



HAL
open science

Créativité art-science : une recreation du symbolisme

Edwige Armand

► **To cite this version:**

Edwige Armand. Créativité art-science : une recreation du symbolisme. PLASTIR, 2023, 70, pp.1-24.
hal-04336997

HAL Id: hal-04336997

<https://hal.science/hal-04336997v1>

Submitted on 12 Dec 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Créativité art-science : une recreation du symbolisme¹

Edwige Armand (MCF Art Numérique, LISAA, Université Gustave Eiffel) et Don Foresta (MAP-Marcel)

Abstract : Creativity results from a crisis in perception when we do not have the intellectual givens to understand what we are perceiving. We are force to invent from whatever information we have stored, consciously or unconsciously, when confronted with new situations in our environment in order to survive in it. This process is very ancient probably always part of the genus homo from it's earliest roots and which evolved into what we now understand as symbolic thought. This fundamental change in perception was at the root of the 15th century Renaissance and is operational today as we are faced with the changes which force us to question the mechanical paradigm of that Renaissance and invent the paradigm for our time. That change has been prefigured in the artistic invention over the last 150 years and points to new ways of seeing and understanding our world.

La créativité humaine est une des facultés que nous avons pour comprendre et survivre dans notre milieu. Une autre de nos facultés importantes est la mémoire, l'expérience, les choses que l'on a apprises. Quand nous sommes confrontés à l'inconnu, à l'inouï et que l'on n'arrive pas à identifier ce qui se présente et qu'aucune expérience ne nous donne des informations, nous inventons. Pour survivre dans un environnement, une situation, on doit la comprendre rapidement et si nous n'avons pas les informations pertinentes et conscientes alors nous faisons d'autres combinaisons de données. Si, après un certain temps, ces explications sont satisfaisantes, et ont un certain succès, elles deviennent des systèmes d'information acceptable et acceptée, une partie de notre système de croyance personnelle. Si nous arrivons à les communiquer à nos proches, un collectif ce système devient une partie de notre connaissance collective, notre culture.

Nous devons connaître notre milieu pour y survivre et un des moteurs importants de l'évolution est le besoin de savoir. Le savoir est une collection des expériences, les résultats des expériences, d'analyse, d'apprentissage, mais en l'absence de ces informations, nous avons toujours besoin d'une explication et s'il n'y en a pas, on l'invente. Cette invention est créée en partie par ce qu'on comprend aujourd'hui comme l'intuition, activée par le sentiment que nous faisons partie d'un milieu, que nous sommes dedans proactivement et qu'il n'y a pas tant un monde extérieur indépendant, mais une interaction dynamique entre l'homme et son milieu qui se cocrée. L'inventeur, le créateur n'est pas dans une posture de consommation du visible et du vivre, mais il

¹ Une version plus courte de cet article a été publiée dans un ouvrage collectif par le groupe GRAMHONA, « Sapiens ; Métamorphose ou Extinction ? », humenSciences, Paris, 2022, sous le titre « La Créativité Artistique et la Survie ».

cherche une perception originale en se confrontant au réel dans un acte de co-construction afin de s'y accommoder. C'est le cas pour des petites et grandes choses et cela est un processus qui a probablement existé dans notre genre et est en germe depuis le début de notre existence.

L'intuition nous donne dans un instant total et fuyant une infra-perception du réel. Dans le meilleur des cas, elle est suivie par l'analyse nécessaire pour digérer et apprendre ce qu'on a à apprendre de cette nouveauté qui nous change pour toujours. C'est l'intuition qui nous change et qui change notre perception du monde autant en science qu'en art. Cette même créativité est partout dans nos activités et dans les moindres comme dans les plus profondes. Nous voulons explorer ce mécanisme et comprendre d'où il vient et quelle est son importance dans notre existence.

Le philosophe Henri Bergson propose l'idée qu'il existe une interface entre l'être humain et son milieu qui est, comme pour toute autre espèce vivante, essentielle à la survie. Selon Bergson il y a deux manifestations, deux moyens de connaître le monde : l'instinct – connaissance intérieure et pleine, impliquée dans l'action accomplie qui permet une extension de la connaissance – et l'intellect – connaissance extérieure et vide et qui s'exprime toujours hypothétiquement et qui permet une compréhension généraliste.² L'une se restreint à son objet en ayant une connaissance pleine et étoffée, l'autre ne limite plus son objet, mais parce qu'elle ne contient plus rien grâce à ces schèmes et catégories, s'applique indéfiniment aux objets. L'instinct pour Bergson, sait ce que l'intelligence cherche, mais qu'elle ne trouvera jamais et que l'instinct ne cherchera jamais. L'instinct a une connaissance entière et interne de la matière et l'intellect une connaissance vide et externe de la matière. L'une est une forme avec matière l'autre une forme sans matière. L'intellect, l'intelligence, elle, établit des rapports et cherche l'unité dans la variété des phénomènes. Pour Bergson l'intellect est lié à une perception mécanique qui découpe le flux du temps par des instantanés, qui nous permettent de fixer un présent hypothétique sous la forme de la rigidité, de l'inerte, nous permettant de construire une unité phénoménale et une interprétation cohérente du monde. Il explique que notre perception vise avant tout l'utilité du corps qui doit agir. Selon lui, la perception est avant tout action et découpe des formes nécessaires au mouvement du corps. Le corps ne percevrait que ce qui lui est utile et avec un mode perceptif lié à l'intelligence qui a évolué selon un mode qui lui est propre. La perception de l'intellect découpe, fixe, arrête le temps pour nous donner l'image d'un présent, nous donnant l'impression d'un monde prédonné à la cognition.

L'instinct est une forme de pré-perception et informé par des infra-expériences ou infra-informations du corps lié à notre survie individuelle. L'instinct nous permet de réagir rapidement aux dangers, petits ou grands en sentant le tout devant nous sans conscience claire et distincte. Dans *l'Évolution créatrice*, Bergson explique que l'intuition est l'instinct éduqué par l'intellect qui pourrait nous aider à évaluer une situation selon nos expériences et qui nous permet de passer à l'action sans réflexion.

Le rapport entre l'instinct et l'intelligence peut être comparé à l'idée du réel et de la réalité. Le réel est informe, inorganisé, il est davantage proche de la notion de l'instinct qui perçoit un tout simultanément, mais sans avoir réellement de perception ou d'image. La réalité, elle, résulte d'une formalisation opérée par l'intelligence, elle filtre les données du réel, pour que le corps puisse saisir une image afin que le mouvement se réalise, dans un processus de feed-back permanent entre corps

² Henri Bergson, *L'évolution créatrice*, Paris, Quadrige, PUF, 2013, p. 150-151.

et intellect. Les données vécues sont en partie construites par la projection perceptive (sorte d'hypothèse perceptive) mise en forme de l'intelligence possédant des présupposés et modélisations internes pour la réalisation de son mouvement qui agit sur le monde et qui en retour agit sur lui. Toutes données vécues ressorties d'un traitement cognitif qui est actualisé par l'activité du corps.

La réalité est toujours une interprétation et nous filtrons, catégorisons sans cesse le réel. C'est en cela que nous pouvons dire que la création est inhérente à l'être humain puisqu'il ne cesse de créer les données du milieu dans lequel il vit en lui donnant forme et sens. L'homme s'est doté de moyens afin de connaître et agir sur son monde de manière efficace, mais il ne discerne dans le réel que ce qui l'intéresse et ne perçoit que ce qui est utile pour acter son mouvement. Le monde perçu est en grande partie un monde partiel endogène qui permet d'avoir une rapidité d'action dans les flux continus de données créés dans le mouvant du temps (le temps est « le se faisant continuellement », il ne s'arrête pas). Nous avons essentiellement une perception du monde qui est construite, interprétée, discernée, nommée... La masse du cerveau représente 2% du poids total du corps, tandis qu'il utilise jusqu'à 20% de l'énergie totale consommée par le sujet. Paradoxalement, la consommation additionnelle liée à l'activité entraînée par l'interaction avec le monde extérieur n'est que de quelques pourcents. On comprend ici que l'activité mentale est avant tout une activité endogène, qui construit le monde perceptif, le simule et occupe une place considérable comparée aux activités sensori-motrices exogènes. De même, les études de Manfred Zimmermann montrent que sur 10 millions de bits reçus sur les capteurs visuels, seuls 40 bits sont perçus consciemment. Sur 100 mille bits réceptionnés sur les capteurs auditifs, seuls, 30 sont conscientisés, etc.³ Ainsi le corps sélectionne et produit à tout moment des données parmi un grand nombre d'entre elles. Cette altération et la hiérarchisation sont fondamentales pour acquérir une image discrétisée de la réalité. Nous avons pu nous sortir de l'immédiat, organiser le monde environnant en même temps que nous le construisions par des schèmes projetés et structurant l'environnement qui nous façonne en retour.

La perception est avant tout synthèse, décision, choix, mais aussi mémoire, langage, représentation pour servir l'action motrice. Notre présent se réalise et s'élabore par la construction d'une réalité créée à partir des mécanismes de l'intelligence que soutiennent également le langage et la logique. La langue permet de maintenir des états dans le flux de la temporalité, elle fixe des blocs perceptifs qui permettent de stabiliser un état qui sans elle pourrait être absent. La logique est liée à ces coupes arbitrairement arrêtées, les instantanés de Bergson. Ces coupes, ces arrêts virtuels cristallisent des états, sur un temps qui lui ne peut s'arrêter, mais dont toute la causalité découle. La logique est, nous pouvons le penser, aussi une construction liée aux mécanismes de l'intelligence qui procède par représentation cinématographique, liant les faits découpés par une succession arbitraire. Cela a construit la perception du temps spatialisé qui est liée à des termes fixes, unités pratiques se succédant dans une linéarité cohérente (de manière artificielle).

Nous sommes toujours en train de créer, puisque nous vivons avant tout dans de l'indéterminé, du non réalisé et que nous devons anticiper ce qui n'est pas encore. La création qui est au cœur de l'élaboration phénoménale trouve sans doute une origine chez nos ancêtres et nous pouvons supposer que le processus de création s'est construit bien avant l'existence d'*homo sapiens*. La création comme réalisation du phénomène et attribution de sens et de forme, trouve certainement

³ Manfred Zimmermann, *The Nervous System in the Context of Information Theory*, in R.F. Schmidt et G.Thews, *Human Physiology*, 2 éd., Berlin, Springer Verlag, 1989.

ses origines dans l'art et la pensée présymbolique. Il nous est possible de spéculer sur les origines de l'art, imaginer qu'un de nos ancêtres il y a des centaines de milliers d'années, en marchant a trouvé un objet qui par sa différence, a attiré son attention et en a provoqué une réaction. Cet objet trouvé ou plutôt désigné et signifié, pouvait rappeler quelque chose, par exemple un morceau de bois pouvait donner à voir une vague forme humaine. Et en le prenant et surtout en le gardant, notre ancêtre a donné un sens symbolique à cet objet parce qu'il a senti la nécessité de conserver l'objet qui n'était pas un acte intellectuel ou raisonné, et qui était peut-être davantage lié au domaine de l'émotion et de l'affection. En le gardant, un sens symbolique émerge et par l'acte de garder l'objet il projette alors un sens sur lui. L'objet trouvé désigné et signifié autrement est à la base de la création artistique. Nous pouvons imaginer que ce genre d'actes est aux prémices de la pensée symbolique et la nécessité de la communiquer à ses semblables était probablement un des éléments qui a poussé notre espèce vers le langage. Cet acte inaugural est sans doute à l'origine d'une culture et on peut supposer que les descendants de notre ancêtre sont allés plus loin en le sculptant un peu. Plus tard encore, ils ont ajouté de la peinture. Ces gestes ont permis l'évolution de la pensée symbolique, en créant des images et signes du monde qui sont des projections, sorte de prothèses de notre corps permettant de comprendre le milieu et le monde en le créant, en lui donnant un sens et une forme humaine.

Le sentiment qui a poussé cet être à garder cet objet en lui donnant un sens symbolique et une valeur est lié à sa survie, dans le sens où celui-ci lui rappelle quelque chose d'important et de primordial. Ce geste marque aussi son milieu d'un sens qu'il peut donner au monde. L'objet créé ou gardé avait peut-être un sens supérieur qui n'est pas réductible à l'utilitaire. Le simple fait que les objets créés, symbolisés (par exemple les bifaces) ont continué d'exister signifie qu'une communication se soit établie et qu'une transmission se soit produite. La sophistication de la taille des pierres sous-entend qu'une diffusion interindividuelle se soit réalisée. Ce qui veut dire qu'il y a eu un partage du sens et du symbolisme. Le symbolisme n'est pas séparable de l'utilitaire, et le fait que tout objet soit seulement créé pour son usage utile est une déformation occidentale récente et qui n'était certainement pas le cas pour nos ancêtres.



Biface avec fossile trouvé en Angleterre, daté entre 250 000 et 500 000 ans. Le sculpteur a vu qu'il y avait un coquillage fossilisé dans la pierre et l'a sculpté en le mettant en valeur, un choix esthétique évident. L'âge estimé indique que c'est Neandertal ou Heidelbergensis qui l'a taillé car Homo Sapiens n'était pas encore en Europe.

Nous pouvons supposer qu'il y avait une dimension métaphysique présente chez eux. Et plus tard l'art pariétal confirme que l'activité humaine ne se réduit pas à une visée utilitaire et possède une dimension symbolique complexe.

L'activité symbolique forme la base d'une vision du monde et a permis de créer le début d'un système de croyances, qui est une projection affective et imaginaire sur le monde. Ce système de croyances symboliques devient un liant de la société, un langage commun du monde qui lui donne forme et sens. Le symbolisme devient imaginaire et imaginaire collectif partagé. Le problème étant que ce système symbolique qui explique le monde peut ne plus correspondre à des choses perçues ou senties en dehors de ces cadres et acceptations symboliques. Cette non-correspondance entre le symbolisme accepté dans une société et qui est liée à une différence perceptive qui ne rentre pas dans le paradigme en cours peut donner lieu à une crise perceptive.

Il arrive que notre système perceptif (qui projette ses formes sur le milieu, mais que le milieu participe à créer en retour), et notre cognition puissent à un moment donné ne pas être en adéquation avec les mythes ou le symbolisme en vigueur dans une société. Soit le connu, ne correspond pas au perçu, soit le perçu ne correspond pas au connu. Tout notre système perceptif perd alors sa pertinence, la manière de discriminer, d'ordonner le monde, ne suffit plus. Cette discordance entre le connu et le perçu peut aboutir à la création d'un nouveau symbolisme et mode perceptif⁴.

À ce propos le philosophe G. Simondon⁵ explique qu'au tout début de notre vie, l'être humain, le petit homme, doit classer son environnement primordial afin de pouvoir le distinguer. Il explique que l'imaginaire précède la perception, et la motricité précède l'imagination. À notre naissance nous possédons des classes imageantes qui ne sont pas achevées. L'être humain va devoir classer dans son environnement primordial ce qui va être un allié ou au contraire un prédateur pour lui. Simondon explique que va se former au premier âge de notre vie, un imaginaire instinctif, que nous garderons en latence. Les classes imageantes vont s'élaborer au fur et à mesure que l'être humain recueille des informations, nommées informations virtuelles. Lorsque la classe recueille suffisamment d'informations et arrive à saturation, celle-ci s'achève sous forme de symbole (exemple le symbole champignon possède les pleurotes, trompettes de la mort, cèpes...). L'imaginaire nous dit-il est comme un quasi-organisme qui continue d'avoir sa propre vie et continue à récolter des informations virtuelles. Et les symboles permettent à l'homme de ne plus se préoccuper du discernement de son environnement afin de développer une activité réflexive complexe. L'imaginaire sera subsumé par le langage qui dévoiera l'originalité des schèmes perceptifs acquis lors du milieu primordial, afin d'accorder chacun sur un perçu normalisé. Entre le mot et la chose existe un écart.

C'est à partir de cet imaginaire instinctif que nous pouvons supposer qu'il va y avoir une crise et une nouveauté perceptive qui va se construire. Dans un moment de crise – même petite - où le monde n'est plus interprétable, il y a un sentiment de danger où l'instinct est déclenché, le corps doit agir, il agirait même avant d'avoir conscience d'un quelconque signal d'alerte. Le corps dans une situation de danger va tenter de se sortir d'affaire pour survivre. Dans ce moment furtif, la réalité telle qu'elle était classée par les symboles, par l'intellect ne suffit pas pour percevoir une

⁴ Pour davantage de développement sur ces parties voir la thèse *Écriture d'un monde : métacorps, infralangage, singularité*, Edwige Armand, 2016. <https://hal.science/tel-03527173/>

⁵ Gilbert Simondon, *L'imagination et l'invention, 1965-1966*, Paris, PUF, 2014.

sortie de secours ou des informations nouvelles. La réalité élaborée par le symbolisme admis par la perception formée pour construire la réalité n'est plus suffisante. Les mécanismes de l'intelligence sont en échec pour créer une réalité où le corps peut se sortir d'affaire. La réalité étant défaillante, le corps se confronte au réel, dans tout ce qu'il a d'informe, de chaotique, de non organisé et apparaît dans ce qu'il a de plus brutal au sens de la brute. Ici, l'instinct qui voit ce que l'intelligence ne verra jamais, tire le corps d'affaire et réceptionne d'autres informations virtuelles non classées. Au sortir de ce moment de danger, de chaos, le corps a entrevu quelque chose qui dépasse l'intelligence, mais qui n'est pas accessible par ses mécanismes. Quelque chose de plus grand, de plus vaste a été entraperçu. Au retour de cette confrontation au réel, la réalité devient manque. Il manque quelque chose dans la réalité, car un réel plus vaste a été entraperçu par l'instinct lors de la confrontation au danger. Ces informations virtuelles, liées à ce moment de danger sont comme en latence dans le corps. On peut supposer que ces moments de chaos, où la réalité s'est presque anéantie est ce qui va pousser le scientifique et l'artiste à chercher, qui a désormais un trou historique dans son vécu, car celui-ci n'a pas pu se formaliser dans la rencontre avec un réel (car les mécanismes de l'intelligence liant les arrêts virtuels qui constituent le présent et construisent sa cohérence étaient inopérants). Pourquoi en effet, le scientifique ou l'artiste ne sont-ils pas satisfaits de la réalité perçue, pourquoi ont-ils le sentiment que quelque chose manque dans la réalité ? Pourquoi vont-ils à contre-courant du perçu et de l'intelligence pratique ?

Ce qui a été entraperçu dans cette confrontation au réel cherchera à être formalisé. Par la réalisation d'objets scientifiques ou artistiques, une formalisation de ces informations virtuelles permettra alors de former une nouvelle classe imageante et de l'achever. La réalisation scientifique ou artistique permet de donner une existence à ces données entraperçues du réel qui créera une nouvelle classe imageante et donc une nouvelle perception ou autre forme perceptive. Dans ces créations, l'artiste ou le scientifique condensent des informations infra-perçues que l'intuition peut emmener à l'actualisation par une formalisation qu'il expérimentera. C'est l'intuition qui actualisera par la mise en œuvre du corps sensori-moteur dans d'autres formes (œuvre d'art, concept scientifique...) les données virtuelles en établissant d'autres rapports et actualisation de la réalité.

Il y a eu quelque chose de pressenti, mais le langage n'est pas suffisant et manque l'originalité. Heidegger dans « Acheminement vers la parole »⁶ nous dit que là où le mot faillit, manque la chose. Qu'est-ce que la chose pour avoir besoin du mot pour accéder à l'être ? La chose a-t-elle besoin de mot pour avoir accès à l'existence ? Et tout ce qui n'est pas formulable est-il dès lors voué au néant, à un ensemble de virtualités ? Par ce que langage est manque, et ne réalise qu'une certaine forme du monde, il est dès lors insuffisant pour traduire des données, informations qui ne sont pas encore arrivées à leur pleine expression, à leur pleine actualisation.

Ce sont pour ces raisons qu'artistes ou scientifiques, qui ont entraperçu par la confrontation au réel d'autres informations virtuelles, tenteront selon différents protocoles ou démarches de donner existence à ce qui n'a pas encore été formalisé par la langue. En proposant un autre symbolisme sur le monde perçu par le biais de l'intuition médiatisant ce que l'instinct a entraperçu dans sa confrontation au réel, ils permettent de réaliser une autre forme du monde qui était en virtualité. En formalisant un monde autre, l'artiste, le chercheur, modifie sa perception du monde qu'il propose à son monde contemporain.

⁶ Martin Heidegger, *Acheminement vers la parole*, Paris, Gallimard, 2003, p. 207.

Quand il y a ce changement de perception au niveau de toute une société, et qu'une masse importante n'accepte plus les perceptions et le symbolisme en vigueur, une crise perceptive a lieu alors, à une échelle collective. Le monde perçu habituellement ne devient plus satisfaisant et l'imaginaire de la société est mis en question par un nombre croissant d'individus qui arrive à une masse critique qui exige un changement profond dans la société. C'est ce que Kuhn a appelé un changement de paradigme.⁷

À la Renaissance, nous avons déjà vécu ce changement profond de perception du monde et de son symbolisme. Ce changement de perception nous a amené à comprendre l'univers sur le modèle de l'horloge qui a été la vision mécanique du monde, prise comme paradigme. Ce modèle mécanique de compréhension nous a permis de découper le temps de manière régulière et d'organiser de façon rationalisée notre temporalité. Nous avons créé nos institutions basées sur le modèle opératoire de la machine. La notion de sujet a émergé et a conduit au progrès de la démocratie, où chaque individu avait sa place dans cet univers mécanique. L'art a traduit ce changement perceptif, où l'homme avait désormais une place. La perspective a permis de placer le regard au centre de la vision du tableau qui s'organisait selon un point de vue central, où le monde devenait sécable et régi par la géométrie euclidienne. L'homme avait une réalité devant lui et à son échelle lui permettant de se situer. Les signatures et les autoportraits fleurirent, accordant également un nouveau statut au créateur et à la subjectivité, traduisant cette nouvelle conception d'un humanisme émergent.

Ces changements de paradigmes sont traduits dans les arts, mais aussi par le biais des technologies qui participent à incarner les modèles du monde qui sont aussi et surtout créés à notre époque par la science. Nous savons que la manière de se sentir humain varie selon les époques et avec le regard que nous portons sur nous-mêmes. Chez les Grecs, les notions d'individu et de subjectivité n'existaient pas. Ils n'étaient pas agents-responsables de leurs actes et n'avaient pas l'imputabilité de leurs actes. La notion de sujet a été écrite pour la première fois par Kant en 1801, et le regard humaniste que nous portons sur l'homme n'a pas toujours existé.⁸ Au même moment, Kant redéfinissait les notions d'objectivité et de subjectivité dans ce qu'elles ont de moderne.

Chaque époque change de définition du monde et aujourd'hui nous pouvons penser que les technologies et les sciences redéfinissent la manière de se sentir humain. Le problème est qu'à force de définition, d'observation de nous-mêmes par des outils sophistiqués empreints de cartésianisme nous avons tendance à accepter une vision de l'être humain de plus en plus rationalisé et notre perception tend à s'uniformiser par nos outils d'observations qui nous permettent d'accéder à une réalité selon une vision cartésienne.

Une belle phrase du psychanalyste Michel Lapeyre résume l'idée que la manière de formaliser une réalité nous formalise en retour, il y a presque une performation du réel par nos savoirs et nos outils. Il dit « le fabricant fabrique le fabriqué, mais le fabriqué fabrique le fabricant en retour »⁹. À force d'objectivation du monde, l'être humain s'objectivise. Progressivement, l'homme voit de plus en

⁷ Thomas Kuhn, *La structure des révolutions scientifiques*, Paris, Flammarion, 2008.

⁸ Alain De Libera, *L'invention du sujet moderne*, Paris, VRIN, 2015.

⁹ Michel Lapeyre, *Psychanalyse et création, La cure et l'œuvre*, Toulouse, Presse Universitaire du Mirail, 2010, p. 75.

plus le monde par son objectivation, adopte un comportement technique et perçoit ce qui l'entoure en fonction de son utilité, son efficacité, sa mesure. Pour lui, non seulement l'être humain est de plus en plus réduit à des nombres, mais l'objectivation progressive de l'homme fait que le sujet s'identifie à son objet. L'objectivation crée des modèles de pensée et s'insère dans la perception humaine par les formes créées.

Il est nécessaire de sauvegarder une subjectivité et une singularité du regard, afin que d'autres formes de réalités puissent continuer d'exister. Par exemple, dans le monde végétal, si les tournesols dans un champ contiennent tous le même code génétique et qu'une épidémie arrive, aucun tournesol n'aura une chance de survie. La diversité et la variété perceptive sont nécessaires à notre survie et à la création d'autres formes de réalités, d'autres sens du monde. Si nous réduisons la conception de l'être humain à une vision utilitariste, nous pouvons nous demander si c'est une vision que nous souhaitons voir se déployer pour les générations futures ou s'il n'est pas possible d'imaginer d'autres visions plus poétiques, affectives ou sensibles, pouvant donner sens au monde humain différemment que sous l'angle de la rationalité, du calcul, du code, du programme, de l'utilité, de l'efficacité.

Des alternatives où rationalité et affectivité se côtoient sont présentes depuis très longtemps et les expérimentations artistiques et scientifiques de la fin du 19^e et au début du 20^e siècle ont créé des bases de départ.

L'art et la science ont complètement modifié notre définition de la réalité et de sa représentation, créant une transformation si profonde qu'il nous est possible de parler d'une deuxième Renaissance¹⁰. Une Renaissance est une période chaotique, souvent violente quand l'ancien système de valeurs, l'ancien modèle opérationnel devient obsolète sapant la base des institutions humaines qui définit une société. La façon de comprendre et percevoir la réalité est tellement bouleversée qu'une société est obligée de réinventer toutes ses institutions sur une autre base opérationnelle. Pour donner un exemple artistique, Marcel Duchamp au début du 20^e siècle a redécouvert l'objet trouvé dans ses ready-mades. En changeant le contexte d'un objet, il a renversé le sens de cet objet comme notre ancêtre avec sa branche en bois. Il a également décrit l'art comme ayant deux pôles : l'artiste qui crée l'œuvre et le spectateur qui le complète. Cette idée de la participation du spectateur dans la création trouve un écho correspondant dans la science de l'époque, où le rôle de l'observateur dans la physique quantique et sa position dans la Relativité conditionnent le phénomène observé. Cette image nous emmène à l'idée de connectivité et d'interactivité. La connectivité est une préfiguration de l'idée de réseau qui est le paradigme émergent de la deuxième Renaissance¹¹, modèle qui s'attache à imaginer le monde dans ses interactions.

L'idée de réseau est sans centre, sans bords, sans bas ni haut, l'interconnexion prime sur les entités individuelles. On ne regarde plus l'être humain comme un être isolé, mais comme un être émergent de ses interactions. C'est l'idée d'une interaction permanente entre le monde et le corps qui co-émergent simultanément et où il n'y a plus une séparation entre une extériorité et une intériorité qui seraient par ailleurs stables et statiques. Tout devient dynamique, réciproque et interactif, où chacun est voué à un devenir plutôt qu'un être immuable.

¹⁰ Don Foresta, *Mondes Multiples*, Paris, Bâs, Femis, 1991.

¹¹

Le réseau est un nouveau paradigme pour penser le monde et nous pouvons supposer que nous changeons de représentation. Le réseau est lié à l'idée du multiple simultanément, où des séries de réalités peuvent être sur un même plan. Dans l'art depuis plus de cent ans, les artistes ont exploré l'interactivité et ont appliqué cette recherche de nouveau sens symbolique à notre époque, pour formaliser les idées qui allaient redéfinir notre paradigme : le réseau interactif comme schéma organisationnel. L'art interactif qui émerge simultanément avec ces idées ne présente plus une image fixe du monde, mais le monde, la réalité, dépend de l'action du spectateur. Aujourd'hui nous voyons fleurir nombre de pièces où le spectateur actualise l'œuvre qui n'est plus définie par avance, mais qui évolue selon l'activité du spectateur. L'œuvre n'a plus d'original et varie selon le geste du spectateur tout comme le monde se modifie selon le mouvement du corps. Il existe une multiplicité de version de l'œuvre, tout comme il existerait une multiplicité d'interprétation des réalités. L'œuvre n'est plus placée au-devant de soi, mais co-émerge avec le corps qui l'actualise, comme le monde émerge avec le corps qui le co-crée. Pour donner un exemple dans la pièce *Aperture* de Mathieu Chamagne (2014), le spectateur est invité à déplacer ses mains dans des cadres de bois où sont captés ses micros-mouvements. Des algorithmes reprenant les mathématiques du chaos sont associés à des micros-sons et au mouvement des doigts du spectateur. Lorsque celui-ci déplace ses mains dans les cadres, s'actualise alors un programme qui évolue selon la gestualité du spectateur qui sculpte des sons qui évoluent selon les algorithmes. Chaque spectateur crée un univers sonore complexe, singulier et propre à sa gestualité. Sans geste, pas d'actualisation, pas d'œuvre. Avec l'aléatoire et la complexité de l'algorithme, l'agencement sonore et visuel (de la lumière évolue selon les sons et gestes) est unique et ne s'actualise que dans l'unique. Ne se réalise qu'une actualisation particulière de la pièce qui dépend du geste spectatorial et laisse une multiplicité de virtualité. Le spectateur fait émerger d'autres séries de réalités qui se superposent dans un présent mouvant et où il devient créateur des réalités qu'il active par son corps.

Un autre exemple plus ancien est *La Pythie*, une installation sonore interactive créée par François Bourdon et Walid Breidi en 1993 à partir des phonèmes de la langue française. Ils étaient enregistrés par quatre voix, deux femmes et deux hommes et diffusés dans une façon aléatoire sur huit pistes pour créer un environnement de sons indiscernables. Chaque spectateur a entendu des phrases différentes et l'œuvre a été créée dans leurs propres esprits poussés par la nécessité de trouver un sens où il n'existait pas. Sans la présence des spectateurs, l'œuvre n'existerait pas et l'idée de Duchamp que l'œuvre est proposée par l'artiste et complétée par le spectateur montre une forme de l'interactivité extrême – pas de spectateur, pas d'œuvre.

La réalité n'est plus de l'ordre du déjà là, et n'est plus pré-donnée à la cognition, mais se crée par l'activité du participant. Ainsi il peut exister une infinité d'œuvres comme de réalités, questionnant dès lors l'ontologie. C'est une représentation qui détruit en même temps la représentation et nous donne une présentation, puisqu'aucun point d'arrêt n'est proposé pour former une image claire de la réalité qui advient dans l'idée d'une infinité-pluralité.

L'idée rhizomique définirait mieux la relation entre les êtres humains que les pièces détachées et remplaçables de l'ère mécaniste ressortissante de la première Renaissance. En voyant un être non pas comme un individu isolé, mais plutôt comme un ensemble d'interactions à différentes échelles, cela nous permet d'avoir une définition plus élaborée et sophistiquée de l'homme. Implicitement on peut parler de multiples identités pour chaque personne selon ses connexions. Notre propre

identité n'est pas totalement détachée de l'autre et émerge dans l'interaction dynamique et récursive.

Or, nous nous sommes dotés de moyen conceptuel pour faire face à l'émergence simultanée du corps et du monde ainsi que de sa complexité. Le besoin de ne pas tout distinguer, de fixer une image du monde et du temps ou même les mythes que nous avons créés nous ont donné la possibilité de s'expliquer et d'expliquer le monde, de lui donner des raisons. Les mythes – pensées symboliques organisées - nous permettent de réagir promptement comme l'instinct sans qu'une analyse intellectuelle retarde l'acte de percevoir. L'humanité a besoin de ses mythes, de ses réalités comme références permettant des réactions rapides.

L'animisme a été parmi les premiers systèmes de croyances créés par l'homme exprimant l'idée que toute chose est vie. Nous avons commencé à faire la différence entre nous et l'extérieur supposé et on a commencé à regarder le monde à travers des symboles, trouvés, inventés ou fabriqués. L'homme conscient d'être vivant possède une facilité à projeter la vie sur d'autres formes d'existence et de tout voir comme vivant. L'animisme était une formalisation d'une mythologie qui a donné une explication du monde, et de la manière dont il fonctionnait. Nos ancêtres étaient sans doute obligés de naviguer dans cette réalité en prenant en compte la vie comme un tout interrelié.

Peut-être que le paradigme du réseau interactif va nous reconduire à une sorte de néo animisme où l'on commence à comprendre que tout est vivant et connecté, engendrant le paradigme de la deuxième Renaissance modifiant ce que signifie être humain.

Bien que ce modèle soit intéressant, il reste malgré tout un modèle, c'est-à-dire un schème accepté pour penser le monde, peut-être une nouvelle mythologie. Nous avons besoin de représentation pour donner un sens commun. Sur l'avenir, nous ne pouvons que spéculer tout comme sur le passé, mais en revanche nous pouvons observer que la science et les technologies dans notre époque moderne ont pris une place considérable.

Les artistes proposent une vision éminemment subjective et singulière du monde. Ils récusent une uniformisation des modes de pensées et de percevoir le monde. L'art nous permet de nous ouvrir sur d'autres formalisations de réalités en nous présentant des fragments d'un réel auxquels ils ont été confrontés et qui laissent entrevoir une infinité de mondes possibles, où l'interprétation est ouverte à une infinité de sens. L'art au lieu de tenter d'expliquer le réel, rôle qui appartient au scientifique, s'accommode de la complexité du réel, en réalisant un monde qui échappe aux protocoles, aux outils d'observation, qui réduisent l'originalité à une normalisation du regard. C'est parce que nous nous sommes mis d'accord sur du perçu que notre science fonctionne, et qu'elle tend à une élimination des diversités perceptives. L'art alors résiste comme pour signaler que le phénomène perçu est toujours de l'ordre d'une création et dépend du sens que nous lui donnons. Ainsi, l'art malgré l'inutilité pratique est ce qui a traversé des siècles et des époques et doit avoir sa place dans le domaine de la connaissance, connaissance qui élabore d'autres perceptions d'un monde et qui le formalise autrement, questionnant sans cesse la vérité du visible et du dicible. L'art est la seule chose qui ne s'use pas et qui témoigne notre existence sur terre depuis des centaines de milliers d'années. L'art est au début de l'histoire humaine qui se poursuit jusqu'à aujourd'hui et qui nous a aidé à ouvrir l'affect du visible et la sensorialité des mondes à venir tout en les considérant dans ce qu'ils ont de plus mutiques et précaires dans leurs vérités.

En somme, les crises perceptives adviennent lorsque l'activité perceptive met en défaut l'activité symbolique. C'est par l'action du corps confronté au réel, que de nouvelles classes imageantes peuvent émerger et donc de nouvelles connaissances. Artistes et chercheurs scientifiques formalisent ces nouveautés perceptives et lorsqu'elles atteignent une masse critique dans la collectivité, un changement de paradigme advient dans la société. Dans l'histoire la Renaissance fût un de ces changements majeurs, et à l'heure actuelle, le réseau semble bien modéliser les nouvelles présentations des réalités.

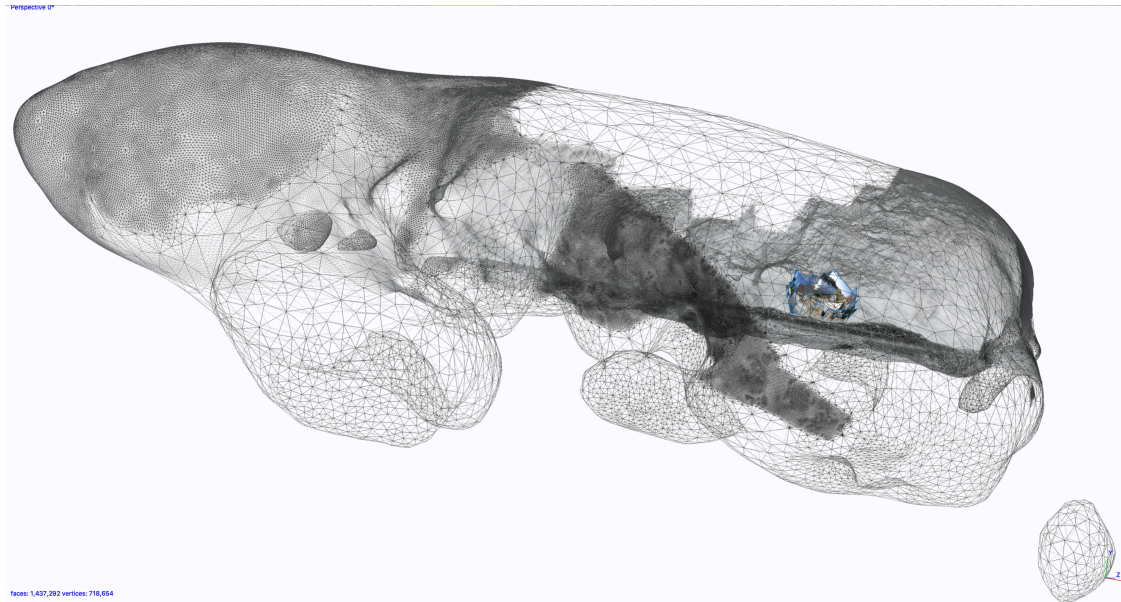
Enfin, il existe des différences dans les dire et l'être, dans le symbolique et les autres sens possibles. La communication permet la structuration d'une pensée et lui permet par l'articulation des symboles d'atteindre une complexité et une abstraction qui fait que l'être humain s'est hissé à un développement technique, symbolique, jamais égalé dans le règne du vivant. Grâce à la mémoire qui se loge dans le système symbolique, le langage commun permet aux sociétés d'évoluer, seulement le mot ne propose pas suffisamment de possibles pour percevoir l'être. En ce sens l'art est nécessité, car il permet à chacun de pouvoir imaginer à partir des signes que propose l'artiste, un autre monde symbolique celui qui dialogue entre la pensée singulière et l'œuvre d'art. L'œuvre permet cette réouverture symbolique, permet de recouvrer un monde avant le verbe, où le possible peut advenir.



Pierre Cazes, *Sans titre*, 30 X40, 2000.

Pierre Cazes est un artiste exemplaire dans la recherche d'autres formes perceptives et dont le corps est engagé

totalemment dans ses œuvres qui ont déteint sur sa pensée dans des allers-retours.



Maria Barthélemy, *B2L'O - coeur*, 2020.

Station 15. Réalisation simultanément organique et procédant d'une construction géométrique autour (à partir) de données perceptives.

Par la création de perception et d'imaginaire, chacun peut découvrir une perception singulière dans l'œuvre d'art, réapprendre à voir que le monde perçu émerge par l'action du corps, où chacun y projette un sens. L'art est une réouverture des sens par rapport à l'être qui peut se lire et s'écrire d'une multitude de façons. C'est ainsi que l'art est lié à la survie, il permet de regarder le monde sous un regard jamais achevé, qui s'élabore dans une incertitude du regard, faisant que le monde peut être perçu comme un devenir ouvert au sens et au sensible.

En conclusion, l'art, dans le sens où nous le comprenons aujourd'hui, est une caractéristique fondamentale de notre genre *Homo* et est fortement lié à notre survie. La pensée symbolique qu'il exprime est le processus par lequel notre espèce crée ses réalités et son image du monde qui guide ses actions pour survivre dans ce monde créé. En réélabrant l'imagination et l'imaginaire, il est « l'éducateur de la perception » selon les propos de Marshall McLuhan qui détermine qui nous sommes dans un tel monde. L'art s'exprime par la voix de l'instinct et de l'intuition qui nous permettent de formaliser un fragment du réel en créant des formes de réalités dans les périodes de crise. Ce pour cela que l'on peut constater une explosion artistique aux moments les plus difficiles de notre histoire. L'art existe pour que nous puissions voir le monde dans une façon plus complexe en ne s'adressant pas seulement à l'intellect ni à la rationalité. En entrant en relation avec l'œuvre de l'artiste pour la compléter nous participons à la création de nos réalités.

L'art est un autre moyen de connaître, de regarder le monde et il faut faire attention à ce que l'art dans son ensemble est en train de nous dire. L'angle de vu proposé par l'art ajoute une dimension de plus à toutes entreprises humaines et les artistes sont de plus en plus intégrés aux équipes travaillant sur des projets interdisciplinaires. Le schéma de collaboration est une forme de triangularisation, deux points de vue sur le même sujet pour avoir plus de profondeur. Nous

communiquons par symbole, les mots sont des symboles, les images également et l'artiste est un expert dans la communication par symbole et dé-symbolisation. Les publicitaires ont compris ce processus depuis le début et l'utilisent pour vendre l'inutile par l'injection d'émotion artificielle en créant un besoin « essentiel ». Trop souvent lorsque l'on fait appel à un artiste c'est à ce niveau superficiel. Il faut aujourd'hui faire preuve de discernement et faire appel à de « vrais artistes » (pas ceux qui courent après la mode et qui répètent sans cesse les mêmes formes et les mêmes thèmes) bien que le tri soit difficile quand le marché de l'art a dévoyé la vocation de l'art en le monétisant. Mais il reste encore beaucoup d'artistes, probablement plus que jamais dans notre histoire, qui ont engagé leurs vies, y ont mis leurs peaux afin de travailler à la création d'autres rapports aux mondes et d'autres visions nous permettant de ne pas « mourir de vérité » et d'uniformité, tant nécessaire à la diversité et la variété des modes d'existence.