

Entretien M.PORTET 08/11/16

CF œuvre Gamerz

→ Regard fiction/narration

Raconter quelque chose : trouver un cadre pour construire une fiction
(environnement, lieu)

Exemple de projet : 5'5 designers – Reanim

→ Faire revivre des objets

Objets morts : les rendre neufs et meilleurs

Exemples de thématique

1. Imagerie du spectacle ; qu'est ce qu'on montre ?

→ Ambigüité de l'image

Joy Division/New orders : singent l'esthétique qu'ils dénigrent (univers "nazifiant")

→ Manu Chao qui fait l'amalgame : ce qu'il voit est réel, en l'occurrence, Joy Division sont des pro-nazis.

Quand est-ce que l'on sort de l'espace de représentation ?

→ Autrefois, l'espace de la scène définissait le lieu où l'on jouait. Or, l'art de rue a complètement changé cette vision avec la disparition de la délimitation de l'espace scénique.

→ « Il faut vivre la vie de manière artistique » - RIMBAUD

Abolition des frontières entre vie et spectacle

2. Le design sert-il uniquement à vendre ?

Design industriel : coller du signe sur l'objet pour mieux le vendre

MOHOLY NAGY : le design se pense en termes de liens

Bauhaus : Fonctionnalisme

PAPANEEK : Questionnement autour de l'objet. DIY, une manière dont on peut l'envisager.

PERROTET : Graphisme institutionnel qui en apparence semble anti-consumériste mais qui revient à se faire payer grassement par le gouvernement.

Snobisme ?

→ Guy DEBORD : « hypocrisie généralisée »

→ Annick LANTENNOIS : graphisme institutionnel = publicité

Permettre au spectateur de **prendre parti dans la création de l'image** ? (image subjective)

L'image objective n'existe pas car induite par son contexte de création qui témoigne inévitablement d'un univers.

→ **Pensée phénoménologique : Rien n'est objectif sinon la réalité**

Différents types d'approche possible :

- Traduire l'inconscient
- Manipuler l'inconscient
- « Soigner » ?
- « Réaliser » ? (prendre conscience de...)

CF Mimesis/praxis/poïesis

→ Arts & Crafts : William MORRIS recherche du « bon geste »

La mimèsis (en grec ancien μίμησις), de μιμεῖσθαι (*mīmeisthai*, « imiter », de μῖμος, « imitateur, acteur ») est une notion philosophique introduite par Platon dans *La République*.

Le sens a évolué au cours des siècles. Le terme s'applique tout d'abord dans un contexte religieux à la danse, au mime et à la musique. **Il ne s'agit pas de reproduire l'apparence du réel, mais d'en exprimer la réalité cachée. Plus tard, il désigne au contraire l'imitation du réel** - ainsi pour Démocrite, l'imitation de la nature par la technique (le tissage imite celui de l'araignée). Le terme est ensuite utilisé par Socrate à propos des arts plastiques qui copient la nature.

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Mimesis>

La poiésis, action de faire en fonction d'un savoir, est la production d'un objet artificiel, posé en dehors de moi: une oeuvre. **L'acte est production, technique comme savoir faire qui s'abolit dans le produit (une fois l'objet produit l'action cesse)**. En ce sens l'action est dévalorisée par rapport au but, elle vaut moins que

l'objet produit.

La praxis : au contraire de la poïésis qui n'a de valeur que par la fin, l'objet produit, la praxis n'a pas un objet en dehors d'elle: elle se vise elle-même comme action orientée vers le bien. **Le principe de la praxis c'est l'homme en tant qu'il est un intellect : la pensée se prend elle-même pour objet à l'imitation de Dieu, premier moteur immobile, acte pur, réalisation de soi.** Pour Aristote, la praxis c'est le bonheur humain pour lui-même, agir pour agir : le bonheur d'agir ne se trouve pas au-delà de l'action dans un objet produit. Comprendons que c'est une philosophie de la liberté, c'est la philosophie du maître qui pense, qui contemple et qui ne s'engage pas d'un travail productif, dans une histoire, celle de la transformation de la nature.

<http://www.philagora.net/ph-prepa/dissert-prepas/poiesis-praxis.php>

→ Lien avec les stages ? Pratique du « faire » ?