

Corps- Prendre

Actes du séminaire
de StrateResearch

Sommaire

5	Ouverture	73	Séance 3 Corps-prendre la méthode
15	Séance 1 Corps-prendre l'action	74	Prototyppez votre recherche! – Hayla Kekhia Meddeb, <i>Maître de conférences, ESSTED</i> – Aicha Ben Salah, <i>Enseignante-rechercheuse, ESSTED</i>
16	Faire du terrain avec son corps: pourquoi, comment, jusqu'où? – Marc-Antoine Morier, <i>Design researcher</i>	82	Discussion
24	Discussion	86	Donner corps à un système intermédiaire de recherche – Andréa Alexander, <i>Doctorante en sciences de l'information et de la communication, MICA</i>
30	Le corps artistique: regards croisés entre le dishu et le dripping – Gaëlle Louvencourt, <i>Doctorante en sciences de l'information et de la communication, MICA</i>	96	Discussion
36	Discussion	103	Séance 4 Corps-prendre l'émancipation
45	Séance 2 Corps-prendre l'identité	104	Les corps emprisonnés – Solwieg von Kleist, <i>Artiste</i>
46	“À corps perdu”: quelques cailloux blancs qui ont jalonné mon intervention – Dominique Christian, <i>Philosophe</i>	112	Discussion
50	Discussion	116	Toucher pour apprendre. Learning Matters, l'association du textile et de l'électronique – Marion Voillot, <i>Doctorante</i> – Claire Eliot, <i>Designer et chercheuse</i> – Joël Chevrier, <i>Professeur</i>
56	Mon trouble dans le genre, comment je l'ai dessiné – Hélène Fromen, <i>Artiste</i>	122	Discussion
66	Discussion	132	Conclusion
		140	Références bibliographiques



Dessin par Estelle Berger

Ouverture

Après le cycle de séminaires "Expérience design" (2015-2020), Strate Research poursuit son exploration des ressorts de la pratique et du vécu. L'intégration de chercheur·e·s en sciences humaines et sociales au sein de notre équipe a catalysé un besoin d'investiguer plus en profondeur la spécificité de nos enjeux, moyens et formes de contribution. Lorsque l'on cherche à qualifier la "recherche en design", la notion de matérialisation revient souvent. Elle renvoie d'abord à l'expertise des designers chercheur·e·s pour rendre tangibles des problématiques, des idées, des résultats (pensée visuelle, modes de représentation).

Mais, au-delà de la formalisation de ce type d'objets pour rendre compte d'une recherche, la matérialité peut aussi caractériser l'expérience même de la recherche. Elle est alors prise comme un postulat et une posture pour faire sens, agir, comprendre au sens d'*interpréter* (Gadamer, 1996). Il s'agit d'une expérience transformatrice, qui fait événement chez celui qui la vit: il n'est plus possible de faire autrement, quelque chose est advenu en soi. Il s'agit d'une part de comprendre avec le corps, d'incorporer les pratiques, d'autre part de donner corps, de matérialiser la recherche à chacune de ses étapes, afin de

proposer de nouvelles manières d'interagir et de faire connaissance ensemble – de faire corps.

En intitulant ce nouveau séminaire "Corps-prendre", nous insistons sur la dimension corporelle initiale et nécessaire qu'indique déjà l'étymologie : comprendre, c'est "prendre avec" (*comprehendere*). Notre volonté a été d'explorer la diversité des modalités de saisie de la recherche avec les corps et de son expression par les corps, d'interroger les savoir-être et savoir-faire spécifiques aux chercheur·e·s en prise avec cette matérialité.

Notre appel à contribution invitait à partager des expériences, des approches, des outils, qui nourrissent une recherche ancrée, incarnée, subjective et intersubjective. Au-delà de la communauté de pratique du design, nous voulions nous nourrir d'approches déployées dans des champs disciplinaires différents.

La diversité des dialogues et des intervenants – anthropologues, philosophes, artistes du spectacle vivant... – a confirmé la portée transdisciplinaire de ces questions. Ce volume reprend les interventions et les échanges lors des quatre séances du séminaire de 2020-2021. Chacune peut être lue indépendamment, mais aussi selon l'une ou l'autre des questions suivantes, selon trois acceptations du corps :

– le **corps humain** : *de quelles manières incarne-t-on sa pratique ? Comment le vécu s'inscrit-il dans le cheminement et les livrables d'une recherche ?*

– les **corps-objets** : *comment le processus de recherche (en design) se matérialise-t-il à travers des objets ? Comment ceux-ci permettent-ils d'instaurer un "faire commun" ?*

– le **corps culturel et collectif** : *comment stabiliser des pratiques et des langages communs ? Comment cela participe-t-il à la construction d'une culture design ?*

1. Incorporer les pratiques de recherche

Filtrée a priori par les canaux sensoriels, notre compréhension du monde est avant tout sensible. Toute opération cognitive inclut des évaluations basées sur nos affects et nos émotions,

à la jonction entre corps et environnement (Merleau-Ponty, 1945; Dewey, 2005; Hennion, 2007). Reconnaître cette interaction intime permet de dépasser la dichotomie sujet-objet, et redéfinit les conditions par lesquelles nous percevons et agissons. Nous sommes en résonance perpétuelle avec le monde, en même temps acteur·rice·s et affecté·e·s par les situations que nous rencontrons (Rosa, 2018).

Cela est d'autant plus signifiant pour les chercheur·e·s qui mobilisent le design comme expertise de l'expérience humaine. Il s'agit de s'appuyer sur une manière spécifique de comprendre et d'interpréter le monde, pour faire advenir de nouvelles propositions à vivre et/ou de nouvelles connaissances dans le cas de recherches. Ces pratiques adressent des problématiques inaptes à être résolues de manière purement analytique ou logique, en laissant une place à l'intuition et à l'imagination. Des hypothèses créatrices, des métaphores génératives (Schön, 1994) se forment à partir de l'expérience sensible, et proprement subjective de chaque praticien·ne (Lawson, Dorst, 2009).

De plus, les designers mettent en jeu un mode de raisonnement abductif, où la pratique est informée par des informations définies et codifiées, qui en retour se comprennent par l'expérience concrète (Niedderer, 2013). Cette complémentarité fonde la double définition du design comme activité créatrice appuyée sur une connaissance expérientielle et comme approche réflexive permettant d'élucider les jugements tacites ayant lieu dans la pratique (Berger, 2020).

Mais, bien que la connaissance incarnée soit à la base du mode de pensée des designers, celle-ci reste souvent tacite, peu conscientisée et explicitée. Cela limite la capacité des designers à capitaliser sur leur(s) expérience(s) et à faire reconnaître leur expertise, construite par un engagement personnel et physique avec le monde (Polanyi, 2015; Crawford, 2015).

Dans ce cadre, augmenter le niveau de conscience des praticien·ne·s doit leur permettre non seulement de développer leur propre autoréflexivité (Pagis, 2009), mais aussi de la stimuler chez les autres, dans le cadre des rôles d'animation, de médiation ou de facilitation que les designers sont

amenés à jouer. Ces modes d'intervention requièrent en particulier un état d'attention réflexive et le développement d'une intelligence émotionnelle et sociale pour ajuster son rapport aux autres.

Entre ces deux temporalités du vécu et de la construction d'une posture s'articulent deux dimensions de réflexivité : dans et sur l'action (Schön, 1994). Cet axe permet d'étudier comment un sujet de recherche peut être investi par son propre corps, afin d'outiller les designers chercheur·e·s à ces deux niveaux :

– *Dans l'action*. L'enjeu est d'étendre son champ de perception pour compléter l'observation, qui met à distance et objectifie, avec des approches permettant de mieux aborder l'expérience (Meintel, 2016). Le·a praticien·ne et le·a chercheur·e se font "sismographes", capteurs sensibles des phénomènes humains (Mendini, 2016). La cognition étendue ouvrait ainsi l'accès au sens profond (*felt sense*) présent dans nos expériences, mais qu'un niveau de conscience superficielle manque à capter (Gendlin, 2010).

– *Sur l'action* – pour interpréter. Nos expériences incarnées et autoréflexives sont également à la base d'interprétations discursives et symboliques, qui nourrissent la pensée "par insights" (Damasio, 2005; Pagis, 2009). À long terme, un savoir situé se développe, que l'on peut qualifier de sagesse pratique (Sennett, 2010). Au-delà d'admettre une part sensible, il s'agit d'apprendre à la connaître et la revendiquer comme manière singulière de voir le monde et d'y agir.

Les questions ainsi soulevées portent en particulier sur l'immersion dans un terrain d'étude et/ou d'intervention : quelle juste distance, quelles formes d'apprentissage par l'expérience ? Nous serons aussi amené·e·s à discuter l'intrication du faire et du penser, notamment à partir de l'expérience d'un état de flow (Csíkszentmihályi, 2005). Dans ces moments hors du temps, il n'y a plus de séparation entre le corps et l'esprit, l'intérieur et l'extérieur. Des études ont montré que la productivité, la créativité et l'apprentissage augmentent alors de 400 à 500 %. La motivation et le bien-être sont aussi décuplés, sous l'effet de la dopamine, de la sérotonine et des endorphines

sécrétées. Comment cet état peut-il être une ressource pour la compréhension et la création, individuellement comme collectivement ?

2. Donner corps à la recherche

Les outils mis en jeu par les designers dans le projet se distinguent par leur nature concrète et qualitative. Plus que comme moyen de représenter des idées, de concevoir et utiliser des artefacts au sein du processus de conception est partie intégrante de la manière dont les designers comprennent, problématisent et répondent (Ewenstein, Whyte, 2007). Grâce à leurs pratiques incarnées, les chercheur·e·s designers entrent en dialogue avec les disciplines établies, avec pour effets de produire de nouvelles données, de proposer de nouveaux modes d'observation, de mise en relation et de production (Mourat et al., 2015).

Différents corps-objets sont ainsi générés pour supporter ou décrire les différentes étapes du processus de recherche en design. Ils portent différents statuts et fonctions selon qu'ils visent à initier une réflexion, stimuler l'itération, faire dialoguer différentes parties prenantes, prendre une décision et/ou formaliser un résultat...

La littérature définit ces artefacts de manière différenciée selon les approches disciplinaires (Vinck, 2009). Si la notion d'objet intermédiaire est devenue un véritable concept de la recherche en design (Mer et al., 1995; Boujut, Blanco, 2003), elle se rapproche d'autres comme celle d'objet-frontière (Trompette, Vinck, 2009), de prototype (Lee, 2007; Subrahmanian et al., 2003) ou de représentation intermédiaire (Bouchard et al., 2005). Le recours à d'autres outils comme les sondes culturelles (Gaver et al., 1999; Gaver et al., 2004; Hutchinson et al., 2003; Mattelmäki, Battarbee, 2002; Paulos, Jenkins, 2005) révèle que l'ambiguïté caractéristique de ces objets peut enrichir le processus de conception en ouvrant des espaces d'exploration dans un contexte incertain.

Dans tous les cas, ces artefacts sont des hybrides, permettant à la fois de modéliser et de modeler ce qui advient dans la conception, tout en permettant la coordination des membres de l'équipe (Mer et al., 1995). C'est d'ailleurs l'étude de leurs rôles en collectif qui permet de les caractériser de manière plus fine. Il y a d'abord une fonction intime au designer, qui, par le recours aux corps-objets, externalise sa pensée pour mieux l'observer et la comprendre. Il s'agit proprement de l'image de quelqu'un évoluant avec la tête placée au creux de ses mains (Serres, 2012). Cette reconsideration de la place de la pensée permettrait à chaque designer d'entretenir sa propre réflexion pendant le processus de conception-production, représentatif d'une réflexion dans l'action (Schön, 1994).

Dès qu'il s'agit de prendre en compte plusieurs personnes, dans le cadre d'un processus collectif et collaboratif, les objets intermédiaires peuvent être catégorisés selon trois fonctionnalités principales (Boujut, Blanco, 2003) :

– la traduction des idées de chaque acteur, afin d'atteindre une compréhension commune. Ce processus irréversible implique une désambiguisation ;

– la médiation entre les différents acteurs. Selon son degré de transparence par rapport à l'idée véhiculée, l'objet est dit *commissionnaire* (objet fermé utilisé pour informer, présenter ou prescrire) ou *médiateur* (objet ouvert permettant la divergence et l'interprétation) ;

– la représentation du processus et/ou de son produit. Différents objets sont ainsi adaptés aux besoins des différentes phases du projet: identification, présentation des idées, puis test, coordination et communication.

D'autres auteurs regroupent ces typologies sous l'appellation générique de *maquettes* (Minvielle et al., 2019), plus ou moins abouties selon leur degré de finition, leur ambition de réalisme et leur vocation à être détruites ou conservées. Elles peuvent porter six fonctions principales dans le processus de recherche et/ou de collaboration: créer, comprendre, expérimenter, convaincre, choisir ou débattre.

Comme les objets donnent corps à l'expérience, l'espace de l'activité collaborative de recherche en design, pensé pour fluidifier, faciliter ou même provoquer les interactions entre les personnes, *donne lieu à l'expérience*. Si les objets opèrent une première médiation technique, engageant les participants, autant cognitivement que corporellement, l'espace renforce cet engagement par le biais de la médiation sociale (Davallon, 2003). Autant la définition, issue des sciences humaines et sociales, de l'espace comme ensemble des interactions et des relations, que la formule sémiotique "l'espace, c'est ce qui s'y passe" (Hammad, 2013) renvoient à la dimension expérientielle constitutive d'une culture. Cette acception de l'espace – communicationnel ou interactionnel – est à l'origine de la constitution de ce que nous avons considéré comme corps collectif et culturel. De ce fait, l'espace, dans sa définition la plus large, et les corps-objets permettent de considérer un *faire commun* qui influence le processus de constitution d'une communauté apprenante (Berger et al., 2018) participant alors à définir et circonscrire une "culture design".

3. Faire corps – culturel et collectif

Cette échelle culturelle est engendrée par le jeu entre individus et objets. Une culture est un système de symboles signifiants, public et social, permettant aux personnes d'attribuer une signification aux expériences qu'elles vivent (Geertz, 1973). Envisager ce système culturel comme une sémiosphère, zone de tensions toujours en transformation (Lotman, 1999), lui donne une certaine plasticité et porosité. Ainsi, une culture nous imprègne autant qu'elle est modifiée par nous.

La culture design, ancrée dans les pratiques de conception et les artefacts intermédiaires, contribue ainsi à expliciter et structurer l'environnement organisationnel, des acteur·trice·s et de leurs relations. Mais elle est également transformatrice, ouvrant de nouvelles pratiques et de nouveaux horizons de sens, individuellement et collectivement.

Les objets intermédiaires mobilisés par les designers prennent place dans ce système à plusieurs niveaux, non limités à la conception de solutions. Au contraire, leur part d'ambiguité et de subjectivité supporte des démarches d'exploration de l'incertain, particulièrement complexes à porter dans des organisations qui cherchent plutôt intrinsèquement à réduire la prise de risques (Lee, 2007).

Plus que simples supports d'expérience, ces artefacts permettent de révéler des valeurs, normes et assumptions existant au sein d'un collectif (Elsbach, Stigliani, 2018) – que ce soit dans leur conception, manipulation et/ou discussion. Par exemple, une étude a mis en évidence que la création d'espaces dédiés à la conception et l'exposition de prototypes dans de grandes entreprises jouait un rôle important dans la perception des valeurs culturelles d'expérimentation et d'apprenance (Rauth *et al.*, 2014). Il est à noter que cette tangibilisation est largement soutenue par la dimension expérientielle et émotionnelle des pratiques de design, qui transcendent la pensée rationnelle. Ainsi, le sentiment d'empathie agirait comme le signal fort d'une culture d'entreprise centrée sur les usagers et fondée sur la collaboration ; alors que la surprise et le plaisir seraient associés à une culture valorisant l'expérimentation et l'innovation (Elsbach, Stigliani, 2018).

Si les designers partagent avec les chercheur·e·s d'autres disciplines certains savoir-faire et attitudes, leur spécificité ne serait-elle pas d'articuler les différents corps – humains, objets, culturels et collectifs ? La recherche en design proposerait alors des arrangements qui mettent en jeu et rendent visibles les transformations par et dans les corps, créant ainsi de nouvelles connaissances (Berger, Reunkrilerk, 2020). Réciproquement, ce que l'on nomme culture design serait affaire de posture, en tant que témoin du rapport de signification que l'individu développe et entretient avec la réalité de son environnement, des autres acteurs, des contextes, activités et interactions (Eco, 1999). Celle-ci rend à la fois compte d'une position momentanée, celle de l'événement que représente toute situation vécue, et de processus évolutifs en cours, qui engagent autant le rationnel que le sensible (Bonnet, Bonnet, 2008).

Cet axe permet d'étudier comment le recours à des représentations intermédiaires, dans le cadre de l'interaction, participe d'une *culture du faire*, dans laquelle l'expérience vécue et la subjectivité de l'équipe de conception influencent non seulement le processus, mais la manière même d'aborder l'innovation. Il s'agit d'aborder la notion de culture (du design, de l'organisation) dans une perspective expérientielle, donc dynamique et apprenante (Kolb, 1984; Schön, 1994).

Comprendre avec le corps, incorporer les pratiques ; donner corps, matérialiser la recherche à chacune de ses étapes ; faire corps dans de nouvelles manières d'interagir et de faire connaissance – ce sont les trois axes ici proposés pour une approche analytique de la recherche académique d'une posture qui travaille sur l'incarnation, associant le sens et les sens. Découvrez les contributions de nos intervenant·e·s et complices en recherche !

Séance

1

**Corps-prendre
l'action**

Faire du terrain avec son corps: pourquoi, comment, jusqu'où ?

Introduction

À bien y réfléchir, c'est assez curieux d'utiliser son corps pour récolter et produire de la connaissance. Les chimistes, les biologistes, les physiciens, les bactériologues, utilisent des becs Bunsen, des microscopes, des boîtes de Petri, des fioles, des tubes... Tous utilisent un ensemble d'instruments qui forme ce que l'on appelle un laboratoire. Cependant, les sociologues, les anthropologues, les designers, ne sont pas en reste. Eux aussi mobilisent toute une gamme d'instruments au cours de leur travail : des carnets de notes, des schémas, des concepts, des statistiques, des théories, des revues, des comités de lecture... Mais certains d'entre eux ajoutent leur propre corps à cet arsenal. Quel genre de chercheur "s'utilise" comme support de récolte et de production des données ?

Nous commencerons d'abord par nous demander pourquoi utiliser son corps est nécessaire quand on interroge le monde social. Qu'est-ce qui justifie cette nécessité ? Nous essayerons ensuite de décrire comment l'utilisation du corps sur le terrain permet de récolter des données. Puis nous verrons plusieurs exemples issus de la littérature de sciences sociales pour identifier le genre d'enseignement qu'on espère tirer d'une enquête "par corps". L'objectif est de montrer que le corps constitue un instrument heuristique de premier plan.

Apprendre par corps

Quand la connaissance tombe sous le sens

Dans un sens très large, les sociologues appellent socialisation le processus pendant lequel différentes institutions (la famille, l'école, les entreprises, les associations, les groupes de pairs, etc.) forment et transforment les individus : elles les confrontent à des manières d'être, de voir, de penser. Or, une des spécificités de la socialisation est d'opérer en silence. Prenons le travail pédagogique auprès des enfants. Généralement, on pense que l'écrit et la parole sont les modes opératoires dominants des institutions scolaires et familiales. En réalité, l'éducation des enfants passe aussi par le corps et les gestes. Bourdieu expliquait que l'enfant "n'imiter pas des modèles, mais les actions des autres" (1972, 189). Les enfants s'y confrontent, les imitent, les singent bien sûr mais, à force de répétition, finissent par les "prendre avec eux" ; en quelque sorte à les confondre avec eux-mêmes. Cet apprentissage "par corps", qui va de la pratique à la pratique sans passer par la verbalisation, produit assez paradoxalement un savoir qu'on ne sait pas.

Comment est-ce possible ? En fait, ce qui est appris est rarement discuté. Et pour cause, comme on vient de l'évoquer, il échappe à la verbalisation. Indiscuté, il est par conséquent indiscutabile. C'est toute la "ruse" de la raison pédagogique comme disait Bourdieu : c'est une transmission "sous le manteau", qui échappe à la délibération.

Voilà pourquoi ce genre de savoir se dérobe si souvent au chercheur : installé dans les plis du corps, il tombe sous le sens. Autrement dit, la signification est masquée par la sensation, tout simplement parce que la connaissance est incorporée, elle est dans le corps, dans les gestes, dans les muscles, dans les messages nerveux.

Dérobée, cette connaissance échappe largement à la conscience de celui qui la porte: elle n'est décrite dans aucun concept, théorème ou énoncé. Elle échappe en grande partie aux tentatives récentes de quantified self.

Or la transmission n'est pas qu'une histoire de physionomies à synchroniser. Sous couvert de transmettre des apparences, ce sont des valeurs morales qui circulent. Le corps transporte aussi des structures sociales:

Ce qui est ainsi incorporé se trouve placé hors des prises de la conscience, donc à l'abri de la transformation volontaire et délibérée, à l'abri même de l'explication: rien ne paraît plus ineffable, plus incomunicable, plus irremplaçable, plus inimitable, et par là, plus précieux, que les valeurs incorporées, faites corps, par la transsubstantiation qu'opère la persuasion clandestine d'une pédagogie implicite, capable d'inculquer toute une cosmologie, une éthique, une métaphysique, une politique, à travers des injonctions aussi insignifiantes que "tiens-toi droit" ou "ne tiens pas ton couteau de la main gauche". (Bourdieu, 1972, 197.)

Finalement, cette connaissance est difficilement appréhendable pour le chercheur. On y reviendra. Pourtant, les pratiques, nous les avons devant nous. On peut les regarder, les contempler, les commenter à loisir. Pourtant, nous n'interprétons pas toujours le travail du corps de la bonne manière.

La manifestation du savoir par corps

Le savoir incorporé est sans doute un trait commun pour tous ceux dont le travail engage tout ou partie du corps. C'est le cas bien sûr des militaires, des professions artistiques et sportives, mais aussi des professions artisanales. Prenons trois exemples.

Le mécanicien

L'historien des techniques Kevin Borg raconte par exemple que les mécaniciens du XX^e siècle étaient capables de détecter une panne automobile simplement en mobilisant leur sens: "Ils pouvaient détecter les anomalies du moteur à l'oreille, constater l'usure des paliers à l'œil nu, et s'assurer de la bonne combustion en sentant l'odeur des bougies. Le plus souvent, leurs outils ne faisaient que prolonger les aptitudes naturelles de leur corps". (Borg, 2012, 29). Nous avons coutume de voir ce genre de garagiste de façon un peu romantique: on les qualifie souvent de "magicien" ayant des "doigts de fée". En fait, cette habileté à reconnaître les pannes d'un moteur ou d'un carburant est plutôt le fruit de longues années de travail où les sens sont entraînés à percevoir les dysfonctionnements. Entre le profane, qui n'y voit rien, et le mécanicien, qui, au contraire, voit tout de suite l'origine du problème, il y a tout un monde. Devenu mécanicien, l'universitaire américain Matthew Crawford explique bien cette différence. "Au moment de nettoyer les parties du moteur, j'avais eu une de ces soupapes entre les mains et l'avait examinée d'un œil naïf, sans percevoir son usure. Maintenant, je la voyais bien. Depuis lors, il m'est arrivé un nombre incalculable de fois qu'un mécanicien plus expérimenté me montre du doigt quelque chose que j'avais littéralement sous le nez, mais que j'étais incapable de voir. [...] les données visuelles brutes sont les mêmes avant et après l'intervention de mon collègue, mais en l'absence d'un cadre d'interprétation adéquat, les symptômes [d'usure de la pièce] restent invisibles" (Crawford, 2016, 110). L'œil aguerri est par conséquent celui qui est armé d'assez d'expérience pour détecter une infime variation, coupable d'un défaut ou d'une panne sur une machine.

Le musicien

La savoir incorporé est le plus visible dans la virtuosité. L'anthropologue Denis Laborde explique par exemple que le pianiste Keith Jarrett avait un corps fait par et pour le piano. Comme pour les mécaniciens évoqués plus haut, le piano est une extension de soi, un prolongement de la main. Être pianiste en définitive, c'est être "dans ses mains". Sur scène, cette fusion entre le corps et l'instrument donne l'apparence que jouer du piano est à la fois simple et fluide¹. La virtuosité revient alors à faire croire qu'on peut jouer de manière improvisée au cours de ce que le sens commun appelle des "états de grâce". En réalité improviser en réalité ne s'improvise pas! Il faut que le corps ait été modelé des années durant pour épouser la matérialité même du piano (et Keith Jarret voulait d'ailleurs toujours le même).

Le sportif de haut niveau

Les sportifs de haut niveau sont à mon sens les cas les plus emblématiques parce que leur corps constitue un capital en soi: capital à développer pour progresser, à préserver pour se maintenir, à réparer pour durer. L'usage du corps use le corps. Voilà pourquoi les carrières sportives sont généralement courtes: passé un certain temps, tout sportif doit entamer ce capital à mesure qu'il l'utilise. Avant d'en arriver là, les entraînements sportifs consistent à réduire la distance entre un corps "analphabète" – désordonné dans ses positions, spontané dans sa force, errant dans ses anticipations – et un corps instruit, dirigé par et pour le jeu, comme si celui-ci était une seconde peau. Les instruments – raquettes, planches, crosses, etc. – deviennent progressivement des membres à part entière.

Finalement, tous les individus qui ont répété une série de gestes *ad nauseam* en vue de maîtriser une technique possèdent du savoir corporel. On peut appeler "virtuose" ceux d'entre eux qui les ont incorporés au point de se passer de toute réflexion ou de recul théorique sur leur pratique. Pour ceux-là, ces compétences sont à ce point arrimées au corps qu'elles "vont de soi". Cependant, par convention, nous pensons moins ce savoir en termes de processus éducatif qu'en termes de savoir intrinsèque aux individus: on parlera de "génie", de qualités "innées", exprimées à coup d'"envolées lyriques" le long d'"états de grâce". Bref, c'est l'art à "l'état pur". Or, ces représentations ne sont pas satisfaisantes pour les chercheurs parce qu'elles masquent toutes les conditions et processus sociaux qui produisent ces compétences.

Faire corps avec le terrain

Comprendre en prenant avec soi

To understand a strange society, the anthropologist has traditionally immersed himself in it, learning, as far as possible, to think, see, feel, and sometimes act as a member of its culture... (Powdermaker, 1966, 9.)

The value of participation rests in direct experience. By sharing gestures, the body of the ethnographer experiences a new world of perception, which in turn may lead to an intimate understanding of the categories and structures that surround it. (Daynes, Williams 2018, 93.)

Pour toutes ces raisons, rendre intelligible une pratique sans en passer par le corps serait assurément passer à côté d'informations intéressantes. Sur ces terrains-là, on n'y voit rien s'y on y fait rien (qu'observer)! À ma connaissance, les chercheurs qui ont beaucoup mobilisé leur propre corps pour investir leur sujet de recherche sont les anthropologues "classiques" et les sociologues qui, sous l'impulsion de l'École de Chicago dans les années 1940, se sont intéressés aux cultures professionnelles et sportives. Dans les deux cas, l'"observation participante", voire la "participation observante", sont au cœur de la démarche.

Le principe est simple: en essayant sur soi les comportements des autres, on parvient mieux à saisir leur point de vue. Sur le terrain, faire comme les autres, produit de petites étincelles de compréhension. On comprend intuitivement ce qui nous semblait complètement absurde ou dépourvu de sens quelques minutes plus tôt. Et plus l'écart entre notre ignorance et ce que nous comprenons est grand, plus l'étincelle est intense. Si j'essaie de décrire ces intuitions, je dirais qu'elles ressemblent à des petites fêtes intérieures: on sait qu'on a compris quelque chose de plus, qu'on a intimement fait un pas dans la compréhension. Au chercheur de mettre des mots sur ce "quelque chose" éprouvé physiquement, parfois de manière très fugace. Ce quelque chose été compris par le corps (au sens de pris avec): il a laissé une marque, une trace, une empreinte, bref quelque chose. Ce à quoi il faut désormais donner un nom: ça peut être une douleur, du soulagement, de la frustration, de la gêne, de la satisfaction... Ça peut être de la déférence ou au contraire de la révolte. À titre personnel, je n'ai jamais mieux compris le fait d'être politiquement minoritaire qu'en distribuant les tracts du groupe religieux que j'étudiais pendant mon cursus universitaire: se confronter à l'indifférence des passants, essuyer des refus, être ignoré voire moqué, sont des expériences marquantes qui permettent de comprendre, a contrario, pour quelles raisons les membres de ce groupe étaient si liés entre eux.

Prendre de la distance avec son corps

Ensuite, il s'agit de voir dans quelle mesure cette expérience est partagée par les autres. Par inférence en effet, nous pouvons faire l'hypothèse que ce que nous venons d'éprouver, les personnes que nous étudions ont pu l'éprouver aussi. Cela ne veut pas dire qu'on a raison. L'hypothèse selon laquelle ce que j'ai moi-même ressenti sur le terrain est aussi ce que les autres ont ressenti doit être étayée par d'autres moyens.

D'abord en multipliant les expériences pour transformer des impressions fugaces en quelque chose de plus tenace. Ensuite en multipliant les moyens de collecte; que ce soit des observations, des entretiens (pour faire "accoucher" la personne de son savoir implicite), des archives, des témoignages, des statistiques, des cartes... Toutes les sources possibles de données sont à mobiliser.

Enfin par une démarche réflexive. Une formulation sociologique en pourrait être: dans telle situation, compte tenu de mes caractéristiques sociales (âge, genre, origine sociale, etc.), en quoi y a-t-il plus de chances que j'éprouve telle sensation plutôt qu'une autre? Qu'est-ce qui, par exemple, m'a en cela prédisposé à ressentir de la gêne plutôt que de la fierté? Cette réflexivité permet d'éviter le piège de l'ethnocentrisme; autrement dit d'éviter de projeter sur les autres ses propres ressentis. Lesquels sont toujours situés: socialement, géographiquement, historiquement. Et cela génère de nouvelles questions: pourquoi avons-nous eu des réactions différentes? Pourquoi la personne que je suis venue observer n'a-t-elle pas éprouvé la même chose? De quoi cet écart est-il révélateur? ...

Quelques exemples de chercheurs qui ont mobilisé leur corps

Utiliser le corps comme instrument

Cette démarche, on peut l'utiliser pour des sujets tout à fait différents. Pour comprendre pourquoi des individus prient le retour du Christ: priez le retour du Christ avec eux. Pour comprendre le stress généré par la souscription d'un emprunt immobilier: y souscrire soi-même l'exercice (pas d'inquiétude vous pourrez vous rétracter!). Pour comprendre ce qu'être maraîcher signifie: se lever à cinq heures du matin et aller bêcher un lopin de terre, etc.

Prenez une pratique qui vous semble éloignée de vous, et faites l'exercice. Avec cette démarche, des sociologues sont parvenus à décrire des pratiques autrement incompréhensibles. Par exemple, le sociologue Loïc Wacquant a remarquablement décrit le monde de la boxe en enfilant lui-même les gants pendant plusieurs années:

C'est avec tous ses sens que l'on se convertit peu à peu au monde de la boxe et à ses enjeux et il faudrait, pour donner toute sa force à cette description, pouvoir restituer tout ensemble les odeurs (l'embrocation reniflée à pleines narines, la sueur, la puanteur de la table à abdominaux, la senteur du cuir des gants); les bruits cadencés des coups, chaque sac ayant son propre son, chaque exercice sa tonalité, chaque boxeur même sa manière de faire "claquer" le speed bag; le battement ou le galop des pieds qui retombent sur le plancher ou qui glissent et grincent sur le tapis du ring; les ahanements, sifflements, soufflements et gémissements, les cris et les soupirs caractéristiques de chaque athlète; et surtout l'agencement collectif et la synchronisation des corps dont la seule vue suffit à produire des effets pédagogiques durables, sans oublier la température, dont la variation et l'intensité ne sont pas les moindres des propriétés de la salle. Leur combinaison produit une sorte d'enivrement sensoriel qui est partie intégrante de l'éducation de l'apprenti-boxeur. (Wacquant, 2004, 71-72.)

Faire soi-même permet de faire les expériences vécues par les sujets d'étude. C'est aussi faire l'expérience de la manière dont le corps est traité et encadré dans le monde professionnel. Autre exemple, le sociologue Nicolas Jounin a étudié le monde de la construction en allant travailler comme ouvrier pendant un an sur un chantier. Il note bien sûr l'omniprésence des ceintures dorsales, symbole de l'usure des corps par le travail. Il remarque aussi toutes les injonctions adressées au corps, perçu comme simple support d'une force de travail. Voici un extrait de ses notes de terrain sur le chantier:

Quelques jours plus tard en attendant la benne de béton, je m'accroupis pour m'assouplir les muscles. Cette fois, c'est Frédéric qui me fait la leçon: "Ne te mets pas comme ça, s'il y a un chef qui passe, c'est pas bon." Toujours rester mobilisés. Ou, du moins, présenter le visage de la mobilisation. (Jounin, 2009, 32.)

Le corps des ouvriers du bâtiment est comme celui des serveurs dans les grands restaurants ou des vendeurs dans les grands magasins: il doit être sur la pointe des pieds, à l'affût, prêt à réagir aux sollicitations. "Chaque fois qu'un chef passe, il me répète la même chose: "Dépêche-toi!", rapporte N. Jounin (ibid., 25). C'est un corps qui est modelé pour servir, et qu'on rencontre vraisemblablement plus souvent dans les univers très hiérarchisés. À cet égard, l'armée constitue sans doute l'exemple extrême d'institution où l'on peut observer ce "dressage du corps", entraîné qu'il est à ne faire qu'un avec le "corps militaire" (c'est le défilé) jusqu'à abandonner sa propriété (c'est le sacrifice).

Investir le sujet d'étude par son propre corps permet donc de saisir ce travail des institutions sur le corps: les marques de fatigue et les douleurs sont les traces que les institutions – au premier rang desquelles celles de travail – laissent lorsqu'elles souhaitent que les individus fassent corps avec leur principe et leur objectif. Dans les métiers artisanaux, cela concerne la préhension, l'acuité, le sens de l'observation. Dans le milieu du sport – en particulier la gymnastique – il s'agit d'avoir un meilleur équilibre, une meilleure proprioception, un meilleur souffle. Toutes ces modifications physiques et les effets sur la représentation de soi et des autres qui en découlent sont plus difficilement perceptibles lorsqu'on ne s'engage pas soi-même dans la pratique observée.

Apprendre à son corps défendant

Se confronter aux mêmes expériences permet donc de suivre au plus près les personnes étudiées. Face à la même situation, certains chercheurs comparent leurs réactions à celles des personnes observées. L'écart de réaction peut alors révéler aussi bien des éléments sur l'enquêteur que sur l'enquêté, qui plus est quand ces derniers ont des positions sociales éloignées.

Dans le cadre d'une enquête sur la "qualité de service" réalisée dans une "zone urbaine sensible", un quartier construit dans les années 1970, le sociologue Pascal Ughetto s'est intéressé au travail des concierges. Pour dépasser une définition uniquement gestionnaire de la qualité, le sociologue a cherché à comprendre comment la saleté et la dégradation s'incarnent dans le quotidien des concierges: "Il fallait partir à la recherche de la façon dont prennent corps, existent, agissent les enjeux de qualité et de dégradation dans le monde des gardiens, qui est notamment et peut-être d'abord un monde sensible. La qualité et la dégradation, loin de n'être que de pures catégories intellectuelles, sont aussi des concepts éprouvés du quotidien" (Ughetto, 2011, 90). Dans le parking souterrain où se rend Mme Mergeault pour vider les poubelles, l'auteur observe son "constant travail de gestion des émotions", auxquelles lui-même est confronté:

Confrontation avec non seulement la salissure, mais aussi l'odeur. C'est l'une des impressions sensorielles qui m'ont marqué le plus fortement lors de mes observations. Un lundi matin [...] je me retrouve avec elle devant ce local, frappé par la noirceur ambiante (l'éclairage est faible et nous passons sous des plafonds ayant subi le feu ou la fumée) et par une odeur aussi puissante que compliquée à définir: mélange d'odeurs typiques des poubelles et de celle liée à la carbonisation. Mme Mergeault passe au travers de cette atmosphère sans paraître la remarquer. [...] la gardienne entreprend un travail vigoureux [...] dans cette puanteur qui ne semble pas lui ôter ses forces.

Situation marquante et étonnante pour lui, situation banale et routinière pour elle. Ce qui caractérise le travail de gardienne est en définitive ce qui fait défaut à l'auteur face à une situation répugnante: être gardienne, c'est réussir à prendre le dessus sur la puanteur au point de l'avoir considérée comme un aspect usuel du travail, sans particularité.

On voit que l'enquêteur apprend presque à son corps défendant, ce qui pose la question de l'anticipation des expériences sensorielles dès lors qu'elles peuvent devenir de véritables épreuves. On approche ici de situations limites, c'est-à-dire des situations où l'expérience personnelle de la pratique étudiée est perturbante, voire impossible.

Discussion

Emna Kamoun À t'écouter il semble qu'apprendre avec le corps, c'est quelque chose de toujours un peu douloureux, de marquant. Tu dis: comprendre "dans sa chair", apprendre "à son corps défendant". Du point de vue du chercheur, comment universaliser une expérience si singulière? Comment la rendre légitime? Peut-on parler de compétence corporelle qui s'acquiert à force de répétition? Tu as aussi parlé d'intuition, est-ce que l'intuition n'est pas une multiplication de micro-analyses, qui finissent par devenir des automatismes?

Marc-Antoine Morier Quand les étudiants se retrouvent sur leur premier terrain d'études, souvent ils sont un peu en retrait ou ne veulent pas vraiment s'impliquer d'un point de vue corporel. Ils sont un peu dans le mythe de l'observateur qui n'est pas observé, comme dans une tour de contrôle, au-dessus du terrain et des gens. Et, petit à petit, ils en viennent à aller sur le terrain et à faire comme les autres.

Effectivement, l'intuition, c'est par la répétition des gestes, des expériences que les autres font, qu'on arrive à l'avoir. À partir du moment où cette intuition est décrite, mise à l'écrit et surtout contrôlée, il y a une légitimité. Je pense que la réflexivité dont j'ai parlé est tout à fait légitime.

Si universaliser veut dire généraliser, il faut se poser la question: jusqu'à quel point mon expérience est-elle partagée par d'autres? Comment expliquer tel ou tel ressenti sur le terrain? Qu'est-ce-qui fait que j'ai éprouvé ça?

Les sociologues ont des critères qu'on connaît un peu tous, comme votre parcours scolaire, votre milieu d'origine, un ensemble de données qu'on peut analyser. Je ne sais pas comment les designers expliquent ça, mais je serais curieux de l'entendre.

Emna Kamoun Tu as beaucoup parlé des carnets de bord, de tous les moyens de recueil, de mise en mots ou en images de cette réflexivité. Peut-être que le terrain, pour le designer, est obligatoirement multiple par le corps et par l'objet?

Marc-Antoine Morier En tout cas, pour les anthropologues, les conditions de validité d'utilisation du corps sur le terrain dépendent d'une certaine préparation. Il ne s'agit pas de découvrir qu'on a un corps sur le terrain, mais de savoir qu'on va être exposé à un certain nombre d'expériences corporelles et essayer d'anticiper ce qu'on va pouvoir en faire. C'est aussi simple que ça.

Une doctorante Ne serait-ce pas intéressant de ne jamais être prêt quand on entre sur le terrain, pour découvrir quelque chose? L'intérêt n'est-il pas justement dans la découverte permanente pour être à l'affût de toutes les sensations? En effet, en fonction de nos cadres de référence, de notre vie, on va ressentir les choses différemment. Mais c'est surtout et forcément en étant parfaitement à l'écoute que l'on va les ressentir complètement, pleinement. Inversement, quelqu'un qui répète les choses de façon systématique, va perdre cette connexion à ses sensations pour pouvoir continuer notamment quand la tâche est difficile. Si on est tout le temps en train de se dire: "ça me fait mal, j'ai mal au dos, c'est affreux", je pense qu'au bout d'un moment on s'écroule. On fait passer toutes ces sensations au second plan, et donc il est possible que ce soit justement merveilleusement intéressant d'être totalement et complètement novice.

Marc-Antoine Morier Vous posez le problème de l'induction et de la déduction, c'est-à-dire à quel point anticiper ce qu'on va comprendre sur le terrain.

Je suis d'accord qu'il ne faut pas essayer de trop anticiper, parce que dans ce cas-là on a tendance à plaquer sur le terrain ses cadres d'analyse ou ses présupposés.

Par contre quand vous dites "j'ai mal au dos...", c'est justement intéressant d'analyser ça. Les gens qui ont fait la même activité et que vous êtes venus étudiés ont sans doute éprouvé la même chose et pourtant ils ont continué, pourquoi? Ce sont des points d'entrée qui peuvent être intéressants.

Il y a des gens qui préparent tout, qui essaient de tout anticiper mais ça ne marche jamais, et d'autres qui à l'inverse arrivent complètement "nus" sur le terrain, mais n'ont alors aucun cadre interprétatif pour mettre à l'épreuve leurs intuitions. Donc, il faut un équilibre entre les deux approches.

Nabil El Hilali En tant que professeur et chercheur en management, je m'intéresse au design. J'ai fait une thèse sur l'interaction entre design et marketing, avec un ancrage en sciences humaines et sociales, essentiellement en sémiotique, avec le concept d'*habitus* de Bourdieu. Dans quelle mesure peut-on l'utiliser aujourd'hui dans les recherches sur le corps? Aujourd'hui on voit des coachs en développement personnel commencer par changer le corps pour induire un changement d'état d'esprit chez quelqu'un.

Quant à l'intuition, c'est aussi un sujet pour le design management. Peu exploré car on n'a pas encore toutes les données, mais on sait par exemple que Steve Jobs, ayant été influencé par ses voyages en Inde, appliquait des préceptes appris auprès de gourous indiens pour prendre des décisions stratégiques sur la base de l'intuition.

Derrière cette question de l'intuition, il y a aussi la capacité d'écoute et d'empathie. Ce sont ces deux composantes qui arrivent à développer chez quelqu'un sa capacité intuitive, qui est aussi très intéressante parce qu'elle s'oppose à la capacité cartésienne occidentale. Elle est très puissante et mérite d'être explorée. Est-ce qu'il y a des travaux là-dessus et des centres de recherche qui s'intéressent au sujet de l'intuition ?

Marc-Antoine Morier À ma connaissance il n'y a pas beaucoup de travaux qui se sont intéressés à la définition de l'intuition, pourtant ça pourrait être rapproché de l'*habitus* dans le sens où c'est la somme des expériences passées, à un moment donné. C'est notre vécu qui génère des intuitions, qui vont prendre des directions assez différentes pour chacun d'entre nous. Ce qui est intéressant dans l'intuition, c'est qu'on ne sait pas exactement ce que c'est. On éprouve, on ressent quelque chose qui nous fait comprendre qu'il s'est passé quelque chose en nous. D'un point de vue descriptif, ce qui est intéressant c'est de déchiffrer, d'y mettre des mots. D'un point de vue plus scientifique, je dirais que l'intéressant serait de contrôler cette intuition. Autrement dit, à quelles conditions est-il possible que moi, en tant qu'exemplaire social, j'ai éprouvé ceci plutôt que cela ? Ce contrôle de l'intuition passe par la validation, l'écriture et par l'explicitation du rapport entre les caractéristiques sociales et l'intuition, ce qui permet de faire le lien avec l'*habitus*.

L'habitus, c'est selon Bourdieu l'ensemble des dispositions qui nous font penser ou voir quelque chose d'une manière plutôt que d'une autre. Il dit que cela est transmis aussi bien par l'éducation familiale que scolaire. Ainsi, les gens qui viennent de milieux complètement différents, qui ont fait des études différentes, ne vont probablement pas éprouver ou penser la même chose dans une même situation. D'un point de vue explicatif, c'est assez puissant d'arriver à faire une corrélation entre la pensée des individus et leur milieu.

De ce fait, si on pense collectivement, cela veut dire que des gens qui ne se sont jamais rencontrés mais qui viennent du même milieu peuvent penser les mêmes choses ou peuvent avoir une allure corporelle similaire. Ce n'est pas une règle mais c'est une hypothèse.

Ioana Ocnarescu Dans ton exposé, tu fais des allers-retours entre travailler comme chercheur théoricien et aller sur le terrain. Cette transition entre le laboratoire et le terrain est très intéressante. On est le corps-sonde sur le terrain et on est le corps qui pense dans nos laboratoires. Le but de ce séminaire est aussi de montrer à nos doctorants en design comment se positionner entre les choses qu'ils lisent et ce qu'ils font. J'ai l'impression que cette transition et ces rôles ne sont pas encore clairs : le corps chercheur, le corps-sonde, le corps qui vit, le corps-mesure et le corps-outil. Est-ce que tu peux nous expliquer comment tu l'as vécu toi en tant que chercheur ?

Marc-Antoine Morier Je dirais que la vie de chercheur, ce sont des allers-retours entre le terrain et la BNF. Vous allez sur le terrain, rencontrer des gens, éprouver tout un tas de choses, observer, enregistrer, interviewer, noter. Il y a une blague chez les

anthropologues qui dit que les toilettes des lieux où ils étudient sont leur second bureau ! Effectivement c'est là qu'ils vont prendre des notes sur leurs mains, des mots clés pour pouvoir se rappeler ce qu'ils ont vu. L'autre partie de la recherche est plus intellectuelle : il s'agit d'aller chercher des concepts, d'autres travaux pour essayer d'éclairer ou d'interpréter ce qu'on a vécu. La vie universitaire intellectuelle vous permet d'interpréter ce que vous avez vécu sur le terrain, mais le terrain permet de compléter ce que les chercheurs précédents ont écrit. Donc si c'est bien fait, normalement, ça se nourrit.

Il faut noter que l'anthropologie au départ a complètement séparé ces deux fonctions. Il y avait l'anthropologue de terrain d'un côté, et de l'autre, ce qu'on appelait les *armchair anthropologists*, les "anthropologues en chambre" qui interprétaient ce que faisaient les autres. Aujourd'hui effectivement les chercheurs font les deux. Néanmoins, il y a encore une séparation sur la valeur de ces deux fonctions. C'est toujours plus prestigieux de faire le travail intellectuel que le terrain, alors qu'en réalité les deux se valent. L'un ne va pas sans l'autre et c'est ça qui est intéressant.

Ioana Ocnarescu J'ai eu la chance de visiter plusieurs centres de recherche, par exemple celui de la TU Delft, où les chercheurs en design sont sur deux étages : il y a les théoriciens qui font les modèles du processus de conception de produits, et les praticiens qui expérimentent par le faire. Les doctorats et les compétences de chercheurs sont très différents dans ces deux cas. Aujourd'hui, j'ai l'impression que nos doctorants sont aussi un peu dans le même cas. Il y a ceux qui ont du mal à s'éloigner du terrain, et les autres qui ne peuvent plus décoller des textes. Le séminaire est aussi l'occasion de les mélanger, de les inspirer par des discussions comme celle-ci pour se donner le courage et s'autoriser ces allers-retours.

Marc-Antoine Morier C'est dérivé du modèle de production de Taylor, avec les ingénieurs à l'étage qui conçoivent et les ouvriers au rez-de-chaussée qui exécutent, ça se retrouve dans plein de milieux. C'est effectivement intéressant de mélanger les deux.

Estelle Berger Dans l'approche du terrain, il y a aussi une dimension de mise en expérimentation, qui dépasse le fait d'aller observer pour analyser, pour comprendre et interpréter. Or, il me semble que les anthropologues, et autres chercheurs en sciences humaines, en parlent peu. L'exemple du chercheur qui va voir les concierges est particulier parce qu'il opère un décalage intéressant : la notion de service était le cœur du sujet, et non le concierge. Expérimenter en amenant cette analogie du concierge est un décalage qui s'apparente à une démarche de design, parce qu'on fait advenir une métaphore, une analogie qui va nous permettre de saisir la problématique autrement. Il me semble que la démarche est très différente parce que là, il y a un parti pris que le chercheur choisit de mettre sur le terrain plutôt que d'aller observer une communauté selon un protocole bien normé.

Marc-Antoine Morier Les raisons de ce type de démarches pas du tout à fait académiques, c'est justement que certains terrains ne permettent pas d'autres points d'entrées. Ça dépend de la disponibilité des personnes et de leur envie d'accueillir quelqu'un qui est venu les observer. Parfois, on "bricole" comme on peut.

Estelle Berger Nous encourageons les designers à faire ça, à aller observer directement la situation à laquelle ils doivent répondre. Aller se nourrir par d'autres approches qui peuvent amener un nouvel éclairage.

Marc-Antoine Morier Les détours sont assez inspirants. Mais faire feu de tout bois pour nourrir le sujet de recherche peut poser question. Il faut connaître les limites. Est ce qu'on a le temps nécessaire ? Est-ce-que les gens veulent bien nous accueillir ? Comment ça sera compris par ceux à qui on doit rendre des comptes ?

Nabil El Hilali À partir du moment où le chercheur entre dans l'espace d'une organisation par exemple, il va l'influencer. Parfois le résultat de la recherche peut être biaisé ou tout simplement déboucher sur quelque chose d'autre, simplement parce que le chercheur est présent. Je pense à un ancien professeur, Benoît Journé, qui était à Nantes et qui devait étudier le risque dans les centrales nucléaires. Cela supposait qu'il soit au cœur de la centrale à observer les ingénieurs travailler. Il prenait avec lui un carnet de recherche pour noter ses observations. Un jour, il l'avait laissé pour sortir déjeuner, et quand il était rentré son cahier de notes était rempli d'insultes, de dessins obscènes... Sur le moment c'était blessant, choquant, mais a posteriori, il a affirmé que ça constituait un matériau de recherche, et il l'a exploré en tant que tel.

Il avait alors observé que les employés cadres avaient des consignes de sécurité très strictes, gênantes et coercitives, mais s'autorisaient une marge de souplesse. Le fait qu'il soit là, plus ou moins imposé par la direction générale, leur faisait craindre qu'il détecte et signale ces ajustements avec les consignes. L'idée était donc de le pousser, de le dégoûter pour qu'il parte. Mais c'était justement un résultat de la recherche : dans des endroits très fermés, il y a une dose de créativité, des choses qui sont au-delà de la procédure et qui permettent à l'organisation de mieux fonctionner. Est-ce-que tu as vécu des choses similaires ? Est-ce-que justement, parfois, ne pas avoir accès à un terrain constitue un résultat de recherche en soi ?

Marc-Antoine Morier Oui tout à fait, les conditions d'accès à un groupe sont révélées par le fait qu'on vous met des bâtons dans les roues par exemple. C'est vrai que, globalement, c'est quand même étrange d'accueillir quelqu'un qu'on ne connaît pas, qu'on ne reverra probablement jamais, de le laisser vous regarder, vous observer toute la journée. Dans le cadre de l'entreprise c'est encore plus dérangeant, parce que souvent les chercheurs sont assimilés à des rapporteurs ou des contrôleurs envoyés par la direction pour voir si tout se passe bien. Forcément, les gens vont être soit extrêmement réticents, soit vous accepter mais en ne vous montrant qu'un personnage de façade, qui va suivre les procédures marquées dans son petit manuel, qui va montrer de l'enthousiasme pour son entreprise... ce qui rend l'expérience complètement biaisée.

À l'inverse, croire qu'on n'a aucune influence sur le terrain, c'est aussi un énorme biais. Je suis très surpris de l'expression *shadow observation* : comme si on pouvait être une ombre derrière quelqu'un, alors que la personne en question sait très bien qu'on l'observe et donc va adapter son comportement.

Cette idée de perturbation par l'observateur est souvent reprochée aux chercheurs de terrain, alors qu'en s'intéressant aux travaux des physiciens sur les molécules quantiques, on se rend compte que les perturbations qu'ils font sont

extraordinaires. Pour moi, il n'y a pas de problème, à partir du moment où on le sait, où on est capable de le contrôler, et surtout de le dire. C'est surtout cette transparence qui donne sa légitimité au travail de terrain, en précisant les biais générés et comment on essaie de les contrôler. À partir de là, ça devient tout à fait valide.

Emna Kamoun Ce qu'il faut retenir, c'est que pour faire du terrain il faut développer de la diplomatie et de l'honnêteté.

Gaëlle Louvencourt

Doctorante en sciences de l'information et de la communication
à l'université Bordeaux-Montaigne (MICA)

Le corps artistique : regards croisés entre le *dishu* et le *dripping*

La notion de "corps" dans l'espace pictural est souvent analysée pour sa représentation. Il est question de "figure" du corps interprétée de façon différente selon les artistes. Cette représentation est fortement marquée dans l'histoire de l'art occidental symbolisant chaque mouvement, chaque époque et chaque style. Il faut se détourner de cette représentation pour pouvoir porter notre regard sur la "présence du corps". Le corps n'est plus la forme mais l'actant de l'œuvre, qui s'expose par le biais des formes diverses, l'installation, le body art, la performance et le happening. Nous allons pour cela nous interroger sur ce que l'on peut appeler "corps artistique", en nous demandant : comment le corps peut-il faire œuvre ?

Pour ce faire, nous avons choisi deux pratiques picturales : le *dripping* et le *dishu*, pour lesquelles nous commencerons par analyser la qualification d'"artistique", puis nous les interrogerons du point de vue de la structure du corps sémiotique, enfin nous chercherons à comprendre leurs différences d'un point de vue culturel. Notre recherche sera construite à partir des notions du sémioticien Jacques Fontanille et du linguiste Émile Benveniste.

Corps artistique : cadre théorique

Le mouvement de l'art contemporain est celui qui voit naître un bouleversement dans la place du corps dans la production artistique. Il devient acteur et fait œuvre. L'artiste majeur de ce basculement est Jackson Pollock. Il apporte une signification et une liberté au geste artistique : le *dripping*. Le *dripping* (*to drip* : dégoutter) est une pratique artistique qui consiste à laisser couler ou à projeter de la peinture sur une toile de façon à obtenir des superpositions de couleurs et de matière. Cette pratique appartient à celle plus générale du *all-over*, qui apparaît vers 1948. C'est un procédé qui conduit l'artiste à aller au-delà de la surface du tableau proprement dit, ce qui élimine le problème du champ. Les éléments picturaux semblent se prolonger en dehors du cadre et permettent toute liberté au geste, qui n'est plus limité par les bords du tableau.

Dans cette pratique, l'artiste place sa toile sur le sol et déambule autour d'elle en faisant dégouliner sa peinture. Pour cela, il a plusieurs façons de procéder, soit par le jet de peinture à l'aide d'un bâton ou d'un pinceau, soit par le perçage de bidons de peinture qu'il va déplacer sur la toile pour obtenir un effet de peinture coulée. Il abandonne l'utilisation classique du pinceau, pour chercher des manières de pratiquer le *dripping*. L'artiste livre un véritable corps à corps avec le support qu'il recouvre entièrement d'arabesques gestuelles.

Jackson Pollock devient alors libre de son geste, où tout son corps est mobilisé. La trace laissée est celle du corps à l'exécution. Cette pratique s'inscrit dans un mouvement pictural nommé par le critique Harold Rosenberg "action painting", que l'on peut traduire par peinture d'action, gestuelle ou corporelle. Apparu au début des années cinquante à New York, il se caractérise par l'importance de la gestualité dans le travail des artistes expressionnistes abstraits ainsi regroupés.

Jackson Pollock justifie ainsi sa technique : "Avec la toile sur le sol, je me sens plus proche d'un tableau, j'en fais davantage partie. De cette façon, je peux marcher tout autour, travailler à partir des quatre côtés, et être dans le tableau" (cité dans Emmerling, 2003). L'œuvre est un espace d'expression corporelle et de découverte de soi. Le changement de position du support implique également un changement de regard. Il surplombe la toile. C'est un espace pictural nouveau, avec une pratique répétitive. Le corps se trouve libéré, il peut ainsi tracer son mouvement dans l'espace.

L'autre pratique artistique choisie peut être apparenté au street art, même si elle s'inscrit dans une autre tradition. Le *dishu* ("livre de terre", en chinois) est une pratique de calligraphie en milieu urbain qui apparaît dans les années 1990 dans le nord de la Chine, pour rapidement se développer dans tout le pays. Elle concerne tous les milieux socioculturels ainsi que tous les âges. Les calligraphes y utilisent un gros pinceau qu'ils trempent dans l'eau pour produire, d'un geste technique, une écriture sur le sol, le plus souvent sur un trottoir car elle demande un fond sombre pour que l'eau puisse s'y refléter.

Plusieurs choses du *dishu* sont à prendre en compte : à la fois un aspect philosophique par le biais de l'utilisation et le symbole de l'eau, l'éphémère, le temps qui passe, et la tradition dans ce geste ancestral de la calligraphie qui consiste à ne faire qu'un avec son pinceau et retranscrire cette union en un seul trait. Il y a là une recherche de l'harmonie entre la forme et le geste. Ces inscriptions urbaines proviennent le plus souvent de la littérature chinoise classique, de poèmes, de proverbes, de légendes. Il s'agit rarement d'énoncés politiques ou contestataires. Ils permettent une rencontre et une discussion entre l'énonciateur et l'énonciataire autour de l'héritage de leurs ancêtres, de la technique employée (qualité du geste, respect des formes et précision du tracé).

Le corps va se mouler au rythme du ressenti. Le calligraphe se tient plié, le buste parallèle au sol. Le corps et le support se répondent. Le support est vaste et n'a aucune limite, il laisse place à une totale liberté du geste.

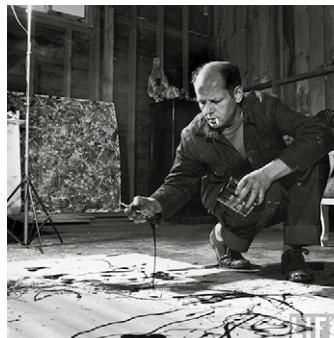
Corps artistique : un enjeu sémiotique

Après cette brève présentation des deux pratiques, essayons d'en comparer l'implication du corps selon une définition de la structure du corps en tant que "corps-actant", en nous appuyant sur l'ouvrage *Corps et sens*, du sémioticien Jacques Fontanille.

Définissons tout d'abord la notion de corps. Selon Fontanille (2001, 151), "pour qu'une figure quelconque puisse être considérée comme un corps, elle doit être constituée d'un côté d'une structure matérielle contenue dans un contenant-enveloppe et de l'autre d'une énergie et d'un potentiel de mouvement".

Cette définition du corps nous montre une entité à deux faces. L'enveloppe qui correspond à la face extérieure visible et le mouvement à une face intérieure, non visible. Nous pouvons à présent analyser ce qu'il en est dans nos deux pratiques. Le corps y est un corps-actant, il est actif et non passif. Fontanille distingue dans le corps-actant deux entités : "nous appellerons "Moi" cette *chair* qui impulse, résiste et fait référence, et "Soi" ce *corps propre* qui oriente, dirige, s'invente et s'identifie" (*ibid.*, 13).

Pour faire le lien avec la structure du corps, définie précédemment (enveloppe et mouvement), nous pouvons dire que le Soi est la figure typique de l'enveloppe, c'est celle qui va se moduler. Nous retrouvons le Soi comme "moi-même comme un autre", tel que Paul Ricœur (1990, 14) peut le qualifier. Tandis que le Moi est la manifestation de la chair mouvante.



© Leonhard Emmerling, Pollock, Basic. Art, Taschen, 2016.



© François Chastanet, Dishu Ground Calligraphy in China, Publisher: Dokument Press, 2013.

Cette intériorité prend en charge le ressenti, qu'il peut y avoir dans la pratique du *dishu* comme dans celle du dripping, et qui va laisser émerger une forme. Le corps est donc une entité à deux faces. Il a besoin de ces deux faces pour pouvoir créer et donner forme au mouvement. Pour cela, le corps va se libérer et déambuler laissant la chair mouvante moduler l'enveloppe. Il est donc celui qui dit et celui qui fait. Dans nos deux pratiques, nous pouvons l'observer. Ce "dire" prend la forme de mouvement, de geste qui diffère selon le ressenti. Le corps va alors se tordre, se flétrir, s'allonger, se plier, avancer, reculer, etc. La forme du corps n'est jamais stable. La pratique est courte et rapide. Elle va prendre forme à la fois par l'écriture du corps mais également par le support qui va devenir le partenaire du corps. Il va se moduler par rapport à sa surface en parallèle, à l'horizontale et ensemble ils vont créer, ainsi, une séquence porteuse de sens. C'est une reconnexion totale à l'être profond.

Pour aller plus loin dans la description de ce corps-actant, Jacques Fontanille qualifie plus précisément le Moi et le Soi en "Moi-chair" et en "Soi-corps" : "Le Moi-chair est l'instance de référence, l'identité postulée mais toujours susceptible de se déplacer, ainsi que le siège et la source de la sensori-motricité [...]. Le Soi-corps est l'instance qui se réfère au Moi-chair [...] et à la sensori-motricité, pour lui obéir ou la contraindre, pour l'accompagner ou la détourner; c'est donc l'identité en construction dans l'exercice même du faire sémiotique" (Fontanille, 2001, 25-26).

Le Soi-corps se laisse guider par le Moi-chair qui exprime une liberté et une harmonie entre les deux faces du corps. Les deux s'accordent pour ne faire plus qu'un et rendre toute la liberté à l'acte de création. Jackson Pollock est libre de marcher sur sa toile, si son Moi-chair lui indique ce mouvement. Et les calligraphes sont libres d'avancer ou reculer pour laisser le Moi-chair s'exprimer. C'est par cette analyse sémiotique du corps, que nous pouvons définir cette liberté du geste que l'on retrouve dans les deux pratiques. Chacune d'elle exprime un ressenti intérieur, en laissant le geste libre. Nous retrouvons également une connexion entre le Moi-chair et le Soi-corps, une harmonie afin de laisser transparaître un rythme. Le corps, par ce rythme, laisse apposer sur le support l'énergie, le mouvement, ainsi que les forces qui l'habitent. Nous pouvons voir sur les photographies la variation des traits, l'épaisseur ou la finesse qui retranscrit ce mouvement, cette énergie.

Selon cette structure, nous constatons dans les deux pratiques des similitudes de mouvement, de liberté de geste et d'empreinte intérieure sur le support. Pourtant, il s'agit de pratiques différentes. Si la différence n'est pas visible dans la structure du corps est-elle à chercher dans son inscription culturelle ? Ces deux pratiques sont structurées par deux qualificatifs différents, l'un "moderne", l'autre "traditionnelle". Que renferme culturellement ces deux termes ? Nous allons pour cela chercher à comprendre l'implication de la culture sur ce corps artistique.

Corps artistique : une question culturelle

La culture est une notion vaste, utilisée dans de nombreux domaines, nous allons ici nous servir la définition proposée par Émile Benveniste, dans ses Problèmes de linguistique générale : "J'appelle culture le *milieu humain*, tout ce qui [...] donne à la vie et à l'activité humaine forme, sens et contenu", soit un ensemble de "traditions, religions, lois, politique, éthique, arts" (Benveniste, 1966, 30).

La culture qui nous intéresse s'inscrit dans une forme artistique, elle permet de donner sens, forme et contenu au corps en mouvement. La culture laisse une trace chez l'homme, comme l'indique Benveniste, "dans sa conscience la plus

profonde et qui dirigera son comportement dans toutes les formes de son activité" (*ibid.*). Cette empreinte est présente dans nos deux pratiques. Elle prend forme dans le mouvement soit dans la lignée, à laquelle elle appartient, soit en opposition à celle-ci. Si, comme le dit encore Benveniste, "l'homme assimile la culture, la perpétue ou la transforme", nous pouvons constater le trait différencié entre nos deux pratiques.

Le dishu appartient à la lignée de la calligraphie, qui est un art ancestral en Chine. Cet art est marqué culturellement à la fois par une technicité et une philosophie (voir Billeter, 2010). Le geste demande une grande maîtrise du pinceau et du corps en acte, mais également une discipline philosophique et méditative pour accéder à l'intériorité et réussir à faire abstraction de tout ce qui entoure le corps. Il faut ces deux principes pour que le dishu soit réussi. Comme l'indique François Cheng, dans son ouvrage *Et le souffle devient signe* (2014): "un trait n'est pas une simple ligne. Il est l'incarnation même du souffle". Nous retrouvons cette présence de l'intériorité du corps, qui permet le mouvement et qui est ancrée culturellement. François Cheng souligne cette intériorité: "je ne connais pas d'art plus proche du battement de cœur que la calligraphie". Ces citations illustrent la prégnance de la philosophie et de l'intériorité du corps dans cette pratique. Les codes de la calligraphie sont culturels et relèvent d'une tradition. Elle exige un apprentissage de techniques culturelles, en vue d'une certaine maîtrise: l'art du trait avec une technique précise, un art de l'espace où le corps doit prendre possession de cet espace et un art de la concentration où l'intériorité du corps doit être vidée pour atteindre l'harmonie. Il s'agit donc d'une pratique fermée, codifiée qui se perpétue depuis des siècles.

A contrario, le dripping est une pratique récente et en rupture avec le milieu artistique académique. Le geste et le support sont modulés, et de nouveaux codes créés. Le support est posé sur le sol et le geste se libère permettant de lancer la peinture, l'artiste déambulant autour voire sur la toile. Jackson Pollock se laisse guider par son geste, il est en pleine recherche du dripping en essayant des techniques différentes. Cette pratique reste donc ouverte culturellement, laissant place à l'interprétation, au changement, au rajout, elle n'est pas strictement définie, ni codifiée.

Selon Benveniste (1966, 30), "chaque culture met en œuvre un appareil spécifique de symboles en lequel s'identifie chaque société". La culture est donc un fait symbolique défini comme un ensemble très complexe de "représentations, organisées par un code de relations et de valeurs". La culture est un acquis, l'homme acquiert un ensemble de représentations et de comportements, comme nous avons pu le constater dans la pratique du dishu.

La culture est alors transformatrice, ouvrant sur de nouveaux horizons de sens pour les individus. Qu'il s'agisse du dishu ou du dripping, l'empreinte culturelle se modifie dans ces deux pratiques. Dans l'une, il n'est plus question d'un support papier, ni d'un atelier, mais d'un environnement urbain: le sol des trottoirs. Elle se transforme. Dans l'autre, elle a fait évoluer le geste artistique, qui devient libre et porteur de sens. La culture est donc à double face, elle est à la fois celle qui "imprègne" les individus mais également celle qui est modifiée par ces derniers.

Conclusion

Ainsi, à travers ces analyses, nous avons pu constater qu'il n'était pas question d'un corps artistique mais des corps artistiques et qu'à l'intérieur de chacun d'eux, deux systèmes distincts fonctionnent ensemble pour former une pratique. La culture s'inscrit dans le corps par le biais d'empreintes, de codes. Toutefois, nous avons pu également constater que le corps artistique laisse une empreinte sur la culture. Elle n'est pas une identité stable, mais bien en mouvement avec une accumulation de codes et la disparition d'autres. Il y a donc un rapport de réciprocité entre le corps artistique et la culture. Chacun d'eux évolue et se transforme ensemble. Nous sommes donc face à des corps et des cultures. Le corps artistique est multiple et s'ancre au sein de diverses cultures.

Il pourrait être intéressant de prolonger ce questionnement par l'introduction de la notion de "mouvement". Il faudrait pour cela distinguer le mouvement que l'on qualifierait d'artistique du mouvement "quotidien". Nous pourrions nous interroger sur leur structure, leur fonctionnement et leur utilisation. Cette recherche détaillerait les mouvements du corps artistique et les variations ou non apportées par la dimension culturelle.

Discussion

Emna Kamoun Le parallèle que tu fais entre les deux techniques semble renvoyer aussi à la culture du pays ou plus largement d'une zone géographique. Il y a une forme de retenue dans la calligraphie, une forme d'introversion qui transparaît dans la culture chinoise, et à l'inverse il y a l'extension dans le *dripping* qui est un peu synonyme de l'extraversion dans la manière américaine de s'exprimer. C'est intéressant de voir comment à travers un petit point artistique on peut presque y voir une caractéristique culturelle qui imprègne tout un peuple. Ça renvoie à ce qu'on disait vis-à-vis du terrain, au fait d'être très conscient de ce qu'on porte déjà en soi en allant pratiquer. On va porter ce corps culturel comme un bagage, donc on ne va pas sonder les mêmes choses en fonction de ce que l'on porte.

Estelle Berger Tu as parlé de différentes formes du corps, le moi et le soi. Quid du corps qui s'oublie ? Dans ce genre de pratique artistique très immersive, j'imagine qu'un état de *flow*, de dissolution du corps avec son environnement, intervient. Il n'y a alors plus de frontières entre l'intérieur et l'extérieur, on ne se projette plus, et on n'est plus non plus une entité fermée. Est-ce-que Fontanille aborde ce troisième statut du corps, ou est-ce qu'il faut le chercher ailleurs ? Est-ce quelque chose que tu prends en considération dans ta recherche, et si oui comment, avec quelle grille de lecture ?

Gaëlle Louvencourt J'ai peut-être trouvé la solution avec Alain Perusset. Derrière le moi et le soi, ou le moi-chair et le moi-corps, ou le soi *ipse* et le soi *idem*, Alain Perusset amène une nouvelle approche qu'il appelle la détente. Dans cette approche, il y a certes une mesure qui explique toute la technicité qu'il y a derrière le geste,

mais aussi une détente. Le geste n'est pas totalement libre, il s'imprègne de ce code technique, mais le corps se libère, il n'est plus totalement là, il est un peu parti en lui-même. Plus tout à fait dans l'espace dans lequel il s'inscrit, il fait abstraction de tout ce qu'il se passe autour de lui.

Isabelle Cossin Cette notion de détente est extrêmement intéressante quant au mot lui-même. Si on prend l'exemple des arts martiaux, dans le kendo il faut que le corps soit détendu pour avoir de la détente. Et c'est vrai qu'en français aussi, avoir de la détente c'est avoir cette disponibilité pour pouvoir surgir, agir. L'action vient parce que le corps est détendu et qu'il est complètement disponible à un moment donné.

La pratique décrite ici me semble aussi se rapprocher des arts martiaux, par la notion, très présente chez les Japonais, d'apprentissage d'une technique par le corps.

Dans le kendo par exemple, on peut faire travailler des enfants pendant des heures sans leur expliquer à quoi sert ce qu'ils font pour que la technique s'ancre par le corps, devienne une sorte de réflexe. Et plus tard, on essaye de comprendre aussi le geste par l'intellect, pour saisir aussi pourquoi c'est la disponibilité du corps qui va permettre l'attaque : y aller sans avoir à réfléchir sur ce qu'on fait, parce qu'on a intégré des choses directement dans le corps par le mouvement et par la technique.

Estelle Berger Effectivement, cette notion se retrouve dans beaucoup de philosophies orientales, mais elle me semble moins présente dans notre culture. "Détente" fonctionne bien en langue française, mais est-ce similaire dans les autres langues occidentales ?

Florent Aziosmanoff J'ai côtoyé de près et pendant longtemps la pratique de la calligraphie chinoise, japonaise ou arabe, et c'est similaire au kendo concernant cette relation entre le corps et l'esprit, le dedans et le dehors. Ces dichotomies sont proposées comme description mais ce que cherchent les praticiens, c'est la fusion. Leur objectif, lorsqu'ils sont en train de faire, n'a plus à voir ni avec le corps ni avec l'extérieur. La technique est disponible mais peut s'oublier. Comme les praticiens ne sont pas souvent des théoriciens, ils vont utiliser des images pour exprimer ce processus, dire que ça va devenir inconscient, que c'est l'intuition pure qui parle, que c'est leur esprit qui s'exprime, etc.

C'est l'inverse de l'exemple de Pollock, où une idée traverse la tête et puis le corps agit. Ce n'est pas une forme de magie, mais le résultat d'une pratique très laborieuse, très constante, qui doit être entretenue tout le temps pour arriver à la disparition de la contingence, du corps et de la technique de sa mise en œuvre, et aboutir à quelque chose qui n'est plus de la pensée. Au moment où on fait un geste de kendo ou un trait de calligraphie, la pensée est trop lente. Il s'agit plutôt d'une espèce de fulgurance qui n'est plus ni la pensée ni le corps. C'est une fusion. Donc ce n'est peut-être pas un troisième terme qu'il faut ajouter pour dépasser la dichotomie, mais dire que ça conduit à autre chose.

Estelle Berger Hartmut Rosa parle de "résonance" pour qualifier cette fusion, ce moment de sortie des dualismes.

Florent Aziosmanoff Pour un designer, il peut être intéressant de voir si l'objet ou le service qu'on présente à l'utilisateur est capable de venir générer ou s'insérer

dans une telle fusion. Dans ce cas, il aura une efficacité beaucoup plus grande que s'il doit être maîtrisé par le corps, ou compris. Cette notion de fusion va permettre d'apporter une transparence dans l'utilité, elle va produire son effet sans qu'on ait besoin ni de le maîtriser par le corps, ni de le comprendre par l'esprit, ni de l'analyser dans son contexte.

Une doctorante Ça renvoie aussi au concept d'art immersif développé notamment par Bernard Andrieu. Étant professeure de yoga depuis plusieurs années, ma thèse fait le lien entre le milieu des arts plastiques et le yoga. Je l'entends de la même façon par rapport au taoïsme ou par rapport à la calligraphie. Une fois que l'intellect a digéré un ensemble de gestes, le corps prend le relais et on peut lâcher prise, atteindre cet état où on est vraiment en unité, entre action, mouvement, respiration.

Ioana Ocnarescu L'expérience du designer qui crée des choses pour les autres est différente de celle des artistes. Donc est-ce que cette expérience totale dont on a parlé va pouvoir être transmise aux gens qui vont utiliser les choses qu'on fait ? Se soucier de l'expérience des autres plus que de sa propre expérience suppose un autre rapport à sa création et semble être aussi une différence. Et en faisant des connexions avec ce que Marc-Antoine Morier nous a présenté à propos de ces postures, de ces rôles que les chercheurs peuvent endosser, entre faire et se regarder faire, jusqu'où peut-on aller dans la pratique ? Est-ce que, pour étudier quelqu'un, il faut devenir ce quelqu'un ? Ou est-ce que passer du temps à côté de lui suffit ? Comment jongler avec tout ça pour pouvoir s'épanouir, et pouvoir faire quelque chose de qualité pour les autres ? Ce n'est pas seulement s'épanouir soi-même, c'est s'épanouir sa discipline finalement.

Marc-Antoine Morier Ça pose la question de la sortie du terrain. Jusqu'à quel point pousser ma participation ? À quel moment je sature ? À quel moment est-ce que ce que je fais produit les mêmes résultats de manière répétée ? C'est alors là qu'il faut sortir du terrain, et passer plus de temps sur la théorie pour mettre à plat le vécu.

Il peut être très compliqué de sortir de certains terrains. Pour ma part, quand j'ai étudié un institut missionnaire et que j'ai commencé à prier avec eux, parfois je comprenais tellement pourquoi ils priaient que je commençais un peu à y croire, je me laissais prendre au jeu. C'est à ce moment-là que l'on risque d'oublier pourquoi on est là. Prendre de la distance par rapport à ce qu'on a vécu, une fois qu'on a tellement cherché à le vivre, peut parfois être douloureux. Il y a des anthropologues qui ne s'en remettent jamais, il y en a qui finissent par intégrer le groupe, des gens qu'on appelle *turn native* : ils deviennent vraiment ceux qu'ils ont observé.

Estelle Berger Gaëlle, comment approches-tu les pratiques que tu étudies ? Est-ce que tu pratiques toi-même, est-ce que tu vas au contact d'artistes qui te font, ou est-ce vraiment documentaire ? Quelle est ta posture vis-à-vis de cette recherche ?

Gaëlle Louvencourt J'ai consacré ma première année de thèse à délimiter le corpus d'études qui rassemble tout l'art urbain avec des pratiques plus connues que d'autres (graffiti writing, street art, dishu, *pichação*). Finalement, ce qui m'intéressait était moins la forme inscrite que le sens que le corps avait à donner aux pratiques. Dans le dishu il y a cette technicité, cette harmonie du corps une fois qu'il produit

la forme. Dans le *pichação* il y aussi tous ces corps qui grimpent les immeubles. Une fois que la forme est inscrite, le corps s'en va. Néanmoins, toute la dimension corporelle dans ces deux pratiques était très intéressante.

Pour l'instant, ma recherche se fait à partir d'ouvrages, de photographies, de vidéos d'artistes en action. Mais j'aimerais mener une étude de terrain, voir comment ça se passe in situ pour saisir toute la dimension culturelle, le contexte au-delà de la pratique.

Isabelle Cossin On n'a pas vraiment parlé de l'espace. Il me semble que Pollock travaillait beaucoup dans son atelier. William Kentridge aussi expliquait que ce qu'il mettait au mur, sur des grands formats, c'était le résultat des trajets qu'il faisait dans son atelier. Dans l'exemple du dishu, on est dans un espace très agrandi qui est celui de la ville. Est-ce que tu as étudié la notion d'espace dans ces pratiques ?

Gaëlle Louvencourt Oui. J'ai fondé mon intervention sur la manière dont le corps et la surface s'imbriquent, mais toute la dimension du support est illimitée. Immeubles, trottoirs, parcs... les artistes peuvent investir tout ce qu'ils veulent, il n'y a aucune limite. Il y a aussi la dimension du temps, car le dishu a à voir avec l'éphémère : une fois que l'eau a séché, la forme n'est plus là ; et une fois que la personne a fini sa pratique, elle s'en va. Donc le temps pour que la pratique reste vivante est très court. Parallèlement, dans le *pichação*, une fois que le corps descend de l'immeuble, il y a la forme qui est inscrite mais on ignore pour combien de temps. Elle est assez éphémère. Donc le rapport espace-temps est très important dans ces deux pratiques.

Florent Aziosmanoff Connaissez-vous l'artiste José Massano ? Il fait notamment des sculptures en fer, dont toutes les intersections, les traverses, constituent ce qu'il faut pour que son corps puisse grimper en l'air. C'est comme s'il se fabriquait une échelle pour monter dans le vide, et quand il redescend, ce que l'on voit c'est son corps qui est monté dans l'espace. C'est une sorte d'abstraction. La fonction de l'objet de sculpture, c'est de lui avoir permis de s'élever de dix mètres de haut dans le vide, et quand il s'en va il en reste la trace. De la même manière, quand on voit des graffs sur les ponts, au sommet d'immeubles, dans des endroits improbables, on se demande comment l'artiste a fait pour arriver là, on devine la taille de son bras, de son pinceau, de l'endroit où il s'arrête.

Par ailleurs, il me semble que la destination de la pratique a quand même un sens important. Dans la calligraphie avec de l'eau au sol, la destination n'est pas du tout de produire un objet, puisque cela disparaît. Elle est complètement intérieure, un peu comme dans le tai-chi, qui est une pratique personnelle. Il ne s'agit pas de créer, il ne s'agit pas de délivrer un message. On prend des textes qui vont contribuer à guider un peu son propre esprit. On ne produit rien d'autre que quelque chose pour soi à l'intérieur de soi, alors que Pollock, lui, sa destination c'est de faire des objets qu'il va vendre.

Il est question aussi de destination de la pratique dans les propos de Marc-Antoine Morier, lorsqu'il parle de se perdre dans sa pratique d'anthropologue par exemple. On peut penser à Carlos Castaneda, qui s'investissait à tel point qu'on a pu lui en faire critique ; mais la réalité c'est qu'il en a transmis quelque chose que peu d'autres ont ramené de ce genre de pratique.

Andréa Alexander En tant que sémioticienne et chercheuse en sciences de l'information et de la communication, je suis entre les deux postures. Est-on mêlé à ce que l'on observe et est-ce que la distance entre soi et les praticiens ou les pratiques qu'on observait est un risque ?

On pourrait faire l'analogie entre la sculpture de Massano et ce qu'on fait en sémiotique, car on y construit des structures qui nous élèvent, et dans notre pratique c'est cette trace qui reste. On utilise des mots pour créer une métastructure issue de la terminologie. On va construire des théories que l'on va s'approprier, détourner ou appliquer à la règle, selon son approche. Ces théories sémiotiques nous permettent de nous éléver au-dessus des choses qu'on observe pour nous donner un point de vue, celui du ciel ou d'autres. C'est ce qui fait pour moi l'intérêt de la rencontre entre la sémiotique et le design.

Je travaille personnellement sur le design d'information, mais je ne fais pas de design. Je vais m'appliquer à construire cette métastructure autour, qui va m'élever pour avoir un point de vue. C'est comme si je cherchais à établir une cartographie qui me permettra de tracer tous les liens entre les différentes parties actives et pertinentes pour une étude. Ainsi, on parle de "sémiotiser" quelque chose : c'est une question de déconstruction du point de vue où l'on se place, grâce à la grande structure qu'on se construit soi-même. Et cette trace devient l'œuvre du sémioticien, qu'ensuite d'autres personnes peuvent s'approprier.

Dans leur rencontre, le designer et le sémioticien se nourrissent d'une manière extrêmement riche et réciproque. Nous les sémioticiens sommes un peu désincarnés, c'est justement cette métastructure qui nous permet de nous désincarner pour créer des sortes de grammaire des objets que l'on analyse pour les rendre mieux transmissibles, que ce soit avec l'anthropologie, le design, la sociologie...

Ioana Ocnarescu Cette métaphore de métastructure fait penser aux objets intermédiaires, aux objets médiateurs que produisent les designers et chercheurs en design pour voir et cristalliser des problématiques et des hypothèses. En fait, cette échelle, cette structure, ce sont les théories, les outils et les points de vue qu'on donne à nos doctorants pour qu'ils appréhendent leur sujet d'une autre façon : monter, descendre, changer de rôle entre chaque posture. C'est ce que fait un chercheur designer pour être capable de voir sa discipline.

Estelle Berger Il n'est pas toujours facile pour les designers chercheurs de penser le statut de leurs productions de recherche : l'objet, la recherche théorique, les deux ensemble... Je trouve très éclairant de les considérer comme la trace d'une expérience qu'on a vécue, grâce à ces échafaudages conceptuels, grâce à des expérimentations, grâce à de l'immersion – tout ça combiné.

Florent Aziosmanoff Il me semble que la sémiotique est souvent envisagée à travers des fonctions intellectuelles "hautes", comme la vision, la lecture, alors que l'opportunité nous est donnée par le numérique de réinvestir, paradoxalement peut-être, les objets vivants. Les signes qui vont nous permettre de construire ou de transmettre du sens ne se véhiculent pas seulement par des fonctions intellectuelles sophistiquées, mais aussi par les plus archaïques : la chaleur, la qualité du toucher, le bruit, les vibrations, les sons... toutes ces choses puissantes, qui sont utilisées par les designers. Cette mince couche intellectuelle de fonctions conscientes bien maîtrisées ne représente qu'une petite partie de notre expérience et de ce qui nous gouverne.

Marc-Antoine Morier À propos de l'opposition intellectuel/manuel, beaucoup d'articles ont abordé ces dernières années la disparition du corps dans l'exercice de certaines professions. Je pense notamment au pilotage d'avion. Avant l'arrivée de l'informatique à bord, les pilotes fusionnaient avec leur appareil, pour déduire leur vitesse, leur portée et même leur altitude. Ils avaient vraiment un savoir incorporé. L'arrivée de l'électronique, notamment le guidage automatique, a petit à petit mis de côté ce savoir corporel au profit d'algorithmes. Et il y a aujourd'hui des accidents du fait que l'algorithme s'est trompé, et que le pilote, n'ayant littéralement plus la main sur l'appareil, n'a pas été capable de repérer et corriger l'erreur.

Les mécaniciens, aussi, sont maintenant comme des ingénieurs qui regardent des tableaux de contrôle. Ce passage a complètement effacé le savoir inscrit dans le corps, qui faisait qu'on était capable de repérer une panne. Ça pose la question de la nécessité de remettre du corps dans certains métiers. Ne faut-il pas remettre de la sensation là où tout a été remplacé par des signaux 0 ou 1 ?

Florent Aziosmanoff C'est le cas du *living art*, des dispositifs numériques incorporés, qui vont fonctionner avec tous nos niveaux de perception, toutes les relations qu'on établit grâce à nos corps.

Prenons l'exemple de l'équitation. Au début on apprend, on tire à gauche, on tire à droite, on tient de telle manière, on met des coups de talon sur les flancs pour faire avancer son cheval. Puis, plus un cavalier s'exerce, moins il est dans l'analyse de ses gestes. Il va y avoir une fusion. Il ne tire pas les rênes en estimant le bon nombre de centimètres, mais en sentant dans quel état d'esprit est le cheval, en faisant en sorte que le cheval sente dans quel état d'esprit il est lui-même, et que ça se transmette dans un système fusionné. Cette fusion ne s'acquiert qu'après une très longue pratique de tous les éléments qu'il faut maîtriser corporellement, mais aussi intellectuellement, et aussi dans son énergie. C'est là un immense terrain pour le designer.

Emna Kamoun Peut-être que notre rôle est justement de trouver cette jonction entre une structure conceptuelle et une structure très physique. J'ai l'impression qu'on est là pour modéliser ce lien. On nous demande d'être dans la maîtrise des deux catégories. Tout ce qui est corporel, tout ce qui est de l'ordre de l'expérience vécue, ce sont aussi des modélisations très conceptuelles. Ne doit-on pas modéliser ce genre de lien en tant que chercheur en design ?

Ioana Ocnarescu Le lien entre les différentes notions abordées, comme l'intuition et l'expérience, c'est la pratique. À un moment donné, la pratique devient plus que la pratique : tu détiens un savoir sur ce que tu es en train de faire, qui peut basculer dans la recherche.

Je prends le cas du doctorat, cette première preuve de chercheur. En France, on le fait dans une sorte de continuité de ses études, en trois ans, cinq ans maximum, puis on est jeté dans le monde en tant que chercheur. Dans d'autres pays, on expérimente en tant que praticien avant de faire un doctorat et de devenir chercheur. C'est une autre vision, qui est qu'une fois qu'on a fait et compris des choses, on est capable de passer à un autre niveau, pour cristalliser son savoir et le transmettre aux autres. La recherche, c'est aussi une question de transmission.

Estelle Berger Je voulais revenir sur la question de l'intuition. Il y a eu notamment des écrits en management qui prennent l'exemple de l'improvisation en jazz comme modèle pour expliquer comment ces moments peuvent advenir, lorsque l'on arrive à un certain niveau de maîtrise basé à la fois sur une intuition, mais aussi sur une incorporation de la maîtrise totale.

Des parallèles ont été faits avec les pratiques managériales de prise de leadership et en même temps de confiance. Il s'agit de trouver l'équilibre entre le fait de prendre une initiative à un moment, que j'espère voir reprise par les autres, et celui de laisser faire ce qui est dans l'énergie du moment sans influencer les autres.

Florent Aziosmanoff L'improvisation en jazz est un bon exemple de la manière avec laquelle on atteint la fusion, ou pourrait-on dire la liberté. Ceci n'arrive qu'au bout de la maîtrise, et l'improvisation en jazz n'est possible qu'avec une grille, qui est harmonique et temporelle, et qui ne bouge pas d'un micron. Celui qui peut partir dans la liberté, s'abstraire des règles, c'est celui qui les maîtrise intégralement, parfaitement. C'est bien entendu ce qu'on dit aussi dans les arts martiaux.

Hélène Fromen Actuellement en master de Fine Arts au Paris College of Art, ma recherche porte sur la possibilité de se réapproprier et de renouveler la pratique du dessin d'après modèle vivant. C'est quelque chose que je pratique depuis très longtemps, mais jusqu'à présent je le faisais sans réellement le questionner.

Depuis presque deux ans, j'anime un atelier qui s'appelle Modèle vivant·e. Il a été fondé avec Linda DeMorris, qui est une modèle brésilienne trans, dans une approche résolument transféministe. Ce point de rapprochement entre la pratique du design et la recherche, je l'expérimente entre la pratique artistique et ce que ça veut dire d'être un artiste chercheur. Dans ma recherche, j'ai une approche très engagée où je suis à la fois artiste, modèle, facilitatrice d'un atelier. Je pense que c'est en m'engageant, non pas seulement en tant qu'artiste mais également en tant que modèle, que j'ai pu changer, définir mon approche, qui est de centrer mon attention sur l'expérience du ou de la modèle. On renverse alors complètement la perspective, et on aborde l'atelier de dessin d'après modèle vivante non pas comme un atelier d'apprentissages techniques, mais d'abord et avant tout comme expérience d'expression corporelle ou d'incarnation, d'*embodiment* du ou de la modèle. Il me semble que prendre la recherche par ce renversement de posture influe sur tous les résultats et change même complètement la possibilité de conduire un atelier.

Par rapport à cette notion d'improvisation, le dessin en atelier d'après modèle vivant·e peut sans doute être rapproché d'une pratique d'improvisation parce qu'on est "en live". J'ai tendance à penser que cette vision de la maîtrise indispensable avant de pouvoir improviser est plutôt de l'ordre du conditionnement, et assez castratrice. Je ne peux que dessiner juste, en termes de proportions, alors qu'il y aurait tellement d'autres choses à faire, et il y a tellement d'autres dessins qui sont produits, et qui sont souvent plus intéressants, à mon sens, dès lors que les personnes ne sont pas passées par un parcours de pratique linéaire, de recherche d'une maîtrise technique quelconque mais ont plutôt une approche d'expressions tous azimuts en étant à l'écoute de leurs émotions face à une personne qui pose. La pose étant plutôt conçue comme une performance et une expression corporelle, ça déclenche d'autres choses, si on est ouvert à ces émotions-là en termes de dessin. Pour moi c'est beaucoup plus riche qu'une notion de maîtrise technique.

Estelle Berger On vous rejoint sur cette pratique de l'expérimentation, de la performance, de la spontanéité. Ce n'est peut-être pas tout à fait pareil quand on parle d'improviser ensemble, parce qu'il faut un terrain de maîtrise commun, alors que la pratique du dessin est plus intime, donc implique peut-être plus de liberté dans l'expression. Cela dit, parfois la performance collective fonctionne sur l'improvisation non préparée.

Hélène Fromen Oui absolument. Actuellement, j'anime des ateliers dans des contextes assez variés, avec des personnes qui ne sont pas du milieu artistique mais dans une logique soit d'émancipation, soit de réflexion sur l'expérience de l'*embodiment*. Et le fait d'habiter son corps, l'expérience et l'acceptation du regard des autres sur soi dans des contextes non nécessairement artistiques posent la question de l'interaction entre les dessins des personnes qui savent dessiner et des personnes qui pourraient être considérées comme ne sachant pas dessiner. Est-ce qu'on a le droit de dessiner des choses qui sont sans rapport direct avec le modèle et la pose, d'écrire des choses ?

Dès lors qu'il y a construction d'un dessin collectif, peut-être qu'on se rapproche un peu plus de la notion d'harmonisation en musique entre les musiciens. C'est intéressant d'essayer de voir les questions que ça pose en termes de respect à l'égard de ce que font les autres et en termes d'écoute, plutôt que de se dire que la seule voie est une voie d'apprentissage.

Séance

2

**Corps-prendre
l'identité**

Dominique Christian

Philosophe et peintre de tradition eurasiatique)

"À corps perdu" : quelques cailloux blancs qui ont jalonné mon intervention

Plutôt que de cailloux blancs je devrais parler de boulettes de mie de pain, car mon propos s'est construit chemin faisant lors de la visioconférence, avec le risque continual que des volatiles les fassent disparaître, et que je perde mon chemin. Je dois confesser qu'en fait j'appelais de mes vœux ces volées de moineaux. Une intervention n'a un peu de tenue que si le fil s'y perd. J'ai appris ceci de la peinture traditionnelle chinoise, qui se fonde sur le lâcher prise. Le grand maître Wang Mo, fondateur au VIII^e siècle de la tradition des peintres lettrés "pomo" (encre éclaboussée), ne peignait qu'ivre mort. Il plongeait alors la natte de ses cheveux dans l'encre, secouait la tête et allait cuver. Puis d'un geste simple il donnait sens au chaos ainsi produit sur la soie.

Toute production réglée, maîtrisée, ne laisse en mémoire que le principe de la maîtrise. Pour innover il faut une autre musique. Pour cela également je ne vous propose qu'un compte-rendu fragmenté, quelques bribes éparses.

Le caractère unilatéral de la séance a guidé ma réflexion: n'ayant pas de visibilité sur qui écoutait je me suis persuadé que l'auditoire pouvait n'être pas composé seulement d'humains, donc de bipèdes. En tant que philosophe comment pouvais-je adresser la question du corps pour un public non nécessairement latéralisé: calamars, androïdes... Car l'idée même de corps est construite sur une construction binaire: le corps s'oppose à l'esprit comme la droite à la gauche, comme le haut au bas, comme le matériel à l'immatériel. Or l'enjeu majeur pour moi est de questionner ce réflexe dichotomique.

On sait le caractère superficiel de la séparation psychosomatique. Pour opposer corps et esprit on doit oublier tout ce qui révèle l'unicité: les émotions, les dépressions...

D'une certaine façon il me semble que le design qui se questionne sur les effets de système, sur la conception et l'exécution... constitue un regard psychosomatique sur l'organisation. Si je m'intéresse au design, au-delà de la mode, c'est que j'ai cru Charles Fourier quand il annonçait que nous entrions dans l'ère de l'hybride, du brugnon.



La distinction binaire n'a pas toujours été l'interprétation privilégiée de l'humain. Les penseurs de l'Égypte ancienne avaient construit une théorie selon laquelle les êtres vivants étaient composés de neuf éléments: le corps, l'âme, mais aussi l'ombre, le corps lumineux, le nom, le double, et le principe qui relie: *sekhem*. Au moment du décès ces composants se dissocient, puis, si tout va bien, se désolidarisent dans l'autre monde (d'où la présence de ce *sekhem*, conjonctif).

La distinction entre esprit et corps² a pu générer des controverses cocasses. Ainsi, quand les conquistadors ont découvert les peuples amérindiens ils se sont demandé s'ils avaient une âme, tandis que ces derniers se demandaient si ces envahisseurs avaient un corps. Les Indiens mirent donc les Espagnols capturés à pourrir dans des cuves, tandis que la très catholique reine d'Espagne faisait sacrifier des prisonniers indiens devant elle pour apercevoir s'ils rendaient effectivement une âme. La cruauté est culturellement déterminée.

Plus au nord, dans l'Eurasie glaciaire, les chamans élaboraient une autre théorie. Ils étaient sur le mode binaire, mais avec quelques étrangetés à nos yeux: il y avait bien distinction entre esprit et corps, puisque le chaman en transe "sortait de son corps", mais c'est par l'excitation du corps que l'on allait "à corps perdu", dans quelques analogies avec la "petite mort".

Il faut rappeler qu'initialement les chamans sont, chez les nomades chasseurs de rennes, des négociateurs entre prédateurs et proies, corrigent les effets des vies prélevées. Après sédentarisation ils deviennent les médiateurs entre les humains et les ancêtres, lien entre les mondes. Leur sujet n'est pas tant de se séparer du corps, que d'y revenir, être



²Cette question a rebondi récemment avec les travaux de Michel Serres sur l'exo-darwinisme. Depuis des millénaires, dans le monde européen, on avait une stabilité relative entre l'âme et le corps. Dans un petit article qu'il n'a pas beaucoup développé après, Serres dit que ce qui distingue vraiment l'humain des autres espèces et autres entités, c'est à la fois l'activité mentale de la mémoire (qui correspond au passé), de la décision (au présent) et de l'imagination (au futur). Il remarque que ces activités mentales, pendant des millénaires, étaient dans l'enveloppe corporelle. Puis, au fil de l'histoire du monde, elles ont peu à peu été externalisées. D'abord la mémoire, on a commencé avec l'écriture à la déléguer, à la sortir du corps, à la mettre dans des prothèses – pour arriver aujourd'hui à un niveau d'externalisation impressionnant, par exemple avec nos tablettes. La réaction au présent est aussi concernée par le développement de l'aide à la décision, comme le GPS. Quant à la conception et l'imagination, il y a quelques tentatives, avec des méthodes comme C-K. Ça recoupe cette idée de plus en plus évidente qui était levée depuis longtemps par les médecins avec la notion de psychosomatique, mais qui était relativement marginale. Aujourd'hui, la distinction entre le corps et l'esprit, qui est une base de réflexion, est en train d'être complètement subvertie. Je ne m'y connais pas beaucoup, mais le design pourrait être quelque chose comme du psychosomatique de l'organisation: qui se situe au-delà et qui transgresse des frontières habituelles entre le matériel et l'immatériel.

"à corps retrouvé". Ils sont des experts du jeu entre présence et absence. Ils ont tissé les racines de l'art asiatique, entre le peint et le non-peint, mais également la réflexion sur les changements de régime³, socle de la sagesse chinoise, en particulier de Tchouang-tseu.

³ Il y a deux mondes mais qui, d'une certaine façon, sont le même et où l'on passe de l'un à l'autre. Ce qui compte, on va le retrouver beaucoup dans la tradition et la peinture chinoise, c'est le passage. Pour le chaman, les techniques d'échappée de corps comme la transe, étaient aussi des techniques de retour (autant que possible, ça ne marchait pas toujours). C'est important, parce que ça n'a rien d'exotique. Il y a une relation très complexe entre la pensée asiatique et la pensée européenne, parce que le chamanisme était la pensée dominante de toute l'Eurasie du temps de l'ère glaciaire. Les nomades, les chasseurs, étaient dispersés de façon indifférenciée de Dunkerque à Vladivostok. Et puis peu à peu, avec la sédentarisation, des situations vont commencer à se distinguer progressivement entre Europe et Asie.

⁴Cette petite glande a la même composition que la rétine, c'est une réduction progressive de ce qu'on a appelé rapidement le troisième œil. Dans des temps anciens, la glande pinéale était à l'extérieur du cerveau, était à la limite du corps. Chez certains batraciens elle est encore à la surface de la peau, leur servant à se situer par rapport au jour et à la nuit, par rapport au soleil... Ce qui guide les migrations d'oiseaux c'est la forme ancienne de cette glande pinéale.

Ces lointains nomades seraient une curiosité folklorique si Abaris et ses amis n'avaient vu le jour. Abaris c'est ce chaman sibérien qui vint jusqu'à Athènes et initia Pythagore. Pythagore qui définit le premier le corps comme tombeau de l'âme, n'oubliant pas que du tombeau on sort. On a tu longtemps cette influence car cela détruit le fantasme du miracle grec, civilisation qui serait tombée du ciel (le XIX^e siècle européen avait un goût immodéré pour l'immaculée conception).

Quelques siècles passent, et René Descartes a "scientifisé" la séparation de l'âme et du corps, de l'étendue et de la pensée. Je rappelle que toute sa démarche s'est construite sur des émotions qu'il ressentit lors d'un triple cauchemar, organisé autour du vertige. Un ressenti proche de la transe chamanique. Il était devant un problème: il pensait que l'âme était indivisible, le corps divisible; que l'âme n'était pas étendue tandis que le corps occupait un espace; que l'âme était immatérielle et le corps matériel. Et pourtant, "l'âme est unie à toutes les parties du corps conjointement". Comment était-ce possible? Sa solution: ce qui fait lien c'est la glande pinéale⁴. On ne sait d'où lui vint cette idée. Le fait de trouver dans cette glande la raison de l'interaction entre les deux substances, c'est la pierre d'achoppement du dualisme cartésien (discours académique encore contemporain). Aujourd'hui, alors que l'on commence à comprendre le fonctionnement de ce minuscule organe, les tenants de ce discours n'ont plus que leur ignorance pour se cacher.



Je n'ai aucune trace sur les raisons qui ont amené Descartes à identifier cette espèce de GPS, de structure d'orientation qui fait le lien entre l'esprit et le corps.

Discussion

Ioana Ocnarescu Peux-tu nous expliquer la transe: est-ce qu'il n'y a plus de corps?

Dominique Christian Ah si. Il n'y a plus de corps, mais c'est le corps qui la génère. C'est comme chez les toxicomanes: tous les toxiques, y compris les plus violents comme l'héroïne, sont des interprétations corporelles. C'est une échappatoire du corps mais qui est produit par le corps. Si l'on comprend cela, on comprend ce qu'est l'ambiguïté, et on peut donc construire et revenir.

Ioana Ocnarescu Dans nos vies d'aujourd'hui, dans nos métiers, comment définir la "petite transe"? Comment se manifeste-t-elle?

Dominique Christian C'est un champ compliqué. D'abord traditionnellement, du côté plutôt clinique, la petite transe c'est la petite mort, qui renvoie donc à l'érotisation, au jeu entre conscience et perte de conscience. D'un point de vue plus général, la question est de considérer que les structurations et les limites sont faites pour être questionnées, et que l'énergie vient du déplacement. Revenons simplement à Descartes, qui est plus politiquement correct. Il explique qu'on ne peut comprendre une construction que par rapport au vertige, et l'ordre que par rapport au désordre. Les organisations se sclérosent et deviennent des feuilles mortes quand elles oublient la confrontation au chaos. Les formes devenues banalissées et un peu ridicules du brainstorming, et d'autres, rappelaient qu'il ne peut exister d'ordonnancement que dans la tension avec le risque de l'ouverture, avec le divers. À mon avis, il faut être très sensible et vigilant à ces moments et lieux d'articulation, dans la transformation d'une organisation comme dans tout collectif humain.

Le premier à avoir dit cela, c'est Tchouang-tseu, dans la tradition chinoise. Il évoquait que pour comprendre une réalité, il faut se focaliser sur les moments de transformation. Pour comprendre un humain, je le regarde en train de s'éveiller, je le regarde en train de s'endormir, je le regarde en train de s'évanouir, comme le

chaman, ou de revenir à la conscience. C'est dans ces moments de rupture que le cœur de l'identité est présent. C'est dans les moments de décrochement qu'il y a la plus grande réalité – donc de la transformation.

Estelle Berger Ces moments de transformation, de tension, est-ce que tu aimes aussi les penser en termes de polarités? Est-ce que ça dit quelque chose du type d'équilibre qu'on doit chercher, du type d'énergie, de dynamique?

Dominique Christian Oui bien sûr, mais avec une réserve sur l'idée de polarités qui fait comme si les pôles existaient avant la rencontre. Je pense qu'il est plus important de penser la polarisation, le fait qu'une entité se dissocie ou se tend. C'est à ce moment-là, qui renvoie à l'entropie, que les choses se jouent. Il s'agit bien de pôles, mais chaque fois que j'ai entendu parler de polarités en général ça se gélifie. Il faut se dire: comment on dépolarie? Comment ça se joue?

Estelle Berger Puisque tu parlais de Pythagore et Descartes, je voudrais vous recommander le livre *A Beautiful Question*, écrit par Frank Wilczek, un chercheur Prix Nobel de physique. Il y fait un parcours à partir de portraits de penseurs de toutes époques et toutes sciences (dont justement Pythagore). Et ce qu'il démontre, de manière très immersive et accessible même pour les gens qui n'ont pas de bagage scientifique, c'est que tous ces penseurs étaient en quête de beauté plus qu'autre chose. Ce qui préside à la création de connaissances, c'est ce besoin de trouver de l'harmonie. Pythagore par exemple, c'était un esthète avant d'être un scientifique analytique. C'est son expérience de la musique qui l'a amené à comprendre comment la longueur des corps influent sur la fréquence... Et tout cela, c'est une recherche de beauté.

Dominique Christian Il faut savoir que le premier texte écrit par Descartes était un traité de musique, qu'il n'a finalement pas publié.

Où je ne suis pas d'accord c'est sur "à quoi sert la science?". Du point de vue grec, la vérité sert à comprendre comment fonctionne le monde. Quand je comprends cela, le vrai, alors je peux comprendre le bien, ce que je dois faire, la place où je dois me tenir en tant qu'humain. Enfin, si j'arrive à tenir ma place dans ce monde dont je comprends le fonctionnement, alors ça fait du beau. Pour un Pythagore, pour un Platon, pour toute la pensée grecque, le vrai, le beau et le bien ne sont pas séparés. Donc, l'esthétique, l'éthique et la science, c'est la même chose. C'est vrai qu'on a tellement dissocié et survalorisé le savoir scientifique sur l'éthique et l'esthétique qu'il y a besoin de remettre en avant leur importance. Mais c'est un peu un piège.

Estelle Berger Donc plutôt que valoriser l'un par rapport à l'autre, se redire que leur quête était celle d'une intégration?

Dominique Christian Les stoïciens sont les plus radicaux sur le rapprochement de ces trois pôles.

Jacques Lascuyer Peut-on faire un lien entre la séparation du corps et de l'esprit et notre rapport au monde qui a séparé l'humain de la nature?

Dominique Christian Oui absolument. Avec cette chose étonnante d'ailleurs qu'en Europe on a tendance à mettre la nature du côté du corps et l'humain du côté de l'esprit, ce qui est complètement culturellement déterminé. Dans beaucoup d'autres cultures, comme on peut le lire en anthropologie chez Descola ou de Castro, c'est l'esprit qui est du côté de la nature, et le corps de la culture. D'ailleurs, Pythagore aussi a esquisonné cela à un moment donné, et puis il s'est repris. Pythagore c'est vraiment un ami, parce qu'il est parcouru de multiples traditions, il essaie d'essayer des choses, il est rigolo !

Nature, culture, corps, esprit, sont traversés de la même question, et l'on ne s'en sort qu'en dépassant la pensée dichotomique, qu'en dépassant l'idée de l'opposition. Notre énorme problème en tant que bipèdes, c'est qu'on a du mal à penser de façon autre que binaire. J'espère que l'espèce humaine va évoluer et j'espère surtout que ceux qui nous remplaceront, comme les androides, ne seront pas latéralisés. Je souhaite que le caractère "poulpeux" se développe : que l'on ait autre chose qu'une droite et une gauche, mais comme un poulpe cinq ou six dimensions...

Ioana Ocnarescu Le troisième œil déjà !

Solweig von Kleist Justement, pourriez-vous en dire un peu plus sur la matérialité de la glande pinéale ? Est-elle composée de liquide ou calcifiée ?

Dominique Christian C'est un sujet faramineux ! Il y a actuellement beaucoup de travaux, même si le rapprochement avec Descartes n'est pas forcément fait, parce que les pharmaciens ne lisent pas beaucoup Descartes !

D'abord la calcification, qui se produit chez tout le monde à partir de l'âge de 10-12 ans. Avant cela, tous les enfants savent ce que c'est que la transe, ils sont un peu chamans. On a compris aujourd'hui qu'une grande partie des techniques chamaniques étaient pour maintenir en activité cette glande – à commencer par la formation très violente chez les pré-adolescents.

Sa composition est très liée à celle de la rétine (en termes de bâtonnets, etc.) mais surtout, ce qu'elle secrète au niveau glandulaire est très proche des produits dont s'intoxiquent traditionnellement les chamans. Leur défonce est une reprise, un maintien et un développement de cette sécrétion. Dans toutes les intoxications volontaires d'ailleurs, les produits utilisés sont des reprises, des excès ou des développements de sécrétions naturelles. Si par exemple l'héroïne fonctionne, c'est parce qu'elle reprend des principes d'endorphine.

Emna Kamoun Vous dites que pour arriver à ce type de moment de rupture, il faut se rapprocher de la limite. Est-ce que vous pensez aussi que le chercheur en design, qui est très proche du terrain, doit aussi aller chercher certaines limites, aller vers quelque chose qui est de l'ordre de l'écroulement, pour arriver à une forme de vérité ? Quelle distance, quel recul garder d'après vous ?

Dominique Christian Je n'ai jamais observé de près des chercheurs en design, mais depuis trente ans j'accompagne des dirigeants qui trouvent des solutions pour se mettre dans des états seconds. Toutes les entreprises le font avec honte et n'osent pas le dire, mais ils se mettent en transe, ils se mettent dans des situations impossibles simplement pour qu'il se passe des choses.

Ioana Ocnarescu L'expérience de *flow* a été documentée par un chercheur en psychologie, Mihály Csíkszentmihály, qui la définit comme un état mental dans lequel il y a un peu de challenge, pas vraiment de confort. Donc il y a un petit peu de rupture, car j'ai les capacités pour arriver à décrocher ce challenge, tout en me laissant porter par la situation. Y a-t-il pour toi des liens entre l'expérience de transe et cet état plus "sage" ?

Dominique Christian Je ne suis complètement fan de ces textes. Le *flow*, c'est très californien, un peu journalistique, et quand on essaie de l'analyser on se rend compte que c'est de la poésie – mais je pense que c'est tout de même dans le même registre. C'est aussi déjà dans Descartes : comment me dépasser ? Comment me mettre en risque d'une façon non destructive ? Qu'est-ce que j'ai comme système de protection, de défense ? Les chamans ne sont pas un très bon exemple, car quitter le corps était facile mais revenir l'était un peu moins. Une grande question de l'apprentissage, c'est le retour.

Ioana Ocnarescu C'est comme la tente "2 Seconds", on l'ouvre bien en deux secondes, mais pour la replier c'est plus compliqué !

Dominique Christian L'image est belle ! Mais surtout, le piège c'est qu'aujourd'hui le chamanisme est très psychologisé, et beaucoup interprété comme une aventure individuelle. Alors que le chaman n'était absolument pas un personnage individuel, mais le régulateur d'un collectif. Donc le retour, son retour, était un rééquilibrage structuré par la dimension collective.

Ioana Ocnarescu Cela fait écho à nos activités dans le cadre du laboratoire Exalt, où nous travaillons sur cette figure du designer "médiateur" – mais qui n'est pas que médiateur. Il entre dans la pièce, il fait des choses, mais qu'est-ce qu'il se passe après ? Une fois qu'il part, comment les gens se réorganisent ? Une fois arrivé dans la réalité, qu'est-ce qu'on garde comme contact avec le chaman, le designer, le médiateur ? Après la descente d'une expérience forte, est-ce qu'il y a une croisière ?

Dominique Christian La référence chamanique, par rapport à des préoccupations d'aujourd'hui, c'est que le chaman est un régulateur. Son propos, c'est de retrouver un état d'équilibre après une crise. Or, dans des logiques d'innovation, il ne s'agit pas de revenir dans un état précédemment équilibré, mais d'aller vers autre chose. C'est la limite du modèle. C'est compliqué pour moi de dire cela rapidement. La pensée chinoise a beaucoup plus d'avancées sur toutes ces questions de mise en équilibre, de déséquilibre, de conditions... à titre individuel comme collectif.

C'est tout l'objet de la peinture chinoise traditionnelle à l'encre : se mettre en déséquilibre, le représenter, et trouver à ce moment-là un nouvel équilibre. Le secret de ce nouvel équilibre, dit la peinture chinoise, c'est le vide.

Le peintre Wang Mo, dont je parlais, jouait sur le risque, sur l'abandon, sur le lâcher-prise. Complètement ivre, il trempait sa natte dans l'encre, qui faisait du chaos. Il allait cuver, puis le lendemain matin, d'un trait de pinceau il donnait du sens au chaos. Dans notre contexte aujourd'hui, j'ai subi plein de séminaires sur la créativité où l'on apprend à faire du lâcher-prise et on s'en tient là.

Mais je ne peux vraiment lâcher prise que si par ailleurs j'ai des stratégies et des techniques de restauration, si je sais donner du sens, si je sais transformer.

Tout l'art du non-peint dans la peinture chinoise, c'est d'aller jusqu'au bout du chaos, de la production de déséquilibre, dans une sérénité quant aux filets, à la façon de trouver un nouvel équilibre.

C'est aussi le fond de la pensée grecque. Le mythe archaïque de la confrontation entre Apollon et Dionysos est une des origines de la philosophie. Apollon arrive et dit "je suis le dieu de la beauté, de l'équilibre et de l'ordre". Et voici Dionysos, qui est le dieu du désordre, de la transe et du chaos, qui s'approche et dit "c'est vraiment une idée d'Apollon de croire qu'on peut séparer l'ordre et le désordre".

Ioana Ocnarescu Puis ils sont partis boire une bière ensemble ?!

Isabelle Cossin Ces réflexions me font penser au grand artiste de cinéma d'animation Norman McLaren expliquant que l'important, c'est le vide entre les images plutôt que ce qu'il y a sur l'image. En fait, la signification du langage de l'animation se trouve entre les images.

Dominique Christian Pour finir en revenant dans le monde de l'entreprise, je crois qu'il faut surtout penser les changements de régime. Je suis très frappé que beaucoup de diagnostics, de tentatives de compréhension de la réalité d'une organisation se tiennent sur le lourd, le dur, le stable. Alors que la clé de toute entité, ce sont les transformations, les changements, les bifurcations.

Tous les jours sur LinkedIn et Facebook, je publie une petite séquence pour le petit déjeuner où vous pourrez retrouver un peu toutes ces questions.

Estelle Berger Vous y verrez aussi les peintures de Dominique, car ici il nous parle avec des mots, mais il parle aussi avec ses pinceaux.

Hélène Fromen

Artiste – dessin, performance et animation d'ateliers

Mon trouble dans le genre, comment je l'ai dessiné

Artiste et chercheuse, je situe ma pratique aux points de rencontre du dessin, de la performance et de l'action in situ ou collective. Prendre conscience de ces deux dimensions dans ma pratique, le "dialogue" avec son contexte et sa dimension publique ou collective, m'a été essentiel en particulier pour me réconcilier avec le dessin d'après modèle. Longtemps j'ai participé à des ateliers sans questionner cette pratique, pour l'ambiance calme et cette sorte de fascination provoquée par le dessin d'un corps nu. Aujourd'hui mon approche du dessin d'après modèle est politique. J'organise les ateliers "Modèle vivant·e", que j'ai fondés avec Linda DeMorris, femme trans, artiste et modèle.

Dans le cadre de mon MFA, j'ai mené une recherche intitulée "Gender trouble in the life room: How to transform life drawing into an emancipatory practice". "Trouble dans le genre", en référence à l'essai de Judith Butler paru en 1990 – à l'époque même où je découvais cette pratique du dessin dit de nus. Mon mémoire est construit comme une investigation qui vise à identifier les moyens de réformer cette pratique ancienne pour la transformer en outil féministe et pratique d'émancipation.

En termes de méthodologie, mon terrain était l'observation participante des ateliers Modèle vivant·e (une quarantaine d'ateliers organisés en un an de septembre 2019 à septembre 2020), ainsi qu'un questionnaire en ligne adressé à un peu plus de soixante personnes l'été dernier, dont le point commun était une certaine expérience de cette pratique, en tant que dessinateur·rice, modèle ou les deux. Pour cette recherche, j'ai mobilisé les gender et les queer studies, le transféminisme, ainsi que les analyses de Donna Haraway concernant la production de connaissances "situées" par les personnes concernées, les "queer methodologies" telles que définies par Jack Halberstam, et j'ai donné une place importante à l'écriture subjective.

Aujourd'hui, je ne vais pas vous présenter ma recherche de façon traditionnelle mais de la manière qui me semble la plus cohérente avec mon sujet et mon approche. Cette "présentation performée" me semble également appropriée à ce séminaire: "corps-prendre", ou comprendre, produire des connaissances et les transmettre en engageant son corps dans la pratique.

Mon point de départ sera mon expérience en tant que modèle vivant·e, et si vous le voulez bien je vous propose de me dessiner dans les différentes poses que je vais prendre au fur et à mesure de mon exposé.

Ne craignez pas de "moins bien" m'écouter, cette excuse ne prendra pas avec moi. Au contraire: je sais d'expérience que dessiner développe une écoute, un peu flottante peut-être mais intense. Et je serai intéressée d'avoir vos retours d'expérience suite à cet atelier un peu particulier qui va durer une quinzaine de minutes.

Dans une première partie, je m'attachera à étudier ce que l'expérience de la pose comme modèle peut nous apprendre sur les questions de genre et de corporéité. Puis, dans une seconde partie, je m'intéresserai à l'expérience des autres acteur·rice·s de l'atelier: les personnes qui observent et dessinent. Je conclurai en soulignant la dimension collective de cette pratique et la possibilité de contribuer, par un phénomène de contamination ou contagion, à la remise en cause du statu quo conservateur sur les questions de genre dans le dessin d'après modèle et de façon plus générale.

Lorsque, en juin 2020, j'imaginais poser pour Modèle vivant·e, j'ai cherché des attitudes les moins "féminines" et les moins "sexy" possibles. Mon corps est dans les canons de celui d'une femme cisgenre, blanche, mince et considéré comme standard. Pourtant, mon identité de genre est moins claire. Nue, les normes, l'anatomie, la sexualisation sont plus pesantes. Je me sentais piégée par mon physique, comme si mon corps dénonçait une sorte de supercherie. Jusque-là naïve, j'étais confrontée au contraste entre mon corps biologique et mon identité de genre.



Quelques mois plus tard, j'ai été invitée à poser en visioconférence pour Drawing is Free⁵, ce qui m'a donné l'occasion de poursuivre l'expérimentation. Habillée comme aujourd'hui de mon bleu de chauffe, j'ai imaginé différentes poses et, à force de répétitions, j'ai réalisé que je ne voulais pas "ne pas être sexy". Je voulais incarner une attitude sexuée/sexualisée choisie, ni stéréotypée ni provocante, avec une dose d'absurde ou d'autodérision. Je faisais l'expérience de la complexité même du genre et sa relation avec la sexualisation, comme l'explique Jack Halberstam :

De nombreux auteur·rice·s ont observé que le genre est une technologie qui fonctionne pour obscurcir les mécanismes par lesquels le genre apparaît comme naturel. En d'autres termes, l'apparence "donnée" du genre est sa technologie et alors que la féminité se manifeste souvent comme un effet technique ou simplement artificielle, la masculinité tire son pouvoir de son apparence stabilité et de ses qualités organiques. Judith Butler, par exemple, à la suite de Monique Wittig, écrit dans *Trouble dans le genre. Le féminisme et la subversion de l'identité*: "Être de sexe mâle veut dire ne pas "être sexué"; "être sexuée", c'est toujours une façon d'être particularisée et dépendante d'une relation, et les hommes dans ce système constituent la personne universelle." (Halberstam, 1997, 180; c'est moi qui traduis.)

Inspirée par cette expérience personnelle, ma recherche interroge le genre et le système normatif d'assignation binaire de genre dans le contexte de l'atelier d'après modèle. Cette pratique est historiquement et encore aujourd'hui principalement considérée comme un exercice technique pour produire une représentation dite objective. La précision anatomique est un objectif implicite. Dans ce contexte, le corps est asexualisé et apolitique. Le genre reste non interrogé : le modèle est soit un homme, soit une femme, selon son anatomie. Aujourd'hui, je soutiens que le silence qui entoure les questions de genre et la dimension politique de la performance du ou de la modèle devant un groupe renforce le binarisme des genres et sa conception naturaliste essentialiste.

Je cite Loup, artiste et enseignant l'art dont l'engagement féministe et la transition ont trouvé leur origine dans l'atelier de dessin :

Le fait que l'"artiste" soit traditionnellement compris comme masculin et l'"objet" comme féminin a été l'une de mes premières portes



⁶ Loup Oyarzun, réponse à un questionnaire en ligne, 21 juillet 2020; c'est moi qui traduis.

d'entrée dans le féminisme. Il est frappant de constater que, même si aujourd'hui la majorité des étudiants en art sont des femmes, nous voyons l'héritage de cette façon misogyne de comprendre la représentation. Comprendre que les "femmes" sont censées être des "objets de beauté" et qu'il existe une association encore vivante entre apparence/féminité et action/masculinité a été très important dans ma décision d'entamer une transition. Mon but n'est pas d'apparaître comme un homme mais de disparaître du "radar des genres" (et de trouver une nouvelle façon d'apparaître et d'agir)⁶.

1. Être modèle et performer son genre



J'ai le sentiment de m'éveiller tard au féminisme – comme j'ai mis tellement d'années à m'autoriser ma propre voix. Ce n'est que récemment que je me suis rendu compte à quel point mes références philosophiques et intellectuelles, bien que critiques ou même militantes, étaient uniquement masculines. J'inhibais la question de mon rapport à la féminité, à mon propre corps et à mon désir de neutralité de genre. Cependant, il est aujourd'hui extrêmement motivant pour moi de rejoindre un mouvement à un moment où être féministe signifie se battre pour l'inclusion de toutes dans une perspective intersectionnelle. Je conçois aujourd'hui Modèle vivant·e comme un outil féministe qui permet l'émancipation des stéréotypes de genre, à commencer celle du ou de la modèle.

J'emprunte à Monique Wittig, dans *La Pensée straight*, sa définition :

Que veut dire "féministe" ? Féministe est formé avec le mot "femme" et veut dire "quelqu'un qui lutte pour les femmes". Pour beaucoup d'entre nous, cela veut dire "quelqu'un qui lutte pour les femmes en tant que classe et pour la disparition de cette classe". Pour de nombreuses autres, cela veut dire "quelqu'un qui lutte pour la femme et pour sa défense" – pour le mythe, donc, et son renforcement. (Wittig, 2018, 59.)

Le manifeste de Julia Serano complète cette définition :

Nous ne devons pas nous contenter de donner de la force au genre féminin et à la féminité. Il nous faut aussi arrêter de prétendre qu'il existe des différences essentielles entre les femmes et les hommes. (Serano, 2020, 51.)

Dans le contexte de l'atelier de dessin d'après modèle, le choix assumé des poses par le ou la modèle, expérience parmi les plus intimes et génératrices, est primordial. Cette autodétermination ne va pas sans détermination. Comme Julia Serano l'écrit : "dans un monde où la masculinité est respectée et où la féminité est régulièrement décriée et discréditée, il faut énormément de force et de confiance en soi pour accepter et embrasser sa propre féminité – quel que soit le "sexe" de notre corps" (ibid., 31).

Les modèles ont exprimé un lien entre leur pratique et leur rapport au genre. Pour certains, il s'agit de leur rapport à leur propre féminité. Pour d'autres, il s'agit de s'écartier des normes, de chercher à les subvertir, à les abolir ou à les dépasser. Le choix des poses d'Éloïse se veut "non sexué". Elle témoigne :

J'aime penser que je ne suis qu'un corps quand je pose, je ne cherche pas à être jolie, ou sexy, ou quoi que ce soit que mon corps a l'habitude d'être⁷.



L'expérience et l'expression corporelle peuvent ouvrir au ou à la modèle un espace situé comme en dehors de l'obligation sociale et normative de performer, sans parler de se conformer au genre qui lui ou elle est assigné-e.

Mano témoigne dans ce sens :

Finalement, je suis amenée à penser qu'un corps nu n'a pas de genre... Je suis assez consternée par les stéréotypes de genre dans la pratique du modèle vivant tel qu'on le connaît ordinairement. Les femmes bien trop souvent jeunes et lascives, les hommes virils, etc. La question du genre dans le contexte du *life drawing* m'interpelle parce que je voudrais justement faire en sorte de sortir des stéréotypes. Quand je pose, je n'ai pas forcément envie de poser "comme une femme", et je ne me mets pas forcément en scène dans ce sens. Cependant, les résultats montrent parfois un regard de l'artiste qui a envie de me voir comme une femme⁸...

⁷ Éloïse, modèle, réponse à un questionnaire en ligne, 21 juillet 2020.

⁸ Mano, modèle, réponse à un questionnaire en ligne, 23 octobre 2020.

⁹ Lucie Camous, curatrice, réponse à un questionnaire en ligne, 13 juillet 2020.

Ainsi, certain-e-s modèles mettent l'accent sur la présence corporelle plutôt que de trop réfléchir aux stéréotypes liés au genre. Au contraire, un ou une modèle peut explicitement jouer avec ces stéréotypes. Toutes les tactiques sont valables pour tenter de déjouer, puisque personne ne peut le contrôler, le regard des artistes sur leur corps, regard conditionné par des stéréotypes qui agissent comme des filtres.

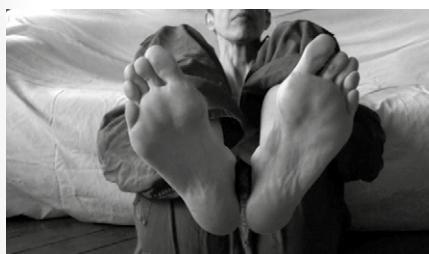
Lucie confirme l'"empouvoirement" de la pratique en tant que modèle : "Si je n'ai pas de comparaison avec d'autres ateliers classiques, cette première expérience de modèle a été marquante parce que libératrice⁹." Son intention était d'incarner certaines questions de genre, mais l'exercice s'est avéré complexe :

En préparant la séance, je me suis replongée dans des photos de Jean-Luc Verna, Claude Cahun et Marcel Moore. Des idées de poses "queer" me sont venues sans que je n'arrive complètement, lors de cette première séance, à les mettre totalement en action, mais c'est un travail de confiance et de recherche que j'aimerais poursuivre.

Je comprends ce désir de Lucie de répéter l'expérience parce qu'agréable; son besoin également de compléter cette première tentative qui n'était pas entièrement satisfaisante. Cela peut aussi signifier que la performance doit être répétée encore et encore. En effet, la répétition est constitutive de la définition du genre en tant que performance. Judith Butler a montré que le genre est répétition de citations : de gestes, de postures, de mots... Tant la naturalisation que la subversion du genre résultent de la répétition et de l'imitation.

Les normes sociales ont construit un solide système binaire de représentation : voir dans la biologie et l'anatomie d'une personne la preuve physique de son genre fait partie de la construction intellectuelle essentialiste, naturaliste et binaire dans laquelle nous évoluons. C'est précisément ce qui doit être déconstruit. Cela passe d'abord et avant tout par la place centrale et l'attention données à l'expérience du ou de la modèle qui constitue un renversement de la dynamique de pouvoir généralement à l'œuvre dans l'atelier, soucieux de l'apprentissage par les personnes qui dessinent.

2. Percevoir et dessiner le trouble dans le genre



La possibilité de ce renversement de la relation entre le-a modèle et les dessinateurs-rices ouvre la voie d'une conception non hiérarchique de l'atelier et permet de prendre conscience de la symétrie des positions de modèle et de dessinateur-rice. Cette qualité particulière de la relation est bien montrée par Céline Sciamma, dans *Portrait de la jeune fille en feu*, à travers un échange entre la peintre et la jeune fille dont elle fait le portrait : "Je n'aimerais pas être à votre place", dit la peintre. La jeune fille qui pose lui répond : "Nous sommes à la même place, exactement à la même place. Regardez. Si vous me regardez, qui est-ce que je regarde, moi ?"

Cette relation est même symbiotique dans l'expérience et le témoignage qu'en fait Mano : Pour moi le *life drawing* permet d'expérimenter une nouvelle relation à son corps quand on pose, une manière de l'affirmer, en le montrant tel qu'il est. De l'autre côté, observer des corps nus en les dessinant me semble être une expérience émotionnelle très forte. En fait, j'ai l'impression que les modèles et les dessinateur-trice-s sont une même personne à ce moment-là. La pratique du *life drawing* offre pour moi un échange d'une simplicité et d'une beauté assez rare, pousse à l'empathie, à prendre conscience de l'autre, par son enveloppe charnelle et à l'accepter, voire à l'aimer ! [...] Pour moi c'est comme si, à ce moment-là, nous pouvions être tout et rien à la fois. Juste exister là simplement dans le moment présent¹⁰.

¹⁰ Mano, modèle, réponse à un questionnaire en ligne, 23 octobre 2020.



Lorsque l'atelier de dessin d'après modèle devient un lieu bienveillant et inclusif, les questions intimes liées à l'identité de chacun, à son rapport au corps, au regard des autres, aux normes, et donc aux questions de genre, sont également soulevées pour tous-tes les participants-es. Faire cette expérience peut aider à prendre conscience et à déconstruire les stéréotypes liés au genre et autres normes. L'atelier devient un lieu et un moyen d'émancipation par rapport au cadre normatif en permettant de représenter des corps différents, de différentes manières, afin de montrer leur singularité ou simplement les rendre visibles.

En participant à Modèle vivant-e, les artistes qui s'identifient comme queer, non binaires ou transgenres témoignent à la fois du plaisir de représenter des corps différents et le sentiment d'être dans un environnement bienveillant qui ne juge pas leur identité de genre.

La réponse fournie par N. résume parfaitement le sentiment général:

Pour moi, c'est le même sentiment d'émulation que dans les autres ateliers de dessin d'après modèle, avec en plus la joie de dessiner des personnes qui échappent aux normes de genre, et le soulagement d'être dans un espace et avec des gens qui me font sentir en sécurité¹¹.

Lorsque Linda DeMorris pose, ces sensations sont généralement démultipliées. Je cite le témoignage d'Anaïs:

La première séance que j'ai faite à Modèle vivant-e, la modèle était Linda. J'ai eu l'impression de découvrir une toute nouvelle façon de représenter le corps qui sortait totalement des représentations binaires habituelles. J'ai l'impression que les poses beaucoup moins académiques (et parfois bizarres, drôles, acrobatiques...) me permettent de me sentir plus libre dans mon trait et d'expérimenter plus, au lieu d'être dans une recherche uniquement des proportions¹².

Cela démontre l'effet boule de neige qui existe entre l'émancipation et la corporéité de la modèle, et celle des personnes qui la regardent pour tenter de la représenter. Je cite M.:

Le dessin d'après modèle est très important pour moi pour évoluer dans mon art, pour développer mes compétences. Et je pense qu'il m'a beaucoup aidé à développer ma déconstruction de l'idée du corps, des idéaux que nous avions tous gravés dans notre esprit. Cela m'a fait découvrir la beauté dans les lignes, dans les courbes, dans les poses.

Elle ajoute:

Je pense que c'est un moment très spécial que nous pouvons partager avec d'autres personnes, de vulnérabilité, que ce soit en tant que modèle ou en tant qu'artiste. Je me considère très chanceuse d'avoir pu me connecter avec le corps de cette façon, cela m'a tellement apporté en tant qu'artiste et en tant que personne¹³.

Ce dernier témoignage ouvre également un autre aspect de la pratique du dessin d'après modèle en tant que pratique collective: à travers l'espace et le temps partagés par un groupe de personnes. À propos d'émancipation collective, Geneviève Fraisse nous expose clairement dans *Féminisme et philosophie* qu'elle ne se produira pas automatiquement, comme le moment culminant d'un processus. La déconstruction de la domination masculine ne suffira pas non plus à la provoquer.

Elle écrit: "Déconstruisez les stéréotypes qui font les hommes/les femmes, le masculin/féminin, etc., et une fois que tout sera déconstruit, l'émancipation sera là. Non, cela ne fonctionne pas comme ça, ce n'est pas une mécanique" (Fraisse, 2019, 44). Et plus loin ajoute: "Il s'agit de dérégler la machinerie, de la dérégler pour rendre d'autres histoires possibles" (ibid., 50).



¹¹ N., artiste, réponse à un questionnaire en ligne, 13 juin 2020.

¹² Anaïs, artiste, réponse à un questionnaire en ligne, 21 juin 2020.

¹³ M., artiste anonyme, questionnaire en ligne, 13 juillet 2020.

Cette recherche participe du mouvement croissant et nécessaire pour rendre visibles les personnes minorisées. Comme l'écrit Preciado (2020, 119): "Aujourd'hui, les corps autrefois monstrueux produits par le régime patriarco-colonial de la différence sexuelle parlent et produisent un savoir sur eux-mêmes. Les mouvements queer, transféministes, #metoo, Ni una menos, Handi, Black Lives Matter, indigènes opèrent des déplacements décisifs." Cela passe par la création d'espaces d'expression des personnes concernées, car, comme l'écrit Audre Lorde (2003, 148), "si je ne me définissais pas moi-même pour moi-même, je finirais broyée par les fantasmes des autres et dévorée toute crue". Ainsi, l'atelier de dessin d'après modèle devient un espace et un collectif de réappropriation et d'expression, ainsi que de représentation des corps assignés minoritaires ou dissidents.

Conclusion: Contribuer au dérèglement du système binariste et à la contamination



J'ai cherché à montrer que l'atelier de dessin peut devenir un lieu éphémère mais puissant pour l'émancipation individuelle et collective des normes de genre comme des modes traditionnels de représentation des corps humains: les dessins produits peuvent contribuer à diffuser des points de vue alternatifs sur le genre.

Attribuer au dessin la capacité à exprimer et à sensibiliser sur ces sujets est la dernière étape du processus d'émancipation; ce n'est pas la plus simple.

Principalement parce que le regard du spectateur ou de la spectatrice sur un dessin et la lecture qu'il ou elle en fera est une chose sur laquelle l'artiste n'a que peu de contrôle. Cela m'a longtemps perturbé: je craignais d'alimenter le voyeurisme.

Il m'a fallu un certain temps pour me persuader que les dessins capturent et transmettent une partie de l'expérience de l'artiste et du modèle au moment où ils ont été réalisés mais aussi que l'interprétation par la personne qui regarde est indissociable du processus d'exposition (ou aujourd'hui de partage sur les réseaux sociaux) des dessins. La conclusion de Halberstam à son article "The Art of Gender" m'a aidé à sortir de cette impasse:

Il me semble qu'il existe des espaces très évidents dans lesquels la différence entre les sexes, telle qu'elle est décrite de manière conventionnelle, ne fonctionne tout simplement pas et que l'effondrement du genre en tant que système signifiant dans ces espaces peut être exploité pour accélérer la prolifération de régimes alternatifs de genre. [...] Le genre et la sexualité et leurs technologies sont déjà excessivement étranges. Il s'agit simplement de les maintenir ainsi. (Halberstam, 1997, 188.)

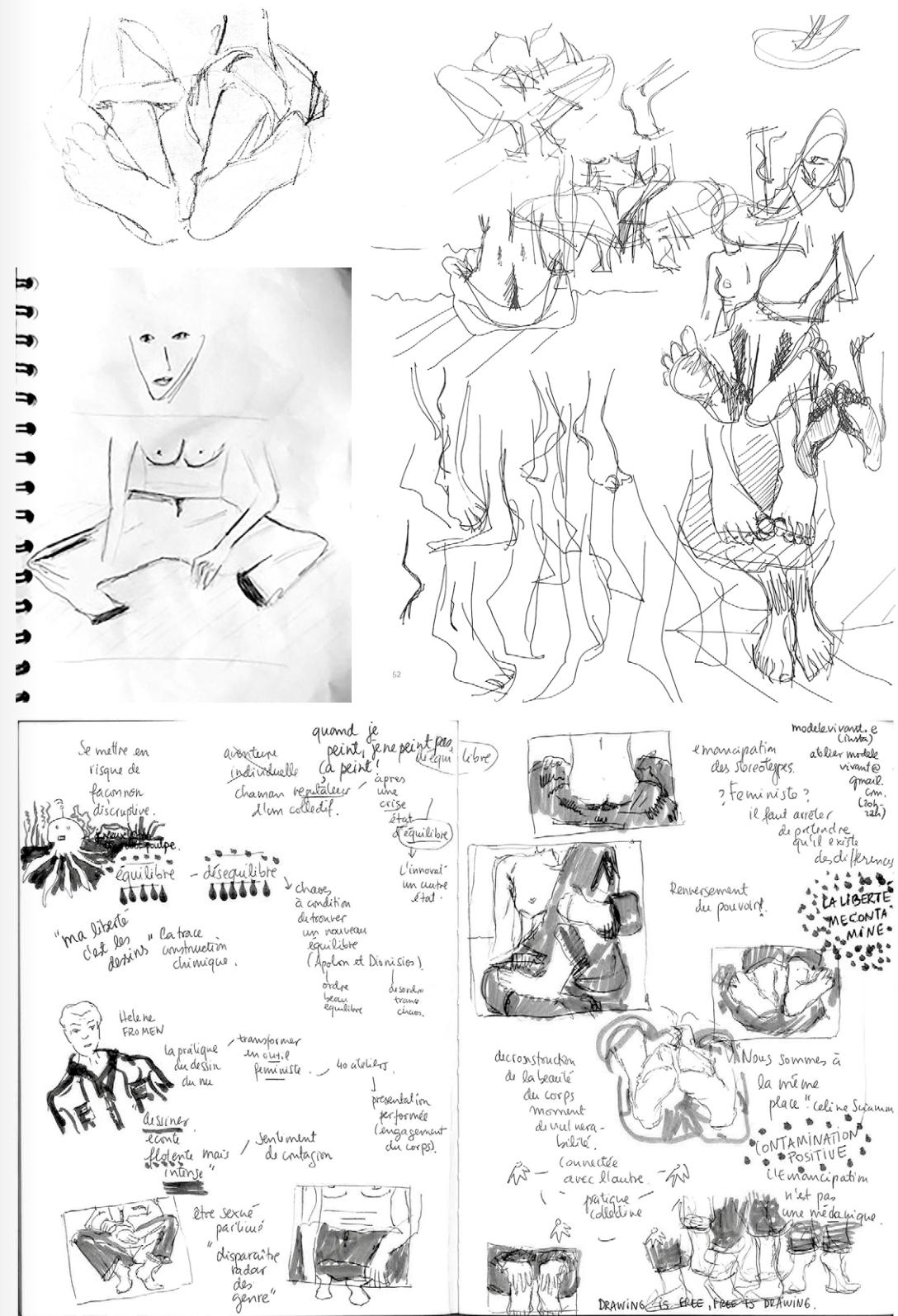


Élisabeth Lebovici nous permet d'aller un peu plus loin sur cette question de l'exposition des dessins et des possibles effets sur le regard du spectateur. Elle analyse la force émancipatrice des "photos de vulves" de Zoe Leonard exposées lors de la Documenta IX de Kassel. L'artiste a retiré quelques tableaux des murs du musée des beaux-arts de la ville, la Neue Galerie. Elle n'a conservé que des portraits de femmes et a accroché

à côté d'elles ses dix-neuf photographies de vulves en noir et blanc à l'échelle 1. Selon Lebovici (2017, 99), "ces photographies, montrant chaque corps dans sa singularité, contaminent les autres représentations". Leonard (citée *ibid.*) affirme : "le lieu d'où je pars n'est pas une critique du regard masculin. Il est une émancipation de ma relation à ces représentations. Pas question de continuer à me positionner en victime au musée". La force de cette proposition réside dans l'émancipation de l'artiste elle-même du système normatif réducteur du musée, ainsi que dans la ferme confiance dans la contagion possible des représentations par des alternatives. Cette notion de contagion est définie par Renate Lorentz (2018, 33) : "Contrairement à la représentation et à la réception, le mode de la contagion cherche à impliquer le·spectateur·rice pour le·a faire participer à des pratiques dénormalisantes." Il s'agit d'infecter, de parler sans y être autorisé. L'intention est, par les productions, de transformer "au moins temporairement et fragmentairement la relation entre la norme et la déviance et ainsi de fonctionner elles-mêmes comme dominantes, hégémoniques et déterminantes pour la production de savoir, l'intelligibilité et les formes de représentation" (*ibid.*, 184). Dans cette perspective "freak", l'atelier de dessin d'après modèle produit sa propre logique, sa propre esthétique, avec détermination.

Pour illustrer cette contamination positive, je citerai enfin Virginie Despentes, invitée par Paul B. Preciado à faire une lecture au Centre Pompidou le 16 octobre 2020: "Le procédé que la pandémie rend visible sous forme de contagion, il est temps d'en prendre conscience sous forme de guérison ; chaque fois que tu as le courage de faire ce qu'il te convient de faire, ta liberté me contamine ; chaque fois que j'ai le courage de dire ce que j'ai à dire, ma liberté te contamine."

Croquis produits par les participant.e.s pendant la conférence



Discussion

Emna Kamoun Pour ma part, te dessiner en t'écoutant a été un exercice très difficile. D'habitude on prend des notes, et là les notes sont visuelles, c'est une expérience vraiment très singulière. C'est ma première fois, donc merci beaucoup pour cette proposition. Quand on doit mobiliser nos mains, notre regard autrement que pour suivre les lèvres et le visage, cela questionne même sur notre manière de comprendre les mots.

Quand on écoute un podcast, je pense qu'on visualise un visage qui parle. Là, on est obligé de faire parler une image qui bouge, un corps; et on est obligé de rajouter les mots par-dessus. Je trouve que c'est une forme de dissociation cognitive très intéressante. Mais je ne suis pas sûre d'avoir tout retenu, les détails, les citations, les phrases clés... c'est plutôt une ambiance générale, un propos que je retiens – et c'est autre chose. Voilà mon retour d'expérience.

Hélène Fromen Merci beaucoup. Pour moi aussi c'est une expérience particulière. D'abord parce que je pense que c'est extrêmement compliqué d'improviser un texte dans ce contexte-là. Peut-être qu'à force de pratique c'est possible, mais pour l'instant je lis car je n'imagine pas du tout avoir une parole libre tout en posant. Ensuite, ça montre en creux à quel point les modèles ont été considérés comme des êtres non parlants. C'est une autre complexité de mélanger.

Ioana Ocnarescu Une autre chose intéressante, c'est la fragmentation de la représentation du corps. Je ne sais pas si tout le monde a la même perspective que moi, mais sur mon écran il y a déjà de petites vignettes sur les côtés. Et elles se découpent car je suis branchée sur un écran plus grand. Avec ces bouts de corps qui revenaient à différentes échelles, il y avait vraiment cette notion de fragments, presque comme de la sculpture, ça m'a fait penser à Rodin alors qu'on est sur un écran. Enfin on arrive à une sensation de 3D dans un outil de visio!

Estelle Berger Et même plus que 3D. Le fait aussi d'exposer ton corps d'une manière qui sort du visage, du masque social qu'on se fait pour apparaître en visio avec un fond maîtrisé, crée tout de suite un état de présence différent – y compris chez tous les participants.

Par contre, ce qui m'interroge encore et toujours avec des approches hyper-expériencielle comme celles-ci, c'est comment les communiquer? On arrive à créer cet espace tous ensemble ici et maintenant, mais comment en retransmettre le vécu? Dans les expérimentations queer, au-delà du fait de montrer des corps différents, est-ce qu'il y a aussi des livrables, des modes de langage qui sont différents? Comment sortir des manières classiques de communiquer l'expérience, qui sont souvent limitées?

Hélène Fromen Je ne suis pas sûre d'avoir trouvé des solutions. J'essaie de faire confiance au dessin, et aussi à la multiplication des dessins, parce que j'en fais beaucoup, et je me dis que dans l'accumulation il se passe des choses. Et puis il y a aussi le fait de le faire en groupe. Mais il est vrai que c'est une question complexe. Je suis assez réticente par exemple à utiliser des mots pour rajouter une couche et guider l'interprétation des dessins.

Ioana Ocnarescu Pour prolonger l'idée d'Estelle, nous avons vécu un moment magique tous ensemble. Mais quelles traces en restera-t-il, au-delà de nos pauvres croquis sur notre cahier ou sur notre feuille? Est-ce qu'il y a des façons aussi de vivre ensuite quelque chose d'autre – en regardant la vidéo, en écrivant... Comment continuer le dialogue, l'expérience?

Hélène Fromen Il y a énormément de recherches qui sont faites sur la question de l'archivage et du partage de l'art de la performance (dont je ne suis pas une spécialiste). Ce qui m'intéresse c'est la question de l'éphémère de l'expérience, et donc l'importance du processus et du moment plutôt que du résultat final. Pourquoi est-ce que le résultat prétendu final pèserait plus que le processus et la traversée de ce moment particulier?

Estelle Berger C'est sûr que ce qui se passe n'est pas dans le résultat mais dans l'exposition, le processus vécu. Peut-être faut-il simplement admettre que cela se passe dans un espace-temps limité, avec un nombre de personnes limité, des gens qui sont volontaires et qui vont vers, qui sont en chemin eux-mêmes. On ne peut pas faire le chemin pour les autres.

Dominique Christian Il existe en Chine une technique de peintres à l'eau, c'est-à-dire que leur œuvre ne tient que le temps du séchage. Là, c'est différent, parce qu'il y a certes le déroulé qui est temporalisé, mais le fait de faire des dessins apporte complètement autre chose. Autant je suis pris par le rythme donné par la présentation, autant par le dessin je reviens et je sors du temps. La trace n'est pas seulement une mémoire après coup. C'est comme la lecture: elle n'est jamais linéaire, ce sont des allers-retours continuels, une reconstruction. Le fait de faire des dessins permet d'avoir une liberté par rapport à ce que je perçois, alors que le problème de tout ce qui est immédiat, comme la vidéo, c'est qu'on est dépendant.

Andréa Alexander Je trouve passionnante cette question de retranscrire l'immédiateté et le ressenti d'un moment unique. Je viens avec mon grain de sel un peu sémiotique, qui va peut-être recompliquer les choses, mais c'est une perception.

La première réponse qui m'est venue c'était: une exposition, imaginons aménager un espace avec une accumulation d'images, de vidéos... À défaut de

pouvoir retranscrire l'expérience dans son entièreté, on permettrait aux gens d'ap-
procher la perception de soi, la perception des autres, la liberté du corps, etc. Puis,
je me suis dit qu'à partir du moment où l'on est dans la retranscription d'une trace,
on transforme inévitablement l'objet que l'on a en face de soi.

La méthode sémiotique propose de déconstruire un objet signifiant en
partant du signe, qui est à l'intérieur d'un texte, qui est à l'intérieur d'un discours,
qui est sur un support, qui est à l'intérieur d'une pratique et qui est à l'intérieur d'une
forme de vie. Entre toutes ces différentes strates, il y a des communications, et c'est
dans ces espaces intersticiels que l'on va chercher à analyser. Ce sont les transitions
entre niveaux qui vont nous donner notre perspective.

Si l'on parle du dessin, il va changer de perspectives selon qu'on étudie le
support, le trait qui est posé sur ce support, la situation, la pratique... mais aussi la
question du genre, la question de l'identité... C'est comme un miroir que l'on mettrait
face à un autre miroir, et qui crée un tunnel incroyable – qui ne mène nulle part mais
je trouve cela extrêmement fascinant.

En bref, ce que je pense c'est que les expériences humaines comme celle-là
sont presque intraduisibles, mais c'est une bonne chose parce que la traduction
va amener la richesse et la profusion, du texte, de l'image, de l'exposition, de la
performance, de la musique. La traduction amène un foisonnement, pas forcément
un appauvrissement.

Emna Kamoun Un adage italien dit que "traduire c'est trahir". Retranscrire
quelque chose d'une expérience vécue revient à reconstruire autre chose. Lorsque
l'on raconte l'histoire du vécu, il y a toujours un petit décalage. Est-ce que ce décalage
est une trahison ou une richesse ? On peut dire : les deux en même temps. On
n'est pas dans la copie, mais dans une augmentation du vécu – par l'exposition, par
le texte, par autre chose.

Ioana Ocnarescu Dans l'exercice de dessiner quelque chose, on est avec cette
chose, et c'est autre chose que l'on documente. Quand Hélène nous parle, on a
envie de garder quelque chose, pas seulement de ce qu'elle montre, son corps,
mais de ce qu'elle ne dit pas. Pour moi, l'expérience était très agréable, et c'est
à la fin des saynètes que je captais des choses. C'est comme si je rentrais dans
quelque chose : je dessinais, je dessinais, et à la dernière phrase, tout est là : l'inver-
sion de pouvoir, la déconstruction de la beauté... Et à la fin, "la liberté me conta-
mine". Je pense que c'est là-dessus que l'on s'interroge : comment exposer cette
liberté contaminante ?

Il y a un autre mot aussi que tu as prononcé : "connexion". J'étais connectée
avec toi, avec ton discours, et tu m'as fait voir comment je suis connectée quand je
dessine quelque chose. C'est une relation très forte et intime. Pour moi le dessin
c'est une sorte de plaisir purement égoïste, qui me fait du bien et me tranquillise,
c'est de la thérapie brute.

Hélène Fromen Mais ça devient très généreux dans le contexte de l'at-
elier, puisqu'à la générosité de la modèle répond la générosité des personnes qui
dessinent. Donc c'est très bien qu'il y ait du plaisir – en fait je pense qu'il faut aussi
chercher à déconstruire l'association entre plaisir et égoïsme.

Dominique Christian Là aussi, la tradition chinoise a un vrai apport. Quand on
peint, ce n'est pas moi qui peint : "ça peint" – et "ça" n'a rien d'égoïste.

Les moments que j'ai préférés, c'était lorsque le changement de posture a
modifié la voix. Des petits moments de déconnexion inattendue. Je trouve que cela
pourrait être mis en scène encore plus.

Estelle Berger Il y a aussi un moment où tu as un petit peu trébuché, perdu ton
équilibre, et tu as aussi trébuché dans le texte. Je crois que tu nous as dit "pardon",
et je me suis dit "mais non, ne t'excuse pas, parce que l'on est avec toi". Comme dans
tout spectacle vivant, l'audience est suspendue au moindre souffle des performeurs
– ce n'est pas que l'on guette l'accident, mais que l'on fait corps avec eux, comme
des neurones miroirs.

Hélène Fromen Oui, je comprends que ce soit dans ces moments où je m'ap-
proprie le texte et le performe qu'il se passe des choses. Mais je vois aussi une
contradiction entre le fait de le vivre et de le lire, parce que j'ai aussi envie de trans-
mettre ce texte tel qu'il a été écrit.

Ioana Ocnarescu Puisque tu parles d'une générosité réciproque, comment
est-ce que nous, on te nourrit pendant l'expérience ? Au-delà de nos retours qui te
font avancer, qu'est-ce que tu ressens ? Est-ce que tu es dans ta bulle, concentrée
sur ta posture, sur le texte ? Ou est-ce que l'autre se manifeste ?

Hélène Fromen C'est un mélange de perceptions de la présence des autres et
de cette "bulle". La première fois que j'ai posé ce texte en vrai était un peu déstabi-
lisante et frustrante. Je n'avais pas du tout mis en scène les poses comme je l'ai fait
aujourd'hui, il n'y avait pas de texte, c'était plus classique. J'ai réalisé qu'à cause du
stress je ne regardais absolument pas les personnes. Je les percevais sans doute
autrement évidemment, ce n'est pas une bulle dans laquelle je m'enferme seule, mais
intégrer les regards des autres sur soi pendant qu'on pose, c'est très compliqué. Ici,
comme c'était mis en scène, tout est assumé, je ne suis pas complètement nue. Des
stratagèmes comme ça me permettent d'être à l'aise avec les regards des autres.

Aussi, je raconte les histoires d'autres personnes, qui m'ont confié des
choses très intimes. J'avais un sentiment de responsabilité en les retranscrivant, en
les intégrant dans un mémoire qui est le mien, avec une structure et une articulation
de la pensée sur lesquelles ces personnes n'avaient aucune maîtrise. Il y a un rôle de
médiation pour faire passer leurs témoignages sans les trahir.

Estelle Berger Tu disais que tu intègres le regard des autres... mais c'est même
plus que ça, tu te fais intégrateur de la présence des autres. Tu nous proposes une
initiative, libre à nous de te suivre ou pas. Mais dès lors que l'on écoute, tu nous
obliges à être présents, actifs.

Hélène Fromen C'est vrai que la manière dont je cadre mes poses impose
quelque chose aux participants. C'est intéressant pour moi de dépasser le cadre et
de jouer avec. Lors d'une autre session en visio, une personne avait fait ce com-
mentaire disant que je prenais le contrôle sur leur regard par ce jeu sur le cadre.

Ioana Ocnarescu Plutôt que du contrôle, je pense à la métaphore de la musique pour un danseur: avec tes mots et ton corps, tu as été notre musique; et nos mains étaient le corps du danseur. On est pris dans la danse, et une fois que chaque saynète a pris fin, on se retrouve dans la salle de danse, on se rappelle les dernières petites notes. Puis changement, nouvelle musique...

Dominique Deuff Puisque tu viens de parler du cadre, je me demandais si cela est fait exprès que l'on ne voit pas ton visage? Voir ce corps qui ne montrait qu'une pose, m'a questionnée sur ta posture en tant que chercheuse en même temps qu'artiste qui se met en scène. Et pour moi aussi, c'était déroutant de me dire que je suis dans une conférence, en train de dessiner, et de retrouver des sensations plutôt que des mots, mais que c'est pourtant de la recherche.

Hélène Fromen Je pensais d'abord que mes poses seraient cadrées différemment et que l'on verrait mon visage, puis j'ai réalisé que non. J'aurais pu pencher l'écran sans doute, mais je ne l'ai pas fait – ne serait-ce que parce que mon visage bouge quand je parle. Donc, cela n'était pas complètement calculé.

Quant à la posture, effectivement tout se mélange.

Pour qui voudrait poursuivre l'expérience, je vous invite aux ¹⁴ Instagram: séances de Modèle vivant-e¹⁴ qui ont lieu tous les samedis soir. Je tiens au fait modelevivante; courriel: que ce ne soit pas un atelier de dessin comme les autres. Nous accueillons ateliermodelevivant.e@gmail.com. évidemment des personnes qui veulent simplement dessiner, mais j'essaie de continuer à faire passer un message, d'avoir un autre propos. Il y a un aspect de communauté, avec régulièrement des personnes venues pour dessiner qui se proposent pour poser. Parfois on organise des séances où il n'y a pas de modèle, où chacun pose les uns pour les autres, au fur et à mesure de la soirée. Certain-es sont professionnel·les, d'autres ne le sont pas, certain·es dessinent, d'autres pas... Tout cela circule et on mélange un peu tout. Il y a notamment une expérimentation que j'aimerais faire sans doute dans ce cadre, avec un ami artiste, Julien Daillère, qui essaye de créer des formes hybrides entre le distanciel et le présentiel dans la performance. Il utilise des moyens très "low tech", très simples, comme le téléphone plutôt que la visio. Et en lisant une chose qu'il a écrite hier, je me suis dit que faire une séance par téléphone, sans l'image, pourrait être intéressant. On aurait une personne qui nous décrit le ou la modèle, et on dessineraient à partir du son plutôt que du visuel... Si cela vous parle ou si vous avez d'autres idées de choses étranges à faire avec du dessin et des modèles, on peut utiliser Modèle vivant-e pour ça.

Isabelle Cossin Je me pose une question sur le rapport entre la subjectivation et l'objectivation du corps lors des séances. À quel moment et comment on prend ce recul où le corps devient l'objet qu'on va dessiner; et inversement à quel moment et comment on se rend compte qu'on est face à quelqu'un?

Hélène Fromen Récemment, j'ai réalisé que moi-même j'avais tendance à dire que le principe de base de Modèle vivant-e était que le modèle soit sujet et non pas objet. Mais il faut questionner ce dualisme sujet-objet, ce n'est pas si simple que ça.

Évidemment, le ou la modèle est considéré·e comme un sujet plein, c'est son autodétermination qui joue pour que la séance soit un endroit à la fois sécurisant et d'expression personnelle. C'est par exemple le·a modèle qui choisit la playlist, c'est une façon simple et basique de créer un espace dans lequel on se

sent en confiance. Mais je me rends compte que cette notion sujet-objet est aussi fluide pendant que l'on dessine, alors est-ce qu'on objective? On brouille un peu ces limites, parce qu'on connaît généralement le·a modèle, que c'est une personne qui parle – sans être pour autant obligée de se présenter et de parler, il n'y a pas d'obligation. Généralement, le·a modèle reste dans les discussions où l'on partage nos dessins et parle de notre expérience. On essaie à minima de ne pas reproduire la hiérarchie et la dynamique de pouvoir classique.

Je ne l'avais pas réalisé, mais pour moi, le fait de lire un texte est sans doute une façon de m'échapper, de partir un peu ailleurs, car cela m'est compliqué d'être simplement regardée. C'est ma façon de sortir de ce qu'il pourrait y avoir d'assigné dans la position de modèle.

Emna Kamoun C'est justement donc que le processus de subjectivation passe par la parole, par la lecture.

Hélène Fromen Oui, le fait que ce soit une lecture, c'est très contrôlé, donc cela me rassure.

Emna Kamoun Mais tu lis un texte qui t'appartient, que tu as produit. C'est encore autre chose. Tu nous emmènes dans une autre temporalité de toi en tant qu'humain. Je crois qu'on gravite entre toutes les échelles du signe à la forme de vie. On fait cet aller-retour dans tous les sens entre "tu es un trait", "tu es une forme", "tu es un humain", "tu es un vivant", "tu es un objet"...

Dominique Christian Je pense que parler de "sujet" est un peu un piège, car on est en décalage avec le mouvement. Je trouve importante la proposition de Deleuze qui préférait parler de "processus de subjectivation", ce qui implique une dynamique. De la même manière, j'étais un peu gêné quand tu parlais d'appropriation – impliquant qu'il existerait des propriétés.

Hélène Fromen Dans "réappropriation", j'ai l'impression et j'espère qu'il y a quand même cette notion de dynamique. C'est en tous cas un terme qui est très utilisé dans le féminisme aujourd'hui.

Dominique Christian Oui, et ça n'est pas une bonne idée!

Hélène Fromen Le terme anglais *reclaim* en dit peut-être plus. Il faudrait lui trouver une autre traduction.

Dominique Christian Absolument...

Séance

3

**Corps-prendre
la méthode**

Hayla Kekhia Meddeb

Maître de conférences à l'École supérieure des sciences et technologies du design (ESSTED), Tunis

Aicha Ben Salah

Enseignante-chercheuse à l'École supérieure des sciences et technologies du design (ESSTED), Tunis

Prototyppez votre recherche!

Le passage du rôle de designer à celui de chercheur est un changement particulièrement bouleversant chez les apprenants qui se décident à entamer un travail de recherche. Car si leurs compétences acquises au cours de leur formation en appellent aussi bien à la théorie qu'à la pratique, dans le cadre de la recherche, et de façon générale, ils se retrouvent poussés à "penser" et à "faire" en ayant recours à la production textuelle. Or dans leur façon d'agir, les designers possèdent des réflexes différents qui font intervenir une autre forme de pensée et d'autres formes d'expression. Les designers possèdent en cela des outils d'aide à la réflexion et des moyens qui sont parfois étrangères à la recherche pratiquée dans les disciplines plus traditionnelles. Ce mode de faire constitue un atout majeur dans la carrière d'un designer-chercheur, car c'est en cela que la recherche en design acquiert sa spécificité et sa façon particulière de penser le monde.

Dans le cadre de sa pratique, l'attitude d'un designer apporte en effet à la recherche une plus grande clairvoyance et un meilleur questionnement des problématiques qui l'entourent. Ayant l'habitude d'opérer dans le cadre de la conception, par la philosophie du projet, le designer a du mal à se défaire de son mode de faire, qui s'avère tout aussi bénéfique dans la gestion de ce que nous appelons la conception d'un projet de recherche.

Au cœur de ce mode de faire se trouve le prototypage, une activité étroitement liée à toutes les étapes de développement de produits, de services et de systèmes (Camburn *et al.*, 2017). Un prototype est une pré-représentation d'un aspect, d'un concept ou d'une conception. Le prototypage prédétermine souvent une grande partie du dispositif à concevoir et influence la réussite d'un projet de design (Telenko *et al.*, 2015).

Wensveen et Matthews mettent en avant quatre rôles attribués au prototypage que l'on retrouve aussi bien dans la pratique du design que dans la recherche "sur", "pour" et "par" le design. Ils mettent ainsi en avant la similarité des rôles entre les deux domaines d'application. Le prototypage se présente ainsi, à des fins analytiques, comme *composant expérientiel* dans la conception de situations d'expériences, permettant de valider ou non des hypothèses émises précédemment. Dans un même sens, ils se présentent comme un *moyen d'enquêter* sur des situations d'utilisation afin de générer de nouvelles données pour la réflexion de la recherche. Le prototype se présente aussi dans certains cas, comme un *archéotype de la recherche*, élaborant ainsi une nouvelle perspective "sur", "pour" ou "par" le design. Il agit dans ce cas comme représentation conceptuelle de certains éléments de la recherche. Enfin, le processus de prototypage peut dans le cadre d'un design participatif agir comme *moyen d'investigation* auprès des parties prenantes.

Le fait est que si un chercheur en design se doit de répondre à une problématique mettant à contribution des comportements, des usagers, des interactions ou encore une esthétique de la consommation, il ne pourra atteindre des réponses satisfaisantes et pertinentes pour sa recherche que s'il passe par un travail de conception nécessaire à la clarification des concepts, à l'investigation du terrain et à la récupération de données en rapport avec les parties prenantes. C'est en cela que le travail documentaire ne sera pas à même de répondre de façon exclusive aux besoins de la recherche.

Par ailleurs, et en regardant de plus près le prototypage dans la pratique du design, nous constatons une caractéristique clé inhérente à cette méthode: celle de "penser avec les mains", de représenter et de visualiser les idées, et ce tout au

long du projet. Le prototypage joue un rôle essentiel en tant que dispositif créé, bien avant que les artefacts finaux n'existent. Celui-ci intervient dans toutes les phases pour informer le processus et les décisions de conception. Ayant émergé avec l'avènement du *design thinking*, cette culture du prototypage (Gerber, Carroll, 2012) a été rapidement adoptée par les praticiens designers, car elle présente des atouts avérés dans la communication, l'interaction, la collaboration et la prise de décision.

Dans ce contexte, nous nous intéressons au prototypage comme dispositif variable dont les retombées changent d'un contexte à un autre, d'un public à un autre et d'une phase à une autre dans un projet de design (Gerber, Carroll, 2012). Dans cette recherche, nous nous pencherons de façon particulière sur une variante spécifique du prototypage afin de tester son rôle et ses effets en situation de recherche. Il s'agit du prototypage conceptuel comme outil d'aide à la conception et principalement comme moyen de visualisation d'une approximation (Hess et al., 2013). Le prototypage conceptuel se caractérise par des appellations et des appréhensions inextricables. Nous nous intéressons dans cette expérience à deux d'entre elles qui sont fréquemment utilisées en design d'interaction :

– le *prototypage rapide*, plus communément appelé "*quick and dirty prototyping*" et défini comme étant une méthode de mise en forme rapide d'une idée encore hâtive et non soignée ;

– le *preotyping*, conceptualisé par Alberto Savoia et qui consiste à donner forme à une idée prématûrée avant même de réfléchir à sa faisabilité. La devise étant d'utiliser le prototypage comme outil pour rendre tangible une idée avant la conception.

La similarité dans ces deux pratiques du prototypage réside dans la création d'une sorte de maquette avec des matériaux, des objets existants et à portée de main afin de simuler une situation réelle. Car illustrer un concept à travers un produit intermédiaire ou une maquette rapide et non fonctionnelle semble faire mieux passer une idée qu'en ayant recours à la verbalisation. Par ailleurs, ces deux méthodes instaurent de nouveaux liens et rapports avec l'erreur. Le principe étant de confronter les faiblesses de la recherche ainsi que les difficultés imprévues. Enfin, ces représentations non écrites participent fortement à développer les identités épistémiques des apprenants designers (Hess et al., 2013).

L'intérêt de se concentrer et d'expérimenter ce type de prototypage en recherche consiste essentiellement à intégrer la réalité dans une recherche en design. Cette réalité, convoquée par des procédés visuels et tangibles pourraient aider les designers chercheurs à tester leurs raisonnements et faire avancer le développement de leur problématique ou leurs hypothèses.

Quel serait donc le rôle du prototypage conceptuel en situation de recherche ? Plus particulièrement, est-ce que les activités de prototypage dans la recherche permettent d'acquérir des connaissances inexprimées sur des phénomènes complexes ?

Nous pensons que les modèles physiques pourraient influencer à terme l'expérience psychologique de l'apprenant chercheur et que les échecs ou les doutes soulevés tout au long de cette expérience pourraient révéler des opportunités d'apprentissage, renforçant ainsi le sentiment de progrès et le degré de compréhension de l'apprenant dans un projet de recherche.

Atelier de prototypage

Pour explorer davantage ces questions autour du rôle des modèles tangibles dans la construction d'un projet de recherche en design, nous avons mis en place un atelier d'expérimentation avec les étudiants en master de recherche. L'objectif étant de tester un processus de problématisation à travers le recours à la transposition de méthodes provenant du design en ce que cela suppose comme recours au prototypage, à la visualisation et à la réflexion dans l'action. Notre façon d'opérer implique également le recours à la méthodologie de recherche scientifique, à travers ce qu'elle impose comme considération d'éléments fondamentaux telle que la contextualisation, la problématisation, la mise en évidence des objectifs, des hypothèses et des méthodes de la recherche. L'objectif étant de faire interagir le design et la recherche à travers la matérialisation de ce que nous ne pouvons pas voir.

L'atelier a duré douze heures réparties sur deux séances et précédées par une étape de présentation et de mise en contexte. Les seize étudiants ont travaillé en groupe de quatre personnes afin de proposer des problématiques générales inscrites dans la thématique du master "Design, expériences et processus" ; l'objectif étant de clarifier leurs façons de penser et de les emmener à travers des idées relativement floues et incomplètes à construire une véritable problématique de recherche en design. Nous avons porté une attention particulière à la délimitation des contextes systémiques à travers la *matérialisation des composantes* et leur agencement ainsi qu'à la mise en évidence des *relations* et des *interactions*. Cette façon d'opérer autorise une meilleure compréhension de la situation, grâce à une vue d'ensemble de ce qui la compose. Ce qui permet par conséquent une meilleure problématisation.

Contextes systémiques et matérialisation des composantes

En design, la pensée est généralement externalisée à travers la maquette et le dessin en vue d'une visualisation de ce qui est projeté et anticipé. En recherche, nous pensons que le prototypage d'une problématique est un modèle physique qui sert à la compréhension, à l'organisation des idées, à la réflexion, à la communication et à la discussion. Il permet également l'expérimentation au sein d'un système, en ayant la possibilité de déplacer et de réorganiser les composantes mobiles dans le cadre d'un principe itératif de problématisation. Par composantes, nous entendons les éléments constitutifs d'un système-sujet, à savoir des concepts, des mots-clés, des lieux, des acteurs, des parties prenantes, des disciplines, des actions, des produits, etc. – éléments sur la base desquels se construit le discours autour de la problématique.

La visualisation à travers le prototypage rend les systèmes tangibles et intelligibles, ce qui n'est pas automatiquement le cas lorsque ces mêmes systèmes sont décrits verbalement (Jones, Bowes, 2017). Ainsi la matérialisation des systèmes permet non seulement de communiquer les idées, mais également de générer de nouvelles connaissances par l'action (Inie, Dalsgaard, 2020) à travers un approfondissement de la réflexion. Le designer chercheur prend ainsi de la hauteur par rapport à sa problématique et se trouve engagée dans la pratique d'une pensée systémique. Or cette façon d'opérer n'est pas facilement accessible, lorsque les designers chercheurs sont appelés à penser leur problématique de façon interne, en étant contraint de la communiquer d'emblée à travers un discours verbal cohérent ou un texte méthodique. Dans cette première phase, notre atelier s'est concentré sur la matérialisation

du contexte systémique. Il a été demandé aux participants de rendre tangible les composantes du système et de les placer ensuite sur le plateau de façon spécifique et réfléchie. Le premier essai a donné lieu à des plateaux relativement vides et désordonnés, construits à partir des composantes les plus évidentes de la problématique. Les participants avaient du mal à cerner un domaine défini et à rendre tangible les frontières du contexte.

Sur le plan de la méthode, les participants ont pu détecter l'importance de la délimitation des frontières d'un sujet et la considération des éléments qui le composent avant de s'engager dans une problématique quelconque. Petit à petit, à travers la discussion, ils prenaient conscience de certaines lacunes ou faiblesses de raisonnement. Ils se rendaient compte également qu'ils n'avaient pas pris en considération certains éléments déterminants, qui permettaient d'intervenir sur les frontières en les étirant ou en les resserrant.

Ce que nous avons également remarqué, c'est qu'au cours de la première phase de l'atelier certains participants n'ont pas accordé d'importance à l'esthétique du matériel de représentation. Les choix et les arrangements se sont faits uniquement sur la base d'une attribution aléatoire d'identité et non reliée à la fonction de la couleur, de la forme ou de la texture. Plus précisément, on pouvait voir des méthodes, des parties prenantes et des actions représentées sur le plateau à travers le même modèle physique. Ce qui limitait l'accès à la compréhension du prototype et le rendait moins autonome. Ainsi, certains participants ont choisi de représenter les diverses composantes à travers des drapeaux ou une même forme pré découpée et de même couleur. Les composantes du système n'ont pas été catégorisées et codifiées, ce qui a contribué à un manque de structure dans le discours. Par ailleurs, bien qu'étant mobiles sur le plateau, les composantes n'ont pas été déplacées par les participants en vue d'autres possibilités de problématisation. Les participants ont construit leur discours comme si les composantes devaient rester figées et le discours aussi.

Dans une seconde phase, nous leur avons demandé de reprendre, après discussion autour de leur prototype, leur démarche en essayant de compléter le plateau et d'approfondir les zones de doutes. À cette étape, l'exercice a pu démontrer un enrichissement des systèmes et de la réflexion. Une meilleure organisation des idées s'est fait ressentir. Les participants sont apparus clairement plus à l'aise et moins empreints de doute. Ils avaient des approches plus analytiques des situations et ont utilisé leur prototype comme base de discussion. Ce que nous retenons, c'est que leur rapport à la maquette est petit à petit mieux assimilé, dans la mesure où ils comprennent que l'objectif n'est pas tant d'en faire une maquette finalisée, représentative du sujet, qu'un outil d'aide à la réflexion qu'ils sont appelés à faire et à refaire de façon rapide et itérative, jusqu'à ce qu'ils arrivent à construire une problématique correspondante à ce qu'ils avaient à l'esprit au préalable.

Zoom sur les relations interactionnelles

L'interaction est l'élément fondamental dans la construction d'un sujet de recherche, mais elle est difficile à percevoir et à communiquer dès lors que les modèles mentaux demeurent invisibles. Dans un sujet de recherche, les relations qui régissent les composantes d'une problématique sont difficiles à appréhender, car de prime abord confuses et complexes. Effectuer des choix n'est donc pas chose aisée, d'autant plus que le chercheur se doit de mettre en relation les composantes de façon spécifique, selon sa vision en argumentant ses choix et en inscrivant du coup l'évolution

de sa recherche sur un chemin plutôt qu'un autre. Dans la majorité des cas, il existe plusieurs orientations et la confusion devient importante lorsque le raisonnement n'est pas externalisé et rendu tangible à travers une visualisation claire des liens, permettant ainsi de mieux appréhender les interactions pour mieux en discuter. Sur le prototypage, ces liens représentés par des fils de différente nature (des élastiques, des cordes...) autorisent la réorganisation et le réagencement des composantes. Il rend le sujet dynamique et motive ainsi la pensée critique avec la possibilité de tester les choix de façon immédiate. En effet, la dynamique des systèmes n'est pas toujours facile à montrer avec des diagrammes statiques. Même lorsqu'elles sont illustrées par des outils visuels dynamiques, ceux-ci se concentrent principalement sur différents types de boucle de rétroaction de stocks et de flux (Meadows, 2008), qui ne saisissent pas nécessairement les éléments expérientiels du changement de raisonnement au fil du temps.

Dans le cadre de l'atelier et au cours de la deuxième phase, les participants ont pu dans une démarche d'approfondissement de leur réflexion et de leurs choix réorganiser les composantes du système en opérant d'autres relations, complémentaires ou différentes des précédentes. Il suffisait qu'ils relient une composante à un nouvel élément plutôt qu'à un autre pour que l'orientation du discours change. Le prototypage a permis ainsi l'itération afin d'affiner la réflexion. Par ailleurs, il s'est avéré que, au fur et à mesure que l'intersection entre les composantes rendait les systèmes plus complexes, la possibilité de les exprimer sous forme physique offrait l'occasion d'une plus grande clairvoyance et compréhension du système. Les mises en relation opérées à ce niveau apportait plus de détails au développement de la problématique et nuancait certains propos tranchés de la première phase.

Par ailleurs, les participants ont pris conscience que le plus grand intérêt du discours résidait dans les interactions soulevées grâce à un "zoom" sur une zone isolée du plateau reliant plusieurs composantes. Car c'est de cette zone que surgissaient les idées les plus innovantes et c'est à partir de là que les orientations problématiques s'avéraient les plus intéressantes.

Aboutissements

Dans la recherche en design, la précision d'une problématique n'est pas toujours facile à effectuer à travers la production textuelle, qui suggère une démarche évolutive, linéaire et ciblée. Cette approche est relativement restrictive pour les designers habitués à réfléchir par l'action et à s'exprimer à travers la représentation visuelle. Le passage à la nécessité d'une production textuelle requiert alors un apprentissage fondé, selon nous, sur la transposition de l'action et de la visualisation dans la recherche.

Par ailleurs, le passage d'une préoccupation de design à une problématique de recherche nécessite un effort de conceptualisation à travers l'application d'un principe d'abstraction qui permet au designer de passer des constats sur terrain localisés dans la réalité d'un projet vers des problématiques de recherche plus englobantes (Findeli, 2010). Cet effort de conceptualisation est généralement réalisé avec l'aide du directeur de la recherche. Or, avec le prototypage, les jeunes chercheurs acquièrent une méthode qui les rend autonomes dans la construction de leur sujet et les éclaire sur la manière de passer d'un problème de design à une problématique de recherche.

Cette manière d'opérer à travers des prototypages fréquents de basse fidélité, consistant à faire des représentations visuelles rapides et très peu détaillées des idées, permet de voir l'échec comme une opportunité nécessaire d'apprentissage plutôt que comme quelque chose à éviter; ce qui favorise un sentiment de progrès chez le designer chercheur en l'incitant à persister face à l'incertitude

L'intérêt de cet atelier a été de nous éclairer sur ce que le prototypage apporte à la recherche, mais aussi sur ce que vit le designer en accomplissant sa construction dans un processus d'apprentissage. Car le doute et l'hésitation sont omniprésents quand les idées sont encore floues et intangibles. Et c'est à travers le prototypage que le designer chercheur prend conscience qu'il construit de nouvelles connaissances (Dong, 2005), en effectuant successivement des reculs distanciés et des zooms sur les interactions. Ce va-et-vient s'opère d'abord à travers l'analyse et la découverte de nouvelles données, ensuite à travers la synthèse et la construction d'un nouveau raisonnement. Ce processus s'inscrit dans le cadre de l'apprentissage expérientiel qui décrit la création de connaissances à travers le processus de conception comme un mouvement entre des expériences concrètes et conceptualisation abstraite, une observation réflexive et une expérimentation active (Kolb, Barry, 2007). Dans le cadre de ce mode de fonctionnement, le prototypage aide à dissiper l'incertitude et à maîtriser le doute. Car lorsque l'on élaborer de nouvelles connaissances, on éprouve évidemment de l'incertitude, les résultats finaux n'étant pas encore connus. Le prototypage donne alors de l'assurance au designer chercheur et l'empêche de se réfugier dans ce qui est familier et contrôlable, là où il a une vision claire de l'après et dans lequel il peut aisément se projeter et se retrouver.

Les conditions incertaines dans lesquelles se retrouve le designer chercheur favorisent un besoin de contrôle élevé face auquel il fait preuve d'une motivation intrinsèque accrue, d'un plus grand intérêt, de plus de flexibilité cognitive, d'un meilleur apprentissage conceptuel, d'une plus grande estime de soi, de plus de confiance et d'une plus grande persévérance. Dans ces environnements, ils sont davantage susceptibles d'être proactifs et d'agir face aux revers (Seligman, 1990).

En revanche, les environnements incertains qui permettent un contrôle plus faible sont moins susceptibles d'offrir une capacité d'affronter les échecs, de les dépasser ou de les contourner (Taylor, Brown, 1988).

Ainsi, les designers chercheurs, malgré la nécessité d'une vision systémique sont plus aptes à vivre des expériences de maîtrise lorsque les grandes tâches sont décomposées en des tâches plus réduites (Weick, 1984). Leur choix s'établit ensuite sur la base d'un sentiment accru de contrôle autorisé par le recours au prototypage, qui permet finalement d'apprivoiser l'incertitude grâce aux modèles physiques qui réduisent l'écart entre les concepts abstraits et la mise en œuvre textuelle en permettant aux composantes de se structurer et de s'organiser et aux complexités de faire surface et d'être visualisées, donc mieux appréhendées.

Discussion

Emna Kamoun C'est très intéressant de voir les évolutions entre les phases du prototypage. Au final, on dépasse la raison initiale, et on voit des effets sur la psychologie et la motivation. On pourrait penser à reproduire ça avec des non-designers, leur proposer des approches de recherche qui leur permettraient de saisir le sujet, qui peut paraître assez complexe et vaste au début. Même pour des étudiants, avant de commencer un parcours de recherche, c'est une approche du prototypage qui est pratiquement de l'ordre de développement personnel.

Ioana Ocnarescu Je vois aussi un effet potentiel pour tous les apprentis designers. Dans notre école, ils ont des cours de représentation systémique, cependant on a l'impression que l'écriture du mémoire reste pour nos étudiants un processus différent de celui du projet. Ils travaillent de manière systémique pour des projets, mais pour le mémoire ils lisent et font des synthèses avec des mots. Dans ce passage à la représentation, pas uniquement sur une feuille de papier mais par les corps, en ajoutant de la 3D, en intégrant des éléments, en les déplaçant... il y a cette dimension dynamique qui est intéressante. Ce peut être une façon d'appréhender tous types de sujets de réflexion, de recherche mais aussi pratique.

Sur votre schéma vous représentez les différentes sessions et vous dites : pendant la première session le prototypage est un outil de représentation, pendant la deuxième c'est un outil d'aide à la réflexion et pour la troisième c'est peut-être un outil pour l'émergence, pour la cohésion. Une fois qu'on a déconstruit, on réfléchit

et on reconstruit. C'est finalement une troisième propriété du prototype de clôturer l'expérience. Dans le temps, à quels moments fait-on ces sessions, sont-elles l'une après l'autre ? Comment s'organise cet exercice ? En fonction des moments de la recherche, il peut ne pas avoir le même rôle, et on peut lui trouver d'autres propriétés.

Hayla Meddeb Effectivement la troisième phase est constituée de moments d'émergence. Au moment où les étudiants vont stabiliser leurs idées, le prototypage va être beaucoup plus stable. Ils vont effectuer des choix, ils vont se positionner par rapport à des thématiques particulières, dans un domaine, dans un contexte, en clarifier les composantes et les interactions. La troisième phase est le moment où ils jouent avec des idées, ils vont approfondir et avoir un recul critique par rapport aux choix qu'ils ont effectués.

Ça n'a pas encore été fait, mais je voudrais aussi établir un lien entre le dernier prototypage en début de recherche et la production textuelle. L'objectif, c'est de clarifier ses idées, les structurer et pouvoir utiliser ce prototype comme base de production textuelle. Jusque-là, j'ai eu énormément de mal à emmener mes doctorants, les étudiants en master ou ceux qui sont inscrits en première année de doctorat à bien s'exprimer, de façon claire, structurée et surtout systémique sur le plan du texte. Pour le texte, ils ont une approche qui est quasi linéaire, qui doit être structurée. Leur demander d'avoir une pensée systémique tout en utilisant un mode d'expression linéaire, ça a coincé, ça coince et ça coincera toujours. On leur demande de faire un plan linéaire, évolutif, en entonnoir, tout en considérant toutes les composantes du système et d'intégrer tous les éléments du sujet, c'est un exercice particulièrement difficile.

Le prototypage avec la hiérarchisation des composantes, c'est comme une représentation en volume de leur plan, donc ça leur donne une vision d'ensemble sur le sujet.

L'idée à retenir pour les étudiants, c'est que le prototypage n'est pas juste un moyen de communication lors d'un workshop, ou par rapport à leur directeur de thèse, ou dans un séminaire, il faut qu'il devienne un outil d'aide à la réflexion pour acquérir de l'autonomie. C'est-à-dire que même s'ils sont chez eux, ils peuvent, ils doivent, utiliser le prototypage comme outil d'aide à la réflexion. On peut prototyper une partie d'un chapitre, une section, l'état de l'art d'une thèse, la partie empirique, l'enquête... On peut aussi faire des prototypages sur les hypothèses, donc prendre un segment ou prototyper un tout. Ça devient alors un outil de travail intéressant parce qu'il appelle aux compétences des designers qui sont beaucoup plus détenus que de manipuler des notions théoriques dans l'absolu.

Aicha Ben Salah L'idée vient vraiment de la frustration qu'on voit chez l'étudiant. Moi-même j'ai vécu ça : je devais faire un plan et écrire, mais je n'arrivais pas à voir comment organiser tout ça. L'idée était donc d'essayer de faire un prototype pour débloquer la situation, pour partager avec les autres, amis et directeurs de recherche, pour pouvoir avancer.

Emna Kamoun Dans la première partie on pourrait dire qu'on fait ça uniquement en représentant, mais le prototype apporte cette dynamique qui ajoute une donnée temporelle qu'on a vraiment du mal à saisir quand on est engagé dans le processus.

Hayla Meddeb Et puis on corrige très rapidement l'erreur. Quand on modélise sur du papier, on est obligé de refaire. Dans le discours (avec le prototype), si par exemple on a un parcours à étudier, on met l'usager dans un endroit particulier, on peut voir directement une alternative en bougeant des éléments. Ça génère plusieurs discours sur la base d'un prototype, ça fait gagner du temps, ça fait focaliser les étudiants sur le contenu du discours et non pas sur la possibilité de refaire des modélisations. C'est mobile, interactif, dynamique et ça permet de générer plusieurs pistes sur le plan des raisonnements.

Ioana Ocnarescu Quelle est la consigne que vous donnez aux étudiants? Est-ce qu'on prototype le méta, la thèse, on représente les connaissances? Dans ce cas, on serait davantage dans la modélisation, représentation des connaissances. Pourquoi utiliser le mot prototypage? Ou alors est-on vraiment en mode projet, où il s'agit d'itérer dans le processus de conception avec un prototypage qui propose un service, une expérience ou un produit? Est-ce qu'on est au niveau méta ou les deux à la fois?

Hayla Meddeb On est effectivement à un niveau méta. On leur a demandé de prototyper la problématique de leur recherche, car on s'est rendu compte que l'élément le plus délicat quand ils débutent la recherche c'est de trouver le juste équilibre dans leur problématique.

J'ai eu très souvent l'occasion d'évaluer des travaux de recherches en master ou en thèse de doctorat, où les sujets étaient soit trop larges, et les étudiants n'arrivaient plus à produire de la réflexion pertinente parce qu'il restait à la périphérie du sujet, soit au contraire trop étroits, avec des étudiants pris dans des limites si restrictives qu'ils n'arrivaient plus à bouger, se retrouvant incapables de conceptualiser et de passer à un niveau d'abstraction supérieur. Donc l'idée était de les emmener à bien réfléchir à leur problématique avant d'en choisir une.

Le workshop s'est passé dans le cadre du master qui était inscrit sur la thématique de design expérience et processus. On leur a demandé, à partir d'une préoccupation personnelle, de construire une problématique de recherche.

Ils ont tous émis des préoccupations qui relèvent du projet de design. Par exemple, une étudiante a posé le problème de l'usage de la bouteille d'eau en PET, elle avait continuellement un discours qui était porté sur un projet design et elle n'arrivait pas à inscrire ses préoccupations dans une problématique de recherche. Quand elle a prototypé tout ça, qu'elle a posé sa bouteille en PET, qu'elle a posé les parties prenantes, le process, l'industrialisation, la consommation, le recyclage, la réutilisation..., elle avait une vue d'ensemble, et elle a pu avoir un angle élargi, une visualisation plus systémique de son contexte. Elle a compris qu'il ne fallait peut-être pas intervenir alors que c'est ce qu'elle voulait faire au départ. Elle s'est rendu compte qu'au final c'était peut-être mieux de revoir la consommation de l'eau. Ses préoccupations relevaient davantage de la recherche que d'un projet pratique en design.

Après avoir discuté et éventuellement produit de la connaissance, les étudiants vont se documenter et revenir pour améliorer leur prototypage.

Andréa Alexander

Doctorante en sciences de l'information et de la communication
à l'université Bordeaux-Montaigne (MICA)

Donner corps à un système intermédiaire de recherche

Notre propos consistera en un commentaire d'un objet intermédiaire visuel conçu afin de permettre un discours sur les effets de la lecture scientifique à différentes étapes d'une recherche doctorale. Nous présenterons une infographie au cours de notre intervention dont l'auditoire initial était un groupe de chercheurs de différents niveaux: du doctorant au professeur aguerri. L'ensemble en question avait pour ambition d'être une interface pour initier un échange commun autour d'un aspect du rapport du chercheur à sa bibliographie. La visualisation devait pour cela matérialiser une ligne du temps qui permettrait d'observer comment la lecture "sculpte" le paysage référentiel du chercheur en retirant ou en réduisant des pistes de recherche superflues.

Au cours de l'intervention, nous allons observer comment nous avons problématisé divers éléments de notre contexte d'énonciation pour proposer une infographie hybride en utilisant conjointement *Sémiologie graphique* (Bertin, 1967) avec un outil exploratoire résolument ancré dans la posture design: le *mind mapping*. En prenant trois étapes clés de notre recherche et en les reliant à la fois à l'état de la thèse et aux ouvrages ayant déclenché de grands changements dans le cadre de cet état, nous avons voulu construire un parcours bibliographique en deux temps commenté par le biais du langage infographique.

Tout d'abord, nous déconstruirons le processus de conceptualisation de l'infographie en observant les différents mécanismes visuels en jeu et comment l'alliage du *mindmapping* et de la frise chronologique classique permet d'observer l'"écologie" d'une pensée en évolution. Ensuite, nous verrons comment l'infographie permet de dépasser une simple matérialisation de la progression de connexions logiques entre les pôles de réflexion d'une étude, pour "prendre de la hauteur" sur un dilemme propre au chercheur: "l'abandon" d'une idée¹⁵.

La conception d'un objet intermédiaire

Dans le cadre d'une présentation initiale lors du séminaire du 22 février 2021 tenu par l'axe IDEM (Image, design, espace et médiation) au sein du laboratoire MICA (Médiations, informations, communication, arts), il nous fallait faire une brève démonstration de l'effet de certaines lectures choisies sur l'architecture d'une recherche doctorale. Cette démonstration avait un propos plus large qui se concentrait sur deux points: une présentation de l'évolution d'un travail de thèse et une interrogation de la posture du chercheur face à l'abandon d'une piste de réflexion.

Cette intervention avait pour cadre la fin d'un travail de thèse, une étude entre les sciences de l'info-com et la sémiotique visuelle intitulée "Étude sémiotique du design d'information. Rhétorique visuelle de l'infographie de presse dans le journal *Le Monde*" et dirigée par Anne Beyaert-Geslin. Nous partions donc d'une constatation simple: ce travail ayant connu plusieurs basculements importants, tant sur le plan de la question de recherche que sur celui du corpus d'étude, nous avons souhaité mobiliser le pouvoir évocateur de l'image pour rendre compte efficacement de ces basculements.

Il s'agissait donc de construire un visuel à partir de plusieurs variables: le temps, une bibliographie, un cadre énonciatif et un environnement de publication (PowerPoint). Ce dernier point nous semble important à évoquer. Communiquer une information complexe par le visuel pousse à considérer le langage de l'infographie tant dans son contexte d'énonciation que dans son environnement de publication (Bihanic,

¹⁵ Avant d'aller plus loin, nous tenons à préciser que cette démarche a été inspirée par une très belle présentation d'Emma Kamoun lors d'une séance de l'atelier de sémiotique dirigé par Anne Beyaert-Geslin, sa directrice de thèse, en présence de Annick Monseigne, sa tutrice.

2015). De ce fait, si nous envisageons notre approche comme une posture design (assumée par une personne non designer), nous nous devons de prendre en compte les propriétés de la plateforme de communication (Zoom) et le support de communication (PowerPoint) dans la conception de notre outil visuel. Notre infographie devait donc s'adapter à ces conditions, exploiter leurs limites et leurs avantages afin de s'intégrer aisément au dispositif de communication dans son ensemble.

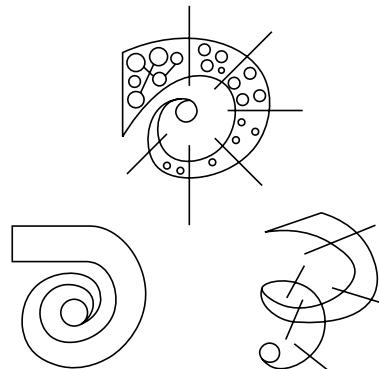
Nous voulions nous appuyer sur cet objet comme un terrain de réflexion dans lequel nous trouverions les éléments pour démontrer (1) que la lecture, même tardive, dans le cadre d'une thèse n'est pas synonyme d'"accumulation" et (2) que la matière "retirée" du paysage par l'acte de lire n'est pas une perte de richesse, mais un gain de concision. Le fil visuel que nous tirions grâce à l'objet devait rythmer notre propos et apparaître aux étapes clés de la communication. Une fois ces besoins identifiés, il nous a fallu déterminer quels mécanismes visuels mobiliser pour dire ces choses grâce à l'image.

Pour observer les basculements d'une pensée en évolution, notre objet visuel devait exploiter le format "plage par plage" d'un PowerPoint pour restituer le dynamisme que nous souhaitions communiquer. L'auditoire devait pouvoir embrasser du regard les effets très matériels d'une lecture sur une maquette de la pensée "en cours". Pour créer ce regard, il fallait d'abord donner corps à la recherche sous la forme d'un paysage. Ensuite il fallait placer l'auditoire en "surplomb" de ce paysage tout en le faisant exister visuellement à plusieurs moments dans le temps. L'existence simultanée de ces images dans le même espace devait permettre de marquer l'idée d'une évolution. Enfin il nous fallait baliser le cours du temps et associer chaque palier franchi à une référence bibliographique importante. En somme, cet objet devait permettre de voir la place de la lecture dans l'"écologie" d'une recherche au fil du temps.

1. Schéma préparatoire.

La première question que nous nous sommes posée était donc: comment matérialiser le paysage d'une pensée en cours de route ? Nous utilisons le terme *paysage* ici, car il nous permet de restituer l'idée d'une "cartographie" de la pensée où le visuel exploite la page pour matérialiser les relations géographiques entre plusieurs espaces distincts. Ce paysage est inachevé, nos besoins ne sont donc pas de l'ordre d'une cartographie rigoureuse, mais d'une schématisation qui donnerait forme à des espaces de pensée changeants. Le langage visuel devait donc être simple, flexible, mais démonstratif.

Pour pouvoir représenter un système en proie au changement, traduire une certaine instabilité, tout en permettant un marquage clair des relations logiques entre différents pôles de réflexion, nous avons arrêté notre choix sur le *mind mapping*. Cette pratique schématique, que l'on peut traduire par "cartographie de l'esprit", est un outil résolument design. Utilisé pour spatialiser une pensée en voie de devenir, organiser des relations logiques ou permettre d'appuyer des choix dans le cadre d'un dilemme de création, le *mind mapping* est un outil polyvalent. Il nous



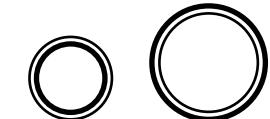
permettait dans un premier temps de traduire pour l'auditoire les différentes relations existantes dans le système de pensée de la thèse, mais aussi de démontrer l'importance relative de certaines idées par un jeu de grandeurs. Pour constituer les éléments de base du schéma que nous souhaitions réaliser, nous nous sommes donc arrêtée sur deux formes élémentaires: le trait et le cercle.

2. Valeurs comparatives / cercle/ et /trait/

continu / discontinu



grand / petit

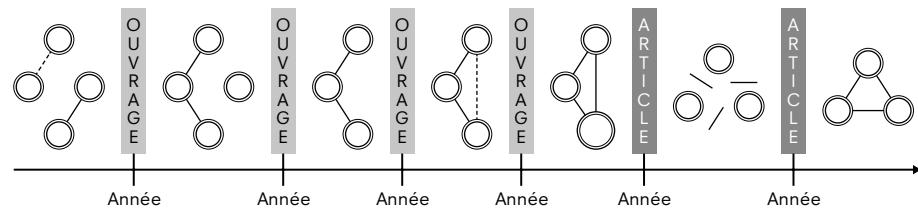


Nous avons ensuite appliqué deux variables propres à chaque forme et ainsi créer des oppositions pour construire du sens: /continu vs discontinu/ pour le trait et /grand vs petit/ pour le cercle. À cela, ajoutons un jeu de couleurs pour différencier les différentes plages circulaires de chaque pôle théorique. Enfin, une variable commune essentielle régit l'ensemble: la situation dans l'espace consacré au diagramme relatif à un "noyau" dont la place au centre en désigne l'importance fondamentale dans la structure de la thèse. Un déplacement de ce noyau devient donc signifiant dans le cadre d'une interprétation du schéma de pensée de la thèse, et un éloignement ou un rapprochement de ce point fixe marque le degré d'importance d'une idée. En érigéant ces règles visuelles, nous cherchions un outillage qui permettrait de détecter le déséquilibre d'une pensée. Toutefois avec cette "grammaire" en l'état, nous étions réduite à une constatation figée dans le temps. Il fallait une structure capable de cadrer une multiplication de ces schémas en les associant à une suite de lectures, date par date, tout en matérialisant une ligne du temps bien visible.

Pour cela, nous nous sommes tournée vers une sémiologie graphique très classique, voire historique: la frise chronologique. Ce langage graphique est employé depuis le X^e siècle, notamment dans le cadre de la pratique de l'astronomie. Néanmoins, la forme ne semble pas avoir été employée dans le cadre de publications scientifiques avant le XVII^e siècle. Cette forme visuelle permet de distribuer le temps sur une droite horizontale en représentant par un système de points ou de courbes le rythme d'un ou plusieurs variables dont on souhaite montrer l'évolution. L'outil permet de comprendre les variations d'une valeur selon l'unité de temps choisi. Dans le cadre de notre exercice de création visuelle, nous ne cherchons pas à mesurer avec exactitude les variations d'un phénomène dans le temps. Nous cherchons à solliciter le système référentiel de l'auditoire, familier du langage visuel d'une droite fléchée horizontale comme une matérialisation du temps qui s'écoule. Nous créons un design "rhétorique" en reprenant les codes visuels propres au genre visuel de la frise chronologique, et nous en détournons la forme pour créer un écart avec le modèle initial. Cette fusion permet de rythmer l'observation d'une étude dans le temps grâce à une frise qui comporte plusieurs variables. Elle matérialise une ligne qui marque une période bien précise. Sur cette ligne sont reportés les titres et les auteurs consultés par année. Les interstices entre chaque texte formeront

des sections dans lesquelles est matérialisée une schématisation simple des pôles majeurs de la réflexion observée et des relations logiques entre ces dernières. L'avancement de lecture en lecture sur la ligne du temps permet de voir comment les liens entre les différents pans de cet écosystème se font et se défont au rythme des ouvrages lu.

3. Exemple de l'infographie.

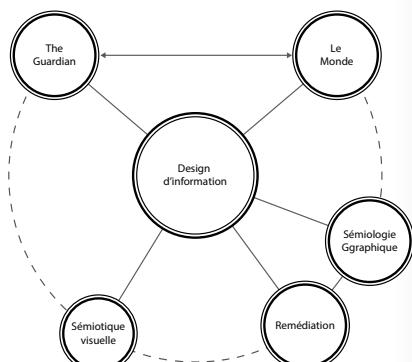


Ainsi, en fusionnant et en détournant ces deux langages graphiques, nous profitons de l'effet de la référence tout en innovant par le détournement, nous permettant de construire un propos plus flexible que celui permis par une sémiologie graphique classique. Dans ce cas, cette flexibilité nous permet de nous passer d'une graduation sur l'axe Y et de remplacer une unité de temps classique par une association entre une lecture et une année, chaque texte scientifique marquant une évolution importante de la réflexion.

Pour démontrer comment ce système visuel fonctionne et introduire la seconde partie de cette présentation, il nous faut observer notre paysage d'étude au "T = 0", c'est-à-dire tel qu'il était en 2015-2016. L'idée initiale de l'étude doctorale était d'entamer une réflexion autour d'une éventuelle sémiologie du design d'information qui permettrait, à l'image de la sémiologie graphique de Bertin, de théoriser ce qui apparaissait comme un langage visuel relativement récent et novateur. Ce que nous appelions à l'époque "visualisation de l'information" foisonnait sur tous supports, mais il était difficile à première vue de poser les limites de ce système signifiant. Notre approche initiale privilégiait une conception du design d'information en tant que remédiation (Bolter, Grusin, 2000) de langages visuels préexistants.

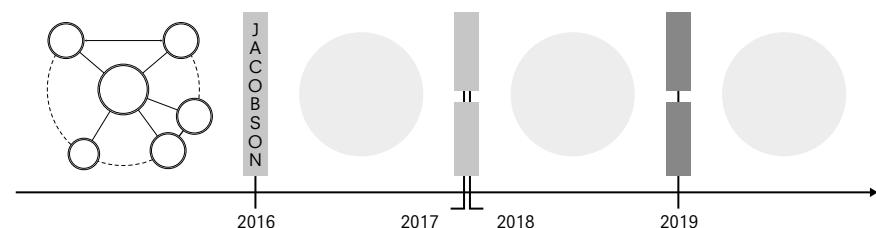
4. Système initial en 2015-2016 a.

Cet état de fait se traduit dans notre visualisation progressive par un réseau de plages de couleurs circulaires. Ces plages sont reliées par trois types de relations différents matérialisés par des droites. Le premier type (droite continue) marque une relation directe entre deux pôles de réflexion ; le second (double flèche), une relation comparative ; le troisième, une relation ténue, indirecte et renforcée uniquement par une plage commune tierce.



Cette matérialisation visuelle nous permet de constater que le point de départ de cette étude se présentait comme un système de pôles de réflexion très indépendants, en "orbite" autour du terme central de "design d'information". Les deux plages en relation comparative représentent les deux pans du corpus binational qui avait pour but de permettre de révéler une continuité supposée du langage visuel du design d'information d'un support à l'autre et d'un cadre culturel à l'autre. Ces trois plages forment donc la relation tripolaire initiale qui régissait ma réflexion à l'époque (comme l'indique le titre de la thèse). En bas à gauche (en vert) on peut voir que la sémiotique est encore très isolée, le champ méthodologique large est choisi, mais aucune théorie précise, ni aucun mode d'analyse n'ont été arrêtés. La seconde relation tripartite forte de ce réseau se situe en bas à droite et matérialise l'hypothèse opératoire initiale d'une remédiation par le design d'information de la sémiologie graphique de Bertin. L'ensemble du système était donc à ce stade très mobile et flottant.

5. Système initial en 2015-2016 b.



Ce paysage de réflexion nécessitait une consolidation de son noyau qui permettrait de recaractériser les différentes relations entre ses pôles, ce qui nous a poussée à lancer une première phase de recherche axée sur la dénomination du design d'information. C'est pendant cette phase d'étude que nous avons consulté *Information Design* (Jacobson, 2000). Ce recueil d'études exploratoires autour du design d'information marque le premier axe transformatif sur notre frise.

Visualiser la progression d'une étude du design d'information

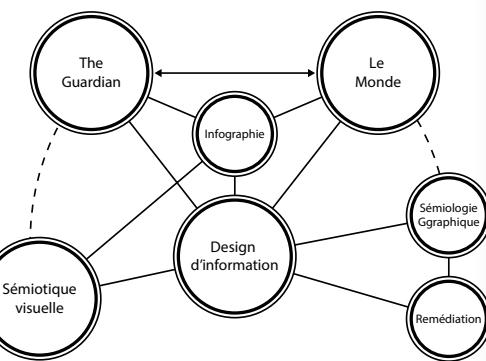
Cet ouvrage collectif publié par le MIT avait pour ambition de définir le design d'information. Devant la prolifération de perspectives proposées par les contributeurs, notre étude a été réajustée pour devenir une exploration d'un champ que l'éditeur qualifie d'émergeant et proche de pratiques "artisanales". L'informalité de l'époque s'exprime tout au long de l'ouvrage, qui confronte un ensemble de désignations sémantiques pour ces pratiques visuelles très variées. La plus saillante étant le terme "infographie".

Nous tirons de cette expérience de lecture deux points importants : l'approche du design d'information en tant qu'ensemble de pratiques "en voie" de grammaticalisation et le terme d'infographie, qui deviendra le nouveau noyau de notre étude. Observons comment ces nouveaux éléments se répercutent sur la schématisation du paysage mental de notre thèse.

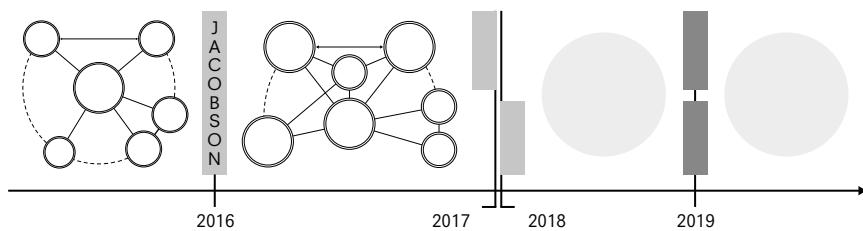
6. Système en 2015-2017 a.

Suite à cette étape, on note un rééquilibrage du paysage. Deux choses importantes se sont produites. D'abord, la disposition orbitale a laissé la place à un système se répartissant sur la largeur et privilégiant un entrelacs de relations triangulaires. Ensuite, la position centrale du design d'information semble s'atténuer avec l'insertion d'un pôle central mineur: l'infographie. Les relations logiques entre les pôles se sont renforcées et se sont multipliées. Pour user d'une analogie architecturale, la multiplication de triangles dans la structure redistribue mieux les forces en jeu dans la réflexion et montre que l'ensemble tend vers une stabilisation.

Un autre élément important à noter qui marque véritablement le début de nos réflexions parallèles sur le "choix" et sur l'amputation d'idées dans la thèse. À droite de l'ensemble on remarque l'atrophie du triptyque: la remédiation, le design d'information et la sémiologie graphique. L'ensemble est encore présent, mais son importance se trouve amoindrie face à la centralisation de la réflexion entre le design d'information et l'infographie de presse. Il devient un pan de réflexion qui s'éloigne de l'accumulation de liens et de plages du côté gauche de l'ensemble. Le dernier point à développer ici se rapporte à la consolidation des liens entre la sémiotique, l'infographie et le design d'information. Cette évolution matérialise un basculement des axes de recherche vers une interrogation des règles régissant la relation du design d'information à l'infographie de presse, toujours dans ce cadre multiculturel posé par le terrain *Le Monde/The Guardian*.



7. Système en 2015-2017 b.

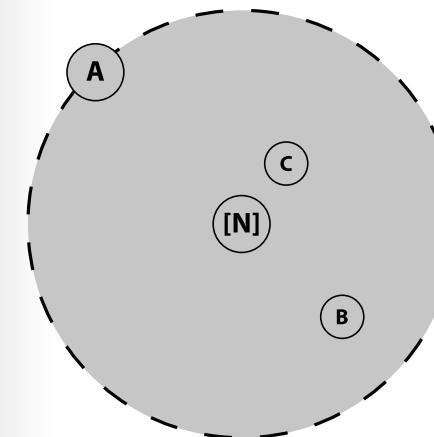


Ce stade de notre paysage de recherche nous mène donc vers une référence bibliographique importante pour nourrir cette interrogation culturelle et grammaticale, soit *La Sémiosphère de Lotman* (1999).

La conception que présente Lotman sous le nom de sémiosphère est issue d'une analogie avec le concept de biosphère développé par Vernadsky, soit un espace essentiel au développement de la vie. Les situations d'échange, de restitution et de production informationnelle sont impossibles, selon l'auteur, sans une immersion dans un cadre général préexistant, commun à l'ensemble des participants à ces communications. L'espace essentiel à la signification que constitue cette sémiosphère est composé d'un noyau à son centre et une frontière par laquelle pénètre des systèmes venus d'"autres" cultures.

8. Modélisation de la sémiosphère de Lotman.

À cette étape de notre lecture, deux questions intermédiaires de recherche ont changé notre perspective sur notre système de réflexion, une fois de plus. Au vu du modèle de la sémiosphère proposée par la sémiotique culturelle: le design d'information serait-il difficile à définir en tant que langage car situé dans la zone dynamique à la frontière de la sémiosphère? Cette interrogation posée, une autre plus pragmatique en découle: comment organiser notre corpus pour répondre à cette question?

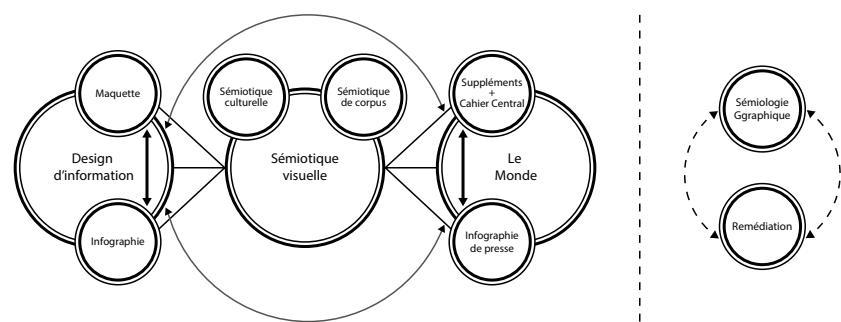


Nous nous sommes tournée vers une méthodologie de structuration du corpus qui nous permettrait (1) d'organiser nos objets d'étude de manière à pouvoir appliquer la sémiotique des cultures à nos objets et (2) résoudre un problème méthodologique de taille: l'aspect binational du corpus. C'est l'ouvrage *La Mesure et le Grain*, de François Rastier (2011), qui nous donnera les outils nécessaires pour surmonter ce problème et envisager une structuration adéquate dans le cadre de cette thèse.

L'ambition de cet ouvrage est de théoriser tout autant que pratiquer une "sémantique de corpus". Le texte comporte trois enjeux principaux: concevoir le corpus en tant qu'objet; démontrer une pratique de la sémantique sur le corpus; définir les tâches d'une linguistique de corpus. C'est le premier objet de ce plan qui nous sera le plus utile dans notre parcours de recherche nous permettant de résoudre, grâce à la sémantique que le texte propose, trois points litigieux dans le développement de notre paysage de réflexion à l'époque. Tout d'abord la typologie sémantique proposée par Rastier dans la première partie de son ouvrage nous permet de construire une qualification opératoire pour les besoins de l'étude entre (1) le design d'information et l'infographie puis (2) entre l'infographie et l'infographie de presse.

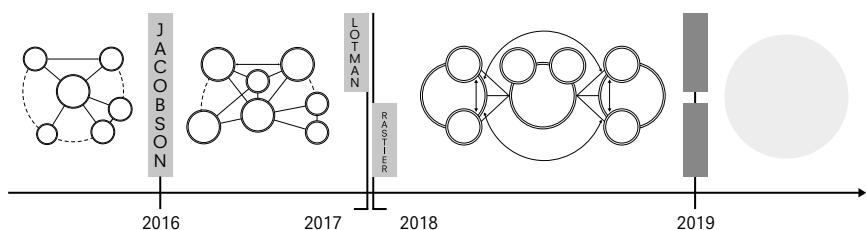
En approchant l'infographie et la maquette en tant que deux genres propres au champ du design d'information, notre étude s'oriente vers une analyse qui interroge l'interaction de l'infographie avec le genre visuel qui l'englobe. Cette intégration du niveau de la maquette dans le cadre de l'étude nous permet de multiplier des sous-corpus selon les différents suppléments d'un seul titre de presse. Cette hétérogénéité acquise, nous sommes en mesure d'évacuer l'aspect multiculturel du corpus sans pour autant en perdre les aspects contrastifs, l'axe d'analyse et de comparaison étant déplacé ailleurs.

9. Système en 2017-2018 a.



Sous les effets de ces lectures, le schéma a continué sa réorganisation sur l'axe horizontal et se compose de trois pôles principaux: le design d'information, la méthodologie et le corpus. Chacun de ces pôles s'est complexifié et comprend ses propres dynamiques internes. On remarque que la sémiotique a pris une place centrale dans le système d'échanges devenant un axe de "traduction" des forces exercées par le design d'information sur *Le Monde*. Cette organisation reflète l'orientation de la recherche vers un questionnement sémiotique qui cherche à comprendre les effets des différents genres du design d'information sur la structure formelle, mais aussi sur la communication même du journal de presse quotidienne. Mis à part ces complexifications relationnelles, il faut souligner que mes lectures ont effacé deux aspects importants de la schématisation. Tout d'abord la dynamique entre la sémiologie graphique et la théorie de la remédiation s'est détachée du système. Nous n'avons pas totalement effacé l'ensemble de la représentation, car cet axe continue d'exister en dehors de la thèse et au sein du programme de recherche SEMDI (dont ces travaux font partie) et a été amplement traité tout au long des journées d'étude ayant ponctué le projet. L'élément qui a véritablement disparu du système est *The Guardian*. Cette simplification du corpus a permis un resserrage théorique général. Ce qui paraît être comme une simplification des analyses de contenu a en fait permis un approfondissement de la réflexion quant à la structure d'un seul journal en tant que système signifiant. Ce renouvellement de l'approche du corpus nous a poussées par la suite à chercher à mieux comprendre les différentes strates de cet ensemble *Le Monde*.

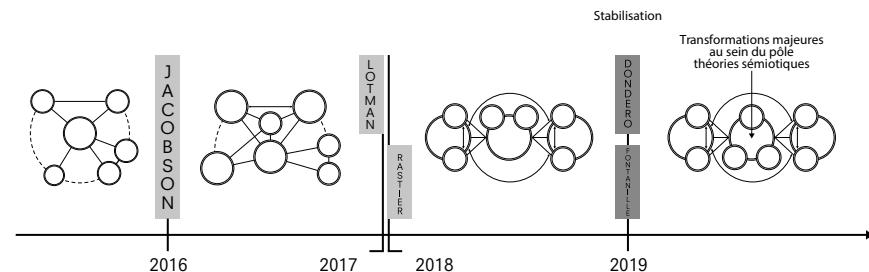
10. Système en 2017-2018 b.



Ce titre multiplie les mises en forme de ses axes de communication à travers divers suppléments aux registres visuels très différents, qui sont pourtant tous régis par la même ligne éditoriale. Nous avons donc entamé une des dernières phases

exploratoires de la thèse en nous attaquant à la théorie de l'énonciation visuelle développée notamment par Jacques Fontanille (1996) et Maria Giulia Dondero (2013). Cette étape marque la fin de la phase exploratoire et son lot de bouleversements. La forme finale de la thèse a pris racine, laissant place à un travail d'analyse plus profond et moins organisationnel.

11. Système 2019.



Comme on peut le voir sur la progression schématique, c'est à partir de ce stade qu'une stabilisation formelle de la structure de notre paysage réflexif s'établit. Pour représenter correctement ce qui s'est déroulé dans notre recherche à partir de ce stade, il faudrait effectuer un agrandissement sur la plage verte pour comprendre le système dynamique en train d'être mis en place entre la théorisation de l'énonciation visuelle proposée par Dondero et le jeu des modes de présences théorisés par Fontanille. Ce duo théorique nous permet, par le biais d'analyses figuratives et plastiques à l'échelle des infographies en dialogue avec leur support (les maquettes du journal), d'isoler les stratégies journalistiques d'énonciation en jeu grâce à l'apport du design d'information. Comme vous pouvez vous en douter, cet axe de réflexion nous demanderait une nouvelle frise, plus complexe, qui retracerait l'évolution étape par étape des dynamiques du système vert (théorique).

Conclusion

Cette présentation a été l'occasion pour nous de décomposer une mode de visualisation planaire de notre travail de thèse. Ce système intermédiaire de recherche a été initialement conçu dans le cadre d'un besoin de "faire voir" une idée en train de se faire et de se défaire sous l'effet de la bibliographie sélective. Il avait pour intérêt de mettre l'accent sur la lecture comme outil de "réduction" des pistes de recherche, dans la poursuite d'une concision réflexive.

Lors de notre présentation pour Strate Research, la problématisation initiale de l'infographie que nous proposions s'est réorientée pour interroger la place de la matérialisation visuelle d'une pensée imparfaite (et donc inachevée) dans la démarche du jeune chercheur. Nous avons cherché à montrer comment la matérialisation de relations entre des pôles de réflexion dans le cadre d'une recherche "en cours" permet d'identifier des déséquilibres ou d'anticiper des voies de recherche à privilégier pour donner une suite favorable à l'étude en devenir. Cette déconstruction de la pensée par le biais du visuel permet également d'ouvrir une réflexion sur les outils du chercheur, notamment sa relation à sa bibliographie, qui devient, grâce à ce travail infographique, un véritable paysage à parcourir, voire à gravir, pour comprendre en vue planaire, les chemins de notre réflexion.

Discussion

Emna Kamoun Le mot qu'on va retenir, c'est "regarder" sa recherche. Pendant le travail lui-même, à quel moment on sort de cette recherche, on la regarde, on l'observe, et qu'est-ce qu'elle nous dit? Il y a heureusement des directeurs de thèse qui nous regardent pour nous aider, mais on a aussi besoin de le faire soi-même. Quelque part, c'est une sortie astrale si on parle de corps, c'est un autoportrait. Toi, tu as fait toi-même tout ce schéma, toute cette réflexion visuelle à la fin pour faire comprendre.

Ne serait-il pas intéressant de mélanger le prototypage que proposent Hayla Meddeb et Aicha Ben Salah et ta manière d'organiser la bibliographie? L'objet texte est une vraie question pour nous, les designers chercheurs. Comment l'appréhender? Comment voir le corps de cet objet texte? Comment communique-t-il avec les autres textes? Comment tout ça communique avec notre sujet, et souvent avec d'autres types d'objets et de conceptualisations? Pour moi cette séance propose beaucoup de métas avec des approches différentes.

Ioana Ocnarescu Ce que vous faites, Hayla et Aicha, ce sont des instants intenses de représentation, de modélisation, qui se font tout au long du temps de la recherche. Grâce à ta présentation Andréa, on voit un deuxième axe, qui est celui de la hauteur. Cet axe qui nous force, et c'est douloureux en tant que designer de prendre de la hauteur, à sortir du projet pour comprendre plus en profondeur, pas seulement l'impact du projet, mais un autre type d'impact, qui est celui de la recherche. C'est un autre type de stabilisation.

À la fin de la thèse, c'est la plus grande hauteur qu'on doit prendre pour rédiger, on doit comprendre tout ce qu'il s'est passé. Et, au fur et à mesure des années, on doit aussi prendre de la hauteur, mais de manière différente et adaptée, pour, par exemple, faire une présentation lors d'un comité, écrire un article...

Être designer chercheur c'est finalement faire du "zoom in/zoom out", être à l'aise dans ces espaces-là. Ça permet de formaliser quelque chose de très important en termes de posture des chercheurs qui suivent des doctorants et notamment en ce qui concerne un département de recherche dans une école de design. Parfois on pousse nos étudiants à prendre une certaine hauteur et on voit que certains sont tout à fait à l'aise, alors on les pousse vers le doctorat. Mais on se pose toujours la question, est-ce qu'on reste toujours un designer? Certains veulent être sur le terrain et sont moins intéressés par la formalisation et la stabilisation.

Vos deux présentations se complètent en effet sur la création des axes et, plus localement, sur un exercice de la recherche qui va, à un moment donné, permettre le grand saut de la rédaction de thèse.

Isabelle Cossin Les notions de continu et discontinu peuvent faire le lien avec les propos de Dominique Christian à la séance précédente. Ce sont les intervalles qui permettent de faire ces allers-retours entre le terrain et l'aspect métas. On peut envisager que le terrain est une phase continue; à un moment on s'arrête, on prend du recul, et on est alors dans le discontinu. Comme dans l'animation, où tout se joue dans l'intervalle entre deux images, peut-être que c'est aussi dans cet intervalle que tout se joue dans un processus de recherche en design. Ça me paraît vraiment intéressant de cristalliser ce processus à travers ces notions de continu et discontinu.

Andréa Alexander Sans le discontinu, on ne peut pas créer de signification: si tout est continu en permanence, il n'y a pas de différenciation, pas de contraste. La langue ne pourrait pas exister si je ne formais pas des mots qui se distinguent les uns des autres.

Dans la longue période d'une recherche, il y a des phases de silence, des phases d'action, des phases de recul et des phases de prise de hauteur; ce qui est d'autant plus difficile en sémiotique puisqu'on prend de la hauteur sur une prise de hauteur. Le rôle de la sémiotique est de grammaticaliser un phénomène, c'est-à-dire de construire une structure qui permet de déconstruire la manière dont quelqu'un signifie quelque chose. L'exercice est compliqué, c'est un vertige.

Mais l'écart au sein de la discontinuité est passionnant. En fait, c'est ce que j'ai fait avec la frise: à partir des formes d'une frise extrêmement classique, j'ai créé une discontinuité entre mon approche et celle par exemple d'un chercheur en botanique qui utilise ce même médium. Je suis dans une rigueur par rapport à ma propre pensée et non dans une rigueur empirique, pourtant ces représentations sont toutes deux des frises. La discontinuité permet donc l'expression, la construction d'une signification.

Aicha Ben Salah Est-ce-que vous avez pu partager ce travail avec des gens, et obtenir des retours par rapport à cette expérience, à cette étude?

Andréa Alexander La culture scientifique de la sémiotique porte à s'isoler par rapport au créateur, parce que l'analyse sémiotique ne cherche à observer uniquement l'objet. On isole l'objet de son contexte, et on cherche à déconstruire, catégoriser, faire des typographies et ensuite créer des relations entre ces typographies pour comprendre comment fonctionne un langage. Mais ce paradigme change aujourd'hui, avec la théorie de l'énonciation on prend de plus en plus en compte le contexte. Et l'énonciation n'existe pas sans énonciateur.

Je recommande à ce sujet une interview par Anne Beyaert-Geslin d'un designer d'information qui s'appelle Henri-Olivier (qui fait notamment beaucoup de visualisations pour le journal *Le Monde*), publiée dans la revue *Interfaces numériques* (Beyaert-Geslin, 2020).

Dominique Deuff La première présentation m'a vraiment fait réfléchir par rapport à ma propre problématique de thèse. Je suis ergonome et je pratiquais le design de service. Il m'était difficile de passer de la pratique du design de service à sa définition dans la recherche. Je trouve donc l'outil proposé par Aicha et Hayla très intéressant, et j'ai envie de l'essayer pour voir comment positionner mon sujet. Voir toute la systémique autour de mon sujet, adopter différents angles, sans rien oublier. Je pense qu'il pourrait me permettre de mieux parler de mon sujet et d'avoir un discours plus clair. Parfois, quand on veut être exhaustif, on va un peu dans tous les sens, on a du mal à rester centré sur une problématique en articulant tous les différents éléments.

Quant au second outil de frise, il représente vraiment l'image que je voudrais obtenir de l'évolution de l'impact d'un objet à comportement dans les familles (qui est le sujet de ma thèse).

Ioana Ocnarescu Andréea, fais-tu cette représentation chaque année? Si tu travailles avec des doctorants, préconises-tu de faire cet exercice dès le début, ou après quelque temps?

Andréa Alexander Je n'ai jamais fait ce travail de représentation avant la fin de la thèse, en revanche je suis une grande praticienne du *mind mapping*. Cela m'a suivi tout au long de mon parcours, surtout comme aide à la prise de décision. Comme Dominique, j'ai eu énormément de mal à fixer une problématique. Je voulais être très exhaustive, donc j'avais trop de réflexions foisonnant dans tous les sens.

Nous avons tous des rapports au visuel très différents, selon notre personnalité, nos styles cognitifs. Pour ma part, la visualisation est un aboutissement: à partir du moment où je suis capable de dessiner quelque chose, c'est que je l'ai intégré. Je l'ai appelé "outil intermédiaire" parce qu'il peut être utilisé comme tel, mais pour moi ça a plutôt été un outil de fin de parcours. Aussi, il peut aider à textualiser autrement, c'est-à-dire à créer des textes visuels qui permettent de se détacher de la formulation universitaire. Ça permet de créer des formes, d'établir des relations, de matérialiser des liens autrement que par des mots, qui peuvent parfois limiter notre pensée.

La manière dont on conçoit sa réflexion est vraiment une question d'approche cognitive de la recherche. Certains la conçoivent comme la création d'un paysage à travers lequel on chemine pour arriver à l'idée finale. Le visuel peut être à la fois une voie et une finalité.

Hayla Meddeb J'aimerais parler de la construction d'une bibliographie, au début de la recherche. Dans certaines disciplines, celle-ci se veut exhaustive, mais dans le cadre du design par exemple, elle est sélective. Il y a alors différentes approches et moyens d'opérer. Pour ma part, je me retrouve avec des doctorants ou étudiants qui se noient littéralement dans le flot d'informations – surtout au niveau du master quand ils ne sont pas initiés, n'ont pas de maturité scientifique. Ils ont tendance à se soumettre à ce qu'ils lisent quitte à réorienter complètement leurs recherches. Ils se

retrouvent à réajuster leurs préoccupations, à adapter, à refabriquer pour adapter les choses par rapport à leurs lectures. Ils n'arrivent plus à prendre de distance par rapport aux lectures, aux références qu'ils trouvent pour se positionner.

Andréa, avez-vous pu récolter le vécu de personnes en ce sens? Je pense que récupérer certaines expériences pourrait contribuer à enrichir cette étude intéressante que vous êtes en train de faire.

Andréa Alexander Personnellement, j'étais dans le cas des sciences de l'information et de la communication, avec une approche basée sur la sémiotique visuelle. Donc, pour authentifier ma démarche, il me fallait avoir des références fortes en sémiotique visuelle. Comme je n'étais pas sémioticienne, j'ai eu des lectures qui devaient d'abord être des apprentissages. J'avais donc dans ma bibliographie des références qu'un sémioticien aguerri n'aurait peut-être pas eues. C'était donc pour moi une feuille de route. Si je devais commenter ma bibliographie, elle raconterait en quelque sorte l'expérience humaine de ma thèse. Est-ce une erreur ou pas? C'est intéressant à commenter en tout cas.

J'ai eu des échanges avec d'autres personnes, notamment dans le cadre physique commun qu'était la salle de thèses de l'université Bordeaux-Montaigne. C'était un lieu symbolique, anciennement le bureau du doyen de l'Université, transformé en une salle fantastique, à laquelle les doctorants de tous les domaines avaient accès. J'ai vécu une interdisciplinarité qui a été cultivée par un design d'espace!

Donc la thèse, de façon générale, est un exercice qui dépend de la culture du domaine dans lequel on s'inscrit. Il faut trouver une marge de liberté à l'intérieur de ce cadre. On peut être scolaire et respecter à la lettre ce qu'il se fait historiquement, ou bien choisir de dévier, créer une sorte de profondeur où transparaît l'humanité de la personne qui crée la thèse. La question du rapport à la bibliographie et de la méthodologie pour la construire est devenue centrale dans ma réflexion.

Emna Kamoun Hayla questionne aussi comment et pourquoi on renonce à certaines lectures. Quand on se perd, on pense que tout est intéressant, et en tant que jeune chercheur, on ne se sent pas légitime de décider quel livre est plus important qu'un autre pour notre recherche. Ta manière de visualiser, de créer des liens, permet non seulement de renoncer à des ouvrages, parce qu'ils ne font pas avancer, mais aussi de prendre position, même sans s'en rendre compte au début.

Je pense qu'il y a certains renoncements qui se font par une répulsion presque corporelle. Tout le monde a vécu ça, on lit un texte qui a une bonne réputation et on dit: "je n'arrive pas à entrer dedans, c'est hermétique pour moi". Ce peut être une expérience personnelle très singulière, pas objectivable, mais ça veut aussi dire quelque chose de la recherche qu'on est en train de mener et du chercheur que l'on est.

Ces renoncements sont très importants dans la constitution de notre positionnement de chercheur, au sein de la nécessaire interdisciplinarité dans laquelle on est. Même en construisant notre discipline, en voulant en faire une discipline, le design reste une discipline interdisciplinaire, comme les SIC. On doit obligatoirement se positionner, et donc renoncer, s'éloigner, créer ces lignes solides ou discontinues avec d'autres pensées, d'autres auteurs.

Andréa Alexander Il y a eu renversement par rapport à la fonction de l'outil visuel que j'ai essayé de faire. Initialement, c'était prévu pour créer une interface et amener à voir la lecture en tant qu'outil, comme un cutter qui permettait de scinder des idées qui nous alourdissent dans notre réflexion. Toi, tu le vois en tant que designer et c'est fascinant pour moi car c'est dans l'autre sens: d'abord on schématise l'ensemble, puis on voit ce qui est affaibli et on l'enlève. C'est très intéressant cet inversement.

Ioana Ocnarescu Andréa, tu utilises la représentation quand c'est clair pour toi, pour stabiliser une connaissance clôturée. Pour Hayla et Aicha, la modélisation et le prototypage ont un autre rôle chemin faisant.

Aicha Ben Salah Avec Hayla, nous avons le projet de faire des entretiens avec les designers chercheurs en master et en thèse sur ce fameux blocage, pour essayer de mieux adapter nos séminaires de recherche. Que ce soit par rapport à la bibliographie, au plan ou à la phase de problématisation, à quel moment pourrait-on intervenir avec des outils pour essayer de débloquer ces situations ?

Emna Kamoun Vous parlez de kit, et j'étais un petit peu sceptique sur cette idée car ça voudrait dire qu'il y a quelqu'un qui décide de la signification de certains objets en amont. Il ne faudrait pas que le kit crée un effet de formatage. Peut-être faut-il le penser non pas en termes de formes ou d'outils tangibles, mais en termes d'approches.

Ioana Ocnarescu L'exercice de la bibliographie n'est-il pas censé nous apprendre à prendre position ? La position se construit en comparant des sources, dans un aller-retour entre le terrain et ce qu'on lit. Je vous rejoins aussi sur ce besoin de formation et d'outils.

Pour ma part, j'ai fait une thèse dans un laboratoire très "militaire" : trois ans avec des temps déterminés. Donc pour moi, la rédaction de thèse ce n'était pas le vertige, même si c'était une expérience très intense. Je l'ai vécue comme un apprentissage, le démarrage d'une vie de chercheur, pas comme "ma vie, mon œuvre" ! Je vois des collègues qui ont fait des thèses en six ans, dix ans : là, c'est un vrai bout de vie. Une autre chercheuse en mathématiques l'a faite en un an et demi, pour elle ça équivaut à une preuve, pas à un vécu, de la mise en place à la stabilisation. Je pense que la manière dont on vit la thèse dépend des disciplines, et du contexte (en Cifre, en laboratoire...).

Hayla Meddeb Il faut avoir une démarche bibliographique très adaptée à la discipline. Dans notre école de design, l'ESSTED, on pratique majoritairement des thèses-projets. Le terrain entre en jeu, il y a une partie empirique que l'on aborde parfois à travers l'enquête. Cela permet aussi d'effectuer des choix bibliographiques : le terrain opère comme filtre. Le fait de s'engager sur le terrain, même de façon très superficielle au départ, juste pour prendre le pouls sur certaines zones, permet effectivement aux doctorants d'orienter leur recherche dans un certain sens, d'aller vers la sélection de certaines références plutôt que d'autres, et de réduire le champ bibliographique, qui peut paraître très étendu au départ d'une recherche.

Emna Kamoun Avec l'anthropologue Marc-Antoine Morier, nous posons la question de la sortie du terrain, aujourd'hui nous sommes en train d'étudier la sortie de la bibliographie ! Dans les deux cas, il s'agit de sortir de quelque chose qui nous absorbe.

Ioana Ocnarescu Ça rejoint aussi la discussion sur le continu et le discontinu. Que veut dire vraiment sortir du terrain ? Andréa qualifie le terrain de continu, le discontinu étant le moment de stabilisation des connaissances. Hayla et Aicha disent qu'on pense avec les mains, et lient étroitement les différents types d'activités que l'on peut qualifier de continu/discontinu.

Isabelle Cossin Pour moi le discontinu c'est aussi le cadre – qui est de l'ordre de la méthodologie. L'avantage du design est que c'est une des disciplines qui a la possibilité de mettre elle-même son cadre dans la recherche. Le design réinterprète sans cesse, réévalue, revient en arrière et repart. Quant au continu, c'est le contenu, le projet, le sujet de la thèse.

Emna Kamoun Si on se rapproche des sciences humaines, nos approches vont avoir des propriétés un peu molles, plutôt fluides; alors que si on est dans des environnements de laboratoire associés aux sciences dures, c'est beaucoup plus structuré, plus rigide.

Ioana Ocnarescu C'est aussi une question de temps dévolu à la construction de la bibliographie. La manière dont on fait l'exercice détermine pour partie le résultat. Cela pourrait nous emmener dans des débats plus épistémologiques sur ce que signifie devenir chercheur, avoir le statut de docteur, etc., dans différents contextes.

Séance

4

**Corps-prendre
l'émancipation**

Solweig von Kleist

Artiste indépendante pluridisciplinaire

Les corps emprisonnés

Nil terribile nisi ipse timor—Nothing is terrible except Fear itself.
Francis Bacon (1623)

strate
RESEARCH
Séminaire de recherche
2020-21

CORPS-PRENDRE



1. Illustration officielle du séminaire "Corps-prendre"



2. Rouleau de pellicule du clip vidéo Underground.



3. Aperçu d'une pellicule gravée.

J'ai été interpellée par le titre du séminaire : "-prendre", et son illustration qui me donne une piste : le tricot. Activité artisanale féminine qui construit une nouvelle matière à partir d'un simple fil. Tricoter, broder, tisser, sont des activités productrices et méditatives. Les deux moitiés du cerveau se connectent par l'interaction alternée des deux mains. Cerveau droit, cerveau gauche : la pensée rationnelle et l'intuition en échange produisent des idées. Inspirée par cette image, j'ai produit un objet que je montrerai à la fin de ma présentation – j'espère ne pas vous décevoir!

Les yeux, la main

Après quelques films d'animation en Super 8 pendant mes études à la Hochschule der Künste, à Berlin, j'ai obtenu une bourse d'études d'une année au California Institute of the Arts, école fondée par Walt Disney. L'un des cours introduisait la gravure sur pellicule et c'était le point de départ pour mon premier court-métrage de film d'animation, *Criminal Tango*, sur lequel j'ai travaillé pendant une année.

Le film représente environ 3 500 dessins sur un rouleau de pellicule noire de 35 mm (film exposé et développé), directement image par image, sans aucun moyen technique à part une table lumineuse et des aiguilles à coudre. C'est un véritable "film noir", avec une course-poursuite entre deux personnages mystérieux, une confrontation finale et une chute inattendue. L'atmosphère inquiétante du film est imprégnée de mes impressions de la ville de Los Angeles.

Suite au succès du film dans des festivals en 1985, j'ai été contactée pour réaliser une séquence en gravure sur pellicule pour un clip de David Bowie, pour *Underground* (chanson titre du long-métrage *Labyrinth*, réalisé par Jim Henson en 1986). C'était un travail de commande et il fallait intégrer des personnages de marionnettes du film, mais j'étais libre pour créer le scénario de la séquence.

Les années suivantes, j'ai réalisé deux autres court-métrages, dont un en plan-séquence dessiné sur papier, *Panta Rhei – Tout s'écoule*, et l'autre dans la technique classique de dessin sur cello, *Le Roman de mon âme*. Ensuite j'ai abandonné le format du court-métrage pour le film d'animation expérimental, plus proche des arts plastiques.

Imaginer des mouvements est un processus magique. Dessiner des mouvements de personnages, c'est leur donner vie. Imaginer un espace infini sur une surface plane, se propulser dans une profondeur imaginaire et sans limites est une expérience artistique unique.

Objets cinématographiques: le corps social

Après un arrêt de cinq ans (pour des raisons extérieures à mon travail), j'ai repris mon activité artistique en 2001. J'avais l'impression d'être devant une montagne insurmontable: comment retrouver le fil rouge de la création?

Je me suis alors mise à la place d'un alpiniste sur une paroi de montagne. Devant mon œil intérieur, j'imaginais des positions possibles lors de l'escalade, la contrainte, la pression sur le corps, les hésitations de l'esprit.

Cette série de 100 peintures a été exposée partout dans le monde: Les Alpinistes sont montés sur des murs en France, au Japon, à Taïwan, en Pologne, en Slovénie... Ils expriment un ressenti lié à la *mémoire corporelle*, avec des points de vue multiples. Chaque peinture a été photographiée et le tout rassemblé dans un film d'animation, qui fait apparaître une autre réalité: les grimpeurs n'avancent plus vers le haut; au contraire, ils sont enfermés dans un cadre sans pouvoir s'en échapper, malgré leurs mouvements frénétiques. Comme des mouches sous une cloche de verre...

L'objet cinématographique suivant, *Man in the Box* (2003), reprend la même thématique: un personnage essaie de se libérer d'une cage invisible. Les mouvements du danseur ont été dessinés dans une séquence animée d'environ vingt secondes. Sans l'utilisation de photos ni de vidéos, ni même de dessins préalables, le mouvement est créé en puisant dans la mémoire corporelle.

Les 250 personnages du film d'animation ont été gravés sur des plaques de Plexiglas laqué noir, puis photographiés et enfin animés pour le film final. L'objet cinématographique *Man in the Box* représente une foule de personnages gravés sur une boîte noire. À l'intérieur de celle-ci, une vidéo avec les mêmes personnages animés, réunis dans un seul corps qui se bat contre les murs invisibles qui l'entourent.

Par la suite, j'ai réalisé d'autres "objets cinématographiques" à partir de séries de peintures, de dessins, de sculptures qui sont photographiés et animés image par image: *Marathon Man*, 2004 (inclusions dans de la résine et boîtes de Plexiglas); *Ceci est un film*, 2005 (dessins sgraffito coulés dans un cube de béton); *Brain@work*, 2009 (inclusion de tubes médicaux dans de la résine); *Ironic Curtain*, 2017 (gravure sur pellicule de 35 mm transparente).

Ce sont des objets cinématographiques qui invitent à la réflexion sur la perception – avec un motif politique en arrière-fond. Une foule est composée d'individus dispersés et immobiles. Or, mis ensemble dans le "bon" ordre, les individus sont réunis dans un "corps social", qui, lui, est en mouvement. Ils sont devenus un seul personnage qui se met en mouvement. Les 24 personnages de *Marathon Man* se fondent dans une figure qui se met à courir – certes sur place, mais elle court. Des corps figés s'animent dans la tentative de s'échapper de prisons invisibles, de gagner leur liberté.



4. Gravure sur pellicule recouverte de feuille d'or.



5. Installation Les Alpinistes.



6. Objet cinématographique *Man in the Box*.



7. Personnage sculpté en fil de fer soudé pour *Marathon Man*.



8. Dessins sgraffito coulés dans un cube de béton pour *Ceci est un film*.



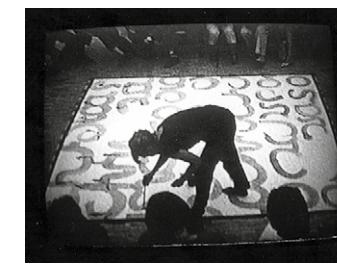
9. Gravure sur pellicule 35 mm transparente pour *Ironic Curtain*.

Live animation: le corps de l'artiste à l'épreuve

À la recherche d'autres formes de dessin du mouvement, j'ai commencé en 2002 à réaliser des interventions de *live animation*. Une peinture est réalisée en présence du public et simultanément photographiée, animée et projetée.



10(a)



10(b)



10(c)

10. En situation de live animation.

Quand je fais une peinture animée devant une audience, rien n'est spontané. Il y a une certaine fascination à voir surgir des images de la main du dessinateur: les spectateurs s'aperçoivent que ces images surgissent de manière planifiée suivant une idée précise. Les dessins sont porteurs d'un sens inconnu, qui ne peut pas être déchiffré sur l'instant. Observant la progression du dessin, cherchant un sens dans les éléments apparemment chaotiques, le spectateur réfléchit au lien possible entre les éléments isolés. Il fait son propre film.

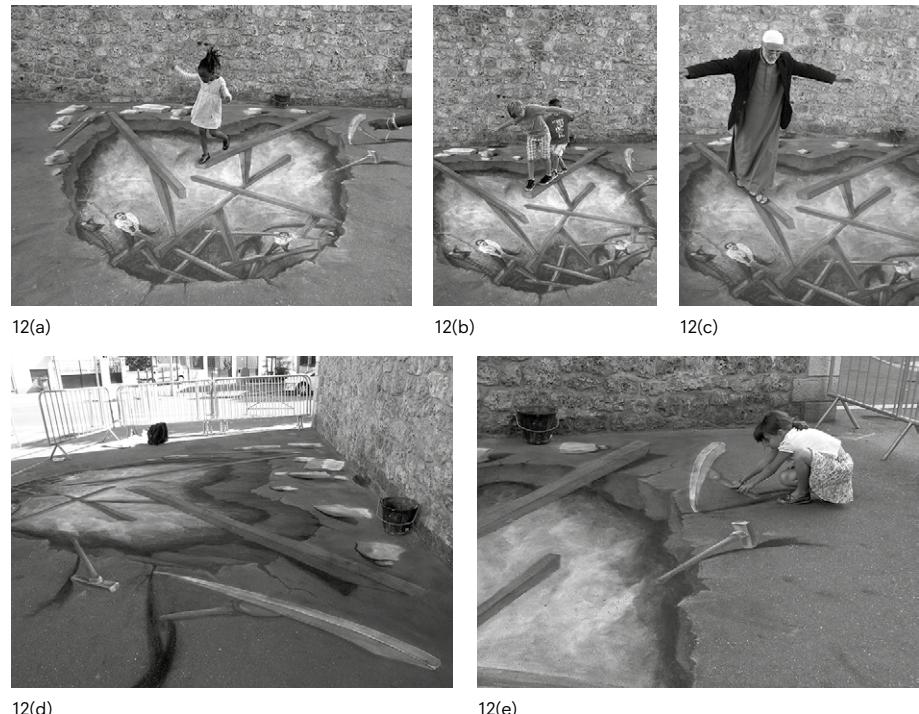


11. Performance de Philippe Petit entre les deux tours du World Trade Center, le 7 août 1974.

À la projection du film animé, une autre réalité, virtuelle et surprenante, devient enfin visible. Cette réalité n'est accessible que pour celui qui détient une clé permettant de mettre tous les éléments dans l'ordre et de révéler une construction pleine de sens. Et le spectateur se rend compte qu'un tableau immobile peut cacher des mouvements invisibles et même des messages secrets.

Ce qui me plaît dans la pratique de *live animation* est la prise de risque par l'implémentation du corps de l'artiste en pleine action. C'est aussi l'acceptation de l'échec. Il m'est arrivé de perdre tout sens de l'espace, de me tromper dans la suite des dessins, de rater et de finir avec une déception (sans parler des problèmes techniques). Le corps est à l'épreuve dans une aventure sans filet. Mais ce n'est rien comparé aux traversées de l'artiste funambule Philippe Petit, évoluant véritablement sur un fil au-dessus du vide...

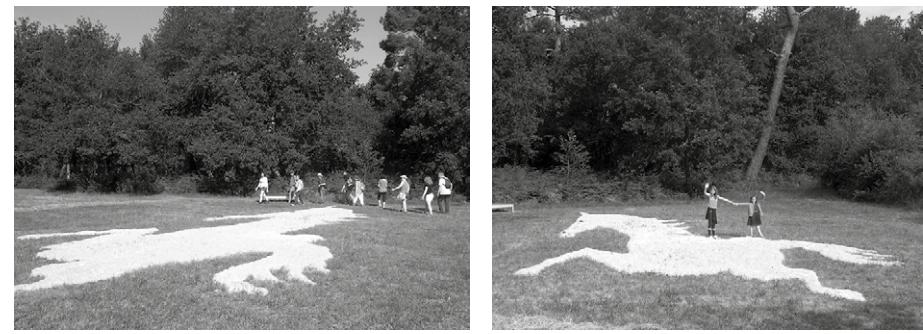
**Dessin anamorphique de 3D street art:
le corps du spectateur en interaction**



12. Dessin anamorphique, Sous la rue des travailleurs.

Suite à une commande de la mairie d'Issy-les-Moulineaux pour les Journées du patrimoine 2012 sur le thème du "patrimoine caché", j'ai réalisé un dessin anamorphique de 3D street art: *Sous la rue des travailleurs*, qui faisait référence aux carrières de craie, patrimoine historique de la ville.

Le dessin anamorphique est un héritage de l'art de la Renaissance. C'est une démarche artistique qui crée des liens spontanés entre l'artiste et le public qui investit l'œuvre en prenant des poses avec l'image.



13(a)

13(b)

13. Bas-relief anamorphique, Grand air.

Les pieds dans la sciure: l'œuvre communicante et fédératrice

Invitée pour l'exposition Grand air pendant un week-end de compétition de concours à l'hippodrome de Saumur en mai 2017, j'y ai réalisé un bas-relief avec des copeaux de bois, un matériau utilisé pour la litière des chevaux.

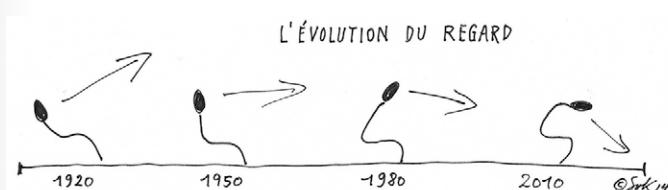
Les copeaux de bois biodégradables ont été enlevés à la fin de l'exposition, tout en laissant une couche très fine. Cette trace de l'œuvre est absorbée lentement dans le sol, nourrissant la terre et les plantes qui feront peut-être renaître l'image, comme par mémoire.

Par la présence de leurs corps et par leurs gestes en interaction avec le dessin, les participants font partie de l'œuvre d'art. Ils lui donnent un nouveau sens, visualisé dans un ensemble pictural plein de vie et d'énergie. L'utopie d'une œuvre d'art communicante et fédératrice apparaît en filigrane.

La peur de l'invisible: les gestes du contrôle

En tant qu'artiste, je ressens fortement l'emprise sur les corps depuis le début de la "crise sanitaire". L'agression de tous les sens est flagrante par les contraintes hygiéniques appelées très significativement "gestes barrières". Le contrôle des corps et des esprits est assuré à travers des gestes nouveaux: le masque, le pistolet-thermomètre, l'introduction d'un bâton dans les narines à l'occasion des tests PCR.

Il ne faut plus rien toucher, ni son propre visage, ni d'autres personnes, leurs mains, ni des surfaces potentiellement "infectées". Les corps se retrouvent même confinés. Je suis d'autant plus sensible à toutes les manifestations visuelles de la peur que mon travail artistique explore depuis vingt ans le thème du corps au sens large: le corps et l'âme, le corps à l'épreuve, le corps social et politique.



14. L'évolution du regard, l'évolution du dos.

Tous uniformes, nous glissons vers une vie d'automates sans émotions. Des robots sous contrôle, pour qui plus rien n'est permis. Interdiction de toucher les corps et les âmes. Le masque est là pour nous le rappeler. Le corps emprisonné, l'âme empoisonnée. Mais pourquoi je parle autant des masques ?

Le masque sanitaire comme objet cinématographique – le corps et l'âme

J'ai utilisé des masques hygiéniques comme support artistique pour la première fois en 2008. Alors invitée dans le parc régional de la haute vallée de Chevreuse pour les Journées du patrimoine, j'ai réalisé une installation dans l'église Saint-Gilles à Vieille-Église-en-Yvelines, ancien lieu de pèlerinage pour enfants malades. Dans cette église, rien n'est visible de son histoire: pas d'ex-voto émouvants accrochés aux murs comme dans ma Bavière natale – rien de palpable ne reste du passé chargé d'émotions. C'est l'esprit du lieu que j'ai tenté de rendre visible dans l'installation animée *Ombres volantes*.

Environ 500 masques hygiéniques en papier avec des dessins étaient suspendus à des ballons gonflés à l'hélium et flottaient dans l'espace de l'église. Vu de loin, les dessins sur les masques apparaissent abstraits et mystérieux.

Les mêmes dessins sont représentés dans un film d'animation projeté, et c'est là qu'ils gagnent tout leur sens: des nuées d'oiseaux s'envolent des masques et avec eux des mots apparaissent et disparaissent aussitôt. En tant qu'objets cinématographiques, les masques transportent un double sens. Ils représentent une protection contre une menace extérieure et, en même temps, laissent passer le souffle vital, transportant des mots invisibles, des pensées ou des prières, des vœux intimes, exprimant les craintes et les questionnements de tous les temps.

De cette réalisation, j'avais gardé un stock de masques, en attente d'une suite. Douze ans plus tard, au mois de mars 2020, le confinement pour crise sanitaire est survenu et l'idée d'une reprise s'est imposée.

Le masque sanitaire se trouvait alors au centre des discussions et j'ai lancé un projet participatif autour de la question: comment faire part de son ressenti émotionnel sans s'exprimer par des mots? Le masque rideau de bouche cache pudiquement les mouvements des lèvres en train de parler. Il étouffe la voix. Le langage étant devenu invisible et inaudible sous ce couvercle sanitaire, comment rendre visibles les pensées fugitives, les angoisses profondes, les espoirs diffus?

Ces questionnements ont été le point de départ du projet collectif *Nuage de pensées*, lancé début avril 2020. Des masques en papier (périmés, inutilisables comme protection) ont été envoyés à des étudiants en animation ou amateurs motivés, un peu partout en France.

Une douzaine de personnes ont renvoyé leurs autoportraits avec une séquence de 36 masques dessinés, ce qui correspond à environ quatre secondes de film d'animation. Les masques s'animent, une pensée se dessine devant nos yeux, transportant des mots, des paroles, des symboles et transmet une émotion, soutenue



15. Dessins sur masques, *Ombres volantes*.



16(a). Dessins sur masques, 16(b). Nuage de pensées.



par le regard de la personne présente derrière le masque. Les 800 masques ont été exposés dans une installation animée en septembre 2020 pendant les Journées du patrimoine, sur le site historique de la forge de la Hunaudière, dans la chapelle Saint-Éloi, près de Châteaubriant, en Loire-Atlantique.

Conclusion

Il faut toujours dire ce que l'on voit. Surtout il faut toujours, ce qui est plus difficile, voir ce que l'on voit.

Charles Péguy

Pour conclure, je voudrais revenir sur le dessin illustrant ce séminaire montré au début de ma présentation. Ces mains qui font du tricot m'ont inspiré la fabrication d'un objet dans le cadre d'une action artistique à l'esprit écologique, documentée dans une vidéo¹⁶.

Depuis octobre 2020, je ramasse tous les jours des masques sanitaires abandonnés dans l'espace public. Ce nouveau matériau abondant a servi pour nouer un fil avec lequel j'ai tricoté une veste rappelant - non sans ironie - une camisole de force, une straitjacket...



17. Masques tricotés, *Maskenball*.

Discussion

Emna Kamoun Ce qui est intéressant pour nous designers, qui est très fort dans votre intervention, c'est ce que vous dites sur le fait qu'un individu seul ne peut ni bouger ni faire bouger.

Dans votre travail, on voit des personnages se mouvoir dans un espace clos. Et pour vous, le mouvement est une forme de libération et une manière de prendre vie, qui n'est possible que grâce au collectif. C'est quelque chose qui parle au designer. Celui-ci a en effet besoin du collectif (collaborer, interroger plusieurs regards, plusieurs postures...) pour faire émerger quelque chose.

Ioana Ocnarescu Vous avez beaucoup parlé de prise de risque et de prise de recul. Vous avez d'ailleurs montré cette image très forte du funambule Philippe Petit. Et il me semble que le dessin que vous avez fait sur le bitume est une sorte d'entraînement à la prise de risque. Comment s'entraîner à prendre des risques quand on est designer, chercheur ou même artiste ? Comment, en tant qu'artiste, vous entraînez-vous pour prendre cette hauteur ?

Solweig von Kleist On ne peut pas s'entraîner. Il faut faire et accepter, ça fait partie de la démarche. En animation par exemple, même si on prépare l'intervention, il y aura toujours quelque chose qui ne fonctionnera pas comme prévu. Il faut bien sûr se préparer, mémoriser les choses (le cadre, les postures...) en amont pour pouvoir les réaliser en direct, mais la mise en œuvre du projet n'est pas quelque chose d'automatique, un modèle qu'on reproduit tel quel. Bien sûr, plus on est concentré et moins le risque de se "tromper" est grand, mais comme je ne fais pas souvent cette intervention, je peux rater parce que je n'ai plus la pratique par exemple. La démarche en elle-même inclut une certaine part d'incertitude. Ce n'est pas du copier-coller. La mémoire et le cerveau sont très importants et il faut laisser une part d'ouverture, tout n'est pas fermé. Je trouve que c'est beaucoup plus excitant que d'exécuter une chose qu'on maîtrise de A à Z et pour laquelle on sait que tout va fonctionner. Mais il faut accepter une démarche qui n'est ni fermée ni planifiée. C'est très conscient de dire : je suis artiste, je prends des risques. Comme dans la vie, faire une action

devant le public, c'est accepter de ne pas réussir. C'est difficile mais cela fait partie du processus. Pour ma part, j'ai souvent eu des défaillances techniques, le matériel qui lâche... Pour Philippe Petit, le risque est total !

Par ailleurs, j'enseigne beaucoup le dessin et je trouve que les jeunes refont trop ce qui a déjà été accepté. Je leur dis justement d'essayer de prendre des risques, de faire quelque chose que personne ne fait ou quelque chose d'inadmissible plutôt que de refaire ce qu'ils connaissent déjà.

Isabelle Cossin Dans notre précédent séminaire, "Experience Design", nous avions consacré une des séances à la performance : comment créer un cadre propice à son déroulement "ici et maintenant", comment essayer de préparer les choses au maximum pour que tout se passe bien malgré le fait qu'il y ait toujours une part d'incertitude ? Il y a aussi l'expérience individuelle et du corps qui entre en jeu, le fait de "répéter"... Tu l'as un peu évoqué, mais comment prépares-tu une performance en direct ?

Solweig von Kleist La préparation, c'est de toujours observer les lieux, de faire un choix esthétique et de recomposer le grand tableau. D'abord je repère le lieu où je veux aller : s'il y a de grandes fenêtres, des vitres... Je peux peindre dans un bâtiment entier, donc il faut tout analyser. Ensuite, je me prépare. Je fais une "maquette" avec un dessin que j'aime. Dans mes projets, je peux soit réutiliser les éléments du film dans le même ordre, soit en refaire une composition.

Par exemple, j'ai fait une intervention à Ljubljana (en Slovénie), ville dont le symbole est le dragon – il existe d'ailleurs un pont des Dragons. Pour ce projet, j'ai repris Chaos, le petit film d'animation de quatre secondes, réalisé avec 50 images en transformant le petit personnage qui court en dragon. Je l'ai peint sur le mur d'une galerie, et arrangé de manière chaotique dans une nouvelle composition. Même si je réutilise les animations, je peux composer les éléments du film (les 50 images donc) différemment. Il y a toujours une image fixe, mais le tableau global, la composition générale, changent, et je m'adapte. Ensuite, je fais l'exécution de cette peinture et des différentes phases, avec ou sans public. Puis je les photographie – une photo après l'autre, je suis la seule à savoir quel est l'ordre des éléments. En Pologne pendant le festival de film d'animation par exemple, je peignais devant le bureau des organisateurs, et les jeunes ne comprenaient pas ce que je faisais. C'était drôle car ils me regardaient faire et me disaient que c'était beau... mais c'est seulement après que j'ai pris les photos et qu'ils ont enfin vu le film qu'ils ont compris mon intention.

Emna Kamoun Un commentaire de Cécile nous fait remarquer que votre film à partir de masques abandonnés illustre aussi directement l'idée de donner un autre corps à une idée. Une représentation est une partie du corps, donc une sorte d'empreinte (ici de l'empêchement corporel). La possibilité de refaire quelque chose avec des matérialités part donc du corps, construit et se transmet aux autres par une variation sur la sensation du corps.

Solweig von Kleist Le recyclage m'intéresse beaucoup, aussi bien de matériaux que de mon propre travail. Je peux par exemple récupérer un travail passé et le refaire, comme avec le film d'animation *Criminal Tango*. Il se présente comme un rouleau noir de pellicule, que je peux dérouler puis découper pour en faire un autre objet cinématographique.

Dans le cas des masques, l'idée était de recycler, aussi de lutter contre la pollution, pour enlever ces choses de la rue et montrer également que ce n'est pas dangereux. Il y a plusieurs niveaux dans cette démarche, et évidemment il s'agit aussi de formaliser un commentaire. Pour moi, c'est montrer que le masque enferme le toucher, les personnes... d'où l'idée de camisole.

Cécile Barbier En tant qu'anthropologue, je considère que la pensée émane du corps, c'est-à-dire que ce qu'on pense est une adaptation du corps.

Je trouve que souvent le travail artistique exacerbé à la fois l'esprit et le corps. Pour le dire autrement, on a l'impression que les artistes sont tout le temps en train d'intellectualiser ce qu'ils sentent, mais qu'en même temps toutes leurs pensées repassent dans leur corps. Quand on essaie d'expliquer la cognition incarnée, on s'appuie très souvent sur le travail des artistes. Ce qui m'a frappé dans votre travail, et dans votre dernier film en particulier, c'est l'illustration de cette pensée des anthropologues. C'est-à-dire que vous portez un masque et vous le pensez peut-être plus que d'autres gens ne l'auraient pensé. Vous nous remettez cette pensée dans d'autres expériences personnelles. C'est à la fois plus dans la tête et plus dans le corps à chaque fois.

Solweig von Kleist On voit quelque chose et ça passe par le cerveau droit: c'est la vision, l'observation. Ensuite, c'est connecté avec le cerveau gauche: ça donne un effet, une idée qui prend corps et qui ressort par la main. C'est cette connexion entre les yeux et les mains qui est importante pour un artiste. Il y a évidemment aussi l'analyse qui arrive après ou en même temps, mais tout est lié. Je trouve le dessin très important pour chaque artiste parce que c'est par le dessin que la pensée s'exprime. C'est vraiment la spécificité des artistes de penser en images, et pour cela il faut beaucoup dessiner.

Dès qu'on commence à dessiner, les idées affluent et on peut ensuite les combiner. Les cartes mentales avec des dessins sont un outil formidable, il y a toujours une connexion entre les deux.

Pascal Vimenet Je connais le travail de Solweig depuis longtemps, et je vous en propose une autre interprétation, en tant qu'historien du cinéma. Je dirais que ce que Solweig montre à la fin, notamment du corps aliéné, du corps étranger, renvoie à une prise de position. "Corps-prendre", ou prendre le corps, c'est aussi prendre une position politique, ce qui n'est pas si courant actuellement dans le milieu artistique.

Personnellement, j'y vois quelque chose de très différent de ce que présentait Isabelle Cossin sur la nature du cinéma d'animation. De mon point de vue, le cinéma d'animation n'est pas une technique, mais la souche de toute l'expression cinématographique qui naît au XIX^e siècle. Ça renvoie à une autre forme de corps, celle de la fantasmagorie qui renvoie à des ombres et lumières, et qui est première au cinéma. C'est la représentation d'un corps mouvant, d'un corps dansant, d'un corps évanescents, celui par exemple de Loïe Fuller. Je vois tout ça dans le travail de Solweig : elle met à jour des figures du corps qui se sont déjà exprimées antérieurement, et qui prennent une autre dimension politique dans le contexte actuel.

Ioana Ocnarescu Merci pour ce commentaire et pour cette interprétation. Il me semble que design et animation ont quelque chose en commun : le contexte. En design, c'est le contexte qui nous permet des interprétations, des couleurs, des

perspectives, des discussions... Le designer ne peut pas agir sans un contexte ou un terrain. L'objet qui n'a pas de contexte, qui n'est pas une réponse à une interrogation, qui n'a pas d'interaction, ne nous intéresse pas. Dans le travail de l'artiste, l'œuvre la plus puissante est celle qui résonne dans plusieurs contextes, dans plusieurs dimensions, dans plusieurs époques.

Isabelle Cossin L'animation est un langage qui fait effectivement référence à une histoire des images, qui est plus ancienne que nous. Avec et à travers ces images, on voit émerger des imaginaires. C'est ce que vous dites aussi, et ce qui nous ramène également au contexte du designer. Travailler en mode projet implique des éléments qui sont les mêmes que dans l'animation: des espaces-temps, des objets intermédiaires, des imaginaires, des références... qui font partie du projet global finalisé, et amènent des niveaux de compréhension différents.

Dans son travail et ses expériences, que ce soit en direct ou pas, Solweig met le film en perspective – souvent, le film est montré à côté des éléments de sa réalisation. Ce rapport au "projet global" est extrêmement intéressant.

Estelle Berger En réalisant le dessin d'illustration pour ce séminaire, l'intention était de tricoter ensemble les hémisphères cérébraux, de filer des brins de savoir avec ses mains, pour s'approprier et créer. Et dans cet espace d'échanges, on espère tricoter autre chose que des camisoles, des choses qui plutôt libèrent la pensée!

Solweig von Kleist C'est ambivalent, car s'approprier des objets un peu lourds de sens, ça libère aussi! J'ai ressenti une grande libération en travaillant sur la camisole, parce qu'on en prend possession même si c'est quelque chose de détestable. On le touche et on le transforme en quelque chose de libérateur. Plus que l'objet en tant que tel, c'est le processus qui est important. C'est effectivement le faire qui libère, et également de toucher les choses qu'on aimerait changer.

Marion Voillot

Doctorante au sein du CRI (Paris-INSEMR), de l'IRCAM-STMS et du CRD (ENS Paris Saclay, ENSCI-Les Ateliers)

Claire Eliot

Designer et chercheuse au CRI

Joël Chevrier

Professeur de physique à l'université Grenoble-Alpes, associé au CRI

Toucher pour apprendre. Learning Matters, l'association du textile et de l'électronique

La main et le toucher constituent les médiums d'interaction privilégiés du tout-petit avec le monde. L'enfant explore son environnement en touchant, en attrapant, en manipulant les différents éléments qui le composent. Dès la naissance, il est intéressant de préciser que le bébé est capable de distinguer la différence formelle entre deux objets (un cylindre et un prisme par exemple) grâce à la manipulation, sans le recours de la vue, un sens encore en plein développement à cette période (Gentaz, 2018).

Dans un monde de plus en plus digitalisé, notre perception évolue avec le numérique (Vial, 2013). La "Petite Poucette" (Serres, 2012) nous permet d'interagir avec les outils numériques, et plus particulièrement avec les écrans tactiles (smartphones, tablettes ou encore tableaux blancs interactifs). La multiplication ces dernières décennies des surfaces haptiques nous invite également à reconsidérer la place et l'importance du sens du toucher dans nos vies et dans nos interactions avec les technologies numériques.

Considérant la place fondamentale du toucher dans le développement, comment créer des interfaces favorisant la manipulation du tout-petit avec les technologies numériques ? Dans un processus de recherche en et par le design¹⁷, nous avons pris le parti de développer des interfaces sans écran prenant la forme d'interfaces haptiques en textile électronique (Eliot, Chevrier, 2019). Destinées aux enfants

¹⁷ Projet de thèse encadré par Frédéric Bevilacqua (IRCAM-STMS), Joël Chevrier (CRI) et Guillian Graves (CRD).

d'âge préscolaire, ces interfaces appelées *Learning Matters* ("matières à apprendre") viennent créer une nouvelle relation sensible du jeune enfant avec son environnement numérique. La symbiose textile et électronique offre ainsi de nouvelles interactions tangibles, associant geste et toucher.

Les interfaces haptiques

Notre habileté à percevoir puis identifier les propriétés des objets mobilise le sens du toucher et plus particulièrement du toucher actif, aussi qualifié de sens "haptique". Le terme vient du grec *haptikos*, qui signifie "être capable de saisir ou de percevoir". Ainsi l'haptique se traduit-il par l'association des informations acquises par deux sens : le toucher et le sens kinesthésique, aussi appelé "sens du mouvement" (Jones, 2018).

Ces dernières années, les interfaces haptiques se sont multipliées, offrant de nouvelles perspectives dans le domaine de l'éducation. Ces interfaces se présentent généralement sous la forme d'écrans tactiles aux retours vibratoires immédiats et plus ou moins denses, imitant ainsi une forme de matérialité (Minogue, Jones, 2006). Pourtant sensibles, les interfaces haptiques se présentent tout de même sous la forme de "boîtes noires" rigides et mystérieuses (Beheshti et al., 2019). À l'heure où l'on s'interroge sur la place des écrans dans la vie des enfants, il convient donc aux designers de questionner également les aspects formels, matériels et usuels des interfaces numériques et pédagogiques.

Le textile, "matériau transitionnel" de l'enfance

Le textile possède des propriétés haptiques intrinsèques – doux, rugueux, lisse, râche, chaud, froid, souple, rigide... – autant de caractéristiques que l'on perçoit au toucher. Le textile habille les corps, enveloppe la peau. La peau, définie comme une "variété de contingence", au sens de "tangence commune" par Michel Serres (1985), permet tout comme le textile de "faire corps" avec le monde qui nous entoure.

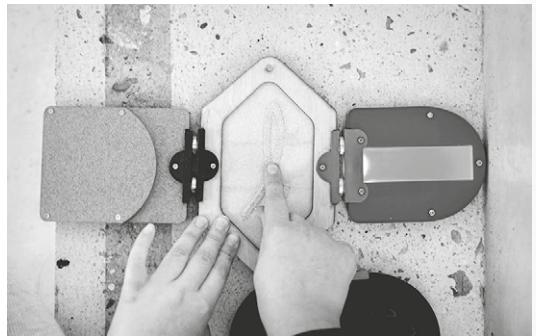
En 1951, le psychanalyste Donald W. Winnicott, expose à la Société britannique de psychanalyse ses recherches autour des "objets transitionnels" (Winnicott, 1969). L'objet transitionnel, traduit familièrement en français par "doudou", est un artefact qui permet à l'enfant de s'émanciper dans cette "aire transitionnelle" que constitue la petite enfance. Figure d'attachement, il accompagne ainsi le tout-petit dans sa découverte autonome du monde.

Le textile aussi souple, malléable, flexible que la peau est le matériau privilégié des "doudous" (ours en peluche, layette ou foulard par exemple). Instinctivement le textile apparaît familier au tout-petit, qui s'en empare et se l'approprie à travers le doudou. C'est ainsi que l'on peut considérer le textile comme le *matériau transitionnel* de l'enfance.

Des matières à apprendre

Le projet *Learning Matters* est né de la rencontre entre deux univers a priori opposés, le textile et l'électronique – le premier étant synonyme de souplesse et de fluidité, alors que l'on associe le second à la rigidité et à la consistance (Heinzel, Hinestroza, 2020). Alors que l'inquiétude sur l'usage des outils numériques, et surtout des écrans par les plus petits, grandit (Esseily *et al.*, 2017), l'univers de l'électronique apparaît donc très éloigné du monde de la petite enfance, contrairement au textile, matériau du "doudou". *Comment éveiller les plus petits à l'électronique en favorisant la manipulation et les interactions sans écran ?*

C'est en s'appuyant sur le domaine de recherche associé aux interfaces tangibles pour l'éducation (TUI, *tangible user interfaces*; Price, 2013) et à l'intérêt dans le développement des apprentissages dès le plus jeune âge (Baykal *et al.*, 2018), que nous avons développé le projet *Learning Matters*. L'idée d'associer le textile à l'électronique est apparue comme une symbiose incontournable dans la création d'interfaces tangibles pour les enfants de maternelle, favorisant alors l'exploration par la manipulation (Voillot *et al.*, 2019 et 2020).



©Quentin Chevrier

1. Capteur "glisser" – en suivant avec son index la lettre "L" brodée, l'enfant actionne la lumière

Composé de batteries (sources d'énergie), de capteurs (informations) et de signaux (lumières), le projet *Learning Matters* propose aux enfants de manipuler physiquement et de manière ludique les éléments d'un circuit de traitement de l'information (Ullmer, Ishii, 2000). Par un système d'assemblage relativement simple (pièces d'assemblages bleues et jaunes composés d'aimants), l'enfant est d'abord invité à assembler, de manière logique, les trois éléments du circuit (voir fig. 1). C'est ensuite l'interaction via un geste simple sur le capteur qui permet d'activer la lumière, en bout de circuit et alimentée par la batterie.

Processus de conception : low cost et low tech

Le projet joue ainsi sur différents lexiques, à la fois esthétiques et gestuels (voir tableau 1). Chaque capteur a été conçu pour inviter l'enfant à interagir par un geste spécifique. Nous avons donc sélectionné des textiles pour leurs propriétés intrinsèques (rugosité, rigidité ou élasticité entre autres), et choisi des formes et des couleurs permettant de créer des systèmes d'interaction uniques.

Tableau 1. Description des capteurs du projet Learning Matters

Capteur	Geste	Matériau, couleur	Forme
Taper	Taper du poing au centre	Feutrine épaisse rouge	Hexagonale
Caresser	Caresser de haut en bas	Velours gris	Carrée
Frotter	Frotter avec le bout des doigts les boucles	Cuir vert	Ovale
Souffler	Souffler afin de créer un effet de balancement des pétales de gauche à droite	Toile de cerf-volant bleu clair	Rectangulaire arrondie
Gratter	Gratter du centre vers l'extérieur du capteur (système de pince)	Graines de tapioca recouvertes d'un tissu plastique transparent	Ronde
Glisser	Glisser avec l'index sur la forme brodée	Coton rose brodé (en textile conducteur)	Losange
Farfouiller	Farfouiller avec l'ensemble de ses doigts les languettes	Tissu élasthanne orange fluo	Rectangulaire

Le projet a été conçu et fabriqué en fab lab (ou tiers-lieu de fabrication numérique) dans une pensée à la fois *low cost* et *low tech* (peu coûteux et avec peu de composants électroniques). Les textiles sont majoritairement issus de surplus et de chutes de production. Les éléments en bois et carton ont été découpés au laser et les pièces d'assemblage imprimés à l'aide d'une imprimante 3D. Facilement démontable, chaque élément du circuit (batterie, capteur ou lumière) peut être réparé, modifié, détourné, approprié. Dans un processus de conception ouvert (ou *open source*), le projet a été largement documenté pour que chaque élément puisse être facilement reproduit.

Si le projet *Learning Matters* invite à repenser nos interactions gestuelles avec un dispositif numérique, il vient également repenser la production de ce dernier. L'implication du corps, de la conception à l'utilisation, incarne alors les valeurs d'un *artisanat numérique*, c'est-à-dire un processus de conception à échelle humaine qui mobilise la technologie, tout en valorisant le choix des techniques et des matériaux utilisés (Chardronnet, 2012).

De la prise de conscience du corps à l'éveil au numérique

Au-delà de la conception d'un projet formel et esthétique issu d'une pratique de design, le projet *Learning Matters* incarne une forme de pensée théorique, à la frontière entre plusieurs disciplines – design, IHM (interaction humain-machine) et éducation. Les objectifs de *Learning Matters* sont multiples: (1) créer de nouvelles interactions incorporées avec les technologies numériques (Varela et al., 1993), (2) repenser la matérialité des outils numériques par la symbiose textile-électronique (Eliot, 2019) et (3) éveiller les jeunes enfants à la culture numérique, via le jeu et la manipulation d'interfaces tangibles (Voillot et al., 2019 et 2020).

En favorisant l'interaction incorporée des tout-petits, *Learning Matters* est un outil de médiation pour la prise conscience du corps, par le geste et le toucher actif. Il est à la fois une *preuve de concept* – la diversité des capteurs illustrant de nouvelles possibilités pour le textile électronique, ne se limitant plus seulement au vêtement connecté (Browaeys, 2019) ou au jouet connecté pour enfant (Honauer, 2019) – et *outil d'expérimentations* sur l'implémentation du numérique à l'école maternelle (Gray, Palaiologou, 2019) (voir fig. 2).

Le projet fait actuellement l'objet d'expérimentations dans plusieurs classes de maternelle.



© Quentin Chevrier

2. Expérimentation du projet Learning Matters, avec des enfants de 4 à 6 ans.

Discussion

Emna Kamoun Est-ce que l'expérimentation avec les enfants est d'abord passée par le corps, ou par une présentation orale? Avez-vous fait une recherche préalable sur la terminologie que vous associez à chaque texture, ou les avez-vous laissé expérimenter et découvrir là il faut toucher plus fortement par exemple? Quel lien entre le toucher et les mots?

Marion Voillot On est dans un processus totalement exploratoire, c'est ça qui nous intéresse. On place les dispositifs au centre de la table, on leur montre les batteries, on leur explique l'énergie et l'électricité. Environ la moitié des enfants en grande section de maternelle associent déjà "batterie" à "électricité", c'est un terme assez connu des tout-petits. Ensuite, on leur montre les lumières, pour lesquelles on a joué sur différentes couleurs, car ça paraissait intéressant pour questionner le langage autour de la couleur chez l'enfant. Au centre, on leur dit: vous avez plein d'interrupteurs, ils sont tous différents, et ils vont se placer au milieu du circuit. Il y en a toujours un qui a compris dès le départ que la connectique jaune allait avec le jaune, le bleu avec le bleu... et qui assemble le circuit comme il faut. Puis, un processus d'imitation se crée entre les enfants, et de nouvelles interactions se mettent en place.

À la fin, on les questionne à propos des gestes qu'ils ont testés avec chaque capteur. Est-ce qu'ils ont appuyé de manière simple, ou est-ce qu'ils ont tapé, par exemple sur le rouge qui nécessite un geste fort? Pour d'autres capteurs, il faut souffler ou seulement caresser. Quand on appuie trop fort sur le "caresser", il ne s'allume pas parce qu'il faut vraiment avoir un toucher assez doux. On revient donc sur les gestes employés, et on les questionne sur leurs expérimentations. Le travail de chercheur est de comprendre et d'analyser ces interactions des enfants. Il y a aussi une question qui m'intéresse énormément, qui est de savoir comment les enseignants peuvent s'approprier un tel dispositif dans leurs classes. Nous faisons donc aussi des entretiens avec eux.

Estelle Berger À propos de cette fonction de support du langage, comment documenter et développer ce qui se passe chez les enfants? Pourrait-on créer des échelles, quantifier, imaginer des fonctions autres que celle de l'interrupteur? Pour l'instant, les objets mettent en jeu la programmation (ce sont des machines binaires), mais est-ce qu'ils pourraient évoluer vers une expression plus organique?

Marion Voillot C'est une question fondamentale quand on fait de la recherche en design. Quand on arrive en tant que designer dans ce monde de la recherche, on accumule des codes, notamment celui de documenter de manière qualitative un projet comme celui-ci. Ce n'est pas une mince affaire, parce qu'il faut regarder les vidéos plusieurs fois. On a travaillé sur les phénomènes qui nous paraissaient importants.

Le premier était la relation, la collaboration entre les enfants: savoir quels étaient les phénomènes d'entraide et d'imitation – pour cela, on enregistre l'atelier –, puis voir comment les enfants arrivent à communiquer sur les différentes sensations ou gestes autour des dispositifs – pour cela, on analyse plutôt le dialogue. On a aussi travaillé sur la créativité, par le geste et par le corps: on a observé que les enfants cherchaient absolument à mettre plusieurs capteurs ensemble. Dans ce cas, ce ne serait effectivement plus du on/off mais un autre système. Enfin, le phénomène qui nous intéresse est celui de l'esprit critique. Comment faire comprendre à l'enfant que l'énergie, l'électricité, passe de la batterie à la lumière? Pour cela, on fait des pré- et post-tests, pour savoir si les enfants ont retenu quels étaient les éléments de notre circuit et s'ils arrivent à les qualifier (le fait que l'énergie circule, de la batterie au signal).

Ioana Ocnarescu Tout d'abord je tiens à dire que ça fait plaisir de voir des designers qui travaillent avec des chercheurs... J'aurais une question concernant les enfants, et une autre pour vous.

Les enfants, est-ce qu'ils réalisent que les interrupteurs que vous présentez et ceux de leur quotidien sont la même chose? Est-ce qu'ils transposent ces choses en dehors de la table, pour aller là où vous voulez aller avec eux, dans la compréhension d'un outil pédagogique?

Et vous, qu'est-ce que vous apprenez de ces interfaces, en tant que designers et chercheurs? Où en est la recherche dans le champ du design d'interaction aujourd'hui? Qu'avez-vous compris grâce à toutes ces applications que vous faites? Enfin, ces beaux projets vont-ils voir le jour?

Marion Voillot Déjà, je précise qu'au début nos dispositifs ne fonctionnaient qu'une fois sur deux; on n'arrivait pas à avoir un scénario construit. Il y a donc eu la recherche pour la conception, puis la recherche en interaction avec les machines.

Du côté de l'apprentissage, l'enseignante m'a demandé de lui fournir des leds et des pinces crocodiles, parce que les enfants voulaient absolument mieux comprendre un circuit électrique! Pendant l'atelier, on avait remarqué qu'ils passaient leur temps à allumer et éteindre l'interrupteur de la classe, pour montrer aux autres qu'ils avaient compris comment ça fonctionnait. Je n'avais pas anticipé ce résultat! C'était intéressant de voir le processus après toutes ces inférences, ces imaginaires dans nos environnements quotidiens, qui peuvent être créés. Une autre remarque, c'est que je suis allée dans une école de REP+, où six enfants sur les dix-neuf de la classe sont suivis par des pédopsychiatres, notamment pour des

addictions aux écrans. Ils étaient dans une situation où ils refusaient par exemple de faire de la peinture, de l'écriture, tout cela ne les intéressait pas. L'enseignante qui a assisté aux ateliers a témoigné que, parmi ces six enfants, deux ont suivi l'atelier de A à Z. J'avais aussi laissé un dispositif dans la classe, et ils veulent le refaire en permanence car ça les a intéressés. Selon elle, ce type de dispositif développe une nouvelle forme de créativité chez l'enfant. Cela questionne le fait de passer obligatoirement par des médiums créatifs communs, classiques, notamment la peinture ou le dessin, pour développer la créativité chez l'enfant.

Le travail pédagogique de Reggio Emilia sur les "100 langages" de l'enfant avait montré que l'enfant peut être créatif à travers d'autres systèmes. C'est ce que l'on a observé avec l'électronique, et c'est une petite réussite car on se dit que ce qu'on fait a peut-être un sens.

Vis-à-vis de nous en tant que designers, tous nos dispositifs sont créés en fab lab. Claire a mis toutes les notices sur GitHub. Vous pouvez donc les télécharger, refabriquer entièrement les dispositifs dans votre fab lab et organiser un atelier. Les petits éléments bleus et jaunes sont imprimés en 3D. Claire a eu cette bonne idée de détourner des aimants de sac à main, ce sont des pièces qui coûtent très peu cher. La batterie a été dissimulée parce qu'on était avec des tout-petits, mais on pourrait très bien imaginer quelque chose de plus simple, on pourrait aussi retravailler le tissu du textile électronique, qui est central... Il y a vraiment cette idée de développer une pensée numérique de A à Z. En tant que designers, on veut questionner la fabrication et la conception numérique, par l'enseignement de l'électronique aux petits. On fait de l'éducation par et sur le numérique, qui sont différentes échelles d'éducation à l'ère numérique.

Ioana Ocnarescu Le succès d'un projet est là: quand vous allez plus loin que vos objets, quand ils sont détournés. Ce peut être douloureux pour un designer de voir que tout ce qu'il a prévu va être interprété. Mais ça veut dire que les gens pour qui on crée s'approprient le projet, et c'est fantastique.

Claire Eliot Pour nous, ce projet est un outil de recherche, on l'a mis en open source pour qu'il puisse vivre, que Marion et moi passions le flambeau. On s'est alors posé des questions de designer industriel, car il a fallu solidifier les systèmes, faire en sorte qu'ils soient montables et démontables facilement. Ça pose la question plus globale de l'intégration du numérique dans le textile. Pour l'instant, cela reste un domaine assez expérimental, parce qu'il y a des problèmes d'industrialisation. C'est une discipline qui n'est pas très répandue.

Marion se sert de ces systèmes pour pouvoir vraiment continuer sa recherche pour la petite enfance. Moi, ils me servent aussi à la démocratisation de l'électronique, même à des adultes. Je fais des workshops avec des étudiants qui ne viennent pas d'ingénierie. Parfois, ces systèmes sont même plus évidents pour les enfants, parce qu'ils se posent moins de questions que les adultes avant d'interagir avec. Une partie du travail de fond qu'on aimerait faire, c'est dissocier le textile de la mode, la couture, à laquelle il est encore très associé. Le domaine textile reste lié au féminin, et l'électronique, les STEM (science, technologie, ingénierie et mathématiques), au masculin. Comment proposer une autre perception, faire en sorte que les filles s'intéressent plus aux STEM, et les garçons plus aux matériaux souples...? On souhaite lisser et dégénérer la pratique du textile. Cet outil nous permet donc d'asseoir certains principes qui sont plus larges, plus vastes.

En dernier lieu, on collabore avec des chercheurs du CRI qui travaillent notamment avec les hôpitaux de Paris. Ils sont intéressés par cette question d'interface textile pour résoudre des problématiques dans le domaine médical, par exemple pour déceler des maladies cognitives, sensori-motrices. Ces interfaces pourraient passer en IRM, où l'on ne peut pas mettre de parties métalliques. En tant que designers, qui créent des outils, le fait d'avoir des démonstrateurs qui fonctionnent très vite permet d'envisager beaucoup de possibilités.

Marion Voillet J'aimerais ajouter que, si l'on travaille sur l'intégration du numérique en maternelle, on s'éloigne de la question des écrans, on veut surtout recréer des interactions avec les tout-petits. Et quand on veut créer des systèmes extrêmement simples, on fait face à une très grande complexité derrière. On s'aperçoit que les champs d'interactions que l'on avait pensés pour les tout-petits peuvent être multiples pour d'autres contextes.

Emna Kamoun Je pense à une affinité entre ce projet et votre travail, Solweig, qui insiste sur l'importance du toucher. Avec les écrans, on touche en permanence, mais il s'agit là de toucher de diverses manières, avec différents gestes. En un sens, ce projet rejoint votre inquiétude, en y répondant de manière plus douce et poétique. Qu'en pensez-vous Solweig ?

Solweig von Kleist Je trouve très intéressante la démarche du textile, mais je suis un peu sceptique sur le tout connecté, en particulier pour des tout-petits. Je pense que l'on est déjà trop connecté, et que l'on doit questionner les ondes qu'on reçoit tout le temps partout. À mon avis il ne faut pas en rajouter, et surtout pas pour les tout-petits. Je suis vraiment très critique par rapport au genre de gestes qu'on leur apprend, ce ne sont pas forcément les gestes adaptés pour cet âge. J'ai étudié un peu la pédagogie pour les tout-petits, il faut les soutenir, il faut les laisser faire et il faut les guider, mais il ne faut pas les formater, les mettre dans un moule qui est celui du jouet.

Ioana Ocnarescu C'est un challenge de créer des objets ouverts pour proposer quelque chose de différent, un "jouer avec". Quand on joue avec un bâton et de la terre, il y a quelque chose de "magique" qui émerge. On peut aussi jouer avec l'électricité, tricoter, etc. Cette magie, c'est l'ouverture, et on peut dire que c'est la valeur ajoutée de l'électronique.

Comme le disent Claire et Marion, la difficulté est de faire un objet industrielisable, dont on puisse tous bénéficier, qui fasse partie d'une certaine pédagogie et qui permette d'explorer. L'enjeu est dans la manière de créer l'ouverture qui permettra de s'approprier une nouvelle matière.

Même s'il n'y a pas que la technologie pour développer tous les aspects, je le vois comme une sorte d'atelier pour apprendre et faire des connexions. Le monde autour de nous se développe, et nos enfants aussi, parfois plus aisément que nous. Comment leur donner tous les outils possibles pour explorer et s'épanouir ?

Claire Eliot À propos des ondes, dans ce projet je n'utilise pas de micro-capteurs. C'est de l'électricité presque sans électronique. On a justement décidé d'avoir un système simple, sans Wi-Fi ni d'autres fonctions dont on a l'habitude avec les smartphones.

Marion Voillot L'idée n'est pas de faire du tout numérique, de se dire que les enfants vont devenir des objets connectés eux-mêmes, mais justement de questionner la place de ces outils dans leur vie. Ce serait absurde aujourd'hui de dire qu'il faut complètement éloigner les enfants de tous ces outils qui font partie de leur quotidien, qu'ils utilisent avec leurs parents.

Surtout, on s'est aperçu qu'en période de pandémie les outils numériques devenaient des médiums d'interactions avec le monde, même pour les tout-petits. Il faut donc s'interroger sur leurs usages, éveiller l'esprit critique par le jeu et l'exploration active. On simplifie les artefacts pour faire passer le message clé: la technologie est souvent perçue comme quelque chose de magique et ça ne l'est pas.

Il s'agit aussi de questionner l'aspect écologique de tout notre système, en donnant de petites clés. De la même manière qu'on apprend aux enfants qu'il ne faut pas utiliser trop de peinture sur le pinceau parce que la matière n'est pas infinie, on leur fait comprendre que l'électricité n'est ni infinie ni magique, qu'elle est produite par un ensemble de systèmes.

Le propos de ce projet est donc de questionner notre rapport aux outils connectés, et d'avoir un regard critique de nos propres usages. En effet, quand on aborde ces questions-là avec les tout-petits, on les aborde aussi avec toutes les personnes qui les entourent.

Solweig von Kleist Je questionne surtout ce groupe d'âge, je pense que c'est trop tôt pour faire la promotion de tout ce qui est électrique. Ils sont déjà beaucoup trop exposés aux téléphones avec leurs parents. Pourquoi l'école maternelle, et pas à partir du primaire ?

Marion Voillot Les équipes enseignantes sont justement demandeuses parce qu'elles s'aperçoivent que les usages à la maison sont très compliqués. Le rôle de l'école est aussi de gommer les inégalités en éduquant les tout-petits, parce qu'effectivement il y a beaucoup de dérives. C'est une période fondamentale pour le développement sensible. On mène ce projet en toute conscience, avec beaucoup de recul, avec des équipes enseignantes et des enfants.

À ce sujet, je vous recommande un MOOC à destination des familles et des professionnels de santé en petite enfance¹⁸.

Joël Chevrier Le monde a été envahi par 3 milliards de smartphones et autant de tablettes. Les enfants en dehors de l'école sont extrêmement exposés à ces appareils, sans aucun contrôle. Le projet tel qu'il a été conçu fait suite à la décision de la France d'interdire ces appareils à l'école, ce pour de bonnes raisons. Puisque ces enfants seront exposés de toute façon, cette recherche vient en réponse à l'Éducation nationale, pour dire comment on peut s'équiper pour déconstruire, prendre la mesure et accompagner à la fois les familles, les enseignants et les enfants dans leur manière d'aborder ces technologies.

Le crayon à papier est une chose merveilleuse et sur laquelle nous travaillons aussi, mais dire simplement non au numérique est à mon sens une voie sans issue.

Ioana Ocnarescu Le but n'est pas de polémiquer, mais de discuter, pour tricoter et faire avancer nos compréhensions ensemble. Et ce qui est certain, c'est que toutes ces questions sont au cœur de nos préoccupations de praticiens et de pédagogues.

Marion Voillot Ce qui m'intéresse beaucoup en tant que designer dans le travail de Solweig, c'est son questionnement sur la place du visuel. Le sens de la vue prend souvent le pas. En tant qu'artiste, vous travaillez beaucoup sur des dispositifs visuels, notamment vidéo, mais vous introduisez des références à d'autres formes de perception. Comment selon vous peut-on éduquer à cela ?

Claire et moi voudrions travailler sur le sonore, parce qu'il pourrait être plus inclusif. Travaillez-vous en ce sens, avec des médiums qui ne repassent pas forcément par la vue ?

Solweig von Kleist Je n'ai jamais travaillé avec des gens qui ne voient pas. En fait j'essaie plutôt d'éduquer le plus possible à bien voir. Apprendre à voir n'est pas enseigné à l'école, c'est un projet politique. Je trouve qu'aujourd'hui les gens ne sont plus capables de voir. Ils regardent quelque chose mais ils n'ont rien vu. Observer, mettre des mots, aller de plus en plus en profondeur, c'est un moyen pour réapprendre à voir les choses réellement. Cela peut passer par le dessin d'observation puis d'imagination. On n'enseigne plus le dessin d'observation aux petits, alors que je constate qu'ils adorent ça. Observer et découvrir des choses que l'on n'a jamais vues affine le regard, et pour moi c'est primordial.

Marion Voillot Du point de vue développement mental, d'après des recherches en cours, le sens de la vue serait celui qui se développe en dernier. Notre champ de vision se développe jusqu'à l'âge de 10 ans (d'où le fait que les casques de réalité virtuelle par exemple soient déconseillés aux enfants de moins de 10 ans). Mais dès la maternelle, je vois bien que le sens de la vue est priorisé. Il y a un peu une injonction à vouloir que tous les enfants dessinent, alors que plein d'enfants ont d'autres médiums de créativité. Bien sûr le dessin permet le développement de la motricité fine, qui est extrêmement importante, mais il est aujourd'hui remis en question que cela convienne à tous.

Je trouve également important de dire qu'il faut apprendre à regarder, à prendre conscience de ce que l'on est en train de voir. Mais chez certains enfants, ce n'est pas la vue qui prime. Des pédagogies alternatives ont travaillé sur d'autres formes de créativité qui ne passeraient pas par la vue. Il me semble intéressant d'explorer ça, surtout en tant que designer. Je m'interroge aujourd'hui sur ces dispositifs qui font intervenir le sens de l'ouïe, le sens du toucher, jusqu'à la question du sens kinesthésique voire de la proprioception. Ce sixième sens est extrêmement important.

Solweig von Kleist Je ne parle pas du tout de créativité dans ce contexte, mais de perception, de compréhension du monde. Tant que l'on n'a pas appris à réellement observer ce qui nous entoure, il manque une facette importante. Bien sûr les expressions créatives passent par la main, la sculpture, même l'électronique, mais pour moi la base c'est de pouvoir vraiment observer, de comprendre ce que l'on voit.

Emna Kamoun Comment exposer l'invisible ? Comment exposer des processus ? Quelque part, à travers ce projet *plug and play*, vous faites voir aux enfants le passage de l'électricité, qui justement n'est pas magique. Ce n'est pas avec les yeux qu'on le voit, mais par notre rapport, notre "responsabilité". Je ne sais pas s'ils sont capables de voir la responsabilité qu'ils ont en construisant ce circuit, mais en tout cas pour moi il s'agit de visibiliser quelque chose qui est toujours invisible, même pour des adultes. On ne voit pas l'électricité !

Joël Chevrier Ce questionnement était au cœur du lancement du projet. Finalement on a aussi autour de nous des milliards et des milliards d'interrupteurs. L'interrupteur a été inventé exactement au moment où l'électricité et l'énergie thermique se sont mises en route avec la révolution industrielle. C'était d'ailleurs une collaboration forte, immédiate, au XIX^e siècle, entre ce qui était l'équivalent des ingénieurs et des designers aujourd'hui.

En fait l'interrupteur crée cette invisibilité, pour faire en sorte que l'on ne se rende plus compte de ce qu'est la présence de l'énergie, en particulier l'énergie électrique autour de nous. Quand vous appuyez sur un interrupteur, vous vous connectez à une centrale nucléaire en direct, vous êtes en train de mettre en œuvre des quantités d'énergie dont vous n'avez pas idée ! Si votre corps doit soulever une masse, vous savez exactement quelle est la quantité d'énergie employée. Tandis que lorsque vous appuyez sur un interrupteur, vous faites l'effort qui consiste à légèrement pousser alors que vous êtes en train de mobiliser des énergies qui sont totalement inhumaines sans vous en rendre compte.

L'ordinateur vient au cœur de la gestion des flux d'électrons, de deux manières. D'abord dans la gestion de l'énergie, puis dans la gestion des électrons pour faire passer de l'information – symbolisée par l'interrupteur. L'enfant comprend qu'il a la commande du processus avec l'interrupteur, qui vient en quelque sorte mettre en route cette immense amplification.

Ioana Ocnarescu C'est très aligné aussi avec le travail de Solweig, qui part des images puis casse le processus et reconstruit autre chose par les images produites. Le petit dispositif c'est peut-être une cellule, et derrière c'est toute la machinerie.

Je suis très intéressée aussi par la domotique, où il n'y a justement plus d'interrupteurs, mais des interfaces qui ne relèvent plus de l'effort ni même du geste. Redonner la place au corps et à l'effort, c'est aussi le travail des designers. Le confort vu par les ingénieurs peut être quand tu rentres à la maison et que tout s'allume. Je pense que le postulat des designers est que l'interaction, la relation, l'expérience se font aussi parce qu'il y a un corps présent dans la maison.

Joël Chevrier J'ai adoré *Marathon Man*, cette façon de décomposer le mouvement et la présentation que vous en faites, Solweig. Finalement, le premier problème c'est la sédentarité, c'est-à-dire que toutes les énergies qu'on a autour de nous viennent stopper les gens et leurs corps. C'est peut-être pour ça que vous êtes tellement choquée par la relation des enfants à la technologie, car elle vient les asseoir et bloquer leur corps.

En fait, ce que vous faites avec *Marathon Man*, c'est comme Julien Prévieux avec les gestes brevetés. C'est-à-dire : votre corps en mouvement est une succession, que tout d'un coup on peut regarder comme étant stoppée. Votre activité d'artiste consiste justement à questionner cette décomposition du mouvement et de

remise en mouvement du corps. C'est en résonance avec ce travail que l'on fait autour du corps réengagé, du corps en mouvement et du corps qui est en maîtrise de cette technologie. Le textile fait plier la technologie et ramène le corps en soumettant la technologie et en l'obligeant à se transformer.

Emna Kamoun Est-ce qu'on peut imaginer par exemple un développement de papier peint où il faudrait toucher une bonne partie du mur avant d'avoir la lumière ? On aurait un autre rapport à nos intérieurs, où dans la cuisine il faudrait tapoter et dans la chambre le soir être plus doux... Pour les personnes à mobilité réduite également, des surfaces-interrupteurs seraient utiles, si on extrapole au-delà du sujet.

Marion Voillot Ce sont des questions qu'on aborde aujourd'hui, en les intégrant dans des questions plus larges, comme celle de la narration. Comment on raconte une histoire en mouvement ? Comment on inclut le corps dans notre rapport au mouvement ? Ça rejoint aussi des projets que nous a présentés Solweig sur la participation, le fait qu'on ne soit pas seulement passif mais acteur de nos gestes et de nos mouvements. Ce qui m'intéresse encore plus aujourd'hui c'est à quel point le textile permet de questionner notre rapport au monde.

Pendant notre formation de designer, on interroge et travaille beaucoup les matériaux rigides, le bois, le métal, le plastique... mais peu les souples. Comment travailler la forme en ne sachant pas exactement ce qu'elle va donner ? Le textile a cette mobilité et fluidité extrêmement complexe à travailler et à modeler. Je reviens à la figure du tricot, qui questionne le geste, l'infiniment petit, et permet en même temps des pièces très grandes grâce à la technique qui est fondamentale.

Joël Chevrier Grâce à Claire Eliot, j'ai regardé la Fashion Week en tant que physicien. Il n'y a pas de technologie dans les défilés de mode. Le textile est robuste devant le numérique. C'est absolument incroyable que le digital n'arrive pas à y entrer. Le textile est un système d'information parallèle au numérique, pratiquement en compétition même. Le vêtement transporte notre façon de nous présenter les uns aux autres, quelle attention y portons-nous, y compris les enfants ? Il y a là un système de relations extrêmement riche et extrêmement important, et dont nous n'avons pas si grande conscience.

En ce qui concerne le toucher et les murs, il existe un projet qui insère des systèmes Bluetooth ou Wi-Fi dans un mur, mais c'est pour avoir une interaction sans contact tactile. Ce qu'Emna proposait m'évoque plutôt l'esprit du mur olfactif de Giuseppe Penone. C'était un mur de thé avec lequel on interagissait soit par le toucher, soit par l'olfaction. Dans tous les cas, il ne s'agit certainement pas de gesticuler devant un mur pour passer des commandes !

Emna Kamoun Je pensais vraiment à de la rééducation, où une texture du geste répondrait à une texture du textile. On prend conscience qu'on a une palette incroyable de textures, de gestes, modulées par l'intensité, le dosage, la rapidité... toutes ces catégories permettent de créer tellement de choses.

Joël Chevrier Des dispositifs comme *Learning Matters*, notamment dans l'éducation, actualisent les performances de notre toucher, que finalement on n'utilise pas ou auxquelles on ne prête pas attention. D'ailleurs, le geste le plus fin que l'on peut avoir, c'est celui d'écrire ou dessiner. Des scientifiques se sont posé la question

de la plus petite chose que l'on peut sentir avec nos doigts. Si on passe le doigt sur une surface de verre, quelle va être la plus petite poussière que l'on va repérer ? Elle est à la limite du visible, incroyablement petite. Cette question de la performance et de l'attention qui rencontrent celle de la texture du toucher me paraissent particulièrement importantes. D'ailleurs, les écrans ce n'est pas du toucher, la texture y est supprimée, c'est infiniment plat et lisse.

Emna Kamoun On finit par célébrer l'incroyable ingéniosité de l'humain. Travailler pour et avec l'humain questionne aussi énormément la responsabilité du designer, et jusqu'où elle va. Ça restera toujours ouvert. Les artistes nous donnent un autre regard, car ils ont cette capacité d'avoir un regard critique, en dehors des projets.

Marion Voillot Les artistes et les scientifiques, en tant que designer ce qui m'intéresse c'est d'être entre les deux.

Ioana Ocnarescu Ce séminaire a été pensé justement comme un entre-deux. Il y a d'une part le corps du designer, du chercheur, qui interprète et propose quelque chose au monde, d'autre part les créations qu'on a justement appelées corps-objets. Tout au long des quatre séances, on s'est promené dans le corps, en dehors du corps dans ces objets-là, en faisant l'aller-retour entre les deux. Pour nous, l'un n'existe pas sans l'autre. Si on est créateur, concepteur, les objets produits sont des manifestations de nos pensées, mais ne sont pas figés. Ils sont là comme supports pour la discussion à propos de sujets tellement plus complexes.

Pour parler de technologies émergentes par exemple, quand on propose un robot dans une maison de retraite, on le considère comme une plate-forme de discussion. Et il permet de questionner le fait même de vieillir, ou de vivre ensemble. En tant que chercheur·e·s en design, nous utilisons ces éléments pour poser un débat et créer de la connaissance, qui constituera de la matière pour que des designers, des artistes, créent d'autres choses. Nous sommes aussi des intermédiaires, des médiateurs, pour susciter des discussions entre ceux qui étudient, ceux qui expérimentent et ceux qui produisent des choses.

Conclusion

Cultivant la volonté de Strate Research de rassembler une communauté de chercheur·e·s et de praticien·ne·s autour des thématiques de l'expérience, le séminaire "Corps-prendre" a ouvert un nouveau champ d'exploration autour de la matérialité dans la recherche et plus spécifiquement dans la recherche en design. Ce séminaire a rassemblé un public hétérogène et pluridisciplinaire de chercheur·e·s, doctorant·e·s et étudiant·e·s.

La particularité épistémologique du design se constituant en tant que science basée sur des connaissances pratiques. Notre catégorisation préalable des corps, entre le corps humain, les corps-objets et le corps culturel et collectif était un prétexte pour aborder la question de la matérialité de la recherche en design et son rôle pour en saisir le sens et agir. Malgré la diversité des approches disciplinaires (design, art, anthropologie, sciences de l'information et de la communication, sémiotique ou encore électronique et physique) la question du corps des chercheur·e·s et/ou des praticien·ne·s en lien avec ce que nous avons appelé le corps culturel et collectif a été au centre des discussions.

Le corps humain est autant un outil d'accès et d'interprétation des informations que de production de connaissance. Il est aussi le lieu de la connaissance accumulée des expériences antérieures témoignant ainsi de l'empreinte du collectif.

Certains exemples artistiques ont permis d'illustrer cela. À travers une analyse sémiotique du corps, avec l'opposition entre le corps enveloppe (le soi-corps) et le corps comme énergie et potentiel de mouvement (le moi-chair), Gaëlle Louvencourt (séance 1) a montré comment les pratiques du *dishu* et du *dripping* témoignent des effets de la culture sur les "corps actants" (selon la notion développée par Jacques Fontanille). Entre la liberté du geste en tension avec une grande maîtrise technique, ces deux pratiques exemplifient l'expérience corporelle dans l'action, "le corps est moulé au rythme du ressenti". Autant dans la peinture dite d'action, gestuelle ou corporelle, de Pollock, que dans l'art ancestral de la calligraphie du *dishu*, le corps donne lieu à une écriture dans l'espace. L'œuvre devient alors un espace de découverte de soi. À travers ces deux pratiques, nous avons pu constater **une réciprocité entre corps et culture : l'empreinte culturelle agit sur les corps en action, mais elle est aussi modifiée par eux.**

Par ailleurs, le panorama des projets présentés par l'artiste Solweig von Kleist témoigne de **l'importance du corps, le sien pendant l'acte de création, mais aussi le corps en tant que sujet de ses œuvres**. Dans son parcours, le corps renvoie à la fois à l'individu et au collectif. La notion de corps social est souvent abordée dans la transformation de l'image fixe en l'image animée. "Une foule est composée d'individus isolés et immobiles. Mis ensemble, les individus se fondent dans un corps social qui, lui, est en mouvement." Le principe du cinéma d'animation, où le résultat final est une articulation de plusieurs images conçues pour donner sens une fois assemblées, fait écho à la méthodologie du projet de design puisque le temps de la narration finale est dissocié de celui de la création. Le projet est alors conçu comme des séquences narratives indépendantes mais pensées les unes par rapport aux autres. C'est l'agencement final qui fait advenir le projet de design et lui donne son sens. La technique de *live animation* exacerbe

d'autant plus la tension entre la temporalité du processus de création des images fixes impliquant le corps de l'artiste et la temporalité du film, qui met en narration les différents moments et en recrée une nouvelle. Une fois animée, l'œuvre finale fait voir tout un processus et présentifie ainsi le corps de l'artiste. En plus, même s'il assiste au processus dès le départ, le spectateur ne peut pas avoir accès au sens de l'œuvre sans le "bon ordre" prévu par l'artiste et révélé avec le film final. "Cette réalité n'est accessible que pour celui qui détient la clé d'accès", précise *Solweig von Kleist*. Plusieurs autres œuvres expérimentées par l'artiste questionnent aussi l'implication du corps du spectateur pour révéler et donner sens à l'œuvre. Encore une fois, bien que ça ne soit pas exprimé en tant que tel, **le corps collectif se révèle indissociable d'une pratique individuelle**, autant dans la recherche artistique que scientifique.

D'ailleurs, du point de vue de l'anthropologie, *Marc-Antoine Morier* a relevé l'originalité de considérer le corps comme un instrument ou un outil pour la recherche en sciences humaines et sociales (dites sciences "molles"). Comme en enfance, où l'imitation des gestes permet d'apprendre, ce que Pierre Bourdieu a appelé la "transmission par corps", la recherche sur terrain permet de comprendre celui qui est étudié, en impliquant son corps et en vivant les mêmes situations que l'observé. Pour plusieurs métiers, le corps est le lieu du savoir-faire et de la virtuosité (tels les mécaniciens, les musiciens et les sportifs). "Quand vous faites, vous avez le sentiment d'avoir compris quelque chose, vous avez ressenti quelque chose qui vous fait avancer dans la compréhension de votre sujet"; *Marc-Antoine Morier* explique que l'expérimentation du terrain avec son corps développe une sorte d'intuition résultant d'une prise de conscience, par le corps, de la connaissance acquise. En cela, le design rejoint l'anthropologie sur cette particularité d'une connaissance "incorporée".

Néanmoins, la question des limites est très importante. Pour le chercheur, autant que pour l'artiste et le designer, il faut considérer la question de la prise de risque, de la mise en danger de soi en investissant son corps. Il s'agit de maîtriser autant l'implication sur le terrain qu'à la sortie de terrain.

Ainsi, quelle que soit la discipline, **l'expertise se construirait comme une recherche d'équilibre entre action et observation**, d'où l'importance de penser le lien entre les phases d'immersion et celles de recul par rapport au sujet dans tout travail de recherche.

Pour ce faire, le recours aux corps-objets a souvent été décrit comme un outil de distanciation avec sa propre recherche. En effet, matérialiser des idées par le prototypage et la fabrication d'objets intermédiaires permet de saisir littéralement l'objet de recherche.

L'approche du prototypage est alors adoptée en tant que processus pour "réfléchir avec les mains, se familiariser avec l'erreur mais aussi partager et engager une conversation avec les autres". Selon *Hayla Meddeb* et *Aicha Ben Salah*, encourager les étudiant·e·s à avoir recours au prototypage en cours de leurs premières réflexions est une sorte de mise à l'épreuve de leurs hypothèses de recherche, ce qui a pour vertu de leur donner de l'autonomie et de "les faire tomber amoureux du problème plutôt que de la solution" (en citant *Laura Javier*). Les prototypes rapides en tant qu'objets intermédiaires permettent non seulement de visualiser une pensée, mais aussi d'interagir, de prendre des décisions, d'améliorer et donc d'avancer. **En tant qu'outil d'apprentissage actif, cette nouvelle matérialité en dehors de son propre corps, permise par le corps-objet-prototype, permet alors la distance nécessaire pour un point de vue systémique.** Elle permet aussi de faire le mouvement inverse, en s'intéressant à un point précis pour se focaliser sur les interactions et mieux appréhender les zones d'ombre. Ainsi, le prototypage évolue d'un outil de représentation et d'aide à la réflexion vers un outil pour l'émergence. Ceci marque l'évolution de la problématique de design à celle de recherche en design. Le prototypage est présenté également comme un processus constructif qui a des répercussions sur la motivation et qui permet ainsi d'apprivoiser l'incertitude et de considérer l'échec comme une opportunité et de persister malgré l'inconnu, partie intégrante d'un parcours de recherche.

Dans ce sens, l'exemple d'objet intermédiaire visuel présenté par *Andréa Alexander* permet plus qu'une prise de hauteur par rapport à la recherche, mais aussi par rapport au statut de chercheur·e en construction. Elle a représenté son système de bibliographie à différentes temporalités pour visualiser les mutations des liens entre les idées et les concepts et leur effet sur la recherche elle-même. Ainsi, la structure du corps-objet produit est de plus en plus solide, ce qui correspond à une consolidation et un approfondissement de la pensée du·de la chercheure. La stabilisation formelle correspond alors à une stabilisation du sujet de recherche par des transformations majeures résultant d'un processus d'accumulation puis de suppression et de renoncement (processus qui d'ailleurs fait écho à celui du designer dans les premières phases du projet).

Les corps-objets produits lors du processus de recherche s'avèrent nécessaires au dialogue, d'abord entre soi et sa propre pensée, mais également entre différentes personnes dans le cadre d'une collaboration (au sens d'une élaboration intellectuelle et formelle collective). La temporalité de leur application par rapport au temps de la thèse est alors à prendre en considération. Certains corps-objets constituent une pratique qui s'installe dès le début d'un projet de recherche et sont amenés à évoluer et à être détruits, tandis que certains (comme les visualisations) sont utilisés pour choisir entre tel ou tel chemin de pensée.

Le projet *Learning Matters* issu d'une collaboration entre design et recherche pluridisciplinaire incarne un autre type de corps-objets. En effet, le dispositif électronique fabriqué dans le cadre de cette collaboration de recherche entre *Marion Voillot, Claire Eliot et Joël Chevrier* a deux fonctions complémentaires. D'une part, il permet aux enfants d'apprendre par le corps et par l'expérimentation comme expliqué précédemment avec l'anthropologie. Ainsi, les enfants se focalisent sur le sens du toucher comme médium privilégié d'interaction avec le monde pour tangibiliser un phénomène omniprésent mais en partie abstrait: l'électricité. **Faire permet de se réapproprier une pensée et de lui donner corps et favorise une dynamique de collaboration, d'entraide et d'imitation** entre les enfants.

Ainsi, faire ensemble implique de créer ce corps collectif qui doit se synchroniser pour un agir commun. D'autre part, c'est un objet intermédiaire de recherche qui ouvre le champ pour expérimenter et innover autant en design qu'en électronique ou encore pose des questions sociétales actuelles, notamment à propos de la pédagogie en lien avec la massification des technologies numériques. Encore une fois, il s'agit du recours à un corps-objet, voué éventuellement à disparaître ou à donner lieu à d'autres objets plus pérennes, mais dont la vocation principale est de servir au développement d'un processus de recherche complexe et dont les implications le dépassent.

Cet aller-retour entre des formes de pensée abstraites et d'autres tangibles, en impliquant le faire, permet également de sortir de la dualité corps-esprit et d'établir une réflexion sur le lien entre la part intellectuelle, cognitive et la part intuitive, corporelle dans l'expérience. Cette conjonction est le fondement même d'un modèle épistémologique pour les sciences du design.

Dans ce cadre, le philosophe *Dominique Christian* a exposé la diversité, parfois même l'étrangeté, des pratiques et des expériences qui ont été menées dans le but de comprendre l'articulation entre le corps et l'âme, à travers des exemples de l'histoire scientifique et philosophique. Il a montré comment nos nouvelles pratiques, notamment en ce qui concerne l'externalisation de certaines fonctions cognitives grâce aux nouvelles possibilités technologiques, reconfigurent notre imaginaire et notre relation à notre corps. Selon lui, dans différentes disciplines qui étudient le corps et la psyché, "la distinction entre le corps et l'esprit est en train d'être subvertie". Dans ce sens, il qualifie d'ailleurs le design comme "un regard psychosomatique sur l'organisation" qui transgresse les frontières habituelles entre le corps et l'esprit. Ainsi, il préconise de repenser le mécanisme de polarisation et ce qui se joue dans ce moment de transformation, et non des pôles (corps et esprit) préexistants.

L'expérience immersive de conférence proposée par l'artiste *Hélène Fromen* illustre également cette inséparation entre le corps et la conscience à travers l'exercice du dessin, tout en ayant une "écoute flottante", selon son expression. Non seulement, le mélange entre les mots et les poses transforme le·a modèle vivant·e, habituellement considéré·e comme uniquement un corps, en un "corps parlant", mais aussi, le fait que cette expérience collective soit vécue à travers les écrans oppose la notion de présence de l'être pensant par l'expression à la fragmentation du corps dans l'image.

Là également la notion de corps collectif est expérimentée à travers la dimension collective de l'expérience.

In fine, le corps est un élément essentiel pour la production de connaissances dans plusieurs autres disciplines. Il est à la fois générateur de collectif que produit par lui. Comme dans tout processus de recherche et de création, la singularité de l'individu est ce qui en fait à la fois la particularité et l'universalité. Ce séminaire a permis, à travers des exemples de pratiques de chercheur·e·s et d'artistes, de mettre en évidence que le corps de l'instance d'action n'est pas une donnée qu'on peut neutraliser. Ainsi, chaque processus de recherche et de création se présente alors comme un processus dynamique de recherche d'équilibre entre soi et les autres. La particularité du design réside en l'implication systématique du faire dans cet aller-retour entre les dimensions individuelle et collective. Le design ne peut alors être résumé en une opération rationnelle duplifiable à l'identique (même si parfois son objet peut l'être).

Finalement, ce que nous avons appelé corps culturel et collectif est en perpétuelle évolution. Il nous transforme autant qu'il est transformé par nos réflexions, pratiques et interactions. Ceci confirme qu'une posture autoréflexive par rapport à l'émotionnel et au ressenti, autant qu'une grande attention à l'environnement sont deux éléments fondamentaux pour le design et la recherche en design.

Références bibliographiques

BAYKAL, G. E.; ALACA, I. V.; YANTAC, A. E.; GÖKSUN, T. (2018), "A Review on Complementary Natures of Tangible User Interfaces (TUIs) and Early Spatial Learning", *International Journal Of Child-Computer Interaction*, 16, p. 104-113.

BECKMAN, S. L.; BARRY, M. (2007), "Innovation as a Learning Process: Embedding Design Thinking", *California Management Review*, 50-1, p. 25-56.

BEHESHTI, E.; BORGOS-RODRIGUEZ, K.; PIPER, A. M. (2019), "Supporting Parent-Child Collaborative Learning Through Haptic Feedback Displays", in *Proceedings of the 18th ACM International Conference on Interaction Design and Children*, p. 58-70.

BENVENISTE, E. (1966), *Problèmes de linguistique générale*, tome I, Paris, Gallimard.

BERGER, E. (2020), "Embodying Design Practice. Designers' Experience and the Chakra Model", in M. Evans, A. Shaw, J.H. Na (eds.), *Design Revolutions: IASDR 2019 Conference Proceedings. Volume 1: Change, Voices, Open*, Manchester Metropolitan University, p. 561-571.

BERGER, E.; OCNARESCU, I.; PAIN, F. (2018), "Design et stratégies d'entreprise: première étude pour modéliser les dynamiques d'engagement dans un projet de recherche", *Sciences du design*, 7, p. 56-68.

BERGER, E.; REUNKRILERK, D. (2020), "Contemporary Design Culture: Mapping Synergies and Variations", workshop at DRS 2020 Conference, Brisbane, Australia.

BERTIN, J. (1999), *Sémiologie graphique. Les diagrammes, les réseaux, les cartes* [1967], Paris, EHESS.

BEYAERT-GESLIN, A. (2020), "Henri-Olivier: 'N'importe qui doit pouvoir comprendre comment fonctionne une technologie'", *Interfaces numériques*, 9-3.

BIHANIC, D. (ed.) (2016), *New Challenges for Data Design* [2015], London, Springer.

BILLETER, J.-F. (2010), *Essai sur l'art chinois de l'écriture et ses fondements*, Paris, Allia.

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. (2000), *Remediation: Understanding New Media*, Revised edition [1983], Cambridge-London, The MIT Press.

BONNET, R.; BONNET, J. (2008), "Postures managériales et évolution des compétences d'encadrement et de direction", *Communication et organisation*, 33, p. 85-106.

BORG, K. (2012), "Les sens perdus du garagiste. Comment le savoir-faire a été disqualifié dans l'univers automobile américain", *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, 59, p. 19-47.

BOUCHARD, C.; CAMOUS, R.; AOUESSAT, A. (2005), "Nature and Role of Intermediate Representation (IR) in the Design Process", *International Journal of Vehicle Design*, 38-1, p.1-25.

BOUJUT, J.-F.; BLANCO, E. (2003), "Intermediary Objects as a Means to Foster Co-operation in Engineering Design", *Computer Supported Cooperative Work*, 12-2, p. 205-219.

BOURDIEU, P. (1977), *Esquisse d'une théorie de la pratique*, Paris, Droz.

BROWAEYS, C. (2019), *La Matérialité à l'ère digitale. L'humain connecté à la matière*, Fontaine, PUG.

CAMBURN, B.; VISWANATHAN, V.; LINSEY, J.; ANDERSON, D.; JENSEN, D.; CRAWFORD, R.; OTTO, K.; WOOD, K. (2017), "Design Prototyping Methods: State of the Art in Strategies, Techniques, and Guidelines", *Design Science*, 3.

CHARDRONNET, E. (dir.) (2012), *Artisans numériques*, Orléans, HYX.

CHASTANET, F. (2013), *Dishu: Ground Calligraphy in China*, Årsta, Dokument Press.

CHENG, F. (2014), *Et le souffle devient signe. Portrait d'une âme à l'encre de Chine*, Paris, L'Iconoclaste.

CRAWFORD, B. M. (2016), *Éloge du carburateur. Essai sur le sens et la valeur du travail* [2009], trad. M. Saint-Upéry, Paris, La Découverte.

CRAWFORD, M. B. (2015), *The World Beyond Your Head: On Becoming an Individual in an Age of Distraction*, New York, Farrar, Straus and Giroux.

CSÍKSZENTMIHÁLYI, M. (2005) Vivre. *La psychologie du bonheur* [1990], trad. L. Bouffard, Paris, Pocket.

DAMASIO, A. R. (2005). *Spinoza avait raison. Joie et tristesse, le cerveau des émotions*, nouv. éd., Paris, Odile Jacob.

DAVALLON, J. (2003), "La médiation: la communication en procès?", *MEI*, 19, p. 37-59.

GAVER, B.; DUNNE, A.; PACENTI, E. (1999), "Design: Cultural Probes", *Interactions*, 6-1, p. 21-29.

GAVER, W. W.; BOUCHER, A.; PENNINGTON, S.; WALKER, B. (2004), "Cultural Probes and the Value of Uncertainty", *Interactions*, 11-5, p. 53-56.

DAYNES, S.; WILLIAMS, T. (2018), *On Ethnography*, Cambridge, Polity Press.

DEWEY, J. (2010), *L'Art comme expérience* [1934], trad. J.-P. Cometti et al., Gallimard, Paris, "Folio essais".

DONDERO, M. G. (2013), "Rhétorique visuelle et énonciation", *Visible*, 10, p. 13-35.

DONG, A. (2005), "The Latent Semantic Approach to Studying Design Team Communication", *Design Studies*, 26-5, p. 445-461.

ECO, U. (1999), *Kant et l'ornithorynque* [1997], trad. J. Gayrard, Paris, Grasset.

ELIOT, C.; CHEVRIER, J. (2019) "Les matériaux souples réactifs redéfinissent notre rapport aux outils numériques", *Global Fashion Conference 2020*.

ELSBACH, K. D.; STIGLIANI, I. (2018), "Design Thinking and Organizational Culture: A Review and Framework for Future Research", *Journal of Management*, 44-6, p. 2274-2306.

EMMERLING, L. (2003), *Jackson Pollock*, 1912-1956, trad. M. Shreyer, Köln, Taschen.

ESSEILY, R.; GUELLAI, B.; CHOPIN, A.; SOMOGYI, E. (2017), "L'écran est-il bon ou mauvais pour le jeune enfant?", *Spirale*, 83, p. 28-40.

EWENSTEIN, B.; WHYTE, J. (2007), "Visual representations as 'artefacts of knowing'", *Building Research and Information*, 35-1, p. 81-89.

FINDELI, A. (2010), "Searching for Design Research Questions: Some Conceptual Clarifications", in R. Chow et al., *Questions, Hypotheses, and Conjectures*, Bloomington, iUniverse, p. 286-303.

FONTANILLE, J. (1996), "Le trope visuel, entre présence et absence", *Protée*, 24-1, p. 47-54.

FONTANILLE, J. (2011), *Corps et sens*, Paris, PUF.

FRAISSE, G. (2019), *Féminisme et philosophie*, Paris, Gallimard, "Folio essais".

GADAMER, H. G. (1996), *Vérité et Méthode. Les grandes lignes d'une herméneutique philosophique* [1960], trad. P. Fruchon, J. Grondin, G. Merlio, Paris, Le Seuil.

- GEERTZ, C. (1973), *The Interpretation of Cultures. Selected Essays*, New York, Basic Books.
- GENDLIN, E. (2010), *Focusing. Au centre de soi* [1981], trad. L. Drolet, adapt. J. Lalanne, Paris, Pocket.
- GENTAZ, É. (2018), *La main, le cerveau et le toucher. Approches multisensorielles et nouvelles technologies* [2009], éd. revue et actualisée, Paris, Dunod.
- GERBER, E.; CARROLL, M. (2012), "The Psychological Experience of Prototyping", *Design Studies*, 33-1, p. 64-81.
- GLASER, B. G.; STRAUSS, A. L. (1967), *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*, New York, Aldine.
- GRAY, C.; PALAILOGOU, I. (Eds) (2019), *Early Learning in the Digital Age*, London, Sage.
- HALBERSTAM, J. (1997), "The Art of Gender: Bathrooms, Butches, and the Aesthetics of Female Masculinity", in J. Blessing (ed.), *Rrose is a Rrose: Gender Performance in Photography*, New York, Guggenheim Museum, p. 176-189.
- HAMMAD, M. (2013), "La sémiotisation de l'espace. Esquisse d'une manière de faire", *Actes sémiotiques*, 116.
- HEINZEL, T.; HINESTROZA, J. P. (2020), "Revolutionary Textiles: A Philosophical Inquiry on Electronic and Reactive Textiles", *Design Issues*, 36-1, p. 45-58.
- HENNION, A. (2007). *La Passion musicale. Une sociologie de la médiation* [1993], éd. revue et corrigée, Paris, Métailié.
- HESS, T.; SUMMERS, D. (2013), "Case Study: Evidence of Prototyping Roles in Conceptual Design", in *Proceedings of the 19th International Conference on Engineering Design*, Seoul, Korea, 19-22 Aug. 2013, p. 249-258.
- HONAUER, M.; MOORTHY, P.; HORNECKER, E. (2019), "Interactive Soft Toys for Infants and Toddlers-Design Recommendations for Age-appropriate Play", in *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, p. 265-276.
- HUTCHINSON, H. et al., (2003), "Technology Probes: Inspiring Design for and with Families", in *CHI '03: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, p. 17-24.
- INIE, N.; DALSGAARD, P. (2020), "How Interaction Designers Use Tools to Manage Ideas", *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 27-2, p. 1-26.
- JACOBSON, R. (ed.) (2000), *Information Design*, Cambridge-London, The MIT Press.
- JEANJEAN, A. (2011), "Travailler à la morgue ou dans les égouts", *Ethnologie française*, 41, p. 59-66.
- JONES, L. A. (2018), *Haptics*, Cambridge-London, The MIT Press.
- JONES, P. H.; BOWES, J. (2017), "Rendering Systems Visible for Design: Synthesis Maps as Constructivist Design Narrative", *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 3-3, p. 229-248.
- JOUNIN, N. (2009), *Chantier interdit au public. Enquête parmi les travailleurs du bâtiment*, Paris, La Découverte.
- KAZEMITABAAR, M.; MCPEAK, J.; JIAO, A.; HE, L.; OUTING, T.; FROEHLICH, J. E. (2017), "Makerwear: A Tangible Approach to Interactive Wearable Creation for Children", in *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, p. 133-145.
- KOLB, D. A. (1984), *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, Englewood Cliffs, Prentice-Hall.
- LABORDE, D. (2020), "Confinés avec... Keith Jarrett", épisode 7: "On ne s'improvise pas improvisateur", *Les Chemins de la philosophie*, France Culture, émission du 25 novembre 2020.
- LAWSON, B.; DORST, K. (2009), *Design Expertise*, Oxford, Architectural Press.
- LEBOVICI, É. (2017), *Ce que le sida m'a fait. Art et activisme à la fin du XXe siècle*, Zurich, JRP-Ringier.
- LEE, C. P. (2007), "Boundary Negotiating Artifacts: Unbinding the Routine of Boundary Objects and Embracing Chaos in Collaborative Work", *Computer Supported Cooperative Work*, 16-3, p. 307-339.
- LEMONNIER, P. (2013), "Auto-anthropology, Modernity and Automobiles", in P. Graves-Brown, R. Harrison, A. Piccini (eds), *The Oxford Handbook of the Archaeology of the Contemporary World*, Oxford, Oxford University Press, p. 741-755.
- LORDE, A. (2003), *Sister Outsider. Essais et propos* [1984], trad. M. C. Calise, Carouge-Laval, Mamamélis-Trois.
- LORENZ, R. (2018), *Art queer. Une théorie freak* [2012], trad. M.-M. Bortolotti, Paris, B42.
- LOTMAN, Y. (1999), *La Sémiosphère* [1966], trad. A. Ledenko, Limoges, PULIM.
- MATTELMÄKI, T.; BATTARBEE, K. (2002), "Empathy Probes", in *PDC 02 Proceedings of the Participatory Design Conference*, p. 266-273.
- MEINTEL, D. (2016), "Anthropologie expérientielle", *Anthropen* [dictionnaire d'anthropologie en ligne, université de Laval (Québec) et université de Lausanne].
- MENDINI, A. (2014), *Écrits (architecture, design et projet)* [1972-2011], éd. C. Geel, trad. P. Caramia et C. Geel, Dijon, Les Presses du réel.
- MER, S.; JEANTET, A.; TICHKIEWITCH, S. (1995), "Les objets intermédiaires de la conception: modélisation et communication", in J. Caelen et K. Zreik (dir.), *Le Communicationnel pour concevoir*, Paris, Europia, p. 21-41.
- MERLEAU-PONTY, M. (1945), *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard.
- MINOGUE, J.; JONES, M. G. (2006), "Haptics in Education: Exploring an Untapped Sensory Modality", *Review of Educational Research*, 76-3, p. 317-348.
- MINVIELLE, N.; LAUQUIN, N.; WHATELET, O. (2019), *Maquetter. Ces entreprises qui innovent avec les mains*, Paris, Diateino.
- MOURAT, R. de; OCNARESCU, I.; RENON, A.; ROYER, M. (2015), "Méthodologies de recherche et design: un instantané des pratiques de recherche employées au sein d'un réseau de jeunes chercheurs", *Sciences du design*, 1, p. 68-75.
- NIEDDERER, K. (2013). "Explorative Materiality and Knowledge: The Role of Creative Exploration and Artefacts in Design Research", *FormAkademisk*, 6-2, p. 1-21.
- PAGIS M. (2009), "Embodied Self-reflexivity", *Social Psychology Quarterly*, 72-3, p. 265-283.
- PARISI, D. (2018), *Archaeologies of Touch: Interfacing with Haptics from Electricity to Computing*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- PAULOS, E.; JENKINS, T. (2005), "Urban Probes: Encountering our Emerging Urban Atmospheres", in *CHI '05: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, p. 341-350.
- PERUSSET, A. (2020). *Sémiotique des formes de vie. Monde de sens, manières d'être*, Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur.
- POLANYI, M. (2015). *Personal Knowledge: Towards a Post-Critical Philosophy* [1958], enlarged edition, Chicago, The University of Chicago Press.
- POWDERMAKER, H. (1966), *Stranger and Friend: The Way of an Anthropologist*, New York, Norton.
- PRECIADO, P. B. (2020), *Je suis un monstre qui vous parle. Rapport pour une académie de psychanalystes*, Paris, Grasset.
- PRICE, S. (2013), "Tangibles: Technologies and Interaction for Learning", in S. Price, C. Jewitt, B. Brown (eds), *SAGE Handbook of Digital Technology Research*, p. 307-325.
- RASTIER, F. (2011), *La Mesure et le Grain. Sémantique de corpus*, Paris, Honoré Champion.
- RAUTH, I.; CARLGREN, L.; ELMQUIST, M. (2014), "Making It Happen: Legitimizing Design Thinking in Large Organizations", *Design Management Journal*, 9-1, p. 47-60.
- RICCEUR, P. (1990), *Soi-même comme un autre*, Paris, Le Seuil.
- ROSA, H. (2018), *Résonance. Une sociologie de la relation au monde* [2016], trad. S. Zilberfarb, collab. S. Raquillet, Paris, La Découverte.
- SCHÖN, D. A. (1994), *Le Praticien réflexif. À la recherche du savoir caché dans l'agir professionnel* [1983], trad. J. Heyneman et D. Gagnon, Montréal, Logiques.
- SELIGMAN, M. E. P. (1990), *Learned Optimism*, New York, Knopf.
- SENNETT, R. (2010), *Ce que sait la main. La culture de l'artisanat* [2008], trad. P.-E. Dauzat, Paris, Albin Michel.
- SERANO, J. (2020), *Manifeste d'une femme trans et autres textes* [2007], trad. N. Grunenwald, Paris, Cambourakis.
- SERRES, M. (1985). *Les Cinq Sens. Philosophie des corps mêlés*, Paris, Grasset.
- SERRES, M. (2012), *Petite Poucette*, Paris, Le Pommier.
- SUBRAHMANIAN, E.; MONARCH, I.; KONDA, S.; GRANGER, H.; MILLIKEN, R.; WESTERBERG, A. (2003), "Boundary Objects and Prototypes at the Interfaces of Engineering Design", *Computer Supported Cooperative Work*, 12-2, p. 185-203.W
- TAYLOR, S. E.; BROWN, J. D. (1988), "Illusion and Well-Being: A Social-Psychological Perspective on Mental Health", *Psychological Bulletin*, 103-2, p. 193-210.

TELENKO, C.; WOOD, K.; OTTO, K.; RAJESH ELARA, E.; FOONG, S.; LEONG PEY, K.; TAN, U-X.; CAMBURN, B.; MORENO, D.; FREY, D. (2016), "Designettes: An Approach to Multidisciplinary Engineering Design Education", *Journal of Mechanical Design*, 138-2.

TROMPETTE, P.; VINCK, D. (2009), "Retour sur la notion d'objet-frontière", *Revue d'anthropologie des connaissances*, 3-1, p. 5-27.

TUFTE, R. E. (2001), *The Visual Display of Quantitative Information* [1983], Second edition, Cheshire, Graphics Press.

UGHETTO, P. (2011), "Gardien d'immeuble: sentir et ressentir", *Communications*, 89, p. 89-101.

ULLMER, B.; ISHII, H. (2000) "Emerging Frameworks for Tangible User Interfaces", *IBM Systems Journal*, 39-3-4, p. 915-931.

WARELA, F. J.; THOMPSON, E.; ROSCH, E. (1993), *L'Inscription corporelle de l'esprit. Sciences cognitives et expérience humaine* [1991], trad. V. Havelange, Paris, Le Seuil.

VIAL, S. (2013), *L'Être et l'Écran. Comment le numérique change la perception*, Paris, PUF.

VINCK, D. (2009), "De l'objet intermédiaire à l'objet-frontière. Vers la prise en compte du travail d'équipement", *Revue d'anthropologie des connaissances*, 3-1, p. 51-72.

VOILLOT, M.; BEVILACQUA, F.; CHEVRIER, J. (2020), "Le corps au cœur de l'apprentissage. Exploration d'un nouveau paradigme pour l'éducation à la petite enfance", in L. Tessier, A. Saint-Martin, *Les Dossiers de l'écran. Controverses, paniques morales et usages éducatifs des écrans*, Paris, Le Croquant, p. 85-97.

VOILLOT, M.; BEVILACQUA, F.; CHEVRIER, J.; ELIOT, C. (2019), "Exploring Embodied Learning for Early Childhood Education", in *Proceedings of the 18th ACM International Conference on Interaction Design and Children*, p. 747-750.

WACQUANT, L. (2002), *Corps et Âme. Carnets ethnographiques d'un apprenti boxeur* [2000], éd. revue et corrigée, Marseille, Agone.

WEICK, K. E. (1984), Small Wins: Redefining the Scale of Social Problems", *American Psychologist*, 39-1, p. 40-49.

WENSVEEN, S.; MATTHEWS, B. (2014), "Prototypes and Prototyping in Design Research", in P. A. Rodgers, J. Yee (eds), *The Routledge Companion to Design Research*, London, Routledge, p. 262-276.

WINNICOTT, D. W. (1969), "Objets transitionnels et phénomènes transitionnels" [1951], *De la pédiatrie à la psychanalyse*, trad. J. Kalmanovitch, p. 169-186.

WITTIG, M. (2018), *La Pensée straight* [1992], Paris, Éditions Amsterdam.

Corps- Prendre

Actes du séminaire
de StrateResearch

Séance 1 **Corps-prendre l'action**

Faire du terrain avec son corps: pourquoi, comment, jusqu'où?
– Marc-Antoine Morier,
Design researcher

Le corps artistique:
regards croisés entre
le dishu et le dripping
– Gaëlle Louvencourt,
*Doctorante en sciences
de l'information et
de la communication*

Séance 2 **Corps-prendre l'identité**

"À corps perdu": quelques cailloux blancs qui ont jalonné mon intervention
– Dominique Christian,
Philosophe

Mon trouble dans le genre,
comment je l'ai dessiné
– Hélène Fromen, *Artiste*

Séance 3 **Corps-prendre la méthode**

Prototyppez votre recherche!
– Hayla Kekhia Meddeb, *Maître
de conférences, ESSTED*
– Aïcha Ben Salah
Enseignante-chercheuse

Donner corps à un système intermédiaire de recherche
– Andréa Alexander,
*Doctorante en sciences
de l'information et de
la communication, MICA*

Séance 4 **Corps-prendre l'émancipation**

Les corps emprisonnés
– Solweig von Kleist, *Artiste*

Toucher pour apprendre.
Learning Matters,
l'association du textile
et de l'électronique
– Marion Voillot, *Doctorante*
– Claire Eliot, *Designer*
– Joël Chevrier, *Professeur*

Strate est membre de l'Institut Carnot Télécom & Société numérique, et labellisée Carnot pour la qualité de ses partenariats de recherche.



www.strate.design