

Mémoire de Master 2 de l'Université Toulouse Jean Jaurès
opéré au sein de

Institut Supérieur Couleur Image Design

MASTER 2 : Environnement(s), Couleurs, Lumières

SUJET : LA MISE EN ESPACE DU RECIT

Soutenue publiquement le 27/06/2024

Clara LOISEAU

Devant le Jury :

M. Julien HONNORAT

Directeur de Recherche

M. Jack MARAUSSE

Responsable professionnel

Mme. Xavière OLLIER

Responsable pédagogique et professionnel

A Agnès

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier M.Honnorat pour m'avoir guidé dans mes recherches et m'avoir fait découvrir les pairs de la philosophie, de l'espace et l'étendue de notre langage. Il me semble, enfin pouvoir toucher du bout des doigts le sens du mot dialectique, qui a été pour moi un vrai casse-tête.

Je tiens également à remercier Mme.Ollier, pour m'avoir fait aimer la couleur par ses multiples facettes et sa complexité sous-jacente. Merci pour sa patience et sa bienveillance durant ces trois dernières années. Merci à M.Marausse pour son encadrement lors de mon projet professionnel et son engouement pour chaque nouvelle proposition de projet.

Je souhaite remercier Sébastien Cassin, pour ces longues heures de discussions infinies et je remercie mes camarades de classe, avec qui on a traversé ces épreuves, toujours avec humour, dérision et râleries.

Je remercie infiniment mes parents de m'avoir toujours encouragée et donnée ma chance à faire ce que j'aime. Merci à vous pour votre patience et votre générosité, de vous avoir fait des noeuds au cerveau pour suivre mes envies et toujours à chercher une solution avec moi. Merci à ma mère, première lectrice de ce mémoire et de tous mes travaux d'écriture qui ont été parfois imbuables. Grâce à cela, j'ai pu améliorer mon écriture. Merci à mon père pour son expertise en bricolage, sans quoi, je pense il n'y aurait pas de maquette. Enfin, merci à mon frère qui était toujours-là pour écouter mes aberrations scientifiques et m'expliquer ce qu'est un trou noir.

Je tiens à remercier du fond du coeur Agnès, ma grand-mère, qui m'a raconté tant d'histoires et fait voyager par sa parole. Elle m'a appris à regarder autour de moi et à m'émerveiller de chaque détail – la forme d'un nuage, le premier chant du coucou – afin de me nourrir de tout. Merci pour ces après-midi à danser, à écouter Chopin en faisant de la poterie. Je suis certaine qu'elle aimera ce jardin d'Alice et

plonger de nouveau dans un monde imaginaire.

Enfin, merci à mes amies de m'avoir soutenue ces dernières années.

SOMMAIRE

INTRODUCTION	Page. 13
I. ESPACE LITTERAIRE DU RECIT	Page. 17
II. LES SPECIFICITES DE L ESPACE PHYSIQUE : UN ESPACE NARRATIF	Page. 51
III. POROSITE	Page. 111
CONCLUSION	Page. 164
BIBLIOGRAPHIE	Page. 168
LEXICOGRAPHIE	Page. 178
TABLES	Page. 180

INTRODUCTION

Le conte se définit par « faire le récit des choses vraies »¹.

Historiquement, le conte est peut-être une première forme de faire récit. Il était là pour relater de faits réels, qui, au fil de la transmission par la parole, ne devenait plus que récit fictionnel.

Le récit a donc commencé à se raconter par la parole, puis l'écriture est devenue l'espace de cette oralité : une image. La parole, aérienne, est venue se fixer sur la page, par une écriture noire sur blanc, dans un espace en deux dimensions, ne lui laissant plus la place de s'échapper, de se modifier à la guise de son orateur. Cette écriture est devenue l'espace physique de ce récit. Espace physique comme antonyme à l'espace mental. Où l'espace physique a un caractère matériel, étant externe à nous ; alors que l'espace mental se réfère à notre imagination, notre esprit.

Cet espace physique a fluctué en fonction des besoins du langage humain. Un temps, il était écriture, un autre temps, peinture, théâtre... La mise en espace du récit est devenue un enjeu multidisciplinaire et a évolué avec le temps. Ce besoin de langage navigue selon les sensibilités des créateurs, des spectateurs et à l'échelle de la société. Le récit a quitté la page pour revenir à l'espace oral du théâtre, mis en espace par une scénographie – agencement matériel de la scène –.

L'espace littéraire, se limitant au langage écrit, fait émerger certaines scénographies or du sol. Le texte reste initiateur dans les autres arts : texte théâtral, scénarii, ou même en allant plus loin, on peut imaginer la partition comme le texte de la musique... Ces

1 Robert WACE, *Conception de Notre Dame*, Paris, Honoré Champion, 2019

médiums ont besoins d'une structure, comme si l'écriture était gage de sureté. La place à l'improvisation en musique – jazz –, au théâtre ou au cinéma, reste minoritaire, mais révélateur des possibles de ces médiums de faire récit par eux-mêmes. Il en va de même, pour l'espace physique qui raconte ses propres récits.

En tant que novice chercheuse dans l'espace, je pars de l'espace physique comme initiateur d'un récit. En ce sens, que doit l'espace littéraire du récit à l'espace physique ?

L'espace littéraire est matériel sur la page blanche, mais son récit se crée dans l'espace mental au fil de notre lecture ou de notre écriture. L'espace littéraire est créateur de récit dans l'espace physique par une adaptation, voire une matérialisation de ce récit.

Or, j'affirme que l'espace physique a ses propres spécificités narratives, sa propre structure pour faire récit, que l'on pourrait définir comme une « narrativité spatiale ». Comment cette dernière pourrait influencer la structure narrative littéraire ?

En exprimant cela, je remets au même niveau le pouvoir narratif de chacun de ces médiums. L'un ne primant pas sur l'autre par son caractère premier et initiateur. L'espace physique est autre chose et permet de faire récit autrement. Ce serait faire une erreur de constamment chercher des similarités avec le médium littéraire. Au contraire, il existerait peut-être une porosité entre ces médiums, laissant une influence créative de l'un vers l'autre. Ainsi, cela pourrait créer une poïétique – faire – de l'(espace) intermédiaire, à mi-chemin entre ces médiums.

Il faut reconnaître, en tant que future plasticienne et designeuse d'espace, qu'il est nécessaire de passer par le papier pour communiquer un projet à son équipe, à un client... Seulement, cette communication n'est pas obligatoirement textuelle.

On peut utiliser le dessin, la photographie, la vidéo ou encore l'écriture d'invention. L'espace physique a alors ses propres moyens de faire langage.

Cette recherche théorique est un exercice dans lequel j'ai été traversée par une multitude de questions qui m'ont ouverte non seulement des pistes de recherches et des questions plus personnelles pour me situer en tant que future professionnelle.

Dans un premier temps, les enjeux de l'espace et comprendre ses spécificités langagières : quelle est la syntaxe de l'espace ? Pourquoi ramener le récit littéraire dans l'espace physique où il est contraint à une matérialité ? L'espace a un langage ou en est un ?

Ensuite, la porosité entre les médiums spatial et littéraire : est-ce qu'il est nécessaire d'être fidèle au récit pour faire une bonne adaptation ? Quelle est l'action d'un designer d'espace : matérialisation, traduction ou transposition ? Que partagent l'espace physique et l'espace littéraire ?

Puis, plus personnellement, dans ma posture de chercheuse, pour mon futur métier : est-ce que j'ai une méthode plutôt inductive ou déductive ? Comment je réfléchis ? Quel est mon médium ? Comment trouver ma place en tant que future professionnelle ? Quelle sera l'appellation de mon métier ? En quoi, je m'inscris aujourd'hui en tant que designer d'espace dans le monde actuel ? Qu'est-ce que je peux apporter ?

Enfin, j'ai étiré ces questions jusqu'à mon propre discours et à mon écriture. Comment montrer ma poïétique et ma sensibilité dans mon écriture ? Quel est mon discours ?

Ce mémoire a pour objectif de révéler le pouvoir narratif de l'espace et ses influences sur le médium littéraire. Saisir la dialectique qui se joue entre ces deux médiums et à plusieurs niveaux. Apprendre à me connaître en tant que designeuse d'espace dans ma méthode de travail, mes médiums... Construire et analyser ma pratique artistique, pour peut-être un jour faire médiation entre le public et l'art, afin de rendre sensible à notre espace environnant par des détails du quotidien. Réfléchir comment encapsuler une réalité et la donner à voir. Comment la restituer en produisant

des expériences, des objets sensibles par le design d'espace ?

Le discours de ce mémoire se lit par une écriture inductive, révélatrice d'une recherche du même ordre. Il s'est construit au fil d'une écriture digressive, tissant des liens avec tout ce qui me traverse en tant que future professionnelle.

En premier lieu, l'étude du langage littéraire par le prisme sociologique et narratologique, démontrant un glissement de l'espace littéraire vers un espace physique pour faire récit. En somme, qu'est-ce qui peut faire langage ?

Ensuite, les spécificités de l'espace physique – espace tridimensionnel, mouvement, échelle... – le caractérisant comme un espace narratif – espace sensoriel, plasticité...

Pour finir, une porosité entre l'espace littéraire et l'espace physique, créatrice d'une nouvelle manière de faire, que ce soit dans un médium ou dans l'autre. Le médium comme altérité créatrice – par la superposition, l'aberration... –. Quel est le rôle du modelleur d'espace – scénographe, designer d'espace, architecte, décorateur... – ?

I. ESPACE LITTERAIRE DU RECIT

I.1/ Le langage est une narrativité

Lorsque l'on pense langage, on pense immédiatement au dialecte, à l'oralité, voire à son extension : l'écriture. C'est un moyen de dialoguer, de communiquer avec l'autre.

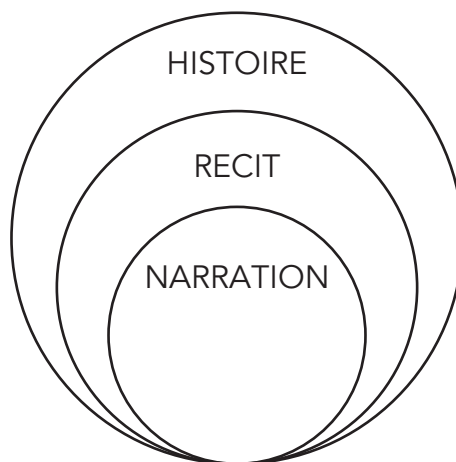
Pour Paul Ricoeur : il a pour but de rouvrir le chemin vers la réalité ;

pour Ludwig Wittgenstein, il est le miroir du monde ;

et enfin pour Martin Heidegger, il a pour fonction de « rassembler²».

Le langage est né de l'Homme, le caractérise et l'identifie. Il est nécessairement rattaché à sa nature.

Le langage a pour but de raconter et de transmettre. Il fait récit par la narration, créant une histoire.



2 Domenico JERVOLINO, *Langage*, Encyclopaedia Universalis

Une même histoire, peut se raconter par différents récits possibles. Sa compréhension réside dans sa structure narrative : le sens de son déroulement. Grâce aux composants syntaxiques du langage : la lettre, le mot, la phrase, la ponctuation..., cet ensemble de signes manipulables par l'écrivain, en font sa plasticité. L'auteur, par les milliards de compositions possibles, de lettres, de mots, peut écrire mille récits par différentes narrations. C'est sans compter les facéties de langage, dont Lewis Carroll en connaît le secret – néologismes et non-sens, quiproquos, fautes volontaires, mots-valises, calembours... –, qui ont donné du fil à retordre pour beaucoup de traducteurs. Le langage fait récit et est narratif en soi – ensemble des traits caractéristiques de la narration –.

I.2/ Une société un besoin de récit

Aristote considérait deux formes de récit : *mimesis* et *diegesis*³. Le premier étant le récit pour montrer la vraisemblance du réel. Non pas dans sa représentation exacte – imitation comme telle –, mais dans sa compréhension par l’auteur, le but étant de se rapprocher de la réalité du monde. Cela résonne avec l’idée de Paul Ricoeur et de Ludwig Wittgenstein sur le langage. La Nature considérée comme vraie, est source d’inspiration, encore aujourd’hui. La *mimesis* permet d’ancrer l’écrivain et son lecteur dans le monde réel par le biais d’un imaginaire afin d’en montrer ce qu’il en est. On voit se dessiner un lien entre l’espace mentale et l’espace physique que théorise Maurice Merleau-Ponty⁴. Quant à la *diégèse*, elle raconte ce monde. Ce type de récit est intrinsèquement lié à la narration et à ses mécanismes. Cette narration va dessiner, quant à elle, un univers qui peut être totalement fictif. Par la théorisation d’Aristote, on comprend que le récit avait déjà une importance à l’Antiquité, suffisamment pour en faire l’objet d’une étude d’un philosophe⁵.

Ce besoin de faire récit de l’humain, on l’observe avant même l’Antiquité dans l’art pariétal. Les *Grottes de Lascaux* en sont un exemple. Ici, l’Homme ne souhaitait pas faire récit pour l’imaginaire et s’évader, mais plutôt pour faire trace de leur passage et créer une mémoire collective.

Historiquement, l’Homme crée des récits par nécessité, pour s’évader, faire mémoire, transmettre. C’est un besoin d’identité de l’Homme, à l’instar du langage.

3 ARISTOTE, *Poétique*, Paris, Le livre de poche, 1990

4 Maurice MERLEAU-PONTY, *Phénoménologie de la Perception*, Paris, Gallimard, 2005

5 *Ibid*

I.3/ Besoin d'un nouveau langage : mise en crise du langage

Puisque le langage est lié à l'identité de l'Homme, ce dernier a dû évoluer en fonction du progrès et de l'évolution humaine. Par la notion de progrès j'entends une avancée et évolution historique et non nécessairement dans un sens mélioratif. En effet, comme l'explique Paul Virilio, le progrès induit une notion de vitesse et de réduction des distances, le but étant d'aller toujours plus vite, également dans notre communication aux autres⁶. Les technologies de communication se sont développées dans cette volonté. D'après cet architecte et philosophe, le progrès est synonyme de vitesse et non automatiquement vers un mieux. Ceci est paradoxale, alors que l'ambition d'une société et d'un homme tend vers un mieux vivre, trouver le bonheur. C'est d'ailleurs pour cela que sont apparues des réflexions sur la notion de bonheur ou encore de nouvelles disciplines de recherche et création comme le « *care design* ».

Le langage n'est pas en reste, lui aussi, a subi ce progrès. Il a l'ambition d'être toujours plus rapide dans la transmission de l'information. C'est pourquoi, apparaissent des vidéos de plus en plus courtes sur les réseaux sociaux, des scénarii efficaces en vingt minutes pour raconter une histoire. Le langage est sorti de la page encrée – ancré – pour arriver dans un nouvel espace visuel plus direct. Ce nouveau langage est transformé pour être en phase avec la société qui l'emploie.

Un artiste, Joseph Kosuth a interrogé le langage tout comme d'autres artistes du mouvement de l'*Art and Language*⁷. C'est un mouvement artistique fondé dans les années soixante aux Etats-Unis. Le collectif d'artistes conceptuels repense le langage dans l'art.

6 Thierry PAQUOT (2021, août 19). *Avoir raison avec ... Paul VIRILIO : Le lieu fait le lien*. (G. MOSNA-SAVOYE, Intervieweur)

7 Robert Clarke MORRIS, Sol LEWITT, Donald JUDD, Carl ANDRE, Catherine MILLET, Rosalind Epstein KRAUSS, Claude GINTZ et Eleanor HEARTNEY, *L'art minimal*, Paris, Artpress, 2019

Dans *One and three chairs*, Joseph Kosuth propose une définition de l'objet chaise par trois médiums différents⁸ : l'objet, la photographie et la définition linguistique de la chaise.

Ces trois définitions de la chaise sont exposées les unes à côté des autres décrivant un même objet. On peut ainsi en faire la comparaison au récit. Une même histoire peut se raconter par différents récits. Dans ces définitions de la chaise, il y a cette même idée du récit. Par contre, au même titre que les différents chemins possibles des récits, ces définitions apportent chacune une part définitionnelle de l'objet.

Dans ce cas, la définition textuelle apporte des indications conceptuelles et de fonction en les décrivant précisément. Elle donne également des noms de chaises spécifiques comme une « chaise à porteur ». La définition elle-même apporte des informations de formes et de couleurs spécifiques à l'objet choisi. L'objet de la chaise vient bouleverser la définition textuelle en apportant des précisions en dehors du langage textuel. Finalement, un spectateur peut s'asseoir de diverses manières sur cette chaise – à califourchon, en tailleur... –, voire se tenir debout sur celle-ci. Ce qui compte, c'est l'expérience que pourrait faire le spectateur de cet objet. Enfin, la photographie vient aplatir l'objet pour en créer une iconographie en deux dimensions, permettant son transport plus facile tout en gardant sa définition. Elle permet de faire rentrer l'objet en trois dimensions dans un nouvel espace le rendant plus manipulable. Seulement, elle nous donne des indications de la chaise que sur sa vue de face et non de profil, limitant la compréhension de l'objet.

Y a-t-il alors, en ce sens, une déperdition de la définition de l'objet ? Ou y a-t-il une nouvelle compréhension de ce dernier ? Joseph Kosuth met en application par *One and three chairs* les écrits de Ludwig Wittgenstein : « les mots ne sont pas capables de cerner le visible, ni de décrire l'expérience humaine [...] »⁹.

Tout langage est signifiant par ce qu'il cache, autant que par ce qu'il peut montrer.

8 Cf. Planche I, fig. I.1

9 Nicolas BOURRIAUD, « Joseph Kosuth, *Entre les mots* », Paris, Artstudio 15, 1989 pp.96-102



I.I. *One and three chairs*, Joseph KOSSUTH, 1965

Cela vient non seulement contredire l'argument de « déperdition » par le changement de langage, mais amplifier le besoin de plusieurs langages variés pour avoir la perception la plus fidèle / complète de l'objet : dans sa fonctionnalité, sa texture, sa couleur ou son image en deux dimensions. Chacune de ces trois définitions apporte un nouveau champ de perception et donc de compréhension. Ces définitions racontent de différentes manières par leurs spécificités plastiques. Elles se complètent.

D'autant plus que ces définitions permettent de toucher un public plus large, je pense particulièrement aux aveugles qui ne pourraient pas voir l'objet ou la photographie. Or, lors d'une visite guidée ou accompagnée, on pourrait lui lire la définition, ou encore, il pourrait expérimenter la chaise. Le langage devient autre avec une autre manière de faire récit et donc narration.

En somme, nous n'avons pas une détérioration de l'information, mais on ouvre un champ des possibles.

Inconsciemment, je me suis essayée à cette pluralité des langages dans mon travail de classeur¹⁰.

L'objectif initial était de créer un répertoire de fausses matières comme un carnet de recettes. Pour cela, j'ai décortiqué le matériau glané en amont, pour en saisir toutes ses composantes suivant trois critères : la couleur, le motif et la texture.

L'analyse du matériau s'est déroulée en trois phases :

- Analyse couleur : j'ai fait un premier contretypage NCS directement sur mon matériau grâce au block, puis à la boxe pour plus de précision. Ensuite, j'ai effectué un contretypage à la peinture acrylique. Cela m'a permis d'avoir une compréhension de la couleur dans sa composition. et éduquer mon regard. Finalement, j'ai réussi à obtenir certaines teintes des matériaux plus facilement à la peinture.

- Analyse du motif : j'ai utilisé la technique du dessin ou du frottage sur le matériau.

- Analyse de la texture et du sensoriel au sens plus large : par une exploration lexicale, car il m'était impossible de les rendre traduisible autrement.

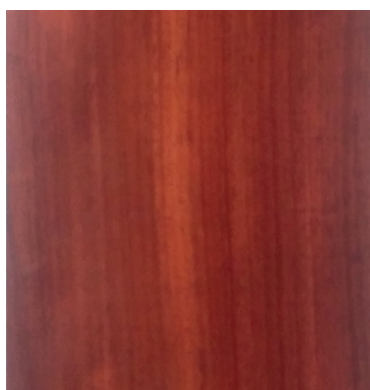
¹⁰ Cf. Planche II, *fig.* II.1 et 2

Chacune de ces phases, m'a apportée une autre compréhension du matériau.

Cette année, je me suis particulièrement penchée sur l'étude de la couleur du bois et de la pierre. C'est alors que j'ai compris l'importance de la couleur et son pouvoir créatif. En commençant à penser / classer les échantillons les uns par rapport aux autres et composer des nuanciers par type de matériau, il m'est apparue plusieurs pistes de recherche-crédation¹¹. Par exemple, penser un système de classification des couleurs suivant leur composition¹², ou encore créer des palettes de couleurs à partir des nuanciers. Faire naître ainsi, un projet à partir de cette pensée couleur.

11 Georges PEREC, *Penser, Classer*, Paris, Editions Points, 2015

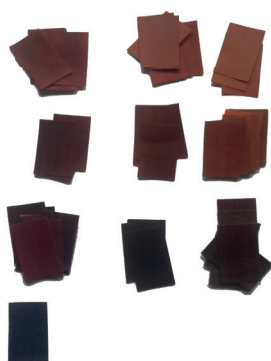
12 Cf. Planche III, fig. II.1 à 3



PADOUCK



CONTRETYPEPAGE NCS SUR MATIERE



II.1. *Classeur*, Clara LOISEAU, 2022-2024 : extrait d'une planche de classeur d'expérimentation autour des matériaux. Analyse chromatique par un contretypage NCS et un contratypage artisanal à l'acrylique.



II.2. *Classeur*, Clara LOISEAU, 2022-2024 : extrait d'une planche de classeur d'expérimentation autour des matériaux. Analyse du motif de l'essence d'un Padouck.

Etude de la matière par la décomposition des couleurs grâce à un premier contretypage avec un nuancier homologué : NCS ; et un second contretypage artisanal plus fin dans l'obtention des nuances de couleurs.

Exploration lexicale de la sensorialité du Padouk :

Surface lisse, mais rugueuse à la fois, type poussiéreux sur toute la surface. On sent des stries et que le dessin du bois est linéaire. Lorsque l'on passe nos doigts dans l'autre sens, on sent plusieurs lignes galbées.

Par cette remise en question du langage littéraire par l'*Art and Language* et plus tard par l'art minimal¹³. Cela démontre un besoin d'un nouveau langage pour exprimer les récits de cette nouvelle société.

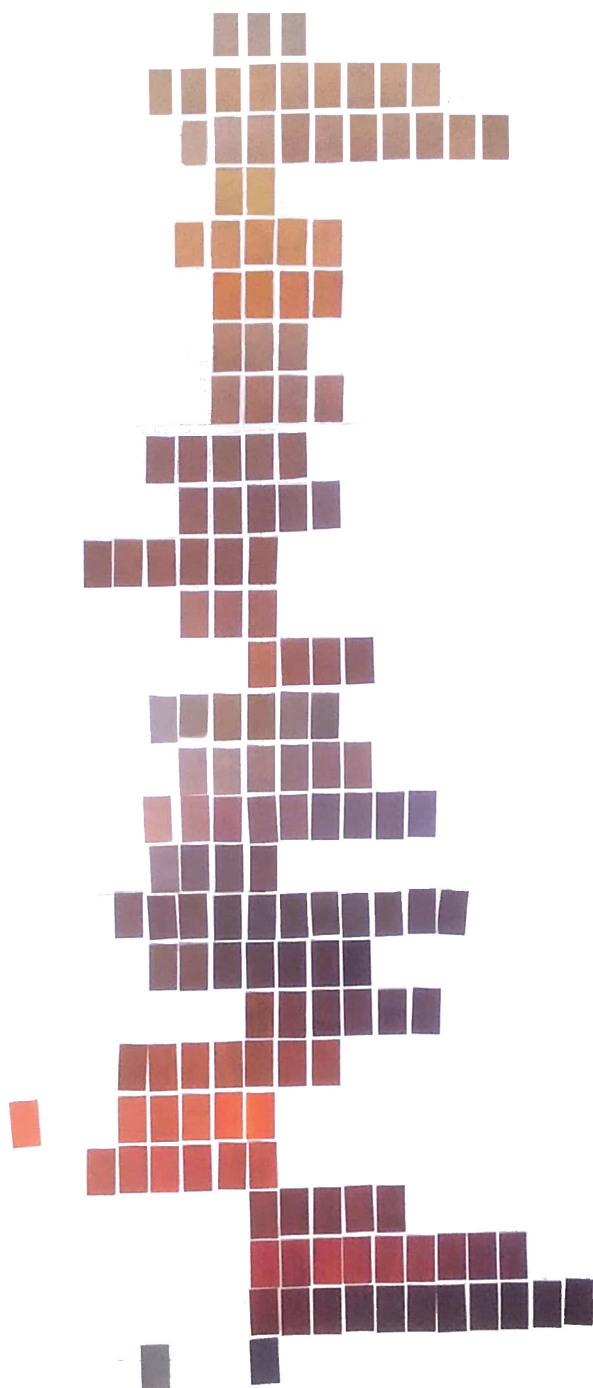
« Mais le rapport du langage à la peinture est un rapport infini. Non pas que la parole soit imparfaite, et en face du visible dans un déficit qu'elle s'efforcerait en vain de rattrapper. Ils sont irréductibles l'un à l'autre : on a beau dire ce qu'on voit, ce qu'on voit ne loge jamais dans ce qu'on dit, et on a beau faire voir, par des images, des métaphores, des comparaisons, ce qu'on est en train de dire, le lieu où elles resplendissent n'est pas celui que déploient les yeux, mais celui que définissent les successions de la syntaxe. Or le nom propre, dans ce jeu, n'est qu'un artifice : il permet de montrer du doigt, c'est à dire de faire passer subrepticement de l'espace où l'on parle à l'espace où l'on regarde, c'est-à-dire de les refermer commodément l'un sur l'autre comme s'ils étaient adéquats. Mais si on veut maintenir ouvert le rapport du langage et du visible, si on veut parler non pas à l'encontre mais ç partir de leur incompatibilité, de manière à rester au plus proche de l'un et de l'autre, alors il faut effacer les noms propres et se maintenir dans l'infini de la tâche. C'est peut-être par l'intermédiaire de ce langage gris, anonyme, toujours méticuleux et répétitif parce que trop large, que la peinture, petit à petit, allumera ses clartés. Il faut donc feindre de ne pas savoir qui se reflètera au fond de la glace, et interroger ce reflet au ras de son existence¹⁴».

13 Robert Clarke MORRIS, Sol LEWITT, Donald JUDD, Carl ANDRE, Catherine MILLET, Rosalind Epstein KRAUSS, Claude GINTZ et Eleanor HEARTNEY, *L'art minimal*, op cit p.20

14 Michel FOUCAULT, *Les mots et les choses*, Paris, Cairn, 2021, p.25

NUANCIERS ARTISANAUX

NUANCIER BOIS

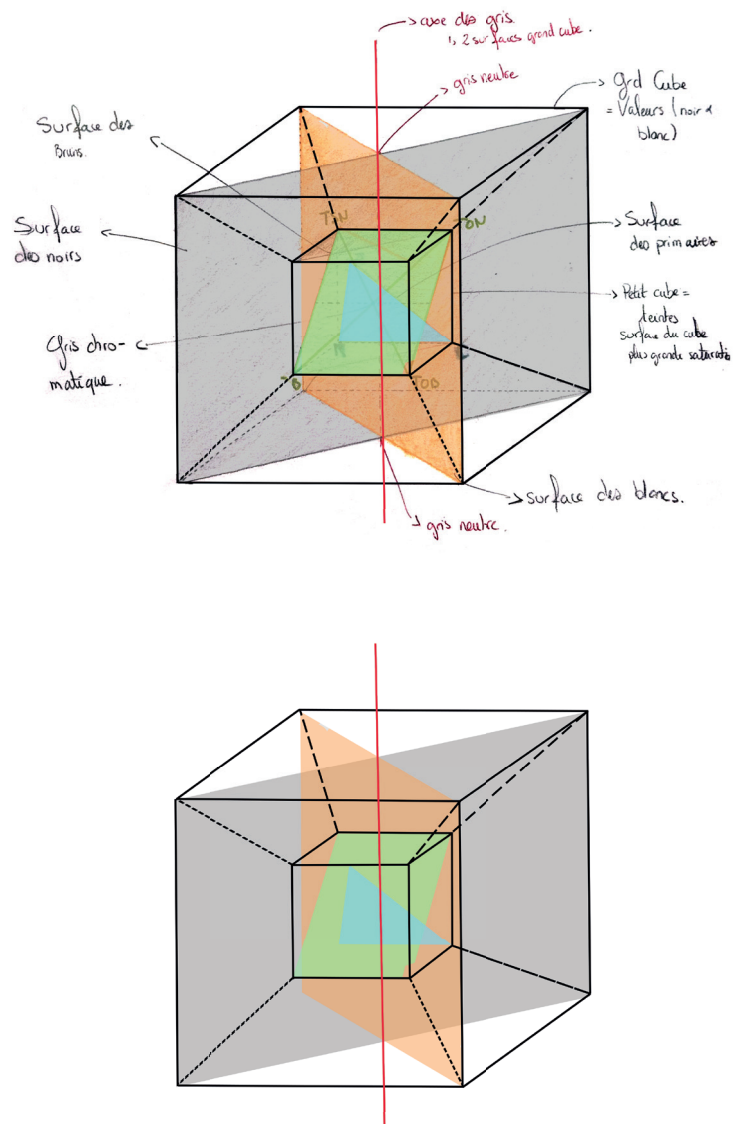


NUANCIER PIERRE



III.1. *Nuancier Bois*, Clara LOISEAU, 2022-2024 : création d'un nuancier à partir d'un contretypage artisanal à l'acrylique de quatre essences de bois : Padouk, Noyer, Frêne Japonais, Zébrano

III.2. *Nuancier Pierre*, Clara LOISEAU, 2022-2024 : création d'un nuancier à partir d'un contretypage artisanal à l'acrylique de quatre pierres : Tuffeau, Brique, Granit, Pierre de Moulisme



III.3. *Modélisation colorimétrique*, Clara LOISEAU, 2022-2024 : modélisation colorimétrique à partir de mon travail d'expérimentation de mon classeur et des besoins en couleurs. Figure reprise du Tesseract.

I.4/ Nouveau langage actuel

Les époques passant, les artistes ont affirmé que l'art était également un langage en soi et pour soi. Au fur et à mesure des nouveaux médiums apparaissant, artistes et théoriciens se sont alarmés. Ils se sont demandés si ces nouveaux médiums, ne faisaient pas de l'ombre au dernier ou pouvait en détériorer sa réception, voire le faire disparaître. Il n'en a jamais été ainsi. Les artistes, manipulant ces nouveaux médiums, justifiaient de leur plasticité pour le faire valoir en tant qu'art tout en le juxtaposant aux côtés d'un art déjà compris comme tel. En parallèle, sa spécificité plastique démontrait son indépendance par rapport à cet art apparu précédemment. Cette juxtaposition s'utilisait dans les deux sens.

Je m'explique. A l'origine, on racontait par la parole, le mot écrit. Il était évident que c'était notre langage, un moyen de communiquer. C'est alors que tous les médiums manipulant le mot faisaient langage comme la poésie. Les peintres d'histoire, à la Renaissance, adaptaient des récits mythologiques pour les représenter en peinture. Horace, par son vers : *Ut pictura poesis* : « la peinture comme poésie », juxtapose ces deux médiums¹⁵. A cette époque, il y avait consensus sur la poésie comme art intellectuel, contrairement à la peinture. En juxtaposant ces deux termes, il les met sur un pied d'égalité. Les peintres de la Renaissance se sont emparés de ce vers pour justifier de leur art. En dérivant cette idée, ces peintres adaptaient les récits sur l'espace du tableau. Ils commençaient à mettre en espace le récit dans une image. Ils utilisaient leur médium et ses spécificités pour faire récit autrement. Comme dit précédemment, le récit est langage, alors ces peintres créaient un nouveau langage sans employer aucuns mots. Le tableau devient espace de langage et le peintre traducteur.

15 Maurice BROCK, *Ut Pictura poesis*, Encyclopaedia Universalis

Gotthold Ephraim Lessing affirme la peinture comme art en justifiant de sa spécificité et donc indépendant de l'art littéraire. Il distingue ces deux disciplines.

Ce débat pour justifier d'un nouveau médium comme art a toujours eu lieu. A la naissance du cinéma, les théoriciens justifiaient de ce nouvel art en le comparant à la photographie qui était déjà compris comme tel. De même, ils en ont montré ses distinctions pour démontrer son indépendance en tant qu'art cinématographique, notamment avec la naissance du mouvement à l'image. Il en va de même pour le jeu vidéo. Encore aujourd'hui, avec Chat GPT qui vient bouleverser de nouveau le monde de l'art et le questionner.

L'Homme évolue, progresse dans la société qu'il a construit et adapte son langage et sa manière de faire récit par nécessité.

Je fais une digression par notre actualité. Aujourd'hui encore, nous traversons des crises économiques et sociales... Nous « avons traversé » / traversons encore peut-être une crise sanitaire de la covid 19. Pendant près de deux ans, nous avons vécu en ermite, enfermés dans nos chambres, se méfiant de tous, de nos proches et de nous-même. Nous regardions le monde à travers nos écrans, considérant ce monde comme réalité, dans l'impossibilité de le traverser pour voir cette propre réalité.

Cette crise nous a nécessairement influencé dans notre volonté de faire récit. Notamment, car nous voulions tous sortir, récupérer notre liberté. Cela s'est traduit par un besoin d'espace, et ça s'est peut-être transmis dans le besoin de raconter dans l'espace extérieur – urbain, paysager – ... Comme une adaptation de notre langage pour exprimer notre intériorité par rapport au monde. C'est probablement une explication pourquoi je suis tant attirée par l'espace extérieur, être dans une posture de réception par rapport à l'extérieur, voir ce qu'il a à me donner, me raconter.

Durant cette période, nous étions isolés, tout public – étudiants, retraités, femmes battues... – et je pense que cette solitude est encore présente. Après quatre ans depuis le premier confinement beaucoup d'étudiants sont dans le mal-être, ne trouvent pas de motivation, sont en dépression... c'est pourquoi nous devons peut-

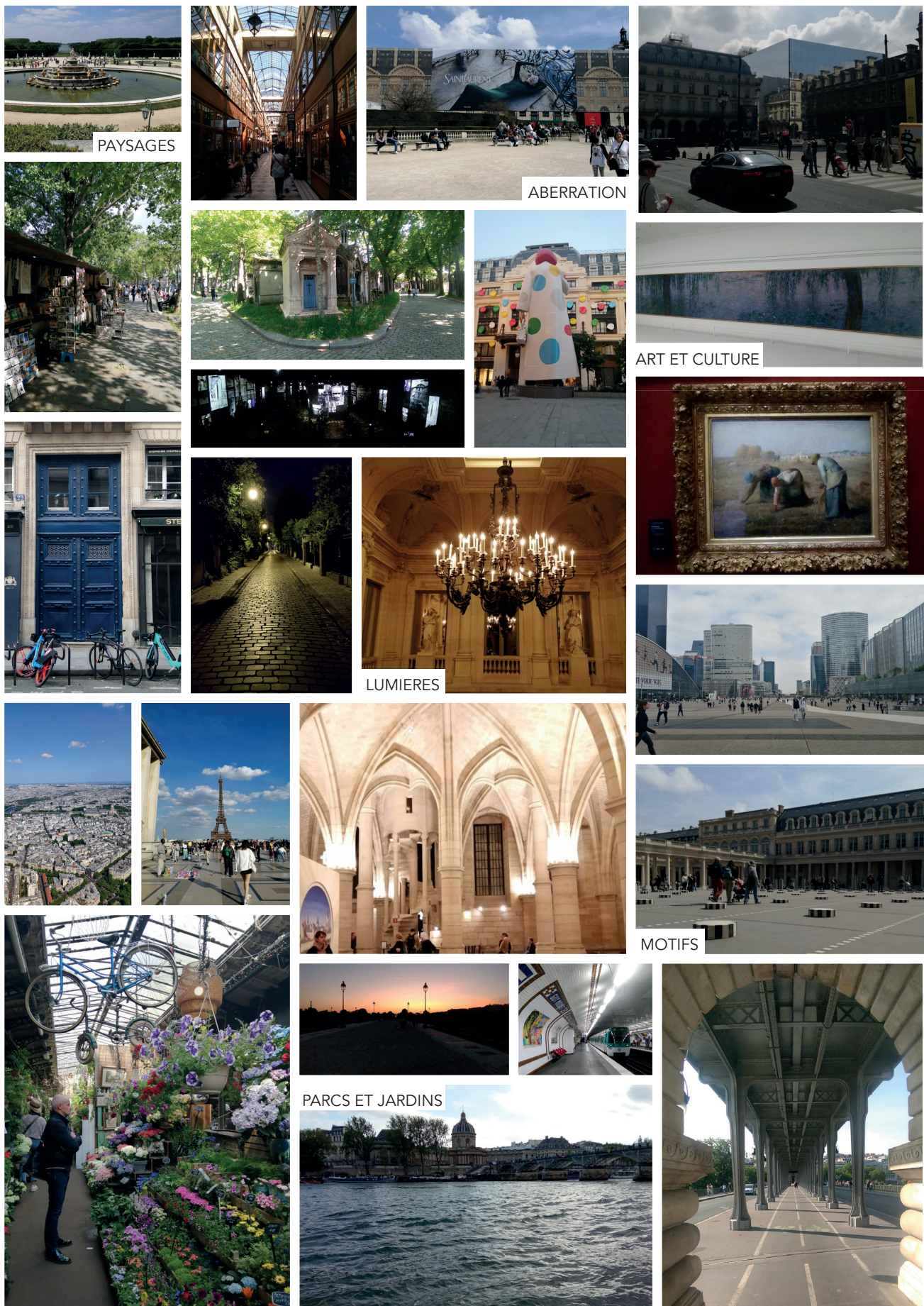
être repenser de nouveau notre langage pour nous évader, retrouver un imaginaire par l'espace extérieur.

En tant que chercheuse plasticienne, je souhaite retrouver un lien avec mon environnement. J'ai toujours habité en ville et je suis persuadée que chacun a un endroit qui le satisfait pour qu'il se sente chez lui. Pour avoir bougé en France ces dernières années, j'ai découvert plusieurs villes avec des ambiances et esthétiques complètement différentes les unes des autres. J'ai eu ce sentiment de chez soi à Paris, paradoxalement. J'ai découvert cette ville immense à mes yeux, à travers plusieurs balades parisiennes. De même, avec mon stage, en tant qu'assistante décoratrice adjointe, j'ai conduit dans Paris et j'ai traversé une bonne partie de la ville pour faire les courses pour le décor : livraison de fleurs, le marché Saint-Pierre pour les tissus, les différents loueurs du cinéma. Cela m'a permis d'apprendre à connaître la ville, voire à m'orienter.

J'y ai découvert des lieux, esthétiques, atmosphères et vie de quartier, pour certains arrondissements cela devenait un vrai spectacle¹⁶.

C'est pourquoi j'ai voulu créer une balade touristique mêlant imaginaire du récit littéraire avec la ville pour mon projet professionnel personnel. Pour cela, j'ai choisi de m'intégrer dans le douzième arrondissement aux abords du onzième. Tout d'abord, car j'ai vécu pendant trois mois dans ces quartiers que j'ai pu sillonner et découvrir. Ces deux arrondissements – côté est de Paris, rive gauche – ont une vie de quartier dans le sens où la majorité des usagers sont les habitants. Il y a une mixité avec les touristes étrangers, contrairement au plein centre de Paris où l'on ne croise que ces derniers. Mon envie était de recréer cette mixité, entre ces deux publics, à travers la balade. Les lieux choisis sont déjà empruntés par les parisiens, particulièrement par les coureurs ou pour la balade du dimanche.

16 Cf. Planche IV, *fig.* IV.1



IV.1. *Balades Parisiennes*, Clara LOISEAU, printemps et automne 2023 : repérage et découverte des lieux parisiens pour trouver mon terrain d'implantation. A relevé une typologie de motif, ambiance culturelle, esthétique...

C'est pourquoi je souhaite inviter les touristes durant cette balade hors des sentiers pour leur faire découvrir une autre esthétique que le centre et avec une autre histoire comme celle des faubourgs. Enfin, je voulais superposer un récit littéraire – celui d'*Alice au pays des merveilles* – pour créer un nouveau récit de ces lieux pour le parisien habitué à le traverser à une vitesse folle, et peut-être l'inviter à freiner un peu, le temps d'une histoire.

I.5/ De l'espace littéraire vers l'espace physique

L'espace littéraire est considéré par Maurice Merleau-Ponty comme un espace mental ; ou du moins l'espace mental en désigne une partie¹⁷. En effet, l'espace littéraire se partage entre l'espace du livre – physique où le récit est écrit sur papier – et notre espace mental – ce qui se crée dans notre imaginaire, notre tête –.

Le langage ouvre un champ d'actions dans l'espace imaginaire du lecteur. Au fur et à mesure de sa lecture, ce dernier découvre un nouveau monde – qu'il soit réaliste ou non – uniquement par la suite logique de mots, de phrases. L'équilibre de la linguistique permet une immersion du lecteur dans l'histoire qu'il lui est donnée. Il rentre dans son espace mental.

Cet espace a son propre fonctionnement, sa propre plasticité, ce qui permet l'émergence de plusieurs récits pour une même histoire. L'agencement des mots, le style linguistique de chaque auteur vient dessiner cet espace mental, laissant plus ou moins de liberté à l'imagination du lecteur. Par exemple, les descriptions détaillées des ruelles de Paris dans le roman *Thérèse Raquin* par Emile Zola¹⁸. Ces temps de récit montrent la prise de contrôle de l'écrivain sur l'imaginaire de son lecteur. Il détaille les passages et faubourg de Paris, précisant au mieux l'image que peut se faire le lecteur. A *contrario*, le poème de Victor Hugo, *Demain, dès l'aube...* vient se jouer de l'imaginaire du lecteur, lui laissant une certaine liberté de cheminement pour finir exactement là où le poète le souhaitait, c'est-à-dire devant une tombe fleurie¹⁹.

17 Maurice MERLEAU-PONTY, *Phénoménologie de la Perception*, op.cit p.19

18 Emile ZOLA, *Thérèse Raquin*, Paris, Gallimard, 2001

19 Victor HUGO, *Demain dès l'aube...*, *Les contemplations*, Paris, Gallimard, 2010

« Au bout de la rue Guénégaud, lorsqu'on vient des quais, on trouve le passage du Pont-Neuf, une sorte de corridor étroit et sombre qui va de la rue Mazarine à la rue de Seine. Ce passage a trente pas de long et deux de large, au plus ; il est pavé de dalles jaunâtres, usées, descellées, suant toujours une humidité âcre ; le vitrage qui le couvre, coupé à angle droit, est noir de crasse.

Par les beaux jours d'été, quand un lourd soleil brûle les rues, une clarté blanchâtre tombe des vitres sales et traîne misérablement dans le passage. Par les vilains jours d'hiver, par les matinées de brouillard, les vitres ne jettent que de la nuit sur les dalles gluantes, de la nuit salie et ignoble.

À gauche, se creusent des boutiques obscures, basses, écrasées, laissant échapper des souffles froids de caveau. Il y a là des bouquinistes, des marchands de jouets d'enfant, des cartonniers, dont les étalages gris de poussière dorment vaguement dans l'ombre ; les vitrines, faites de petits carreaux, moirent étrangement les marchandises de reflets verdâtres ; au-delà, derrière les étalages, les boutiques pleines de ténèbres sont autant de trous lugubres dans lesquels s'agitent des formes bizarres.

À droite, sur toute la longueur du passage, s'étend une muraille contre laquelle les boutiquiers d'en face ont plaqué d'étroites armoires ; des objets sans nom, des marchandises oubliées là depuis vingt ans s'y étalent le long de minces planches peintes d'une horrible couleur brune. Une marchande de bijoux faux s'est établie dans une des armoires ; elle y vend des bagues de quinze sous, délicatement posées sur un lit

de velours bleu, au fond d'une boîte en acajou.

Au-dessus du vitrage, la muraille monte, noire, grossièrement crépie, comme couverte d'une lèpre et toute couturée de cicatrices.

Le passage du Pont-Neuf n'est pas un lieu de promenade. On le prend pour éviter un détour, pour gagner quelques minutes. Il est traversé par un public de gens affairés dont l'unique souci est d'aller vite et droit devant eux. On y voit des apprentis en tablier de travail, des ouvrières reportant leur ouvrage, des hommes et des femmes tenant des paquets sous leur bras ; on y voit encore des vieillards se traînant dans le crépuscule morne qui tombe des vitres, et des bandes de petits enfants qui viennent là, au sortir de l'école, pour faire du tapage en courant, en tapant à coups de sabots sur les dalles. Toute la journée, c'est un bruit sec et pressé de pas sonnant sur la pierre avec une irrégularité irritante ; personne ne parle, personne ne stationne ; chacun court à ses occupations, la tête basse, marchant rapidement, sans donner aux boutiques un seul coup d'œil. Les boutiquiers regardent d'un air inquiet les passants qui, par miracle, s'arrêtent devant leurs étalages.²⁰ »

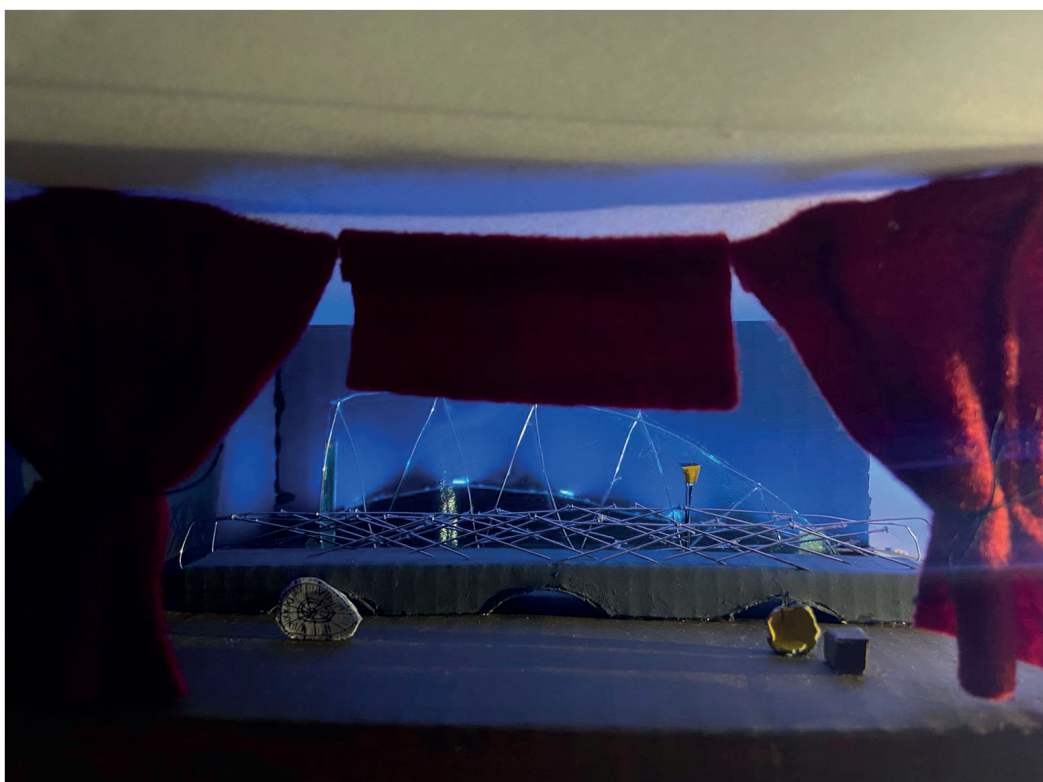
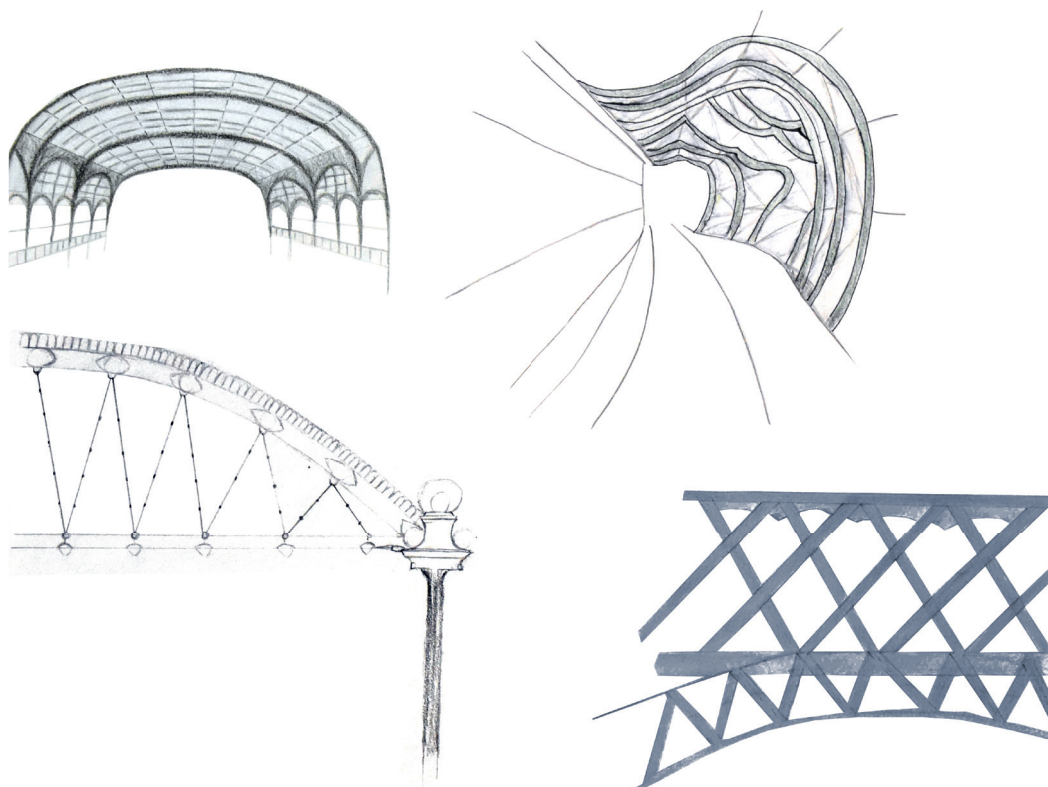
20 Emile ZOLA, *Incipit Thérèse Raquin*, op.cit p.36

« Demain, dès l'aube, à l'heure où blanchit la campagne,
Je partirai. Vois-tu, je sais que tu m'attends.
J'irai par la forêt, j'irai par la montagne.
Je ne puis demeurer loin de toi plus longtemps.
Je marcherai les yeux fixés sur mes pensées,
Sans rien voir au dehors, sans entendre aucun bruit,
Seul, inconnu, le dos courbé, les mains croisées,
Triste, et le jour pour moi sera comme la nuit.
Je ne regarderai ni l'or du soir qui tombe,
Ni les voiles au loin descendant vers Harfleur,
Et quand j'arriverai, je mettrai sur ta tombe
Un bouquet de houx vert et de bruyère en fleur²¹ ».

La lecture est avant tout personnelle mais, il est possible de se créer un espace mental commun à un petit groupe, voire un imaginaire universel tel un consensus d'un imaginaire commun. Par exemple dans la représentation mentale d'une gare parisienne, des éléments archétypes reviennent comme : l'horloge, le pont ferroviaire, la verrière ; créant son identité spatiale²².

Cet espace mental commun a un tel pouvoir à l'échelle de la société qu'il a provoqué l'*effet Mandela*. Ce nom vient d'une croyance collective de la fin du XX siècle. Beaucoup de monde pense que Nelson Mandela serait mort en prison (1982-1990), or il est décédé bien après en 1999. Cette pensée relate d'une conscience collective. Il en va de même sur l'imaginaire de la position du *Penseur* de Rodin. Pour beaucoup, l'homme a le front posé contre son poing alors qu'en réalité, c'est son menton qui est posé sur sa main.

22 Cf. Planche V, *fig.* V.1 et 2



V.1. *Planche dessins de recherche*, Clara LOISEAU, hiver 2021 : croquis de recherche autour des éléments archétype de la gare.

VI.2. *Scénographie Gare*, Clara LOISEAU, hiver 2021 : création d'une maquette pour illustrer une scénographie autour de la gare, influençant même le récit crée pour cette scénographie.

Pour en revenir au récit littéraire, il permet une liberté spatiale de l'imaginaire à la limite du rêve. Aucune lois techniques viennent brider ses possibles. Attention, il faut tout de même garder une vraisemblance dans cet univers construit de toutes pièces, afin que le récepteur puisse y adhérer. En effet, il faut que ce dernier puisse se rattacher à des repères connus de sa propre réalité comme des lois fondamentales : la gravité, l'éthique, etc... Si ces lois fondamentales sont bouleversées dans la *diégèse*, alors il faut donner spectateur d'autres points d'ancrage au récit.

C'est ce que l'on appelle la « suspension consentie d'incrédulité ²³ ». Ce concept existe dans divers médiums. Au cinéma, c'est la mise au noir dans les salles qui permet cette « suspension consentie d'incrédulité ²⁴ ». Le spectateur adhère au récit qui lui est donné à voir par ce dispositif qui vise à atténuer tous ces autres sens perceptifs. Le spectateur, en entrant dans la salle noire, signe un contrat implicite avec le réalisateur et le distributeur consentant à se dispositif pour accepter d'autres logiques que sa réalité. Ainsi il peut plonger dans des univers fantastiques comme par exemple *Le Seigneur des Anneaux*, (Peter Jackson, 2001-2003) ou, de science-fiction comme *Star Wars*, (Georges Lucas, 1977-2005), et accepter la véracité de ce nouvel univers notamment la scène d'une course de vaisseaux de l'espace. L'adjectif consentie est à mon sens à nuancer, car le dispositif cinématographique atrophie consciemment les sens du spectateur pour ne lui laisser que la vue et l'ouïe.

La plasticité de l'espace mental est rattachée également au langage. Ce dernier doit obéir à des lois de structure narrative – situation initiale, élément déclencheur, péripéties, dénouement, situation finale – afin que le lecteur puisse plonger dans ce nouvel univers et y adhérer. Gérard Genette a théorisé la construction spatiale du récit au niveau de l'écriture²⁵. Celle-ci est constituée de « figures spatiales » tels des espaces distincts les uns des autres au même titre qu'une micro-scène. Ces « figures spatiales » sont liées, entre-elles par une « configuration spatiale », pour créer un

23 Samuel COLERIDGE, *Biographia Literaria*, Londres ; New York : J.M. Dent & Sons ; E.P. Dutton 1975

24 *Ibid*

25 Gérard GENETTE, *Introduction à l'architexte*, Paris, Editions du Seuil, 1979

ensemble cohérent délivrant l'entièreté du récit. Le rôle du narrateur est la porte d'entrée du lecteur dans l'univers raconté. Ce dernier peut être omniscient, déficient, la voix du personnage principal, comme témoin ou incluant même le lecteur dans le livre en utilisant la deuxième personne du singulier.

Faire récit, c'est également jouer dans une imbrication de temporalités : le temps de lecture, le temps du récit qui peut lui-même être bouleversé par des prolepses, analepses ou même des temps de pause. Une rythmique délicate s'installe dans le récit : trop lent, le lecteur s'ennuie et trop rapide, il décroche. Il faut atteindre le point d'équilibre, le tenant juste en haleine.

Paul Ricoeur ajoute d'autres grands principes de la construction et constitution narrative du récit²⁶. Notamment dans la *Morphologie du conte* selon Vladimir Propp. Il parle d'une logicisation et déchronologisation des structures narratives. Il doit y avoir une logique narrative dans le récit pour justement faire récit, sinon le lecteur est perdu. Il y a une conception linéaire de l'organisation du conte. C'est d'ailleurs là l'essence même de la lecture avec laquelle il est nécessaire que le mouvement des yeux suivent un itinéraire linéaire de gauche à droite pour suivre le récit.

« La quête n'est pas une fonction mais un mouvement du récit ²⁷ », Paul Ricoeur.

Un récit se constitue alors ainsi : figures (présentations des personnages, situation et mise en contexte) – méfait – nœud (concept d'Aristote sur le récit) – dénouement.

Dans le roman, il y a ce qu'on appelle un *incipit* pour inviter le lecteur à rentrer dans le récit. Cette entrée se symbolise par un élément spatial récurrent dans le récit de fantasy. C'est un espace d'entre-deux : entre l'espace mimétique de notre réalité et l'espace de l' « autre monde ». Je reprends ici l'expression de la religion shinto, désignant un monde parallèle au nôtre qui serait peuplé de Kami – dieux – mais aussi de beaucoup d'autres créatures et évènements en dehors de notre réalité. Cet espace

26 Paul RICOEUR, Temps et Récit, Tome 2, La configuration dans le récit de fiction, Paris Editions du Seuil, 1991

27 *Ibid*

d'entre-deux se matérialise dans notre réalité sous forme d'un Torii. Il symbolise le passage entre les deux mondes comme un portail d'accès à l'autre monde.

Pour l'exemplifier dans l'espace littéraire, prenons *Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll. Le début du récit commence dans cet espace mimétique de l'espace physique tel qu'on le connaît :

« Assise à côté de sa sœur sur le talus, Alice commençait à être fatiguée de n'avoir rien à faire. Une fois ou deux, elle avait jeté un coup d'œil sur le livre que lisait sa sœur ; mais il n'y avait dans ce livre ni images ni dialogues : « Et, en pensait Alice, à quoi peut bien servir un livre sans images ni dialogues ? »

Elle était donc en train de se demander (dans la mesure du possible, car la chaleur qui régnait ce jour-là lui engourdissait quelque peu l'esprit) si le plaisir de tresser une guirlande de pâquerettes valait la peine de se lever pour aller cueillir les pâquerettes, [...] ²⁸»

Jusqu'alors, rien d'« étrange » ne vient rompre l'adhésion du lecteur au récit. Cette sensation d'étrangeté est nécessaire pour déséquilibrer l'esprit du lecteur. C'est cet élément perturbateur qui vient enclencher le récit.

« [...] quand soudain un Lapin Blanc aux yeux roses vint passer auprès d'elle en courant.

Il n'y avait là rien de particulièrement remarquable ; et Alice ne trouva pas non plus très extraordinaire d'entendre le Lapin dire entre ses dents :

« Oh, là là ! Oh, là là ! Je vais être en retard ! »

(Lorsqu'elle y repensa par la suite, elle admit qu'elle eût dû s'en étonner, mais, sur le moment, cela lui parut tout naturel) ; pourtant, quand le Lapin s'avisait de tirer de son gousset un montre, de consulter cette montre, puis de se remettre à courir de plus belle, Alice se dressa d'un

28 Lewis CARROLL, Benjamin LACOMBE, *Alice au pays des merveilles*, Toulon, Soleil, 2015

bond, car l'idée lui était tout à coup venue qu'elle n'avait jamais vu de lapin pourvu d'un gousset ou d'une montre à tirer de celui-ci. ²⁹»

C'est cet élément perturbateur qui vient enclencher le récit.

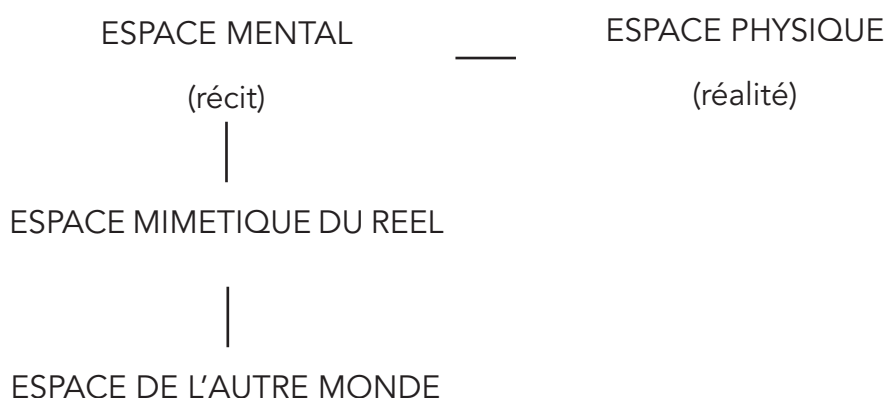
« Brûlant de curiosité, elle s'élança à travers champs à la poursuite de l'animal, et elle eut la chance de le voir s'engouffrer dans un large terrier qui s'ouvrait sous la haie.

Un instant plus tard, elle s'y enfonçait à son tour, sans du tout s'inquiéter de savoir comment elle en pourrait ressortir.³⁰»

Pour emmener et faire accepter au lecteur l'existence d'un autre monde. Alice doit passer dans un sas : le terrier. Ici, c'est le passage à l'autre monde au même titre que le Torii dans la religion shinto.

Attention, il y a une nuance à saisir : l'espace mental – qui est l'espace où se situe le récit – comprend à la fois l'espace mimétique du réel – première phase du récit – et l'espace de l'autre monde – deuxième phase du récit –.

On peut le comprendre sous cette forme suivante :



29 Lewis CAROLL, Benjamin LACOMBE, *Alice au pays des merveilles*, op.cit p.44
30 *Ibid*

I.6/ Espace et récit

Progressivement, on a parlé de langage dans ce qui était autre que les composantes littéraires décrites plus tôt. Le designer d'espace qui détient une expertise dans ce domaine, doit pouvoir le communiquer à autrui et ainsi développer son langage. Le dessin devient outil de communication donc langage dans un but de transmettre. L'espace littéraire n'est pas seulement mental, il est accroché aussi à l'espace physique d'une lettre encrée sur la feuille. Cet espace littéraire va même s'étendre et se déployer dans l'espace physique complet du livre. Où le livre devient un espace scénique.

Dans *Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll illustré par Benjamin Lacombe, le récit du voyage d'Alice est mis en scène à l'intérieur même du livre³¹. En plus des illustrations en pleine page, ou dans le coin d'une d'entre-elles qui ponctuent le récit ; cela passe également par des variations d'écriture et des choix de placement des paragraphes sur la page. Le texte est parfois tordu, écrit en tout petit ou en majuscules pour sublimer les effets des mots lus³². Cela intègre le lecteur dans sa lecture, car le texte vient jouer avec son regard, l'obligeant à circuler dans la page pour en découvrir le sens.

Le livre devient un espace plastique.

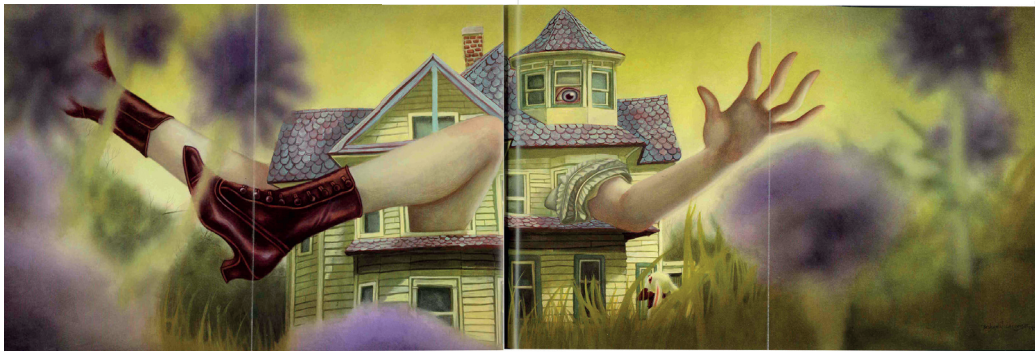
Benjamin Lacombe s'amuse avec ce nouvel espace plastique et ses propres possibles. Lorsqu'Alice grandit dans le récit, elle grandit dans la page, voire elle la dépasse. L'illustrateur a aménagé cet espace plastique en créant des doubles-pages à ouvrir horizontalement ou verticalement, permettant de voir l'illustration dans son entièreté. Il y a mis en espace du récit dans le livre qui crée une mise en scène du récit.

Le jeu d'acteur se joue entre le lecteur et le récit : par les actions induites de la mise

31 Lewis CARROLL, Benjamin LACOMBE, *Alice au pays des merveilles*, op. cit p.44

32 Cf. Planche VI, fig. VI.1

de grandir



UNE COURSE À LA COMITAR.DE ET UNE LONGUE HISTOIRE

Fury dit à une
souris, Qu'il
avait surprise
au logis :
« Je te
dresse pro-
cis-verbal » ;
Suis-moi donc
jusqu'au tri-
bunal, l'ouïe
de discuter ;
Il faut que ce
procès ait lieu,
Car ce matin, en
vérité, je n'ai à
faire rien de
mieux. » La
Souris répond
au nique :
« Mon cher
Monsieur,
un tel pro-
cès, Sans
jury et
sans
juge, »
Sera
irrige-
ble. »
« Mais je
serai
le
juge Et aussi
le jury. Du la-
rue Fury :
Je regrette
mon
Pur ce
sera
dû :
la mort.



63

VI.1. Scans illustrations, Benjamin Lacombe, 2014

en page, Benjamin Lacombe invite son lecteur à jouer avec les éléments du livre qui s'ouvrent. Il y a interaction, intégrant le lecteur dans l'histoire. Les mains du lecteur et par extension son corps, sont mis en action, en mouvement. Les mains du spectateur qui créent un pont entre l'espace mental et l'espace physique.

On s'aperçoit que l'espace de l'objet livre devient trop petit pour l'héroïne de l'histoire. Le récit tend à déborder de cet espace restreint pour venir s'ancrer dans la réalité physique à l'échelle du lecteur. L'espace mental ne peut plus être contenu dans un si petit objet.

I.7/ Le langage comme un tout

« Distinguer [...] la langue comme objet formel de la linguistique du phénomène global de la parole [...] répond à une exigence épistémologique ³³»

Cette citation révèle que le langage peut être autre, ailleurs que dans la linguistique. Edouardo Kohn, professeur d'anthropologie, démontre que le langage n'appartient pas uniquement à l'Homme, mais à tout être vivant, notamment dans son livre *Comment pensent les forêts*³⁴.

En restant dans le langage comme dispositif anthropomorphique, pour faire le lien entre les hommes ; je comprends le langage comme un tout. Il peut être littéraire, pictural, cinématographique ou encore spatial. Or, si le langage est narration, alors, il existe peut-être une narration propre à l'espace ?

25 Domenico JERVOLINO, *Langage*, op.cit p.17

26 Edouardo KOHN, *Comment pensent les forêts*, Paris, Points, 2023

II. LES SPECIFICITES DE L'ESPACE PHYSIQUE : UN ESPACE NARRATIF

II.1/ Un espace tridimensionnel

L'espace physique que définit le philosophe Maurice Merleau-Ponty, se différencie de l'espace mental par ces caractéristiques qui lui sont propres³⁵. Dans son chapitre sur la phénoménologie de l'espace, il décrit son expérience spatiale pour démontrer la dissociation entre ces deux espaces.

L'espace physique est avant tout un espace tridimensionnel, intrinsèquement lié aux capacités de perception de l'Homme. Pour l'auteur, nos sens sont liés à une perception en trois dimensions ou deux dimensions et à une verticalité ou horizontalité de cette dernière. Par exemple, notre vue est une perception bidimensionnelle comme si l'on voyait une bande dessinée bouger devant nous. Cette perception est liée à notre verticalité. Alors que notre toucher, est une perception tridimensionnelle grâce à la surface de notre peau, nous incluant dans une sphère perceptive. Là encore cette perception est verticale, de par notre corps physique. Quant à notre perception olfactive et sonore, toutes deux sont des perceptions dites horizontales, car non liées à notre corps humain. Ces perceptions, sont liées à un seul membre – les oreilles ou le nez – nous permettant de construire une carte mentale de notre espace environnant.

Le film, *The Guilty* de Gustav Moller sorti en 2018, illustre cette construction mentale et progressive d'un espace physique, uniquement par la perception sonore. Le film est un huis clos, se déroulant dans un commissariat de police. Toute l'action et le récit du film se situent à l'extérieur de ces deux pièces principales. Notre seul point d'ancrage au récit, en tant que spectateur, est le son du commissariat et le son du téléphone pour comprendre ce qu'il se passe. Au fur et à mesure des dialogues,

35 Maurice MERLEAU-PONTY, *Phénoménologie de la Perception*, op cit p.19

de la précision des bruitages que l'on perçoit à travers le téléphone, le spectateur se construit l'espace physique du récit sans jamais le voir. Il est exclusivement mental. Nos images mentales se dessinent telles la réalité, respectant des lignes de perspectives, un espace tridimensionnel. Notre esprit fait abstraction de toutes les informations dont il ne dispose pas et dont il n'en a pas l'utilité pour le récit. Si l'on entend une scène autour d'une voiture, on imagine seulement l'habitacle de cette dernière, ou son coffre, on ne se figure pas tant le visage des acteurs mais plutôt la construction de l'espace où prend place la scène. Ce film pourrait presque être un film exclusivement sonore même si le réalisateur joue sur l'évolution progressive des lumières des pièces du commissariat pour figurer l'intériorité du personnage principal. Pourtant, l'expérience du cinéma est importante, il serait impossible pour un spectateur regardant ce film sur son ordinateur, ou sur son portable dans les transports en communs, de saisir tous les tenants et aboutissants de l'intrigue. Le réalisateur, grâce à l'espace sonore, englobe et inclut le spectateur dans la résolution de l'intrigue, créant des moments de suspenses, d'attentes, provoquant nécessairement des émotions chez lui : frustration, peur, sueurs froides. C'est ce que l'on attend avant tout d'un bon film : qu'il nous fasse vivre des émotions.

A travers cet exemple, on s'aperçoit que l'on peut se saisir de beaucoup d'événements uniquement grâce notre ouïe. Pourtant, Maurice Merleau-Ponty affirme qu'étonnamment, nous utilisons notre perception visuelle en premier lieu³⁶. Elle nous sert à nous orienter dans l'espace, alors que celle-ci est la plus partielle. En effet, nous vivons, en France, dans une société presque exclusivement visuelle, c'est d'ailleurs pourquoi nous sommes éblouis, voire submerger dans la rue par des publicités visuelles comme des affiches aux arrêts de bus, des affiches sur les transports en communs ... Toutes les voies de circulation, ferroviaire, routière, piétonnière, sont indiquées majoritairement par des informations visuelles. Qu'est-ce que donnerait une société qui utiliserait avant tout ou uniquement la perception sonore ? Ou olfactive ? Y aurait-il des influences sur le progrès de l'Homme vers toujours une plus grande vitesse ?

36 Maurice MERLEAU-PONTY, *Phénoménologie de la Perception*, op cit p.19

Est-ce que la personne s'arrêterait dans la rue pour décrypter une odeur qui donnerait une indication ? Ou, est-ce qu'il y aurait toujours une immédiateté de l'information, dans une société où chacun promeut un besoin de ralentir notre quotidien – artistes, artisans, locaux – ? Ceci est paradoxal, alors même que la stratégie de marketing pour promouvoir ces projets de ralentissement de la société, est une stratégie de fuite en avant : être le ou la meilleur(e), dépasser les idées des autres, répondre aux besoins avant même que ces derniers soient exprimés et réfléchis comme nécessaires...

L'espace physique est un espace telle une bulle tridimensionnelle perceptible par nos sens. Cette tridimension, est ce qui différencie l'espace physique, où l'on peut se déplacer en tant qu'humain, de l'espace bidimensionnelle de la page de lecture. Pourtant celle-ci, à l'instar de l'exemple de *The Guilty*, permet également la construction d'un espace mental imitant l'espace physique de notre réalité. C'est une des conditions pour l'Homme qu'il puisse se représenter ces espaces physiques. En effet cet espace obéît à des lois physiques et dès lors qu'un artiste vient bouleverser un paramètre fondamental de cet espace, alors celui-ci nous paraît immédiatement fantastique, irréel, hors du temps, imaginaire.

Salvador Dali a justement joué sur la représentation de cet espace physique mélangeant notre connaissance commune de cet espace, afin d'y adhérer, tout en y insufflant en parallèle, d'autres paramètres. Il dessinait notamment dans un espace dit « non-euclidien ». Il faut avant tout savoir, que l'espace physique tel qu'on se l' imagine, est un espace euclidien. En mathématiques, cet espace respecte le cinquième axiome qui stipule que deux droites parallèles ne peuvent jamais se croiser. C'est ce qui fait même d'elles, leur nature de droites parallèles. Dans un espace non-euclidien, les droites parallèles peuvent se croiser. Par ce micro-changement de règle physique, l'espace physique s'en voit bouleverser. Il est même difficile de se l'imaginer, cette phrase est presque antithétique. Salvador Dali est devenu un expert de cette représentation de ce nouvel espace. L'espace physique, l'espace-temps en

sont transformés, les objets se déforment suite à une force surnaturelle³⁷.

La plus petite action sur les lois de cet espace, vient créer un nouvel univers fantastique.

37 Cf. Planche VII, *fig.* VII.1



VII.1 Atavistic Vestiges After the Rain, Salvador DALÍ, 1934

II.2/ Le corps en mouvement, une pensée itinérante

« On arrive à définir l'espace par la meilleure prise de notre corps sur le monde³⁸»

Ensuite, ce qui permet d'affirmer que cet espace est tridimensionnel, est notre capacité à nous déplacer à l'intérieur de celui-ci. On imagine une sphère hors du temps, où tout cet espace physique prendrait place et dans lequel on s'y promènerait.

Un espace physique est avant tout un espace tridimensionnel perçu par le corps, qui devient réceptacle de notre environnement. On ne peut comprendre l'espace que par le biais de notre corps et le conscientiser par l'esprit.

Ce corps a besoin de se mouvoir dans l'espace physique, afin de se construire une carte mentale. C'est ce qui nous permet de nous orienter dans cet espace. Il est nécessaire pour un enfant d'apprendre le chemin vers son école en arpentant les rues par lui-même.

Si, à l'inverse, nous restions figés dans un espace physique, il nous serait impossible d'en avoir une pleine compréhension. Que se passerait-il derrière cette porte cachée ? Qu'y a-t-il au bout de la rue ? Notre curiosité nous pousse à actionner la poignée de notre corps, au même titre que la jeune mariée de Barbe-Bleue.

« L'espace appelle l'action³⁹» disait un autre philosophe, Gaston Bachelard. Le verbe d'action correspondant est avant tout « marcher ». Tout débute par cette première action. Courir est une simple action d'une marche accélérée ; flâner, se

30 Maurice MERLEAU-PONTY, *Phénoménologie de la Perception*, op cit p.19

31 Gaston BACHELARD, *La poétique de l'espace*, Paris, Presse Universitaire de France, 1957

balader est une description d'une marche errante ; enfin se promener, randonner est une action de marche impliquant un itinéraire à suivre, presque un rythme.

En marchant, nous nous confrontons à des odeurs, à des sons divers, etc ... caractéristiques, approfondissant notre analyse mentale de cet espace physique. Cette exploration approfondie, permet finalement de conscientiser et connaître notre monde englobant.

Cette marche devient pensive et pensée. Comme il existe une pensée nuage, il existerait une pensée déambulatoire ou itinérante⁴⁰. À la manière d'un écrivain-architecte, jardinier, ou randonneur ; une pensée peut être ordonnée, et construite, elle peut émerger progressivement au grand jour, après avoir été bichonnée, et pris le temps d'être. Quant à la pensée du randonneur, elle suit une ligne directrice, se laissant interrompre, émerveiller, influencer par le paysage qui l'entoure.

« La marche se présente alors comme un état, un état physique et mental en mouvement⁴¹ »

Ma propre expérience de l'espace a commencé par la déambulation⁴². À la recherche d'un sujet qui viendrait s'exposer à moi naturellement. Cette expérience de la marche, j'ai voulu en rendre compte par plusieurs prises de vidéo autour du graffiti à Angers. Un itinéraire alternatif a été créé permettant l'apparition seule et pondérée d'une œuvre pour l'usager de la ville. Ou encore, à l'instar de notre expérience, le spectateur peut suivre un itinéraire grâce à une carte numérique, et aller à la découverte d'un nouveau paysage urbain à travers ces nombreuses œuvres.

40 Hubert DAMISCH, *Théorie du nuage : pour une histoire de la peinture*, Paris, Editions du Seuil, 1972

41 Jurgen SCHILING, *L'expérience des Clapas*, sdi Patrick BARRES et Sophie LECOLE SOLNYCHKINE, *Gradalis n°2*, Toulouse, Presse Universitaire, 2022

42 Cf. Planche VIII, *fig. VIII.1 & 2*



VIII.1. *Balade Angevine*, Clara LOISEAU, hiver 2022 : extrait vidéo d'une balade autour des grafitis dans la ville d'Angers. Exploration de l'espace par l'itinéraire errant, expérimentation des perceptions spatiales



VIII.2. *Balade Angevine*, Clara LOISEAU, hiver 2022 : photogrammes d'une balade filmée autour des graffitis dans la ville d'Angers. Exploration de l'espace par l'itinéraire errant, expérimentation des perceptions spatiales.

Avec mon amie – actrice sur les photogrammes –, toutes les deux Angevines, nous avons passé notre temps à arpenter la ville durant nos heures de lycée, à des fins de soirée pour voir les lumières ou encore, quand nous créions des vidéos, des danses et beaucoup d'autres projets tests. La ville était notre terrain de jeu. Ce nouvel itinéraire nous a permis de redécouvrir notre propre ville d'enfance. Je souhaitais filmer l'action de marche dans la rue et voir tout ce qui s'y passe. Comme dans *L'Homme à la caméra* de Dziga Vertov, je me suis mise dans une position d'observatrice pour recevoir. L'unique objectif de cette sortie était d'aller trouver dans les rues de la ville ces graffitis cachés. Cette volonté était pour provoquer la situation lors d'une balade touristique. Nous avons fait des rencontres, car nécessairement la caméra attire le regard. Nous provoquions également l'attention des personnes autour de nous, vers ces graffitis auxquels on ne porte pas d'habitude le regard. Ce qui était intéressant, ce n'était pas tant l'action de mon amie qui était dirigée, mais plutôt ce qu'elle provoquait autour d'elle. Des personnes nous suivaient dans la marche et venaient arpenter l'espace avec nous.

Après cette sortie, en récapitulant tout ce que nous avons provoqué, vu et interagi, j'ai compris l'importance de la déambulation et du mouvement dans l'espace afin de créer des liens avec les autres, ou encore avec cet espace physique. Notre imagination était stimulée.

La déambulation a été, pour moi, un moyen de penser : par la balade, l'observation, la collecte, la pratique du carnet de pensée-recherche.

Pour ma part, j'ai eu cette pratique du carnet de recherche et la pratique d'un autre carnet en parallèle : le carnet pensée-recherche⁴³. J'entends par-là, la même pratique que le carnet de recherche en design, où l'on dessine des croquis de recherches avec quelques annotations à côté. Ces carnets contiennent exclusivement de l'écriture. Ils ont mélangé mes recherches factuelles : mes lectures, mes références artistiques ; et dans le cadre de la pensée : mes discussions qui ont fait avancer la recherche, mes propres pensées sur le sujet ou plus éloignées, des écritures plus de l'ordre de l'invention. C'est un espace chaotique, où les idées s'entrechoquent, faisant parfois émerger des pistes. Comme un schème de pensée déambulatoire sans but précis contrairement à une pensée itinérante pour gravir une montagne.

Cette recherche inductive qui oblige à être ouvert à la possibilité d'être altéré par ce qui est en dehors de nous, est une position inconfortable à adopter afin de sortir des sentiers battus.

La déambulation devient un liant entre l'espace mental et l'espace physique. Elle est peut-être le déclencheur et le vecteur d'une porosité au même titre que la parole. Elle devient caractéristique de l'espace physique pour rentrer dans un espace mental. La marche est un lieu de découverte d'un terrain, d'une identité et le visage d'un territoire.

43 Cf. Planche IX, *fig.* IX.1 & 2



IX.1. Diagramme représentatif du chemin de pensée
IX.2. Carnets de pensée-recherche

II.3/ Le point de déséquilibre comme questionnement

« Tu es en situation de fragilité, parce que la frontière joue comme un point de bascule de ton état intérieur⁴⁴»

La marche est une mise en bascule du corps, une prise de risque, pour aller de l'avant.

La marche est le début du chaos. Elle est notre point de départ, le point gris de Paul Klee, créatrice d'imaginaires⁴⁵. C'est dans ce point de bascule que tout se joue. Lorsque notre pied est au plus haut, qu'il est prêt à se poser devant nous, et que notre corps tout entier le suit. Ainsi, notre poids de corps bascule dans la jambe avancée pour prendre une direction. Notre temple et notre esprit ont besoins de basculer pour aller de l'avant. Le déséquilibre est nécessaire. Il peut être physique ou mentale.

Yoann Bourgeois un chercheur / acrobate, expérimente le médium du cirque et s'amuse avec le déséquilibre⁴⁶. Par des dispositifs de mise en déséquilibre du corps, il cherche à retrouver un équilibre nécessaire par et pour le corps humain. Il expérimente ce nouvel espace physique construit par un dispositif de mise en déséquilibre, qui devient narratif. Il raconte à travers le déséquilibre de son corps, le déséquilibre mental. Est-ce que ce ne serait pas là, une mise en abime de son esprit tourmenté ?

36 François DELADERRIERE, *La frontière qui bascule*, sdi Patrick BARRES et Sophie LECOLE SOLNYCHKINE, *op.cit* p.57

37 Paul KLEE, *Théorie de l'art Moderne*, Paris, Gallimard, 1998

46 Cf. Planche X, fig. X.1



X.1. Fugue/Trampoline, Yoann BOURGEOIS, 2013

Robert Doisneau devient expert du déséquilibre mental chez le spectateur, par le prisme de son médium de la photographie⁴⁷. Ce déséquilibre est provoqué par le paradoxe de la situation qui amène au rire ; ou encore dans le cadre choisi qui va venir jouer avec la perception visuelle de son spectateur. Il vient le perturber.

La mise en espace du corps du protagoniste devient étrange, ce qui va se répercuter chez le spectateur à travers son regard. Il va pencher la tête d'un côté ou de l'autre, ainsi adopter des positions inhabituelles pour retrouver son équilibre et un sens à l'espace photographique.

Robert Doisneau utilise également la photographie pour capturer un instant, un détail étrange venant mettre en bascule l'intériorité du spectateur. En regardant la photographie de *Picasso et ses pains*, il m'a fallu quelques instants pour comprendre l'intérêt de la photo. Je savais intérieurement qu'« il y avait quelque chose qui clochait ». Le titre, avant tout simple et descriptif, m'a donné un indice. C'est alors que je me suis aperçue, de la supercherie, ou du moins la blague émergente entre un peintre décalé, et un photographe au regard aiguisé, insolite. À eux deux, ils s'amusent d'un rien, d'un simple détail qui leur tombe sous la main. Finalement je remarque les pains posés sur la table, pris dans un angle parfait pour simuler les mains de Picasso. L'humour émerge de l'instant, d'une situation. Elle est créatrice d'une émotion et déséquilibre chez le spectateur. La photographie, à l'instar de l'espace, n'est plus figée, mais mouvante. Elle est liée à un « timing » précis⁴⁸.

47 Cf. Planche XI, *fig.* XI.1 à 5

48 Cf. Planche XII, *fig.* XII.1

Robert Doisneau, utilise le déséquilibre mentale par l'étrangeté

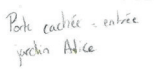


- XI.1 *La fille au vélo*, Robert DOISNEAU, 1961
- XI.2 *La Partition*, Robert DOISNEAU, 1959
- XI.3 *Violoncelle sous la pluie*, Robert DOISNEAU, 1957
- XI.4 *Dans le métro*, Robert DOISNEAU, 1958
- XI.5 *Les pains de Picasso, Vallauris*, Robert DOISNEAU, 1952





XII.1. *Les cartes postales, été*, Robert DOISNEAU, 1953

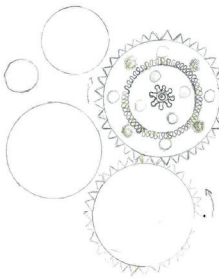


Représentation des tps Alice:

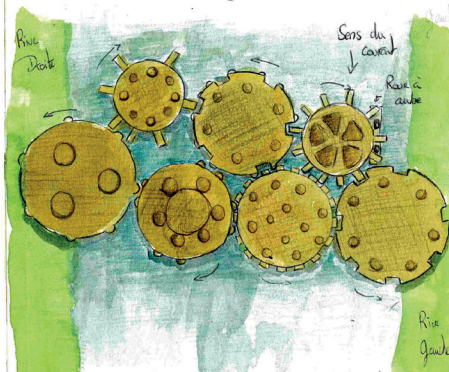
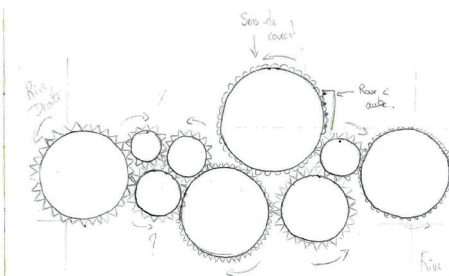


- Montre à quartz
 - forme ronde
 - aiguille
 - mécanisme cache
- Montre

- Prendre des machines simples pour créer des mécanisme.



- la société cours après le temps
- imaginer un scénario de son mode de fonctionnement.
 - = effet existentiel / symbolique
 - = Quelle fête?
- Système pour les temps roulants
 - = aller plus vite.
- Imaginer un monde, ou sur le temps



Das Le jardin d'Ala il y a :

Forêt champi toxiques

- champs toxiques



chouille cacher les champi
à indice finie qui
en ressort



Coin lecture
Tps de pause

Chaque dispositif doit être autonome.

- ch. poss. causal
po lui - à
- interval du
de lui & l'interd
po lui - à
- ↳ cause non donner lieu à l'interd.
- 10 sans l'autorisation en son
- 10 interdite avec le site = il se passe qqch.
avec de lui.
- 15 J'ai entre le vol & l'injure.
- ↳ de l'ind & injure.
- 15 l'interd au lieu / interdit avec & il faut partir
d'un acte.



Tps de lecture du guide
 ↳ passage d'élue
 ↳ Tps d'arrêt observé

- Horloges cassées
- 1. A seules aiguilles
- 2. multi-horloges

XIII.1. *Dessins de recherche*, Clara LOISEAU, 2022-2024 : dessins de recherche pour la balade touristique autour d'Alice au pays des merveilles.

L'étrangeté est le déséquilibre interne, un basculement de la réalité vers quelque chose de surprenant qui nous sort de nous-même, de ce que l'on connaît. Elle est une porte d'entrée vers un monde imaginaire tel *Alice au pays des merveilles*. Le détail insolite peut-être alors générateur d'un récit. Accentuer l'aspect féérique ou l'inattendu de chaque détail, créateur d'un décor réel comme l'intention d'un certain peintre du surréalisme, Juan Miro.

C'est dans cette optique que j'ai dirigé mes explorations d'adaptation d'*Alice au pays des merveilles*, pour mon projet professionnel personnel⁴⁹. Je souhaite accentuer les détails du paysage urbain afin de le rendre sensible au spectateur. Le faire s'arrêter un instant pour qu'il découvre avec Alice ses possibilités plastiques. A travers le prisme d'un verre ou d'un calque, superposer le monde imaginaire / mental du conte et le monde physique de l'espace urbain avec ses contraintes. En effet , l'espace physique obéît à des lois scientifiques – telle que la gravité – et des lois architecturales – Établissement Recevant du Public – commandant la faisabilité d'une création dans un espace.

Dans cette même veine, Alex Chinneck prend des objets urbains du quotidien, que tout le monde connaît, et lui applique une action⁵⁰. Par exemple, une façade qui fond, un escalier qui se « détricote ». Par cette action simple sur des objets impromptus, il crée un déséquilibre de la normalité, créateur d'un nouveau récit. Il vient accentuer ou détourner des détails du paysage urbain. L'espace devient alors narratif. Il se joue de ces contraintes physiques, spécificité du médium, l'espace. Par un système de bascule et d'équilibre, il suspend, hors du temps, une architecture déchirée. Il s'amuse à perturber la perception du spectateur pour lui créer un déséquilibre interne / une sensation d'étrangeté. Il l'invite ainsi à rentrer dans la structure et changer son point de vue pour comprendre la réalité. La marche est une découverte d'une vérité de notre espace et de ce qui le compose. Très vite le spectateur s'aperçoit de l'illusion, un simple décor. Lorsqu'il entre à l'intérieur de la structure, cette dernière n'est plus

49 Cf. Planche XIII, *fig.* XIII.1

50 Cf. Planche XIV, *fig.* XIV.1 à 3

que matière, le polystyrène est à nu, rendant tout de suite compte de la supercherie.



Take my lightning but don't steal my thunder (photo par Jeff Moore)

XIV.1 *Take my lightning but don't steal my thunder*, Alex CHINNECK, 2014

XIV.2 *Rock and Roll*, Alex CHINNECK, 2019

XIV.3 *A spring in your step*, Alex CHINNECK, 2021



II.4/ L'échelle

L'échelle est également une spécificité de l'espace physique. Lorsque l'on dessine un plan, que l'on dessine un croquis de l'espace, nous avons besoin d'un point de repère qui nous indiquera l'échelle du dessin. Dans un premier temps, elle peut prendre la forme d'une échelle précise comme par exemple 1/100^e, où un centimètre est égal à un mètre dans la réalité. L'architecte et le designer d'espace communiquent, traduisent par ce plan, la conception d'un bâtiment, d'un espace encore au niveau de l'espace mental. Ce sont des experts dans leur domaine du passage d'un espace à l'autre, ils deviennent traducteurs où le dessin devient vecteur. Ensuite, cette échelle peut-être également d'ordre plus idéologique comme par la représentation d'une silhouette humaine standard, qui équivaldrait à un homme d'un mètre quatre-vingt environ.

L'échelle est un outil de communication indispensable. Pour quelque projet que ce soit – décor, architecture... – l'échelle permet de communiquer entre une équipe de designers qui vont conceptualiser un espace et une équipe de constructeurs qui vont réaliser techniquement cet espace. Dans ce processus, on passe de l'espace mental à l'espace physique grâce à l'échelle.

En dehors de cette fonction d'outil, l'échelle est aussi en corrélation avec la perception humaine. C'est d'ailleurs pour cela que l'on décrit une « ville à taille humaine ». L'humain se confronte à l'espace physique : il marche dans des rues, il monte des escaliers, il s'assoit sur des bancs... Le designer d'espace crée un aménagement pour l'humain, afin que ce dernier puisse le pratiquer, l'exploiter, l'user. Il expérimente l'espace physique. C'est de là que sont nées les normes architecturales, spatiales, PMR – personnes à mobilité réduite – impliquant une certaine hauteur de portes, de marche...

L'action sur un lieu recrée du lien entre l'utilisateur et ce lieu et permet d'être ancré dans le monde. En sociologie et philosophie, le terme d'agentivité redonne le pouvoir à l'utilisateur, il n'est plus spectateur de ce monde mais acteur.

Notre espace physique est à échelle humaine. Mais dans *Alice au pays des merveilles*, que deviendrait la référence de l'échelle dite « humaine », lorsque la seule humaine de l'histoire est celle qui change continuellement d'échelle ? Alice est tantôt petite, tantôt géante. Le monde imaginaire n'est jamais adapté à elle, elle éprouve des difficultés à le traverser, jusqu'au moment où elle comprend son fonctionnement et l'accepte pour venir jouer avec les nouvelles règles de ce monde. Elle adopte finalement une taille parfaite. C'est Alice qui s'adapte à son nouvel environnement et ne s'efforce plus à le modeler à elle. La logique est alors inversée par rapport à notre réalité.

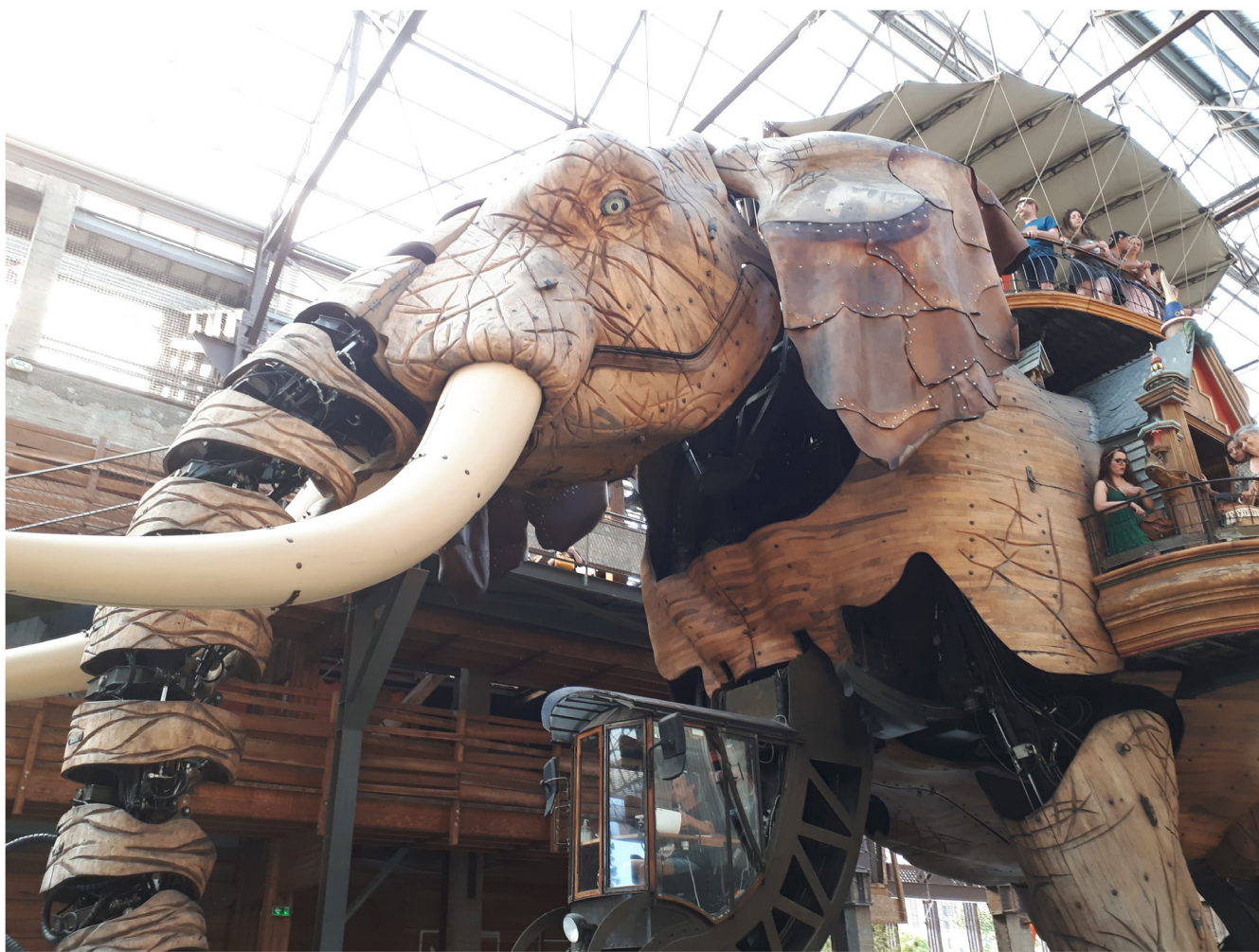
Beaucoup d'artistes ont joué sur cette notion d'échelle pour créer un nouveau monde de l'ordre de l'imaginaire. Ils utilisent l'échelle pour englober le spectateur dans leur univers⁵¹.

François Delarozière, fondateur des *Machines de l'île*, conçoit des machines gigantesques reprenant souvent des animaux que l'on connaît parfaitement, comme un éléphant, un oiseau, une chenille... En plus de tout l'aspect en mouvement, de la mécanique, il applique une échelle surdimensionnée à ses animaux. Les faisant sortir de leur espace naturel comme la feuille. Cette chenille pourrait presque devenir une menace pour l'Homme mais par sa lenteur de mouvement et le récit qu'elle provoque, elle vient plutôt émerveiller le spectateur. J'ai fait l'expérience de me balader dans les ateliers des machines dans la partie exposition du projet de l'*Arbre aux Hérons* à Nantes. C'est un projet d'aménagement de grande envergure pour le Jardin Extraordinaire de Nantes. Cet arbre de 35 mètres de hauteur et de 55 mètres de diamètre permet de créer une balade tout en hauteur vers des jardins suspendus et accueillant une faune mécanique. Le spectateur est invité à arpenter les branches de l'arbre jusqu'au sommet pour y découvrir le nid des hérons, de l'endroit où ils prennent leur envol. Plus qu'un décor une structure, une sculpture, un bâti plonge le spectateur

51 Cf. Planche XV, fig. XV.1



XV.1. *L'arbre au Héron*, Clara LOISEAU, été 2022 : Photographie de ma visite des ateliers des Machines de Nantes et découverte d'un nouvel univers l'Arbre au Héron. A révélé des pistes de recherche autour de l'échelle et de l'immersion du spectateur dans l'espace.



XV.2. *L'éléphant de Nantes*, Clara LOISEAU, été 2022

dans un univers parallèle merveilleux, avec sa propre logique narrative. Me prêtant au jeu, je m'attendais à voir apparaître le héron d'un moment à l'autre lors de cette déambulation dans les ateliers de construction. J'ai pu explorer la branche prototype de cet arbre. Les éléments scénographiques, d'une échelle extraordinairement grande, sont venus envelopper mon corps et par conséquent modifier ma propre perception de l'espace. Ce nouvel espace physique obéissant à d'autres logiques, plus proche de la jungle que celui d'un jardin domestiqué. François Delarozière a réussi à mettre en bascule mes croyances de l'espace physique me permettant d'adhérer à l'existence d'animaux fantastiques, mécaniques.

L'échelle dans l'espace physique et par extension : à l'espace urbain ; permet pareillement la « suspension consentie de l'incrédulité du spectateur⁵²».

L'échelle devient alors, dispositif narratif. En plus d'englober le corps du spectateur, elle peut lui couper la vue vers la réalité de l'espace urbain. Ainsi le spectateur reste immergé dans ce monde imaginaire, matérialisé autour de lui, lui évitant ainsi d'avoir un point d'accroche avec la réalité physique, comme un événement extérieur qui viendrait bouleverser sa croyance à ce nouveau monde.

52 Samuel COLERIDGE, *Biographia Literaria*, op cit p.42

II.5/ L'espace physique, espace sensoriel narratif : le génie du lieu

L'espace arpenté par le spectateur est un moyen d'expression pour le designer d'espace, l'architecte ou encore l'urbaniste. Pour lui, l'espace physique devient matière plastique modelable. Avant de modeler un espace désigné, en somme, un lieu de par ses limites et sa nomination, comme par exemple, un champ, une ville, un salon, un chemin... Ce dernier, quel qu'il soit, aura déjà été modelé par l'Homme ou par la Nature...

Par toutes ses composantes modifiables ce lieu est un espace physique narratif à différents niveaux pour le transformateur.

Dans un premier temps, l'espace physique modelé.

Dans mon projet de balade touristique autour d'*Alice au pays des merveilles*, j'ai fixé un itinéraire parmi les sillons parisiens. Déterminer un lieu, pour quelques projets que ce soit, est difficile lorsqu'il n'est pas imposé en amont par un commanditaire comme dans un cahier des charges. En effet, je me suis confrontée aux possibles infinis de l'espace physique. Je cherchais le lieu parfait, avec le plus d'intérêts, mais à terme, je n'avais toujours pas d'itinéraire fixe. J'ai alors changé de positions. Je ne cherchais plus le lieu idéal – qui n'existe pas –, je me suis auto-imposée un itinéraire pour relier quelques librairies les unes aux autres autour d'un même sujet : le conte dans la ville. Sur cette balade j'ai relevée des micros-lieux « marquants ». Pourquoi instinctivement j'ai été attirée par ces micros-lieux ? Pourquoi me paraissaient-ils marquant ? C'est là où je souhaite en venir, par leur caractéristiques chromatiques, sonores, graphiques... ces lieux se différencient par leur identité. Les limites d'un lieu distinguent ce lieu plutôt qu'un autre car il y a rupture de l'identité. La lisière est une frontière entre la forêt qui s'identifie comme telle – terrain vaste recouvert d'arbres –

et la plaine – étendue plane –. Des chercheurs ont travaillé sur cette notion d'identité du lieu qu'ils ont nommé le « génie du lieu⁵³». Ils théorisent le lieu comme acteur d'une expression, comme s'il avait une âme s'exprimant par elle-même à l'Homme et interagissant avec les autres lieux. C'est presque une personnification du lieu.

Dans le cadre de mon itinéraire parisien, j'ai relevé quatre micro-lieux – subdivision d'un lieu déjà défini en d'autre sous-micros-lieux – : une portion de la « coulée verte », le « passage du chantier », le « quai du port de l'Arsenal » et enfin l'« esplanade devant la gare d'Austerlitz ». Chacun se différencie en premier par leur nature à l'instar de la nature d'un mot en grammaire – un nom, un adjectif, un verbe – : la « coulée verte », le « passage », le « port », la « gare ». Chacun impose leur propre esthétique, contraintes, caractéristiques, structures qui vont construire leur champ lexical.

Le « port » est un lieu d'entre-deux, entre la terre et l'eau. Il permet par le ponton, le passage de la terre ferme à un sol temporaire et flottant : le pont du bateau. Ce dernier reprend les caractéristiques de la terre ferme viable pour l'Homme pour l'amener au milieu d'une étendue d'eau.

Quant au « passage », il impose un espace couvert, étroit, intime et caché des regards.

Leur nature impose une certaine fonctionnalité du lieu pour les usagers. La fonction du lieu comme la fonction d'un mot dans une phrase – sujet, verbe, complément –. Le « port » a donc cette fonction de sas entre la terre et l'eau (mer, fleuve...), la « coulée verte » se veut comme un lieu suspendu hors du temps, imposant un temps de pause pour les usagers sous forme d'un chemin à suivre. C'est un micro-lieu permettant un itinéraire, une flânerie, qui a une fonction de traversée dans un coin naturel. Le « passage » comme le mot l'indique permet la traversée rapide d'un lieu, entre deux maisons par exemple. Quant à l'« esplanade devant la gare », permet la réunion devant un lieu fort, ici qui invite au voyage.

53 Marc FERNIOT, *Le malin génie du lieu, Entrelacs Hors-série*, 2004

L'espace physique fait récit par lui-même avant même l'action d'un architecte, scénographe, urbaniste dans cet espace.

Anish Kapour le démontre dans son œuvre *The Cloud*, 2006 dans le Millenium Park à Chicago⁵⁴. Cet artiste, à l'entrée de ce parc, a conçu un nuage géantissime en acier poli. Ce choix de matière est essentiel, car dans son œuvre Anish Kapour reflète le monde environnant tel qu'il est, comme un miroir. Seulement ce miroir a des formes concaves et convexes qui vont, elles-mêmes, déformer l'image reflétée. Le spectateur ne voit plus l'espace tel qu'il est à travers ses yeux, mais il le voit parfois étiré ou écrasé par un ciel dont sa couleur vient créer une bulle chromatique étrange au milieu des immeubles géants. Le spectateur vient instinctivement jouer avec son propre reflet dans ce nouvel environnement. L'artiste vient l'interroger. Il rend sensible au quotidien du spectateur. Cet espace porte son propre récit. L'espace se suffit à lui-même pour faire récit, voire devenir un spectacle ludique pour le spectateur.

54 Cf. Planche XVI, *fig.* XVI.1





Dans un second temps, l'espace physique modelable.

Cet espace présente d'ores et déjà un pouvoir narratif avant même d'accueillir un récit créé par le modelleur. Cette narration passe par la sensorialité, la matériologie, le chroma de cet espace physique. Ces facteurs sont modelables à l'infini pour raconter à la place des mots.

La rue est un exemple de médium influençant les scénographies *in situ* dans leur conception, fabrication et réception. Pour s'accrocher à l'ère du temps et ne plus aller dans une fuite en avant de la fonctionnalité, il est nécessaire de revenir à l'espace situé pour créer. Il serait aberrant de coller une scénographie, un décor dans un espace existant sans prendre en compte son propre récit.

Pour l'Homme lambda ces lieux présentent des données que le modelleur d'espace identifie de manière plus sensible.

Dans ma méthode de travail, j'ai expérimenté ces micro-lieux en tant que spectatrice et en tant que designer d'espace, afin de trouver des clefs d'entrée pour créer une scénographie. J'ai d'abord fait la balade comme les futurs promeneurs. Puis, pour chacun des micro-lieux j'ai fait des relevés chromatiques, sonores, et photographiques⁵⁵. Ces biais révèlent la sensibilité de ces micro-lieux. L'objectif était de m'appuyer sur ces données pour créer et fondre le monde réel tel qu'il est aujourd'hui – génie du lieu – et le monde imaginaire d'Alice qui représente des lieux avec leur propres sensibilités. Pour se faire, j'ai créé des cartes chromatiques de ces micros-lieux et des cartes chromatiques des illustrations de Benjamin Lacombe pour venir les fondre ensemble et en sortir une charte chromatique ou des harmonies de couleurs vont venir porter ma création⁵⁶.

55 Cf. Planche XVII, *fig.* XVII.1 à 5

56 Cf. Planche XVIII, *fig.* XVIII.1 à 3



XVII.1. *Planche d'Ambiance, la Coulée Verte*, Clara LOISEAU, février 2024 : repérage et relevé photographiques pour la conception d'un itinéraire à Paris, afin de s'implanter pour une future création scénographique autour du conte dans la ville.

DATE : 24/02/2024

METEO : ensoleillé, nuageux

HEURE : 12h19

ADRESSE : 1 coulée verte René-Dumont

DESCRIPTION FACTUELLE :

Chemin aménagé au-dessus d'un viaduc de brique et de pierre blanche, c'est une ancienne voie de chemin de fer. Chemin aménagé comme un jardin suspendu. On a des vues sur les grands boulevards qui laissent des points de vue, et autrement, on a vu sur les toits de Paris. Chemin linéaire.

Dans l'itinéraire on commence dans le Jardin de Reuilly on passe entre deux bâtiments comme si c'était un seul et même bâtiment coupé en deux. Sur le chemin sur le côté droite, il y a plusieurs façades de bâtiment blanc pour la plupart et d'autres façades plus atypiques en brique. Le début du chemin a été aménagé avec des bassins d'eau et des zones de repos avec des bancs avec des graffiti et mobiliers en couleurs.

Le chemin est échelonné d'arceaux pour servir de supports aux plantes. Le chemin a été travaillé avec système de symétrie. Il y a plusieurs zones sur ce chemin dont un espace avec des bambous qui viennent isoler le promeneur du bruit de la ville et du boulevard en contrebas. Façades de bâtiments haussmanniens et en briques. Quelques mobiliers sur le chemin pour l'aménager.

Les matériaux sont divers : brique, pierres blanches, plantes vertes (peu fleuries), fer forgé, bois et rouille. Motif symétrique, rectiligne. Chemin en dur d'un mélange de graver et de ciment.

Chemin parcouru par des joggeurs et habitants, promenade du dimanche, quelques touristes étrangers.

XVII.2. *Description Factuelle, la Coulée Verte*, Clara LOISEAU, février 2024 : repérage et relevé descriptif pour la conception d'un itinéraire à Paris, afin de s'implanter pour une future création scénographique autour du conte dans la ville.

DESCRIPTION SENSORIELLE :

Ce chemin a été aménagé il y a quelques années, ou alors peut-être dû à la météo et à la saison, ce chemin paraît délaissé. Le lierre au sol, tout est très symétrique, droit, ne laissant pas place à la nature. On voit quelques bourgeons dus au début du printemps, mais pas beaucoup de couleur. L'aménagement est un peu plus poussé au début du chemin avec les bassins et le mobilier de couleur. Chemin asséché, et manque de couleurs. Paraît triste, monocorde.

Bruit d'oiseau et de vent, souffle constant des voitures en contrebas, mais les plantes isolent bien du bruit, comme un moment suspendu dans la ville rapide, sorte d'isolement.

Son début de la coulée verte côté viaduc : Bruits de pas, promeneur et résonance, grand silence en soi derrière le bourdon au fond des voitures et le bruit de la ville. Un instant suspendu, dans un jardin suspendu au-dessus de tout. Isolement. Bruit d'oiseau, vent frottement, et vibration, calme, souffle, un promeneur.

Sons coulée verte, bambou : bruits oiseau, bourdon incessant, plus présent dans les transports, on peut le distinguer, parole

Coulée verte, Jardin de Reuilly : Bruit de vent énorme, bourdon des transports que l'on peut distinguer, chien, vibrations. On entend l'espace ouvert et plus proche de la ville en question de hauteur.

XVII.3. *Description Sensorielle, la Coulée Verte*, Clara LOISEAU, février 2024 : repérage et relevé descriptif pour la conception d'un itinéraire à Paris, afin de s'implanter pour une future création scénographique autour du conte dans la ville.

XVII.4. *Relevé sonore, la Coulée Verte*, Clara LOISEAU, février 2024 : repérage et relevé sonore pour la conception d'un itinéraire à Paris, afin de s'implanter pour une future création scénographique autour du conte dans la ville.





4020-Y
Sol



2070-Y10R
Banc



3560-G70Y
Plantes



3010-Y
Sol



4050-G40Y
Plantes



3010-G30Y
Banc



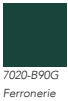
2002-Y
Pierre



1500-N
Pierre



2005-B
Rembarde



7020-B90G
Ferronerie



6030-B90G
Ferronerie



5540-B80G
Ferronerie

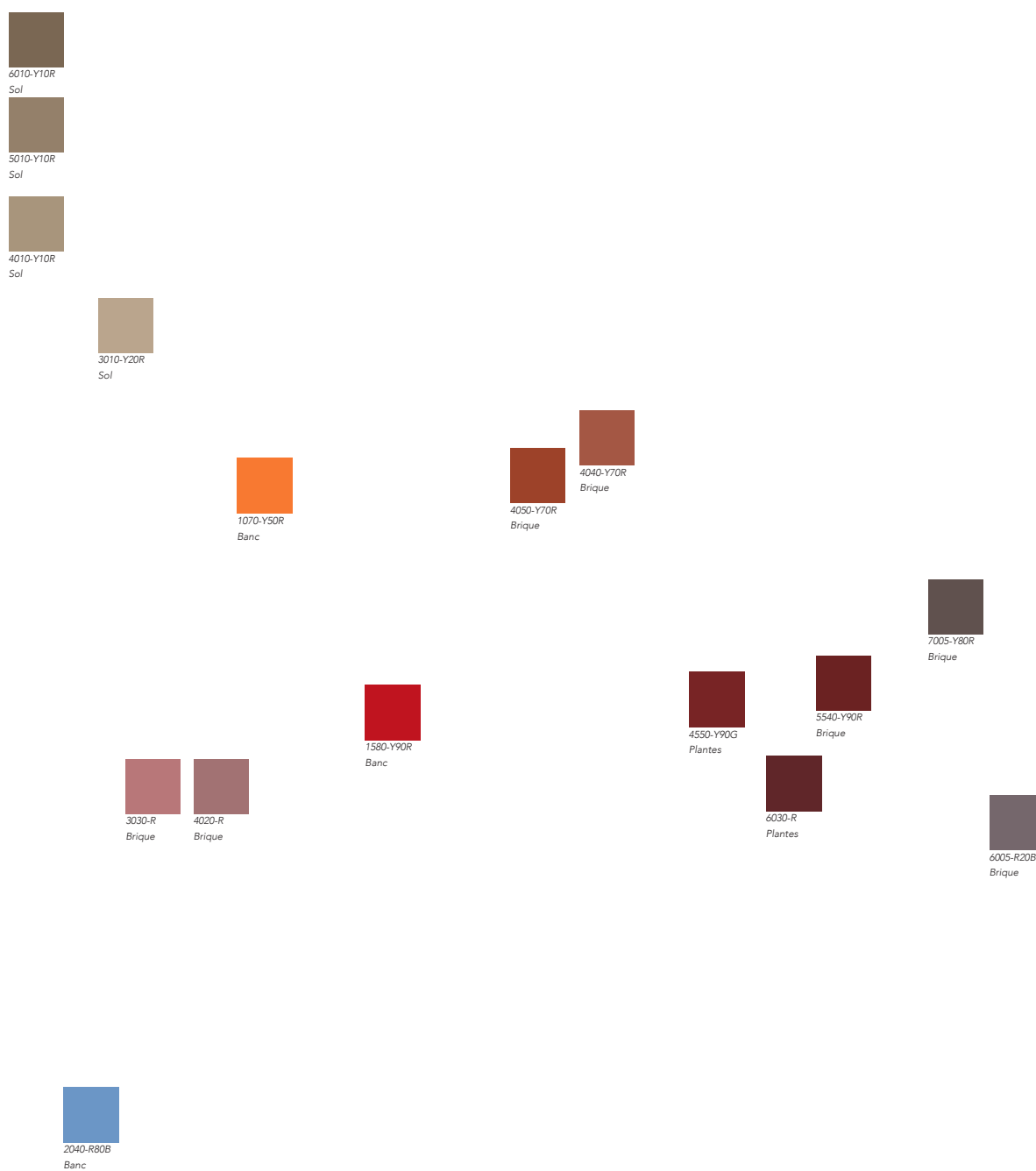


3050-B
Banc



7502-B
Rembarde

Carte Chromatique Coulée verte



XVIII.1. *Carte chromatique, la Coulée Verte*, Clara LOISEAU, mars 2024 : création d'une carte chromatique à partir des relevés *in situ*.



Carte Chromatique Alice - Benjamin Lacombe



XVIII.2. *Carte chromatique, personnage d'Alice*, Clara LOISEAU, mai 2024 : création d'une carte chromatique à partir de tous les relevés de chaque illustration du personnage d'Alice dans *Alice au pays des Merveilles* de Benjamin LACOMBE.

En premier, la carte chromatique de la Coulée verte et second la carte chromatique du personnage d'Alice à partir de l'édition de Benjamin Lacombe. Ces cartes sont composées, à partir du schéma du nuancier NCS – Natural Color System – les teintes allant du jaune, au rouge, au bleu, au vert, pour en revenir au vert. Ainsi, on obtient des couleurs intermédiaires comme l'orange, le violet, le turquoise et enfin le vert-jaune. Il faut les lire de l'intérieur avec les teintes les plus claires – avec une faible teneur en noires – aux teintes les plus saturées, jusqu'aux teintes les plus profondes et noires – forte teneur en noir – en dernier lieu vers l'extérieur.

Pour contretyper le lieu, j'ai glané des informations chromatiques les plus variées, pour rendre une idée chromatique et identitaire du lieu. Quant au relevé des couleurs d'Alice, j'ai contretypé à partir de toutes les illustrations du livre réunies comportant le personnage d'Alice afin d'en avoir également une idée chromatique.

La première carte chromatique du lieu, révèle des couleurs diversifiées et surtout saturées. Seulement ces couleurs saturées sont d'ordre ponctuel. En effet, si l'on regroupe uniquement les données d'une palette générale (structure le lieu), on s'aperçoit que les teintes du lieu sont entre le jaune et le rouge avec le rouge profond, voire violacé de la brique et un jaune grisé très clair de la pierre. Il y a quelques touches de vert bleuté profond qui vient relever le tout.

La carte du personnage d'Alice révèle une diversification des teintes de prime abord, en excluant les jaunes saturés et orangés. La roue des teintes commence des rouges vers le vert-jaune en passant par le bleu

et le vert. Elle regroupe des couleurs très claires et peu saturées et des couleurs un peu plus saturées, mais douce vers le bleu-vert qui sont liées à l'environnement représenté dans le livre – territoire du Lapin, le service de thé du Chapelier ou encore la mare et l'environnement aquatique de la mare aux larmes –. Alors qu'il y a des pointes de rouge très profond qui correspondent plutôt au personnage rouge de la Reine. Cela démontre une Alice éclectique, touchée par tout ce qu'elle croise et pouvant donc s'adapter à son environnement, quelque'il soit. On retrouve quelques teintes communes à ces deux cartes, particulièrement les rouges profonds et les bleu-verts.

Un espace est avant tout sensoriel et va venir chatouiller nos perceptions de plusieurs manières différentes. Les cinq sens sont concernés : l'ouïe, la vue, le toucher, l'odorat et parfois le goût. L'ouïe et la vue sont les perceptions les plus évidentes.

Il nous arrive parfois de dire « ce salon est froid », dans ce cas, ce n'est pas notre sens du toucher qui nous donne cette information. Nous exprimons une sensation, en passant par le biais du toucher. C'est pourquoi le choix des matériaux est important pour le modelleur d'espace. Le bois paraît plus chaud que le béton, pourtant au toucher il ne l'est pas nécessairement. Au contraire, on ne tient pas longtemps à marcher pieds nus sur une route goudronnée lors d'une après-midi estivale, au risque d'avoir des brûlures. Alors qu'il paraît peut-être plus supportable de marcher sur une terrasse en bois. C'est là que réside la différence entre la sensation et la perception.

Ensuite, un lieu a une odeur, peut-être pas assez marquante pour la relever et pourtant nous respirons constamment l'odeur de ce lieu.

Enfin, est-ce qu'on peut « goûter un lieu » ? Cette expression paraît farfelue à première vue. Je vais cette fois-ci faire appel à votre mémoire. Chacun a en soi le souvenir d'un chocolat chaud dans un café en hiver, ou encore un endroit préféré pour y faire un pique-nique au bord d'un canal par exemple. Il est vrai que l'on ne mange pas le lieu à proprement parler, et pourtant, quand on boit un chocolat on repense à ce café, son ambiance, le goût qu'il avait. Par nos habitudes, nos sens sont liés à des lieux que l'on traverse. Et plus littéralement, on peut « goûter un lieu ». Si l'on se promène en pleine montagne, il n'est pas rare de trouver des baies, des herbes aromatiques ou encore des fleurs comestibles. De même, le potager est bien un lieu qui se mange.

Le lieu est un espace sensoriel donc sensible. Il rend également sensible à des détails, comme l'odeur d'une fleur, le goût d'une courgette. Dans la ville, dans le tumulte d'imbrication de maisons, d'immeubles et autres bâtis, les sensibilités naissent parfois autrement. Lorsque l'on traverse un passage où l'odeur d'un jasmin étoilé dans un jardin non loin de là vient nous chatouiller les narines. Ou encore, le temps d'une pause à regarder vaciller les lumières sur la surface de la Seine, voire le burlesque

d'une situation d'un pigeon sur l'épaule d'un soldat.

Robert Doisneau montre la sensibilité de la ville par ses photos. Il en est le témoin et la donne à voir comme un vecteur d'un imaginaire. Il rend sensible⁵⁷. C'est également ce que je cherche à faire en tant que future scénographe. Je souhaite venir troubler légèrement le spectateur pour l'interloquer, se faire se poser des questions par le biais d'un univers parallèle. Ainsi, lorsqu'il reviendra de ce monde imaginaire d'un instant, il prendra peut-être conscience des choses autour de lui et la décision de changer ou non. Désormais les clefs sont dans ses mains, il en a conscience. Cela peut être de prendre soin de ce qu'il y a autour, notre environnement, les personnes, ou encore le temps qui défile.

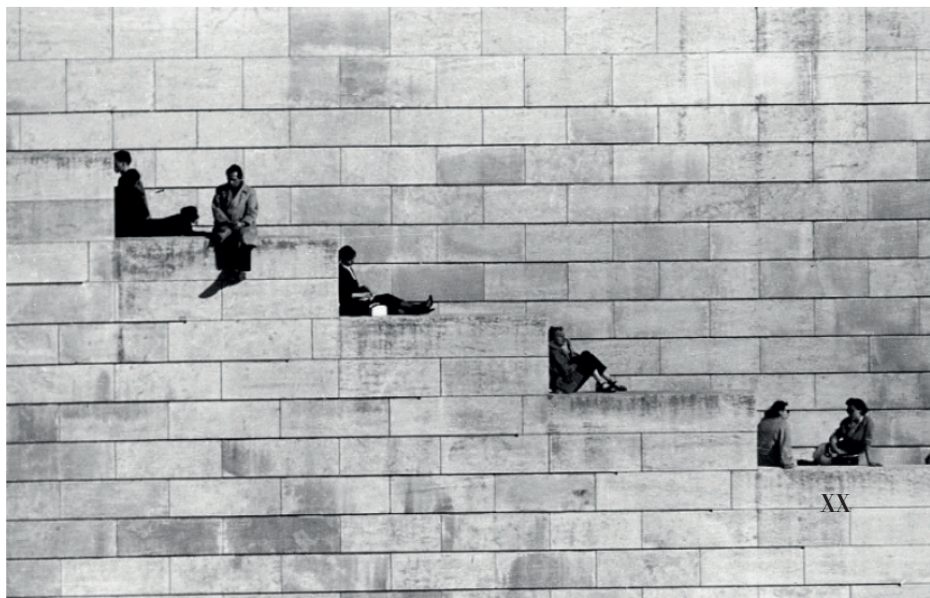
C'est ainsi que le lieu modelé va porter son propre modelage. Le lieu raconte par lui-même grâce à toute sa plasticité. Il est d'ores et déjà narratif avant même que le modelleur ait eu une action quelconque sur celui-ci⁵⁸.

57 Cf. Planche XIX, *fig.* XIX.1

58 Cf. Planche XX, *fig.* XX.1 à 3



XIX.1 Moncey Maréchal de France né à Palisse, mort à Paris, Robert DOISNEAU, 1954



- XX.1 *Structure métallique Pavillon Baltard*, Robert
DOISNEAU, 1969
- XX.2 *Le remorqueur du champ de mars*, Robert
DOISNEAU, 1943
- XX.3 *La diagonale des marches*, Paris, Robert
DOISNEAU, 1953

II.6/ Espace physique comme matière plastique

La couleur, la matière et les matériaux, la structure sont tout ce qui fait sa sensibilité et tous sont des facteurs modifiables pour exprimer un autre récit. Sa narrativité devient autre. L'espace physique est comme une matière plastique.

Lors de mon premier stage dans le secteur du décor au cinéma, j'ai navigué parmi plusieurs corps de métier : les menuisiers, les peintres, l'ensemblage... Chacun de ces métiers agissent sur la plasticité de l'espace et le modifie perpétuellement suivant les directives de la mise en scène ou du chef(fe) décorateur(rice). Par conséquent, ces changements influencent la narrativité de l'espace déjà construit. Une couleur, un meublage différent vont raconter tout autre chose sur la pièce en question, le personnage concerné.

Lors de mon second stage dans l'équipe d'ensemblage sur le tournage de *Marie-Antoinette* saison deux, nous procédions souvent à ce que nous appelons des « swing set ». A des fins économiques, il n'est pas rare d'utiliser des pièces du décor pour deux décors différents dans la *diégèse*. Par exemple, la pièce utilisée pour l'antichambre de la reine, était réutilisée pour le salon des Polignacs. Dans cette pièce nous effectuions seulement un changement de meublage pour créer un lieu complètement différent.

L'espace devient matière plastique, un médium d'expression au même titre que la poésie et la littérature. L'écrivain(e) choisit ses mots tandis que le chef(fe) décorateur(rice) choisit ses teintes de peintures, et contrôle l'assemblage de tout le mobilier. Il manipule les spécificités plastiques de son médium pour en créer une syntaxe et faire sens, voire définir son propre style. L'écrivain(e) fait des jeux de mots tandis que le chef(fe) décorateur(rice) dessine un labyrinthe de pièces imbriquées pour le studio.

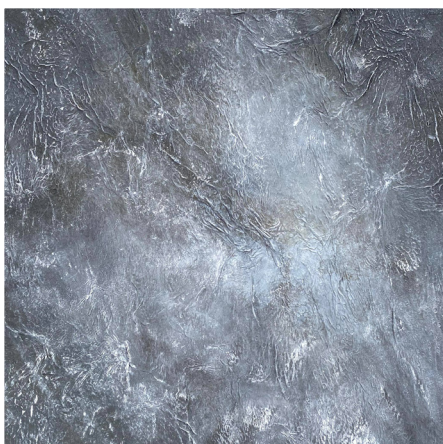
CUIR



GRANIT



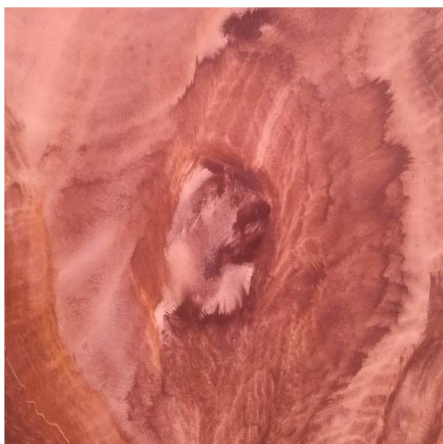
PEAU



PEAU



BOIS



METAL



ROUILLE



METAL



XXI.1. *Photo de matiérage*, Clara LOISEAU, avril 2023 :
travail d'effet de matière à la peinture acrylique.





La matérialité de l'espace comme un langage plastique. L'espace devient langage.

La peinture dans le décor est un moyen de langage et une des composantes de la matière plastique de l'espace. Au cinéma, on privilégiera la vraisemblance de la matière due aux plans rapprochés voire aux inserts – plan très court sur un objet filmé de très près – qui imposent une illusion parfaite de la matière. Au théâtre, il faut penser à la position du spectateur. Celui-ci est éloigné de la scène et pour qu'il est une sensation de matière, il faut grossir les traits, accentuer les couleurs. Enfin, dans le médium qui nous intéresse – l'espace public –, la peinture utilisée n'est pas tout à fait la même que celle utilisée dans les autres médiums. Elle doit être ignifuge et résistante aux aléas météorologiques ou au toucher et potentielles dégradations humaines. Il faut alors penser à la position du spectateur en amont.

De plus, chaque effet de matière n'apporte pas la même sensation, et perception chez le spectateur⁵⁹.

La ville en tant que matière, présente des possibilités plastiques :

Ernest Pignon-Ernest, dessinateur, peintre, et créateur d'événements éphémères joue sur la mise en espace du récit et la plasticité de la ville⁶⁰. Il travaille avec ce caractère éphémère de la ville, en choisissant des matériaux qui ne résisteront pas aux intempéries et seront voués à disparaître. Il en joue au lieu d'aller à l'encontre de l'espace et créer des choses pérennes, il prend le parti pris de l'instant. Ce qui devient l'attrait de ses œuvres. Il s'inspire des villes dans lesquelles il va s'implanter : que ce soit par les sons, les ambiances, les couleurs, elles ont une vraie sensibilité de son point de vue. L'espace peut donc se transformer en un art narratif, et ainsi donner une représentation narrative d'un récit.

59 Cf. Planche XXI, *fig.* XXI.1

60 Cf. Planche XXII, *fig.* XXII.1

II.7/ Espace physique comme espace

L'espace physique est un médium en soi mais il est nécessairement exploité dans d'autres médiums. Il évolue différemment suivant ces médiums : cinéma, théâtre, urbain... L'espace physique prend place à différents niveaux dans ces médiums. Au cinéma l'espace physique pourrait s'apparenter au décor de l'espace filmique qui lui est réel, construit par des ateliers décor pour en faire une captation et le faire basculer de l'autre côté de l'écran, du côté de l'imaginaire. De plus, le montage construira des décors différents que ceux qui ont été tournés. Il existe de multiples exemples, dans les décors studios : au rez-de-chaussé d'un décor, il peut y avoir un hall d'une grande maison de couture et à l'étage un appartement privé, alors que dans la *diégèse* ces deux lieux sont complètement distincts géographiquement. Ou encore les décors d'Alfred Hitchcock sont connus pour leur mixité à l'image. Lors d'un champ contre-champ : le champ peut être tourné dans un premier décor et le contre-champ dans un tout autre décor également.

Au théâtre, et pour les arts de la scène, il est impossible de tricher ainsi. Le spectateur est face à une véracité du décor. Il est possible d'avoir des changements de décor grâce à une mise en scène et une scénographie spécifique qui le permet. *Les Secrets de Sherlock Holmes*, mise en scène par Christophe Guillon, à Paris, au théâtre de la Bruyère, utilise l'artifice de micro-décors tournants sur place, où chacune des faces du mur représente un lieu différent. Il y a changement en direct de la scénographie mais elle reste ancrée dans la réalité. L'imaginaire naît sur scène.

Quant à l'espace urbain, il est totalement impossible de tricher avec ce médium. Tout le décor, la scénographie sont nécessairement existantes. C'est donc seulement sa narrativité possible qui peut faire naître un imaginaire chez le spectateur au même

titre qu'un lecteur. Contrairement à l'écran au cinéma, ou la scène au théâtre qui sont des espaces de fiction ; dans l'espace urbain le spectateur est plongé uniquement dans l'espace physique. L'espace mentale se retrouve caché dans les imaginaires. A l'instar de l'écriture, le designer d'espace use de cette matière plastique pour raconter.

Dans un autre sens, l'espace physique comme micro-espace. Lors de mon stage au cinéma en tant qu'assistante adjointe ensemblière, j'ai pu traverser les espaces dans les studios de cinéma que d'autres corps de métier ne sont pas appelés à le faire. Je naviguais entre l'espace des bureaux, des ateliers de construction, du plateau ou encore des espaces de costumes, de coiffures parfois même des loges. L'espace de travail au cinéma prend forme comme une imbrication de micro-lieux : l'écran – ce que verra le spectateur à terme – le combo, le plateau, les couloirs de circulation vers les différents secteurs du cinéma – ateliers, loges... –, les salles accessoires, le stock, les ateliers de construction – menuiserie, sorbonne – peinture –, ... –, les bureaux décor ... Chaque micro-lieu implique des fonctions et un rythme différent, ils ont leurs propres enjeux.

Les espaces de conception – bureaux – sont finalement bien loin de l'espace de l'écran aussi bien physiquement – dans un autre bâtiment à l'étage par rapport aux studios – que dans le processus de création, on le voit dans la suite des micro-lieux. Alors que les ateliers – le faire – en sont particulièrement proches, il suffit de traverser le couloir pour arriver sur le plateau⁶¹.

Cette imbrication d'espaces, spécifique dans le faire cinéma raconte d'elle-même : l'espace cinéma.

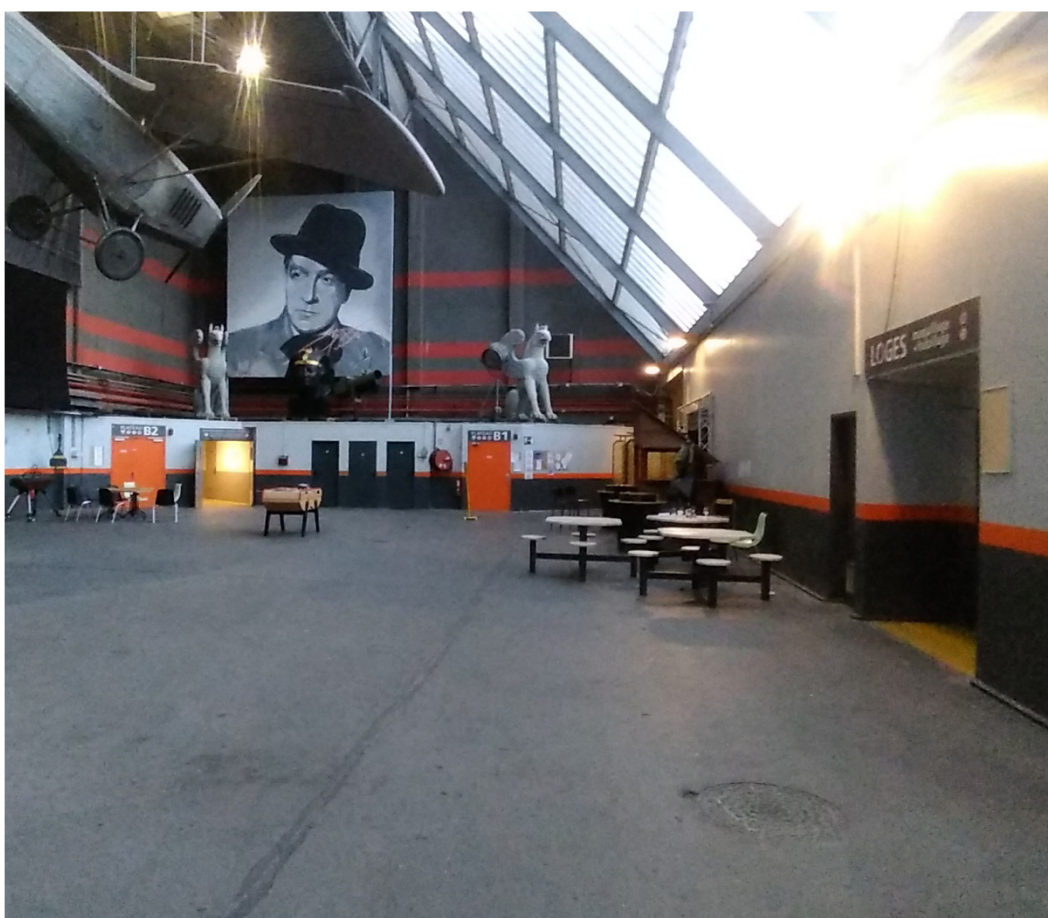
Le médium cinéma a également un impact dans la création du décor. Cet espace est avant tout éphémère et relate quelque chose de fictif. Ces deux déterminants – un décor éphémère et fictif – forcent la rapidité d'exécution et de création du décor. Cela induit un choix de matières et une construction qui sont peu solides. En entrant dans un studio, il se dégage une impression de décor en carton ou en papier mâché,

61 Cf. Planche XXIII, *fig.* XXIII.1 à 2



ATELIERS

STUDIOS



STUDIOS

LOGES

XXIII.1. Photo des couloirs des studios de cinéma de Bry-sur-Marne, Clara LOISEAU, novembre 2023
 XXIII.2. Photo des couloirs des studios de cinéma de Bry-sur-Marne, Clara LOISEAU, novembre 2023

comme si le mur allait s'effondrer.

L'espace urbain implique bien d'autres choses dans la scénographie. Des contraintes architecturales mais aussi météorologique, le public.

Lors de mon premier stage à l'Atelier Jean Grégoire, nous avons construit un décor pour la place du Ralliement au centre-ville d'Angers⁶². Nous devions nous adapter au terrain en pente, et anticiper un public qui viendrait escalader le décor en question, jouer avec, enfin ce décor était exposé en extérieur donc sujet aux aléas météorologiques. Il devait donc être très résistant aussi bien dans les choix de matériaux que dans sa construction. L'espace urbain induit une construction plus pérenne même lors d'un festival pour un temps donné.

62 Cf. Planche XXIV, *fig.* XXIV.1 à 2



XXIV.1. *Scénographie publicitaire pour Terra Botanica, Atelier Jean Grégoire, printemps 2022 : stage à l'Atelier Jean Grégoire, créateur de décor. Dans le cadre d'un nouvel événement à Terra Botanica, nous devons créer un décor à but publicitaire au centre ville d'Angers. Création de caisses géantes en bois pour des animaux fantastiques.*

II.8/ L'espace physique comme objet de consommation

L'espace urbain est avant tout un espace de fonctionnalité, que ce soit dans les abris – appartements, maisons... – les sillons – rues, passages, pistes cyclables – ou encore dans les magasins. La ville est un espace consommable. Cet espace ne laisse pas la place au ralentissement du temps ou à un moment de plaisir en premier lieu. Ces temps de divertissements, en villes prennent place dans des lieux spécifiques ou cela devient leur propre fonction, par exemple le cinéma, un bar à jeux, une librairie. On s'aperçoit d'ailleurs, que ce sont pour la plupart des espaces renfermés. C'est peut-être là où se loge la différence entre la campagne, la montagne et même le village ; dans le déroulement du temps pour les usagers. Il est rare en ville d'observer le « paysage », qui d'ailleurs a une connotation plus liée à la Nature qu'à l'espace urbain. Ses uniques espaces de contemplations vont être sur des hauteurs, laissant un point de vue vers l'horizon, comme si l'observation et le paysage ne peut être qu'en dehors de la ville. Comment ramener ce temps de pause, de découverte et d'amusement pur, dans un lieu qui rejette ou « met au coin » tout ceci ? N'y aurait-il pas des points de contemplations spécifiques à l'espace physique urbain, sans prendre nécessairement de hauteur afin de revoir l'horizon ?

L'espace physique devient objet de consommation. Il en va de même dans l'espace physique du décor au cinéma. Cet espace décor n'est pas un objet d'art mais un objet de consommation, il est avant tout au service du film. Etant dans l'équipe de décor, je faisais partie de ceux qui créent, un espace cohérent « qui fonctionne à l'écran ». Une fois ce décor livré, il passe entre les mains de l'équipe du plateau dont leur enjeu est l'efficacité du tournage. En réalité, le spectateur ne voit pas le décor qui est présent seulement comme objectif de contextualisation et très peu à but contemplatif. C'est ici que se loge peut-être la différence entre un cinéma asiatique et

un cinéma occidental. En effet, un bon décor est un décor qui ne se voit pas, auquel cas cela signifierait qu'il y aurait quelque chose qui marquerait l'œil au point d'attirer l'attention. Le décor est donc un objet. Ainsi, il est nécessaire d'anticiper un maximum les prise de vues pour éviter les dépassements de budget inutile. Ce qui compte c'est simplement l'image. Il n'est pas rare de construire seulement la façade d'une maison, le coin d'un salon sans la pièce dans son intégralité.

Pour exemplifier ce sentiment de consommation, j'ai eu cette forte sensation de destruction du décor lors de ma journée au plateau, en tant qu'accessoiriste de plateau. La rapidité du tournage fait que l'on abîme nécessairement notre environnement.

Dans ce cas présent, la mise en scène nous avait demandé en tant qu'accessoiriste de faire une scène de pluie non prévue et qui, en temps normal doit être conduite par le chef(fe) SFX pour protéger le décor. Nous avons aspergé l'une des fenêtres du décor d'eau avec un pulvérisateur. L'eau s'infiltrait en dessous du décor sans que nous ne puissions rien faire avant la fin de la scène tournée. Nous étions impuissantes. C'est à cet instant que j'ai compris que le décor était au service du film, et que c'est le film l'œuvre et non l'espace qui le compose.

III. POROSITE

III.1/ Inter et intramédium : porosité et vecteur

Le médium filmique, littéraire, ou encore spatial est un support et non un processus, auquel cas, on l'aurait nommé média.

Ayant défini certaines spécificités narratives de l'espace physique, je suppose l'existence d'un passage, une porosité dans et entre ces médiums. Une porosité au titre d'interstice laissant passer quelque chose de la nature de ces médiums. Par exemple, il existerait une circulation entre le médium littéraire et le médium du cinéma. Ainsi, ce dernier – médium cinéma – serait influencé par les spécificités narratives de ce premier – médium littéraire –. On pourrait retrouver la structure narrative du médium littéraire dans la construction narrative d'un film.

Mon approche au sujet était inductive, presque instinctive. Je me suis arrêtée un instant comme lors d'une marche errante, et je me suis intéressée à ce qui m'importait à cet instant. Durant ce début de quête de sujet, je faisais mes premières expériences en tant que maître du jeu pour des jeux de rôle et c'est de ce point de départ qu'a commencé mon exploration pour le récit. Cette fois-ci je participais à un jeu de rôle dans une intentionnalité de recherche et c'est grâce à ce changement de position que j'ai découvert la porosité intramédium – à l'intérieur même du médium d'étude – et les outils vecteurs – j'emprunte ce mot aux mathématiques, où le vecteur est un segment de droite orienté – permettant cette porosité.

Pour expliquer plus clairement cette expérience d'observation, il est nécessaire de définir ce qu'est un jeu de rôle⁶³. Cela consiste, autour d'une table, à rassembler des joueurs et un maître du jeu qui va leur conter une histoire dont ils incarneront les personnages principaux. Ensemble, ils vont plonger dans un univers parallèle où

63 Cf. Planche XXV, *fig.* XXV.1



XXV.1. *Extraits session de jeu de rôle*, Clara LOISEAU, automne 2022 : enregistrement d'une session de jeu de de rôle avec un maitre du jeu et trois joueur autour de la table. A révélé des pistes de recherches autour de la porosité entre l'espace physique et l'espace mental et le vecteur de la parole.

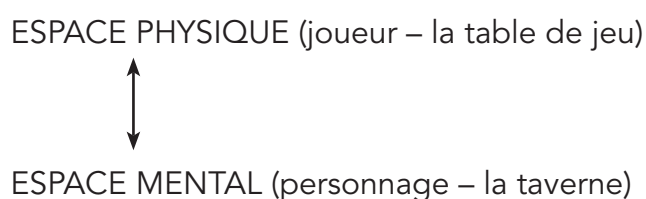
chacun pourra interagir avec les composants de l'histoire comme des personnages non joueur – PNJ –, le décor etc, ... Cette narration peut être horrifique, fantastique, ou réaliste voire d'une autre époque que la nôtre.

Durant cette séance, j'ai noté des rapports de niveaux entre espace mental et espace physique, au sein de ce médium. Ceci, oblige une circulation mentale des joueurs et du maître de jeu pour naviguer entre un espace physique – la table – et l'espace mental – récit –. Dans ces extraits, on entend que la parole, omniprésente, sert de pont entre ces deux espaces. Elle devient vectrice de passage entre l'espace fictionnel et l'espace réel. Elle sert de point d'ancrage au récit, avant tout éphémère, le temps d'une vibration d'onde sonore, ce qui fait la difficulté des joueurs à mémoriser tout ce qui se passe dans la scène. Ils ne peuvent que faire confiance et solliciter leur mémoire auditive, et non plus visuelle, contrairement à l'espace physique quotidien.

A l'inverse, les joueurs n'ont aucune difficulté à alterner entre les interactions de leur personnage respectif, qu'ils incarnent dans l'espace mental, et les interactions entre eux, autour de la table. Il y a même une expression pour définir à quel niveau se situe le joueur : « jouer en RP » de l'anglais *role play* désigne le mode d'action d'un personnage. Si un joueur joue en « RP », il est au niveau de l'espace mental : il incarne totalement son personnage, pouvant aller jusqu'à l'imitation d'une voix ; peut-être un bégaiement, une prise de parole tel un orateur, et donne ainsi vie au personnage dans l'espace réel.

Si, *a contrario*, le joueur dit quelque chose en « méta », c'est qu'il est en dehors de l'espace mental commun. Le joueur peut avoir des informations en « méta » dont son personnage n'en a pas connaissance. Là est toute la gymnastique des joueurs.

Se structure alors l'interaction des joueurs en un même espace commun : le jeu :



L'objectif du maître du jeu, lors d'une séance, est d'immerger au mieux ses joueurs. Pour cela, il utilise la parole afin de créer une projection mentale de ce monde parallèle autour de la table. Il va faire une description sensorielle de ce nouvel univers, et s'appuyer sur les connaissances physiques de ses joueurs. Il passe notamment par des descriptions visuelles de la situation, qui peuvent elles-mêmes provoquer des quiproquos au niveau de l'espace physique. Même si joueurs et maître du jeu sont dans un espace mental commun, chacun va en avoir une interprétation différente de son voisin. Ce sont les pouvoirs de la langue ainsi que ses limites. Le conteur va également préciser des odeurs, sons, ou textures que le personnage pourrait percevoir pour donner des indices et ainsi faire avancer l'intrigue.

L'immersion permet l'interactivité dans ce monde imaginaire. A l'instar du récit littéraire, cela se joue dans un juste équilibre entre ce que l'on dit aux joueurs – une description précise de l'espace – et ce que l'on omet de dire. Une trop grande prise de parole empêche l'interactivité, et les joueurs décrochent du récit. Le rythme et l'équilibre des informations données sont essentiels à la compréhension de ce nouveau monde. Cette notion de rythme narratologique, est un héritage de la littérature et de l'art de raconter.

Il y a toujours et nécessairement un jeu de questions-réponses entre les joueurs et le maître du jeu. Cette parole entretient un rapport de verticalité entre l'espace physique et l'espace mental. Ces espaces se superposent et se confondent pour construire un nouvel espace intermédiaire.

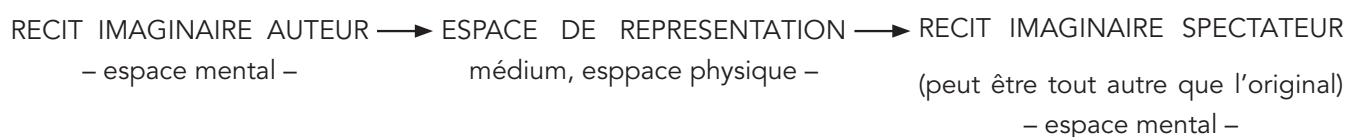
Dans un second temps, la porosité peut être également d'ordre horizontale entre les médiums : telle une porosité intermédiaire. Cela suppose une influence de la mise en récit d'un espace, d'un médium à l'autre. Prenons pour exemple l'espace littéraire et l'espace physique – spatiale – : si une porosité existe entre les médiums, cela permettrait de basculer un même récit d'un médium à l'autre. Adapter un récit littéraire dans un espace physique nous paraît évident. Cette adaptation, est à l'origine de beaucoup de parcs à thèmes. Mais est-ce que l'inverse est aussi

vrai ? La question est tout de suite plus difficile. Imaginer un espace physique qui aurait pu être interprété, adapté dans un roman littéraire, autrement que de longues descriptions tentant d'être la plus exhaustive possible. Mais n'est-ce pas là un piège pour l'écrivain d'adapter littéralement un espace dans un langage littéraire ? Effaçant alors beaucoup de données sensorielles – visuelles, sonores... –, matériologiques ou encore chromatiques. Ne serait-il pas sensé, dans le cas d'une adaptation d'un lieu, d'en faire une analyse sensorielle tel que le ferait un(e) designer(euse) d'espace : analyse chromatique par des contretypes, enregistrements sonores, olfactifs... Ainsi pour l'écrivain de nouvel ordre, venir développer un parfum pour son livre, ce qui donnerait une nouvelle appréhension de cet objet, et peut-être plus de profondeur dans la narration du récit ? Ecrire de plusieurs couleurs les lettres de l'alphabets, qui viendraient peut-être favoriser la mémoire chez le lecteur ? On pourrait aussi imaginer un livre d'une toute autre matériologie, où l'écriture viendrait former l'objet ? L'écrivain viendrait alors creuser dans la matière ? Pour aller plus loin dans cette direction, le métier même d'écrivain pourrait être redéfini, un écrivain-designer ?

Enfin, si nous prenons le problème dans l'autre sens de nouveau, cette nouvelle manière d'écrire, de faire langage, pourrait donner naissance à un nouveau type d'architecture. Prenant l'écriture comme origine du projet. Encore une nouvelle manière de concevoir des espaces comme des parcs et jardins, une scène de théâtre. Dans cette porosité intermédiaire, se love peut-être une nouvelle manière de faire et de créer dans chacun de ces médiums respectifs, telle une poïétique de l'intermédiaire.

Créer un espace par le récit est une chose ; mais lorsque le spectateur reçoit cet espace, est-ce qu'il en aura nécessairement la même compréhension du récit initial ? L'espace mental est propre à chacun, ceci est dû à l'interprétation qui reste subjective. C'est valable pour n'importe quel médium : espace filmique, littéraire, spatiale... Une œuvre, un projet attend son destinataire, un spectateur, une audience, un lecteur... L'œuvre n'appartient plus à son auteur, il est à mon sens, nécessaire d'accepter qu'elle soit comprise différemment que ce que l'on espérait.

On obtient un nouveau schéma de circulation du récit :



En résumé le récit génère un espace, qui lui-même va générer un nouveau récit :



Le lieu de mémoire est une parfaite allégorie de ce schéma de circulation. Un lieu historique relate un récit qui a existé et que le visiteur reçoit. Avant d'être un lieu de mémoire, ce lieu a été créé dans un tout autre but pour les habitants de son contemporain.

J'ai eu l'occasion lors d'une randonnée dans le Vercors, de traverser un village en ruine. Chaque visiteur est pris à la gorge par l'émotion flottante de ce lieu. Sans difficultés on peut s'imaginer les familles vivant ici d'avant-guerre⁶⁴. Le choix du site d'implantation est important pour un(e) artiste. Car ce lieu est d'ores et déjà porteur d'un récit qui lui est propre.

64 Cf. Planche XXVI, *fig.* XXVI.1



XXVI.1. Valchevrière, Clara LOISEAU, été 2022 : photographies de Valchevrière un village en ruine dans le Vercors (région grenobloise). A relevé le lieu, comme lieu de mémoire ce qui influence notre choix de terrain d'implantation pour un projet. L'espace physique comme influence de l'espace mental.

Ernest Pignon Ernest travaille à fondre mémoire humaine et mémoire du lieu. Dans son exposition de portraits d'artistes dans la ville, il relate la mémoire de ces personnes comme un besoin de se souvenir⁶⁵. Il matérialise un récit dans un espace pour faire mémoire et permettre à l'Homme de continuer à avancer. Il adapte l'univers de la poésie en mettant en scène les portraits de ses poètes et de leur parole. Il peint sur des journaux qui sont destinés à disparaître au fil du temps, et qui sont eux-mêmes porteur de messages. La mémoire de l'Homme n'est que passagère sur la mémoire du lieu. Le lieu et l'Homme sont intrinsèquement liés pour faire récit. Dans l'autre sens, il utilise la mémoire du lieu pour faire récit. Il vient encadrer des détails de l'environnement urbain pour les mettre en valeur et attirer l'œil du spectateur à l'instar du cadre au musée⁶⁶. C'est le lieu qui fait émerger le récit.

Des ponts se créent entre les médiums, que ce soit dans la création artistique ou encore dans la poïétique de faire récit. Les structures narratives littéraires ont dirigés bien des médiums pour faire récit⁶⁷. En est-il de même pour l'espace physique ?

A l'instar du récit littéraire, le récit dans l'espace offre trois espaces de représentation. Premièrement, l'« espace de représentation », qui est l'espace comme support du récit au sens physique. Dans la littérature, cet espace de représentation est le livre ou encore la bande-dessinée, le support littéraire tel que l'on connaît. Quant à la scénographie, l'architecture, l'urbanisme, cet espace de représentation serait l'espace physique au sens large comme la scène, le bâtiment, la ville ou encore le paysage. Tout ce qui forme l'espace physique en fonction de la spécialité du créateur d'espace.

Le second espace de représentation dans la narratologie, est l'« espace représenté » par le récit fictionnel quel que soit le médium. En somme, l'histoire racontée.

Enfin, le troisième espace de représentation : l'« espace de visibilité ». C'est l'espace comme son nom l'indique, à partir duquel le récit est perçu par le lecteur, ou le visiteur.

65 Cf. Planche XXVII, fig. XXVII.1 à 3

66 Cf. Planche XXVIII, fig. XXVIII.1

67 Philippe ORTEL, *La littérature à l'ère de la photographie : enquête sur une révolution invisible*, 2002 : la photographie bouleverse les règles narratologiques par ses propres spécificités. Pour lui, un lien se crée entre texte et image.

Pour le lecteur cet espace de visibilité peut se résumer à son lit, sa bibliothèque voire sa chaise sur laquelle il passera des heures, pour le récit. Alors que pour un visiteur de l'espace physique, cet espace de de visibilité est encore une fois l'espace physique de la ville, de la scène et du paysage. Par cette structure narrative de l'espace physique on s'aperçoit que le destinataire du récit est à la fois dans l'espace de représentation, représenté et de visibilité. On pourrait alors parler d'immersion totale, contrairement au médium littéraire qui se subdivise en trois espaces de représentation distincts. Dans ce cas, l'espace physique induit une narratologie propre. Il est impossible d'adapter littéralement un récit littéraire dans l'espace physique. Comment passer d'un espace en deux dimensions où le récit ne se transmet que par l'écriture, à un espace en trois dimensions où toute la narratologie s'en voit bouleversée ?



XXVII.1 *Arthur Rimbaud*, Paris, Ernest PIGNON ERNEST, 1978

XXVII.2 *Arthur Rimbaud*, Paris, Ernest PIGNON ERNEST, 1978

XXVII.3 *Arthur Rimbaud*, Paris, Ernest PIGNON ERNEST, 1978





XXVIII.1. *Cadres et cadrages*, Ernest PIGNON ERNEST, 1982, 2004-2013

III.2/ Du langage vers l'espace physique : un langage spatial

III.2/1. Le designer d'espace comme traducteur : de l'adaptation à la traduction

Transposition : adapter le contenu d'une œuvre, un thème, à un contexte différent, dans une forme différente.

L'adaptation : modification imposée par la transposition d'une œuvre d'un domaine à un autre que ce soit dans le fond ou la forme.

Matérialisation : donner une nature matérielle à quelque chose, la transformer en matière ce qui implique de faire apparaître, donner une forme concrètement sensible. Rendre sensible dans l'espace, en faisant entrer dans le domaine de la réalité.

Traduction : fait de transposer une langue dans une autre en partant de l'adage que l'espace est un langage en lui-même.

Voici quelques définitions importantes pour clarifier la tâche du designer d'espace, scénographe, architecte.

L'espace physique est un médium comme un autre, avec ses propres spécificités narratives. Le créateur d'espace doit apprendre à composer avec des constituants pour créer un récit.

J'affirme la position du designer d'espace comme traducteur⁶⁸. Par les définitions précédentes, la traduction est une action de transposition plus précise. Le verbe traduire est nécessairement lié au passage d'une langue vers une autre. En d'autres termes, cette action a pour objectif de rendre intelligible en utilisant un autre langage. Un médium est un support, tel un langage, pour communiquer à autrui de différentes manières. De plus, par ses spécificités narratologiques, l'espace physique a sa propre structure et une autre manière de raconter. En ce sens l'espace physique est un langage.

⁶⁸ Walter BENJAMIN, *La tâche du traducteur*, Paris, Payots & Rivages, 2022

Le piège serait de concevoir l'espace comme un simple support physique qui nous dirigerait vers la définition de matérialisation. Il est évident que le designer d'espace matérialise une idée pour le rendre sensible à l'Homme dans l'espace réel. Seulement, de par son médium relativement éloigné de la littérature, il est forcé de faire des choix d'adaptations. Il ne fait plus que matérialiser dans l'espace, il interprète et y met sa propre vision des choses. Ainsi il fait récit dans l'espace par ses propres outils : la couleur, les matériaux, les motifs, les formes...

Par ses prises de décisions, il donne du sens à l'œuvre littéraire dans son propre médium. Il ne traduit pas littérairement, auquel cas, si nous devions nommer sa tâche ce serait un acte de matérialisation, cela reviendrait à matérialiser l'écriture même plutôt que l'espace représenté – le récit –. On aurait alors une traduction littérale.

Dans ce cas précis il y aurait matérialisation où l'écriture sort de la page pour se greffer à une autre surface plane de l'espace physique. On peut imaginer des lettres géantes comme fait cet artiste⁶⁹.

Ce travail n'est pas tant celui d'un designer d'espace que celui d'un plasticien. Or le designer d'espace doit avant tout répondre à une problématique spatiale, fonctionnelle. Là est la subtile frontière entre le plasticien et le designer d'espace sachant que le concept n'empêche pas la fonction et inversement. Je pense pouvoir me situer dans l'espace intermédiaire entre ces deux profils qui sont eux-mêmes difficiles à définir.

Ce qui importe dans une bonne traduction, c'est le sens global, l'émotion transmise, le fond. Le bon traducteur se différencie alors, par cette prise de décision d'un terme plus qu'un autre, au dépend parfois de la traduction littérale d'une expression de la langue originale.

« It's raining cats and dogs » traduit en français par, « il pleut des cordes ». Il est nécessaire pour le traducteur de s'adapter à la culture, à la spécificité de la langue destinataire. Il pleut des chats et des chiens, un français natif ne comprendrait pas

69 Cf. Planche XXIX, *fig.* XXIX.1



l'expression. Il en va de même, à mon sens dans la traduction littéraire vers un espace physique.

Revient alors, l'ultime question pour toute adaptation : est-il nécessaire de retranscrire littéralement le récit pour en faire une bonne adaptation ? La pression vient s'installer sur les épaules du traducteur. Comment respecter l'œuvre originale si nous devons l'adapter à notre médium ?

Pour aller plus loin, dans l'art, la question du choix a été un argument pesant son poids dans la justification du statut d'artiste. Le choix relève de la subjectivité, c'est d'ailleurs pour cela que le droit d'auteur se défend par le caractère « original » de l'œuvre. Le traducteur comme artiste ? En effet, à partir d'un même récit, par exemple *Alice au pays des Merveilles*, il existe d'innombrables traductions françaises. Chacun des traducteurs ayant pris le pouvoir décisionnaire. En comparant deux traductions de ce même récit, on peut noter parfois des différences, suivant l'axe défendu par le traducteur.

Ainsi, le designer d'espace comme traducteur se hisse à l'échelle d'artiste, en justifiant de ses choix sensibles.

Sarah Moon est une photographe qui raconte par son médium⁷⁰. Dans son livre sur *le Petit Chaperon Rouge*, elle adapte et interprète le récit littéraire dans la ville. Elle utilise tous les éléments autour d'elle, du quotidien, pour raconter, et avec son travail de cadrage, elle fait naître des ombres menaçantes. Tout peut faire récit. De plus, elle superpose le récit littéraire dans l'espace physique pour le capturer sur un même espace : la photographie, ainsi espace imaginaire et espace physique son dans un même espace de représentation. Sa sensibilité du regard lui permet d'avoir une interprétation de récit que tout le monde connaît et le donne à voir.

70 Cf. Planche XXX, fig. XXX.1 et 2

XXX.1 *Le petit chaperon Rouge*, Sarah MOON, 1983
XXX.2 *Le petit chaperon Rouge*, Sarah MOON, 1983



Quant à l'artiste Tadashi Kawamata, il adapte également le récit⁷¹. Ici, son intérêt n'est pas de raconter le récit, mais plutôt de trouver une manière spatiale de reprendre la structure narratologique d'un récit littéraire. Il va utiliser le même élément de structure comme la chaise et venir construire avec cette dernière pour créer quelque chose de plus grand et unitaire pour construire un récit par l'objet. Ici, la chaise est comme une lettre, elle est répétée, il en existe des variétés différentes, mais c'est toujours la même nature d'objet. En les imbriquant les unes aux autres, il forme des structures monumentales qui permettent de dessiner dans l'espace, un nouvel objet unitaire. Ici, j'imagine la tour de Babel qui monte vers la lumière. C'est la construction narratologique du récit littéraire qui a été interprétée et adaptée dans l'espace. Ce choix de détail pour créer est un choix artistique qui relève également d'une toute autre sensibilité que celle de Sarah Moon qui va partir de l'espace pour raconter le récit littéraire.

71 Cf. Planche XXXI, *fig.* XXXI.1 à 3



XXXI.1. *Le passage des chaises*, Tadashi KAWAMATA, 1997

III.2/2. L'aberration comme piste d'adaptation

Pour mon projet professionnel personnel j'ai choisi de m'implanter à Paris. L'envie de projet est apparue avant le lieu d'implantation. Paris était un choix cohérent pour la culture qui y est offerte. La ville s'est imposée petit à petit comme un pont qui se dessinait entre le récit d'*Alice au pays des merveilles* et la ville de Paris. Il m'a fallu du temps avant de comprendre l'origine de cette intention. La capitale offre presque à chaque coin de ses rues quelque chose à voir, à observer, à laquelle il faut prêter une attention. De plus, par son envie de rayonner dans le monde, Paris est l'image de la mode, de la culture et de beaucoup d'autres domaines. Ceci crée des situations cocasses, surprenantes pour quelqu'un venant d'une autre ville de France. En effet il n'est pas rare de croiser au centre-ville une affiche d'une mannequin pour la publicité d'une maison de luxe faisant la taille d'une façade d'un bâtiment historique. Ou encore de croiser un peintre géant éclaboussant une autre façade de sa peinture... C'est dans ce contexte d'une ville provoquant l'aberration dans son image et dans les relations entre les personnes que je souhaitais m'implanter. L'aberration comme écart de l'imagination, quelque chose d'incongru ou encore qui n'a pas de sens au sens négatif.

Imaginez un garde royal jouer au babyfoot⁷². Le comique de situation vient faire naître un nouveau récit.

72 Cf. Planche XXXII, fig. XXXII.1



XXXII.1. *Aberration*, Clara LOISEAU, 2023 : photo d'un exemple de ce que l'on peut croiser dans un studio de cinéma. En l'occurrence je travaillais sur la saison 2 de Marie Antoinette, il n'était pas rare de croiser des situations cocasses comme celle-ci ou encore voire des servante du XVIII traverser les longs couloirs du studio. Aberration de situation.

A Paris, l'aberration est presque une manière de vivre qui devient un esthétisme à travers l'objectif de Robert Doisneau⁷³.

La notion d'aberration était un lien avec le récit d'Alice où tout n'est qu'aberration et surprises à moins que l'on accepte de se plonger dans cette nouvelle réalité même pour le temps bref dédié à la lecture d'une phrase⁷⁴.

« De plus en plus pire ! s'écria Alice (si grande était sa surprise que, su l'instant, elle en oublia tout à fait de parler correctement) ; voici maintenant que je m'allonge comme le plus grand télescope du monde ! Au revoir, mes pieds ! (car lorsqu'elle regardait ses pieds, ceux-ci lui semblaient être presque hors de vue tant ils devenaient lointains). Oh ! mes pauvres petits pieds, je me demande qui, à présent, vous mettra vos bas et vos souliers, mes chéris ? Pour ma part, je suis sûre de n'en être pas capable ! Je serai certes bien trop loin pour pouvoir m'occuper de vous. Vous n'aurez qu'à vous débrouiller tout seuls. - Mais il faut que je sois gentille avec eux, se dit Alice ; sinon, ils pourraient refuser de me conduire là où je voudrais aller ! Voyons un peu : je leur ferai cadeau d'une paire de souliers neufs à chaque Noël. »

Et elle continua d'imaginer comment elle arrangerait cela, « Il faudra que je les confie à un commissaire, pensa-t-elle ; et comme cela paraîtra cocasse, d'envoyer des cadeaux à ses propres pieds ! Et comme l'adresse aura l'air bizarre !

Monsieur le Pied Droit d'Alice,

Devant de Foyer,

près le Garde-Feu,

(Avec l'affection d'Alice).

Oh, mes aïeux ! quelles sottises je suis en train de dire là ! »

73 Cf. Planche XXXIII, fig. XXXIII.1 à 3

74 Cf. Planche XXXIV, fig. XXXIV.1 à 4



XXXIII.1 *L'abbé Pierre et les cellules de Jean Prouvé*, Robert DOISNEAU, février 1956
 XXXIII.2 *Mise à sac du PPF de Doriot*, Robert DOISNEAU, 20 août 1944
 XXXIII.3 *Jardin des Plantes*, Robert DOISNEAU, mai 1951



XXXIV.1 Photo Boutique Louis Vuitton Paris, Clara LOISEAU, mai 2023

XXXIV.2 Photo Affiche publicitaire Yves Saint Laurent sur une façade jardin des Tuileries Paris, Clara LOISEAU, mai 2023

XXXIV.3 Photo d'un bâtiment miroir, Palais Royal Paris, Clara LOISEAU, juin 2023 : Mur de miroir pour cacher les travaux de la nouvelle Fondation Cartier

XXXIV.4 Photo reflet de la Samaritaine, Paris, Clara LOISEAU, novembre 2023

Que ce soit dans le langage littéraire ou dans l'espace physique, l'aberration est créatrice d'une situation et de quelque chose d'inattendue pouvant amuser, divertir, raconter au spectateur. Tout comme l'action de la marche, l'aberration permet un déséquilibre mental chez le spectateur et ainsi le mettre dans une position de questionnement, plutôt que d'observation pure et dure. La sensation de dérangement, à la frontière de la peur permet l'apprentissage du monde merveilleux par Alice. Ainsi, je souhaite à la manière de ce langage littéraire, créer un espace de déambulation, avec un besoin presque constant pour le marcheur d'adapter son pied au sol pour l'arpenter. Le marcheur découvrira un nouveau monde, avec de nouvelles couleurs et une nouvelle logique. L'étrangeté et l'aberration sont deux manières d'interloquer le spectateur, comme un détail qui le ferait s'arrêter en plein milieu d'une rue.

Cette envie m'a justement dirigée instinctivement vers l'édition de Benjamin Lacombe, sorti en 2015, illustrateur connu pour son caractère étrange qui vient bousculer les projections universelles du spectateur d'un récit très connu comme celle de *Bambi*, *La petite sirène* ou encore, *Alice au pays des merveilles*⁷⁵.

Le style de l'illustrateur se situe à mi-chemin entre le romantisme et le gothique. Il s'inspire de réalisateurs comme Tim Burton (*Les noces Funèbres*, 2005), Guillermo del Toro (*La Forme de l'eau*, 2017), Wes Anderson (*The French Dispatch*, 2021) et David Fincher (*Gone Girl*, 2014). Ces quatre réalisateurs sont connus pour leurs scénarii alambiqués, et atypiques ; une photographie élaborée particulièrement sur le travail de la couleur. Dans *Mercredi*, dernière série de Tim Burton sortie en 2022, il joue sur la désaturation des couleurs durant toute la série pour créer une atmosphère macabre. Il est rare qu'un réalisateur prenne ce parti aussi extrême pour dénaturer autant la photographie. Il est commun pourtant en post-production de jouer sur les couleurs d'une scène ou en faire des retouches particulières mais rarement autant et sur toute la durée. Chacun par leurs thèmes de prédilections, leur regard sur l'image,

75 Cf. Planche XXXV, fig. XXXV.1 à 4

leur écriture provoque une sensation d'étrangeté chez le spectateur.

Benjamin Lacombe use de ces subterfuges de la même manière, faisant dériver l'image merveilleuse du monde d'Alice vers un univers plus sombre, presque morbide et dérangeant. Par ses dessins il interprète, adapte et traduit ce récit.



- XIII.1 *Alice et le lapin*, Illustration Alice au pays des merveilles, Benjamin LACOMBE, Edition Soleil, 2015
 XIII.2 *Frères Tweedle*, Illustration Alice au pays des merveilles, Benjamin LACOMBE, Edition Soleil, 2015
 XIII.3 *Alice et le miroir*, Illustration Alice au pays des merveilles, Benjamin LACOMBE, Edition Soleil, 2015
 XIII.4 *Alice dans une tasse*, Illustration Alice au pays des merveilles, Benjamin LACOMBE, Edition Soleil, 2015
 XIII.5 *Le Chapelier*, Illustration Alice au pays des merveilles, Benjamin LACOMBE, Edition Soleil, 2015
 XIII.6 *Poupée Alice*, Illustration Alice au pays des merveilles, Benjamin LACOMBE, Edition Soleil, 2015
 XIII.7 *Jardin de la Reine*, Illustration Alice au pays des merveilles, Benjamin LACOMBE, Edition Soleil, 2015
 XIII.8 *Absolom*, Illustration Alice au pays des merveilles, Benjamin LACOMBE, Edition Soleil, 2015
 XIII.9 *Lapin Blanc*, Illustration Alice au pays des merveilles, Benjamin LACOMBE, Edition Soleil, 2015

III.3/ De l'espace vers le langage

III.3/1. L'espace comme altérité

« Le moi ne peut prendre conscience de mon être-moi que parce qu'il existe un non-moi qui est autre, qui est différent. Il s'oppose alors au concept d'identité qui signifie que la relation entre deux êtres est conçue sur le mode du même⁷⁶»

L'altérité est liée à l'étrangeté⁷⁷, du latin « *alteritas* », dérivé de « *alius* » qui désigne ce qui est autre, différent, ce qui est en dehors de nous et que nous ne reconnaissons pas. L'altérité n'existerait pas sans l'identité. Elle nous est étrange, étrangère. Ainsi l'altérité vient poser question par ce qui est étrange. L'altérité comme altération chez une personne, objet, ou espace. Mais y a-t-il un espace entre altérité et identité, une porosité créant un espace d'entre-deux qui relie/sépare : création d'une frontière ?

En tant que designeuse d'espace, scénographe urbain, plasticienne et chercheuse, j'ai voulu me saisir de ce sujet car il y a des choses dans l'espace qui questionnent l'altérité et notre langage.

En partant de l'axiome que le créateur d'espace fait récit, il est un pont entre la langue d'autrui et son champ d'expression : l'espace ; tel un traducteur. Est-ce que l'espace pourrait modifier le langage ? Où l'espace deviendrait une altérité spatiale du langage,

64 Sld Patrick CHARAUDEAU et Dominique MAINGUENEAU, *Dictionnaire d'analyse du discours*, Paris, Editions du Seuil, 2002, p.32

65 Sigmund FREUD, *L'inquiétante étrangeté*, Paris, Gallimard, 1988

créatrice d'une nouvelle identité philologique et linguistique ?

L'espace par ses spécificités narratives raconte de lui-même le lieu. Ce génie du lieu, est nécessairement lié à l'être humain. Ce dernier, modèle son territoire en l'aménageant, en lui donnant une fonction... Quant à la nature du lieu, elle se définit par l'illustration « d'intérieur » ou « d'extérieur », et est liée à une temporalité – jour / nuit –. Immédiatement cela fait penser aux scénarii de cinéma, où à chaque début de séquences, il est spécifié par un en-tête, si elle se déroule en extérieure, intérieure et si c'est le jour ou la nuit. Cela vient caractériser la nature de la séquences et lui donner un contexte avant même la fonctionnalité du lieu. Pour rappel, le lieu est délimité par une frontière physique ou mentale : un paysage, un jardin, une pièce... Et, il se dessine par les flux comme par exemple la circulation humaine ou encore le courant d'une rivière... Le lieu est fait pour être traversé.

Les aléas – comme risques qui ne peuvent être anticipés avec précision, sont souvent d'ordre naturel et/ou externes au contexte, les aléas engendrent le risque – sont provocateurs de changements – : comme la nature « qui reprend ses droits », ou encore des facteurs météorologiques. Ces aléas font à la fois identité et altérité de l'espace venant de différentes manières le caractériser. L'aléa peut être identité du lieu, le définissant et devenant un aspect de sa nature. Par exemple, il y a des territoires plus fréquemment traversés par des typhons, tremblements de terre que d'autres. Le lieu est alors lié à l'aléa dans l'imaginaire collectif, il en fait son identité. Dans l'autre sens également, l'aléa en plus de venir caractériser le lieu va l'altérer. Il va modifier le paysage créant de nouvelles montagnes ou détruisant des villes...

De la même manière, l'action humaine peut-être l'altérité d'un espace inhospitalier par exemple. L'Homme altère son milieu par son action – Culture contre Nature –.

Le designer d'espace peut jouer avec ces altérités pour créer un espace mouvant, acceptant le changement par l'adaptation ou laissant tout simplement l'aléa traverser

ce nouvel espace construit. Ou alors, il peut aller à l'encontre de ces altérités pour en garder le contrôle – éternel ? – pour y résister priorisant la sureté avant l'inconnu.

Dans *Alice au pays des merveilles*, Benjamin Lacombe, a pensé l'espace comme une altérité linguistique. Il travaille sur l'espace livre pour mettre en espace l'écriture du récit qui a son propre sens. Cela va superposer deux récits ; l'un part le sens des mots, et l'autre pas la mise en espace sur la page blanche de ces mêmes mots. Il modifie l'identité structurelle convenue implicitement avec le lecteur en amont, créant une autre narrativité. Le lecteur lit toujours de gauche à droite mais parfois le phrasé ne va pas jusqu'à la marge de la page. Le regard du lecteur est mis en mouvement et rythmé. L'écriture est altérée, dessinée par le mot. Cette mise en espace du récit pourrait être comprise comme une altération humaine de l'écriture.

Dans cette même veine, est-ce qu'on ne pourrait pas penser l'altérité spatiale comme déclencheur d'une nouvelle identité linguistique par l'aléa ? Créer une écriture aléatoire – cadavre exquis – ou tout comme le protagoniste de *L'Homme Dé*, et remettre notre écriture à l'objet du dé⁷⁸. Objet par excellence de l'aléatoire. L'écrivain associerait une possibilité de récit, d'action pour son personnage ou même de style de personnage à chaque chiffre du dé. Il laisserait ensuite le hasard opérer en lançant l'objet. Il serait alors obligé d'obéir à l'aléa du dé, écrivant son récit au fur et à mesure des jetés.

« *Alea jacta est* », prendrait alors tout son sens dans ce type d'écriture altérée.

Ainsi la pensée de l'espace pourrait être une altérité créant une nouvelle écriture.

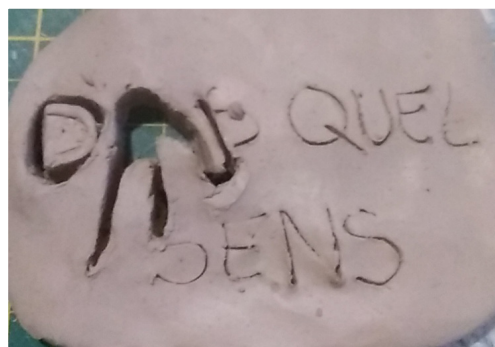
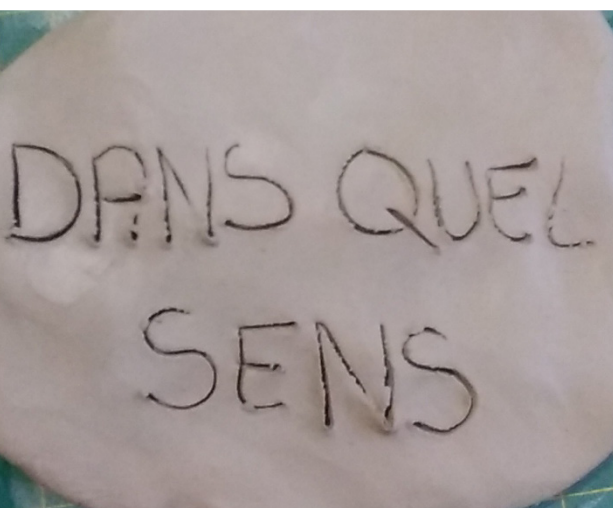
78 Luke RHINEHART, *L'homme Dé*, Bussy-Saint-Martin, Les Editions aux Forges de Vulcain, 2023

III.3/2. Une Pensée-Espace

Le langage dans la matière⁷⁹.

Le mot apparaît lorsque l'on superpose les pages et il disparaît immédiatement lorsqu'on la tourne. L'écriture disparaît sous nos yeux et devient éphémère. Elle a gagné en épaisseur et en matière, pourtant elle paraît plus légère et aérienne. Désormais elle n'est plus en deux dimensions, figée mais en mouvement dans un espace en trois dimensions. Le livre permettrait alors un nouvel art en mouvement ?

79 Cf. Planche XXXVI, *fig.* XXXVI.1



XXXVI.1. *Ecriture Spatiale*, Clara LOISEAU, février 2024 : expérimentation de l'écriture dans la matière, afin que cette écriture se transforme en trois dimensions. Groupe de mot relevé dans le conte d'Alice au Pays des merveilles et petit à petit je suis venue creuser la matière, la laissant réagir à mon geste. Association de cette écriture à une ville prise du dessus suivant la modification d'échelle. Prise de notes en parallèle pendant la pratique.

Déformation des lettres par la terre

Sens d'écriture

Répétition des lettres

Sillons

Traces de l'outils, de la main, du geste, de l'homme, passage

Quel ordre d'écriture

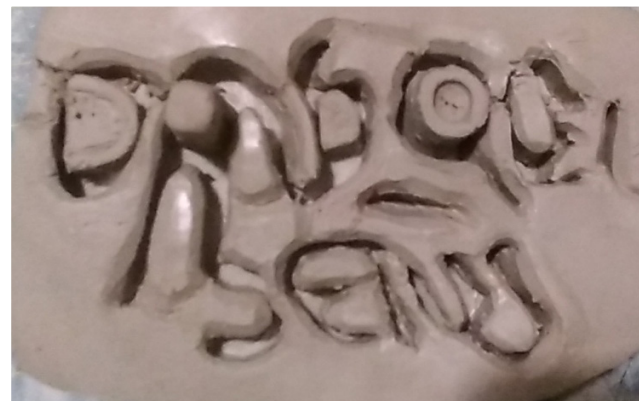
Skyline

Disparition des sillons au fur et à mesure que j'écris disparition

de l'idée, disparition du chemin à différentes échelles

Les lettres suivent le sens de l'outil, on étire ou l'on écrase les

sillons et déforme les formes



Fusion et bousculement des lettres

Creux, pleins, vides ce qui est égale à une syntaxe

Accentuation des formes

Espace en mouvement, sujet aux aléas

Faibles, communication entre les lettres

Mesures espacement/déplacement

Ouverture et communication entre les lettres

Ce qui est droit devient concave ou convexe

Écriture spatiale

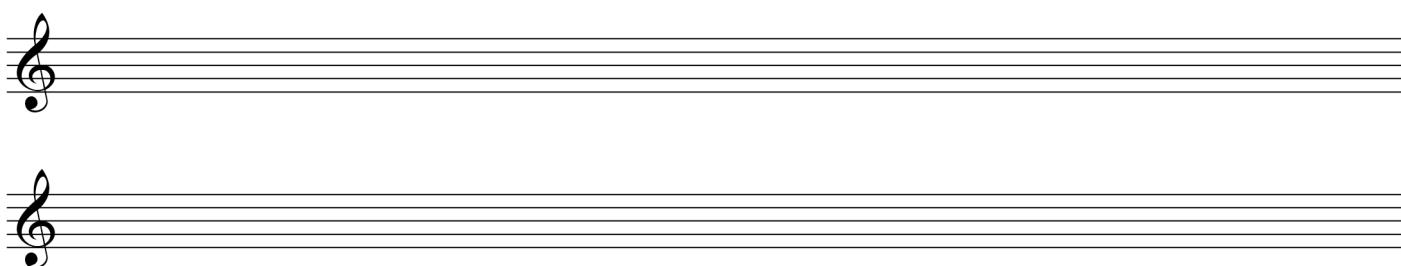
Sens de la lettre

Courbe, communication naturelle ou artificielle

Un langage sonore

« Les blocs gigantesques iront au loin, paver quelques palais, parer quelques lagunes, pallier dans quelque contrées brumeuses, la lacune du pavement d'un temple⁸⁰».

A ma lecture j'ai été marquée par cette phrase, non pas tant pour son sens que pour sa qualité sonore. En effet, elle est devenue pour moi une ritournelle, des mots qui tournent encore et encore grâce aux rimes, et aux pieds. La phrase même, est rythmée. Dans cet exemple, c'est le paysage qui structure la phrase et lui donnant un rythme ternaire. On imagine facilement l'écrivain en position de spectatrice tournant sur elle-même pour capter l'immensité de l'espace⁸¹.



80 Sophie LECOLE SOLNYCHKINE, *Pierres nues*, sdi Patrick BARRES et Sophie LECOLE SOLNYCHKINE, *Gradalis n°2*, op cit p.57

81 Cf. Planche XXXVII, fig. XXXVII.1



XXXVII.1. *Sans Nom*, Sophie LECOLE SOLNYCHKINE, 2019

La manière permet de raconter.

III.3/3. La superposition de l'espace

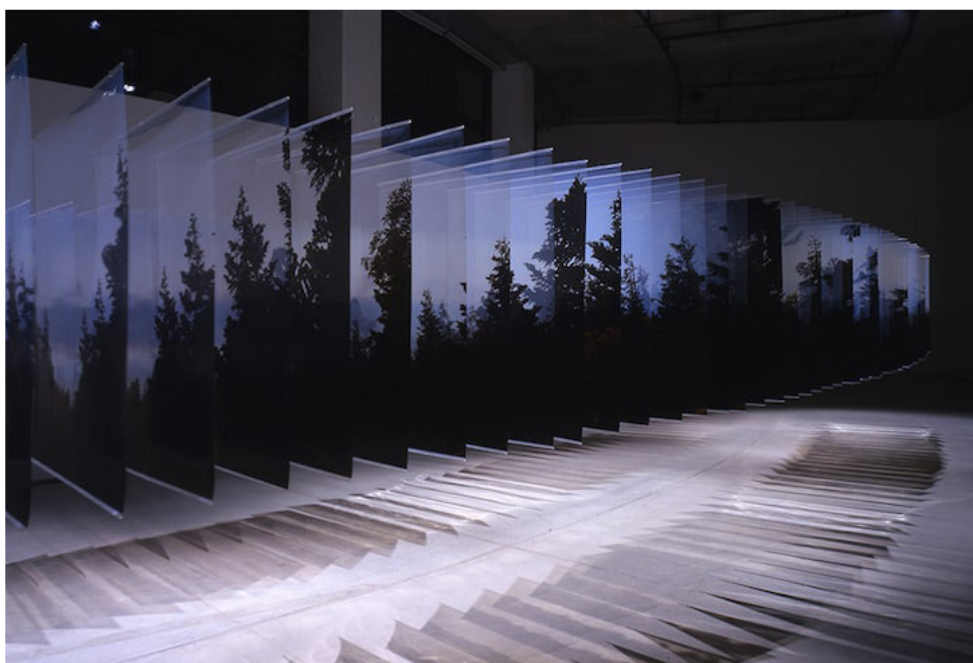
L'espace permet la superposition par sa nature tridimensionnelle⁸².

Est-ce que cette superposition peut être utilisée pour un espace telle que la feuille ?

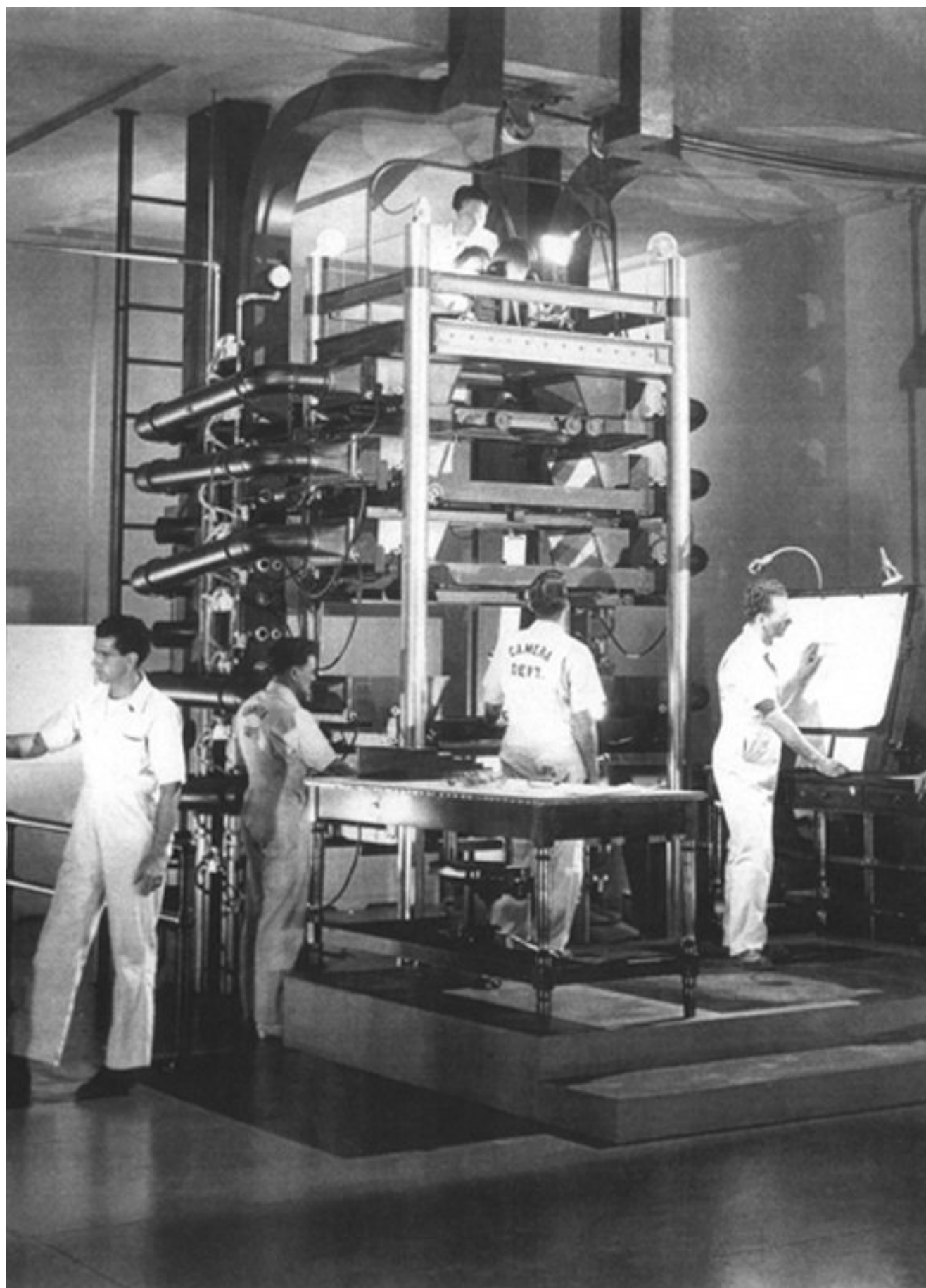
Ce qui est intéressant dans le travail de Noburo Nakanishi, il représente un paysage et sa profondeur par la superposition de photos transparentes. Par ce processus relativement simple, il recrée quelque chose de complexe. Tout d'abord il reforme l'espace tridimensionnel dans un espace d'exposition après avoir applati le paysage pour le faire rentrer dans une photographie. De plus, il va prendre un même cadrage de photographie et ainsi capturer un même paysage mais à un temps différent. Par sa mise en espace de ses photographies, il recrée un espace-temps, tout d'abord par cet effet tridimensionnel et l'échelonnage du temps qui passe. Ceci on le voit si, en tant que spectateur on se déplace dans l'installation. Or si on regarde le paysage à travers la première photographie, notre perception est modifiée, le paysage revient dans un espace en deux dimensions. Il implique ainsi le corps du spectateur modifiant sa vision du paysage à chacun de ses mouvements et axes de regard. La superposition joue un rôle pour créer de la profondeur dans cet espace en deux dimensions. Cela fait penser à la technique de film d'animation des premiers temps avec la caméra multiplane⁸³. Où le récit était mise en espace finalement sur plusieurs plans – premier plan, second pour les personnages, troisième pour le décor – pour être, à termes, capturé sur un seul photogramme. Il y a un jeu de passage par la superposition entre une mise en espace du récit en trois dimensions et une captation en deux dimensions.

82 Cf. Planche XXXVIII, *fig.* XXXVIII.1 à 3

83 Cf. Planche XXXIX, *fig.* XXXIX.1 à 3



XXXVIII.1 Layer Drawings, Noburo NAKANISHI, 2017
 XXXVIII.2 Layer Drawings, Noburo NAKANISHI, 2017
 XXXVIII.3 Layer Drawings, Noburo NAKANISHI, 2017



XXXIX.1 *Caméra Multiplane*, Studios Disney, Lotte REINIGER, 1926

C'est ce qui se passe dans le travail d'Ed Fairburn⁸⁴. Il fusionne le visage et le territoire sur un même espace : la carte. Son travail consiste à dessiner un visage sur une carte géographique. Il appelle cela le « topopointillisme » une contraction entre topographie et pointillisme. Ed Fairburn choisit une carte pour ses singularités esthétiques, puis il en étudie avec minutie, toutes les possibilités d'émergence d'un visage. Au crayon ou à l'encre, il vient déformer progressivement les lignes de la carte pour créer un visage. La forme du visage naît à partir de la carte. Parfois ces lignes – du visage et de la carte – coïncident et parfois divergent au bon vouloir de l'artiste.

Il met l'Homme et la Nature sur un même espace, sur un même piédestal. On pourrait penser la représentation de l'Homme sur son territoire venant le déformer par son aménagement. Or par son processus de création, c'est la Nature qui vient créer le visage de l'Homme. Il souligne l'encrage de chacun à son territoire. Pour lui : « nous sommes un produit de notre environnement ». L'Homme est forgé par son environnement qui peut lui-même avoir un impact sur son visage. Une porosité s'installe entre le visage – le territoire – et l'identité.

Cette superposition fonctionne par un jeu d'équilibre entre le visage et le territoire. L'un ne l'emporte pas intégralement sur l'autre et varie suivant la position du spectateur par rapport au dessin. Lorsqu'on regarde de près, on voit seulement les détails de la carte, on en retrouve même sa fonctionnalité première pour certaines ; l'orientation dans un espace. Alors que si l'on prend un peu de distance en tant que spectateur, le visage nous apparaît plus clairement. La superposition vient fusionner deux espaces pour en créer un troisième. Une vibration s'installe, et l'interférence s'opère entre le visage et le territoire⁸⁵. Une dialectique s'enclenche entre l'espace et l'expression. Ce nouvel espace intermédiaire fait également récit. Peut-être que le visage exprime une particularité mentale ou morale du territoire, ou peut-être est-ce tout simplement le visage de ce territoire ?

84 Cf. Planche XL, fig. XL.1 et 2

85 Serge CARDINAL, *Exercice supérieur de la recherche-crédation, Sur, pour, avec Gilles Groulx, Georges Perec et Glenn Gould*, Séminaire de recherche, *L'archive en corps*, mai 2024 : reprise des mots de Gilles Deleuze



XL.1 Paris, Ed FAIRBURN, 2020

XL.2 Paris II, Ed FAIRBURN, 2020

L'espace permet donc une superposition comme par le matériau choisi du verre.

L'architecture de la fondation de Louis Vuitton à Paris, utilise les qualités de ce matériau transparent pour superposer les couches⁸⁶. Les couleurs se mélangent grâce à la lumière traversante. Ce ne sont plus des couleurs matières mais des couleurs lumières.

Imaginons écrire sur une page transparente. Ainsi on modifierait la nature même de la page où l'écriture se fonderait avec celle de la page suivante et ainsi de suite. De même un nouvel espace intermédiaire dans la profondeur du livre se révélerait pour y cacher un nouveau récit, parallèle à celui écrit sur la page unique en deux dimensions.

C'est cette notion de superposition des espaces qui m'intéresse dans l'esthétisme des surréalistes comme Salvador Dali. De cette superposition émerge une sensation d'étrangeté, comme par l'association d'objets du quotidien ou encore leur transformation.

Salvador Dali a une méthode de pratique spécifique : le surgissement de l'image par l'automatisme du geste, l'incorporation de matériaux ou encore : la paranoïa-critique qui fonctionne par association. L'exagération apporte l'absurdité à un stade où l'on ne distingue plus le vrai du faux. Le but est de créer un phénomène irrationnel par l'association d'objets réels du quotidien, en changeant leur contexte, leur constitution, ou encore leur échelle ce qui dessine les contours de l'espace imaginaire.

La superposition peut être révélatrice de quelque chose que l'on ne pourrait pas voir.

86 Cf. Planche XLI, *fig.* XLI.1 et 4





XLI.1 *Fondation Louis Vuitton*, Franck GEHRY, 2007
 XLI.2 *Fondation Louis Vuitton*, Franck GEHRY, 2007
 XLI.3 *Fondation Louis Vuitton*, Franck GEHRY, 2007
 XLI.4 *Fondation Louis Vuitton*, Franck GEHRY, 2007

CONCLUSION

Le besoin de faire langage chez l'Homme a toujours été primordial, pour communiquer à autrui. Lorsque l'on pense au langage, on se représente nécessairement l'espace littéraire, langagier et une écriture noire sur une page blanche.

Or, dans une société principalement visuelle comme la nôtre, tout fait langage. Une affiche dans la rue, une bande sonore... Dans ce cadre-là, notre espace physique est aussi un médium pour communiquer et une manière de faire langage autrement. Ce médium a ses propres spécificités narratives qui permettent de faire récit.

Premièrement, l'espace physique est avant tout un espace sensoriel, nous donnant une multitude d'informations de nature plus diversifiée que celles du langage littéraire. Nos cinq sens participent à la perception de notre environnement, ce qui nous permet d'en interpréter le récit que cet espace nous délivre. En plus de cela, l'espace est constitué d'autres informations non liées aux sens humains, mais plutôt à ce qui le compose, par exemple les matériaux choisis par un modelleur d'espace, les couleurs également et tous les effets sensoriels qu'elles peuvent avoir sur le spectateur. Ensuite, l'espace est un médium plastique pour son modelleur par toutes ses composantes qu'il peut modifier indéfiniment pour créer de nouveaux récits. L'espace est un moyen de raconter autrement, car le spectateur se situe à l'intérieur même de l'espace représenté – récit –. Il a donc un fort pouvoir immersif où la variation des échelles de perceptions – la rue, la ville, un paysage – implique une narration spatiale différente. Inclure le spectateur dans le récit le rend aussi acteur de ce dernier. Il arpente l'espace, il touche ses composantes et peut les altérer, contrairement à l'écriture d'un récit littéraire.

En ce sens, après avoir admis l'espace comme médium narratif, ce dernier

peut être une piste pour altérer la narration de l'espace littéraire, que ce soit dans son espace de représentation – le livre – ou encore l'espace représenté – le récit –. On peut imaginer un livre altéré par les spécificités narratives de l'espace lui donnant un caractère tridimensionnel, ainsi une nouvelle profondeur dans sa narration. Imaginons l'édition d'un livre dans lequel l'écriture serait en profondeur, alors le matériau du papier serait peut-être modifié. On ne délivrerait plus des espaces imaginaires par de longues descriptions, mais plutôt par une page rassemblant des informations sur la couleur de cet espace, les sons par une piste sonore, un parfum imprégné dans le support...

Un médium n'est pas fermé sur lui-même, ce qui est intéressant, c'est l'espace qui se situe entre ces deux médiums permettant une vibration et un jeu d'interférences. L'un altérant l'autre. Dans ces pages, ont été relevées des pistes de réflexion pour altérer la narration de l'espace littéraire par l'espace physique et inversement. Mais cette question peut toucher n'importe quel médium lorsque l'on pense que tout peut faire langage. Alors, chaque dispositif, médium et média s'en verraient grandement bouleversés dans leur nature, ce qui créerait une poïétique de l'(espace) intermédiaire. L'intérêt étant dans la porosité entre deux médiums : cinéma et littérature ; musique et espace ; couleur et architecture...

En tant que future professionnelle, je ne suis pas nécessairement prête à me cantonner à un seul médium pour faire narration. Ce qui m'intéresse, c'est cet espace intermédiaire qui ouvre une multitude de possibilités créatives. J'ai toujours été curieuse d'aller voir ailleurs plutôt que de me spécialiser, ce qui m'a valu bien des moments de doutes. Je ne serai jamais aussi experte qu'une mathématicienne, musicienne, cinéaste... et pourtant tous ces médiums m'attirent. C'est ce qui a créé mon profil polyvalent. Certes, je ne suis pas aussi pointue qu'une personne experte dans le domaine, mais je peux apporter quelque chose d'ailleurs pouvant faire vibrer une vision de l'espace. Cette polyvalence appartient, à mon sens, à cet

espace intermédiaire, nouvellement créateur. Aujourd'hui, j'avance dans le domaine du design d'espace et pourtant, il m'est encore difficile de nommer un seul et unique métier auquel je prétends : ensemblière, designer coloriste, plasticienne, chercheuse, scénographe urbain... Je n'ai pas nécessairement la réponse, mais je pense être capable de progresser dans chacune de ces catégories, d'y trouver un intérêt professionnel, personnel sans pour autant occulter le reste, car au contraire, cela pourrait apporter de nouvelles manières de faire. Ce qui m'intéresse : faire récit et rendre sensible à ce qui nous entoure, freiner des deux pieds pour voir autre chose, ailleurs. Où l'altérité et l'autre viennent nous enrichir.

BIBLIOGRAPHIE

L'évolution du langage

ARMENGAUD, F. (s.d.). Austin John Langshaw. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/john-langshaw-austin/>

BONN, S. (2017). Les mots et les oeuvres. Paris: Editions du Seuil.

BROCK, M. (s.d.). Ut Pictura Poesis. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/ut-pictura-poesis/>

COMETTI, J.-P., & GRANGER, G. (s.d.). Wittgenstein Ludwig. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/ludwig-wittgenstein/>

DENIZEAU, G. (2019). Panorama des Grands courants artistiques. Larousse.

FOUCAULT, M. (1990). Les mots et les choses : une archéologie des sciences humaines. Paris: Gallimard.

JOUFFROY, A. (s.d.). Duchamp Marcel (1887 - 1968). Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <https://www-universalis-edu-com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/marcel-duchamp>

LAGEIRA, J. (s.d.). Kosuth Joseph. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/joseph-kosuth/>

LAGEIRA, J., MILLET, C., & VERHAGEN, E. (s.d.). Art minimal et conceptuel. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/art-minimal-et-conceptuel/>

L'art Minimal. (2019). Paris: Artpress.

ORTEL, P. (2002). La littérature à l'ère de la photographie : enquête sur une révolution invisible. Nîmes: J.Chambon.

ORTEL, P. (2008). Discours, Image, dispositif. Paris: L'Harmattan.

Espace de penser

ARISTOTE. (1990). Poétique. Paris: Le livre de poche.

BENJAMIN, W. (2011). La tâche du traducteur. Paris : Payots & Rivages.

DESCARTES, R. (1885). Les principes de la philosophie : livre premier. Paris: Poussielgue.

PEREC, G. (2015). Penser, classer. Paris: Editions Points.

TRONO, C. (2021, avril 29). La tâche du traducteur (Walter Benjamin). Récupéré sur Cairn: <https://www-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr/revue-che-vuoi-2021-1-page-137.htm?contenu=article>

Plasticité de l'espace littéraire

DERRIDA, J. (1967). De la grammatologie. Paris: Editions de Minuit.

GENETTE, G. (1979). Introduction à l'architexte. Paris: Editions du Seuil.

LAMBERT, F. (1998, hiver). Espace et narration : théorie et pratique. Etudes littéraires, pp. p.111-121.

MARIN, L., & VERRIER, J. (s.d.). Récit. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/recit/>

MAUGER, V. (2018, juin 6). Design narratif : considérations préalables à son étude et à l'analyse de compositions ludofictionnelles sous le modèle EST. Sciences du jeu.

MONDZAIN-BAUDINET, M.-J. (2022, décembre 25). Narratif Art. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/art-narratif/>

RICOEUR, P. (1991). Temps et récit. Tome 2. La configuration dans le récit de fiction. Paris: Editions du Seuil.

VIALA, A. (s.d.). Littérature du texte à l'oeuvre. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/litterature-du-texte-a-l-oeuvre/>

Références artistiques théâtral

DESORMIERE, C. (2018, mars 30). 7eme grande conversation - Carte Blanche à François Delarozière. Récupéré sur Maison de la Culture du Havre: <https://asso-maisondelaculture.fr/7eme-grande-conversation-carte-blanche-a-francois-delaroziere-2/>

François Delarozière. (s.d.). Récupéré sur Radio Nova: <https://www.nova.fr/tag/francois-delaroziere/>

François Delarozière. (2013, septembre 30). Récupéré sur Ubcast: <https://mediaserver.univ-nantes.fr/permalink/v12619ffab563si27np3/>

LAMBERT, F. (1998, hiver). Espace et narration : théorie et pratique. Etudes littéraire, pp. p.111-121.

Les machines de François Delarozière atterrissent à Toulouse. (2018, novembre 3). Récupéré sur France Inter: <https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/coulisses/les-machines-de-francois-delaroziere-atterrissent-a-toulouse-2809272>

Luxe, R. d. (2000, octobre 14-17). Les chasseurs de girafes. Nantes, Loire Atlantique, France/Pays de la Loire. Récupéré sur Royal de Luxe.

MEREUZE, D. (s.d.). Royal de Luxe, compagnie théâtrale. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/royal-de-luxe-compagnie-theatrale/>

Normandie, F. 3. (2017, juillet 7). Géants au Havre : depuis 1993 ! Récupéré sur Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=yV0ZB0B3ajE>

Paris-Est, E. d. (2017, novembre 28). Conférence François Delarozière, directeur artistique compagnie La Machine. Récupéré sur Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=_kdm19CZaqA

Royal de luxe. (2006, novembre 21). Récupéré sur Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=WgwWrzEw0Xk>

Royal de Luxe Compagnie de théâtre de rue. (s.d.). Récupéré sur Royal De Luxe:
<https://www.royal-de-luxe.com/>

sciences, A. d. (2021, décembre 2). François Delarozière, Machines et villes. Récupéré
sur Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=bMP05nOKOM8>

WALLON, E. (2023, janvier 20). Arts de la rue. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis:
<http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedia/arts-de-la-rue/>

Ce qui relève de l'étrangeté

- BONNET, M. (s.d.). Breton André. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/andre-breton/>
- BRETON, A. (1985). Manifestes du surréalisme. Paris: Gallimard.
- BRETON, A. (2002). Le surréalisme et la peinture. Paris: Gallimard.
- BUNUEL, L. (Réalisateur). (1929). Un Chien Andalou [Film].
- CASSIN, B. (s.d.). Nonsense. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/nonsense/>
- CHINNECK, A. (2023). Récupéré sur Alex Chinneck: <https://www.alexchinneck.com/>
- DALI, S. (1931). La persistance de la mémoire. New-York, Etats-Unis.
- DALI, S. (1934). Vestiges altaviques après la pluie.
- DELEUZE, G. (1969). Logique du sens. Paris : Les éditions de Minuit.
- DELMAS-RIGOUTSOS, Y. (s.d.). Paradoxe. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/paradoxe/>
- DEOTTE, J.-L. (s.d.). Walter Benjamin : La perspective comme fantasmagorie. Récupéré sur Openedition journals: <https://journals-openedition-org.gorgone.univ-toulouse.fr/appareil/1971>
- Façade qui fond, maison à zip, bâtiment en lévitation : les créations surréalistes d'un architecte anglais. (s.d.). Récupéré sur France Culture: <https://www.radiofrance.fr/franceculture/facade-qui-fond-maison-a-zip-batiment-en-levitation-les-creations-surrealistes-d-un-architecte-anglais-2396750>
- GATTEGNO, J. (s.d.). Lewis CARROLL. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/lewis-carroll/>
- Group, B. M. (2014). Take my lightning but don't steal my thunder. Récupéré sur Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=jKD9t3AQ1ik>
- LEGRAND, G. (s.d.). Surréalisme et art. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis:

<http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/surrealisme-surrealisme-et-art/>

LEWIS, C., & LACOMBE, B. (2015). Alice au pays des merveilles. Toulon: Soleil.

MALDONADO, G. (s.d.). Le Surréalisme et la peinture, André Breton - Fiche de lecture. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/le-surrealisme-et-la-peinture/>

MALDONADO, G. (s.d.). Salvador Dali. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/salvador-dali/>

MARRET, S. (2023, février 15). Alice au pays des merveilles, Lewis Carroll - Fiche de lecture. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/alice-au-pays-des-merveilles/>

MEIFFREN. (2012, Février 2). Surréalisme, Dali, année 30. Récupéré sur Garrus Art: <http://garrusart.blogspot.com/2012/02/surrealisme-dali-annees-30.html>

METKEN, G. (s.d.). ERNST Max. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <https://www-universalis-edu-com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/max-ernst/>

RUBY, C. (2012, décembre 8). Arts et sciences : Les mélanges Dali. Récupéré sur Nonfiction: <https://www.nonfiction.fr/article-6260-arts-et-sciences-les-melanges-dali.htm>

THIVOLET, M. (s.d.). Tenniel John. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/john-tenniel/>

36, Q. (2020). Exposition réenchanter la ville. Récupéré sur Q_36: <https://quai36.com/creation/reenchanter-la-ville/>

AKERMAN, C. (Réalisateur). (1977). News from home [Film].

AUDAS, N. (2008). Le rôle de l'affect dans l'ambiance ressentie. Grenoble, France.

AUGOYARD, J.-F. (2017, février 02). Qu'est ce que l'espace sonore. France. Récupéré

Les possibles de l'espace physique

sur <https://ehas.hypotheses.org/789>

BACHELARD, G. (1957). La poétique de l'espace. Paris : Presses universitaires de France.

BARRES, P., & LECOLE SOLNYCHKINE, S. (2022). Gradalis. Toulouse.

BENJAMIN, W. (2022). Paris, la capitale du XIXe siècle. Paris: Payots & Rivages.

CHOAY, F., & GUIRAUD, J. (s.d.). Espace, architecture et esthétique. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/espace-architecture-et-esthetique/>

CROS, C. (s.d.). Kawamata Tadashi (1953-). Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <https://www-universalis-edu-com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/kawamata>

DANDREL, L. (2013, mai 27). L'identité sonore de la ville. Récupéré sur <https://www.youtube.com/watch?v=todv3bhAd5M>

FERON, A. (2022, avril 27). Paysage Sonore. Récupéré sur Encyclopédia Universalis: <http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/paysage-sonore/>

JOUFFROY, A. (s.d.). Duchamp Marcel (1887 - 1968). Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <https://www-universalis-edu-com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/marcel-duchamp>

LASCAULT, G. (s.d.). Pignon-Ernest Ernest. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/ernest-pignon-ernest/>

LEMOINE, S. (s.d.). Art Urbain. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/art-urbain/>

Les Nids. (s.d.). Récupéré sur Le Voyage à Nantes: <https://www.levoyageanantes.fr/oeuvres/les-nids/>

MERLEAU-PONTY, M. (2005). *Phénoménologie de la perception*. Quarto Gallimard.

NAKANISHI, N. (2017). *Layer Drawings*. Japon.

NAKANISHI, N. (s.d.). *Works*. Récupéré sur Nobuhiro Nakanishi: <http://nobuhironakanishi.com/works/>

PARE, A.-L. (2013). Les ar(t)chitectures de Tadashi Kawamata : entre perturbation et réconciliation. Récupéré sur Espace: <https://espaceartactuel.com/artchitectures-de-tadashi-kawamata/>

PAULY, D. (2012). *Scénographie - Lieu de représentation - Architecture*. Etudes Théâtrales, pp. P. 174 - 178.

PIERRE, A. (s.d.). *Optique et cinétique art*. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <https://www-universalis-edu-com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/art-optique-et-cinetique/>

RAMADE, B. (s.d.). *Kapoor Anish (1954 -)*. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <https://www-universalis-edu-com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/anish-kapoor>

RUSSOLO, L. (2013). *L'art des bruits*. Editions Allia.

TEXIER, S. (2021, 10 21). *VIRILIO PAUL - (1932-2018)*. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/paul-virilio/>

WALLON, E. (2023, janvier 20). *Arts de la rue*. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <http://www-universalis-edu-com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/arts-de-la-rue/>

Art Total

Arseny Avraamov - Symphony of factory Sirens. (2011, mai 28). Récupéré sur Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=Kq_7w9RHvpQ

CANUDO, R. (1995). Manifeste des Sept Arts. Paris: Séguier.

JUNOD, P. (s.d.). Oeuvre d'art Totale. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/oeuvre-d-art-totale/>

NONO, L. (1961, avril 13). Intolleranza 1960. Biennala de Venise, Venise, Italie.

PAVANS, J. (s.d.). Wagnérisme. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/wagnerisme/>

SAMUEL, C. (2022, avril 28). Stockhausen Karlheinz. Récupéré sur Encyclopédia Universalis: <http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/karlheinz-stockhausen/>

STENZL, J. (s.d.). Nono Luigi. Récupéré sur Encyclopaedia Universalis: <http://www-universalis-edu.com.gorgone.univ-toulouse.fr/encyclopedie/luigi-nono/>

STOCKHAUSEN, K. (2020). Inori. Récupéré sur <https://www.youtube.com/watch?v=8-ykiTrP7dA>

STOCKHAUSEN, K. (s.d.). Gruppen. Récupéré sur https://www.youtube.com/watch?v=34_SfP7ZCXA

VANCHERI, L. (2018). Le cinéma ou le dernier des arts. Rennes: Presses Universitaire

LEXICOGRAPHIE

Adaptation. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/adaptation>

Altérité. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/alt%C3%A9rit%C3%A9>

Aphorisme. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/aphorisme>

Déambulation. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/d%C3%A9ambulation>

Espace. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/espace>

Etrange. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/%C3%A9trange>

Etranger. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/%C3%A9tranger>

Etrangeté. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/Etranget%C3%A9>

Fantasmagorie. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/fantasmagorie>

Histoire. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/histoire>

Matérialiser. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/Mat%C3%A9rialiser>

Métamorphose. (2012). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/m%C3%A9tamorphose>

Modèle. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/mod%C3%A8le>

Mutation. (2012). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/mutation>

Narration. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/narration>

Panorama. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/panorama>

Polyvalence. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/polyvalence>

Polyvalent. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/polyvalent>

Porosité. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/porosit%C3%A9>

Quotidien. (s.d.). (p. CNRTL). <https://www.cnrtl.fr/definition/quotidien>.

Récit. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/R%C3%A9cit>

Scène. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/sc%C3%A8ne>

Scénographie. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/sc%C3%A9nographie>

Sémantique. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/syntagme>

Sémiotique. (s.d.). (p. CNRTL). <https://www.cnrtl.fr/definition/s%C3%A9miotique>.

Sensibilisation. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/sensibilisation>

Sensibiliser. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/sensibiliser>

Sensible. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/sensible>

Superposition. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/superposition>

Syntagme. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/syntagme>

Taxonomie. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/taxonomie>

Univers. (s.d.). Récupéré sur CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/univers>

TABLE DES ILLUSTRATIONS

REFERENCES ARTISTIQUES

JOSEPH KOSUTH	Page. I
BENJAMIN LACOMBE 1	Page. VI
SALVADOR DALI	Page. VII
YOANN BOURGEOIS	Page. X
ROBERT DOISNEAU 1	Page. XI
ROBERT DOISNEAU 2	Page. XII
ALEX CHINNECK	Page. XIV
FRANCOIS DELAROZIERE	Page. XV
ROBERT DOISNEAU 3	Page. XIX
ROBERT DOISNEAU 4	Page. XX
ERNEST PIGNON ERNEST 1	Page. XXII
ERNEST PIGNON ERNEST 2	Page. XXVII
ERNEST PIGNON ERNEST 3	Page. XXVIII
JAUME PLENSA	Page. XXIX
SARAH MOON	Page. XXX
TADASHI KAWAMATA	Page. XXXI
ROBERT DOISNEAU 5	Page. XXXIII
ROBERT DOISNEAU 6	Page. XXXIV
BENJAMIN LACOMBE 2	Page. XXXV
GRADALIS	Page. XXXVII
NOBURO NAKANISHI	Page. XXXVIII
STUDIOS DISNEY	Page. XXXIX
ED FAIRBURN	Page. XL
FRANCK GEHRY	Page. XLI

CREATIONS RECHERCHES

PLANCHE PADOUCK	Page. II
NUANCIERS ET MODELISATION	Page. III
BALADES PARISIENNES	Page. IV
SCENOGRAPHIE GARE	Page. V
PHOTOGRAMMES DEAMBULATION	Page. VIII
OUTILS RECHERCHE CREATION	Page. IX
DESSINS RECHERCHES, ALICE	Page. XIII
ESPACE NARRATIF	Page. XVI
REPERAGES IN SITU, LA COULEE VERTE	Page. XVII
CARTOGRAPHIES CHROMATIQUES	Page. XVIII
MATIERAGE	Page. XXI
COULOIRS STUDIO	Page. XXIII
SCENOGRAPHIE TERRA BOTANICA	Page. XXIV
SEANCE JEU DE ROLE	Page. XXV
VALCHEVRIERE	Page. XXVI
ABERRATION	Page. XXXII
PENSEE ESPACE	Page. XXXVI

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	Page. 13
---------------------------	----------

I. ESPACE LITTERAIRE DU RECIT	Page. 17
--	----------

I.1/ Le langage est une narrativité	Page. 17
---	----------

I.2/ Une société un besoin de récit	Page. 19
---	----------

I.3/ Besoin d'un nouveau langage : mise en crise du langage	Page. 20
--	----------

I.4/ Nouveau langage actuel	Page. 31
-----------------------------------	----------

I.5/ De l'espace littéraire vers l'espace physique	Page. 36
--	----------

I.6/ Espace et récit	Page. 46
----------------------------	----------

I.7/ Le langage comme un tout	Page. 49
-------------------------------------	----------

II. LES SPECIFICITES DE L ESPACE PHYSIQUE : UN ESPACE NARRATIF	Page. 51
---	----------

II.1/ Un espace tridimensionnel	Page. 51
---------------------------------------	----------

II.2/ Le corps en mouvement, une pensée itinérante	Page. 56
---	----------

II.3/ Le point de déséquilibre comme questionnement	Page. 63
---	----------

II.4/ L'échelle	Page. 74
-----------------------	----------

II.5/ L'espace physique, espace sensoriel narratif : le génie du lieu	Page. 79
--	----------

II.6/ Espace physique comme matière plastique	Page. 98
---	----------

II.7/ Espace physique comme espace	Page. 103
--	-----------

II.8/ L'espace physique comme objet de consommation	Page. 108
III. POROSITE	Page. 111
III.1/ Inter et intramédium : porosité et vecteur	Page. 111
III.2/ Du langage vers l'espace physique : un langage spatial	Page. 122
III.2/1. Le designer d'espace comme traducteur : de l'adaptation à la traduction	Page. 122
III.2/2. L'aberration comme piste d'adaptation	Page. 129
III.3/ De l'espace vers le langage	Page. 137
III.3/1. L'espace comme altérité	Page. 137
III.3/2. Une Pensée-Espace	Page. 140
III.3/3. La superposition de l'espace	Page. 156
CONCLUSION	Page. 164
BIBLIOGRAPHIE	Page. 168
L'évolution du langage	Page. 168
Espace de penser	Page. 169
Plasticité de l'espace littéraire	Page. 170
Références artistiques théâtral	Page. 171
Ce qui relève de l'étrangeté	Page. 173
Les possibles de l'espace physique	Page. 175
Art Total	Page. 177
LEXICOGRAPHIE	Page. 178
TABLE DES ILLUSTRATIONS	Page. 180