles graphiques, les mots, les dessins...). Ainsi, à l'origine de ces signes artificiels il y aurait toujours un émetteur.

Les signes naturels eux ne possèdent pas d'émetteur intentionnel, ils proviennent donc d'une source naturelle, que nous allons ensuite interpréter sur la base de conventions. Ce sont les symptômes et indices.

Par exemple des tâches sur la peau qui vont être interprétées par un médecin comme un signe de maladie, les bruits de pas annonçant la venue de quelqu'un, les nuages annonciateurs de pluie.

Ainsi les signes naturels sont considérés comme signes car nous pouvons les interpréter comme tels, sur la base d'un système de convention établies. Une fois ce constat établi, ne peut on pas considérer tous les objets artificiels comme des signes ?

On peut en effet établir que certains signes artificiels sont produits dans le seul but de signifier : la parole, les panneaux de sécurité routière tandis que d'autres ne semblent pas être produits pour signifier (une fourchette, une voiture, des lunettes).

Pourtant, la tendance actuelle de la sémiotique amène à inclure dans la classe des signes, tous les aspects de la culture et de la vie sociale, y compris les objets. « *La fonction se pénètre de sens ; cette sémantisation est fatale : dès qu'il y a société, tout usage est converti en signe de cet usage* » nous dit Barthes en 1964. C'est-à-dire que dans notre société un objet à une fonction, mais est aussi « signe de » quelque chose.

63

Umberto Eco introduit par conséquent une classification au sein de la classe des signes artificiels. Il distingue ainsi les signes « produits explicitement pour signifier » et les signes « *produits explicitement comme fonction* ».

Ainsi les signes produits explicitement pour signifier sont comme nous l'évoquions en exemple la parole, les panneaux routiers...

Les « signes-fonction » (ou signes-objectuel) sont devenus un pan important de la sémiotique contemporaine. Par exemple à propos de l'architecture, on peut remarquer que l'objet architectonique renvoie à une fonction première : passer, s'asseoir, sortir etc., mais aussi une fonction seconde, où les caractéristiques sémiotiques sont mises en avant. Eco nous donne l'exemple d'un siège orné de marqueterie, qui accentue les caractéristiques des accoudoirs jusqu'à devenir un trône (voire jusqu'à perdre sa fonction première : s'asseoir).

Une autre classification que nous propose Eco est celle qui tient compte de l'appareil physiologique avec le quel le destinataire humain reçoit les signaux. Ainsi il distingue les signes perçus avec :

-**l'odorat** : différents symptômes et indices peuvent être ici relevés (odeur de nourriture comme signe de sa présence), signes artificiels et intentionnels (parfums artificiels signes de statut social, de propriété

corporelle...) et les phéromones chez les animaux dans le but d'attraction ou de répulsion qui sont des équivalents des gestes injonctifs, du type « viens ici », « va-t-en ».

- **le tact** comme l'appelle Eco : les signes en alphabet Braille, les langages des signes.

- **le goût** : Levi-Strauss, souligne en 1964 que la cuisine est un excellent moyen de communication : la saveur typique d'un ingrédient peut être un indice de nationalité du plat, les goûts sucré ou amer peuvent communiquer intentionnellement un message...

- **la vue** : ici de nombreux types de signes, des images aux lettres d'alphabet, des symboles.

- **l'ouïe** : les signaux acoustiques de différents types (sonneries, cloches...) et évidemment, les signes du langage verbal.

Enfin, une dernière classification est celle qui définit une classification un signe par rapport au signifié.

Ainsi, lorsque le signe n'a qu'un signifié il est dit « **univoque** ». C'est le cas par exemple pour les signes arithmétiques. Il est question de synonymie lorsqu'il y a un excès d'univocité.

Les signes **équivoques** sont eux des signes qui peuvent avoir différents signifiés tous perçus comme fondamentaux. Ce peut être par exemple une homonymie, comme pour le mot « grenade ».

Les signes **plurivoque**, dont le second signifié s'appuie sur le premier : métaphore, double sens.

Et enfin les signes vagues, aussi appelés « **symboles** » (au sens poétique), n'entretiennent qu'un lien vague et allusif avec une série imprécise de signifiés. « *Tout signe- un mot, une phrase, un panneau routier, une image – peut se voir affecté d'une valeur « symbolique » dans un texte donné* » nous dit Eco.

III- Pans philosophiques du signe.

Umberto nous rappelle qu'un homme est un animal symbolique non seulement dans le langage mais aussi dans toute sa culture : sites, institutions, rapports sociaux, costumes sont « *des formes symboliques dans lesquelles l'homme coule son expérience pour la rendre communicable* ». Ainsi, il y a société lorsqu'il y a commerce de signes. C'est-à-dire dire qu'une société se crée lorsque les hommes partagent des signes, et donc l'apprentissage de ces signes.

La création de « jeu symbolique » apparaît dès le plus jeune âge, lorsque l'enfant fait apparaître et disparaître les objets. Il instaure donc déjà une structure de significations, fondée sur l'absence et la présence.

On a pu avancer que la culture est née au moment où l'homme a élaboré des outils pour dominer la nature. Cependant, pour qu'il y ait outil (et donc culture), plusieurs conditions doivent être réunies : premièrement un être pensant doit assigner une fonction au caillou (premier outil

connu de l'homme), même s'il n'est pas retravaillé dans une forme spéciale. Deuxièmement, l'être doit nommer ce caillou, en identifiant son usage. Enfin, il doit le reconnaître et savoir à quel usage il pourrait l'utiliser.

Umberto Eco nous donne l'exemple d'un homme primitif. « *À partir du moment où il se tourne vers le monde pour y distinguer des forces magiques qu'il doit dominer et diriger, ce sont bien des signes qu'il lui faut manipuler* ». Ainsi dès que l'homme se tourne vers le monde qu'il entoure il manipule des signes pour tenter de le comprendre : il reproduit des animaux sur les parois des grottes pour contrôler le gibier à tuer, il prend les colliers de l'ennemi ou les toisons de l'animal pour le dominer. Ainsi on commence à contrôler les choses par l'intermédiaire de leurs signes. La pragmatique naît ainsi chez les sophistes¹ la pragmatique, ou comment organiser les signes de façon à amener l'autre à agir selon mon désir ?

Une des questions qui se pose à l'homme est celle de la nature comme langage du divin : et si l'univers entier n'était que composé de signes ? Et si le monde était le produit d'un dessein divin qui aurait organisé les objets de la nature pour en faire les instruments d'une communication avec l'homme ? Ces hypothèses soutenues par les néo-platoniciens (an 40- 230 ap. J.C.), tentent de démontrer que Dieu se montre à travers les signes que ce sont les choses. De même Thomas d'Aquin précise que les Écritures sont à comprendre au sens propre, et non pas de manière allégorique : « *quand l'auteur sacré dit que tel miracle s'est produit, c'est qu'il a bien eu lieu.* ».

Cette théorie évoluera au VIII^{ème} siècle où scolastique² Bède le Vénérable donnera naissance à la théorie des Quatre sens des Écritures (que Dante et d'autres reprendront) : sens littéral, sens allégorique, sens analogique et sens moral. Cette théorie est due à l'envie des philosophes de fixer des règles de lecture des divers types de signes naturels (un bouc pouvait être signe du Christ ou au contraire du Démon selon le contexte).

1. Orateur et professeur d'éloquence de la Grèce Antique dont la culture et la maîtrise du discours en font un personnage prestigieux dès le V^{ème} siècle.

2. Philosophie développée et enseignée au Moyen Âge dans les universités : elle vise à concilier l'apport de la philosophie grecque (particulièrement l'enseignement d'Aristote et des péripatéticiens (*école philosophique fondée par Aristote en -335 au Lycée d'Athènes*)) avec la théologie chrétienne héritée des Pères de l'Église et d'Anselme.

Le cadre

L'influence du cadre sur le spectateur.

67



Fiche ATC

Introduction :

Notre champ de vision délimite notre cadre naturel de perception visuelle du monde extérieur. Cette vision limitée nous oblige à prendre en compte un hors champ qui nous contraint à sélectionner les éléments sur lesquels nous focalisons notre attention et notre intérêt. Ces modifications du regard, nous les faisons constamment et inconsciemment dans la vie quotidienne. L'artiste, lui, conscientise et réfléchit aux choix de son image et de son cadre. Il est ainsi prêt à laisser une partie de l'image hors du champ être imaginée par le spectateur ou oubliée.

Les choix artistiques ne s'arrêtent ainsi pas au choix du cadrage, mais aussi au choix du médium sur lequel sera reproduit l'œuvre. De plus, il existe depuis plusieurs siècles des outils destinés à être utilisés par les artistes afin de les aider à sélectionner et harmoniser les éléments du sujet et le champ du cadre. Petit tour d'horizon.

1 – Cadre et influence :

1°- Cadrer ou encadrer ?

Bien sûr, le cadre est tout d'abord l'objet physique qui protège l'image, la décore et crée une coupure dans un espace où l'image est accueillie et valorisée, de la même manière que le socle le fait pour une sculpture. Du latin *quadre*, quatre (1549), il désigne ainsi depuis le XVI^e siècle, la bordure (carrée à l'origine) d'un tableau, d'un miroir et d'un châssis fixe rectangulaire (1690). Par extension c'est aussi le terme qui désigne une ouverture carrée, une petite fenêtre, un tableau, une peinture.¹

Cette définition pourrait ainsi être reliée au terme actuel « encadrer », datant de 1752, qui signifie « mettre dans un cadre »²

Au fur et à mesure de l'évolution de la langue, le cadre à fini, par métonymie du sens « bordure du tableau », par désigner le tableau lui-même.

Par extension, le cadre a alors pris la signification des « limites assignées à un sujet, à une matière, à un pouvoir. ». Puis, notamment dans le domaine littéraire et artistique à un travail ou à un ouvrage – Le cadre d'un roman. Matière et domaine de ce roman.³

Il faut tout de même distinguer les concepts de cadre, qui est donc la bordure de l'image, de l'image elle-même et de sa composition.

2° - Les intentions du cadre

Une fois l'œuvre créée, l'artiste espère que le spectateur en fasse une lecture et une analyse personnelles. Le choix du cadre et du point de vue sont des éléments qui conduisent le spectateur à interpréter l'œuvre. Et cela au-delà de l'image elle-même, c'est à dire de sa mise en page, de sa composition et de sa construction.

1. *Dictionnaire historique de la langue française*, sous la direction d'Alain REY, Le Robert, 2012.

2. Centre National de Ressources Textuelles et lexicales, en ligne, consulté le 03.01.01.

3. *Ibid*, consulté le 02.01.01.

Ainsi ne peut-on dissocier le cadre et ce qui se déroule hors de lui, dans le hors-champ. Cadre et hors-champ communiquent et laissent le spectateur libre de penser, d'imaginer le reste d'une scène ou de l'oublier. Sélectionner un cadre n'est pas seulement donner à voir cette scène mais c'est aussi occulter les éléments et l'espace qui ne seront pas donnés à voir.

Cet aspect est devenu très important depuis l'apparition du cinéma est inventé. Le cadre fixe d'un écran contient une succession d'images, de mouvements et d'espaces différents que la caméra s'efforce de capter. Il est donc important qu'un film montre ce qui est directement dans le cadre de l'écran, que sur ce qui n'y est pas : le hors champs que le spectateur est invité à imaginer.

II- Les outils du cadre.

L'artiste, soucieux de justesse esthétique a, au delà des notions de perspective et autres techniques de représentation, souvent été l'inventeur d'outils ayant pour fonction de faciliter son travail de recherche d'image et de cadrage.

1° - Outils de la peinture.

Un de ces objets, aujourd'hui oublié de la culture artistique, apparaît au XVIII^e siècle. Le miroir noir aussi appelé Miroir de Claude Lorrain, était un miroir dont la surface légèrement convexe était teintée d'une couleur sombre, traditionnellement faite au noir de fumée. Souvent inséré dans un châssis similaire à un carnet d'esquisse ou dans un étui doté d'un couvercle, cet appareil était au XVIII^e siècle un outil peu courant des artistes et des voyageurs, amateurs de la peinture paysagiste.

«Il est bien typique de leur attitude envers la Nature que de lui tourner le dos puisse leur paraître souhaitable»,¹ écrivait à son propos le poète et écrivain anglais Hugh Sykes Davies. En effet, la forme et la couleur particulières de ce miroir, permettait au peintre d'examiner et d'adopter le meilleur point de vue du décor qu'il allait représenter. Pour cela il devait cependant tourner le dos au paysage.

Son tain de couleur foncée permettait de plus de créer un contraste plus important. Selon Arnaud Maillet, auteur du livre *Le miroir noir: enquête sur le reflet obscur du reflet*², plusieurs couleurs de tain existaient. Ainsi il nous apprend par exemple que le tain noir fonctionne mieux par temps ensoleillé et le tain d'argent par temps nuageux et sombre. Les artistes disposaient d'un éventail de miroir noir pour chacun des effets escompté.

Sa légère convexité elle, permettait d'observer avec justesse les éléments petits et grands du paysage, tout en créant une distance nécessaire à la reproduction.

Objet plus connu et répandu, la *Camera obscura* fut l'ancêtre de la photographie. On attribue de nombreuses recherches sur le sujet déjà à l'Antiquité à Aristote, puis plus tard à Léonard de Vinci notamment. À peu près à la même époque, le peintre vénitien Daniel Barbaro recommandait

1. James BUZARD. « *The Grand Tour and after 1660-1840* », chapitre de *The Cambridge Companion to Travel Writing*, Cambridge University Press, Cambridge Companions to Literature, 2002, 358p.

2. Arnaud MAILLET, *Le miroir noir: enquête sur le côté obscur du reflet*, Éditions de L'Éclat, « Kargo », 2005, 244p.

l'utilisation de la camera obscura comme aide au dessin et à la représentation de la perspective.

Le principe de la *Camera obscura* est très simple. Il s'agit de faire un trou suffisamment petit pour ne laisser passer qu'un rayon de lumière dans une boîte noire. Si le trou est suffisamment petit on obtient une image inversée de la scène extérieure.

Au XVII^e et XVIII^e siècle, il semblerait que de nombreux artistes aient utilisé en secret la *Camera Obscura* afin de dessiner avec précision des paysages et des natures mortes. Certains peintre ont admis l'avoir utilisé, à la manière de Vermeer et Canaletto.

2° - Photographie et cinéma

L'invention de la photographie laisse entrevoir une approche différente du cadre. Avec le développement des appareils photographiques amateurs (d'abord la création des appareils photos jetables Kodak en 1888 et des appareils photos numériques dans le milieu des années 2000), cet art a pu se démocratiser et devenir accessible même pour les tranches sociales les plus populaires. De nombreux livres-guides ont ainsi été édités afin d'apprendre au grand public à créer des cadrages esthétiques et à comprendre les images. Cette démocratisation à ainsi eu un effet bénéfique sur le grand public, qui a pu apprendre, a moindre coût, à lire et regarder les photographies, a comprendre leur cadre et cadrage, a penser le champ et le hors-champ, tout en étant incité à pratiquer cet art.

Une autre invention qui a fait apparaître de nouvelles problématiques et celle du cinéma à la fin du XIX^e siècle. L'œuvre n'est plus une simple reproduction fixe mais un enchaînement d'images. L'enjeu du cadrage évolue donc et il s'avère nécessaire pour les professionnels comme pour les réalisateurs et cadres du cinéma d'utiliser des outils adaptés. De plus, comme les premières caméras ne disposaient pas de viseurs, les metteurs en scène devaient la déplacer au jugé, lorsqu'ils pensaient qu'un personnage sortait du cadre. Dès les premières décennies d'existence du cinéma, des systèmes de viseurs ont été installés sur les caméras.

Pour répondre à un besoin de praticité et de portabilité, les viseurs se détachent de la caméra. Ainsi est inventé le Viseur de Caméra, aussi appelé Chercheur de champs, que l'on aperçoit régulièrement au cou des réalisateurs.

Cet appareil est utilisé pour repérer aisément les emplacements et les cadrages des prises de vues qui vont être tournées. Il indique les valeurs de la focale qui devront être utilisées pour obtenir le cadrage désiré, à partir d'une position donnée de la caméra.

III- Le cadre et le spectateur

Lorsque nous étudions le cadre de l'image, nous pensons d'abord au rapport de l'artiste avec celui-ci puisqu'il en est le créateur. Cependant, il ne faut pas ignorer que l'œuvre est destinée à être montrée au public. Si l'image figée qu'est la peinture ou la photographie ne laisse que peu de place aux changements de médium, d'autres formes permettent des interactions différentes entre individus et cadre.

1°- Le cadre du texte

Penser le cadre en littérature et dans les belles-lettres semble moins évident. Ainsi pouvons-nous évoquer le cadre que le texte impose dans un écrit, et la marge comme une zone floue, gravitant entre le hors-cadre du texte et le cadre de l'objet livre.

Ce sont dans les manuscrits anciens que ce concept est le plus clair. Les marges étaient le lieu où s'animaient enluminures et marginalia. Les marginalia s'avèrent particulièrement intéressantes lorsqu'il s'agit de penser le cadre. Ces drôleries aux motifs profanes et humoristiques, très souvent animaliers, se multiplient dans les marges des livres universitaires (comme enseignements dirigés alors par les clercs regroupés en corporation (*universitates*) afin de pouvoir se livrer librement à la recherche du savoir et à l'enseignement), mais aussi et en particulier en marge des psautiers, les livres de prières les plus répandus à cette époque.

C'est entre 1250 et 1350 que les ateliers Parisiens produisent les marginalias qui illustreront ces écrits. Dans *Les marges à drôleries des manuscrits gothiques*, l'auteur Jean Wirth¹ nous indique que dans les années 1220, un peintre a peint en enluminure l'initiale « I », dans laquelle est expliquée en illustrations la Création. Lorsque Adam et Eve se retrouvent chassés du Paradis, ils sont également chassés de l'initiale et sont obligés de se retrouver dans la marge. Cette marginalia, reprise par différents enlumineurs, a développé l'idée de différenciation entre la marge et le texte. « *La marge est donc le règne du péché, le monde où nous vivons.* » nous rappelle l'auteur.

Nous pouvons ainsi trouver dans le siècle qui suit, dans cet encadrement brumeux qu'est la marge des textes bibliques, des scènes de luxure entre hommes et animaux, de défécations.

Le lecteur, devenu spectateur des scènes du livre, est celui qui analysera le cadre, c'est-à-dire le texte et l'enluminure de la marge qui l'encadre. C'est à lui de faire différencier mais aussi de faire les liens adéquats entre ces deux éléments qui paraissent au premier abord antonymiques.

2° Le panorama

Le panorama s'avère tout aussi intéressant quand il s'agit de penser le cadre. Le principe naît en 1787 lorsque l'écossais Robert Barker dépose un brevet y décrivant les principes constitutifs. D'abord appelé la « *nature à coup d'œil* », une annonce publiée dans le Times le baptise « Panorama ». Ce néologisme dérivé des mots du grec ancien pan, tout, et

1. Jean WIRTH, *Les Marges à drôleries dans les manuscrits gothiques* (1250-1350), Librairie Droz, 2008, 416 p

horama, « *ce qui est vu, spectacle, vision* », a été créé avec le sens de « *vue d'ensemble* ». Il s'agit en effet d'une vue à 360°, prise souvent en hauteur. Sa représentation circulaire place le public en son centre. Des bâtiments tout en rondeurs, les Rotondes, étaient à l'époque de son invention spécialement construits pour ce genre de cadre, de manière à envelopper complètement le visiteur qui se retrouvait ainsi immergé dans le paysage.

Suite au succès des premiers panoramas exposés à Édimbourg et présentant des vues à 360 degrés de la capitale de l'Écosse, ce nouveau type de représentation se répand rapidement en Europe.

Ce cadre différent des œuvres jusqu'alors créées, permet au visiteur de s'immerger totalement dans la peinture ou la photographie qu'il contient. Dans l'Europe de la révolution Industrielle ce cadre particulier, dans lequel est souvent représentée la ville dans laquelle il est exposé, permet aux visiteurs de se réfugier dans une ville imaginaire et idéalisée. Puis viendront les envies d'exotisme et de voyages où seront représentés des paysages lointains. Ainsi, ce cadre qui enveloppe le public permet de se transporter dans un monde différent, d'y amener de la poésie, de l'imaginaire.

Ce principe a aussi été retravaillé dans la peinture. Un exemple célèbre est la série des *Nymphéas* de Claude Monet. Exposés au Musée de l'Orangerie dans une salle aux angles recourbés, ces peintures impressionnistes enveloppent le visiteur.¹

Aujourd'hui notre matériel photographique basique, grâce aux fonctions d'aide à la création de panorama nous permet d'en créer de manière très rapide et simple. Pour les matériels plus hauts de gamme, il existe aussi des objectifs grand angles, qui permettent de saisir un panorama plus grand que ce qu'un appareil photographique classique pourrait prendre.

3° - La révolution moderne

Depuis deux décennies les progrès techniques et technologiques en matière de prise de vue ont progressé de manière exponentielle. De nombreuses techniques modernes permettent d'obtenir des cadres différents. Nous évoquons les prises de vues panoramique de nos appareils photographiques, mais d'autres ont aussi été inventés. L'arrivée des caméras 360° a changé le genre de cadre que l'on pouvait jusqu'alors obtenir. Cet outil a permis au spectateur de sélectionner lui même les éléments sur lequel il veut focaliser son attention. Ce « non-choix » de cadre élimine cette notion de cadre, de champ mais aussi d'auteur et de choix artistiques.

Les techniques de prise de vue ont évolués mais aussi les techniques de retranscription de l'image. Nous avons vu apparaître sur nos écrans des visites virtuelles et autres vidéos en 3 Dimensions. Ces vidéos dans lesquelles, d'un simple clic, nous pouvons nous balader, non seulement à 360 degrés, mais aussi avancer, tourner, parfois changer de lieux et d'espace.

1. Une visite virtuelle de la salle est disponible sur le site de l'Orangerie.

Le cadre n'existe plus et nous laisse libre de voir l'ensemble de l'environnement.

La dernière révolution technologique apparue sur le marché est le casque de réalité virtuelle, aussi appelé casque de visualisation ou casque immersif. Cet objet permet à son utilisateur, d'un simple mouvement de tête de changer de cadre, comme nous le faisons dans la réalité.

Les frontières du cadre semblent abolies par ces nouveaux objets technologiques. La question de la place de l'artiste se pose alors. L'artiste existe-t-il toujours dans ses pratiques où n'est-il qu'un ingénieur capable de faire des prises de vue ? De plus, si un cadre fixe apprend à l'artiste à sélectionner un champ à son image, et au spectateur à apprendre à regarder en prenant son temps, que deviennent les utilisateurs de ces machines ? Est-ce que eux apprendront à regarder avec ces images où ne seront-ils pas juste avides de voir le plus possible à l'image de notre société de l'image ?

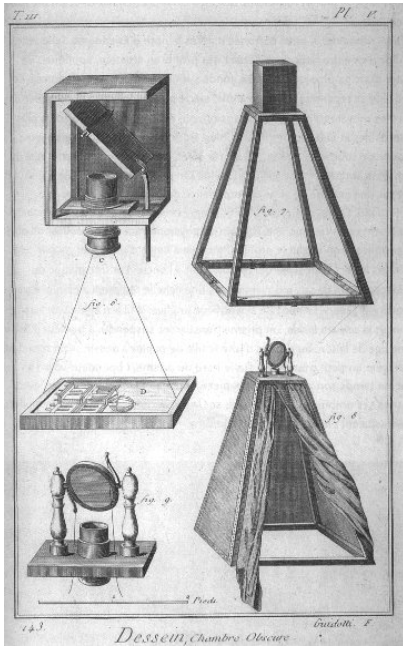
Conclusion :

Le cadre est donc un sujet esthétique très important dans le monde de l'art et de l'image. A travers l'histoire de la peinture, de la photographie et du cinéma nous pouvons nous rendre compte de l'importance de ce concept. Il est l'objet physique qui encadre l'image mais aussi la bordure de l'image, plus abstraitement le champ de l'image.

De nombreux outils ont ainsi été inventés par les artistes pour s'aider dans ces choix de cadres : miroir noir, viseur de champs... Pour sélectionner le meilleur angle, le meilleur environnement, la meilleure scène...

Toutefois, lorsque nous abordons le sujet du cadre, il ne s'agit pas seulement du couple artiste-œuvre, mais aussi du face à face entre l'œuvre et le spectateur. Le cadre influence le spectateur, dans sa lecture de l'image, dans ses sensations, ses émotions.

L'arrivée durant ces dernières décennies de nouvelles technologies nous promettant de nous faire prendre « le meilleur cadre » comme le « non-cadre » nous donnent l'occasion de nous questionner sur l'image, sur le regard que nous posons sur elle, et sur son influence. Dans cette société qui promet de tout nous montrer, de nous exposer au plus d'images possibles, de nous montrer au-delà des cadres physiques de l'image le monde qui nous entoure ; comment apprendre à regarder, à réfléchir aux images, à conscientiser les signes qui nous entourent ? Quelle pédagogie le designer et l'artiste pourraient proposer aux individus et citoyens du monde ?



↑ Camera Obscura

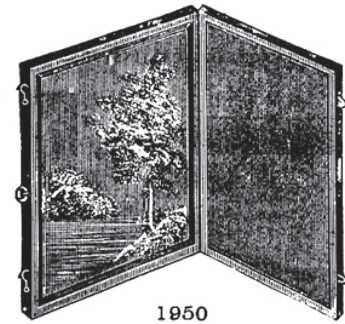
Planche de l'Encyclopédie de Diderot.

↓ Panorama

Panorama de Londres, vu du pont Albion Mills par Robert Barker, 1792.

**Miroir Noir ou →
Miroir de Claude Lorrain.**

Gravure du catalogue B. Kahn & Son, «Optical and meteorological instruments», XX^e.



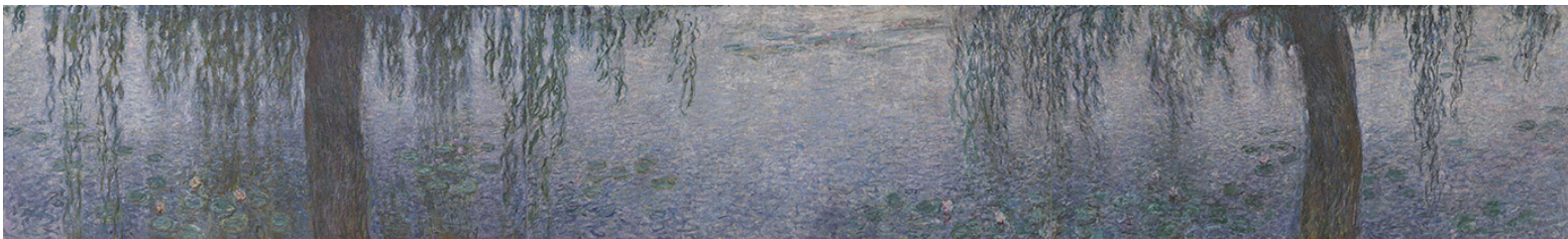
1850

↓ Viseur de champ

William Lubchansky sur un tournage, viseur de champ à la main, pris en photo par Caroline Champetier.



75



Nymphéas, le matin clair aux saules, Claude Monet, 1914-1926, huile sur toile, 200 × 1 257 cm, Musée de l'Orangerie (Paris).



Marginalia

« 3.5.9. M. 754, fol. 27 : manchot eucharistique et tête sur pattes à long cou » dans *Les Marges à drôleries dans les manuscrits gothiques (1250-1350)*, Librairie Droz, 2008, de Jean Wirth.

La performance artistique

Merci à l'équipe de Redplexus et d'Ornic'Art de m'avoir accueilli durant ces quatre mois de stage dans leurs locaux et d'avoir ainsi pu confirmer mon envie de travailler dans le milieu de la culture.

Merci aux performeurs de leur confiance et merci à tous les bénévoles du festival pour leur bonne humeur et leur entraide.

77



*Rapport
de stage*

Introduction :

« Performance ». Ce mot résonnait en moi avant ce stage comme un art brut, parfois brutal. Nombreux sont les artistes que j'associais déjà à cette pratique : Marina Abramović, Yoko Ono, Orlan, plus récemment Piotr Pavlenski, Abraham Poincheval... Pourtant, je n'étais pas capable tout à fait de comprendre cet art et d'en saisir les enjeux et engagements.

Depuis le milieu du siècle, et que cette pratique existe, les performeurs cherchent à étendre la notoriété de leur art.

Et comme le soulignait Orlan en 1981 - avant de défrayer la chronique avec ses modifications esthétiques – dans la préface du Symposium International d'art-performance : *« les artistes de la performance ne sont pas forcément des gens pratiquant la performance parce qu'ils ne savent pas faire autre chose, hormis se rouler par terre en gueulant d'une manière spontanéiste et hystérique, le tout à des fins de défoulement ».*

Ainsi, ce stage m'a permis, en me laissant mettre un pied dans les coulisses des performances, de m'ouvrir à cette pratique, à son esthétique et ses questionnements.

Redplexus et Ornic'Art : des structures siamoises.

Redplexus est une association productrice de spectacle et d'événements artistiques autour de la performance, en résidence à la Friche La Belle de Mai de Marseille depuis plus de dix ans. Sa directrice Christine Bouvier, la définit comme un *« Réseau international d'échanges et de diffusion des nouvelles écritures de la performance »*. L'association fonctionne en lien étroit, pour ne pas dire en jumelage avec le collectif Ornic'Art, dirigé par Rochdy Laribi et hébergé au sein du même bureau. Il participe de cette manière aux événements organisés par Redplexus. Ces deux entités n'ont de réelle séparation que juridique et travaillent en collaboration continue.

L'équipe de Redplexus est composée de sa directrice Christine Bouvier, d'une chargée de production Karine Ghalmi, assistée par David Gauthié suivi par Béatrice Umidian. Rochdy Laribi, était lui assisté d'un technicien : Jules Rebou, suivi à la fin de son contrat de Nicolas Crochet. Enfin, deux graphistes se sont aussi relayées lors de la préparation des événements : Morgane Lagorce et Caroline Boucher.

La conséquence flagrante du manque de moyens financiers est cette mouvance des équipes. Il s'avère ainsi parfois très compliqué pour ces structures d'embaucher, à des postes pourtant indispensables. Les politiques actuels ayant réduits les subventions et bloqués l'attribution de contrats aidés, de nombreux stagiaires et bénévoles ont été embauchés pour permettre la bonne marche des événements organisés. Ainsi les artistes performeurs d'Ornic'Art, les assistants techniques, médiateurs et assistants du festival étaient sans exception stagiaires ou bénévoles.

Lors du festival *Préavis de Désordre Urbain*, onze artistes français et internationaux étaient invités : Stan Briche, Rébecca Chaillon, ODM, Gilles Viandier, Benoît Rassouw et Ornic'Art de France ; Fernando Belfiore du Brésil, Snake du Cameroun et, Moha Project et Anthony Nestel accompagné d' Esther Arribas du Pays-Bas.

1 - Technique, médiation et bricolage.

Il était nécessaire pour Christine Bouvier et Rochdy Laribi d'avoir un.e stagiaire polyvalent.e, capable de travailler sur des postes différents. Cette diversité de techniques et d'apprentissages a fait de ce stage un des plus enrichissant de ma courte expérience, et m'a permis d'acquérir de nouvelles connaissances et compétences.

1°) Technique.

Ainsi, une grande partie de mon temps de travail était consacré à la technique : imaginer, concevoir et bâtir des structures pour les performances et les événements, mais aussi m'assurer de leur sécurité, tant pour les performeurs que pour le public.

Ces constructions m'ont permis d'avoir à utiliser des machines dont je n'avais jusque là pas eu l'usage : des machines de travail du métal que j'ai pu exploiter avec Rochdy Laribi dans les ateliers de Sud Side à la Cité des Arts de la Rue ; de travail du bois dans les ateliers de la Friche la Belle de Mai. J'ai de plus pu apprendre des notions d'électricité lorsqu'il a fallu créer un système électrique pour fixer des néons à une structure de métal, tout en le rendant mobile... Ces expériences dans leur ensemble se sont avérées captivantes et très riches en apprentissage.

J'ai aussi pu exploiter mes connaissances graphiques à l'occasion de certaines performances, en créant des objets éditoriaux. Par exemple j'ai eu à créer un «faux-menu» de performance à l'occasion d'un événement dont le thème était la nourriture. J'ai pu aussi créer la signalétique de plusieurs représentations.

2°) Médiation.

Enfin, j'ai eu l'occasion de faire de la médiation lors de chaque événement. Ce temps de concrétisation du travail accompli est un moment important de rencontre avec le public. Il permet de saisir les réflexions des gens, leur compréhension de la performance...

Il m'a parfois été compliqué de faire la médiation pour certains artistes : des concepts trop flous et mal saisis, un public peu intéressé... Mais cela a été très enrichissant humainement. Être médiateur permet de se rendre compte des différentes perceptions des gens, de leur attitude face à la performance : intrigue, rejet, critique... J'ai pu par exemple me rendre

compte, à mon grand étonnement, que les enfants avaient, contrairement aux adultes, souvent une compréhension bien plus grande des performances...

3°) Événements :

La plupart des événements de Redplexus et d'Onic'Art se déroulent durant la période estivale. Mon stage se déroulant du mois de juin au mois de septembre 2017, j'ai ainsi participé à deux Dimanche de la Canebière organisés par la mairie de Marseille où Onic'Art était invité : le premier en tant que bénévole, antérieurement à mon stage le Dimanche 30 avril, puis en tant que stagiaire le 25 juin. Cet événement là était chaperonné par la Compagnie de théâtre Marseillaise Rara Woulib, autour du thème de la Sardinade. Nous avons aussi participé au Plan B organisé chaque été par le Mucem à Marseille, le 30 juillet sur la plage du Prado. Enfin, le festival organisé par Redplexus, *Préavis de Désordre Urbain* a été le plus gros événement de mon stage. Ce festival dure en effet une quinzaine de jours au mois de septembre et nécessite une année de préparation. C'est sur l'organisation de celui ci que j'ai passé la plupart de mon temps.

II- Court historique de la performance.

Le terme performance commence à être utilisé par les critiques d'art Américains dans les années 1970. Issu de l'anglais «*to perform*» se traduisant par « interpréter » au théâtre, il vient lui même de l'ancien français «*parformer*» : exécuter, accomplir, parfaire. Ce terme s'applique ainsi « à toute manifestation artistique dans laquelle l'acte ou le geste de l'exécution a valeur pour lui même et donne lieu à une appréciation esthétique distincte ».¹

Ce médium artistique trouve son origine dans les pratiques des avant-gardes du début du XX^e siècle : futuristes, dadaïstes, constructivistes et surréalistes, avaient l'habitude de produire des « happening », ces événements où ils travaillaient l'action et performaient face à un public. Dans cette époque d'après guerre, les avant-gardes veulent trouver de nouvelles pratiques artistiques et éviter de retrouver les valeurs et traditions du passé. L'envie est alors forte pour ces artistes de proposer une nouvelle pratique artistique qui rend floue la frontière entre l'art et la vie.

Dans les années 1950, on retrouve ses manifestation sous le nom d'événement chez John Cage, ce célèbre compositeur de musique expérimentale. Inspiré par la philosophie Zen et par les Ready-Made de Marcel Duchamps, il créa de nombreux événements de la sorte.

Par la suite dans le courant des années 1960 apparaît le mouvement Fluxus, inspiré les avants-gardes et par John Cage. Il touchera aussi bien les Arts visuels, que la musique ou la littérature. Cette volonté de rassembler dans un même espace-temps une pluralité de processus artistiques se retrouvera ensuite dans les « events » du mouvement et dans les performances de leurs successeurs.

1. Daniel Charles, « Performance, art », *Encyclopaedia Universalis*, en ligne, consulté le 15.12.2017

1. Denys RIOUT, *Qu'est ce que l'art moderne ?*, Paris, Éditions Gallimard, « Folio/ Essais », 2000, 563 p.

Quoiqu'il en soit la performance, qu'elle soit appelée «event» ou «happening» se base systématiquement sur l'utilisation des possibilités physiques de l'artiste. Son corps est souvent poussé à l'extrême, ce qui est destiné à bousculer, violenter le spectateur. Le spectateur fait partie d'un public parfois sollicité pour des performances participatives, parfois absent, remplacé par une caméra : «*Mais les performances et actions peuvent être réalisées en présence d'un public, ou seulement devant des appareils de prise de vue* » nous explique Denys Riout dans son ouvrage *Qu'est ce que l'art moderne ?*¹

III- Performance : n. f. Art.

1°) La performance ou jaillissement vivant.

L'esthétique de la présence. C'est ce qui pourrait résumer l'enjeu premier de la performance. Daniel Charles la définit comme « un jaillissement vivant, sur et dans l'instant ». Elle tente par l'action, par le vivant ; de renouer avec l'immédiat, d'exalter le présent. Elle devient un art de l'acte. A la différence des arts «classiques» la performance est une oeuvre-processus. Si la peinture, la littérature, le théâtre engage à un aboutissement, à une œuvre terminée, la performance est elle souvent destinée à être « *non-finito* ».

Ainsi, les traces de ces performances, tant orale que par les médiums de la photographie ou de la vidéo, lui permettent de survivre dans la mémoire collective. Si pour certains artistes la prise de vue peut remplacer la performance, il est très rare pour les artistes contemporains de ne pas réaliser leurs performances devant un public. L'artiste se met en scène dans l'instant présent et laisse l'imprévisibilité du lieu, du public, le guider. Ainsi la plupart des artistes croisés à *Préavis de Désordre Urbain* souhaitaient que l'on photographie leurs performances afin qu'ils en gardent un souvenir, qu'ils puissent les présenter pour d'autres projets, qu'ils les partagent autour d'eux, mais ne souhaitaient pas filmer la totalité de la représentation.

2°) Le geste, moteur de la performance.

Le geste rend la performance vivante, c'est son exécution qui crée la performance. Née de l'envie de croiser les pratiques artistiques, la performance tente de ne pas se restreindre à un seul art, mais de les mêler : danse, théâtre, musique s'incorporent pour ne devenir qu'une œuvre. Geste et corps, voilà deux entités du vivant qui sont exploitées par les artistes. Souvent très à l'aise avec leurs corps, leurs gestes sont maîtrisés. L'artiste Fernando Belfiore, chorégraphe invité du festival PDU, maîtrisait parfaitement ses gestes, l'emplacement de son corps dans l'espace, en particulier lors d'une performance réalisée à la Friche la Belle de Mai. Sur le sol était disposé une photographie en format 3 x 2 mètres sur laquelle il performait, le public l'encadrait. Il savait se déplacer de telle sorte que la scène fût esthétique pour l'ensemble du public. La performance comme théâtralisation du corps. Ce même corps qui est fréquemment conduit à

ses limites, physiques mais aussi psychiques.

3°) Quelles prises de risques pour le performeur ?

Ainsi une des caractéristique flagrante de la performance est la prise de risques. Les artistes performeurs envisagent parfois des situations extrêmes. La question des représailles est même parfois envisagée. ODM, un des artistes du festival réalisait une performance nu, où il tenait des propos sanglants sur les enjeux actuels de la France : montée des extrêmes, immigration, terrorisme... Sa performance ayant été jouée à La Friche la Belle de Mai, dans un lieu ouvert mais où le public était essentiellement composé de spectateurs avertis, la performance s'est déroulée dans le calme, sans encombre. Cependant, cet artiste a reconnu qu'il n'aurait sûrement pas joué celle ci dans un espace public du centre ville de Marseille, par peur des menaces physiques des spectateurs. Indéniablement, les artistes ne peuvent échapper aux questionnements quant à la prise de risque, à l'obscénité ; notamment de la nudité ; sur ce qui peut être dit et montré, sur ce qu'ils sont prêts à accepter de la part des spectateurs. Bien sûr, ces questionnement varient selon le lieu de la performance.

Ainsi quitter les institutions artistiques pour promouvoir l'art dans l'espace public est un pari risqué de la part des performeurs. Les institutions comme les musées ou les galeries garantissent tout d'abord une source de revenu non négligeable pour les artistes. De plus, elles offrent une visibilité plus grande aux artistes méconnus ou débutants grâce à leurs importants moyens de communication. Une institution comme le Mucem fait ainsi partie des partenaires occasionnels de l'association Ornic'Art. Nous avons ainsi eu l'occasion de collaborer lors du festival Plan B, en juillet 2017.

De plus, jouer au sein d'une institution apporte un certain confort à l'artiste, Les visiteurs sont en effet préparés à assister à une performance artistique, et se déplacent tout en sachant qu'ils risquent d'être bousculés, dérangés. Ces lieux d'arts disposent de plus d'une sécurité non négligeable qui encadre le public. Une performance n'aura donc pas le même impact en fonction du public devant lequel l'artiste se présente.

Cependant, jouer dans l'espace public laisse à l'artiste une plus grande liberté d'expression et d'opinion, puisqu'il ne se contente pas de répondre à la commande d'une institution. Le public très éclectique de passants, de coutumiers prévenus sur les réseaux sociaux, quelque soit leurs âge, habitudes artistiques, classe sociale etc. en est d'autant plus intéressant.

Toutefois, investir l'espace public ne se fait pas aujourd'hui sans aucune restriction. Si auparavant la liberté était plus grande, les plans sécuritaires actuellement mis en place bloquent quelque peu la création de manifestations dans l'espace public. Les autorisations accordées par les collectivités s'amenuisent tandis que la demande de sécurisation des espaces par les pouvoirs publics augmentent, et ce, souvent aux frais des organisateurs.

4°) Le performeur : un artiste engagé ?

1. Florence De Mèredieu, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne & contemporain*, Larousse, « In extenso », 2001, 724 p.

Une des réflexions majeures sur la performance est la question de l'engagement des artistes performeurs.¹ À la fin des années 1970, une génération d'artistes new-yorkais, telle que Sherrie Levine, ne croyant plus à l'impact de l'art sur la politique se vouent à la dépolitisation de l'art en général, et des performances en particulier. Toutefois, l'engagement et l'éthique artistique semblent de plus en plus d'actualité depuis la fin du XX^e siècle.

Durant le festival PDU, la plupart des artistes étaient engagés politiquement et socialement, et faisaient transparaître cet engagement dans leurs performances. Certains tels que Rebecca Chaillon s'engagent sur des faits qui les touchent de près. Elle a ainsi improvisé une performance où elle racontait, seins nus, exhibant sa féminité ; des phrases indécentes qu'elle a pu entendre d'hommes ou d'amants sur sa couleur de peau, sa féminité, sa manière d'être... D'autres s'engagent sur des faits de société, comme l'artiste ODM dont nous évoquions précédemment la performance abordant des enjeux tel que le terrorisme, de la liberté qu'elle soit sexuelle, de pensée, liberté des genres dans l'ensemble de ses performances. D'autres encore, s'engagent à faire connaître des faits peu médiatisés dans nos sociétés occidentales. Ainsi Snake, un artiste Camerounais, lors d'une performance, évoquait la colonisation, qui se perpétue aujourd'hui de la France au Cameroun. La France était symbolisée par un coq dont les plumes avaient été recouvertes de Franc CFA, la devise du Cameroun. En malmenant le coq, il malmenait la France.

Néanmoins, la pratique de la performance n'oblige pas à l'engagement de l'artiste. Certains préfèrent ainsi mettre en avant un aspect poétique et onirique. Le performeur et danseur contemporain Gilles Viandier s'appuie pour cela sur un objet lors de ses performances. Il utilise un long tissu jaune, qu'il enroule et accroche sur les objets existants dans son environnement. De plus, en y associant son corps et la grâce de la danse il offre des représentations visuellement très esthétiques.

IV- Performeur, public et individu :

La performance, au même titre que la représentation théâtrale n'existe que si elle s'adresse à des spectateurs. Ainsi ceux-ci se retrouvent présents pour assister, regarder, parfois participer à la performance.

1°) Un art pour tous.

Souvent réalisée dans l'espace public, hors des murs des musées, la performance artistique se veut accessible au plus grand nombre. Ornic'Art tente ainsi de réaliser le plus souvent ses projets dans les rues de Marseille, comme par exemple lors des Dimanches de la Canebière, ou sur la plage du Prado pour le Plan B du Mucem. La rue comme un espace

public, lieu de passage et de déambulation, permet le rassemblement d'individus et donc de potentiels spectateurs très différents. Il n'y a pas de séparation sociale, culturelle, d'âge ou d'éducation dans la rue. Tout le monde peut assister à la performance, ce qui en fait une pratique sociale.

La réaction de ce public très éclectique est quelque chose de fascinant. Les perceptions et attitudes des individus sont très diverses. Certains passants s'intéressent immédiatement à ce qui se déroule sous leurs yeux, certains posent des questions sur l'événement, d'autres critiquent, se moquent, en rient. Mais peu de personnes restent complètement indifférentes et impassibles.

De plus, la performance n'est pas une question de culture générale ou de connaissances, ce qui la rend d'autant plus abordable. « *Ce sont les regardeurs qui font les tableaux* » disait Duchamp. Ce sont aussi les spectateurs qui font la performance, en y assistant, en lui donnant un sens, même si celui-ci est différent de celui de l'artiste. L'interprétation est créatrice.

2°) Spectateur acteur.

Parfois, les performeurs tentent de créer plus de lien en mettant en scène des performances participatives dans lequel le spectateur est promu au rang d'acteur. Complètement imprévisibles, ces performances sont à chaque fois différentes. Il s'agit, à la manière d'un rituel, de créer un lien social par le partage, que ce soit une « communion » autour de la nourriture, le partage d'un secret au sein d'un groupe...

ODM pour sa première performance, avait distribué des pigments de couleurs à chacune des personnes présente dans le public. Le final consistait à jeter sur les autres spectateurs les pigments colorés, dans la fête et la joie ; tandis que l'artiste disparaissait. Ici, la performance est, à la manière de la fête indienne du Holi, un rituel destiné à unir et rassembler les gens dans la joie.

3°) L'individu au sein d'un public.

Il ne faut cependant pas penser le public seulement en terme de groupe, mais aussi et surtout en terme d'individu.

La plupart des performances sont aussi créées dans le but de bousculer le public et l'individu n'est parfois ni à l'aise avec le regard du performeur, ni avec celui de ses pairs. Être spectateur d'une performance c'est aussi se questionner sur son rapport au regard des autres, à son malaise, ou au contraire à son aise, de regarder ou de participer à une performance.

Certaines performances permettent à l'individu d'entamer une introspection plus profonde encore. Lors de chacune de ses performances, Ornic'Art était accompagné d'une entité métaphysique, un oracle, chargé de converser par S.M.S avec ceux qui le désiraient. Ainsi, lors de la Sardinaade, une question était posée au public « Quel repas aurait pu changer votre vie ? ». Cette question paraissant banale au premier abord, prenait

une forme différente après discussion avec cet oracle.

La performance permet aussi parfois de se réapproprier ses sens le temps d'une représentation. Lorsqu'un des sens est obstrué, les autres sont exacerbés. Le trio de Moha Project performait durant le festival, dans un lieu clos où une fumée artificielle aveuglait le public qui devait se laisser guider par les sons. Ce qui rendait la performance d'autant plus forte c'était le fait que ces trois jeunes femmes avaient créé un véritable contact physique en portant les spectateurs un à un, d'une salle à l'autre. De plus, à la différence des arts dits « classiques », des sens autres que l'ouïe et la vue peuvent être intégrés : sens tactile, gustatif et olfactif. Plusieurs performeurs touchaient les gens, usaient du sens tactile pour créer un lien avec les individus. Là encore, chacun réagissait différemment : certains déclinent l'invitation par gêne, d'autres plus tactiles n'hésitaient pas. Le sens gustatif a aussi été utilisé durant le festival PDU, Vladimir Delva a ainsi partagé des morceaux d'ananas avec chacun des spectateurs présents à sa performance.

Parfois les réactions des individus ne sont pas aussi positives. A l'occasion de la performance de Snake évoquée précédemment, des personnes du public ont très mal réagi quant à l'utilisation d'un animal vivant dans une performance, à commencer par l'équipe technique des bénévoles. Si pour l'artiste l'animal n'était qu'un signe, pour certains il était un être vivant. S'est alors posé la question suivante : peut-on tout faire sous prétexte d'art ? Certaines personnes du public ont lors de cette prestation été très choquées et parfois eu des réactions violentes envers l'artiste.

Le public n'est donc pas juste spectateur de la performance artistique. En s'engageant dans des lieux publics, libres d'opinions et d'expression, les artistes se risquent à la confrontation avec les habitants des lieux, avec les risques et les bonheurs imprévus que cela implique.

Conclusion :

Alors que le climat social est de plus en plus tendu, que les autorisations de manifestations et de rassemblement dans l'espace public s'amenuisent (« Plan Vigipirate » oblige), que les coûts de sécurisation des périmètres augmentent et que les subventions s'éteignent peu à peu ; il devient de plus en plus complexe pour de petites associations de proposer au public de se confronter à l'art. Dans cette société où la surmédiatisation tue l'esprit critique à petit feu, l'art de la performance pourrait être une des solutions aux enjeux actuels de perte d'esthétisme, de lien social et d'engagement politique.

Pourtant, celui-ci ne perd pas en volonté et de nombreux événements tentent toujours de se monter - la FIAP en Martinique organisait sa première édition en avril 2017- et les artistes de se lancer dans l'aventure de la performance. Ainsi, La Cité des Arts de la Rue à Marseille accueille depuis 2005 de jeunes artistes français et internationaux dans l'école de la FAI-ART et continue de projeter son aura sur la scène internationale.

A propos du monde

**Bruno Rosier, artiste plasticien
français.**

87



Entretien

- En tant qu'artiste plasticien, lorsque tu travailles sur un projet ou une œuvre, penses tu déjà à ce que le public, le spectateur va comprendre de ton œuvre ? Est ce que le regard du spectateur est important pour toi ? Et si oui, qu'est ce que tu essaye de provoquer chez le spectateur ?

- Justement moi tu vois, je fais des trucs à plusieurs niveaux. Et donc, si je prend ce projet : *Les Soieries Tunalma*, c'est fait avec des bouts de tissus, des bouts de fils, des machins, etc. *Les Soieries Tunalma* c'est la reconstitution d'une entreprise qu'avait mon père dans la région et qui a brûlée.

Et donc je la reconstitue en faisant les collections. Et donc, ce sont des bouts de tissus, de fils, des routes. Là c'est Paris. Et dedans tout est codé, c'est plein de petits symboles qui représentent des ateliers, c'est toujours la même manière de les représenter : où j'ai habité, mes histoires d'amour, c'est tout un truc très... Mais en fait après, on s'en fout un peu tu vois, ça fait une espèce de tissus... Et finalement ça fait une carte.

Ça c'est une carte d'un travail que j'ai fait et qui s'appelle Andko. Andko c'est un personnage fictif sensé être un représentant textile, qui se balade dans le monde entier avec des collections de tissus. Donc ça je le fais avec des copains, en général j'invite des gens pour le faire. C'est pareil, il présente ses collections et ses copains font des petits films, tu vois des bagnoles, des routes tout ça.

Et donc ça pareil ce sont des plans, des plans d'une école etc.. En même temps il y a du tissu...

89

Ces bouts de tissus et ces fils. Ce sont des plans qui concernent ma vie, mais qui au final concernent tout le monde. Parce que ce sont histoires de vie, d'école...

Et moi je superpose les trucs. Tu vois il y a l'histoire de l'usine qui a brûlée, du tissu. D'ailleurs tout mon boulot s'appelle *A propos du monde*, donc je parle du monde.

Quand on était gosse à l'école on nous apprenait qu'il y avait l'infiniment petit, l'infiniment grand. Et maintenant les scientifiques rajoutent qu'il y a l'infiniment compliqué. Donc le monde est complexe, effectivement si on rajoute des signes, et c'est une réalité, il y a de plus en plus de trucs qu'on perçoit. Donc c'est une base de mon boulot effectivement : je rajoute de plus en plus de couches... D'où l'histoire des pseudonymes.

Il y en a un en particulier qui bosse c'est Emmanuel Kraft, qui est un peu le littéraire du groupe... Du pseudo groupe. Lui il fait la critique des boulots. Il a même un projet à lui qui est le *Roman invisible*... En fait, il écrit un roman à rebours : il écrit d'abord les notes du roman. Et le roman va se constituer par les notes elles mêmes, de bas de pages, de fin de livre...

Donc chaque fois que je fais un boulot important, il écrit des notes, et ce sont toutes les références à mon tout mon projet.

Aussi il y a beaucoup de références littéraires. Dans tout mon travail la principale référence est la littérature, pas tellement le domaine de l'art ou d'une œuvre. Donc ce sont toutes ces histoires de fiction qui

renvoient à la littérature. Entre autre à Borges où à des gens comme ça.

Voilà donc je suis catalogué artiste à la fois conceptuel et pop art. C'est très conceptuel au départ, ce sont sur des choses très travaillées, mais le résultat est très accessible à priori. Mais il y a toujours un sous entendu derrière, qu'on perçoit ou qu'on ne perçoit pas. Alors les gens qui ont l'habitude de mon travail le perçoivent, ils commencent à comprendre les histoires cachées derrière, les pseudos, et cætera. Mais tu peux très bien les aborder sans avoir ces connaissances là..

Donc les spectateurs vont en comprendre une partie, pas entièrement, mais ce n'est pas vraiment grave. Les gens perçoivent qu'il y a un mystère, ils sentent bien qu'il y a quelque chose, qu'ils ne comprennent pas tout, les personnages par exemple... Mais ce n'est pas grave, c'est justement parce qu'il y a un mystère...

- Justement, on découvre sur ton site que tu fais parti d'un collectif d'artiste fictif, qui te permet de signer les œuvres sous cinq pseudonymes différents. Certaines de tes œuvres sont aussi des projets de fiction, je pense notamment à *Conversation électronique* ou *Les nuéolithes*.

Est ce important pour un artiste de jeter un trouble sur ce qu'est la réalité et la fiction ? Et qu'attends tu en retour de la part du spectateur ?

Oui le collectif d'artistes. Au départ, le projet il s'appelait *A propos du monde*. Dans les premiers temps, ça commençait par des travaux comme ces graphes, immenses très compliqués. Ça parle de tout, il y a un petit peintre là. Ça parle de globe, de géographie, de personnages...

Donc j'avais commencé par faire un travail sur la météorologie, en particulier sur les nuages. J'en ai fait une exposition à Paris, dans laquelle je voulais disparaître. Du coup, j'ai demandé à un ami de jouer le rôle du peintre, de l'artiste, le jour du vernissage. Donc je lui avait donné un nom : Preto Roseira qui est en fait une traduction de mon nom en portugais, parce qu'il était censé être portugais, il y avait toute une histoire derrière...

Après toutes ces histoires sont dites ou pas dites... C'est pas très grave. J'avais en arrière plan bossé sur *Entretien des nuées*, qui est purement littéraire, et *Le bruit des nuages*. C'était une histoire d'un scientifique, qui avait enregistré le bruit produit par les nuages, le bruit des nuages. Et donc effectivement, avec un copain qui fait du vol à voile on a été dans le ciel... Tout ça c'est une fiction. Ça c'était le premier pseudonyme si tu veux.

Et puis le second, c'était Emmanuel Kraft. Qui est donc le littéraire de la bande, qui fait la critique de tous les boulots. Et il est né parce qu'il y avait un galeriste qui m'avait demandé « ouais il me faudrait un texte d'un critique sur ton boulot, et cætera. Et puis moi j'en avais pas, j'étais tout jeune... Donc je l'ai inventé.

J'ai fais des trucs avec ce personnage là. Ça m'a beaucoup servi, et encore maintenant, parce que ça me permet de me dégager de mon propre

boulot, d'avoir un œil un peu... Un peu critique... Parler de moi mais d'une manière un peu distancée.

Et d'ailleurs tu vois, pour *Un état des lieux*, j'avais un bouquin qui accompagnait les photos. Et donc dans le bouquin, tout le discours c'était Emmanuel Kraft qui l'avait créé. Et ce travail là a été exposé un peu partout dans le monde, et il a intéressé pas mal de scientifiques amateurs d'art, qui ont beaucoup écrit là dessus : que ce soit des Canadiens, des New-yorkais, etc. Et donc à un moment, c'était marrant, il y avait une Canadienne qui avait fait une thèse sur ce projet là, elle avait repris des passages de mon livre, en citant E. Kraft.. Elle ne savait pas que c'était moi ! Donc à un moment je le lui ai dit, elle était effarée tu vois. *[il rit]*

Parce que ça mettait en abîme tout ça, tout devenait faux. C'était assez drôle.

[Il relit la question]

Bon ces histoires de réalité et de fiction c'est aussi une des bases littéraire du boulot. En gros le monde est un théâtre. Le théâtre de mon travail. C'est Shakespeare ou Calderón, tu vois ?

Et dans ce théâtre on ne sait pas si on est spectateur ou acteur, en permanence. C'est un trouble entre ces deux points. Tu ne sais pas si tu joues ton propre rôle ou si tu es acteur.. Tu ne sais pas.

Donc il y a un trouble perpétuel dans la vie, la réalité, fiction, on n'en sait rien. D'autant plus que, justement dans la réalité, on fictionne notre propre vie en permanence, on ne fait que ça : que ce soit pour le passé ou pour l'avenir. D'où les boulots que tu avais notés : *L'album Estibal...*

97

Et donc ça c'est un travail que j'avais fait avec des profs en arts plastiques pour montrer que justement une image ne dit rien. Elle ment. Et donc à partir d'une image tu peux lui faire dire strictement n'importe quoi. C'est le texte qui va avec. Qui fait tout. Et donc il y a un trouble en permanence entre la fiction et la réalité. Même pour le futur, ce que tu imagines, tu fictionnes ta vie, tu te dis « je vais faire ça » tu te projettes en permanence. D'où l'histoire des pseudonymes qui vient de là.

Chaque pseudonyme intervient différemment.

Il y en a un : José Estibal, qui parle du bazar du monde, du foisonnement du monde. Et justement il ne fait rien parce qu'il n'y arrive pas. Il fait des débuts de trucs, des débuts de collections, mais c'est tellement vaste qu'il n'y arrive pas. C'est un peu le « loser » de la bande qui n'arrive pas à faire tout ça.

Et la dernière c'est Rosa Morena, donc c'est aussi une traduction de mon nom en espagnol : Rosa Morena, la Rose Brune. Et elle c'est plutôt la graphiste, l'aspect pratique des choses, elle fait des affiches, des boulots d'arts appliqués quand j'estime que j'ai besoin d'elle.

[Il marque une pause, relit la question]

- Oui, du coup « le retour du spectateur », c'est ce qu'on a dit tout à l'heure...

- Oui de toute façon le spectateur va en prendre une partie, c'est sûr, parce qu'il y a des trucs tellement personnels que j'ai pas envie de donner des noms...

En revanche qu'ils sentent qu'il y a une histoire d'amour, c'est très bien. Ils se l'approprient après tu vois. C'est d'ailleurs tout le boulot d'État des lieux, les gens se l'approprient très très bien même si c'est personnel. C'est juste l'histoire d'un bonhomme qui va un peu partout, ils se mettent à ma place.. Ce n'est pas un travail perso, ce n'est pas égocentrique.

- Tu as travaillé sur des projets avec des habitants comme *HOP, l'horloge publique et Numérique* ou *Le tissu social*. Est ce important pour un artiste aujourd'hui d'avoir une fonction sociale et de mettre en relation les gens ?

- Ça tu vois, effectivement, l'histoire de travailler avec des gens c'est assez récent, ça date d'il y a huit ans. Déjà la pratique purement artistique j'y suis arrivée assez tard, j'ai fait les Beaux Arts et après j'ai été producteur de clips. Pendant assez longtemps. J'étais dans l'audiovisuel, et c'est qu'à partir du moment où j'ai fermé ma boîte d'audiovisuel que je suis revenu petit à petit aux arts plastiques. J'ai du faire ma première exposition vers 35 ans, tu vois je suis un jeune artiste !

Pendant très longtemps j'ai cru que je n'avais pas la fibre pédago. Je me pensais un peu solitaire, un peu ours... Et puis j'ai été confronté une fois , c'était à Valence avec des personnes, et c'était vachement bien. Du coup ça m'a ouvert les yeux sur ce que je pouvais donner. Et puis il y a l'âge qui arrive aussi, et t'as envie de travailler avec des gens, de sortir un peu de tes habitudes...

En réalité ça m'a beaucoup plu, après j'ai monté des projets, notamment *l'Horloge Publique*... Spécialement pour ça, parce que c'est hyper drôle. Et donc du coup je vois pleins de gens. C'est satisfaisant.

Et puis y a un gros besoin globalement, il y a de la demande dans des villes un peu déshéritée celle dans laquelle je vis justement.. Ou à Givors [n.b. située dans la métropole de Lyon], il y a un besoin de ressouder les gens, de donner des projets. Ça correspond à une réalité aussi.

Il y a aussi une réalité... Sociale, dans le milieu de l'Art, autour des arts plastiques. En gros, ce qui en vivent très bien ils sont une dizaine en France. Et encore. Sur ces dix, il y en a cinq qui ont été profs aux Beaux-Arts. Même Boltanski a passé sa carrière aux Beaux-Arts.

Donc la plupart des artistes ont une activité sociale à côté. Il y en a qui sont profs, qui font de l'art appliqué, du design, des choses comme ça. Ou tu fais des projets participatifs, tu fais des projets avec des gens, des résidences, des choses comme ça.

- Plusieurs de tes travaux prennent la forme de cartes, de globes, de plans. Ces travaux fournissent-ils des informations aux spectateurs ou existent-ils simplement leurs fonctions esthétiques ?

Les cartes, sont venues assez naturellement. Comme je le disais, à partir du moment où c'est à propos du monde, tu fais des cartes. Ensuite elles prennent des formes différentes.

Je vais te montrer la dernière que j'ai faites...

Elle s'appelle *Les Parallèles Démenties*. Je l'ai fais dans un asile de déments. Et ce sont des déments, tellement déments que tu ne peux rien faire avec eux, il n'y a pas de communication possible. Par contre je l'ai fait pour les soignants. Et l'idée était justement de reprendre les plans d'évacuation des bâtiments. Et donc j'ai refait étage par étage, les plans de cet endroit qui est fou, et donc c'est tout tordu.

A à chaque étage, il y a des endroits, des chambres, il y a des ambiances joyeuses, complètement dingues et cætera. Avec une légende qui explique tout ça.

Les cartes ce sont des choses que je fais avec les gens du coin. Par exemple le *Métier Ville*, c'est une ville de la région où il y avait beaucoup de métiers à tisser. Et j'ai fait ça avec des tout petits. Ça représente un métier à tisser, mais c'est la carte de la ville, tu retrouve tout les éléments : la mairie, l'école... Voilà ça c'est une carte.

Il y en a une que j'aime bien, c'est celle avec les tous petits : *Les chemins de l'école*, je l'ai fait avec des maternelles. Les instituteurs voulaient leurs donner une notion de l'espace par rapport à l'école. Donc elles leurs ont fait dessiner à chacun leur maison, et après ils l'ont situés ensemble : « Tiens, moi j'habite là, je croise machin, et cætera » sur un grand panneau. Et c'est super beau. Quand tu te dis que ce sont des maternelles qui ont fait ça c'est génial.

Après j'ai d'autres choses des maquettes, et autres. Tu vois ce sont des projets que je fais avec des gens, mais dans mon boulot personnel il y a pleins de cartes.

Effectivement, ces cartes sont assez codées, il y a des procédés qui reviennent systématiquement, la manière dont je note mes amours... Elles se reconnaissent mais pas les autres.

[il relit la question.]

Alors « **fournissent des informations aux spectateurs** » oui et non tu vois. Fonction esthétique oui par contre. Tu vois tout ce qui concerne *les Soieries Tunalma* il y a un rapport au motif, au motif de décoration textile, c'est sûr. Mais quelque fois pas du tout.

- Différents travaux portent sur la mémoire et le passé : *Les Soieries Tunalma* sont un projet où des participants ont témoigné des activités passées de l'entreprise de broderie Gotte à Les Olmes, *L'album*

***Estibal* retrace, en photographies et voix, l'histoire du photographe... Remettre en lumière le passé, même s'il s'avère fictif, est-ce le rôle d'un artiste au même titre qu'un historien ou qu'un chercheur ?**

Ça je n'en sais rien tu vois... Est ce c'est le rôle d'un artiste au même titre qu'un historien ou qu'un chercheur... De toute façon on a tous à faire quelque chose. Le regard d'un artiste ça va juste décaler le propos de l'historien ou du chercheur. Ça c'est sûr. Mais ce n'est pas incompatible du tout.

À partir du moment où tu te dis que l'artiste à un rôle dans la société, et je pense que c'est le mien parce que je me suis mis à travailler avec les gens... Effectivement mon regard en tant que chercheur est à un autre niveau... C'est une autre manière de regarder le monde. De toute façon tu peux regarder le monde de tellement de façons différentes que tout le monde à son rôle à jouer justement, et il faut éclairer les choses. Donc oui c'est une manière de regarder le monde... Peut-être plus sensible... Décaler le regard, au lieu de regarder toujours dans le même axe. Tu le décales, tu t'écartes un peu du chemin et tu vois différemment.

Effectivement tu vois par rapport à ton sujet sur les signes... Si on prend ça par exemple, *Les parallèles Démenties*, il y a une légende, ce sont des signes que tu vas retrouver dans tous les plans. Ce sont des signes qui ressemblent aux motifs textiles qui sont avec des petites fleurs, mais ça parle d'autres choses. Tu vois, il y a écrit tourment, confusion, ça parle de médicament, de colère... Ce boulot là est très basé sur la période d'Edo au Japon, où les motifs des kimonos étaient tous codés. Chaque motif a un sens, alors que tu pense que c'est juste de la décoration.

94

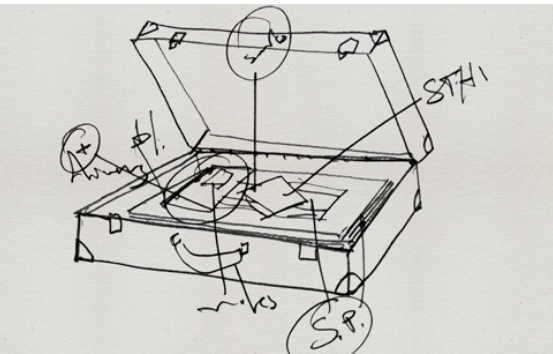
Et justement sur ce projet *Les Parallèles Démenties*, tu as décidé de mettre une légende. C'est parce qu'on t'as demandé de le faire ? Ou étais-ce parce que c'était intéressant par rapport aux autres projets qui n'en n'ont pas forcément ?

Non, le patron de l'hôpital avait vu mes travaux et m'a juste dit « venez à l'endroit, passez-y du temps ». Donc effectivement j'y suis allé plusieurs fois, j'y ai passé vraiment du temps avec des enseignants, et j'avais la liberté de faire ce que je souhaitais. Je ne voulais pas décrire du tout les malades... C'est assez violent... Ce sont des déments, tu ne peux même pas parler avec eux... Par contre les gens qui bossent là bas, c'est un boulot insensé... Je ne te raconte pas, c'est très très lourd. Donc, en accord avec ce professeur, j'ai bossé pour eux. Pour les soignants.

Ce qu'exprime leur bâtiment, c'est un irrationnel.. Il y a des fous...C'est tordu, mais grâce aux soignants, il y a une harmonie. Les chambres, les couloirs sont distordus, mais grâce à leur boulot ça tiens. Ce qui me permettra de continuer avec eux dans l'avenir. J'ai commencé à faire un petit film. Je leurs ai donné des appareils photos, et je les laisse se débrouiller. On va voir ce qu'ils vont en faire. Voilà.

Andko

Projet multipistes, portatif & collectif
Jessica Forde | Reno Isaac | Bruno Rosier



Le Roman Invisible ↓

Résidence Lux Valence
nov. 2009 / juillet 2010
+ notes du Roman invisible



Note n° 413

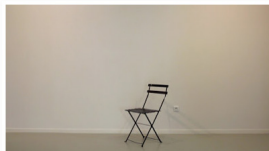
Cette "prise de vue", pour reprendre l'expression, ne comportait évidemment aucun risque. À part celui de tomber dans l'abîme. Et ça...

Effectivement. Cette thématique introduite dans le carnet noir n°142 (selon une numérotation qui semble réellement chronologique) arrive bien tard. Un remord ?



note 549

Où, on peut s'interroger sur l'intérêt de tout ça. Du temps perdu ? Ça serait balot.



Entretien des nuées ↓ Conversation électronique / Festival correspondance / Grignan / 1999

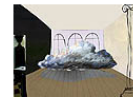
95

L'entretien des nuées

◀ liste des messages

message 02 ▶

Preto Roseira / Faial-Azores / 02-07-99



Bon, toujours à propos de ce nuage: j'insiste, et c'est lourd peut-être, et donc hors sujet, mais "pour en finir", ce qui suit et qui décrit le projet:

1/ et surtout: il s'agit de créer un nuage, un vrai, qui tienne dans une pièce, grande quand même, genre un salon de réception.

2/ Le nuage est vrai. oublions d'emblée les faux, la peinture, la fumée, les artifices de fumigènes, les projections, les reconstitutions dans un bocal, les lasers et les hologrammes, la ouate. C'est un vrai nuage.

3/ Si c'est un vrai nuage, il évolue, il a des humeurs d'ordre météorologique. On passe la main à travers et elle ressort humide. Il pleut même, du crachin et ça va encore, ou c'est un orage et c'est vraiment la pagaille. Et puis si on ouvre la fenêtre, il vient se plaquer contre le mur d'en face, à moins de faire des courants d'air, mais alors il s'échappe. Ou encore un matin (gris), il est là, étal, mince mais envahissant toute la pièce. Ou alors non, il fait beau, résolument, et il n'y a pas de nuage.



Un état des lieux
Photographies 25 dyptiques



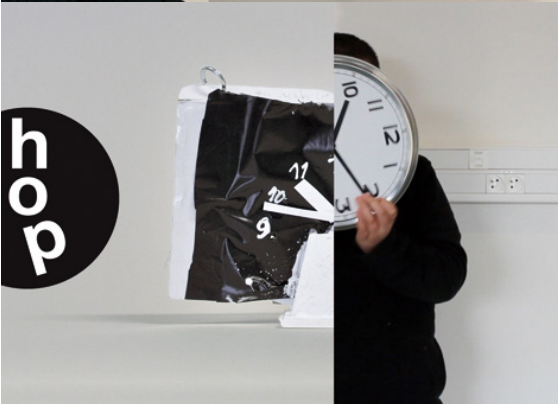
Ci dessus:
Argentine, Iguassu,
1948 / 2001.
En haut à droite :
Etats-Unis, Californie 1952 /
1999



Les parallèles démenties
Techniques mixtes, 6 pan-
neaux / 80x60 cm & légende
/ 40x30 cm



Le métier-ville ↓
Installation, construction bois
/ dessins sur papier / objets
tissage : 3 x 1,90 m



↑ **HOP, l'Horloge Publique,**
**Horloge publique et numé-
rique :**
2 écrans 48' / 2 x 2m - 90
programmes / 24h.
Réalisée avec 1500 habitants
de la ville de Givors,
septembre 2011 - juin 2013



↑ **Les chemins de l'école**
Carte textile
90 x 90 cm

Remerciements

Je tiens à remercier Anne-Catherine Céard, Luc Mattéi, Damien Mutti, Christine Orsola, Fabrice Portet, et Thomas Ricordeau pour leurs conseils avisés durant l'écriture de ce mémoire. Merci également aux personnes de ma classe pour leur bonne humeur durant ces deux ans de DSAA.

Je tiens également à remercier mes parents pour la patience donc ils ont fait preuve durant la relecture de ce mémoire.

Merci à Bruno Rosier, de m'avoir accordé un peu de son temps précieux pour un entretien.

Typographie:

Faune, un caractère typographique créé par Alice Savoie. Une commande du Centre national des arts plastiques, en partenariat avec le Groupe Imprimerie Nationale.

Imprimé chez Hyper Copy,
Marseille, février 2018.

