

Méthodologie de la recherche-création

Louis-Claude Paquin

2 De soi à l'énoncé d'un projet de création

2.2 intentionnalité du projet

2.2.1	description et objectifs	1
2.2.2	intentionnalité.....	2
2.2.3	les phases du processus de création.....	3
2.2.4	amorces du projet.....	8
2.2.4.1	le désir.....	10
2.2.4.2	l'utopie agissante.....	11
2.2.5	activité de symbolisation.....	13
2.2.6	donner forme.....	17
2.2.7	matérialisation.....	27
2.2.8	carte heuristique.....	38
2.2.9	évaluation.....	40
2.2.10	Références.....	41

2.2.1 description et objectifs

Cet exercice se situe au premier temps de la création, celui de l'instauration de l'oeuvre. Il comporte les étapes suivantes : connexion au désir ou au manque, activité de symbolisation, donner forme, matérialiser cette forme. Il ne s'agit pas à ce moment-ci de formuler le projet de création proprement dit, mais de faire ou plutôt d'amorcer un processus, de laisser surgir pêle-mêle et sans inhibition ou censure différents éléments qui appartiennent à l'une ou l'autre de ces étapes. Il est important de prendre son temps et de procéder de façon itérative de façon à ce qui sortira de ce processus soit suffisamment satisfaisant sur les plans de l'expression de soi, de la symbolique, de l'esthétique pour constituer le noyau du projet de création. Parallèlement il s'agit de décrire et de mener une réflexion critique sur le faire de l'oeuvre dans le temps même de son instauration.

Cet exercice poursuit plusieurs objectifs pédagogiques :

- identifier le noyau du projet de création
- réflexion sur son processus de conception
- se familiariser avec la cartographie heuristique
- communiquer le résultat oralement et par écrit

Les sections suivantes reprennent et développent ces objectifs et les notions pertinentes de façon à accompagner la réalisation de cette étape.



Méthodologie de la recherche création de Louis-Claude Paquin est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons 4.0 : Attribution - Pas d'utilisation commerciale - Pas de modification.

<http://multimedia.uqam.ca/profs/lcp/methoRC/>

[dernière mise à jour : 2014/05/10]

2.2.2 intentionnalité

Le concept d'intention, qui est toujours lié à l'action, est traité ou utilisé par plusieurs disciplines dont la philosophie, le droit, la théologie, la critique littéraire et l'histoire de l'art, mais aussi les sciences cognitives. Du latin *intentio* littéralement « action de diriger vers », construit à partir du verbe « tendre » (*tendere, tensum*) auquel est ajouté le préfixe de lieu « vers » (*in*), ce terme signifie combine l'idée de mouvement et d'une orientation de celui-ci.

Même s'ils ont la même étymologie, il faut se garder confondre l'intentionnalité du projet de création dont il est question ici avec l'intention qui est la manifestation de la raison d'un sujet cartésien qui peut volontairement, librement, délibérément maîtriser son destin et déterminer son action. Dans ce dernier cas le terme intention est lié d'une part à un dessein soit la conception par l'esprit d'un but que l'on se propose atteindre et d'un plan qui guide et contrôle l'action pour y arriver, et, d'autre part, à la volonté soit la faculté de l'homme de se déterminer, en toute liberté et en fonction de motifs rationnels, à faire ou à ne pas faire quelque chose (CRNTL). Une telle approche rationalisante de l'intention écarte toute subjectivité de l'action humaine au profit d'un rapport entre des moyens et des fins, évalué dans la sphère économique en termes de gains et de coûts. Sur le plan de la création, formuler une intention implique que l'artiste détermine consciemment à l'avance les actes mentaux, plastiques ou techniques nécessaires ainsi que leur enchaînement pour faire l'oeuvre projetée. Basé sur une telle conception le courant critique intentionnaliste établissait un lien entre les intentions de l'artiste et l'interprétation correcte d'une oeuvre d'art (Hirsch, 1967).

L'intentionnalité à la base du projet de création dont il est question ici est plutôt d'inspiration phénoménologique : ce vers quoi tend l'action créatrice. D'abord Franz Brentano (1838 - 1917), dans *Psychologie du point de vue empirique* (1874/1944) établit une distinction entre les « faits » psychiques et les « faits » physiques à partir de l'intentionnalité qui entendu comme une « relation à un contenu », comme la « direction vers un objet ». Il s'agit d'un « objet immanent » appartenant à une classe d'objets qui n'existent pas indépendamment de la conscience tels que croyance, jugement, perception, conscience, désir, haine, etc. (Antonelli, 2009). Cette notion sera reprise par Edmund Husserl (1859 - 1938) dans *Recherches logiques* (1900/1959) dont le projet consiste à re-fonder la totalité des sciences à partir de l'expérience de la conscience à laquelle est conférée un statut indubitable ou apodictique, soit de fondement absolu. Ainsi pour lui, la phénoménologie s'attache à l'analyse de ce qui apparaît à la conscience, les phénomènes, en pratiquant l'épochè soit une méthode de mise entre parenthèses de tout préjugé, croyance ou connaissance par rapport à la réalité extérieure du monde. Pour Husserl l'intentionnalité désigne le caractère fondamentalement orienté de la conscience vis-à-vis d'un objet, quel qu'il soit. L'intentionnalité est le fait d'« être conscient de ». Ainsi la conscience n'est pas une réceptacle d'images, de perceptions, etc., mais une visée (la visée intentionnelle), qui vient donner du sens à son objet. Par ailleurs, Martin Heidegger (1889 - 1976) réécrit la notion husserlienne d'intentionnalité, il la



considère moins une relation orientée entre un sujet et un objet, qu'une attitude pratique, celle de la vie engagée dans un environnement. Pour lui l'intentionnalité, constitutive du caractère relationnel du comportement du sujet, le Dasein, est à la fois inscrite dans le monde et conditionnée par le monde. La relation intentionnelle dévoile le sens des choses dont nous usons. Il est donc moins question de flèche intentionnelle que de pratique existentielle et herméneutique : c'est en usant des choses du monde que le Dasein révèle le sens de son être (Gauvry, 2009).

Ainsi, l'exercice autour de l'intentionnalité à la base du projet de création comporte les deux dimensions : ce vers quoi notre conscience tend, d'une part, et un ensemble d'actions que nous posons sur le monde dans le présent du faire et du sens que celles-ci révèlent de nous-mêmes. Les actions qui inaugurent le processus de création constituent une trajectoire qui va de l'expression symbolique de l'intériorité du psychique à une hypothèse de matérialisation suite à une conduite esthétique. Cette trajectoire qui est marquée par la spontanéité et l'imprédictibilité est accompagnée par une prise de conscience de la transformation de soi et de notre monde.

2.2.3 les phases du processus de création

Il existe plusieurs découpages du processus de création qui proviennent d'approches différentes. Deux approches sont retenues, la première très générale, dite de la pensée créative, est utilisée autant pour expliquer la créativité que la résolution de problème a été formalisée de nombreuses fois avec de légères variantes, elle a de plus été l'objet de nombreuses études en psychologie expérimentale ; la deuxième a été spécifiquement conçue pour la création artistique par Didier Anzieu (1923 - 1999) à partir d'une approche psychanalytique.

Graham Wallas (1858-1932) dans son livre *The Art of Thought* (1926), propose un des premiers modèles de la créativité comptant quatre phases : la préparation, l'incubation, l'illumination et la vérification. Ce modèle dont les phases feront l'objet d'ajouts, de précisions est demeuré le même jusqu'à aujourd'hui. La phase de la préparation est celle où la personne mobilise ses ressources intellectuelles sur le problème à résoudre pour en explorer les différentes dimensions, rassembler toutes les informations utiles et statuer sur les conditions de validité de la réponse à venir. La phase de l'incubation est la plus mystérieuse et la plus complexe à décrire, le problème est internalisé dans l'esprit inconscient et que d'un point de vue extérieur, il ne semble rien subvenir. La phase d'illumination est la phase brève de l'émergence à la conscience de l'idée à l'origine du nouvel agencement du matériel qui constitue la réponse créative. La phase de vérification, c'est la phase finale du processus où les réponses à la question posée sont confrontées aux critères de validité de la phase de préparation.

On trouvera dans Deschamps (2002) une synthèse des différentes contributions successives à ce modèle, dont quelques unes sont reprises ici. Edgar Vinacke dans son livre *The psychology of thinking* (1952) conteste la linéarité du modèle et



propose que les étapes d'incubation et d'illumination reviennent à plusieurs reprises tout au long du travail de création. Plusieurs auteurs apportent des précisions sur les mécanismes à l'oeuvre lors de la phase de l'incubation. Guilford (1959) identifie la pensée divergente, différente de la pensée logique ou convergente, comme la fonction essentielle de la créativité. Elle se présente sous quatre formes : la fluidité, la flexibilité, l'élaboration et l'originalité. La fluidité c'est capacité de produire une abondance de toutes sortes d'idées, d'associations, ou d'expressions. La flexibilité correspond à la variété mais surtout au nombre de catégories différentes dans les idées émises. Plus une personne est flexible, plus elle explore d'avenues différentes, et donc plus ses associations seront d'autant plus riches. L'élaboration c'est la capacité de développer, d'enrichir, de compléter jusque dans ses détails, d'améliorer une idée. Cette capacité rejoint celle de faire des transformations, d'introduire des changements dans un système existant. L'originalité c'est la capacité de produire des idées nouvelles, inhabituelles, non conventionnelles ou rares. La pensée divergente consiste à faire varier les perspectives et d'utiliser des registres de connaissances très différents de ceux habituellement mobilisés (Guilford, 1967). Gordon (1961) montre comment le jeu et la divagation sont des attitudes stimulant la création. Il propose l'invention en synectique, une technique qui consiste à rendre l'insolite familier et le familier insolite à l'aide d'analogies en assumant le désordre et l'ambiguïté, de façon à révoquer l'ordre établi. Koestler (1964/1965) propose le concept de bisociation pour décrire une association d'éléments provenant de contextes, habituellement incompatibles, qui provoquent un désordre momentané entre l'émotion et la pensée. (De Bono, 1971/1973) propose le concept de pensée latérale s'oppose à la pensée verticale en passant outre l'enchaînement linéaire de la validation des hypothèses pour effectuer des bonds. L'imagination d'une solution impossible ou irréaliste peut servir d'étape à la découverte d'une solution possible éventuellement innovante. L'idée est de sortir des schémas de pensée que notre cerveau a construit au fil de nos expériences. Ehrenzweig (1967/1974) propose la notion de balayage (scanning) inconscient sur les structures complexes qui s'y trouvent, un type d'attention diffus, éparpillé, pour y repérer dans la multitude et le désordre des possibles, les liens qui feront sens, la « bonne » forme.

La phase d'incubation étant celle qui touche le plus la formulation de l'intentionnalité du projet de création, voici pêle-mêle quelques remarques pertinentes. Même les études empiriques sur la phase d'incubation se sont avérées faibles (Olton, 1979), ce concept a connu et continue de connaître une grande popularité étant repris ou référé par la plupart des contributions sur le processus créatif, sans doute en raison de l'aspect évocateur du terme. Durant cette phase, il est recommandé de suspendre le travail conscient sur le problème et d'effectuer des tâches complètement différentes, physiques et répétitives ou encore de pratiquer la relaxation mentale pour ne pas interférer avec le travail d'associations que fait le cerveau sans qu'on en ait conscience. (Wallas, 1926, p. 91) Ce recours à l'inconscient, sans verser dans la psychanalyse, vise à surmonter les fixations qui surviennent dans la pensée consciente, cette impression qu'il n'y a que les voies



envisagées qui sont possibles ; il permet aussi la réduction des tensions, de la pression excessive de la tâche à accomplir. Il est en effet souvent difficile de tolérer l'ambiguïté provoquée par des situations non fermées, non résolues. L'inconscient dont il est ici question est plus proche d'une mémoire latente qui dans un chaos apparent est rempli d'impressions, de symboles, d'images, d'histoires vécues ou mythiques, auxquels nous n'avons pas directement accès si ce n'est par le rêve et dont les rapports avec le problème sont extrêmement ténus, mais qui recèlent une forte possibilité d'utilité. Le but de cette phase est pour la pensée de se distancier de la «raison raisonnée» pour vagabonder librement, jouer, croiser et décroiser sans affects tout ce matériel auquel elle n'aurait jamais pu avoir accès à l'état de veille.

La neurophysiologie apporte un autre point de vue sur le processus de création, celui du processus neuronal à l'oeuvre. La phase de préparation est importante dans le processus de création, mais elle ne se limite pas à une occurrence particulière du processus qui mène à une oeuvre pour laquelle des recherches particulières peuvent être effectuées à la recherche d'« inspiration ». En effet tout au long de sa pratique, des matériaux sont accumulés d'une part en analysant les réalisations des autres non seulement contemporains et locaux mais au travers les époques et les différentes cultures et, d'autre part par les réalisations successives. Ainsi s'est constitué un répertoire d'éléments structurés composé entre autres de thèmes, de symboles, d'images, de sons et de formes mais aussi de croyances, de valeurs, de sensations et d'affects qui prend la forme d'un réseau de connexions neuronales stabilisées. (Changeux, 1994, p. 51) La phase d'incubation consiste en une manipulation des précédents objets mentaux pour établir de nouvelles connexions entre les neurones impliquées. Ces connexions d'abord fugitives, deviendront permanentes si une même manipulation est fréquemment répétée. Elles s'établissent à un rythme variable, pendant un certain temps il y en a peu, puis beaucoup peuvent se former en un temps très court. C'est lorsque beaucoup de connexions s'établissent soudainement de façon permanente qu'un nouvel objet mental se forme. Pour Changeux (1994, p. 54), c'est au niveau du lobe frontal que des préreprésentations se forment pour composer une première pensée, une simulation mentale » de l'oeuvre. Parallèlement, un autre réseau neuronal est sollicité, celui de la mémoire procédurale, où se trouvent les procédés et techniques acquises au fil des ans, par apprentissage et répétition des gestes jusqu'à une maîtrise qui les rend implicites, mécaniques. L'illumination sera le fait d'un croisement avec une sélection et mise en rapport de certains objets mentaux avec certains gestes ou techniques. Toutefois, pour Changeux (1994, p. 55) la fabrication de l'oeuvre se fait par un processus darwinien de sélection d'objets mentaux et de procédés, suite à la réalisation d'esquisses ou d'études successives. Ainsi, la matérialisation de l'oeuvre est le fruit d'un processus évolutif qui mobilise successivement les régions du cortex cérébral dites sensori-motrices et des régions frontales du cortex où s'effectue l'incubation.

Tout comme les approches précédentes du processus de création qui pourraient être qualifiées de fonctionnaliste, l'approche psychanalytique de Didier Anzieu qui s'intéresse plus spécifiquement à la création artistique découpe ce processus en



phases, mais à partir du point de vue particulier de cette discipline qui s'intéresse essentiellement aux processus psychiques et des concepts qui lui sont propres. Pour ce dernier, le travail de la création parcourt cinq phases (Anzieu, 1981, pp. 93-130) : éprouver un état de saisissement; prendre conscience d'un représentant psychique inconscient; l'ériger en code organisateur de l'oeuvre; choisir un matériau apte à doter ce corps d'un corps; composer l'oeuvre dans ses détails; la produire au dehors en la livrant à l'autre. Chacune de ces phases comporte sa dynamique, son économie, sa résistance spécifique, de sorte que le créateur doit changer à chaque fois d'attitude, d'état psychique et mode de fonctionnement. Seules les trois premières phases touchant à la formulation de l'intentionnalité du projet de création sont présentées.

La première phase, nommée « le saisissement créateur », se produit lorsqu'un état de crise intérieure survient. Au niveau du ressenti, cette crise peut provoquer « un état de transe corporelle, d'angoisse blanche, d'extase quasi hallucinatoire » (p. 95). Cet état est induit par un intense travail préparatoire ou un urgent désir de créer. Selon Anzieu le saisissement est celui de « représentants psychiques inconscients » (p. 98). Le saisissement ne peut se produire que parce qu'un désaisissement se produit. Il s'agit du désaisissement de son contrôle par le sujet pour laisser advenir une « dissociation ou une régression du Moi, partielles, brusques et profondes vers des affects refoulés » (p. 95). Le saisissement se différencie de la pathologie mentale parce lors du travail créateur, il se produit en même temps, un « dédoublement vigilant et auto-observateur » (p. 95) qui fait que durant cette crise : « les fonctions du Moi conscient restent actives et assurent le maintien de l'attention, de la perception et de la notation » (p. 95). C'est parce que le Moi demeure conscient que les phases subséquentes du travail créateur pourront advenir. Anzieu précise que le saisissement « présente les caractères d'une régression et/ou d'une dissociation » (p.95). La régression dont il est question ici est de type formel qui donne accès à des représentations issues de l'inconscient. Ce phénomène fait surgir « fantasmes inattendus, accès d'angoisse, autres affects intenses, approche d'un vide où se perd la substance de l'être, instauration d'une immobilité posturale mortifère ou déclenchement d'une agitation motrice effrénée » (p. 98). Par ailleurs, la dissociation est un phénomène causé par « [u]n fort surinvestissement narcissique et une porosité ou un élargissement des frontières du Soi qui donne accès à des réalités psychiques au statut incertain entre le mien et le non-mien » (p. 96). C'est ainsi que le créateur arrive, entre autres, à créer des personnages qui lui ressemblent mais qui pourtant sont différents de lui et qui lui échappent plus ou moins. Ceux-ci reprennent certains traits de sa personnalité ou en dévoilent d'autres méconnues, y compris de lui-même. C'est par ce phénomène que peut s'expliquer la célèbre affirmation « je est un autre » d'Arthur Rimbaud (1854 -1891) dans sa lettre à Paul Demeny datée du 15 mai 1871. Anzieu précise enfin que le saisissement du créateur est celui d'une « sensation-image-affect » (p. 102) dont il fera le noyau de son ouvrage, suite au passage à la seconde phase du travail créateur.

La seconde phase est celle de la « prise de conscience du ou des représentants psychiques inconscients » mobilisés par la partie du Moi qui effectuait l'observation



de soi pendant le processus de régression-dissociation (p. 107). D'abord un déplacement est effectué pour les fixer dans le préconscient tout en préservant leur organisation dynamique. Puis, une fois ramenés dans le préconscient « ils y sont soumis à l'activité propre au Moi préconscient d'établissement de liens avec d'autres représentants psychiques, notamment avec des représentants de mots ou d'autres formes symboliques » (p. 108) pour constituer des réseaux associatifs. Anzieu spécifie que ces représentants psychiques, tant qu'ils sont inconscients, « sont inertes, improductifs, coupés des sources pulsionnelles comme de l'accès aux processus de symbolisation » (p. 108). Celui ou ceux qui seront fixés dans le préconscient, deviendront les « noyaux d'une activité de symbolisation » (p. 113). Il compare le travail effectué lors de cette phase de prise de conscience au rêve nocturne où la censure entre le pré-conscient et le conscient se trouve levée : « il se saisit des symboles latents de ses visions et les transforme en contenus manifestes. » (p.108) Ce faisant, « l'artiste subit ou exerce une forte stimulation pulsionnelle [...] et suralimente l'activité de liaison et de symbolisation » (p.109) qui caractérise le préconscient.

La troisième phase du travail créateur consiste à « instituer un code et lui faire prendre corps » (p. 116) à partir du représentant psychique saisi et porté à la conscience après activité de symbolisation dans le préconscient. Anzieu qualifie de « retournement épistémologique » (p. 116) la transformation de celui-ci en noyau central générateur de l'oeuvre à venir. « De périphérique, ce représentant psychique est instauré comme central ; d'anecdotique, essentiel ; d'aléatoire, nécessaire ; de non relié au reste, source d'enchaînements rigoureux ; de désordonné, structurant. » (p. 116). Anzieu appelle « code » ce noyau qui fournit le « dynamisme organisateur ». (p. 116), il précise qu'« [i]l reste à lui faire engendrer l'oeuvre, ce qui requiert le choix d'un matériau, sonore, plastique, verbal, etc., maniable par le créateur et organisable selon le code ». (p. 117). Pour ce faire, le code doit recevoir « du créateur un corps qu'il a pour fonction de modeler, d'animer, de donner une forme. » (p. 117). Par corps, d'une part entendu le matériau sur lequel le code sera appliqué. Dans le cas des créations artistiques le type de rapport établi entre le code et le corps est capital : « [l]'originalité réside, entre autres, dans l'effet de distance (et de surprise consécutive) entre le corps de l'oeuvre et le code » (p. 118). D'autre part, le corps du créateur qui sera projeté « comme peau et chair de l'oeuvre. » (p. 121) Il s'agit d'un don symbolique pour que « l'oeuvre vive. » (p.121). Anzieu précise que « [e]n choisissant un code qui va organiser l'oeuvre désormais en projet, le créateur réintroduit le Surmoi dans le circuit du travail psychique de création. » (p. 123). C'est dans cette troisième phase « que va se jouer l'issue du conflit [...] entre le Moi idéal et le Surmoi. » (p. 124). Anzieu précise que « [s]i une oeuvre n'est que l'application d'un code établi à un matériau familier, elle est banale » (p. 124). Le moi s'est conformé au Surmoi. Inversement « [l]'oeuvre [...] originale infléchit l'utilisation du code dans le sens des intérêts et des revendications narcissiques et grandioses du Moi idéal » (p.124).

En conclusion, sans leur accorder une importance démesurée, ces deux approches du processus de création servent de base pour déterminer l'intentionnalité du



projet de création. L'activité qui est proposée ici est également découpée en phases successives où pour chacune d'entre elles il s'agira de retenir les différents termes qui surgiront lors de la réflexion sur le mode de la libre association et de les inscrire sur un même plan cartésien, de façon à ce que lors de la phase ultérieure, il soit possible de les manipuler en les ayant tous sous la vue de façon à découvrir progressivement l'organisation de ceux qui seront retenus comme intentionnalité du projet de création.

2.2.4 amorce du projet

L'intentionnalité étant à la fois une orientation de l'action et la source d'énergie pour son accomplissement, il importe en tout premier lieu d'identifier l'amorce de l'oeuvre à faire. La démarche proposée ici est en quelque sorte en continuité avec le récit de pratique antérieure qui visait, entre autres, à mettre à jour et à expliciter l'intentionnalité qui est à la base des oeuvres déjà accomplies, les préoccupations, les obsessions récurrentes, etc. comme il s'agit de déterminer la base de l'oeuvre à venir, il ne peut qu'y avoir une certaine continuité et aussi une certaine rupture pour que celle-ci ne soit pas la répétition des précédentes.

Cette amorce doit indiquer clairement la direction et être suffisamment impliquante, près de soi pour procurer l'énergie nécessaire à son développement. Jusqu'ici plusieurs formulations ont été utilisées pour désigner cette amorce et plusieurs moyens pour y parvenir : l'étoile dans la nuit (Lancri, 2006), l'illumination (Wallas, 1926), le noyau organisateur (Anzieu, 1981). Dans tous les cas mentionnés, l'émergence advient suite à une errance, une étape où tout est possible, où rien n'est joué.

Cette amorce est très souvent vécue comme anxiogène. Chantal Deschamps a consacré sa thèse à une approche phénoménologique visant à décrire l'expérience vécue par des artistes qu'elle a nommé le *Chaos créateur* : « Dans les faits, l'expérience du chaos m'a fait connaître des moments intenses de doute, de remise en question ainsi que de grandes solitudes, comme peut le susciter l'image du voyage initiatique aux tréfonds de l'être. » (2002, p. 35) Déjà Gilles Deleuze faisait état de l'expérience de l'expérience du chaos particulièrement forte chez Francis Bacon : « il n'y a pas de peintre qui ne fasse cette expérience du chaos-germe, lui, passe par la catastrophe, étreint le chaos, et essaie d'en sortir » (1984/2002, p. 96). Contrairement à la plupart des autres méthodes qui cherchent à n'identifier qu'une idée, la bonne, celle qui sera à la base de l'oeuvre et dont la quête génère une grande anxiété, est à la base de blocages voire de malaises graves, c'est la pluralité qui est privilégiée ici. Donc, quel que soit le processus mis en branle pour y parvenir, l'essentiel est d'arriver à formuler plusieurs mots-clés qui décrivent l'amorce du projet de création. Combien de mots-clés ? Toujours la question de la quantité. La réponse est toujours insatisfaisante parce qu'elle n'est pas absolue mais liée à chaque personne : autant qu'il en surgit tout au long du processus. Quand il y a beaucoup de mots clés, un plus grand effort de regroupement est demandé alors que



lorsqu'il y en a que quelques-uns on ne se donne pas la chance de se faire surprendre.

Il y a plusieurs façons de procéder pour identifier les mots-clés de cette amorce, comme il y a plus d'une façon d'envisager le travail créateur et de le vivre. Le but ici n'est pas de favoriser une façon plutôt qu'une autre, mais d'offrir plusieurs avenues et, à la limite, d'accueillir des façons inédites. Il est aussi possible de pratiquer successivement plus d'une façon de faire pour voir si le résultat de chacune est convergent, complémentaire ou encore contradictoire. Il est à noter que chacune de ces façons de procéder repose sur une conception particulière de la création, du rôle du créateur et de la nature de l'oeuvre. Dans tous les cas, il s'agit de se brancher sur soi, mais selon des modalités différentes.

Une première façon est de procéder par un auto-questionnement conscient et rationnel : qu'est-ce que je veux faire comme oeuvre? ; qu'est-ce que je veux exprimer avec celle-ci? ; quelles émotions je veux faire ressentir ? Les présupposés de cette approche sont que la conception de l'oeuvre dépend essentiellement de la volonté du créateur; que par l'oeuvre le créateur s'exprime ou encore exprime un message; qu'il lui est possible de déterminer comment l'oeuvre sera reçue.

Une deuxième façon consiste à laisser l'inconscient travailler. À cet effet deux types d'inconscients ont été présentés dans la précédente section. D'une part un inconscient cognitif, lieu où se fait la phase d'incubation, qui consiste en une mémoire latente remplie d'impressions, d'images, de sons et de formes, d'histoires vécues ou mythiques, de thèmes, mais aussi de croyances, de valeurs, de sensations et d'affects, etc. dont certains éléments sont l'objet d'un travail de sélection, d'association et d'agrégation, D'autre part un inconscient psychanalytique où s'effectuent la régression et la dissociation.

Une troisième façon consiste à pratiquer la transgression systématique de la pensée rationnelle: se détourner des préoccupations trop utilitaires ou rationnelles au profit du jeu et de la divagation ; rendre familier ce qui est insolite, rendre le familier insolite ; bouleverser l'ordre établi, la chaîne des causes et de leurs effets ; refuser le monde tel qu'il est, recomposer ce qui est déjà là ; colmater les fissures de la réalité par l'imagination ; déconstruire l'autorité des prédécesseurs par le rejet, la variation, le travestissement, la parodie.

Une quatrième façon consiste à recourir à un principe totalement extérieur à nous : les médiums et les esprits ; les arts divinatoires ; l'automatisme ; le tirage au sort. Entre autres exemples *Les Stratégies Obliques* élaborées par Brian Eno et Peter Schmidt (1975) qui se présentent sous la forme d'une boîte de 110 cartes contenant chacune une piste, une instruction, un principe basique destiné à relancer le travail créatif ; l'utilisation du *Yi King* par John Cage et Merce Cunningham un dispositif de divination millénaire qu'ils réduisaient au tirage aléatoire, laissé au hasard.

Une cinquième façon consiste à ne pas recourir à « l'esprit », mais au rapport direct au « faire » Deux cas sont évoqués ici, d'une part, le rapport direct avec la matière : manipuler un matériau brut sans but précis, laisser apparaître l'oeuvre et d'autre part, avec la performance, soit l'improvisation à partir d'une consigne minimale.



Gaston Bachelard (1884 – 1962), constatant que le sujet est constamment dynamisé par l'action de la substance matérielle et que l'imagination a besoin d'une matière pour se fixer et lui donner une substance, propose le concept d'imagination matérielle dans son ouvrage *L'Eau et les rêves : Essai sur l'imagination de la matière* (1942/1964). Ce concept sera repris dans l'enseignement des arts plastiques : « En se laissant guider par l'action de l'imagination, le geste détient un pouvoir créateur susceptible de mettre en évidence, mais toujours de façon personnelle, la vitalité, l'intensité, et le dynamisme de la matière » (Gagnon-Bourget, 1990, p. 194). Par ailleurs, Max Ernst est souvent cité comme exemple d'un processus de création par l'exploration des matériaux et de leurs propriétés, c'est de cette façon qu'il a inventé le frottage de feuilles de papier sur des surfaces texturées à l'aide de crayons à la mine de plomb en 1925 (Waldberg, 1975).

L'improvisation est une façon d'envisager le processus de création par l'agir dans l'instant et sans phases préparatoires, si ce n'est une connaissance des formes et un entraînement technique dans le domaine où elle est exercée : la musique, le théâtre, la danse, la peinture (en direct) et même la vidéo (KinoKabaret). En plus d'être exercée pour elle-même, le résultat se confondant alors au processus, elle est utilisée comme amorce d'une création : les résultats d'une suite d'improvisations sont alors consolidés dans un « texte » qui deviendra l'oeuvre. L'improvisation exige un état de disponibilité de la conscience à l'instant présent, pour être prêt à capter tout événement et à y réagir créativement sur le vif. Le dynamisme énergétique induit par l'urgence permet de révéler ce qui déborde la conscience réfléchie, le savoir et la mémoire, ce qui surgit avant le filtre de la pensée logique, les habitudes et les inhibitions ne s'en emparent. Surgissent et se trouvent réinvestis, en cours d'improvisation, sans planification, différents éléments, préalablement intériorisés ou incorporés dans une mémoire latente, ce qui peut mener à des manières inédites d'agencements et de combinaison.

2.2.4.1 le désir

Il s'avère que cette amorce de l'oeuvre à venir, recherchée à cette étape, peut prendre l'une ou l'autre ou plusieurs formes : une émotion, un affect, un souvenir, mais aussi un thème ou encore une forme ou un procédé. Elle peut être recherchée ou trouvée par l'une ou l'autre ou plusieurs de façons exposées plus haut. Pour compléter ce tour d'horizon de cette phase qui est souvent obscure ou même totalement implicite, il convient de se questionner sur la motivation à faire oeuvre. Deux types de motivations seront exposées : le désir et son complément le manque ainsi que l'utopie agissante.

L'étymologie latine du mot désir est stimulante car elle rattache cette notion au domaine des augures, ces personnes consultées pour prédire l'avenir par la lecture et l'interprétation de signes, dans ce cas ci des astres *sidus* dans le ciel. Ainsi *considerare* voulait dire contempler les astres pour savoir si la destinée était favorable, alors que *desiderare* signifiait regretter l'absence de l'astre, du signe favorable de la destinée. Le désir, comme la conscience, est toujours le désir de quelque chose ou de quelqu'un. Le désir est d'une part associé étroitement à une



tension issue d'un sentiment de frustration, de manque. C'est une aspiration, un mouvement, une incitation à entreprendre une action pour combler l'incomplétude ressentie. Il y a donc dans le désir la marque d'un manque, mais en même temps la dimension d'un projet, l'amorce d'une quête, d'une recherche.

Le désir, d'autre part, est associé à la sexualité et aux pulsions. À la suite de l'ébauche par Freud de la théorie des pulsions dans son livre *Trois essais sur la théorie sexuelle* (1905/2010), la création artistique devient un objet de psychanalyse. Il nomme sublimation la transposition ou la substitution de la satisfaction d'une pulsion (désir) à laquelle il faut renoncer dans la vie réelle. Dans *Cinq leçons sur la psychanalyse* (1909/1966), Freud associe la névrose au besoin refoulé dans l'inconscient de manifester sa sexualité qui réapparaît sous forme de symptômes : « ils se réfugient dans la maladie afin de pouvoir, grâce à elle, obtenir les plaisirs que la vie leur refuse. ». L'artiste peut échapper à ce processus « en transformant ses rêves en créations esthétiques » (p. 59) C'est par la création d'une oeuvre à partir de ses fantasmes, par l'intermédiaire de son imagination que l'artiste parvient à se créer une autre réalité et ainsi surmonter l'insatisfaction de ses pulsions. Dans *Ma vie et la psychanalyse* (1925/1978) Freud précise que comme le névropathe (névrosé), l'artiste se retire loin de la réalité décevante dans un monde imaginaire, mais contrairement à celui-ci, il reprend pied dans la réalité par son oeuvre.

L'un ou l'autre de ces aspects du désir sont liées intimement à soi, non pas à la raison ou la volonté mais à ses émotions et à son corps. Par ailleurs, le processus créatif qui est mis de l'avant ici est intimement lié au corps, l'avènement de l'oeuvre se fondant sur ce qu'il en est de plus sensoriel, sensuel : désirs de satisfaction, de toute-puissance, d'immortalité, etc. Le désir qui est à la base du processus créateur peut aussi de désir de créer comme l'exprime si finement Jean Lancri : « on ne saurait trop souligner à quel point les figures du désir interviennent dans notre discipline. Tout comme à l'origine du désir de figurer figure le désir de donner une figure au désir [...] il se pourrait qu'à l'origine du désir de mener à terme une recherche en arts plastiques figure le désir de venir à bout du désir. » (Lancri, 2006, p. 12) Ainsi l'une des façons pour trouver ou à faire surgir l'amorce de l'oeuvre, cette première phase de l'intentionnalité du projet, est de rechercher et d'explorer son désir et l'objet de celui-ci.

2.2.4.2 l'utopie agissante

Une autre source de motivation à entreprendre un projet de création peut être la participation à la construction d'une société idéale ou encore la quête d'une oeuvre irréalisable. À cette motivation je donne le nom d'« utopie agissante ».

« Utopia » est un néologisme dérivé du grec est proposé par Thomas More (1478 – 1535) pour désigner une île imaginaire en papier: *Libellus vere aureus nec minus salutaris quam festivo de optimo statu rei publicae deque nova insula Utopia* (1516/1978). Dans cette allégorie philosophique pseudo-géographique, cet humaniste décrit une société dépourvue des inégalités de statut et d'argent caractéristiques de l'Angleterre des Tudor, mais aussi une société sans impôt et sans



vol. Composé à partir du préfixe privatif « ou » et « topos » qui signifie « lieu », le mot « utopie » dont la forme francisée "utopie" est attestée dans le Pantagruel de Rabelais (1532/1996) désigne littéralement « ce qui n'est d'aucun lieu » ou encore « un pays de nulle part ». L'utopie puise aux racines profondes de la mythologie antique, de la philosophie grecque ou de la doctrine chrétienne : l'homme, face à sa condition imagine des mondes meilleurs situés dans un lointain passé, un lointain avenir ou un ailleurs plus ou moins accessible. Mais ce motif est réactualisé : c'est sur terre que l'utopie peut être envisagée par les hommes comme ils sont, sans compter sur une Providence divine ou un changement surnaturel.

L'utopie fera partie vocabulaire politique du 18^e siècle et désigne le plan d'un gouvernement imaginaire, à l'image de la république de Platon. Dans la première moitié du 19^e siècle, l'utopie quittera le terrain de la littérature pour s'investir du côté du réel ou de ce qui aspire à l'être. Il s'agit d'inventer de nouveaux rapports sociaux en fondant des communautés marginales ou en luttant pour l'émancipation, pour l'avènement de la liberté. Au milieu du 19^e siècle, en raison de nombreux échecs, un projet politique ou social qualifié d'utopie indiquera que celui-ci ne tient pas compte de la réalité. Puis un glissement s'opère, sera qualifié d'utopie un projet irréalisable, voire irréaliste. En témoignent les renvois synonymiques donnés par le Petit Robert : chimère, illusion, mirage, rêve, rêverie... Que cela soit en tant que « projet politique ou social » ou comme « projet irréalisable », l'utopie trouve sa source et sa finalité dans la réalité dont elle vise à élargir le champ du possible par l'invention de ce qu'elle pourrait être, ce qui génère une tension entre une construction imaginaire et sa réalisation concrète, entre l'idéal et la pratique.

Dans la sphère de la création artistique, les avant-gardes historiques de la modernité ont été déterminées par un élan qui reprenait les utopies révolutionnaires des siècles précédents visant une construction imaginaire et rigoureuse d'une société idéale, même si celles-ci ont été génératrices d'idées totalitaires. Portées par un projet d'émancipation, celles-ci mêlent art et vie dans un processus de libération et de créativité qui vise par un engagement résolu à changer, à régénérer, à réenchanter le monde par l'art. Leurs actions visaient jouer un rôle direct dans la réalisation d'utopies, par leur représentation plastique et/ou sonore, mais surtout par leur avènement (*happening*) lors d'événements collectifs, elles visaient aussi leur inscription dans la ville par des signes monumentaux ou dans leur propre chair par des altérations ou des transformations de celle-ci.

La fin des grands récits, décrété par l'avènement de la postmodernité (Lyotard, 1979), a entraîné dans sa foulée, la fin des utopies globalisantes qui reposent sur un flux historique unique et proposent des projets de société au profit de « micro-utopies » (Barbanti et Fagnart, 2000, p. 107) qui se rapportent à des questions très spécifiques : le féminisme, la lutte à l'homophobie, la préservation de l'environnement. L'impossibilité d'œuvrer à un projet collectif de construction sociale et politique est contrebalancée par la volonté de renouer avec l'expérience individuelle. Dans cette perspective, les œuvres n'importent moins en tant que telles, mais parce qu'elles permettent et structurent divers types d'expériences personnelles. Nicolas Bourriaud qualifie de relationnelle « une esthétique de



l'interhumain, de la rencontre, de la proximité, de la résistance au formatage social » (1998). Quant à lui, Paul Ardenne qualifie de contextuelle la pratique d'« un art dynamique et concret qui remet en question la vie quotidienne, vient la perturber en changeant les habitudes et met l'être humain au cœur des évènements. » (2002).

Parmi les « micro-utopies », il y a celle qui se situe dans le registre de la création même qui consiste non pas à changer la façon de faire oeuvre mais de faire une oeuvre dont la réalisation est, a priori, hors de notre portée. L'utopie porte alors sur la réalisation difficile sinon impossible de l'oeuvre imaginée dont le caractère est novateur inouï, extraordinaire, merveilleux voire apocalyptique défie les exigences et les contraintes incontournables de la nature, de la matière et de la technologie.

Le déterminant « agissante » adjoint à « utopie » vient redoubler le caractère programmatique de la quête qui a pour but la mobilisation de la raison instrumentale, artisanale, technicienne ainsi que la ruse pour assurer la réalisation de l'oeuvre imaginée.

2.2.5 activité de symbolisation

La deuxième phase de l'intentionnalité du projet de création consiste en une activité de symbolisation à partir de l'amorce du projet, que celle-ci soit issue du désir ou d'une utopie agissante. Tout comme la phase précédente, il s'agit de faire jaillir une certaine quantité de mots-clés, dans ce cas-ci reliés à des symboles, et de les consigner sur le même plan cartésien que les termes retenus pour lors de l'étape précédente.

La psychanalyse est la seule discipline à se pencher avec intensité sur la production de symboles. Avant de présenter quelques explications de cette activité qu'elle avance, il importe de se questionner sur la notion même de symbole et de faire ressortir dans le foisonnement des contributions les aspects pertinents pour le processus de création.

En tout premier lieu le mot « symbole » dérive du verbe grec « *sumbalein* » qui composé du préfixe d'accompagnement « *syn* » et du verbe « *ballein* » signifiant jeter, donc symboliser c'est littéralement « mettre ensemble », « joindre », « approcher » mais aussi par extension « comparer », « échanger », « se rencontrer », « expliquer ». Dans l'antiquité un symbole était originalement un tessou de poterie cassé en deux morceaux et partagé entre deux alliés ou contractants, dont la qualité pouvait ultérieurement être établie par le parfait emboîtement des deux morceaux qui avaient été transmis séparément. Cette étymologie met en évidence la notion de liaison.

Le terme symbole connaîtra de nombreuses extensions et dérivations. D'un côté il sera utilisé pour la représentation visible de l'invisible, pour l'expression des mystères par les religions, et, en même temps, par la suite par les croyances qualifiées d'ésotériques dont l'alchimie. D'un autre côté il sera utilisé pour traiter de cas particuliers de la liaison sémiotique qui est à la base de la représentation et du langage, deux questions qui ont été l'objet d'innombrables théories depuis l'antiquité. Ainsi, tour à tour, sans épuiser toutes les acceptions, le symbole



désignera l'ensemble qui lie deux représentations de la même signification, il sera un objet sensible destiné à représenter une réalité abstraite ou surnaturelle ou encore il sera réduit à un élément imagé ou audible qui tiendra lieu d'un objet concret ou abstrait. Suivent quelques définitions de ce concept à la fois riche et vaste car il touche le domaine de la culture, des conduites et des représentations sociales soit tout le domaine de l'imaginaire humain.

Charles Sanders Peirce (1839–1914), considéré « l'inventeur de la sémiotique », a produit une réflexion fondamentale sur la notion de signe comme résultat de tout phénomène de perception, interne ou externe. Dans ses *Collected papers* (1958, p. 8.335), il établit une distinction entre l'icône, l'indice et le symbole, trois types de signes, relativement à leur objet. L'icône renvoie à l'objet par ressemblance avec celui-ci, l'indice indique la présence de l'objet par une relation directe de contiguïté avec celui-ci, il donne l'exemple de la fumée pour le feu alors que le symbole renvoie à l'objet au moyen d'une convention socio-culturelle qui repose sur une association d'idées ou de valeurs. Ainsi le symbole fonctionne à partir de l'expérience particulière qu'a chacun d'un objet. Il dépend de l'interprétation que le sujet en fait. La signification des symboles ne peut être trouvée dans l'objet représenté en tant que tel, mais bien dans le réseau de significations attribuées par les individus qui les utilisent. Le symbole est lié aux rites, rituels et aux habitudes qu'exercent les individus sur les objets. Sans entrer dans toute la complexité de la pensée de Pierce, pour ce dernier le symbole met en relation le monde imaginaire de l'individu et le monde physique.

Pour Ernst Cassirer (1874 – 1945), dont le projet consiste à unifier les modes de pensée scientifique et non-scientifique dans une théorie de la connaissance abordée comme un tissu de relations, le symbole est à la base de sa philosophie de la culture. Le langage n'est pas considéré comme un instrument au service de la pensée, mais ce par quoi une production de sens est possible. Dans *La Philosophie des formes symboliques 1 Le langage* (1923), il considère les formes symboliques comme des invariants de la culture humaine, et les définit comme des processus dynamiques de symbolisation qui ne sont pas des reflets de la « réalité » externe mais qui permettent au contraire d'y avoir accès. (1972, p. 250) Les symboles sont élaborés par l'esprit et permettent à l'être humain d'appréhender le monde qui l'entoure, de le rendre « signifiant ». Le symbole permet à l'esprit de s'affranchir de sa dépendance face à l'environnement physique, lui permettant de produire, de façon créative et spontanée, les grandes sphères culturelles, telles que l'art, le langage, la science, etc. à travers lesquelles l'esprit renoue, voire reconstruit sa relation avec le réel.

Carl Jung (1875 – 1961), d'abord collaborateur de Freud puis fondateur du courant de la psychologie analytique, s'est beaucoup intéressé au lien existant entre la structure de la psyché et ses productions et manifestations culturelles. Dans *L'homme et ses symboles* (1961), il établit la distinction suivante entre le signe et le symbole : « Le signe est toujours moins que le concept qu'il représente, alors que le symbole renvoie toujours à un contenu plus vaste, que son sens immédiat et évident. » (1964, p. 55) Précédemment, dans *Les Types psychologiques* (1921) Jung



qualifiait de « séméiotique », l'interprétation qui ramène la croix au symbole d'amour divin et de « [s]ymbolique [...] la conception qui, dépassant toute interprétation concevable, considère la croix comme l'expression de certain fait encore inconnu et incompréhensible, mystique ou transcendant, donc psychologique en premier lieu, qu'il est absolument impossible de représenter autrement que par la croix » (1968, p. 469). Selon Jung, le symbole exprime un état de fait pluriel, complexe qui n'est pas clairement saisi par la conscience alors que le signe désigne toujours quelque chose de connu. C'est par le symbole qu'advient l'expérience de surgissement de sens dans la conscience.

Par ailleurs, Jung, à la première topique de Freud qui découpe la psyché en trois lieux : le conscient, le préconscient et l'inconscient, ajoute un autre lieu, transpersonnel et transhistorique, appelé inconscient collectif qui fait de chaque personne le dépositaire d'un savoir universel partagé par tous. C'est « le dépôt constitué par toute l'expérience ancestrale depuis des millions d'années, l'écho des événements de la préhistoire, et chaque siècle y ajoute une quantité infinitésimale de variation et de différenciation ». (Adler, 1957, p. 11) Dans l'ouvrage *Métamorphose de l'âme et ses symboles* (1950) il précise que « les influences de l'inconscient collectif, lorsqu'elles impriment le conscient, sont à la source des courants de croyances, des expériences religieuses, des visions extatiques mais aussi des arts, de la littérature et des rituels. » (Jung, Carl Gustav et Le Lay, 1953)

Dès 1916, Jung indique dans *Psychologie de l'inconscient* que les contenus de l'inconscient collectif sont les archétypes. Il définira l'archétype comme un processus psychique unissant un symbole avec une émotion, ainsi l'archétype qui échappe à toute conceptualisation n'est pas directement accessible à l'expérience, seules les divers symboles créés par lui deviennent manifestes et perceptibles par la psyché. Les archétypes enferment un thème universel qui structure les cultures et la mentalité des personnes, c'est pourquoi ils apparaissent dans les mythes, mais aussi dans les rêves. Jung considère que l'archétype est « motif comportemental » car il organise non seulement les perceptions, les représentations et processus psychiques, mais aussi l'activité et les comportements du sujet, son expérience du monde. (Wikipedia). Enfin Jung dit que les archétypes sont « contaminés », corrélés les uns aux autres. À la fois semblables et différents entre eux, il existe toujours un récit, un mythe, une légende, un conte, qui tisse une relation entre deux archétypes.

Gilbert Durand (1921 – 2012) est un précurseur des recherches sur l'imaginaire qu'il considère comme est le substrat de la vie mentale, une dimension constitutive de l'humanité. Pour lui les images mentales ont deux pôles : un pôle biologique lié aux perceptions physiques et un pôle ancré dans une culture, une langue, une civilisation. Il propose des outils pour étudier les mythes et les symboles que renferment les productions culturelles dont les créations artistiques. Dans *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire : introduction à l'archétypologie générale* (1963), Durand affirme qu'« [o]n peut dire que le symbole n'est pas du domaine de la sémiologie, mais du ressort d'une sémantique spéciale, c'est-à-dire qu'il possède plus qu'un sens artificiellement donné, mais détient un essentiel et spontané pouvoir de retentissement ». (p. 21) Puis dans *L'imagination symbolique* (1964), il



fournit la définition suivante du symbole après une comparaison critique avec le signe et l'allégorie : le symbole est un « signe renvoyant à un indiscible et invisible signifié et par là étant obligé d'incarner concrètement cette adéquation qui lui échappe, et cela par le jeu des redondances mythiques, rituelles, iconographiques qui corrigent et complètent inépuisablement l'inadéquation ». (p.18-19)

René Alleau (1917 -) est un historien des sciences qui s'est surtout intéressé aux sciences hermétiques dont l'alchimie ainsi qu'aux sociétés secrètes. Il critique l'approche structuraliste du symbole en raison de son appréhension purement descriptive des phénomènes alors que l'essentiel en ce qui concerne le symbole est d'en comprendre la formation. Dans *La Science du Symbole. Contribution à l'étude des principes et des méthodes de la symbolique* il distingue le symbole du « synthème » qui est réservé au vocabulaire logico-scientifique. Il écrit qu'« [u]n symbole ne signifie pas quelque chose de prédéterminé à quelqu'un. Il est à la fois un foyer d'accumulation et de concentration des images et leurs "charges" affectives et émotionnelles, un vecteur d'orientation analogique de l'intuition, un champ d'animation des similitudes anthropologiques et théologiques évoquées ». (1976, p. 57)

Dans la foulée de ces définitions plutôt convergentes, qu'en est-il de l'activité de symbolisation en lien avec la création artistique ? Cette activité en est une de mise en relation d'un objet à des signes d'un type particulier. Voyons d'abord la nature de l'objet d'origine en question, ensuite les modalités de la mise en relation pour ensuite caractériser ses signes qui ont le statut de symboles.

L'objet d'origine qui doit être mis en relation dans le présent exercice c'est l'amorce de l'oeuvre, le désir, ou l'utopie agissante tels que décrits dans la section précédente qui a été consigné sur le plan cartésien à l'aide de quelques mots-clés suite à une réflexion introspective. Cet objet est d'une part une trace mnésique, parce qu'il met en jeu la mémoire et d'autre part est lié à la corporéité, plus particulièrement à des expériences sensorielles primitives, puissantes et marquantes que la psychanalyse relie à des pulsions sexuelles ou agressives qui ont été refoulées.

La mise en relation de l'objet d'origine avec un symbole implique un transfert des propriétés, des qualités, de la charge émotionnelle de l'objet primaire à un autre qui le représente ou lui est substitué. Ce transfert n'est pas sans rappeler les mécanismes de déplacement décrits par la psychanalyse, mais la transformation n'a pas pour ici but de rediriger une charge affective attachée à une pulsion inacceptable mais bien de l'exprimer, littéralement de faire sortir l'objet primaire de son état psychique pour le communiquer.

La symbolisation est effectuée par l'imaginaire, ce lieu difficile à circonscrire qui est celui des images comme le stipule son étymologie. L'imaginaire dont le fonctionnement s'oppose à la logique de la raison, s'avère une fonction centrale de la psyché humaine, liée à sa créativité, à la capacité de figuration, de représentation des états mentaux, à l'attribution de sens face à l'expérience sensible. Il est important de noter que le terme imaginaire est aussi employé sur le plan de l'individu que d'une collectivité, avec à peu près la même signification, soit pour



désigner le répertoire de mythes, de croyances et de symboles qui caractérise leurs productions culturelles.

L'activité de symbolisation implique donc, suite à une élaboration, consciente ou non, à partir d'un objet psychique, la projection ou le jaillissement voire une prolifération de symboles. La plupart du temps, les symboles ne sont pas inventés comme tel, il sont l'objet d'une reviviscence spontanée lors de l'élaboration. Ceux-ci proviennent de productions culturelles contemporaines ou historiques desquelles la personne a fait l'expérience sensible et qui ont intégrés avec l'affect qu'ils ont suscité. Si nous adhérons à la thèse de Jung, il peut également s'agir d'archétypes de qui font partie notre inconscient collectif.

La création intervient alors dans la distance ou l'écart ainsi que la nature du lien qui est établi entre l'objet primaire et les symboles avec lesquels il est mis en relation. L'analogie, la métaphore voire l'allégorie sont des processus de liaison typiquement créatifs qui ont été répertoriés par la rhétorique. C'est aussi ce dont il est question dans les concepts de « l'invention en synectique » (Gordon, 1961) et de « bisociation » (Koestler, 1964) ou encore dans celui de la « pensée divergente » (Guilford, 1967). La création intervient également soit dans une opération de condensation soit dans celle de regroupement pour former des combinaisons nouvelles ou inédites de symboles. En de plus rares occasions, la création consiste à conférer une surcharge d'émotion ou de sens à des signes iconiques ou langagiers, ce qui leur confère le statut de symboles. Dans tous les cas, la création requiert la levée du contrôle qui consiste en l'application d'un code conventionnel au profit d'une régression dans un stade infantile, ludique ou fantaisiste où la liberté d'association est permise.

Les symboles qui auront surgi lors de cette activité seront consignés dans le plan cartésien, parfois sous une forme iconique mais le plus souvent par de mots qui ont le statut d'un représentant langagier à des fins d'organisation du flot créatif. C'est lors de l'étape créative suivante qu'une forme sera attribuée aux symboles de façon à en rendre la puissance, la dynamique, la force expressive.

2.2.6 donner forme

Que ce soit à la suite ou simultanément à l'activité de symbolisation décrite à la section précédente, a lieu le choix et l'attribution de forme. Cette étape et la suivante consacrée au matériau, correspondent grosso modo à la troisième phase du travail créateur décrit par Didier Anzieu qui consiste à « instituer un code et lui faire prendre corps » à partir du représentant psychique saisi et après une activité de symbolisation (Anzieu, 1981, p. 116) et, pour ce faire, le code doit recevoir « du créateur un corps qu'il a pour fonction de modeler, d'animer, de donner une forme » (Anzieu, 1981, p. 117). Pour Pierre Gosselin, il s'agit plutôt de « [l]a seconde phase du processus créateur [qui] se caractérise par le travail conscient qui fait suite à l'émotion initiale: c'est grâce à lui que l'oeuvre prendra forme matérielle. » Il fait remarquer que cette phase d'action productive entraîne un resserrement de l'ouverture qui caractérise la première phase, en fonction de la réalisation du projet;



c'est « une période au cours de laquelle le créateur est à la recherche de formes permettant de symboliser ou de traduire l'idée qui l'inspire. » (Gosselin, Potvin, Gingras et Murphy, 1998, p. 652).

La notion de forme va bien au delà de la caractérisation des objets matériels, pour s'étendre à la langue, à la musique ou aux autres arts. En effet, depuis la philosophie antique la forme est associée à la question de l'être en désignant notamment chez Aristote l'aspect qui en marque l'identité et lui assure spécificité et stabilité. Par ailleurs, cette notion est si générale, si fondamentale que la tentation a été fréquente de lui donner une existence autonome. Ambigüe voire polysémique, il s'agit d'une notion essentielle pour comprendre le monde, l'activité humaine et particulièrement ses productions culturelles que l'on dit symboliques. Cette section vise à en cerner les aspects pertinents pour la recherche création. Sans avoir la prétention à l'exhaustivité, des distinctions seront établies entre les différentes acceptions de la notion de forme, des précisions seront apportées quant aux enjeux épistémologiques et ontologiques qu'elle a soulevés, en particulier ses liens inextricables avec les notions de matière, de fond et de contenu d'autre part, puis seront présentés les différents statuts qu'elle a connus suite aux bouleversements qu'ont connus les pratiques artistiques au siècle dernier. Même si elle a été l'objet de contestations radicales, il n'en demeure pas moins que l'attribution de forme demeure un passage obligé du faire oeuvre.

D'abord l'étymologie, le mot latin « forma » est déjà doté de plusieurs acceptions dont voici les principales tirées de (Gaffiot, 1934, p. 679). Il désigne un « ensemble des traits extérieurs qui caractérisent quelque chose », donc la forme c'est l'ensemble des caractères apparents des choses et des êtres, leurs contours, l'aspect sous lequel nous les percevons, l'apparence extérieure qui leur donne leur spécificité (CRNTL). Il désigne aussi « le moule » ou plus généralement ce qui est utilisé pour fabriquer un objet, et, par extension, la manière d'être et d'agir, de se conduire, de procéder, conforme à certains usages, à certaines règles établies (CRNTL) Plus près de la représentation, il désigne une « figure » ou une « image », que celle-ci relève de la géométrie ou du domaine artistique. Enfin il est aussi utilisé de façon générique comme synonyme de « type » par exemple pour désigner une sorte d'art ou de combat. Enfin la forme s'oppose à l'informe, au substrat, à la matière brute en attente d'actualisation.

La forme latine « forma » aurait été emprunté à la forme grecque « morphé » qui a sensiblement les mêmes significations par l'intermédiaire de l'étrusque tout en subissant une métathèse, c'est-à-dire une inversion des syllabes, ce qui est assez rare et demeure inexpliqué. Dans la mythologie, cette même forme est le nom du dieu des rêves et des songes; dont le nom signifie « celui qui reproduit des formes ». Fils d'Hpnos (le sommeil) et de Nyx (nuit), doté de grandes ailes qui battent rapidement et sans bruit, il dispense le sommeil aux mortels en les touchant d'une fleur de Pavot suscitant chez eux des rêves dans lesquels il prend la « forme » de différents personnages.

Depuis l'antiquité grecque deux conceptions de la forme s'opposent : la conception dualiste platonicienne selon laquelle des formes pures auxquelles se conforme la



nature existeraient à l'état séparé de la matière, dans le monde des idées et la conception hylémorphique (de *hylè* : bois, matériau de construction, par extension matière) de la nature d'Aristote pour qui chaque chose qui est générée est un composé de forme et de matière. Contrairement à la forme créée par la conjugaison de la matière et du mouvement qui est indissociable de la matière; la forme naturelle n'existe qu'en tant qu'elle est forme d'une matière sans pour autant se confondre ou se réduire à cette matière. L'hylémorphisme touche aussi les objets issus d'opérations techniques par le présupposé selon lequel l'art (technè) imiterait la nature (*Physique* II, 2 194a 20) mais à une distinction près c'est que la forme dans ce cas est dans l'esprit de l'homme (*Métaphysique* Z,7, 1032b). Ce schéma antique, de la scolastique médiévale à l'âge classique, sera repris et renforcé pour donner lieu à une conception que l'acte artistique est une association entre forme et matière, et que l'artiste est l'agent exclusif de la transformation d'une matière en une forme.

Une fois qu'une distinction est établie entre la forme et la matière, la question est de savoir si elle précède ou suit la matière. En effet, alors que la matière ne peut exister sans forme, la forme, si elle peut être conçue sans qu'on lui attribue de réalité physique, elle est alors idée, ne peut être perçue sans qu'elle n'ait été donnée à la matière, mais une fois donnée, la matière vient influencer, déterminer, cette forme.

Tout comme le rapport entre la forme et la matière, le rapport entre la forme et sa signification sera pensé comme un dualisme, tout comme les rapports entre le corps et l'esprit. C'est ainsi que jusqu'au 20^e siècle, cette dualité entre la forme et le fond ou encore le contenu est contestée mais perdue quand même toujours pour certaines approches, entre autres celles inspirées de la linguistique, comme la sémiologie. Le fond ou le contenu c'est ce qui est exprimé par l'artiste, les thèmes et les idées, la signification de l'oeuvre, alors que la forme c'est la manière dont elle est faite, présentée ou traitée, le résultat des moyens techniques mis en oeuvre pour transmettre le contenu. Les positions parfois antagonistes qui ont été avancées pour expliquer les rapports entre le fond et la forme d'une oeuvre, sont basées sur une conception particulière de la création artistique. Ainsi, par exemple, considérer que faire oeuvre c'est mettre en forme un contenu est basé sur la croyance que l'essentiel de la création c'est l'expression d'une pensée.

La conception hylémorphique sera remise en question par la conception moderne de la création artistique comme un processus transitif où l'artiste est autant transformé par le support de son action que le support par l'artiste. Heidegger dans *L'origine de l'oeuvre d'art* critique l'hylémorphisme qui est le « schéma conceptuel par excellence pour toute théorie de l'art et toute esthétique » (1935/1986) parce que l'oeuvre d'art se trouve réduite au produit d'une fabrication. Pour que l'oeuvre d'art existe, il faut certes qu'un rapport entre une matière et une forme soit établi, ce qui implique qu'une intention fabricante guide une exécution technique. Mais la grande différence avec la fabrication en général où les matériaux disparaissent dans l'utilité de la chose fabriquée, dans le cas de l'oeuvre d'art, ceux-ci ressortent et se trouvent révélés tels qu'ils sont. Il y a dans ce dernier cas un renversement logique où il y a échange entre les matériaux et l'oeuvre, de sorte que le matériau est un



résultat au lieu d'être une condition objective de réalisation. Dans le même sens mais de façon plus concrète, l'historien de l'art Henri Focillon (1881 – 1943) dans *Vie des formes* pense la technique, le travail de la main, comme une activité qui produit des formes à partir de la forme des objets techniques. Ainsi, la forme de l'outil engage un certain type d'activité. « On peut graver avec un clou mais ce clou même a une forme et donne une forme qui n'est pas indifférente » (Focillon, 1934, p. 42) On peut dire la même chose pour ce qui est de la technologie.

Le philosophe Luigi Pareyson (1918-1991) dans son ouvrage *Esthétique : théorie de la formativité* considère que l'on ne peut penser ou agir qu'en formant, c'est ainsi que pour lui de nombreuses activités humaines sont formatives et par là relèvent de l'esthétique. Toutefois, il distingue l'opération artistique des autres processus qui se proposent intentionnellement de former en ce qu'elle ne vise pas à réaliser des oeuvres spéculatives, pratiques ou autres, mais à former pour former, former en poursuivant uniquement la forme pour elle-même, ce qui fait que l'art est pure formativité (1954/2007, p. 38). Il spécifie qu'un faire n'est véritablement un « former » que lorsqu'il ne se limite pas ni à l'exécution d'une chose déjà conçue, ni à la réalisation d'un projet établi à l'avance, ni à l'application d'une technique éprouvée, ni même à suivre des règles déjà fixées. Le faire n'est donc véritablement un « former » que lorsque la conception se fait lors de l'exécution, c'est-à-dire qu'au cours même de l'opération, la façon de faire est inventée et la règle de l'oeuvre est définie. Former, donc, signifie « faire », mais un faire tel que, pendant qu'il fait, il invente la manière de faire (1954/2007, p. 73). Selon Pareyson, la formativité spécifique aux oeuvres d'art est non essentialiste mais immanentiste puisqu'elle n'est pas prédéterminée à l'avance mais provient entièrement du processus de mise en forme. On assiste alors à un renversement de la posture aristotélicienne, puisqu'elles sont « non pas des oeuvres qui sont des formes étant des oeuvres, mais des oeuvres qui sont des oeuvres étant des formes » (1954/2007, p. 58).

À la suite de Henri Focillon qui distinguait la position de l'artiste qui fait une forme (poësis) de celui qui la commente (aesthesis) (1934, p. 5), l'anthropologue Michèle Coquet insiste sur la position de celui qui oeuvre, et qui voit dans son ouvrage fini, un fois que le mouvement est porté à son terme, qu'une suite de tentatives et de renoncements ont eu lieu, ce qui a été rendu visible par la transformation d'éléments physiques, selon ses compétences à lumière de ce qu'il sait avoir voulu réaliser (Coquet, 2009, p. 213). Elle reviendra plus loin sur « [l]'opération de façonnage d'une oeuvre » qui est transformation de la matière « afin d'en extraire une forme organisée » ou sur la transcription « [d]es formes du monde en une représentation figurée » en insistant plus sur « l'engagement du corps par le truchement de l'œil et de la main dans la perception, la composition et la mise en forme des formes du monde » que sur la technique. Elle précise que cette « expérience du faire n'est pas propre au bricoleur du dimanche, à l'artisan ou à l'artiste ; elle est commune à l'espèce humaine », ce qu'elle nomme « l'intelligence des formes » (Coquet, 2009, p. 225).

Anton Ehrenzweig (1908 - 1966) dans *L'ordre caché de l'art* décrit le processus créatif comme la découverte de la « bonne forme » suite à un « scanning »



inconscient de l'indifférencié d'un chaos apparent : « L'artiste comme le savant doit affronter le chaos dans son oeuvre avant que le scanning inconscient vienne réaliser à la fois l'intégration de son oeuvre et celle de sa propre personnalité » (1967/1974 p. 39). Le scanning est un processus qui effectue un va et vient permanent entre le différencié conscient (analytique) et l'indifférencié inconscient (synchrétique). Ce type d'attention diffus, éparpillé (p. 44) balaye le champ des informations flottant dans le désordre à la recherche parmi une grande multiplicité de possibles d'une « bonne forme ». Celle-ci se détecte par le phénomène de l'intuition, et son émergence se fait d'un seul coup. Il emprunte le concept de bonne forme à la Gestalt qui désigne des formes qui sont régulières, simples, symétriques, mais le détourne au profit, entre autres, des accidents de la matière, des luminosités inusitées ... (Saint-Martin, 1990, p. 88) Il décrit ainsi le processus créatif : « La véritable maîtrise n'impose pas sa volonté au médium, mais explore ses différentes réponses dans [une] quasi conversation [...] d'égal à égal. Une vigilance passive mais vive aux variations subtiles de la réponse du médium est le véritable sommet de la maîtrise. [...] Il faut réagir instantanément aux innombrables variables qui appuieront un changement subtil de plan et nous feront répondre volontiers aux formes sans cesse nouvelles qui se développent et se modifient les unes les autres sous nos yeux. » (Ehrenzweig, 1967/1974 p. 94).

Au fil des grands bouleversements qu'ont connus les pratiques artistiques au siècle dernier, la conception de la forme a connu des modifications significatives, dont quelques unes sont ici l'objet d'un rappel. D'un côté la forme a été objet d'un surinvestissement par différents mouvements littéraires et artistiques qui ont été qualifiés de pratiquer le formalisme et dont voici quelques exemples. Les formalistes russes se sont inspirés de la linguistique de type structuraliste enseignée par Ferdinand de Saussure (1857 - 1913) qui avait pour particularité de ne s'occuper que de la forme sonore ou graphique du signe appelée signifiant et de laisser de côté le signifié. Boris Eichenbaum (1886 - 1959) dans son article «La théorie de la "méthode formelle"» montre comment inspirés par le positivisme et refusant les interprétations psychologiques et esthétiques, « les formalistes se libéraient de la corrélation traditionnelle forme/fond et de la notion de forme comme une enveloppe, comme un récipient sur lequel on verse le liquide (le contenu) » (1925/1966, p. 41)

Il reprend Viktor Chklovski (1893-1984) qui « posait comme trait distinctif de la perception esthétique le principe de la sensation de la forme » (p. 42); la forme alors, contrairement aux théories transcendantales du symbolisme, « n'est plus une enveloppe, mais une intégrité dynamique et concrète qui a un contenu en elle-même » (p. 42), c'est ainsi que les travaux des formalistes se sont consacrés à des nomenclatures des « procédés ».

Parallèlement du côté de la création artistique, les différents mouvements d'avant-garde ont en commun de vouloir inventer un art qui reflètera le monde tel qu'il est. C'est ainsi qu'ils se préoccupent plus de la forme et de la matière que du symbole ou du réalisme ce qui les amène à l'abstraction géométrique qui est la recherche de forme pure, de rythme dynamique, de géométrie. Piet Mondrian (1872 -1944),



voulant exprimer des valeurs symboliques universelles d'inspiration théosophique, vise une composition exclusivement basée sur « l'équilibre de rapports purs » (1926) obtenue par « dénaturalisation ».

Paul Klee (1879 – 1940) est peintre et aussi enseignant au Bauhaus; il est à noter qu'au Bauhaus, les ateliers étaient organisés en « maîtres artisans » et en « maîtres de la forme » pour les artistes et les architectes. À partir du début des années 1920 Klee y enseigne une *Bildnerische Gestaltungslehre* (Théorie créatrice de la forme) dont les principes sont à l'opposé des formalistes. Il affirme que « La forme [Gestalt] est fin, mort. La formation [*die Gestaltung*] est Vie » (p. 47) ; ainsi il met l'accent sur le mouvement, sur la dynamique par lequel naît la forme plutôt que sur la forme en tant que telle. Proche de Heidegger, il met l'accent sur la genèse, l'origine et le développement de la forme qu'il assimile au processus créateur.

Tout au long du 20^e siècle, aux côtés des formes traditionnelles de la peinture, de la sculpture, de la musique, du théâtre et de la danse, plusieurs formes nouvelles ont vu le jour souvent par les avants-gardes qui se sont succédées dont en voici quelques unes.

Le collage est la forme résultante de l'introduction dans une composition picturale, sculpturale ou musicale d'éléments bruts (coupures de journaux, morceaux de verre et autres matières) détournés du réel pour les inclure dans le régime de l'image ou de la représentation.

L'installation est un arrangement qui a sa propre dynamique, de médias traditionnels comme la peinture, la sculpture, de médias électroniques comme la projection vidéo, le son et d'objets trouvés. Interdisciplinaire, cette forme nouvelle confronte temps et espace d'un lieu spécifique, en fonction duquel elle est créée, aux sphères imaginaires de différents médias questionne la notion d'organisation et provoque la perte des repères et l'abolition des limites. Le spectateur peut circuler autour de celle-ci, être entouré par elle, et même éventuellement interagir avec elle au lieu de la voir accrochée à plat sur un mur.

La performance est une forme éphémère, unique, dans laquelle les actions d'un individu ou d'un groupe, dans un espace et à un moment particulier constituent l'oeuvre d'art qui n'est conservée que par des captations photographiques ou vidéo ou par des récits faits par des gens présents. Action subversive d'un artiste se concentrant radicalement sur l'effectuation de celle-ci, elle vise sur l'immédiateté de son pouvoir signifiant à produire un fulgurant effet de réel, à transgresser les normes, à questionner la production artistique, souvent en engageant le spectateur dans le processus. Associés aux performances, les « happenings » étaient des actions hétérogènes improvisées souvent provocatrices impliquant plusieurs intervenants, artistes de disciplines diverses, et non artistes, exemptes de toute cohérence narrative ou intention illustrative. Les « manœuvres » un type particulier de performance se distanciant des lieux traditionnels de diffusion de l'art pour s'infiltrer dans d'autres sphères : le travail, la rue, des endroits privés, dans la vie quotidienne, des sites et bâtiments désaffectés, l'espace médiatique, etc. Ces infiltrations par l'artiste sont des gestes politiquement engagés présentant des



aspects parfois poétiques ou festifs. L'« art corporel » ou « body-art » est une pratique performative où l'artiste met à l'épreuve, parfois de façon extrême, les limites physiques de son corps.

Par ailleurs, la création artistique l'élaboration de formes a été l'objet d'un déplacement, entre autres par les « ready made » de Marcel Duchamp (1887 - 1968) : *Roue de bicyclette* (1913), *Porte bouteilles* (1914), *Fontaine* (1917) ; ce n'est pas le fait d'avoir des formes qui en font des oeuvres d'art, mais de présenter ces formes dans ce contexte artistique. Une forme « déjà là » ne devient pas une forme autre ou différente une fois placée dans le monde de l'art, mais celle-ci acquiert esthétiquement un autre statut du fait d'un changement de catégorie, non d'une transformation de matériau. Par la suite, le courant d'art conceptuel, surtout entre 1965 et 1975 et dont la première exposition tenue en 1969 était intitulée *Quand les attitudes deviennent forme*, tend à réduire à presque rien les propriétés phénoménales de l'oeuvre d'art, mais ce presque rien était encore quelque chose de perceptible directement, sinon grâce à des paratextes ou à des paraperceptions. (cf les matériaux) Même si l'idée prime sur la réalisation, il n'en demeure pas moins qu'une présence matérielle indirecte, périphérique est nécessaire pour que joue la fonction esthétique.

Pour le simulationnisme, un mouvement artistique né au début des années 1980, l'originalité réside dans la copie ou la réplique d'oeuvres appartenant à un passé récent ou lointain et ainsi une forme quasiment identique à l'originale n'est pas considérée comme un pastiche, une parodie ou une imitation stylistique mais bel et bien comme une forme dont la nouveauté réside en sa revendication de réplique. Nicolas Bourriaud dans son ouvrage *Postproduction – La culture comme scénario : comment l'art reprogramme le monde contemporain* constate qu'« [i] ne s'agit plus pour [les artistes, DJ ou programmeurs] d'élaborer une forme à partir d'un matériau brut, mais de travailler avec des objets d'ores et déjà en circulation sur le marché culturel, c'est-à-dire déjà informés par d'autres (2004, p. 16).

Dans son ouvrage *Esthétique relationnelle*, Bourriaud identifie un courant où, à partir des années 1950, les artistes critiquent le statut de l'objet et interrogent la territorialité des lieux de création et de présentation de l'Art et abandonnent la conception statique de l'oeuvre pour l'étendre au-delà de sa forme matérielle pour en faire un processus médiateur entre des individus afin, entre autres, de réduire la fragmentation sociale. Pour Bourriaud, toute oeuvre d'art « fait se rencontrer des éléments tenus séparés. » « La forme de l'oeuvre contemporaine s'étend au-delà de sa forme matérielle: elle est un élément reliant, un principe d'agglutination dynamique. » (1998, pp. 20-21). Ainsi quelle que soit la posture adoptée par l'artiste, le faire oeuvre passe par une forme et le travail sur celle-ci.

Pour terminer avec cette revue des différentes conceptions de la forme face à la création artistique trois postures extrêmes. Robert Morris (1931 -) dans son article « Anti Form » conteste les pratiques artistiques qui sont des particularisations de formes générales, telles que le rectangle et le cube, par la variation de leur échelle, matériau ou position. (1968/1993, p. 41) , il considère celles-ci, y compris le cubisme, comme la perpétuation de l'idéalisme (p. 45). Il s'intéresse plutôt au



procédé, à la fabrication de l'objet et aux propriétés des matériaux qui déterminent ultimement la forme de l'œuvre. Pour éviter les formes fixes nettement découpées, il prône le recours à des matériaux flexibles, des matériaux non conventionnels issus de la vie quotidienne laissant les forces de la gravité et le hasard déterminer la forme générale de l'œuvre. Il vise à créer des compositions floues, spontanées, surprenantes d'où émane un sentiment de désordre et de chaos par des actions comme couper, accrocher, suspendre, laisser tomber. Dans ces cas : « les considérations de pesanteur deviennent aussi importantes que les considérations d'espace [...] il en résulte que les formes ne sont pas prévues d'avance [...] Le hasard est accepté et l'indétermination prise en compte, puisqu'une nouvelle mise en place entraînera une autre configuration. Le rejet des formes durables et d'un ordre préconçu pour les choses est un facteur positif. Cela fait partie du refus de continuer à esthétiser la forme d'une oeuvre en concevant cette forme comme une fin prescrite ». (p. 46). Il s'agit d'un reversement en ce que ce n'est plus donner une forme à la matière, mais la matière qui détermine la forme. L'« anti-forme » s'est concentrée sur le processus de création et les notions d'éphémère et de transitoire de la forme.

Maurice Fréchuret (1947 -) dans un ouvrage intitulé *Le Mou et ses formes*, à partir de l'étude de trois œuvres de Marcel Duchamp traite d'une tendance de la sculpture au 20^e siècle, plus particulièrement des années 1960 et 1970, qui a perdu ses fonctions de monumentalité religieuse ou de propagande politique. La matière n'est plus formée, dressée, érigée mais laissée à ses propres tendances par une pratique artistique qui laisse couler, laisse tomber, laisse s'amasser des matériaux qualifiés d'incertains. Il propose trois catégories opératoires pour décrire des œuvres en apparence très éloignées : laisser pendre, entasser et plier. Il explique ainsi la relation de l'artiste avec la matière : « [...] le geste des artistes consiste à laisser parler les matériaux et les forces qui agissent naturellement sur eux. Leur rapport à la matière est plus souvent guidé par une propension de type mystique, dans le sens large que donne à ce mot Gilbert Durant, où les schèmes fusionnels et agrégatifs sont, bien sûr, les plus nombreux. » (1993, p. 21). Il reconnaît dans *Pantalon bleu géant* (1962) de Claes Oldenburg (1929 -) que « Cette œuvre est l'une des premières d'une série impressionnante où les objets de consommation perdent leur superbe et, flasques, pendouillent de manière grotesque à un fil ou à un clou : une prise électrique – mâle évidemment- ou encore une échelle molle confectionnée en 1967 disent avec une intonation frondeuse le ridicule attaché aux démonstrations viriles habituelles » (1993, p. 163).

Lorsque Rosalind Krauss (1941 -) organise une exposition intitulée « L'informe : mode d'emploi » (Centre Pompidou 1996) elle recourt à l'esthétique de Georges Bataille (1897 – 1962) pour qui l'informe est une façon de lutter contre les idéologies de la forme et de la ramener du symbolique vers le réel : « Informe n'est pas seulement un adjectif ayant tel sens, mais un terme servant à déclasser, exigeant préalablement que chaque chose ait sa forme. » (Bataille, 1970, p. 217). Dans le catalogue, elle décrit la « figuration littérale de l'informe [comme] dispersions



chaotiques, détritiques, substances répugnantes » (Krauss et Bois, 1996, p. 229). Cette « anesthétique » de l'informe est en lien avec l'abjection en particulier du déchet : nourriture pourrissante et des excréments du corps où le malaise, le dégoût est lié à la matérialité même de l'objet représenté. Montrer l'insupportable réalité du corps occultée par l'ordre culturel c'est dénoncer les fonctions oppressives du symbolique propre à la tradition esthétique occidentale; c'est aussi prendre parti pour un retour à la matérialité.

Fred Forest (1933 -) dans *L'oeuvre-système invisible: art relationnel ou art de la relation* envisage une pratique artistique dont les oeuvres sont infra-perceptives, c'est-à-dire que, en deçà des apparences, de ce qui se donne à voir, à entendre, à toucher, elles sont directement appréhendées par l'activité cérébrale. Ces oeuvres « peuvent se décrire comme étant un agrégat complexe d'évènements, d'informations et de relations [...] déterminant la forme ou la non-forme, de l'oeuvre de nature cognitive induite par l'artiste. (2006, p. 5). Ces oeuvres procèdent soit du domaine des « sciences physico-chimiques » : « 'architecture' d'informations, flux spatio-temporel, procès de fréquences électromagnétiques, faisceaux d'ondes, d'origine physique, ou animale, oeuvre cognitive et manipulations d'images mentales, sans support physique. », soit « à la frontière des phénomènes dits paranormaux » : « des énergies psychiques, des expressions de la psyché, des modèles holographiques » (p. 16).

La création artistique a aussi été associée à l'activisme politique. Cornelius Castoriadis (1922 – 1997), proposait une vision de la création artistique comme vecteur du projet politique d'autonomie visant une démocratie « radicale », dans *Fenêtre sur le chaos*, une compilation posthume, affirme que le mode d'être spécifique de l'art est de donner forme au chaos. Il considère que l'art « n'imité » pas sinon les oeuvres confortent ou incarnent les significations instituées par les sociétés qu'il qualifie d'hétéronomes. L'art non contraint par la religion ou le sacré est plutôt une puissance de création qui dévoile et présente sans symbolisation ni allégorisme le chaos ou l'abîme originnaire de l'être, ce qui dans la vie quotidienne est recouvert par l'institution sociale « moyennant un « donner forme » et en même temps la création d'un cosmos par ce donner forme » (2007, p. 135). Les formes nouvelles qui bousculent et interrogent nos représentations, plutôt que de recouvrir l'abîme, le dévoilent, « déchir[ant] les évidences quotidiennes, le « tenir-ensemble » de ces évidences, et le cours normal de la vie » (2007, p. 135).

Au tournant des années 2000 est apparu le terme « artivisme », contraction de l'art et de l'activisme, pour désigner des pratiques souvent de collectifs qui ont pour but de provoquer chez le spectateur une prise de conscience de problèmes politiques, à le sortir de son inertie, à lui faire prendre position à le mobiliser, par la création artistique. (Lemoine et Ouardi, 2010) Les causes ont changé, dans les années 70 les artistes pour le pacifisme, l'anticolonialisme, contre le nucléaire, alors que 40 ans plus tard, ils militent pour l'environnement, l'altermondialisme, contre le capitalisme. Si des formes anciennes de la performance sont reprises et parfois remises au goût du jour, de nouvelles formes, adaptées au contexte, sont pratiquées. Il s'agit toutefois de formes d'activisme auxquelles des artistes participent en dehors



des cadres traditionnels de la création artistique et de sa diffusion. Les artistes investissent l'espace public, espace de quotidienneté et refusent toute frontière entre l'art et la vie.

L'art communautaire est le fait d'artistes qui s'impliquent auprès de communautés stigmatisées et marginalisées afin de créer en collaboration étroite avec leurs membres « [d]es formes inventives [qui] se situent à la croisée du témoignage et du recours à l'art (cinéma, peinture, performance, etc.) comme mode de résistance. Elles témoignent [...] d'un refus de déléguer leur parole. [...] La diffusion de ces œuvres collectives dans l'espace public est une forme de lutte sociopolitique ». (Lamoureux, 2010)

Le hacktivism (Fourmentaux, 2008) est une forme de désobéissance civile électronique; les actions vont de l'attaque de sites gouvernementaux ou de grandes corporations par des infiltrations parasites à la diffusion de données personnelles.

Le « flashmob » ou mobilisation éclair c'est le rassemblement généralement organisé au moyen d'Internet d'un groupe de personnes sans lien préalable dans un lieu public pour y effectuer des actions convenues d'avance, souvent décalées, avant de se disperser rapidement. Le manque d'informations quant à l'instigateur et à l'action jusqu'au signal, méconnu également créé une effervescence collective. Chacun participe à une expérience commune inédite, devient créateur d'un moment particulier, artistique ou non, qui par sa spontanéité interrompt le quotidien des usagers de la place publique.

La participation à des manifestations et à des occupations de l'espace public en tant que citoyen, mais aussi produisant entre autres du matériel pour exprimer leurs revendications. Les formes qui sont privilégiées sont le détournement, la parodie, la provocation, les affiches, les costumes, les marionnettes.

Après avoir pris connaissance des questions ontologiques et épistémologiques reliées à la forme, des différents statuts qu'elle a connus suite aux bouleversements qu'ont connus les pratiques artistiques au siècle dernier, l'activité dont il est question ici dans la pratique de la recherche création consiste à identifier la forme qui est pressentie suite à l'activité de symbolisation. Il ne s'agit pas d'identifier la « bonne forme » mais un ensemble de termes qui pourraient qualifier les aspects formels souhaités pour la création à venir. Ces termes décrivant la forme peuvent appartenir à l'un et/ou l'autre des quatre acceptions qui ont été retenues au début de cette section qu'il convient à ce moment-ci de rappeler celles-ci mais ordonnées et reformulées en rapport avec la recherche création :

1) générique : à quelle(s) discipline(s) ou genre(s) générique(s) et particulier(s) appartiendra l'oeuvre, la forme d'expression artistique qui implique un ensemble de règles propres aux réalisations de chaque type de même qu'un horizon d'attente particulier ;



2) représentationnelle : le cas échéant, quelle(s) figure(s), quelle(s) image(s) ou, de façon plus générique, quel(s) type(s) de figure ou d'image seront convoqués par l'oeuvre;

3) processuelle : ce qui sera utilisé pour façonner l'oeuvre ou, par extension, la technique employée, la manière d'être et d'agir, gestes et attitudes, de se conduire, de procéder ;

4) aspectuelle : l'esthétique, les caractéristique apparentes, audibles et/ou tactiles qui donnent sa spécificité à l'oeuvre.

En vrac des questions pour terminer cette section : est-ce qu'il s'agit de donner forme ou de mettre en forme ? est-ce que la forme sera géométrique ou organique ? est-ce que la forme sera mimétique, abstraite ou narrative ? est-ce qu'il s'agit d'inventer une forme ou d'en choisir une parmi les formes existantes pour éventuellement la revisiter, la transformer, se l'approprier ou la transgresser, la déconstruire ? est-ce qu'il s'agit de déployer un processus qui provoque le passage d'une forme à l'autre ou l'émergence de formes ? est-ce l'épuration de la forme, son instabilité ou encore son hybridation qui est visée ?

2.2.7 matérialisation

Le dernier des éléments de l'intentionnalité lorsqu'ordonnés de l'abstrait au concret, c'est le matériau auquel sera donné la forme. Il a été précédemment énoncé que le processus créatif n'était pas linéaire et ne suivait pas nécessairement l'ordre de l'exposé. Il a été vu précédemment, lorsque la discussion sur l'hylémorphisme, que la matière est inextricablement liée à la forme et vice versa. Tout comme pour les précédents éléments, avant d'aborder spécifiquement le matériau en rapport avec la recherche création, son étymologie et les différentes définitions seront passées en revue et quelques aspects théoriques susceptibles d'alimenter la réflexion seront présentés.

Le terme « matériau » vient du mot latin « materia » tout comme le terme « matière ». Le mot latin proviendrait du sanscrit « mâtram », qui signifiait à la fois mesure et matière dont la racine « mâ » signifiait faire avec la main, construire, mesurer. (Littré 1876) À ce stade il est intéressant de noter que initialement la fabrication et l'évaluation étaient dans le même champ sémantique. La forme en sanskrit a donné le mot grec « mêtôn » signifiant « instrument de mesure » duquel sera tiré l'unité de mesure. Originellement le mot latin « materia » désignait le bois utilisé dans la construction de maison ou de navire, la partie solide ligneuse, la partie génératrice, et, par extension, les différents éléments qui entrent dans la construction d'un bâtiment et, par généralisation, la substance constituant les corps. Il a aussi été appliqué aux oeuvres pour en désigner le sujet ou le thème (Ernout, Meillet et André, 1932/2001) . Curieusement c'est le mot grec « hulè » qui a les mêmes significations que « materia ». Deux formes françaises ont été dérivées : matière et matériau qui sont souvent employées l'une pour l'autre. Alors que le terme « matière » dont l'ancienne forme est « material » a hérité les sens de la forme latine, le terme « matériau » qui est d'apparition récente au singulier (19^e s.)



désigne plus spécifiquement la matière que l'humain collecte puis façonne ou fabrique pour en faire des objets, des meubles et des immeubles et, par extension, matière permettant une réaction chimique ou l'élaboration d'une substance (Académie française, 1986). Un matériau est donc une matière de base sélectionnée en raison de propriétés particulières et mise en œuvre en vue d'un usage spécifique. Par analogie, matériau désigne tout type d'élément qui entre dans la composition de quelque chose (CRNTL). Pour Ezio Manzini dans *La matière de l'invention*, la différence entre matière et matériau tient au fait que le second s'intègre « dans un projet et devient composante d'un produit » (1989, p. 14), ainsi un matériau est une matière finalisée car il est nécessairement associé à une pratique qui est caractérisée par un but, dans ce cas-ci la création artistique et un programme d'action précis pour atteindre celui-ci.

L'opposition métaphysique entre la matière et l'esprit, tout comme celle de la physique classique entre la matière et l'énergie ainsi que le rapport de la matière avec la forme sur le plan de la philosophie de l'art évoqué dans la section précédente sont ici laissés de côté au profit des multiples aspects de la matérialité des matériaux utilisés dans la création artistique.

L'architecte Gottfried Semper (1803 -1879) est un des premiers à développer une pensée moderne sur le matériau dans la création artistique : « Tout matériau conditionne sa propre manière de se façonner et requiert un traitement technique approprié, du fait de ses propriétés qui le distinguent d'autres matériaux.» (1860/1989, p. 258) Pour lui, l'art et la technique sont indissociables; l'art est d'abord une technique appliquée à un matériau et, par conséquent le style architectural n'est pas le témoin d'une évolution culturelle, mais plutôt le fait des techniques soumises à l'évolution. Ainsi l'oeuvre d'art est « le résultat du matériau employé pour la produire ainsi que les outils et procédés qui interviennent dans sa fabrication. » (1860/2007, p. 311).

Gaston Bachelard (1884 -1962) vise à recouvrir le sentiment des choses par une manière renouvelée d'habiter le monde par l'imagination, non pas celle des formes, mais celle des matières, d'où son travail sur les quatre éléments : le feu, l'eau, l'air et la terre. Dans *L'eau et les rêves, essai sur l'imagination de la matière*, il identifie deux types de d'imagination créatrice, appelées « forces imaginantes » : l'imagination formelle et l'imagination matérielle. Pour lui l'imagination formelle seule ne peut donner lieu à de véritables créations artistiques parce que « [b]ien des images essayées ne peuvent vivre parce qu'elles sont de simples jeux formels, parce qu'elles ne sont pas vraiment adaptées à la matière qu'elles doivent parer » (1942/1964, p. 4). Pour qu'une image vive dans une oeuvre, « il faut qu'elle trouve sa matière et soit en convenance avec elle.» (p. 5). C'est très intéressant de constater que Bachelard formule une trentaine d'année auparavant la même critique qui aura cours par les penseurs de la postmodernité. Plus loin il énonce le double mode d'existence de la matière « la matière existe autant par la main industrielle que par la profondeur de l'imaginaire » (p. 145).



Tout type de pratique artistique s'effectue sur des matériaux qui, souvent, lui sont propres, à l'aide d'outils adaptés. Ainsi par exemple les matériaux de la peinture sont, pigments d'origine minérale ou végétale, liant, résines, charbon, encre, etc. d'une part et des surfaces, murs, toiles, papier, etc. plus ou moins planes où l'on y peut déposer les précédents matériaux. Quant aux outils, ce sont tous les objets, pinceaux, couteaux, plumes, crayons etc. aptes à laisser des traces sur les surfaces. Les matériaux de la sculpture, ce sont toute matière, bois, pierre, argile, bronze, etc. propre à recevoir des formes à l'aide d'outils qui peuvent être des doigts et des paumes, des ciseaux et des burins, des couteaux, des polissoirs, etc. Il y a deux types de pratiques artistiques dont les matériaux ne sont pas matériels ou, à tout le moins, ne le sont pas principalement. Les matériaux de la création musicale sonore et les matériaux reliés au spectacle vivant : danse, théâtre performance.

La musique est, dans un consensus commun, considérée comme le plus immatériel de tous les arts. Hegel considérait ainsi la nature du son comme relevant de « l'idéalité du matériel ». La seule matérialité est sa manifestation acoustique en raison du caractère ondulatoire, vibratoire du son. Le terme « matériau musical » ne semble être apparu dans le vocabulaire musical que récemment lors de la remise en question du système tonal qui entraîna une révision de tous les paramètres qui servaient de « matière première » à l'écriture musicale : l'harmonie, l'intervalle, le timbre, le rythme, la forme, etc. Les nouveaux paramètres, - clusters de Henry Cowell, les nuages sonores de Iannis Xenakis ou de György Ligeti, les objets sonores de Pierre Schaeffer que les séries « intégrales » de Pierre Boulez ou de Karlheinz Stockhausen, etc. - prendront le nom générique de matériau (Féron, 2013).

Sans être des matériaux, à l'exception du chant, les instruments qui servent à produire la musique jusqu'à leur dématérialisation par l'électronique sont dotés d'une matérialité indéniable qui a une influence sur la musique. Le son de la voix et son timbre sont le matériau du chant. L'outil, c'est ce qui module - amplifie, assouplit, épure - l'émission de la voix. Le lien est alors intime entre le matériau et l'outil ce qui n'est pas le cas pour les instrumentistes qui ne modifient pas leur instrument. En musique, en général, le matériau-son et les outils qui le produisent sont bien distincts. (Münch, 1999) Par ailleurs, le terme « matériau sonore » prend tout son sens dans la pratique de la « musique concrète » initiée par Pierre Schaeffer en 1948 qui n'est plus faite de sons ne sont pas créés par des instruments, matériaux nobles, mais de sons enregistrés, des bruits de la vie moderne concrète, matériaux pauvres, qui seront travaillés, manipulés et montés en studio. (Heinrich, 2002, p. 44)

Les arts du (spectacle) vivant sont des modes de création artistique dont le matériau principal, mais souvent non exhaustif est le corps : le théâtre, la danse, la performance, le cirque, les arts de la rue. Alors que la création artistique et aussi littéraire ou musicale est tentative de maîtriser un matériau qui toujours résiste, le vivant impose un autre régime parce qu'il a cette particularité d'être doté d'autonomie ce que les matériaux, même si certains sont réactifs, ne possèdent pas. « La danse, en tant que matériau, se confond avec son interprète en ce que ce dernier en est simultanément le créateur, l'instrument et la forme même. » (Arguel,



1992) Le matériau du danseur, c'est son corps dans sa dimension personnelle, culturelle et sociale et l'espace où il se meut et, accessoirement son costume, alors que pour le chorégraphe, le matériau ce sont les danseurs et les mouvements de leur corps. Qu'en est-il alors de la subjectivité du danseur ? Au départ le danseur utilisé comme un outil d'expression d'une idée, d'un thème est plus objet que sujet, ses choix personnels, sa subjectivité passent à l'arrière-plan pour reproduire aussi fidèlement que possible le sens, la sensation et la forme que le chorégraphe souhaite voir dans et par le mouvement. Parfois la subjectivité de l'interprète s'exprime par les mouvements qu'il propose au chorégraphe. Suite au travail de répétition, les mouvements ne sont plus représentés en tant qu'objets, mais vécus émotionnellement avec une densité d'expériences. (Leduc, 2007, pp. 35-36)

Les expressions « matériau dansé » et « matériau chorégraphique » font plutôt référence à un vocabulaire qui est tiré soit de la tradition de la danse soit prélevé dans le patrimoine gestuel lié à l'activité humaine ou culturelle : les gestes quotidiens, ceux du couple, de la famille; les gestes du travail, du sport, des relations sociales, les rituels religieux festifs ; danses sociales, danses ethniques; gestes d'animaux, mouvements des végétaux, gestes prélevés dans les œuvres d'art, dans les films, etc. Le geste en tant que matériau comprend un ou plusieurs mouvements, investit un espace selon une orientation, occupe un volume, génère des rythmes et durées, crée des relations vers les personnes et entre elles. Les gestes seront organisés en séquences, modules ou tableaux, sur une base d'improvisation ou de composition.

Les matériaux du théâtre sont, comme pour la danse, le corps et la voix des acteurs. D'autres matériaux, souvent moins importants en danse, sont ceux de la scénographie. Sous le vocable « matériaux scéniques », on retrouve aussi bien la lumière, les images projetées, la vidéo, la trame sonore, les décors et autres objets que les paroles, les intonations, les gestes, le regard, les mouvements des comédiens. Dans le cas du texte, un passage s'est effectué au 20^e siècle de la dramaturgie classique où le texte était « l'élément premier, la structure profonde et le contenu essentiel de l'art dramatique » (Pavis, 1987, p. 354) à la notion de « matériau-texte » où le texte est considéré comme un matériau scénique parmi les autres, il sera le fait d'un metteur en scène qui sélectionne, coupe, assemble et reconstruit des textes qui seront par la suite réinventés par les comédiens, remis au présent. (Van Haesebroeck, 2011, pp. 473,475) La conception logocentrique du théâtre sera encore plus contestée par le théâtre postdramatique dont le cœur « ne réside pas dans le texte-matériau mais dans la recherche d'un langage indépendant de l'autorité du texte au moyen d'un dispositif scénique interartistique. » (Bouko, 2010, p. 45)

La performance désigne l'effectuation d'une action par l'artiste qui englobe son corps tout entier en dehors des conventions de la représentation et de l'imitation. Son corps sera successivement « héros, sujet, matériau, objet, victime, écran » (Souladie, 2012, p. 3). L'aspect transgressif de la performance par rapport aux conventions, tabous, codes sociaux et culturels de l'ordre établi a été souvent relevé : les artistes posent, souvent sur leur propre corps, des actes extrêmes,



choquants, agressants, incluant l'humiliation, la souillure, la mutilation de façon à repousser les limites possibles de la pratique artistique. À titre d'exemple, Orlan (Mireille Suzanne Francette Porte 1947-), qui se décrit sur sa page web comme « artiste transmédia et féministe » a réalisé entre 1990 et 1993 des « performances chirurgicales » intitulées « La Réincarnation de sainte Orlan » fortement médiatisées axées sur la modification corporelle de son propre corps ayant pour base les représentations de la femme dans l'art occidental, pour dénoncer les pressions sociales que la société inflige au corps et à l'apparence des femmes : « La matière de travail, la surface d'inscription que j'avais sous la main était le corps qu'il fallait que je me réapproprie parce que j'en étais en quelque sorte dépossédée par l'idéologie dominante qui m'empêchait de vivre ma vie de femme et ma vie d'artiste comme j'avais envie de vivre. J'ai pensée que travailler directement avec la représentation de mon corps, y compris la représentation publique de mon corps, était beaucoup plus intéressant, plus problématique et plus efficace politiquement, surtout à cette époque, plutôt que de me dissimuler derrière la toile et la peinture » (Orlan, 1995/1998). Stellarc (Stelios Arcadius 1946 -) qui réalise ses 25 « suspensions » entre 1976 et 1980, son corps, transpercé avec des hameçons en inox, était suspendu à une grue dans divers espaces d'exposition. De 1980 à 1998, il a fait des performances avec une troisième main commandée par les signaux électromyographiques émis par les muscles de son ventre et de ses cuisses. En 2007, il s'est fait greffer une oreille, conçue à partir de ses propres cellules souches, sur le bras afin d'y implanter un microphone dont la captation serait envoyée sans fil sur Internet. Ses performances « technico-poétiques » dénuées de critique politique ou sociale celles-ci seraient « des scénarios de science-fiction pour une symbiose homme-machine, des simulations plus que des rituels » (Barron, 2003, p. 123). Pour Chantal Pontbriand « La performance est davantage qu'un genre, une discipline ou une catégorie. Elle se définirait avec plus d'acuité comme un mode ou une attitude présente au sein de l'art contemporain», (Pontbriand, 1998, p. 62); «c'est le questionnement du spectateur qui est recherché » (p. 63); ainsi « [p]our la performance, toute chose est matériau: texte, image, son, situation, contexte, tout élément tiré de la réalité quotidienne déterminant l'existence de l'art» (p. 65).

Tout comme pour la fabrication d'objets comme les outils, les machines, les vêtements ou les édifices, les matériaux de la création artistique étaient à l'origine bruts, présents en vrac dans la nature. Les avancées de la science et des techniques ainsi que les progrès du machinisme provenant de la recherche aux 18^e et 19^e siècle, et surtout de la chimie, ont permis la transformation et la fabrication de nouveaux matériaux à partir de matériaux naturels ainsi que de nouveaux procédés de type industriels pour la fabrication de ces matériaux. Toutefois c'est avec l'arrivée des matériaux synthétiques, dont le nylon et les plastiques, au 20^e siècle qu'un bouleversement radical intervient non seulement dans la diversité des matériaux disponibles permettant des usages inédits que dans la conception traditionnelle de ceux-ci. Ainsi, entre autres matériaux nouveaux, l'acrylique a modifié la façon de peindre et le polymère ainsi que la fibre de verre, ont modifié la façon de faire de la sculpture.



De plus, c'est en raison de l'apparition de nouveaux matériaux et de leurs propriétés de concert avec la mise au point de machines appropriées que de nouvelles pratiques artistiques dites médiatique ont pu voir le jour : la photographie, le cinéma, la vidéo, la musique électroacoustique et l'art audio. Ainsi, c'est le celluloïd, la première matière plastique artificielle dont l'invention est attribuée aux frères Hyatt en 1870, qui sera remplacée par un support de triacétate de cellulose moins inflammable, qui a permis l'essor, conjointement à des procédés chimiques et optiques et mécaniques, de l'enregistrement analogique de l'image photographique puis cinématographique et, conjointement à des procédés électromagnétiques, du son et de la vidéo.

Non seulement la pratique de la création artistique s'effectue à partir du 20^e siècle à partir de nouveaux matériaux, mais la technologie industrielle et de la machine qui sert à produire ces nouveaux matériaux est prise elle-même comme matériau. Elle d'abord représentée puis incluse dans les œuvres en tant que telle, notamment dans le constructivisme et le Bauhaus., Par exemple *Construction cinématique* (Ondulation verticale) est une sculpture mécanisée mue par un moteur électrique, réalisée en 1919-20 par l'artiste constructiviste Naum Gabo et Modulateur-espace-lumière, est une sculpture formée de pièces de métal, de plastique et de bois mécanisée et lumineuse par 116 lampes colorées de couleurs primaires, débutée en 1920 et réalisée en 1930 par László Moholy-Nagy, constructiviste qui enseignera au Bauhaus. Par ailleurs, en 1923 une exposition faisant le point de quatre ans d'activité du Bauhaus sous la direction de Walter Gropius avait pour thème « Art et Technique : une nouvelle unité ».

Devenue manipulable avec l'invention de l'électricité, la lumière est devenue, surtout depuis les années 1950, un matériau à part entière pour de nombreuses pratiques artistiques contemporaines, associées à la photographie, au cinéma à la vidéo et aux arts médiatiques, aux arts vivants ainsi qu'aux arts plastiques. Il s'agit d'un matériau qui, en raison de son caractère ambigu à la fois visible et invisible, matériel et immatériel, est utilisé entre autres pour questionner la matérialité de l'oeuvre, mais aussi pour explorer la perception de l'espace altéré. C'est ainsi qu'a émergé un art spécifique de la lumière qui utilise la lumière « non pas tant transitivement, pour éclairer, écrire au néon, ou projeter des images, mais intransitivement, pour explorer ses qualités et son potentiel esthétiques propres. » (Beaufort, 2009) Entre 1946 et le début des années 50, le néon est utilisé comme matériau dans la création artistique : Gyula Kosice (1924-) dans des tableaux et Lucio Fontana (1899 -1968) dans des environnements.

À partir de la fin des années 1950, certains courants artistiques ont graduellement commencé à dissocier l'art de la matérialité. La finalité de la fabrication de choses matérielles s'est déplacée vers l'idée, le geste, la relation interpersonnelle, le flux, etc. Joseph Kosuth (1945 -) énonçait en 1966 que : « [l']art conceptuel, en clair, a pour principe de base l'idée que les artistes travaillent sur le sens, et non sur les formes, les couleurs ou les matériaux. »(Godfrey, 2003). Il produira une série, les « blow-up », ne montrant seulement que les définitions des matériaux dont il se sert pour ses productions. Ainsi, autant l'art conceptuel avec la primauté de l'idée, la



performance avec la primauté du geste que l'art vidéo dont l'initiateur est Nam June Paik (1932 – 2006) qui triture l'image et altère le téléviseur, constituent autant de critiques de l'obsession moderniste pour la « forme » et un virage vers ce qui a été appelé la « dématérialisation de l'art ». (Lippard, 1973) Dans ce deuxième cas, la dématérialisation est en fait la rupture d'un rapport direct du matériau avec la matière, phénomène commencé avec les pratiques artistiques qui sont réalisées avec des médias. Florence de Mèredieu, dans *L'histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne* établit une classification des oeuvres d'art en fonction des matériaux utilisés et principalement de leur matérialité. Elle rend compte ainsi de la tendance à la dématérialisation : « Désormais, ramenée à l'onde, au corpuscule, à l'électron, la matière se voit en quelque sorte sublimée, dématérialisée (Mèredieu, 1994, p. 36). » Nicolas Schöffer (1912 – 1992) voit dans la dématérialisation une façon d'échapper à la répétition interminable des mêmes formes : « J'ai fixé comme objectif à mes travaux la dématérialisation de l'objet de façon que la diminution progressive de l'importance physique de l'objet entraîne la démultiplication de ses effets dans le sens inverse » (Schöffer, 1969, p. 78). De 1948 à 1970, nourri par les thèses de la cybernétique, il se donne pour programme de travailler les trois matériaux immatériels de la vie : l'espace, la lumière et le temps. Trois étapes ont marqué cette approche : le spatiodynamisme, où les énergies potentielles de l'espace sont libérées ce qui donne des sculptures aérées, transparentes et pénétrables ; le luminodynamisme avec des sculptures produisant des effets lumineux mobiles grâce à des moteurs, des réflecteurs et des projecteurs ; et le chronodynamisme où des sculptures sont programmées pour réagir au passage du temps, à l'alternance jour/nuit, etc.

À partir des années 1980 avec l'avènement du numérique et l'utilisation de l'ordinateur pour la création artistique, la notion de matériau s'est déplacée vers celle de données, de protocoles, de processus, de langage de programmation. L'échantillonnage des images et des sons autrefois captés et inscrits analogiquement sur un support comme la pellicule ou le disque a permis une dématérialisation dans la mesure où ce ne sont plus les images et les sons eux-mêmes qui sont inscrits, mais une représentation approximative sous forme de grandeurs ou codes arbitraires qui prennent la forme de nombres. Par contre, la représentation numérique a permis d'appliquer des traitements à l'image et au son, parfois les mêmes en raison du support unique, qui étaient impossibles avec la manipulation des supports et les traitements optiques ou électroniques antérieurs. De nouveaux matériaux, aussi immatériels qu'ils puissent être sont apparus : des pixels et des formes vectorielles pour l'image, des codes MIDI pour le son, etc.

L'ordinateur a causé une dématérialisation des machines, de celles-ci ne subsistent qu'une interface qui en tient lieu. Ainsi un logiciel d'infographie présente à l'écran une surface et fournit des instruments de dessin, de peinture, issus de la façon de faire antérieure auxquels s'ajoutent des outils de manipulation des images numériques qu'il est possible de manipuler avec un dispositif de pointage, le plus souvent la souris. Ce phénomène a déjà fait l'objet d'analyses détaillées dont celle de (Paquin, 2006, p. 53). L'ordinateur, le code numérique et la programmation



constituent des matériaux, parfois matériels, parfois intangibles, dont l'artiste peut définir lui-même les propriétés et surtout le comportement, ce qui a permis de reprendre et de pousser plus loin des pratiques artistiques existantes, comme par exemple, le dessin, la photographie, l'art vidéo, la composition musicale, l'installation cinétique, etc. en leur ajoutant une dimension générative ou encore interactive. Parallèlement, les réseaux de télécommunications dont l'internet et le sans fil ont modifié autant les pratiques artistiques, qui ont pu être participatives voire collaboratives de façon délocalisée que la nature des oeuvres qui sont devenues hypermédiatiques et leur diffusion, entre autres par le WEB. Par ailleurs, comme pour tout matériau, on a découvert et on découvre encore des potentialités esthétiques qui sont propres aux matériaux numériques. Sans faire un inventaire exhaustif, on a vu apparaître sous le vocable général d' « art numérique » des pratiques artistiques mettant l'accent sur l'un ou l'autre aspect : l'art ascii, le net-art, le cyber art ou l'art web, l'art du code, l'art des flux, etc. mais aussi la réalité virtuelle et la robotique, la réalité augmentée et même les jeux vidéos. Les fonctionnalités, les dispositifs et les technologies émergentes sont, souvent dès leur apparition, transformés en matériau par les artistes qui s'en emparent. Cependant, la rapidité des évolutions technologiques, tant sur le plan des dispositifs que des supports, et leur succession qui entraîne l'obsolescence des premières, ainsi que leur relative immatérialité, ont fait surgir des questions quant à la pérennité des oeuvres, de leur conservation et de leur restauration qui ne sont pas triviales

En 1985, une exposition devenue mythique, *Les immatériaux*, s'est tenue au Centre Pompidou, sous la direction intellectuelle de Jean-François Lyotard qui fixe le cadre général de réflexion sur la fin de la modernité ou l'avènement de la postmodernité. Pour ce dernier la matière n'est plus cette substance que l'on trouve devant nous toujours déjà-là et que le langage pouvait désigner de l'extérieur. Les nouvelles technologies qui reposent sur l'informatique et l'électronique, sont des « substituts d'opérations mentales et non plus physiques » ce qui cause un renversement du langage par rapport à son référent matériel et dorénavant ce sont des messages qui génèrent les matériaux dont l'essence est langagière, c'est-à-dire numérique et donc « immatériaux » (Hernandez, 2008/2012). L'exposition incitait le spectateur à sentir plus qu'à analyser, elle avait une forme inédite : pas de cimaises ni de cloisons mais des « trames » ; pas non plus de parcours tracé mais un trajet aléatoire au choix du spectateur. Des écouteurs, distribués à l'entrée diffusent des textes contemporains de philosophie ou de littérature. Les oeuvres montrées sont fort diverses : un bas-relief égyptien, des photographies anciennes ou contemporaines, des prothèses de peau associées à une combinaison d'astronaute, des vidéos, des notes de Duchamp, des matériaux divers vus au microscope électronique, de la nourriture sous diverses formes dont une ration pour astronaute, des images médicales et scientifiques, des hologrammes, des installations, des peintures, des images de synthèse, des maquettes, un écran retransmettant le cours de la bourse, divers textes, etc. Leur mise en présence s'opère autour de cinq mots thèmes qui les relient entre eux : « matériau », le support du message; « matériel », ce qui assure la saisie, le transfert



et la capture du message; « maternité », la fonction du destinataire du message; la « matière », référent du message; et la « matrice », le code du message. »

Parallèlement au phénomène de la dématérialisation, d'autres pratiques artistiques qui questionnent le progrès, le capitalisme, le gaspillage ou tout simplement l'institution de l'art sont déviantes par rapport aux matériaux « nobles », en ayant recours à des matériaux du quotidien, inusités, récupérés et même des déchets. Ces pratiques posent la question de l'intégration de la vie dans l'art, les matériaux utilisés renvoient à la notion, liée à la temporalité et à la spécificité du vivant, de la décomposition, de la dégradation, inhérente à l'existence de ces œuvres. L'utilisation de tels matériaux inscrivent les œuvres produites dans le courant de l'art éphémère avec la performance et, dans une certaine mesure, avec l'installation et l'art médiatique, des pratiques qui posent des difficultés de conservation.

Les pratiques du collage et de l'installation introduisent des matériaux provenant de la vie quotidienne dans les œuvres qui ne renvoient à rien au delà de leur évidence. Entre autres exemples, l'« art brut » inventé et pratiqué par Jean Dubuffet (1901 – 1985) ans les années 1950 et dans les années 1970, expression pour laquelle il a déposé un brevet qui désigne l'art de personnes œuvrant à l'écart du milieu artistique et en dehors des normes esthétiques convenues, des marginaux, des malades, des prisonniers pour qui œuvrer est vital et impulsif, celui-ci insère des matériaux tels le sable, le goudron et la paille dans ses toiles ou encore des objets provenant de rebuts. Le mouvement de l'Arte Povera, à partir de 1962-1963), fait une utilisation importante des matériaux quotidiens en les important dans la galerie, en particulier des vêtements. (*Vénus aux chiffons*, (1967) de Michelangelo Pistoletto)(Mourey, 1999).

Parfois ce sont des animaux qui sont utilisées comme matériaux, déjà en 1936, Joan Miro intègre un perroquet empaillé juché sur un perchoir à l'une de ses compositions intitulée *Objet*. À partir de 1991, Damien Hirst présente des aquariums une série de cadavres d'animaux parfois coupés en deux, laissant voir les organes plongés dans le formol. Seront aussi utilisés comme matériaux, des matières organiques, des fluides corporels, des aliments, des plumes, des poils et de la peau.

Parfois ce sont des restes, des déchets récupérés qui utilisés comme matériaux pour être accumulés, assemblés, comprimés, collés : Daniel Spoerri réalise des tableaux-pièges (années 60) où se retrouvent collés les restes et les plats du repas à la table, tels que le client les avait laissés, avec un passage de l'horizontal à la verticale ; Armand Fernandez (Arman) produit un cycle intitulé « Poubelle » à partir de 1959 où des ordures et des déchets trouvés dans la rue sont entassés dans des contenants en plexiglas.

À partir des années 2000, Michel Blazy produit des installations éphémères à partir de matériaux organiques périssables : « Sur les murs, la purée de carotte s'est étalée. Craquelée, harcelée de champignons, cette peinture murale est devenue, après deux mois d'exposition, ruine rosâtre, pas même repoussante. Un peu plus loin, ce sont des tranches de bacon qui sèchent au mur et s'accumulent en une vivante mosaïque.



A terre, une sculpture superpose les écorces d'oranges. Virées au noir ou au vert glauque, elles accueillent toiles d'araignées et spores de tous poils. » (LE MONDE, Bérénice Bailly 13 Avril 2007)

Au tournant des années 2000, le vivant constitue le matériau du « bio-art » (Poissant et Daubner, 2012) qui recouvre entre autres des pratiques de création transgénique, dont la lapine Alba à laquelle Eduardo Kac a implanté en l'an 2000 un gène de méduse responsable de la synthèse d'une protéine fluorescente ainsi que la culture de tissus vivants, dont *Pig Wings*, (2000) de Ionat Zurr et Oron Catts qui ont cultivé des cellules issues de la moelle osseuse de porcs sur des polymères formant une structure en formes d'aile.

À partir de la fin des années 1960, des pratiques artistiques prennent l'environnement naturel ou urbain comme matériau, les artistes quittent leur atelier et conçoivent des oeuvres en fonction d'un milieu particulier avec lequel elle entre en relation. Le Land Art est une forme d'art éphémère qui consiste à utiliser la nature à la fois comme matériau et comme espace d'exposition. Constituée avec des matériaux trouvés sur les lieux : branchages, cailloux, sable, neige, feuilles, fleurs, etc. sont parfois adjoints des objets étrangers, par exemple des objets industriels, l'oeuvre s'appuie sur ses relations et ses interactions avec l'environnement. Parallèlement, à la même époque apparaît l'art urbain qui regroupe les pratiques artistiques la plupart du temps éphémères réalisées dans la rue ou les endroits publics telles les murales, les graffitis, mais aussi des installations et plus récemment de l'art médiatique, des parcours ou des défilés. Alors que certaines pratiques sont clandestines et parfois relèvent de l'exploit sont animées par des revendications sociales ou tout simplement de sa propre existence, d'autres visent à une appropriation et une redéfinition de l'espace public, en particulier des espaces résiduels.

Jean Dubuffet souligne l'importance du matériau dans la création artistique : « L'art doit naître du matériau et de l'outil et doit garder la trace de l'outil et de la lutte de l'outil avec le matériau. L'homme doit parler mais l'outil aussi et le matériau aussi » (1973, p. 25). Il va encore plus loin en affirmant que le matériau prime sur l'intentionnalité de l'artiste « L'art doit naître du matériau. La spiritualité doit emprunter le langage du matériau. Chaque matériau a son langage, est un langage. Il ne s'agit pas de lui adjoindre un langage ou bien de le faire servir un langage. » (p. 28).

La relation de l'artiste avec ses matériaux apporte une certaine somme de contingence soit la possibilité qu'un phénomène ne survienne ou pas ou encore que ce soit un autre phénomène qui survienne en lien avec d'une part son expérience, son habileté, sa maîtrise des techniques et d'autre part les propriétés physiques des matériaux. Jusqu'au début du 20^e siècle, un accident, du latin « accidens » qui signifie ce qui survient, en rapport avec les matériaux lors du faire de l'oeuvre a une connotation plutôt négative en raison de l'idéal de perfection et de beauté qui animait la création artistique au point où si le camouflage s'avérait impossible, l'oeuvre était détruite.



À partir de Marcel Duchamp un renversement de la vision idéaliste où la matière est considérée comme chaos que l'homme doit maîtriser en générant des formes s'opère, ce qui entraîne une désacralisation radicale de l'oeuvre. Non seulement les matériaux utilisés sont de plus en plus hétérogènes, mais le potentiel créatif du hasard et de l'accident est recherché de façon à permettre le surgissement de forces incontrôlables dans l'oeuvre. Pour ce faire, lors du travail de ses matériaux, l'artiste doit abandonner la stricte obéissance à son intentionnalité et se mettre dans un état de disponibilité et d'ouverture. Un exemple où l'accident est placé au coeur du processus de création est l'oeuvre intitulée ironiquement « Hommage à New York » (1960) de Jean Tinguely (1925 - 1991) qui est une machine forcée appelée à s'autodétruire devant le public : « [L]a conception comme la réalisation de ses machines s'émancipent de toute règle préétablie. Pleines de caprices, de surprises, de soubresauts et de bégaiements, ses machines font figure de dissidentes face au fonctionnement implacable et sans accroc de la mécanique industrielle dominante. » (Jaillet, 2009)

Il a été question précédemment du schéma hérité de l'esthétique de Hegel qui jusqu'au 20^e siècle dominait la perception du processus création artistique basé sur les intentions le passage de l'intention à la réalisation de manière linéaire et il était possible de reconnaître les intentions de l'artiste dans les effets de ses actes d'instauration d'un projet qui sera finalisé en objet ou en événement, l'oeuvre. Des conceptions contemporaines, prennent en compte le hasard, les accidents et le jeu qui interviennent durant le processus de création. Ainsi parmi d'autres, dans un ouvrage au nom évocateur *Le Surgissement créateur : jeu, hasard ou inconscient*, le jeu avec le matériau pour expliquer le fonctionnement de la création artistique est mis de l'avant. Le jeu artistique se pratique « sous les formes de l'improvisation, de l'ébauche, de l'esquisse, de la maquette, des variantes, ou de la provocation du hasard par des moyens divers » (Munch, 2011, p. 27)

Après avoir pris connaissance de la prolifération des matériaux qui ont remplacé les matériaux traditionnels de l'art au fil des transformations qu'ont connues les pratiques artistiques traditionnelles et des rapports que ceux-ci entretiennent avec la matérialité et la matière, l'activité dont il est question ici dans la pratique de la recherche création consiste à identifier pour la création à venir quels matériaux seront utilisés pour matérialiser les aspects formels précédemment identifiés, ou encore à l'inverse, à partir de quels matériaux surgira la forme de l'oeuvre à venir. Les termes recherchés ne se limitent pas à l'identification des matériaux, mais à leurs propriétés sur lesquelles sera exercé le faire oeuvre ainsi que les principales actions, manipulations, manoeuvres, techniques qui constituent votre pratique et, finalement, le résultat souhaité exprimé en termes perceptuels.

En vrac des questions pour terminer cette section : votre pratique repose du quelle(s) catégorie(s) de matériau(x) ? matériel, vivant, sonore, médiatique, etc. ; quelle est la provenance de ce(s) matériaux (x) ? nature, brut, déjà-là, de synthèse, recyclé, etc. ; quels traitements seront privilégiés ? génération, transformation, détournement, etc. ; avec quel outil, instrument, technique, technologies, etc. ? quels



sont les propriétés, les paramètres, dimensions qui seront particulièrement travaillés ? quels sont les résultats escomptés ? etc.

2.2.8 carte heuristique

La deuxième étape du processus de recherche création consiste à déterminer l'intentionnalité de l'oeuvre à venir de façon à en formuler un projet. Cette étape a été découpée en 4 aspects, respectivement l'amorce, l'activité de symbolisation, la mise en forme et la matérialisation. Si chacun de ces aspects est essentiel, l'ordre de leur réalisation peut varier en fonction de la personnalité de l'artiste, du type d'oeuvre et du contexte de création. Ainsi, il était demandé pour chacun de ces aspects d'identifier plusieurs termes qui représentent les différents aspects de la réflexion accomplie, la pluralité étant nettement préférable au terme unique parce qu'elle permet une meilleure couverture de la richesse de la réflexion et aussi parce qu'elle permet d'accomplir une activité heuristique à partir de la totalité des termes trouvés de façon à trouver dans un moment de dessaisissement l'étoile dans la nuit (Lancri, 2006) ou formuler en d'autres termes à rechercher l'illumination suite à une phase d'incubation (Wallas, 1926).

Contrairement à la recherche qui a été menée pour identifier les termes pour chacun des 4 aspects de façon réflexive, ludique voire onirique, cette démarche heuristique comporte un aspect concret, leur disposition sur une surface plane, celle d'une feuille, de petits papiers sur une table, de « Post-its » sur un mur, d'un écran d'ordinateur ou de tablette électronique à l'aide d'applications dédiées, etc. de façon à ce que leur manipulation soit facilitée.

Le recours à une disposition des termes précédemment retenus sur une carte qui est en fait un plan cartésien présente des avantages sur une disposition en liste ou en tableau, et encore plus sur une explicitation à l'aide du langage, l'avantage de la saisie de la globalité d'un seul coup et de la mobilisation de notre capacité d'effectuer du calcul visuel que nous avons développée dès l'enfance, entre autres pour percevoir le monde qui nous entoure, agir sur celui-ci et nous mouvoir dans cet espace tridimensionnel. Parmi les opérations, il y a l'appréciation de la spécificité des éléments en termes de grosseur, de forme, de couleur, la détermination de la distance entre ceux-ci, leur proximité ou leur éloignement, la reconnaissance de formes qu'ils constituent (*gestalt*), la focalisation sur une région particulière de la surface, la vue d'ensemble, etc.

Il faut toutefois faire attention de ne confondre les cartes heuristiques avec les cartes conceptuelles sur le fait que toutes deux utilisent une disposition de termes sur un plan cartésien; c'est par leur utilisation qu'elles se distinguent.

Les cartes heuristiques (« mind maps ») proposées et popularisées par Tony Buzan (1942 -) à partir des années 1970 (Buzan et Buzan, 1993/2003). Celui-ci se base sur la conception que le cerveau fonctionne selon la « pensée irradiante » c'est à dire par associations autour d'une idée principale. Ainsi la confection d'une carte heuristique (« mind mapping ») favorise le déploiement des idées dans toutes les directions par sa forme même à partir d'un noyau central. Les cartes heuristiques



sont utilisées à des fins d'exploration et de découverte, pour stimuler et appuyer l'imagination et la créativité, notamment lors de séances de « remue méninges » *brainstorming*.

Les cartes conceptuelles sont proposées et utilisées dans un contexte pédagogique à partir des années 1980 par Joseph Novak (1932 -) qui se fonde sur les théories constructivistes de l'apprentissage selon lesquelles l'information ne peut devenir une connaissance tant qu'elle n'est pas reliée de façon signifiante aux connaissances antérieures d'un individu. (Novak et Gowin, 1984) Ainsi les cartes conceptuelles sont utilisées pour représenter des domaines de connaissance ou pour comprendre une question ou une situation. Des concepts, généralement insérés dans des formes géométriques, s'y trouvent ordonnés du haut vers le bas et les liens logiques qui les unissent, représentés graphiquement sous forme de flèches surmontées d'une étiquette qui en spécifie le type, sont identifiés. Les cartes conceptuelles sont des outils très efficaces pour l'organisation et la représentation des connaissances en vue de leur assimilation ou leur communication.

L'utilisation des cartes heuristiques préconisée ici est un peu différente, la découverte qui est en jeu n'est pas liée au déploiement dans toutes les directions d'une idée qui est considérée centrale en sous-idées, mais la découverte parmi l'ensemble des termes de celui qui constituera le principe organisateur de l'oeuvre. Comment faire cette découverte ? En tout premier lieu disposer dans les différents quadrants les termes de chacun des 4 aspects en les ordonnant par rapport au centre selon l'importance qui leur est accordée. Puis effectuer des séances de manipulation successives qui sont par la suite photographiées et objet d'un regard distancié. Parmi les manipulations possibles il y a : les déplacements, les regroupements par affinité, ou encore par contraste, ce qui permet de pratiquer la pensée divergente (Guilford, 1959) ou encore le balayage inconscient (Ehrenzweig, 1967/1974). Rarement le terme qui est au départ considéré le plus important le demeure suite à ce travail de manipulation et de maturation, soit parce qu'il est convenu ce qui empêche un choix anxigène, soit parce qu'il n'est pas discernable dans le foisonnement, ou encore pour toutes sortes d'autres raisons. Souvent celui qui sera considéré le plus important suite à ce travail constitue une surprise. Ironiquement c'est parfois un terme qui a été placé très loin en périphérie qui s'avère le plus important. Une fois que le terme le plus important est identifié, il s'agit d'effectuer une série de manipulations qui consistent à réordonner les autres termes par rapport au centre mis à jour. Cette carte ne comporte aucune dimension propositionnelle a priori, puisqu'elle supporte un processus lié à l'imagination . Il n'est donc pas nécessaire d'établir des relations logiques entre les termes recueillis qui seraient signalées par des flèches, sauf si le contexte, soit le type d'oeuvre, soit la structuration sur le plan de la forme ou du sens des termes, soit le processus de production s'y prête.



2.2.9 évaluation

Comme pour l'étape précédente, il y a une présentation en classe devant le ou les responsables du cours et les pairs, des commentaires sont formulés en séance et l'étudiant a le loisir de modifier sa présentation à la lumière des commentaires recueillis ou encore suite à une comparaison avec la prestation des collègues pour le document écrit qui est à remettre plus tard, suite à un délai conséquent.

La présentation attendue à l'oral comporte trois niveaux. Premièrement à partir de la carte initiale, une présentation succincte des principaux termes retenus pour chacun des aspects. Deuxièmement, les principales phases de la manipulation à partir des cartes intermédiaires, et ce qu'il est advenu sur le plan des termes. Troisièmement un retour réflexif sur le parcours accompli à partir de la carte initiale. Il est toutefois possible si cela s'avère pertinent sur le plan communicationnel de commencer la présentation par la carte finale et de remonter à la carte initiale.

Pour ce qui est de la carte, il n'y a pas comme tel de forme prescrite si ce n'est que tous les éléments doivent tenir sur une même et unique surface. Pour ce qui est du support, la présentation doit être faite à partir d'un support numérique et transmise de cette façon. Toutefois une liberté totale est laissée pour la réalisation et la manipulation. Bien que sur le plan esthétique l'évaluation ne porte que sur la lisibilité, la prise en compte de cet aspect est fortement encouragée parce que le degré d'implication n'est pas sans influencer sur le potentiel heuristique du dispositif. En effet, il ne s'agit pas du procès verbal d'un conseil d'administration solennel, mais d'un dispositif destiné à supporter la recherche création. Ainsi, il est possible d'utiliser les propriétés typographiques soit la grosseur, le type et la couleur des polices de caractères pour pouvoir traiter et transmettre plus d'informations à propos des termes que la seule position qu'ils occupent sur la carte. Il est aussi possible, toujours à condition de ne pas nuire à la lisibilité, d'insérer des éléments graphiques : dessins, images, etc. tant pour le fond de la carte que pour les éléments qui en font partie.

Lors de sa rétroaction, l'enseignant doit d'un côté fournir des pistes pour bonifier le travail et de l'autre faire une évaluation formative en lien avec les critères qui seront appliqués lors de l'évaluation sommative de la version écrite de la présentation. Ces critères portent sur la cohérence et la consistance de l'explication des termes présentés, sur la qualité du travail sur les cartes heuristiques, sur la profondeur de l'analyse de la démarche et sur la qualité de l'expression.

Le travail écrit doit reprendre de façon extensive la présentation orale et tenir compte de la rétroaction des collègues et de l'enseignant suite à celle-ci. Il faut bien noter que tenir compte ce n'est en aucune façon se conformer aux suggestions qui lui sont faites, l'étudiant demeure maître de ses décisions et de son projet, ce qui est demandé c'est de comprendre ce qui lui a été signifié et d'expliquer sa réaction. En effet, très souvent si ces suggestions prennent la forme d'interventions non souhaitables parce qu'elles modifient substantiellement voire vont carrément à l'encontre des intentions de l'étudiant, elles mettent le doigt sur un aspect qui est



impensé, à découvert ou à tout le moins qui apparaît problématique à une personne suffisamment à l'extérieur pour être distanciée, mais pas trop loin de façon à pouvoir comprendre ce dont il est question.

La version écrite du travail doit comporter les éléments suivants : 1) une explication de chacun des termes retenus pour l'un ou l'autre des 4 aspects et justifier leur choix par rapport à la démarche de création et, le cas échéant, le rapport qu'il entretient avec d'autres termes; 2) le travail qui a été effectué sur les cartes heuristiques successives; 3) établir un lien avec la pratique antérieure et finalement 4) un énoncé d'intention de l'oeuvre à venir qui rassemble ce qui est jugé le plus important. Tout comme pour le récit de pratique, les listes ou énumérations, acceptables dans une présentation orale, doivent être reprises dans un texte suivi, également la description des différentes étapes ou péripéties vécues lors de l'accomplissement de l'étape doit être accompagnée d'une analyse critique distanciée suite à une introspection.

Pour les considérations complémentaires quant à l'évaluation sommative de cette étape, se référer à la section ???

2.2.10 Références

- Adler, G. (1957). *Essais sur la théorie et la pratique de l'analyse jungienne*. Genève : Georg.
- Alleau, R. (1976). *La science des symboles : contribution à l'étude des principes et des méthodes de la symbolique générale*. Paris : Payot.
- Antonelli, M. (2009). Franz Brentano et l'« inexistence intentionnelle ». *Philosophiques*, 36(2), 467.
- Anzieu, D. (1981). *Le corps de l'oeuvre essais psychanalytiques sur le travail créateur*. [Paris] : Gallimard.
- Ardenne, P. (2002). *Un art contextuel : création artistique en milieu urbain, en situation d'intervention, de participation*. Paris : Flammarion.
- Arguel, M. (1992). Le corps du danseur, création d'un instrument et instrument d'une création *Danse : le corps enjeu* (p. 203-209). Paris : Presses universitaires de France.
- Bachelard, G. (1942/1964). *L'eau et les rêves essai sur l'imagination de la matière*. Paris : J. Corti.
- Barbanti, R. et Fagnart, C. (2000). *L'art au XXe siècle et l'utopie : réflexions et expériences*. Paris : L'Harmattan.
- Barron, S. (2003). *Technoromantisme*. Paris; Budapest; Torino : L'Harmattan.
- Bataille, G. (1970). *Oeuvres complètes. 1922-1940 I, I*. [Paris] : Gallimard.
- Beaufort, C. (2009). *La lumière dans l'art depuis 1950*. (Vol. 17). Pau : Presses universitaires de Pau Aquitaine.



- Bouko, C. (2010). *Théâtre et réception le spectateur postdramatique*. Récupéré de <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=486151>
- Bourriaud, N. (1998). *Esthétique relationnelle*. Dijon : Presses du réel.
- Bourriaud, N. (2004). *Postproduction : la culture comme scénario : comment l'art reprogramme le monde contemporain*. [Dijon] : Presses du réel.
- Brentano, F. (1874/1944). *Psychologie du point de vue empirique*. (Gandillac, M. d., Trad.). Paris : Aubier, Éditions Montaigne.
- Buzan, T. et Buzan, B. (1993/2003). *Mind map : dessine-moi l'intelligence*. Paris : Éditions d'Organisation.
- Cassirer, E. (1972). *La philosophie des formes symboliques 1, Le langage*. Paris : Les Ed. de Minuit.
- Castoriadis, C. (2007). *Fenêtre sur le chaos*. Paris : Éditions du Seuil.
- Changeux, J.-P. (1994). *Raison et plaisir*. Paris : Éditions O. Jacob.
- Coquet, M. (2009). Savoir faire et donner forme, ou ce qui advient lorsqu'on façonne une œuvre. Dans Dufréne, T. et A.-C. Taylor (dirs.), *Cannibalismes disciplinaires – Quand l'histoire de l'art et l'anthropologie se rencontrent* (pp. 213-226). Paris: Institut national d'histoire de l'art et musée du quai Branly. Récupéré de <http://actesbranly.revues.org/90>.
- De Bono, E. (1971/1973). *La pensée latérale : au service de la créativité dans l'entreprise*. Paris : Entreprise moderne d'éd.
- Deleuze, G. (1984/2002). *Francis Bacon : logique de la sensation*. Paris : Éditions du Seuil.
- Deschamps, C. (2002). *Le chaos créateur*. Montréal : Guérin.
- Dubuffet, J. (1973). *L'homme du commun à l'ouvrage*.
- Ehrenzweig, A. (1967/1974). *L'ordre caché de l'art : essai sur la psychologie de l'imagination artistique*. Paris : Gallimard.
- Eichenbaum, B. (1925/1966). La théorie de la "méthode formelle". Dans Todorov, T. (dir.), *Théorie de la littérature. Textes des formalistes russes réunis, présentés et traduits par Tzvetan Todorov* (p. 29-74). Paris : Éditions du Seuil.
- Ernout, A., Meillet, A. et André, J. (1932/2001). *Dictionnaire étymologique de la langue latine: histoire des mots*. : Klincksieck, Editions.
- Féron, A. (2013). Matériau, musique. *Encyclopædia Universalis*. Récupéré de <http://www.universalis-edu.com.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2048/encyclopedie/materiau-musique/>
- Focillon, H. (1934). *Vie des formes*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Forest, F. (2006). *Oeuvre-système invisible art relationnel ou art de la relation*. Récupéré de



- <http://proxy.bibliotheques.uqam.ca/login?url=http://www.harmatheque.com/ebook/2296008127>
- Fourmentraux, J.-P. (2008). Art et hacktivisme l'alternative internet. *Critique*(733-734), 554-564.
- Fréchuret, M. (1993). *Le mou et ses formes : essai sur quelques catégories de la sculpture du XXe siècle*. Paris : École Nationale Supérieure des Beaux-Arts.
- Freud, S. (1905/2010). *Trois essais sur la théorie sexuelle*. (Cotet, P., F. Robert et F. Rexand-Galais, Trad.). Paris : Presses universitaires de France.
- Freud, S. (1909/1966). *Cinq Leçons sur la psychanalyse*. Paris : Payot.
- Freud, S. (1925/1978). *Ma vie et la psychanalyse*. Paris : Gallimard.
- Gaffiot, F. (1934). *Dictionnaire illustré latin-français*. Paris : Hachette.
- Gagnon-Bourget, F. (1990). *L'imagination matérielle du philosophe Gaston Bachelard pose un regard neuf sur l'enseignement des arts plastiques*. Récupéré de <http://spectrum.library.concordia.ca/5855/1/NN64662.pdf>
- Gauvry, C. (2009). Une intentionnalité pratique et contextuelle chez le Heidegger de 1919-1929 ? *Bulletin d'analyse phénoménologique*, 10
- Godfrey, T.H.N. (2003). *L'art conceptuel*. Paris : Phaidon.
- Gordon, W.J.J. (1961). *Synectics, the development of creative capacity*. New York : Harper.
- Gosselin, P., Potvin, G., Gingras, J.-M. et Murphy, S. (1998). Une représentation de la dynamique de création pour le renouvellement des pratiques en éducation artistique. 24, 647-666. Récupéré de <http://id.erudit.org/iderudit/031976ar>
- Guilford, J.P. (1959). Traits of creativity. Dans Anderson, H. H. (dir.), *Creativity and its cultivation* (p. 142-161). New York : Harper and Row.
- Guilford, J.P. (1967). *The nature of human intelligence*. New York : McGraw-Hill.
- Heidegger, M. (1935/1986). L'origine de l'œuvre d'art (Brokmeier, W., Trad.) *Chemins qui ne mènent nulle part*. Paris : Gallimard.
- Heinrich, M.-N. (2002). Création musicale et nouvelles technologies : quelle rencontre possible ? *Quaderni*, 41-51.
- Hernandez, M. (2008/2012). Les Immatériaux. *Revue Appareil*. Récupéré de <http://revues.mshparisnord.org/appareil/index.php?id=93>
- Hirsch, E.D. (1967). *Validity in interpretation*. New Haven : Yale University Press.
- Husserl, E. (1900/1959). *Recherches logiques*. Paris : Presses universitaires de France.
- Jaillet, F. (2009). En attendant l'accident. *Agôn*, 2
- Jung, C.G. (1964). *L'homme et ses symboles*. Paris : Laffont.
- Jung, C.G. (1968). *Types psychologiques*. Genève : Georg & Cie.
- Jung, C.G. et Le Lay, Y. (1953). *Métamorphoses de l'âme et ses symboles : analyse des prodromes d'une schizophrénie*. Genève : Librairie de l'Université.



- Klee, P. (1925/1964). *Théorie de l'art moderne*. (Pierre-Henri, G., Trad.). Genève; Paris : Gonthier.
- Koestler, A. (1964). *The act of creation*. New York : Macmillan.
- Koestler, A. (1964/1965). *Le cri d'Archimède; l'art de la découverte et la découverte de l'art*. Paris : Calmann-Lévy.
- Krauss, R.E. et Bois, Y.-A. (1996). *L'informe : mode d'emploi*. Paris : Centre Georges Pompidou.
- Lamoureux, È. (2010). Les arts communautaires : des pratiques de résistance artistique interpellées par la souffrance sociale. [journalArticle]. *Amnis*(9) <http://dx.doi.org/10.4000/amnis.314>
- Lancri, J. (2006). Comment la nuit travaille en étoile et pourquoi ? Dans Gosselin, P. et É. Le Coguiéc (dir.), *La recherche création pour une compréhension de la recherche en pratique artistique* (p. 9-20). Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Leduc, D. (2007). Trajets de l'intersubjectivité en danse contemporaine. *Collection du Cirp (Cercle interdisciplinaire de recherches phénoménologiques)*, 2, 33-40. Récupéré de [http://www.cirp.uqam.ca/documents/pdf/Collection vol. 2/4 Leduc.pdf](http://www.cirp.uqam.ca/documents/pdf/Collection%20vol.%202/4Leduc.pdf)
- Lemoine, S. et Ouardi, S. (2010). *Artivisme : art, action politique et résistance culturelle*. Paris : Alternatives.
- Lippard, L.R. (1973). *Six years: the dematerialization of the art object from 1966 to 1972; a cross-reference book of information on some esthetic boundaries*. New York : Praeger.
- Liotard, J.F. (1979). *La condition postmoderne rapport sur le savoir*. Paris : Éditions de Minuit.
- Manzini, E. (1989). *La matière de l'invention*. (Demarco, J., Trad.). Paris : Editions du Centre Pompidou/CCI.
- Mèredieu, F.d. (1994). *Histoire matérielle & immatérielle de l'art moderne*. Paris : Bordas.
- Mondrian, P. (1926). *De Stijl*, VII(73/74).
- More, T. (1516/1978). *L'Utopie : de Thomas More : présentation texte original, apparat critique exégèse, traduction et notes*. (Prévost, A. et M. Schumann, Trad.). Paris : Mame.
- Morris, R. (1968/1993). *Anti Form Continuous project altered daily : the writings of Robert Morris* (p. 41-47). Cambridge, Mass.; New York, N.Y. : MIT Press ; Solomon R. Guggenheim Museum.
- Mourey, J.-P. (1999). Pratiques du rebut et matériologies dans l'art du XX^e siècle. Dans Beaune, J.-C. (dir.), *Le déchet, le rebut, le rien*. (p. 21-36).
- Munch, M.-M. (2011). Le corrolaire du « jeu » de l'effet de vie. Dans Alexandre Journeau, V. (dir.), *Le surgissement créateur : jeu, hasard ou inconscient*.



- Münch, M.-M. (1999). Una cosa mentale... ? *Le Portique*, (3). Récupéré de <http://leportique.revues.org/index305.html>
- Novak, J. et Gowin, D.D.B. (1984). *Learning how to learn*. Cambridge [Cambridgeshire]; New York : Cambridge University Press.
- Olton, R.M. (1979). Experimental studies of incubation: Searching for the elusive. *Journal of Creative Behavior*, 13, 9-22.
- Orlan. (1995/1998). Intervention. Dans Phelan, P. et J. Lane (dir.), *The ends of performance* (p. 315-327). New York : New York University Press.
- Paquin, L.-C. (2006). *Comprendre les médias interactifs*. Montréal : I. Quentin.
- Pareyson, L. (1954/2007). *Esthétique : théorie de la formativité*. Paris : Ed. Rue d'Ulm.
- Pavis, P. (1987). *Dictionnaire du théâtre*. Paris : Messidor/Éditions sociales.
- Peirce, C.S. (1958). *Collected papers of Charles Sanders Peirce*. (Vol. 8). Cambridge, Mass. : Belknap Press.
- Poissant, L. et Daubner, E. (2012). *Bioart : Transformations du vivant*. : Presses de l'Université du Québec.
- Pontbriand, C. (1998). *Fragments critiques (1978-1998)*. [S.l.] : J. Chambon.
- Rabelais, F. (1532/1996). *Pantagruel*. (Demerson, G., M. Renaud et G. Demerson, Trad.). Paris : Éditions du Seuil.
- Saint-Martin, F. (1990). *La théorie de la gestalt et l'art visuel essai sur les fondements de la sémiotique visuelle*. Récupéré de <http://site.ebrary.com/id/10225970>
- Schöffner, N. (1969). *La Ville cybernétique*. Paris : Tchou.
- Semper, G. (1860/1989). *The four elements of architecture and other writings*. Cambridge [England]; New York : Cambridge University Press.
- Semper, G. (1860/2007). Le style dans les arts techniques et tectoniques, ou esthétique pratique *Du style et de l'architecture : écrits, 1834-1869*. Marseille : Éd. Parenthèses.
- Souladie, C. (2012). *La performance dans les arts plastiques aujourd'hui : tatouages et piercings*. (THÈSE DE DOCTORAT EN ARTS Histoire, Théorie, Pratique). <http://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00757198/>.
- Van Haesebroeck, E. (2011). *Identité(s) et territoire du théâtre politique contemporain : Claude Régy, le Groupe Merci et le théâtre du Radeau, un théâtre apolitiquement politique*. Paris : Harmattan.
- Vinacke, W.E. (1952). *The psychology of thinking*. New York : McGraw-Hill.
- Waldberg, P. (1975). *Ernst*. Paris : F. Hazan.
- Wallas, G. (1926). *The art of thought*. New York : Harcourt, Brace and Company.

Pour citer ce texte :



Méthodologie de la recherche création de Louis-Claude Paquin est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons 4.0 : Attribution - Pas d'utilisation commerciale - Pas de modification.

<http://multimedia.uqam.ca/profs/lcp/methoRC/>

[dernière mise à jour : 2014/05/10]

Paquin, L.-C. (2014). La recherche. *Méthodologie de la recherche création* (p.).
Récupéré de http://multimedia.uqam.ca/profs/lcp/methoRC/2_1_intentions.pdf.

Brouillon en cours de révision



Méthodologie de la recherche création de Louis-Claude Paquin est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons 4.0 : Attribution - Pas d'utilisation commerciale - Pas de modification.

<http://multimedia.uqam.ca/profs/lcp/methoRC/>
[dernière mise à jour : 2014/05/10]