

L'ART N'EST PAS UN LANGAGE

La rupture créative

SOMMAIRE

INTRODUCTION	9
A- LA CONSTRUCTION DES IMAGES DE L'INTELLIGENCE	
Chapitre I - La pensée formelle	17
1- Le champ de l'image	17
2- Cheminements neuroniques, réduction	21
3- La schématisation	25
4- Ce qui palpite au fond de moi	28
Chapitre II - Histoire et techniques de la visualisation	33
1- Traits basiques : espace, temps, nombres	
2- Formes culturelles dominantes	41
3- La graphique	48
4- De l'optique au numérique	51
5- La réalité virtuelle	54
Chapitre III - Les formes construites	57
1- L'influence des pictogrammes	58
2- La signalétique emblématique	62
3- La charte graphique	64
4- Le rôle du design	66
5- Identité visuelle	69
Chapitre IV- Architecture : insuffisance de la visualisation	73
1- Création et production	73
2- Aspects rhétoriques	80
B – FORMES ET FORCES DANS LES ŒUVRES	87
Chapitre V - Lisible, visible, invisible	91
1- Ecrire et dessiner	91
2- Lisible/visible	98
3- L'invisible	102
Chapitre VI – Magritte, images sans paroles	113
1- La pensée non verbale	114
2- Constituants d'une écriture spectaculaire	116
3- Les glyphes ou la pensée de l'objet	120

Chapitre VII – Joan Miro et la rupture linguistique	133
1- L'influence du langage	133
2- L'influence de la poésie	135
3- L'imagination de la matière	137
4- La sensation d'univers	139
Chapitre VIII – Les images des sensations non visuelles	143
1- L'image olfactive	143
2- Les images du goût	147
3- Flaveurs et multi sensorialité	151
4- L'art du goût	154
Chapitre IX : Plasticité des images poétiques	161
1- Indices : peinture et poésie	162
2- Les schèmes, formes plastiques virtuelles	165
3- La métaphore vive	170
CONCLUSION	173
BIBLIOGRAPHIE	181

INTRODUCTION

« Les images qui sont des forces psychiques premières sont plus fortes que la pensée. » (G. Bachelard)

Comment s'opère le jeu des images et de la pensée ? Nous ne prétendons pas établir une typologie, mais nous proposons des repères qui permettent de comprendre les relations entre les activités intellectuelles, sensorielles, imaginaires et les œuvres qui les expriment : nous interrogeons par conséquent aussi bien le schéma scientifique que l'œuvre artistique.

Nous distinguons les images formelles qui sont, soit des images stéréotypées apprises (par exemple les insignes), soit des images fonctionnelles codées (par exemple les graphiques) : la plupart du temps ces images se résolvent en discours. Dans tous ces cas nous sommes dans le domaine des idées, de l'intelligence.

Par contre il est impossible de cerner les images qui, agissant comme des forces immatérielles, permettent l'interconnexion de toutes sortes de sensations : elles relèvent de la création artistique, non limitée à la représentation visuelle.

L'architecture est l'exemple charnière entre ces deux catégories d'images, car elle oscille entre le projet mesuré et l'inspiration. A travers les œuvres artistiques qui vont de la peinture à la création des parfums, des images du goût à la poésie, nous montrons la nécessité salvatrice de rompre parfois avec les langages pour libérer des forces attestées par les actes de création.

Nous tentons de montrer que la pensée s'enrichit tout particulièrement grâce au pouvoir spécifique des images. La formation de cette pensée commence par les voies physiologiques qui concernent la saisie de l'information, les notions de réduction, de transformation, d'engrammation et de cartographie mentale, ce qui permet de donner une matérialité physique à la mémoire et à la vie psychique.

Certaines de ces formes mentales sont nettement visualisables et peuvent être soumises au double codage : verbal et figuratif. Le passage de l'image mentale à sa visualisation se fait par des codes de la représentation. Il s'agit d'une pensée visualisée à des fins d'échanges utilitaires : c'est une communication visuelle qui peut être déclinée en communication verbale. Nous voyons ainsi comment s'élaborent des langages visuels dont l'histoire montre l'évolution vers l'abstraction : écritures iconiques, graphiques, numériques, schématisation, appartient à la visualisation rationnelle de la pensée pour une communication efficace.

Cependant la pensée est toujours en mouvement et difficilement saisissable ; elle échappe aux codages et aux langages. Nous relevons des traces de son existence singulière tout particulièrement dans des œuvres artistiques : celles-ci nous libèrent de la suprématie linguistique (on le voit dans la poésie) et des codes (c'est le cas pour la peinture qui se détourne de la seule reproduction des apparences identifiables et nommables).

La plupart des œuvres artistiques suscitent toutes sortes de sensations : la musique est visuelle et kinésique, l'art culinaire trace des relations entre le goût, le visuel et un univers sensoriel fondé sur la culture... Nous insistons en effet sur l'existence de schèmes multi sensoriels, qui fondent notre identité psychique et dont nous voyons l'importance dans toutes les œuvres de création. Cette faculté joue dans la pensée humaine un rôle iconoclaste : rupture des codes et des stéréotypes.

L'histoire humaine montre que toujours plusieurs modalités de la communication coexistent : la découverte d'un nouveau support, par exemple les technologies de l'image dans le monde contemporain, n'élimine pas les formes anciennes comme l'écriture. Leur cohabitation suscite l'invention de formes mixtes d'expression : entre l'oral fugitif de la sphère auditive et le graphisme durable de la sphère visuelle, il existe des relations variables et paradoxales : on peut graver les sons, tandis que les artistes plasticiens nous proposent des œuvres éphémères.

Vouloir classer les images selon leur aspect plus ou moins réaliste, leur « degré d'iconicité » (Abraham Moles), c'est-à-dire leur ressemblance avec les apparences, équivaut à les soumettre à la conformité de nos seules perceptions optiques. Cette approche est réductrice. Il nous semble plus pertinent de nous interroger sur la relation de l'image avec le langage, ce qui nous permettra de constater :

- que le visuel est parfois au service du verbal : c'est le cas des images scientifiques.
 - que nous devons par conséquent distinguer la « visualisation » de la notion plus générale « d'image », pour comprendre la nature de celle-ci et son rôle.
 - qu'il existe une pensée où se jouent des images indépendantes du langage.
- Cette réflexion fonde l'essentiel de notre enquête.

Cette approche s'écarte des théories dominées par la linguistique, selon lesquelles la communication est marquée par la dialectique de la pensée et du langage : la pensée se résoudrait à une parole intérieure. Selon ce point de vue toute notre tête serait encombrée par le bruit des mots ! Il s'agirait littéralement d'une pensée phonétique et articulée mentalement. Cette dictature en vient à affecter l'inconscient. Lacan écrit (*Séminaire 7, L'Éthique de la Psychanalyse*) : « Nous ne saisissons de l'inconscient que ce qui est articulé en parole » et plus loin : « L'inconscient est structuré en fonction du symbolique » c'est-à-dire du langage. Or les recherches en sciences cognitives, en psycholinguistique, en neurobiologie, les témoignages en ethnologie, déstabilisent cette idéologie.

Au colloque de Cerisy (juillet 2009), Pek Van Andel et Danièle Bourcier ont attiré l'attention sur la sérendipité qui est la sensibilité des chercheurs à détecter les hasards heureux qu'ils soumettent à une exploitation scientifique. Nous verrons que ce phénomène est fondamental dans la création artistique.

L'existence de facultés plus précieuse que le langage, est attestée dans les travaux bien antérieurs de Jean Piaget qui relève chez le petit enfant, avant l'acquisition de la parole, une pensée sensori-motrice qui lui permet de découvrir son environnement, de s'y adapter et de communiquer sans l'usage des mots.

Le cas des sourds-muets de naissance est significatif. Pour les socialiser on pense qu'il faut leur inculquer un langage gestuel qui est une écriture

kinésique calquée sur le verbal ; sans cette éducation on considère que le patient est inapte à la vie sociale, incapable de communiquer et arriéré ! Nous, les acteurs de la parole, nous sommes devant un univers qui nous paraît opaque et dont nous décidons qu'il est inférieur. Paul Chauchard conforte cette approche : « Les sourds-muets essaient de suppléer au langage verbal qu'ils ignorent par un langage gestuel mais celui-ci par son manque de précision est un moyen de symbolisation inférieur qui se prête mal à l'établissement d'une pensée humaine ». Par contre, les remarquables travaux d'Oliver Sachs montrent qu'une collectivité de sourds-muets développe une société, des modalités de communication qui sont un « langage signé », c'est-à-dire constitué de signes visuels non phonétiques, sans lien avec le verbal. L'efficacité de ce langage est étonnante et des tests comparatifs le prouvent. Le clinicien observe même l'invention de systèmes mathématiques qui pourraient enrichir notre bagage intellectuel !

L'existence d'une pensée efficace indépendante du verbal s'impose, et nous verrons que la recherche des moyens de l'exprimer hante certaines œuvres artistiques, en particulier chez Magritte qui se définit comme penseur plutôt que peintre. L'une des spécificités de l'art contemporain est cette interrogation sur la pensée libérée des langages. Aussi, nous devons insister sur le rôle prémonitoire de la création artistique, sur l'attention qu'il faut lui porter pour comprendre la richesse des modalités de la communication et à quel point ces possibilités sont restées en friche. Par le biais des œuvres de création, nous sommes amenée à donner toute leur importance au rôle des images qui vont des catégories du double codage (verbal et figuratif) jusqu'à l'imagination pluri sensorielle, faculté par laquelle s'élaborent les images insaisissables qui sont les forces de la création.

Certaines qui appartiennent aux grandes structures mentales discernables que nous nommons schèmes sont réutilisées comme des matériaux d'expression : nous citerons l'orthogonalité qui marque la pensée cartésienne occidentale, appliquée à des fins musicales ou spatiales comme chez Mondrian. Le monde contemporain, sous la grande image du réseau, invente des villes nouvelles, imagine le fonctionnement du cerveau, des technologies de l'information et de la communication sous l'empire du Web. Le schème peut devenir la marque d'une œuvre ou d'une culture, il apparaît comme une organisation intellectuelle susceptible de s'appliquer à un ensemble de situations : il permet d'établir des regroupements, des similitudes, des synthèses qui rassemblent les phénomènes apparemment dissemblables. Par exemple Piaget cite « le schème de la réunion » pour les conduites comme celle d'un bébé qui entasse des plots, d'un enfant plus âgé qui assemble des objets en cherchant à les classer ; nous avons tous été fascinés par les boutons, formes, couleurs, matières, qui enchantèrent notre imagination créatrice structurée par le schème de la réunion ! Et dans la plupart des civilisations, le schème du centre, nombril du monde, permet la cohésion sociale.

Notre pensée est influencée par de grandes images mentales culturelles auxquelles s'ajoutent des schèmes personnels que la pensée de l'artiste élabore inconsciemment. Elle s'exprime en signes de toute nature, convoquant toutes les sensations : en dernière analyse c'est la vie des signes qui nous importe. Nous reprenons à notre compte l'expression du père de la

linguistique : Ferdinand de Saussure évoquait « la vie des signes dans la vie sociale », qu'il pressentait bien au-delà du langage et de la parole. Sans pouvoir approfondir son intuition, il a parlé de sémiologie, une science des signes qui englobe le langage. Le père de la linguistique a donc pressenti les limites de cette science dont il a par conséquent relativisé l'importance. Nous allons en ce sens puisqu'en fin de parcours nous interrogeons ce que nous appelons le signe vif : signe natif, iconoclaste. Il est une création inédite et verbalement intraduisible : nous le rencontrons essentiellement dans l'oeuvre artistique. Nous le verrons sous ses aspects innombrables dans les images du goût, dans celles des parfums, dans les images virtuelles que sont les métaphores de la poésie.

EXTRAITS

Chapitre 1,

Quoiqu'il en soit de l'une ou l'autre approche, la question fondamentale reste posée : les êtres vivants et l'homme en particulier, sont-ils comparables à des machines ? L'intelligence peut-elle se résoudre à une collection de cheminements neuroniques décelables et quantifiables ? Peut-on imaginer de créer des individus compatibles (comme les systèmes informatiques tentent de l'être entre eux), sur lesquels on brancherait les circuits informationnels dont la source se trouve dans les zones du pouvoir : injecter des « objets mentaux » à l'opposé de l'exercice de l'esprit critique et de la liberté. L'idée d'un être humain malléable, facilement gouvernable, nous vient de Platon qui emploie le mot « Kubernêtiké » pour désigner l'art du pilotage, qui sera par extension l'art du gouvernement : la relation entre la technologie et les enjeux politiques est décrite en 1515 par Thomas More qui invente le mot « cybernétique » dans son roman de fiction, *Utopie*.

Ces images internes, ces objets mentaux comment se traduisent-ils, comment sont-ils communicables, et le récepteur-émetteur dispose-t-il d'une marge de liberté ? Le chapitre suivant concerne les outils de transmission visuelle en langage graphique codé

Chapitre 2, Les formes culturelles dominantes

Les « primitives » qui fondent la pensée visuelle aident à illustrer les cultures en une imagerie simple où nous trouvons le répertoire des croyances et des connaissances. Toute représentation a un rôle mnémonique et médiatique, elle est une trace des mouvements de la pensée. Fixée, visualisée, elle propose les repères constitutifs des sociétés. Par exemple, au Tchad et au Cameroun on a retrouvé sur des pièces d'archéologie et en particulier sur des fourneaux de pipes et des vases, des motifs qui sont encore de nos jours utilisés dans les scarifications et qui constituent les formes dominantes de cette société.

La représentation des phénomènes naturels ne se soucie pas d'une reproduction réaliste ; de la sorte, la stylisation permet le passage à la catégorie et à une vision ordonnée du monde. Dans le cas que nous citons, l'accès à la conceptualisation est réservé aux initiés. Par exemple ils sauront

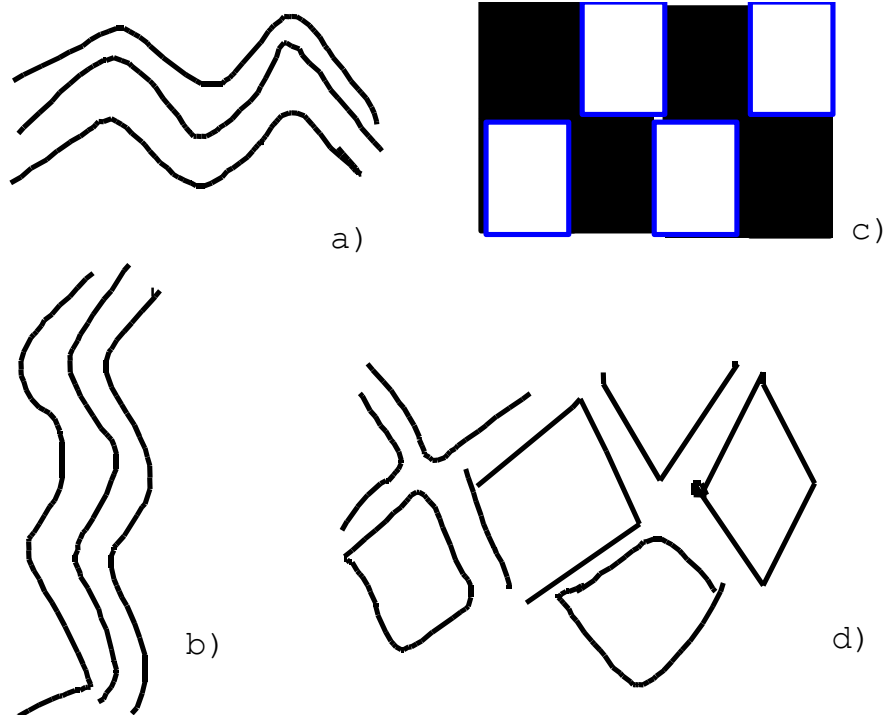
que le filet de pêche désigne l'Eau. Ainsi sont répertoriés les quatre éléments selon Jean-Paul Lebeuf.

a) L'air frais est représenté par les traits du vent qui rafraîchit le visage : il est reçu horizontalement et par vagues, symbolisé sur un vase ou une marmite par des lignes brisées parallèles au col de ces objets.

b) Le feu s'écrit verticalement comme le mouvement qui monte de la terre surchauffée, comme la flamme. Les lignes brisées qui symbolisent la vibration de l'air chaud sont perpendiculaires au col des vases.

c) La terre, ce sont les surfaces géométriques alternativement noires et blanches correspondant aux carrés où sont cultivés les oignons protégés par de minces levées de terre.

d) L'eau doit se lire dans le quadrillage oblique qui figure un filet de pêche.



Ces signes qui décrivent à la fois des phénomènes quotidiens et la classification des éléments, nous permettent de comprendre le processus d'élaboration des concepts à partir d'expériences sensorielles très banales.

Chapitre 3

L'infographie crée,

- *des images virtuelles* : ce qui exprime leur indépendance par rapport à la réalité,

- *des images de synthèse* : ce qui exprime la faculté du langage numérique à triturer ensemble toutes sortes d'images potentielles incluses dans la matrice.

L'image numérique représente un haut degré d'iconicité (de définition). Dans chaque pixel interviennent des mesures qui définissent l'intensité, la luminosité, les composantes de la couleur et les paramètres physiques de l'ensemble (texture, résistance des matériaux etc...) : tout cet appareil fait de l'image numérique la plus remarquable production des techniques graphiques. Le même souci inspirait les lois de la perspective utilisées à des

fins de trompe-l'œil : mettre un code rationnel au service des illusions sensorielles. Parfois elle peut inventer des points de vue nouveaux, contraires aux lois de la perspective, mais cohérentes avec la géométrie : où par exemple les parallèles ne se rejoignent pas, où les perpendiculaires sont soit parallèles au plan de l'écran, soit obliques : ces méthodes sont utilisées en dessin industriel et en architecture, elles n'ont rien à voir avec le rendu optique.

La numérisation définit des pixels sans référence à la réalité. L'image n'est plus un reflet du monde extérieur ; la matrice recèle une potentialité de formes triturables ; l'écran, le clavier, les dispositifs de saisie fonctionnent comme des sortes de synapses de l'image. A travers ces dispositifs-synapses l'image reçoit des informations de la part du regardeur qui devient un acteur, c'est l'interactivité. L'image numérique est donc très différente de l'image optique : celle-ci est une trace de la réalité passée, tandis que le numérique instaure un temps immédiat qu'on appelle « temps réel », avec une potentialité de scénarios innombrables. Par conséquent le génie du numérique permet de montrer sur l'écran des mondes artificiels ayant les apparences d'une nouvelle réalité aussi parfaite que si elle était le reflet d'un monde : en agissant sur ce monde, nous avons l'impression d'être dans cet ailleurs en qualité d'acteur et non de simple spectateur.