

Géopoétique

La couleur : un dispositif immersif

La couleur comme un outil d'immersion,
du Pigment Matière au Pixel lumière



Comment concevoir l'expérience chromatique
dans des dispositifs immersifs ?

Géopoétique

La couleur : un dispositif immersif

La couleur comme un outil d'immersion,
du Pigment Matière au Pixel lumière

Remerciments

Je remercie l'équipe pédagogique de l'ISCID pour l'accompagnement.

Je remercie mes proches et amis pour leurs soutient, conseils et relecture.

Je remercie la Fabric de Cédric, restaurant-café à Montauban pour nous avoir chaleureusement accueilli et servi lors de l'écriture de notre mémoire.

Plan

-Intro

Place du dispositif immersif

Géopoétique : une expérience

-Partie 1 : Géopoétique : modélisation et matérialisation chromatique

1_1 Modélisation chromatique : système de classification

1_2 Matérialisation chromatique : la vision du peintre

1_3 Pensée-paysage : image mentale

-Partie 2 : Des pigments matières aux pixels lumières

2_1 Paysage et numérique

2_2 Paysage digital : un nouvel imaginaire

2_2 Pixel lumière : matière de conception

-Partie 3 : Géopoétique à travers l'expérience du corps

3_1 Chorégraphie-paysage : la danse comme écriture du lieu

3_2 Chromo-architecture : l'art de construire en couleur

3_3 Chromo-phonie : la sonorité des couleurs

-Partie 4 : Pratiques géopoétique du designer

4_1 Classeur de recherche : études chromatiques des lieux cafés

4_2 Conception géopoétique : création d'espaces immersifs

4_3 Positionnement du designer

-Bibliographie

-Glossaire

-Annexe



Intro

Place d'un dispositif immersif

Géopoétique : une expérience



Place du dispositif immersif

Dans cette étude nous étudions la couleur comme un principe, un outil, d'immersion chromatique.

Lors de l'immersion, on se retrouve alors dans un milieu étranger sans contact direct avec notre milieu d'origine. Le "fait d'être immergé" nécessite des éléments qui nous permettent de nous "évader", soit physiquement : c'est le cas, par exemple, pour le séjour d'une personne dans un autre pays, une société, un environnement ou une culture qui lui sont étrangers. Ou bien, psychologiquement, nous pouvons nous projeter dans un imaginaire, un autre univers que notre propre réalité. L'immersion passe par la fascination d'un spectateur pour une œuvre telle que l'individu se sent transporté, capturé, par cette œuvre. Il passe par un état de captation intense où tous nos sens sont « captifs » et « capturés » par l'expérience : expérience totale. Le fait d'immerger ; état de ce qui est immergé, est par exemple : un point par lequel un rayon lumineux se plonge dans un liquide quelconque, celui-ci vient se confondre dans un autre milieu. L'immersion subsiste par le fait de plonger ou d'être plongé dans une atmosphère quelconque.

L'espace devient une coupure au réel. C'est le cas avec les peintures panoramiques, Les Nymphéas, de Claude Monet exposées à l'Orangerie conçues comme un environnement pictural de par la dimension des œuvres et le bouillonnement coloré impressionniste. Claude Monet immerge dans un espace luxuriant dans une expérience esthétique, polymorphe, grâce à des touches de peintures fluides donnant l'impression de vibrations chromatiques. Il intègre également ces œuvres dans un réseau, tissant des liens entre elles facilitant l'immersion qui devient sensorielle. Il capte l'attention des sens des spectateurs.

Un dispositif désigne la manière dont des éléments sont disposés, en vue d'un but précis, cela peut-être un ensemble de mesures, de moyens, disposés en vue d'une fin stratégique. Un dispositif produit des processus de subjectivation ayant une stratégie déterminée à partir de structure matérielle et linguistique.

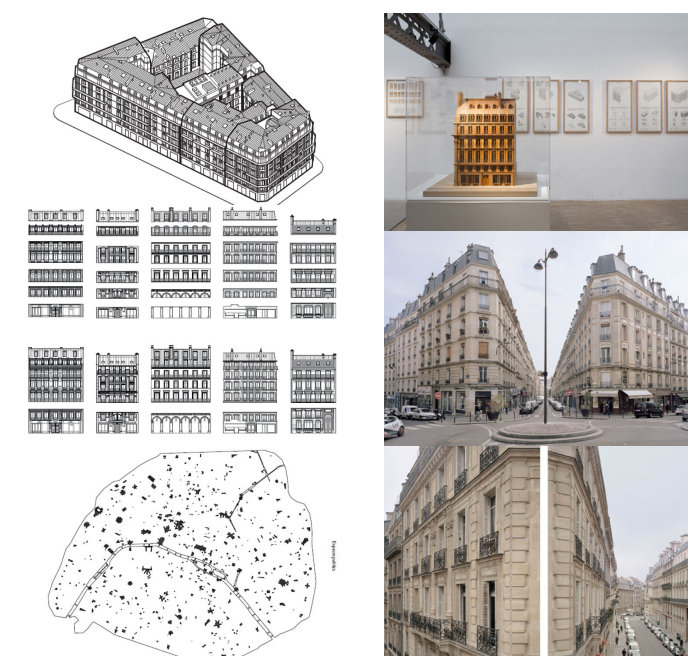
Dans son ouvrage *Surveiller et Punir*¹ écrit en 1975, Michel Foucault explore la notion de dispositif Spatial. Dans l'étude du Panoptique élaboré par Jeremy Bentham, il montre que les dispositifs architecturaux ont une fonction de surveillance. C'est plutôt le pouvoir qui disparaît derrière une architecture carcérale nouvelle, elle est capable de contraindre les captifs sans que le geôlier et l'autorité qu'il incarne sans se manifester directement. Les prisons sont désormais construites selon des plans circulaires permettant au surveillant situé dans une tour centrale d'observer sans jamais être vu. Cette architecture permet éventuellement de se passer complètement de surveillant avec le seul sentiment d'être observé, on obtient des captifs une forme d'obéissance. On retrouve le même schéma de pensée avec les caméras de surveillance dissuasives dans le risque d'être vu.

Pour lui le dispositif immersif est un espace de contrôle. Il définit le dispositif spatial comme un ensemble de pratiques insérées dans un système normatif. Cet espace devient un lieu d'application de concepts et stratégie. Il met en avant dans ses écrits que le lieu modélise nos pensées et nos **actions**.

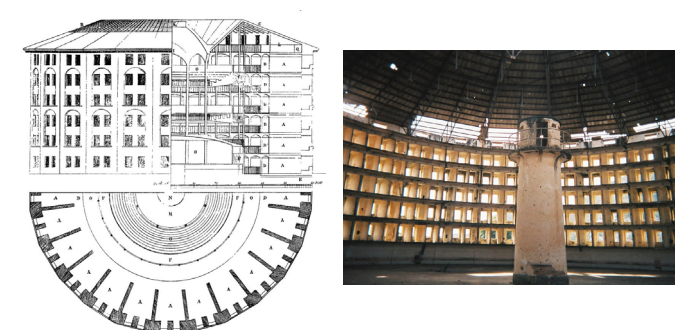
Pour exemple, **l'espace urbain**, dont l'acteur est l'humain et l'actant le lieux, modifié lors la reconstruction de Paris par l'**architecte Haussmann**, privilégie une organisation des boulevards et des immeubles, facilitant la surveillance de la population (sans petites ruelles discrètes). C'est un esthétisme normé en catégorisation sociale, selon les étages et quartier, permettant une classifications de la société, incluant ainsi une population plus bourgeoise et délaissant les populations plus pauvres. Cette architecture à façonnée et transformée l'organisation de la société de tout Paris. Ici, **nous prouvons l'importance des formes, matières et des espaces dans lesquels nous vivons qui influents sur nos modes de vie indirectement**, consciemment ou inconsciemment. Les architectures modélisent nos modes de vie, nos interactions avec notre environnement². C'est l'invention d'un paysage homogène.

¹Foucault Michel, *Surveiller et punir, naissance de la prison*, Paris, Gallimard, 1975,

²Environnement : voir glosaire p.141-147



PARIS HAUSSMANN, Modèle de ville, @ D.R. @Cyrille Weiner @Antoine Espinasseau
<https://chroniques-architecture.com/paris-haussmann-modele-de-ville/>



Le Panoptique,
 Jeremy Bentham, The works of Jeremy Bentham vol. IV, 172-3
 Prison à Presidio Modelo, Isla de la Juventud, Cuba.
<https://fr.wikipedia.org/wiki/Panoptique#/media/Fichier:Panopticon.jpg>

On observe, tout de même, qu'au court de son existence l'homme est toujours à la quête d'expériences les plus immersives possible et n'a de cesse de développer des techniques pour les mettre en œuvre. Dès l'antiquité on découvre le goût prononcé pour les théâtres (lieu d'immersion narratif et visuel, par excellence) intégrant des illusions d'optiques réalisées grâce aux décors et aux théories des perspectives dans les peintures.

Et à en croire les dernières innovations digitales on recherche encore à repousser cette limite entre le réel et la fiction grâce à l'immersion³ accaparant de en plus de nos sens. Le numérique multiplie les espaces en une infinité de possibilités, pour exemple : la réalité virtuelle (dont sa volonté est de vouloir immerger tous nos sens pour se couper de notre réel et arriver dans un autre). On retrouve la même volonté de vouloir s'immerger dans un autre espace que celui du réel dans les boîtes de nuits par exemple où on s'immerge volontairement dans une autre ambiance et où on inhibe nos sens.

Ce phénomène s'appelle **l'Hétérotopie**. **C'est un concept défini par Michel Foucault, se sont des espaces réels mais qui ouvrent à l'irréel.** Ainsi des lieux sociaux réels sont là pour nous faire basculer dans un autre imaginaire (une cabane : lieu d'imaginaire/ le cinéma ouvre vers l'imaginaire/le miroir les autres ne nous voient pas comme nous mm dans le miroir) .

Le **dispositif immersif bien connu est le cinéma**, initié par les frères Lumière à Lyon. L'image animée fascine dès ses débuts pour son « pouvoir » d'immersif dans une histoire, un scénario. Le cinéma est un lieu où le spectateur accepte de rentrer dans une fiction : narration.

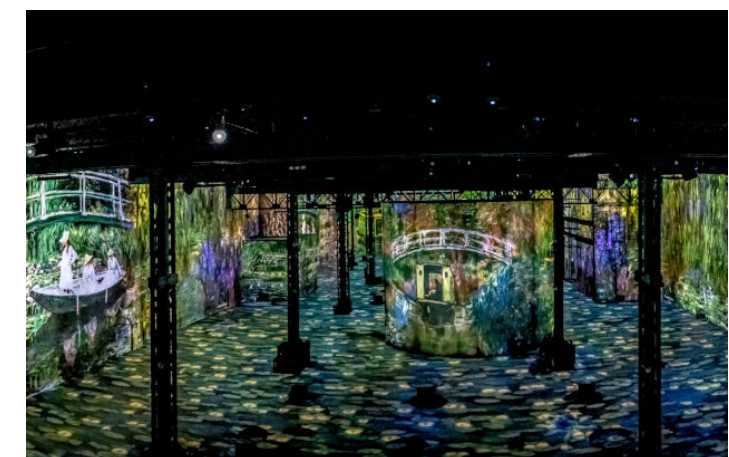
Depuis les années 90, nous voyons l'apparition et la multiplication de systèmes immersifs à usage militaire, industriel ou culturel. On découvre la volonté et l'engouement pour d'immersion totale, de tous nos sens, dans le digital avec la **Réalité Augmentée**, simulée grâce aux casques, écouteurs et manettes qui s'emparent de nos sens pour nous plonger dans un autre univers et nous faire vivre le virtuel. On remarque, également, l'engouement des lieux culturels et patrimoniaux pour cette possible immersion attirant un public plus varié et jeune. Notamment grâce à la mise en lumière de ceux-ci.

C'est le cas de l'**Atelier des Lumières à Paris** par exemple qui dédie son lieu à une expérience immersive créant des panoramas immersifs et interactifs intégrés au lieu. Ils plongent le spectateur dans un imaginaire, l'incluant à proprement parlé. C'est une promenade dans l'imaginaire projeté.

Qu'en est-il de la couleur ? La couleur aussi à sa part d'influence et témoigne d'une époque, d'une idéologie que l'on souhaite communiquer, d'un classicisme, d'une tenue à suivre, d'un mode de vie etc....Cependant, les usages, habitudes, habitus, pratiques non verbales, peuvent être plus forts.

On se pose alors la question comment concevoir l'expérience chromatique dans des dispositifs immersifs ? Et comment l'appliquer à l'expérience des lieux ? On souhaite par cette approche montrer l'importance du rôle des couleurs dans l'expérience immersive des espaces. On s'intéresse alors à la notion de géopoétique.

³Immersion : voir glossaire p.141-147



Atelier des Lumières, Paris
<https://www.atelier-lumieres.com/>

Géopoétique : Une expérience

Pour engager ces réflexions nous nous appuyons sur la notion de géopoétique. Cette notion est intéressante de par l’alliage des deux termes qui la composent. Elle comporte le préfixe géo-, -gée, signifiant un élément, faisant plus particulièrement référence à la Terre. Cette abréviation de géographie désigne l’étude de l’utilisation par l’homme des reliefs de la surface de la Terre. Ainsi, le terme géo induit l’étude d’un espace réel définit : un lieu⁴ . Le lieu est une portion déterminée de l’espace en construction libre et propre à chacun. Il est la relation par laquelle un objet est situé dans l’espace.

Le terme poétique, lui, se réfère à la poésie. Il désigne ici, l’idée d’une dynamique fondamentale de la pensée comme le définissait Aristote⁵ : *nous poetikos* : l’« intelligence poétique ». Pour Aristote, ce mécanisme dynamique de l’esprit s’apparente à une beauté sensible. Car pour lui, tous ce qui est pensé devient sensible et donc beau. C’est ce qu’il appelle : *Catharsis*, la beauté de l’esprit.

“*Le beau doit donc désormais être pensé dans sa relation au sujet et non dans son lien avec le monde des Idées. Le beau sensible acquiert ainsi une consistance propre et devient indépendante dans toute autre forme de beauté, intellectuelle ou morale.*”

Talon-Hugon C., *L’esthétique, Que sais-je ?, p. 35, coll. Encyclopédique, 2004*

La géopoétique s’inscrit dans l’étude d’un territoire. La notion de géopoétique a été inventée par Kenneth White, conceptualisée dans ses essais, illustrée dans ses récits nomades et exprimée dans sa poésie.

“*Le géo-poéticien se situe d’emblée dans l’énorme. Cela d’abord dans le sens quantitatif, encyclopédique, ensuite, dans le sens d’exceptionnel, d’é-norme (en-dehors des normes). En véhiculant énormément de matière, de matière terrestre, avec un sens élargi des choses et de l’être, la géo-poétique ouvre un espace de culture, de pensée, de vie. En un mot, un monde.*”.

Bouvet .R, *Vers une approche géopoétique : lectures de Kenneth White, Victor Segalen, Le Clézio Broché, 2015*

⁴Lieu : espace déterminé par sa situation dans un ensemble, par les choses, éléments qui le compose, qui s’y trouvent ou selon les éléments qui s’y produisent, : voir glosaire p.141-147
⁵Aristote, Tragédie, livre I Poétique,



Images de Pensées, Marie-Haude Caraës et Nicole Marchand-Zanartu, 2011
<https://halldulivre.com/livre/9782711858040-images-de-pensee-marie-haude-caraes-nicole-marchand-zanartu/>

Récoltes anthologique d’objets graphiques, dont la spécificité est de concentrer la pensée en marche d’un auteur, Chaque manière de modéliser correspond à un but ou à un usage, en plus d’être propre à une réflexion personnelle.

On apprend notamment que la cartographie⁶, destinée à l’origine pour l’étude des territoires (géographie), a été largement utilisée au court du XX^{ème} siècle pour réaliser des catégorisations sociologiques (études de cibles) à des fins marketing. La data-vision, elle, permet de faire comprendre une information très facilement à l’œil. Elle transforme notamment des données chiffrées, statistiques, en image pour une lecture facile et compréhensible par l’homme.

⁶Cartographie : a pour but la conception, la préparation et la réalisation des cartes. Sa vocation est la représentation du monde sous une forme graphique et géométrique : voir annexe p.151, 159

En fait, la géopoétique implique une nouvelle approche des choses-de-la-terre, en associant des principes : la connaissance et le sensible, la beauté et la vérité, l'exactitude et l'amour, la créativité et la réceptivité, l'énergie et le respect. Cette manière de pensée permet de redéfinir notre regard, notre représentation, notre utilisation et notre relation que nous entretenons au monde. Elle implique un rapport créatif, sensible à la terre et à ces espaces.

Une expérience sensible inclut des qualités dites « secondes » qui n'existent pas hors de la sensation. L'objet produit en nous des sollicitations de nos sens, les *aisthétas* : faits des sensibilités, telles ou telles sensations ou idées et non des qualités intrinsèquement comprises dans les choses. Ainsi, que tel objet est rouge, c'est seulement dire qu'il est de telle sorte qu'il peut créer l'impression de rouge en nous. Le lys lui, n'est pas en lui-même blanc, lisse, odorant, il nous donne la sensation de l'être car en sa présence nous éprouvons des ressentis communiqués par nos capteurs sensoriels.

La science nouvelle (physique mécaniste corpusculaire) affirme que les qualités sensibles résultent d'une certaine disposition spatiale de particules de matière en mouvement. D'après Maurice Merleau-Ponty, l'art du sensible intègre une esthétique phénoménologique. Le sensible est ordinairement occulté par les exigences du connaître et de l'agir.

“ *La manière de médiatisation de l'art est réalisée pour être une ou plusieurs fois entendue et non utilisée ou comprise. » Ainsi pour éprouver une beauté, nous passons par le sensible. Le sensible passe par la relation que nous entretenons avec la matière. C'est pourquoi, s'il l'on veut susciter du sensible, aisthétas, (ce qui est le propre de l'art), il est important de modéliser notre pensée pour réussir à la matérialiser et pouvoir transmettre du sensible. « L'essence de la sensibilité qui assigne depuis toujours l'art, le cercle de ses possibilités. »*

Maurice Merleau-Ponty

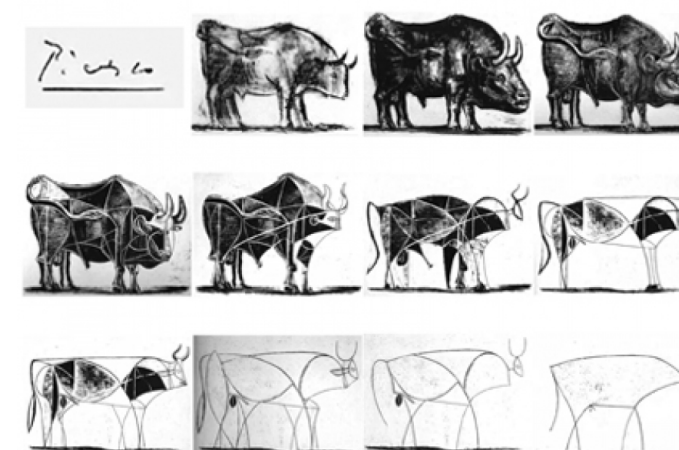
C'est en nous appuyant sur le travail des théoriciens de la couleur ainsi que sur mon travail de récolte et de création que nous allons pouvoir dérouler une méthodologie, des moyens pour référencer et retranscrire la beauté sensible de lieux dans des projets.

Nous commencerons **par la pratique de la modélisation⁷ et classification**. De cette manière nous allons réussir à former des modèles qui nous permettront d'extraire et d'exploiter les éléments nous environnant.

“ *Nous ne raisonnons que sur des modèles. [...] La modélisation, au sens le plus large, est l'utilisation rentable de quelque chose à la place de quelque chose d'autre à des fins cognitives. »*

Paul Valéry

⁷ Modélisation : subst. fém., Opération par laquelle on établit le modèle d'un système complexe, afin d'étudier plus commodément et de mesurer les effets sur ce système des variations de tel ou tel de ses éléments composants, Giraud-Pamart, Nouv, 1974. <https://www.cnrtl.fr/definition/mod%C3%A9lisation>



Pablo Picasso, Le Taureau, lithographie
Travail de simplification où il recherche la modélisation la plus juste de sa vision.

<https://itsocial.fr/articles-decideurs/le-taureau-de-picasso-enseigne-aux-designers-dapple/>

Dans un second temps nous nous consacrerons aux manières de matérialiser les couleurs de la géopoétique. La matérialisation⁸ permet de mettre en forme, la réalité concrète d'une production ou d'une œuvre. Elle permet d'apporter les effets sensibles que produit une œuvre; faire l'expérience de la matérialité de l'œuvre. La matérialité, par le biais de ses composants, produits les effets sensibles. Elle instrumentalise la matière afin de trouver des formes expressives. La visualisation est une sous-catégorie de la matérialisation. En art, un objet ou une image peut devenir le matériau d'une nouvelle réalisation. Le travail de la matière, tel qu'il soit, permet d'identifier et de savoir nommer les notions relevant d'une qualité physique, d'en éprouver les effets du geste, des divers outils, de prendre plaisir au dialogue entre les instruments et la matière.

La notion même de matériau s'élargit ainsi que la palette de leurs usages. Nous allons voir que la perception de la relation entre sensation colorée et qualités physiques de la matière colorée s'affine et profite de la découverte d'œuvres contemporaines ou passées. Les qualités physiques des matériaux permettent de communiquer sur des processus engagés, sur des inventions de formes ou de techniques et donc sur la production de sens, comme, par exemple, leurs caractéristiques :porosité, rugosité, liquidité, malléabilité...

Il existe également une matérialité dans l'art numérique. Elle consiste, par exemple, à prendre des données numériques et à la traduire sous une forme quelconque, image, son ou autre. Cette traduction est motivée par le désir de rendre sensible une abstraction numérique. La matérialisation permet de définir l'art numérique en le mettant en lien direct dans la réalité du spectateur.

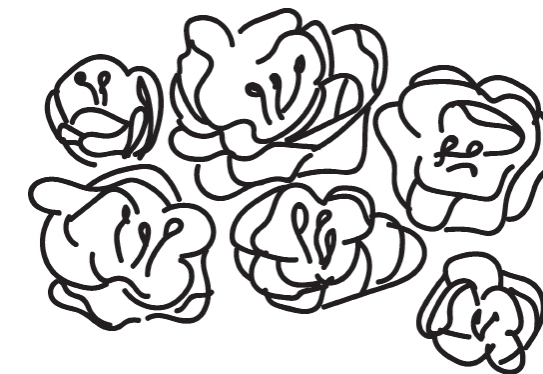
Ainsi la matérialisation des éléments est pour moi un aboutissement du travail de recherche, de récoltes, d'imprégnation, de retranscription : de modélisation d'un espace quelconque. Matérialiser permet de rechercher une application concrète à mon travail (prises de vues photographiques, récoltes). Elle force la rejection, l'élaboration d'un projet grâce à des modèles élaborés inspirant.

L'étude chromatique de la géopoétique nous engage dans toutes ces démarches pour retranscrire l'expérience vécue et explorer les possibilités créatives qu'elle nous offre.

“Le terme géopoétique renvoie à des pratiques créatrices dépassant la poésie au sens strict. La notion est liée à une réflexion sur la poïesis entendue au sens large comme création littéraire et artistique.”

Collot, 2014, p. 105

⁸ Matérialisation : voir glossaire p.141-147



Création Personnelle, Motifs
Illustrator

Dans ma pratique personnelle, l'étape de modélisation me permet de sélectionner des éléments, des points de vue. Je passe majoritairement par des croquis, images pour les retranscrire. Je modélise donc au travers d'images. C'est pour moi une manière de m'appropriier les lieux leurs formes, leurs motifs et leurs couleurs. Afin de pouvoir, par la suite, les réinterpréter : exploiter les éléments récoltés, extraits.

The background of the slide is a full-page impressionist landscape painting. It features a dense forest of trees with various shades of green, blue, and brown, rendered with visible brushstrokes. In the foreground, there are patches of yellow and orange, suggesting a field or a path. The overall style is characteristic of the Impressionist movement, with a focus on light and color.

Partie 1

1ère partie :
Géopoétique : modélisation et matérialisation chromatique

Comment modéliser et matérialiser une expérience chromatique inscrite dans un lieu ?

De quelles manières exploiter et restituer les éléments qui nous entourent ?

Partie 1 : Géopoétique : modélisation et matérialisation chromatique

1_1 Modélisation chromatique : système de classification

1_2 Matérialisation chromatique : la vision du peintre

1_3 Pensée-paysage : image mentale



Paul Cézanne, Mont Sainte-Victoire, 1904
<https://www.societe-cezanne.fr/2016/08/04/1904/>

1_1 Modélisation chromatique : système de classification

Dans cette première partie, on se pose la question comment modéliser et matérialiser une expérience chromatique inscrite dans un lieu ? De quelles manières exploiter et restituer les éléments qui nous entourent ? En quoi les couleurs sont-elles l'empreinte, d'une identité de lieu ? Par quels moyens pouvons-nous modéliser la couleur d'un paysage ? De quelles manières ?

Dans l'histoire de la modélisation de la couleur, chaque théorie est liée à un usage. C'est pourquoi, il existe différents systèmes de la couleur pour permettre la représentation. On citera notamment, le système de Munsell⁹ réalisé avec des échantillons de peinture, ainsi cette méthode de classification reste restreinte aux possibilités offertes à l'époque par la palette chromatique de la peinture.

Le peintre Cézanne théorise également la couleur en la modélisant comme un outil utile pour le terrain qui permet de communiquer une idée aux autres avec des choix personnels¹⁰.

Goethe, lui, est d'avis que la couleur est un mélange de lumière et d'ombre. Il examine la perception humaine des couleurs à partir de l'expérience de la peinture¹¹.

Charles Darwin, naturaliste, avait lui élaboré un dictionnaire des couleurs en 1832 pour l'aider à décrire le monde¹².

Paul Klee imagine la couleur tourbillonnant autour du cercle chromatique¹³. Elle n'est pour les yeux que l'effet de leur mouvement, elle est un effet de parcours. P. Klee parle de ce parcours comme d'un voyage des yeux parmi des paysages : la couleur pure y serait un éclat du ciel sans durée, le sommet entrevu d'une montagne où l'on n'atteindra pas. A l'entendre, la teinte dans sa pureté est illusion, ne serait qu'un désir de peindre.

⁹ The Munsell Color System : voir annexe p. 151-159, Les Systèmes de visions

¹⁰ Diagramme polaire HSL de la peinture de Paul Cézanne, *Route Tournante Montgeroult*, Huile sur Toile, 1808 : voir annexe p. 151-159

¹¹ Goethe, *Traité des Couleurs*, extrait : voir annexe p. 151-159, Les Systèmes de visions

¹² Wermer's, *Nomenclatures des couleurs*, Charles Darwin, *Dictionnaire des couleurs*, 1832 : voir annexe p. 151-159, Les Systèmes de visions

¹³ Paul Klee, *Canon de la totalité de la couleur*, *La Pensée créatrice*. Écrits sur l'art I, Paris, 1973 : voir annexe p. 151-159, Les Systèmes de visions

Jean-Philippe Lenclos, designer coloriste, réalise des reproductions de ce qu'il observe. Pour lui, chaque élément est essentiel car il détient une proposition chromatique (dominante/tonique/ majeur) et de matières¹⁴.

Jacques Fillacier¹⁵ fait le lien entre les sciences sociales et techniques (peintres et fabricants). Il modélise des systèmes visuels de la couleur à partir du model de TSL en croisant les trois paramètres : Teintes, Saturation, Luminosité. Il travaille la couleur aux services des lieux en plus des qualités d'effets de surface.

Dans les années 1990, Pantone invente un nouveau procédé de séparation des couleurs d'imprimerie : l'hexachromie. L'idée de base est de fournir aux imprimeurs la gamme la plus large possible de couleurs pures. Ainsi, ce principe permet d'agrandir les possibilités de l'impression couleur par rapport à la en quadrichromie¹⁶.

Le nuancier Pantone est aujourd'hui devenu un « univers » une référence utilisée dans le domaine de la conception graphique et dans l'imprimerie. Connue par le plus grand nombre, il est même rentré dans le dictionnaire. Sensé simplifier notre quotidien, il répond aujourd'hui à des codes de plus en plus complexes.

Le rapport des artistes et/ou artisans à la couleur a toujours été dépendant de contraintes matérielles autour de l'usage de certains pigments et de la transmission de savoir-faires techniques.

Les rapprochements inédits de textes clés (correspondances, commentaires critiques, théoriques et littéraires, ekphrasis, recettes de matière picturale) et de données scientifiques (chimie des pigments et des liants, physiologie de la perception) conduit ainsi à évaluer dans quelle mesure la pratique de la couleur s'inscrit dans la culture d'une époque.

Dans son ouvrage, Système de la mode, Roland Barthes identifie ce phénomène comme des socio-types¹⁷. Il expliquera ainsi qu'une tendance longue devient une représentation de son époque

Les intellects de l'Ecole de Francfort¹⁸, eux vont plus loin et insistent sur une esthétique contemporaine : socio-historique¹⁹. Car l'évolution des techniques sont les témoins de l'évolution humaine.

Comme par exemple : l'art tend à devenir un processus car les nouvelles techniques permettent la reproductivité ainsi les produits se standardisent dans une « industrie culturelle », comme le qualifiait Adorno²⁰.



Jean-Philippe Lenclos, La géographie de la couleur, Danemark, Ile de Bornholm, analyse de site
Collage sur carton, 35 x 35 cm
1992

https://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource.action?param.id=FR_R-276d46946d6ab1c554b6f37b138cc19¶m.idSource=FR_O-a457b7ad3c8a5f03a834c264e17979¶m.refStatus=nsr

¹⁴ Exposition monographique "La Géographie de la couleur", Centre Pompidou, 26 mai/26 juin 1977, <https://histoiredesexpos.hypotheses.org/271>

¹⁵ Fillacier J. , La pratique de la couleur : dans l'environnement social, 1986, Model TSL : acronymes : Teinte, Saturation, Lumière

¹⁶ Gamuts de couleurs ou espaces colorimétriques selon les techniques et domaines de représentation : voir annexe p. 151-159

¹⁷ Socio-types : catégorie, créée d'après une analyse sociologique, définie selon le caractère de ses membres, source : dictionnaire l'internaute,

¹⁸ Ecole de Francfort : groupe d'intellectuels allemands à partir des années 1950, réunis autour de l'institut de recherche sociale fondé à Francfort en 1923, et par extension identifie un courant de pensée.

¹⁹ Sociohistoire : approche historique, apparue dans les années 1990, empruntant des éléments à la sociologie et autres disciplines des sciences sociales, sources : wiki-dictionnaire

²⁰ Hiver H., Adorno et les industries culturelles, paru en 2010

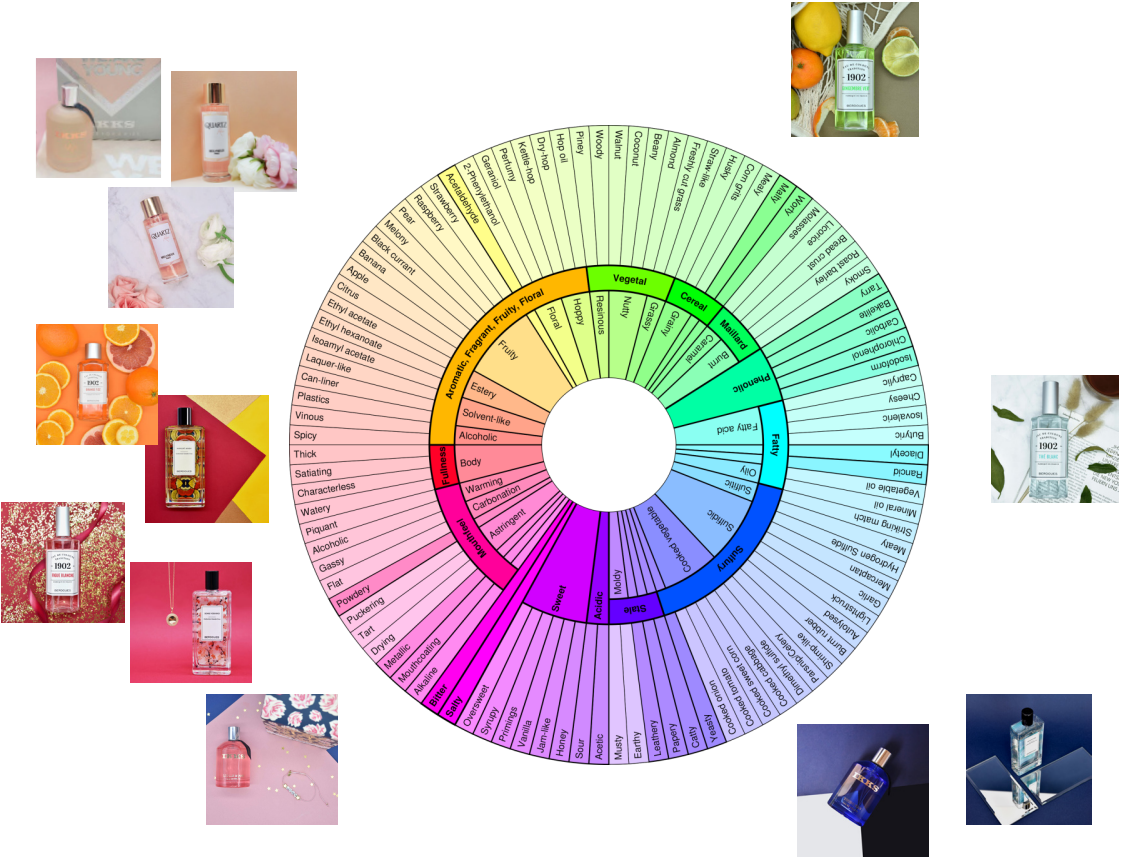
Shigenobu Kobayashi²¹ étudie les espaces et les lieux, il développera une méthodologie de classification. Sa méthodologie de classification en inspira plus d'un, comme par exemple : Joseph Stephan Jellinek , nez professionnel et créateur de nombreux parfums célèbres, qui utilise le travail de Kobayashi (les représentations) pour réaliser des classifications des senteurs des parfums²². Il écrit notamment, L'âme du parfum en 1997. Il procède par décomposition des éléments de divers parfums : jus, emballages, packaging, communication externe...

Il en ressort des couleurs. Son travail prend tout son sens quand il s'agit de communiquer sur le parfum de lui donner une identité visuelle pour susciter l'achat, l'envie, seulement au travers d'une image nous devons pouvoir nous faire une idée de la fragrance. C'est pourquoi, la communication visuelle est très présente et très recherchée, poussée dans le milieu de la parfumerie.

A titre personnelle, j'ai pu l'observer lors d'un stage dans maison de **Parfums et Cosmétiques Berdoues à Toulouse**, inclut dans le service créa digitales pour des campagnes marketing nationales et digitales. Le paysage chromatique et l'imaginaire d'un parfum est très codifié et étudié. Suite aux directives du marketing étudiant les cibles et le marché, j'élaborai des veilles de visuelles, couleurs, matières, paysages et éléments (mer, sable, agrumes, types de fleurs, végétaux ...) évoquant visuelle l'imaginaire de la fragrance, Chaque visuels sont exécution est contrôlé et validé par le service du marketing car les choix des visuels sont déterminant.

Ainsi, chaque parfum à son univers chromaïque et visuel bien défini selon les cibles et sa composition. Le défi est de matérialiser une fragrance, de lui donner une identité reconnaissable et évocante pour le consommateur.

C'est pourquoi, majoritairement du temps, on achète un parfum en grande partie pour son image, sa représentation sociale, identitaire, elle suscite le désir le visuellement avant l'odorat.



Niki Segnit's flavour wheel from her brilliant book The Flavour Thesaurus.
http://cabinetmagazine.org/issues/32/jasper_wagner.php

Photographies personnelles
Prises dans le cadre de mon stage de Master, Sercive Créa, Cosmétiques et Parfums Berdoues, Toulouse, 2019

²¹ Kobayashi .S , *Color Image Scale*, 1992
²² **Joseph Stephan Jellinek**, *The original Odor Effects Diagram, The Psycological Basis of Perfumery*, ed, Chapman & Hall, London, 1997 : voir annexe p. 151-159

Couleur une onde de lumière

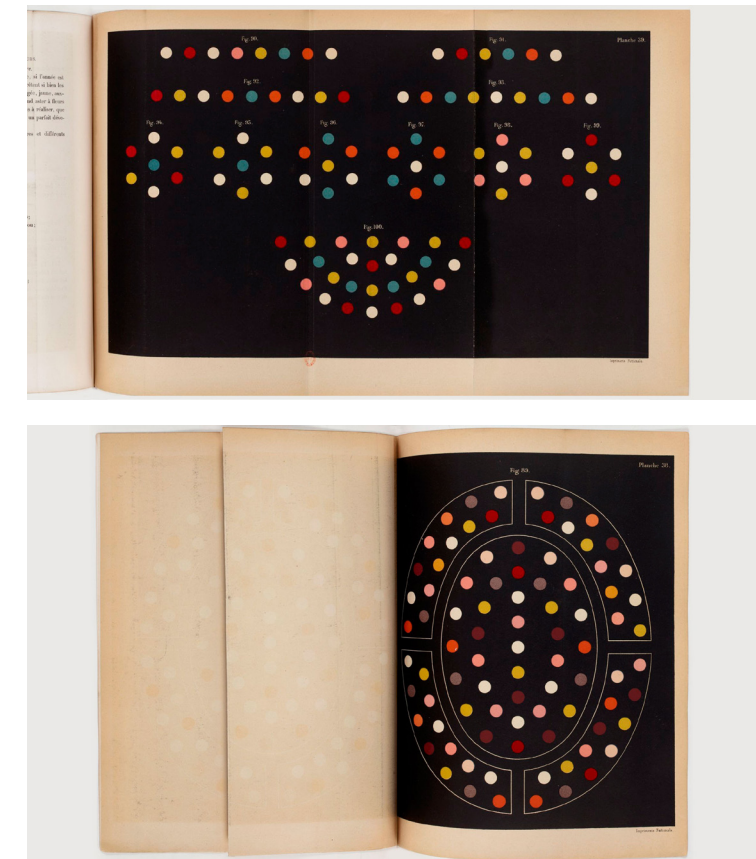
Eugène Chevreuil, chimiste et directeur de la manufacture des Gobelins, s'intéresse à la teinture des tissus et surveille la similitude dans les colorants utilisés (dans des grands bains de teinture) où la couleur est différente. Mais il remarque que la perception diffère selon la taille des surfaces des bains colorés. C'est de là que naît sa loi sur l'apparence des couleurs « *la loi du contraste simultané des couleurs* » : une couleur donne à une autre couleur avoisinante une autre couleur, une autre teinte. Il constate que c'est la complémentaire opposée (couleur complémentaire) d'une couleur primaire à sa quantité de couleur égale à sa complémentaire. En teinture les couleurs non complémentaires se salissent. Il note également que plus la surface est grande plus il y a de lumière, de clarté, sur le tissu.

Pour Newton la couleur est composée d'ondes. La couleur est donnée quantifiable et l'éloigne de la sensation, de l'impression. Pour lui il existe une couleur matière dans le monde.

Pour Goethe l'histoire des couleurs est une histoire de perception. Il y a une dimension subjective de la couleur et il faut en faire l'expérience des substances : matière, mélanges, de culture, langage et perception.

Goethe (1749-1832) ne fut pas que poète et écrivain, il fut aussi scientifique. C'est à ce titre qu'il s'est plongé dans l'univers de la couleur et a rédigé *Le Traité des Couleurs*, paru en 1810.

Opposé à la théorie Newton selon laquelle la lumière blanche est composée de lumière colorées, il prend pour point de départ de sa recherche le principe d'Aristote selon lequel la couleur est un mélange de lumière et d'obscurité. Sur cette échelle allant du blanc au noir, et partant du principe que la couleur serait un obscurcissement de la lumière, il met en exergue deux couleurs de base, ses deux couleurs primaires : le bleu, couleur de l'ombre, et le jaune, couleur de la lumière. Il construit alors un ensemble d'oppositions de couleurs, plaçant les bleus dans les couleurs froides et masculines et les jaunes, orangés, rouges dans les couleurs chaudes féminines. Ce principe de classification du chaud au froid est toujours en pratique aujourd'hui chez les peintres et praticiens de la couleur (textile, architecture, marketing, publicité...). Parmi ses autres observations, Goethe a constaté que notre œil était capable de maintenir une couleur égale alors qu'elle est soumise à une variation de lumière. Capable aussi de mélanger optiquement deux couleurs présentées côte à côte. Il explique ces phénomènes par le pouvoir surjectif dont dispose chacun pour apprécier les couleurs. Il y a donc une matérialité de la couleur composée de lumière.



Chevreul, *Loi du contraste simultané des couleurs*, 1839
<http://indexgrafik.fr/loi-du-contraste-simultane-des-couleurs-1839/>

1_2 Matérialisation chromatique : la vision du peintre

Au XVIIème siècle les recherches de développement concernant l'optique avec les études sur la perspective. Le monde artistique et scientifique recherche à construire des appareils pour modifier les représentations.

“ *T* racerais-je des lignes d'un geste volontaire, ma main n'est que le sismographe du paysage »

Gaudin, 2003, p. 10

Notre **œil une machine de vision** qui d'être captif et d'être sensible à la notion **d'immersion**.

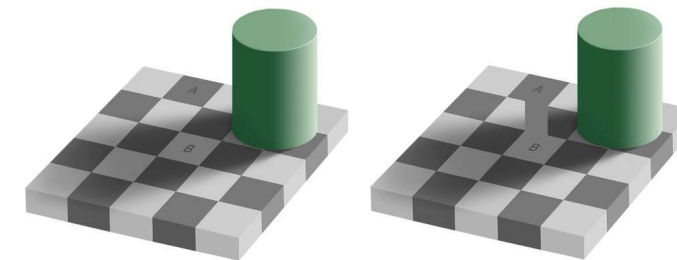
Au cour de l'histoire, l'homme à crée de nombreuses machine de vision pour mieux se représenter le monde toujours de le but de coller à une réalité dans le but de permettre l'immersion grâce aux formes et couleurs.

Les appareils de vision¹⁵ génèrent des espaces qui se développent dans des connexions et des agencements. Les inventions sur l'optique sont notamment l'héritage du monde arabe scientifique qui a élaboré, Le Traité de l'Optique, entre 1015 et 1021. Ce traité contient les premières explications dans le domaine de la psychologie de la perception visuelle et des illusions d'optiques. La perception est erronée. C'est une illusion qui résulte d'une exploitation biaisée par le système visuel des informations qui lui parviennent.

Le système visuel ne fonctionne pas comme un instrument de mesure mais comme un moyen d'interagir efficacement avec l'environnement. Cet effet est très bien illustré par l'échiquier d'Adelson . Les arc-en-ciel et les mirages une autres classe d'illusions d'optique, celle des interprétations mentales fausses d'une réalité. Car ils sont dû à de la réfraction de la lumière sur des gouttelettes d'eau où dû à l'évaporation, tremblement de l'air dû à la chaleur.

Les appareils de vision séparent également l'espace physiquement de son modèle avec une mise à distance total (visuellement et physiquement), vision monoculaire. Les jouets optiques sont des manières de décoder les images et de donner l'illusion de mouvement. Parfois il faut tronquer la réalité pour donner des illusions de plus de réalité.

La perception des images dépend d'un environnement. C'est dans le contexte dans lequel celle-ci se trouve qui fait une information. C'est la relativité de la perception qui donne de la couleur. C'est le dispositif de vision qui change la manière de peindre.



L' Echiquier d'Adelson
<https://illusionsoptiques.wordpress.com/plan-du-site/iii-illusion-dadelson-explication-scientifique/>

²³ Les appareils de Vision : voir annexe p. 151-159

“Ce sont les artistes qui nous apprennent à voir le monde”

Marshall McLuhan

Les peintres du XVII^e siècle s'approprient ces appareillages pour leurs créations. C'est le **cas du peintre néerlandais baroque, Johannes Vermeer**. Ces œuvres se démarquent par des scènes de genres²⁴ avec une profondeur poétique apportée par le choix des couleurs apportés par une prédominance de l'outremer²⁵ naturel et jaune ainsi qu'une grande maîtrise du traitement de la lumière et des espaces.

Les impressionnistes rendront hommage au travail de Vermeer qui initie leur mouvement.

Le courant pictural de la première moitié du XVII^e siècle, le **Caravagisme** est également un témoin de cette volonté d'imiter le réel avec en respectant le plus possible les jeux d'ombres et de lumières pour faciliter l'immersion visuelle. Il instaure cette perception immersive grâce à leur technique picturale misant sur les contrastes, nommée **Clair-Obscur**²⁶. Cette technique suggère le relief en imitant les valeurs de l'effet de la lumière sur les volumes, notamment illustré par le peintre néerlandais **Rembrandt**.



Johannes Vermeer, La Jeune Fille à la Perle, La Laitière
https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Jeune_Fille_%C3%A0_la_perle



Rembrandt, Philosophe en Méditation, 1632, musée du Louvre
https://fr.wikipedia.org/wiki/Philosophe_en_m%C3%A9ditation

²⁴ Scènes de genre, en peinture, type d'œuvres représentant des scènes à caractères anecdotique ou familial

²⁵ Outremer naturel, bleu profond, basé sur le pigment thiosulfate d'aluminosilicate de sodium (Color Index PB29), obtenu par le broyage de la pierre fine de lapis-lazuli (parmi les plus chers des pigments) sa synthèse au XIX^e siècle en a fait un des moins coûteux. Le pigment Outremer est aussi le pigment du Bleu Klein qui se distingue uniquement par son liant.

²⁶ Clair-Obscur, est le contraste entre les zones claires et sombres, une œuvre dite « en Clair-Obscur » lors que ce contraste est important Héraldique : Etude des blasons et des armoiries

Marcel Duchamps brevete l'invention du « roto-relief » qu'il considère comme une œuvre d'art. Maigres sa posture d'inventeur, il vend l'œuvre sous multiple forme. Il pose cependant un problème sur l'image car ce n'est pas l'image qui fait œuvre, ici. Il remet donc en question la valeur, l'illusion d'image, la surface du visible. L'œuvre ici est le dispositif. Le statut de l'artiste, de l'acheteur et du spectateur sont remis en question.

L'image est un leurre et on s'y enfermer par la sollicitation des sens illusion d'image

“ *A* longue distance, les choses claires prennent de l'obscurité, et les choses obscures de la clarté »

Léonard de Vinci, Traité de la Peinture, posth.1651

Plus l'objet coloré s'éloigne de notre œil, plus les couleurs sont saturées et les contrastes visibles. La couleur perd en saturation et en contraste. Inversement, plus l'objet est proche de nous, plus les couleurs sont saturées et les contrastes visibles. La couleur joue avec les surfaces et les volumes, et peut, par effet d'optique, déplacer les lignes. Ainsi, optiquement, les couleurs vives se rapprochent, alors que les couleurs dé-saturées s'éloignent. De même, les couleurs chaudes « avancent » et les couleurs froides « reculent ».

En architecture, la couleur affirme une perspective, délimite un espace, en agrandit un autre ou le rétrécit.

Des études comportementales ont démontrées le pouvoir des couleurs sur notre productivité. Celle-ci diminue et l'absentéisme augmente dans les bureaux achromatiques, blanc neutre. Dans un lieu dévolu à la création, les couleurs froides, la gamme de bleu et de vert, seraient plus adaptées, car l'imagination peut alors s'évader. Dans des lieux où la concentration et la rigueur sont de mise, des couleurs chaudes stimuleraient un rythme soutenu.

“ *La* variation. Ce qu'on distingue dans une étendue de couleur n'est pas sa teinte ; les teintes elles-mêmes ne varient pas. Ce qui variant, fait percevoir distinctement la couleur, sont les ombres et les effets de matière qui font corps avec elle. Leurs variations accueillent même les oiseaux, les nuages ; avec eux elles font corps aussi. Ombre et matière défont l'imaginaire infinité du ciel et son pouvoir d'aveuglement.

Or l'extrême variété des couleurs produit un même effet d'infinitude et de fascination que leur monotonie. La variation de la luminosité, des matières, quand elle est si rapide que rien non plus ne s'y peut fixer, est paradoxalement l'autre figure de l'infini pour les yeux. Et c'est toujours affaires de couleurs sans défaut. Par exemple, c'est la mer étale.”

M. Bot, l'œil du peintre, p. 64



Roto-relief n°11-Eclipse totale/Roto-relief n°12-Spirale blanche, 1935
<https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/c4ganX/rk4knKd>

1-3_Pensée-paysage : image mentale

L'héraldique²⁷ donne aux teintes des emblèmes, des noms et sont des métaux, des émaux, des terres, des choses matérielles : or, argent, sable, azur, hermine, vair...Un seul nom dit plusieurs teintes à la fois. Elles supportent une charge symbolique. Les couleurs des blasons sont inséparables des devises, divisées en cantons, leurs lieux sont toujours et déjà pleins de sens indissociables.

M. Le Bot l'explique dans son ouvrage « L'œil du Peintre ». Pour lui, le langage dissocie tout, les lieux, les signes, les teintes, et tourne à la confusion quand il affronte la multiplicité concrète de la couleur. Parfois, les dénominations s'accumulent. Ailleurs elles se rechargent malgré elles, dans leur abstraction, de références aux choses de nature, aux fleurs, aux fruits, au lieu d'origine des pigments, à la matière dont on les tire.

Les yeux cheminent pour construire des images en sélectionnant des éléments du réel, sollicités par des repères. Dans tous les espaces, les yeux s'ouvrent pour les représenter, les mains elles fixent les regards. **Le regard oriente.** Il découpe l'espace en fragments de perception. A chaque découpe il attribue une valeur, un sens. Il marque son propre passage parmi les traces du hasard : celle des éléments géologiques, des sentiers des animaux, de la pousse des plantes. Son quadrillage veut tout porter au sens, les parties de son propre corps, son passage. Dans chaque lieu circonscrit se logent des figures, **à chaque lieu son emblème**, sa représentation, sa signification, son symbole, son utilisation, sa localité, comme pour les blasons symbolisant des localités.

“Les couleurs indistinctes sont comme tous les déserts optiques : les yeux y logent leurs propres images, celles qui naissent d’eux. Hors ces déserts, ils sont trop encombrés par la réalité. Et les figures de rencontre dans les espaces mornes, puisqu’elles sont des effets du mouvement des yeux, tout cet imaginaire n’y est jamais que de passage. »

M. Bot, L'œil du peintre, p 71

Pour Paul Klee, l'art ne reproduit pas le visible mais rend visible. Si quelque chose peut être rendu visible, c'est le jamais-vu, c'est l'imprévu, l'imprévisible. Et si l'on peut toujours peindre et rendre visible, c'est qu'il existe un invisible dans l'espace qui est ouvert aux yeux : toujours, dans cet enclos, on peut pousser la vue à prendre d'autres postures, toujours il restera un autre visible qui ne seront pas vus. L'invisible dans les yeux est comme l'innommé dans les mots et l'inaudible pour l'oreille.

Paul Klee, l'image est un chaos de représentation sans fin infini qui peut être représenté par un « point gris » en peinture témoignant d'une force chaotique de représentations (ni noir, ni blanc, ni colorés, ni incolore, ni opaque, ni neutre, ni forme, ni informe ..) Pour lui les tensions dont les chaos sont des lieux. Symboliquement le chaos est cette matière support de traces sur laquelle on peindra un tableau par exemple. Il est le début et laisse place à la création par les champs des possibles qu'il offre grâce à la place du vide qui est laissée. Paul Klee s'efforce de penser l'instable devenir image comme une construction et la déconstruction d'un désordre source de créativité.

L'image est un devenir que reprendront tous les regards sans fin. Deux mouvements de la représentation dans l'art seraient distincts : l'un orienté vers la forme nette mais opaque et l'autre vers l'indistinct.

²⁷ Héraldique : Etude des blasons et des armoiries

“La notion de paysage et sa réalité perçue sont bien une invention, un objet culturel déposé, ayant sa fonction propre qui est de réassurer en permanence les cadres de la perception du temps et de l’espace.

*Anne Cauquelin, L’invention du paysage, Collection
Quadrige, Editeur Presses Universitaires de France, 2013*

Dans son ouvrage, *La pensée paysage*, Michel Collot décrit la notion de paysage avec l’interaction de trois composantes, unies dans une relation complexe : un site, un regard, une image. Le paysage est un phénomène qui n’est ni une pure représentation ni une simple présence mais le produit de la rencontre entre le monde et un point de vue. Il explique que c’est le regard qui transforme le site en paysage

L’image photographique rend compte de la plasticité de la lumière. Grâce à ce procédé on peut transmettre, de partager, d’immortaliser un moment, une ambiance, un mouvement, par le biais d’une image qui devient une source d’information au même titre qu’un dessin, qu’une peinture. Une photographie témoigne du rapport à l’espace photographé, comme un acte du touché, comme un acte sensible, comme un acte créatif, comme u

Photographie c’est la lumière qui devient matière et qui modélise, construit le paysage, le sujet, l’objet. C’est une sorte de jeu, de peinture avec la lumière qui est captée et imprimée sur les films argentique ou capteurs numérique retranscrit en pixel.

La photographie est avant tout une relation. Photographier, c’est matérialiser notre rapport au monde en montrant notre perception, notre vision, notre point de vue. La photographie donne à voir le processus de production picturale. C’est pourquoi, la photographie est dans un premier temps une production mentale où le sensible engendre l’expressif. On peut parler de théâtralité lumineuse par cette composition de jeu avec les lumières de l’œil du photographe. Il existe une relation poreuse entre la matière photographique et la texture photographique nous informant sur la perception de l’espace qui nous enveloppe.

Elle est la représentation visuelle hors de nous qui permet un regard sur le regard. Nous voyons le monde à l’extérieur de nous-même mais c’est à partir d’une représentation intérieure.



Nicéphore Niépce, 1ère photographie, XIXème siècle



Joseph Sudek, XXème siècle, photographe

On croit que la peinture renvoie tout du monde visible mais non, c'est elle qui donne, elle n'en finit pas de donner. Sans le passage qu'elle opère des choses à leurs doubles, des doubles aux choses, et sans multiplicités d'interprétation, aussi nombreuses que les tableaux. Les yeux ne verraient que des déjà vus.

La peinture donne aux formes et couleurs des choses, des couleurs et des formes qui ne sont que d'elle. Elle permet de former de nouvelles images sans jamais s'épuiser : un mouvement alterné entre réalité perçue et interprétation. Ainsi de nombreux regards sur les choses sont possibles induit par la culture visuelles, la sensibilité et l'imaginaire de chacun. Nous avons tous de regard différents sur le monde avec diverses interprétations et compréhension de celui-ci. Les peintres ne formule qu'un fragment de leur propre perception à un moment donné.

Le donner à voir des images, incessant, telle l'invisibilité qui devient visible sans être jamais contourné (notre point de vu). Le passage de la surface des choses à la surface peinte semble une projection immédiate de l'une à l'autre. La peinture conduit instantanément d'un espace à un autre : l'espace vécu et l'espace peint, espace perçu.

Nous allons du réel à l'image, construction mentale, c'est une représentation créée par notre regard qui interprète une information donnée. Les images permettent également de porter notre attention sur un élément en particulier qu'on peut isoler. On note qu'il n'y a pas de temps sans image car même avant que les mains puissent fixer des images par la peinture, des images avaient déjà été formées par les yeux pour se représenter notre environnement dans lequel on évolue.

La peinture reste le double premier du visible. Telles que nous construisons nos images, tel est l'espace où nous concevons notre vie. **C'est en quelque sorte la matérialisation de notre rapport au monde**, de notre interaction que nous entretenons avec notre environnement **via notre construction mentale construite de fragment d'images captées, d'imaginaire, de perception .. Nos propres perceptions module notre manière d'habiter, d'investir le monde.**

Aujourd'hui l'image à une grande valeur. Elle est utilisée comme un témoin central et incontournable actant l'information comme véridique. Cette considération est très bien illustrée par nos usages des réseaux sociaux, les selfies qui sont l'actant par excellence de nos faits et gestes pour être approuvés par la communauté.

Il est important de ne pas occulter les moyens de production. L'homme ne vit plus dans le monde mais en fonction de ces propres images, ses propres représentations. Il a oublié que c'est lui qui les avait créés et qui aime le digital par un flux de données en perpétuel mouvement. Le paysage du net n'existe que par notre interaction, c'est une création, un dispositif collectif qui construit un nouveau paysage, univers immersif et interactif.



Fragmentation du paysage,
Assemblage de points de vu,
Production photographique personnelle
Point de vu, Chambéry, 2016

Partie 2

Du pigment matière au pixel
lumière

Paysage transposé dans le
numérique

2_1 Paysage et numérique

2_2 Paysage digital : un nouvel
imaginaire

2_2 Pixel lumière : matière de
conception

2_1 Paysage et numérique

Dans la représentation d'un paysage l'idée d'unicité n'existe pas, ce sont des montages et des démontages de plusieurs points de vus.

L'invention du paysage est de poser un regard sur le monde qui nous autour. Un paysage n'est pas non plus une représentation fixe du réel, c'est une ouverte sur le monde. Il permet de représenter quelque chose par un ensemble de perspectives et de fiction (interprétation par son outil de vision œil et la technique de représentation : peinture. C'est une construction d'une image qui empreinte des éléments du réel. Pour illustrer : la différence de perception entre ce que tu vois et ce que les autres voient de toi et qui tu es réellement.

Dans le processus économique le marketing empreinte cette démarche de construction pour changer notre rapport au monde, à l'objet consommé pour lui créer une place fictive dans le réel autour d'un imaginaire d'éléments visuels. Ainsi que l'idée de paysage rentre également dans la méthode de construction d'un scénario.

La couleur s'est digitalisée, elle est devenu une matérialité de lumière, il semble donc nécessaire d'explorer cette mutation chromatique. Ces nouvelles possibilités en matière de création, les nouveaux espaces que cela implique.

Grâce au numérique nous pouvons investir l'espace d'une nouvelle manière, mettre en image l'expérience d'un lieu différemment, capter un moment T, donner à voir une sensation, modéliser, raconter, donner à voir une expérience chromatique d'un lieu (moment T Capté) par une matérialité numérique.

La matérialité implique une manipulation, l'expérience une appropriation, une interprétation, une analyse des éléments (conscient ou non) de l'environnement traversé.

Le travail de matérialisation numérique des espaces suscite un regard transversal car l'étude de la couleur est pluridisciplinaire.

La **segmentation d'image** est une **opération de traitement d'images** qui a pour but de **rassembler des pixels entre eux suivant des critères pré-définis**. Les pixels sont ainsi **regroupés en régions**, qui constituent un pavage ou une partition de l'image. Il peut s'agir par exemple de séparer les objets du fond. **La segmentation est une étape primordiale en traitement d'image.**

À ce jour, il existe de nombreuses méthodes de segmentation, que l'on peut regrouper en quatre principales classes : La segmentation fondée sur les régions (en anglais : region-based segmentation). On y trouve par exemple : la croissance de région (en anglais : region-growing), décomposition/fusion (en anglais : split and merge). La segmentation fondée sur les contours (en anglais : edge-based segmentation). La segmentation fondée sur la classification ou le seuillage des pixels en fonction de leur intensité (en anglais : classification ou thresholding). La segmentation fondée sur la coopération entre les trois premières segmentations.

Georges Seurat, invente la technique du chromo-luminarisme (plus couramment appelé pointillisme), qui s'inspire des écrits théoriques du critique Charles Blanc (*Grammaire des arts du dessin*, 1867) et de sa lecture de la loi du contraste simultané des couleurs du chimiste Michel-Eugène Chevreul et de la *Théorie scientifique des couleurs*, (1881), d'Ogden Rood.

Paul Signac et Georges Seurat peignent que des point et de loin l'œil fait le travail d'assemblage : mélange de couleur et forme, modelé. Donc les formes sont très définies et les contrastes de couleurs primaires sinon le tableau paraîtrait flou .. Infinité de points comme pixel aujourd'hui . Les points de questionnement de la composition des images. L'Origine de l'image existe vraiment avec des repères . Il existe des liens avec les pixels qui composent une image numérique



Georges Seurat, Un dimanche après-midi à l'île de la Grande Jatte (1884-1886) Art of Chicago
https://fr.wikipedia.org/wiki/Georges_Seurat

2_2 Paysage digital : nouvel imaginaire

*“ **D**evant la quantité colossale d’informations auxquelles nous sommes confrontés, U-rss interroge comment chaque individu se place par rapport au monde, comment il tisse, autour de lui et par son immersion dans les réseaux, un ensemble de connexions, qui en retour lui renvoie une empreinte sociale ”*

Veyrat, 2014

Un dispositif permet de communiquer des idées pour faire comprendre vers quel univers on va.

La notion de paysage revoit à se projeter dans ce que nous voyons et remet les utilisateurs au centre de ce « monde » créé. Il permet de diriger mathématiquement notre point de vue vers la réalité de la fiction de l’univers proposé. On nous place dans le centre d’un monde : réalité virtuelle, jeux vidéo... Ainsi que Google earth qui nous place au centre du monde avec une vision au-dessus du globe et on se déplace en 1 point regard supérieur.

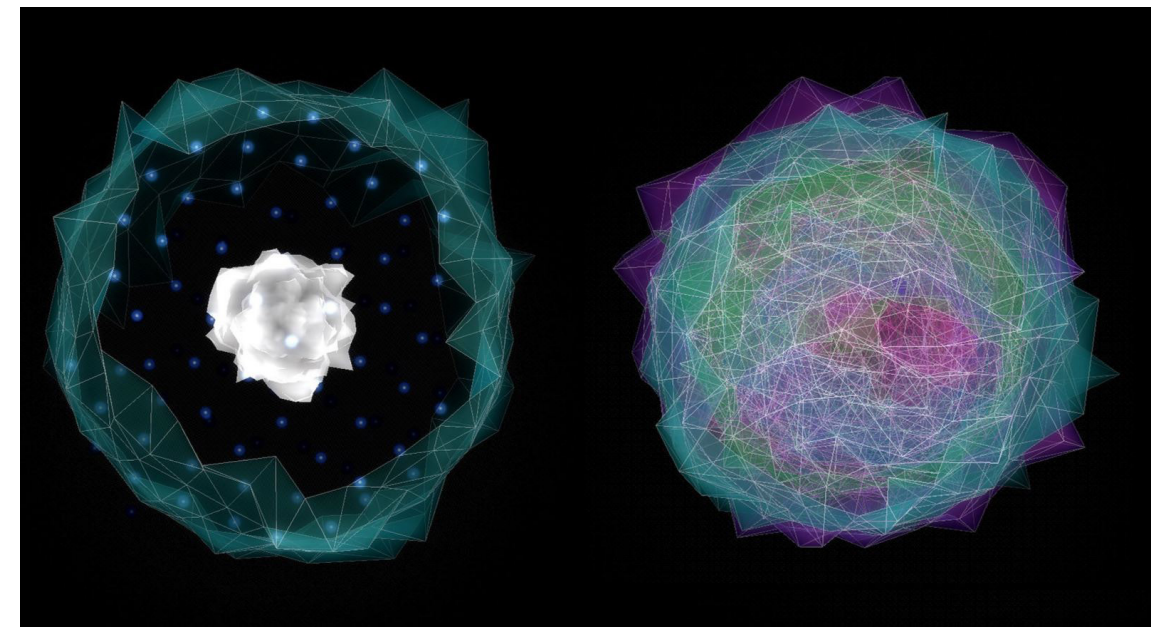
La notion de numérique décrit un monde infini (on se sait pas où sont les serveurs, la notion de localité est floue, la localisation des informations est abstraite et son espace est infini) accessible que par un point de vue à la fois. Il nous est impossible de le matérialiser dans son ensemble tellement son espace est spacieux et immatériel.

La construction visuelle numérique est un ensemble, fragments qu’on se construit à un moment donné, construction d’un paysage, représentations personnelles. Les idées et les paysages numériques se construisent grâce aux données qui influencent, dirigent notre point de vue. Il nous est impossible d’avoir une vision totale. Nous sommes obligés de choisir des points de vue. La sphère numérique est un espace où les informations forment un ensemble plus ou moins mobile qui constitue un paysage d’informations.

Pour cadrer ce paysage nous l’avons organisé grâce à des processus mathématiques, algorithmes comprenant l’importance des flux.

Les **réseaux sociaux nous permettent à chacun de s’approprier un espace géographique**. C’est le cas avec l’application de **Géocaching**²⁸, une application collaborative où lors d’une balade des personnes déposent des trésors à trouver pour d’autres ainsi de suite. Cette application permet de développer

²⁸ Géocaching, <https://www.geocaching.com/play>



U-RSS, Marc Veyrat, Franck Soudan, 2010

Œuvre numérique (M. Veyrat) travail du design de l’information, modélise l’identité numérique à travers les portails sociaux, empreintes sociales,

A gauche, l’embryon numérique à sa naissance, à droite dans sa phase de maturité

<https://www.flickr.com/photos/dalbera/33467491386>
extrait du site : nt2.uqam.ca/fr/repertoire/u-rss

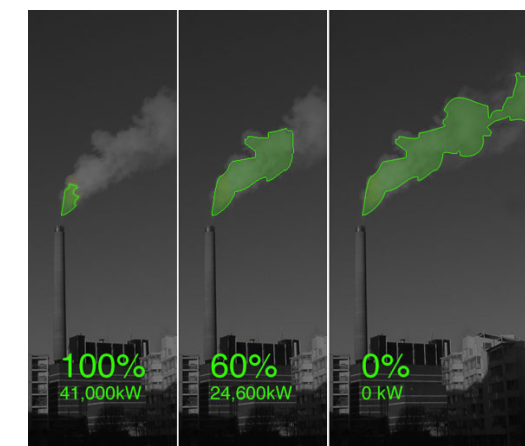
une nouvelle vision et rapport à notre environnement, le rendant ici ludique.

Marzloff explique dans son livre *Le 5eme écran*, paru en 2009 , que la ville est un écran de réseaux. Des liens sont créés dans la ville. Il y a une fragmentation et une dissémination des interfaces dans la ville.

Aujourd'hui, observe une demande de personnalisation des usages dans les interactions dans la ville : self médias, ubimédia (média qu'on peut déplacer). On est passé de l'information à la donnée qui est devenue le « pouls de la ville ». Notamment avec les smartcity, récoltants des données : nom utilisateurs, enjeux, document, usages technologies des utilisateurs... Les données de la ville à travers des capteurs sont informatisés et ils se démultiplient par les gens eux même. Ils deviennent des capteurs : captations de données villes utilisateurs, percement traces dans la ville, plusieurs émetteurs.

Par exemple d'architecture récoltant des données et permettant une interaction avec son monde, sa ville : c'est la **Centrale électrique à Helsinki** qui informe de la qualité de l'air « nuage vert » de son usine.

Il y a de plus en plus d'écrans présent dans la ville, espace publique. Ils permettent de rendre publique et visible, voir spectaculaire les informations des villes. Un nouveau paysage digital dessine nos espaces.



Centrale électrique à Helsinki

Nous devons à Matt Mullican la première œuvre se présentant sous la forme d'un environnement virtuel interactif. Cette création, produite par la Délégation aux Arts Plastiques en 1991 et intitulée Five to One s'expérimente à l'aide d'un casque-écran qui isole totalement l'individu du monde réel, fournit une image de synthèse en relief par stéréoscopie et réagit au mouvement de la tête en temps réel. Pour lui, selon ses propres dires, ce qui intéressait Mullican, c'était de créer l'espace à partir de rien. Et de fait, entrer ici dans l'image, c'est entrer dans la mémoire, dans l'idée.

*“Ce n'est pas une carte de la ville mais c'est une ville
comme une carte.”*

Matt Mullican,

Au-delà des contraintes techniques, une grande liberté d'invention s'offre donc aux artistes. Contrairement au temps qui ne peut être transformé, **l'espace va pouvoir être reconfiguré, ce qui explique l'importance du thème de la carte dans les premières expériences immersives. Il est ainsi possible de détourner l'usage de la réalité virtuelle.**

L'écran²⁹ devient une réalité virtuelle. Il permet une **immersion sensori-motrice**, une immersion cognitive : réflexion et évaluation des scénarios, une immersion émotionnelle/narrative : empathie et projection dans les personnages, une immersion spatiale : projection du joueur dans l'espace du personnage fictif incarné, une immersion psychologique : confusion entre l'espace le fictif et réel (coupé du monde physique joueur) et enfin elle permet une immersion une sensorielle /expérimentation de l'espace.

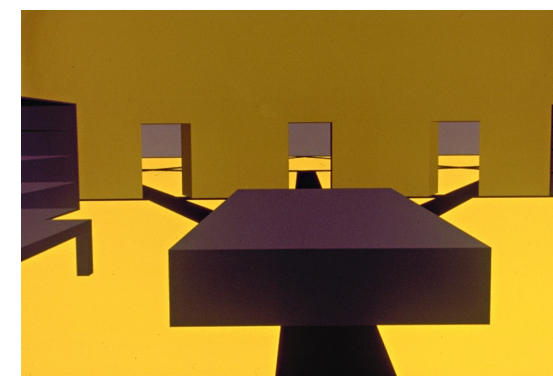
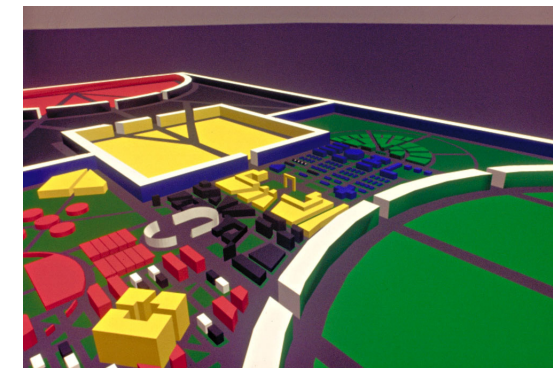
Ce qui fait de l'immersion, une expérience subjective avec une impression d'être dans un autre espace. Le rapport à une interface³⁰ inclut le contexte, l'imaginaire, les représentations.

Le virtuel étant assez lisse on a besoin de personnaliser ramener de la figuration. Pour illustrer cette observation on note qu'à ces débuts **la réalité virtuelle est une expérience déstabilisante car on ne voit pas nos membres** : impression d'être une tête.

Ainsi, pour réussir une bonne modélisation, il faut veiller à définir clairement, le phénomène représenté ; l'intention du modèle; le périmètre de validité ; le niveau de simplification et de granularité adéquats; ; le langage de description ; les choix pris au cours de la modélisation. Puis, ensuite de la conception et de la modélisation de l'idée arrive la matérialisation, la réalisation du projet.

²⁹ Ecran : voir glossaire p.141-147

³⁰ Interface : un espace un lieu qui permet de naviguer. C'est la cas dans les univers numériques, jeux vidéos, internet qui proposent des cartographies



Matt Mullican, Five to One, 1991
<http://www.arpla.fr/canal20/adnm/?p=285>

“*Le partage du sensible, émotion sensibilité partagé*”

Jacques Roncier

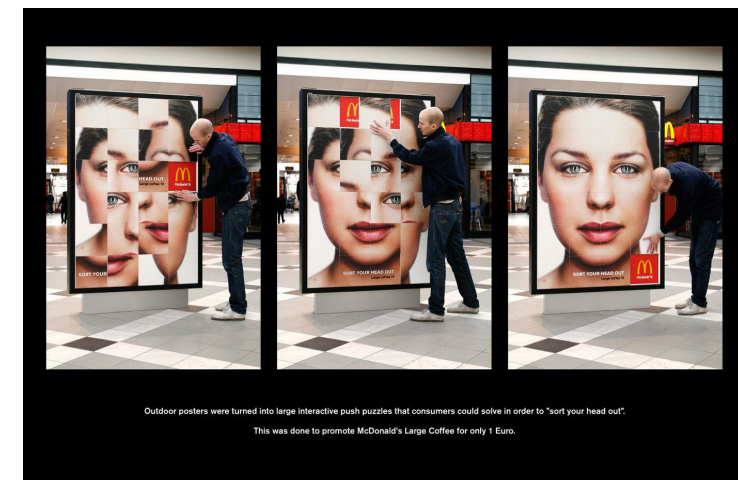
Dans le marketing, il existe différents points de vu possible pour toucher le consommateur au même titre que la vision du peintre grand manipulateur des points de vus et de l'image. La publicité peut se placer du côté des consommateur comme les peintures de Van Gogh . C'est le principe du storytelling une histoire est élaborée par la perception qui passe par des matériaux et des interprétations personnelles. Crée un paysage, un imaginaire, un univers à son produit permet de lui créer une aura, un impact plus important dans l'imaginaire, esprit du consommateur pour susciter l'envie et de désir grâce à ses pensées dirigées sur l'objet. Ce qui sucite l'achat et la consommation. Ainisi, inventer un paysage permet depuis de décennies de générer une source de revenu.

A chaque fois que l'on fabrique des éléments artistiques, le processus artistique suscite une nouvelle activité économique. Ce qui permet de changer notre manière de voir, de se réappropriier les manière de voir antique, changer relation au monde, changer dispositif grâce à la perspective, voir différemment les images construites, nouvelles visions de pensées. Par exemple, ce ne sont pas les mêmes représentations du monde entre l'antiquité incluant des perspectives et le monde Romain qui n'incluant aucunes perspectives.

“*L' Imaginaire. Aussi emprunte-t-on leur nom aux images visuelles pour nommer l'imagination sous toutes ses figures. Images : figures musicales, figures des mouvements corporels, figures formées par les mots. On dit imaginaires tous les effets de signes quand ils ne cherchent pas d'abord à désigner un dehors dont l'ordre, le sens, se trouvent déjà fixés. Ceci est constant dans l'art : les signes dont il use, s'inventent des détours pour séduire les sens, ils jouent de leur pur pouvoir de les ébranler. »*

M. Bot, l'oeil du peintre p.9

Les dispositifs immersives numérique permettent de transmettre des messages informatifs ou référentiels (objectif) ; des messages expressifs ou émotifs (communiquer des sentiments) ; des messages incitatif ou conatifs ; message poétique ou esthétiques ; message métalinguistique (explication des mots avec des images) ; message pratiques ou relationnels ...



Andreas Dahlqvist, *Sort your head out*, publicité interactive Mc Donalds, DDB Stockholm Agency, Stockholm, Suède



MOOD MACHINE LIVE
Project Roles :Art Director, Creative Director, Producer, Project Manager
Company
Pitch Studios: 4K, Creative Direction, Unity, Game Design
Media :Games - VR, Interactive Installations, Products - Digital
Project Industries: Entertainment, Gaming, Technology

<https://workingnotworking.com/projects/130355-mood-machine-live>

2 - 3 _ Pixel lumière, matière de conception

Claude Monet réalise une façade de cathédrale en 1894 en concevant les différences d'exposition comme un mélange de différentes temporalités. C'est uniquement une histoire de perception d'un motif selon la lumière. Il y a pas de perspective, on est avec un positionnement frontal. Seule la lumière révèle les différences comme une incertitude de la réalité car c'est une histoire de perception et de contexte. Chaque tableau de Claude Monet est une œuvre, un objet matériel. Il élabore ici une superposition d'espaces, créant le mouvement et supposant le temps qui passe. Pour lui, l'espace de la représentation est un espace en réseau généré par l'accumulation des couches de lumières.

Pour lui, la question de la résistance aux images est une histoire entre le corps et le mouvement répété du temps qui passe.



Claude Monet, La Cathédrale de Rouen, Le portail de la tour St-Romain, plein soleil, Harmonie bleue et or, 1894, Musée d'Orsay

L'artiste Fauviste Henri Matisse exploite cette écriture et création d'espace via **la lumière par le biais du vitrail dans la chapelle du Rosaire de Vence**. Le corps se situe dans un espace de lumière au travers de couleur projeté de manière inégale. Le vitrail donne l'illusion et permet à la lumière de révéler la matrice même de l'image. Et de la projeter dans un autre espace dans une nouvelle dimension.

L'Espace est une étendue identifiée comprenant tous les objets et volumes occupés. Il est l'élément le plus large où se trouve à l'intérieur, le lieu (mémoire, lien, histoire, temps), puis le site. Il nous semble que nous avons une perception homogène et unique de l'espace alors qu'en réalité, c'est une synthèse d'une multitude de référentiels. Le passage du multiple à l'unique est, encore aujourd'hui, inexplicable. On sait, par contre, que la perception homogène de l'espace est un résultat. Comment le cerveau reconstruit une perception unique et cohérente de l'espace? Pour Berthoz, la décomposition de l'environnement par le cerveau a conduit à une spécialisation (thèse évolutionniste). Sans l'unité de l'espace perçu, il n'y aurait pas d'adaptation, il y aurait une contradiction dans l'information, des conflits dans l'information reçue.

“La pratique spatiale d'une société secrète son espace ; elle le pose et le suppose, dans une interaction dialectique : elle le produit lentement et sûrement en le dominant et en se l'appropriant.”

Henri Lefebvre

L'espace est aussi le témoin d'une idéologie ; il est politique. La production de l'espace peut se comparer à la production de n'importe quelle marchandise. Mais il y a une dialectique entre la production des marchandises et celle de l'espace.

“Produit de l'histoire, l'espace est le lieu de rencontre de la planification matérielle, de la planification financière et de la planification spatiotemporelle. Le fantasme de la planification totale habite la technocratie »

Lefebvre, 1974, XI

On peut décomposer la pensée spatiale de Lefebvre à trois idées majeures. La première celle de production de l'espace, la seconde, celle de triplicité de l'espace (c'est-à-dire la distinction entre l'espace perçu, l'espace conçu et l'espace vécu) et la troisième, celle de conflictualité de l'espace.

La couleur selon le choix des matériaux induit le sens poétique et les vibrations nécessaires pour enrichir l'environnement.



Henri Matisse, vitraux pituraux, Chapelle du Rosaire, Vence
<http://www.savoirs-alpesmaritimes.fr/Domaines/Arts-du-visuel/Chapelle-du-Rosaire-Vence-Henri-Matisse>



Tadao Ando, Eglise
 photo by Kazumi Kurigami
<https://www.floornature.eu/exposition-tadao-ando-le-defi-paris-14153/>

La conception lumière dans l'espace publics

“C’est le lieu qui impose le parti-pris de la mise en lumière”

Pierre Nègre, concepteur lumière l’atelier lumière

“Le vide est un outil de conception architectural et urbaine”

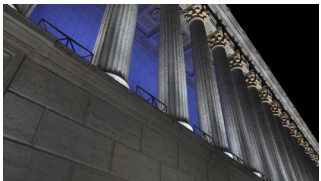
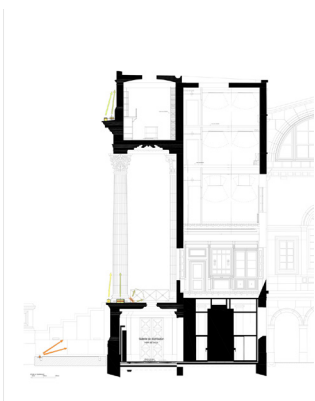
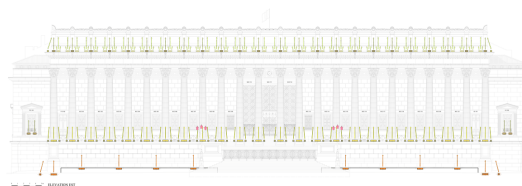
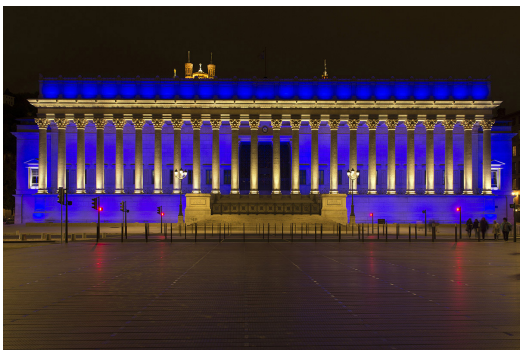
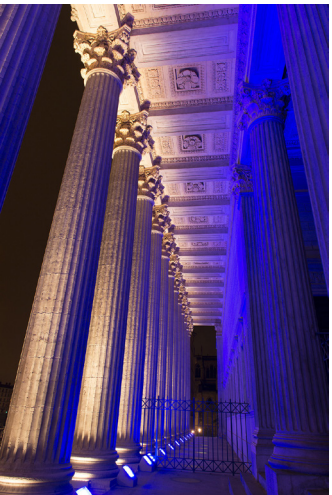
“La qualité d’une composition urbaine ne peut être appréciée par la seule présence plus ou moins importante des espaces bâtis ou vides, mais elle dépend de la relation qui est établie entre eux”

Hélène Hatzfeld

Nous étudions, ici, la mise en lumière du Palais de Justice Lyon, par Focale Perspective. Jérôme Donna, alors éclairagiste à la Direction de l’Éclairage Public DEP de la ville de Lyon, a travaillé avec l’architecture du bâtiment historique pour définir le projet d’éclairage. Pour mettre en valeur le bâtiment historique tout en s’intégrant à son environnement, l’éclairagiste a respecté plusieurs contraintes notamment esthétique.

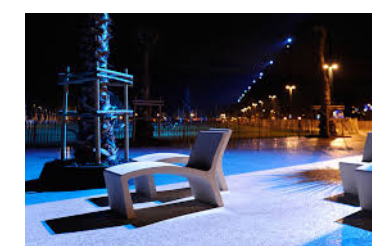
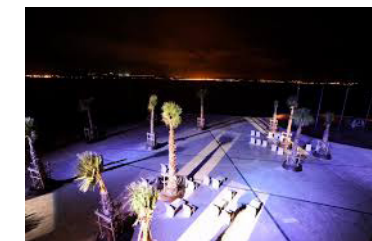
Jérôme Donna mise sur un éclairage de mixage additif rouge, vert, bleu, blanc avec des rampes de LED, en mono pitch, discrètes permettant de se s’adapter selon les demandes et événements, célébrations. Le blanc est privilégié quotidiennement pour respecter les détails et l’aspect de la pierre. Ils sont disposés de manière stratégique pour mettre en valeur les colonnes et les sculptures. Cette quadrichromie est une première pour la ville de Lyon. Les rampes Arcaline sont de chez Ayrton distribuées en France par Axente.

La lumière colorée se déploie sur le nouveau parc de Berre l’Étang. Au centre de l’espace, une série de rectangles de lumière blanche projetée au sol l’ombre des palmiers, redessinant un nouveau paysage dès la nuit tombée. L’ensemble du dispositif technique se situe en bordure de la voirie et libère ainsi le parc de tout mobilier d’éclairage.



Mise en lumière Palais de Justice Lyon
Jérôme Donna, éclairagiste à la Direction de l’Éclairage Public DEP de la ville de Lyon
<https://www.lightzoomlumiere.fr/realisation/palais-de-justice-de-lyon-lumiere-et-temporalite/>

³¹ Espaces publics : voir glossaire p.141-147



Concepteur lumière : Pierre Nègre, l'Atelier Lumière, *Au fil du temps* », Esplanade des Palmiers, Berre l'Étang, paysagiste de l'Agence APS

Maître d'ouvrage : Ville de Berre l'Étang - maître d'oeuvre : Cabinet Merlin BET - paysagistes : Agence aps - installateur : Sanem - fabricants : Martin, Philips, Sermetto & Ludec - coûts des travaux d'éclairage : 320 000 euros ttc - année : 2008

<http://www.pierrenegre.com/berre-l-etang/conception-lumiere-berre.php>

Partie 3

Géopétique à travers le Corps

3_1 Chorégraphie-paysage : la danse comme écriture du lieu

3_2 Chromo-architecture : l'art de construire en couleur

3_3 Chromo-phonie : la sonorité des couleurs





L' espace est le propre du corps d'après Maurice Merleau Ponty. Il s'appuie sur la notion de schéma corporel qui permet de connaître la position de chacun de nos membres. C'est à travers ce schéma corporel que nous connaissons l'espace. Le schéma corporel est une manière d'exprimer que notre corps est au monde. L'espace est déjà en nous.

“L oin que mon corps ne soit pour moi qu'un fragment de l'espace, il n'y aurait pas d'espace pour moi si je n'avais pas de corps ”

Merleau Ponty, p.119,...

On distingue une spatialité de position et une spatialité de situation. La spatialité de position est le lieu, l'entendue, la localisation de mon corps dans l'espace. Tant dit que la spatialité de situation correspond à l'engagement du corps dans l'action ; caractère dynamique du schéma corporel.

Philippe Ramette, connu pour ses photographies où il se met en scène dans des situations improbables, Philippe Ramette expérimente et propose des points de vue décalés sur le monde. Entrer dans une exposition de Philippe Ramette, c'est entrer dans un univers qui questionne la réalité dans ce qu'elle admet de plus tangible et de plus physique. Chez Philippe Ramette, le dessin s'apparente à l'esquisse d'une vision mentale de son environnement.

Philippe Ramette
Exploration rationnelle des fonds sous-marins : promenade
irrationnelle, 2006
Color photograph
150 x 120 cm

https://www.xippas.com/fr/artists/philippe-ramette/attachment/pr06_18/

3_1 _Géopoétique et chorégraphie :

*Les images sont médiatrices entre l'homme et le monde.
Le monde est une image notre réalité c'est un
scénario planétaire d'image »*

Loïe Fuller

Loïe Fuller³² invente de nouvelles formes de danse libre entourée de longs voilages de soie qui s'illuminent grâce à des éclairages multicolores. Elle utilise les nouveaux éclairages électriques, parfois plusieurs dizaines, placés à la fois sur les côtés et sous la scène qui l'illuminent à travers une plaque de verre sur laquelle elle danse. Elle fait aussi une utilisation intensive des gélamines colorées, domaine dans lequel elle brevète plusieurs innovations, tout ça venant sculpter ses chorégraphies pensées autour de parfois plusieurs centaines de mètres de tissus qui l'entourent et volent sur toute la scène.

Elle explore même les ultra-violets. Elle joue pleinement avec la lumière l'électricité étant la nouvelle technologie du moment. Ce sont les prémisses de l'art scénographique et chorégraphique basées plus sur les effets visuels et esthétiques que sur uniquement la performance technique.

On pense l'expérience du spectateur. Loin du style académique classique, elle créa un nouveau type de danse s'inscrivant de l'art nouveau. Certaines de ses chorégraphies furent très proches de la performance et forment ainsi le socle de ce qui est devenu la danse contemporaine.



<https://www.laboiteverte.fr/loie-fuller/>

« La danse Serpentine » 1896, film des Frères Lumières suite à son premier spectacle

https://www.youtube.com/watch?time_continue=25&v=Dda-BXNvVkJQ&feature=emb_logo

Intérêt de ces artistes c'est de nous montrer comment l'image se fabrique

³² Marie Louise Fuller, née à Chicago en 1862, actrice, elle se passionne très vite pour la danse et la chorégraphie.

3_1 Chorégraphie-paysage : la danse comme écriture du lieu

Etude cas : Retouramont : de la géo-graphie urbaine vers un lyrisme géo-chorégraphique

Fabrice Guillot, pionnier de la danse verticale, unit, chorégraphie, acrobatie et arts de la rue. Avec sa Compagnie Retouramont, il organise à Paris un festival sur l'art de la danse verticale. L'art de la danse verticale s'empare de notre environnement pour l'habiller, le dompter, s'y accrocher. Le mur, la Paroi deviennent des scènes naturelles avec ce que cela suppose de prises de risques et de lutte avec les éléments. Le chorégraphe construit son spectacle comme une promenade dans des friches industrielles, aires de bâtiments modernes faites de bois, de verre et de bétons ; Il joue avec les éléments pour répondre construire un dialogue avec l'architecture qui s'efface derrière les mouvements et vient sublimer les mouvements avec de jeux de miroir, de cache-cache.

On découvre le côté **poétique de l'architecture** qui se dévoile au fil de la chorégraphie. On oublie que ce sont généralement des centres d'affaires, de rapidité, de stress, de rigidité, de réflexion. On prend le temps d'observer de découvrir de nouveaux points de vue de ces bâtiments. On peut repenser notre interaction avec eux en découvrant leur beauté car cette chorégraphie nous permet de changer notre regard sur ces édifices. Le public découvre sous un nouveau jour les façades des immeubles sous les qu'elles ils peuvent passer habituellement de manière indifférente.

Pour décrypter cette chorégraphie nous nous appuyons sur l'analyse de Céline Torrent dans son étude nommée, *La danse comme réécriture géopoétique de l'espace ?*.

“La géopoétique commence avec un corps en mouvement dans l'espace. »

Kenneth White, 2002, p. 84

“Avec le projet géopoétique, il ne s'agit ni d'une variété culturelle de plus, ni d'une école littéraire, ni de la poésie considérée comme un art intime. Il s'agit d'un mouvement qui concerne la manière même dont l'homme fonde son existence sur la terre. ”

Kenneth White, 1994, p. 11



Diagonales Ascendantes, Compagnie Retouramont, Fabrice Guillot
Sur les parois vitrées d'une banque, un spectacle hors-sol qui lance un défi à la pesanteur. Un mouvement qui se reflète dans l'architecture urbaine, en relisant et réécrivant poétiquement sa géographie.
<https://www.dansesaveclaplume.com/en-scene/1097743-compagnie-retouramont-diagonales-ascendantes/>

L'espace participe à la chorégraphie, la danse de Retouramont informe l'espace sans le déformer. Nous notons une étude géo-chorégraphique qui décrit la manière dont la chorégraphie de s'inscrit dans la géographie urbaine, tout en la réécrivant en poème.

Fabrice Guillot décrit les espaces comme étant parfaitement incolore. Un espace citadin banal, sans attrait. Avec ce travail de danse verticale, l'espace a prend un autre sens et une autre « teinte », saveur : poétique et convivial. Poétique parce qu'il donne du sens à un lieu, les scènes dansées le rendent attachant, mêlant rêve et sensorialité. Convivial car des échanges avec les passants et avec les habitants ont lieu.

Il existe un lien étroit avec les poèmes qui deviennent des adaptations chorégraphiques. Certains écrits faisant écho au rapport à l'espace et la création. Fabrice Guillot a notamment rassemblé des fragments de poèmes, *Extraits de quotidien*, qualifiant sa démarche de géo-chorégraphique.

“Le paysage se pense en moi [...] et je suis sa conscience”
Cézanne cité par Merleau-Ponty, 1958, p. 30

La chorégraphie comme réécriture géopoétique de l'espace. L'espace urbain loin pourtant d'être un espace fait pour la danse, il se donne soudain à lire comme graphie poétique.

L'architecte Henri Gaudin décrit la démarche comme être à l'écoute des vibrations du paysage et qui compose en résonance avec celui-ci.

Pour Henri Gaudin, les chorégraphies de Fabrice Guillot sont à proprement parler sismographiques, dans le sens où elles sont un écho direct, une réponse à la géo-graphie de l'espace. C'est le vide qui prend corps. Les textures du lieu deviennent des textes chorégraphiques.

Le lieu se métamorphose en paysage, l'espace d'un instant, par un regard incarné en danse sans n'avoir subi aucune transformation matérielle. Michel Collot définit ainsi son concept de « pensée-paysage ».

C'est une nouvelle cartographie³³ qui se dessine à travers de simples cordes, tendues entre des tours, sur une façade d'immeuble, sur le vide, lignes graphiques striant l'espace de façon éphémère. Peu importe l'esthétique du lieu, une transformation va bel et bien s'opérer, non pas dans la matière du lieu mais dans la manière dont il va être perçu.

“La ville est pour nous un terrain d'exploration polymorphe dans lequel nous inscrivons une écriture particulière”

Fabrice Guillot, 2010, www.retouramont.com

³³Cartographie : conception, préparation et la réalisation des cartes. Sa vocation est la représentation du monde sous une forme graphique et géométrique. Permet de conserver la mémoire des lieux et des voies de communication ainsi que de leurs caractères utiles ou hostiles à l'activité des hommes. C'est un moyen de prévoir et de planifier l'action de l'homme sur le milieu.



Diagonales Ascendantes, Compagnie Retouramont, Fabrice Guillot
Sur les parois vitrées d'une banque, un spectacle hors-sol qui lance un défi à la pesanteur.
<https://www.dansesaveclapume.com/en-scene/1097743-compagnie-retouramont-diagonales-ascendantes/>

L'écriture chorégraphique ne dissout pas la graphie du lieu, elle s'y infiltre. Il s'agit pour lui, en premier lieu, de regarder l'espace en imaginant les parcours possibles au cœur de cet espace, à la façon des Yamakasi³⁴ qui pratiquent le Parkour.

Le Parkour³⁵ est un art du déplacement, une discipline sportive qui consiste à franchir des obstacles urbains ou naturels. Les pratiquants, dit les traceurs, s'approprient les lieux en créant leurs propres parcours. C'est une nouvelle manière d'interagir et d'être avec notre environnement. C'est le cas aussi avec les pratiquants de l'Urbex³⁶ qui poussent les limites du cadre des autorisations de notre espace. Ils vont explorer des lieux difficiles d'accès, abandonnés, méconnus, interdit. Ils rendent visibles leurs exploits sur internet via des caméras embarquées. Créant ainsi, une nouvelle esthétique des représentations des lieux, nouveaux points de vue et nouvelles manière de filmer en autonomie et discrètement. Dès 2004, le Parkour devient un phénomène mondial sur Internet grâce au fort impact visuel de la discipline. Une variante plus acrobatique voit également le jour : le Freerunning.

Will Sutton est un spécialiste du Parkour et du Free-running et il est l'auteur de nombreuses vidéos où il utilise la ville et son architecture comme un véritable terrain de jeu. Dans sa dernière production, il a décidé d'essayer de nouvelles prises de vue à l'aide d'un selfie stick et d'une GoPro.

<https://www.lense.fr/news/selfie-free-running-4k-comment-rendre-le-selfie-stick-sympatique/>

De ces nouvelles pratiques se développent de nouvelles relations, esthétique d'une chorégraphie-paysage. La danse comme le Parkour, l'Urbex, le free-running deviennent de nouvelles écritures et appropriation des lieux en paysage. Le lieu commun, banal, devant lequel on passe quotidiennement sans plus le remarquer va soudain se transformer en « paysage ». Rappelons que le paysage est avant tout un point de vue sur un lieu.

On retrouve l'art de la scénographie qui permet de rendre un expérience des lieux immersifs, sonore, visuel, interactive. Le scénographe possède de nombreux outil pour arriver à créer une expérience communicant un univers et être vecteur d'émotion, témoignant d'une énergie grâce notamment à des jeux de lumières. Au-delà du visuel le son a également toute son importance, de plus il facilite l'immersion, la concentration du spectateur sur les mouvements. Dans le monde du spectacle, la scénographie est notamment une étape importante pour donner à vie une idée, aux mouvements, pour permettre une bonne réception de l'écriture scénique pour le spectateur.

³⁴Yamakasi, désigne le nom du groupe de pratiquants pionniers du « parkour ».

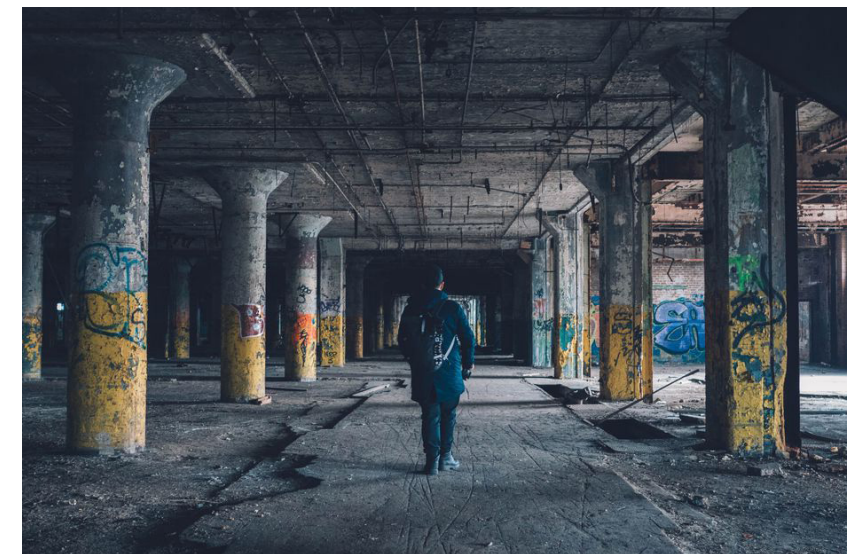
³⁵ Parkour, David Belle est reconnu comme l'inventeur du au début des années 1990 à Lisses (banlieue parisienne)

³⁶ Urbex, UX, Urban eXperiment, exploration urbaine, activité consistant à visiter des lieux construits et abandonnés par l'homme, née dans les année 1980 en France



Will Sutton, Selfie / Free Running

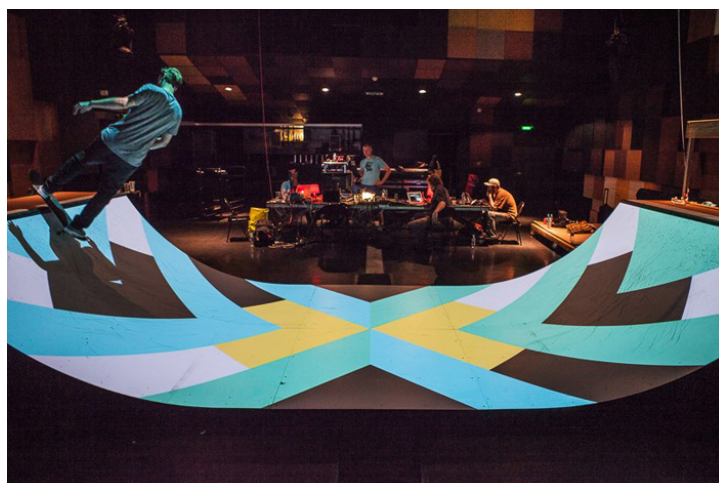
<https://www.lense.fr/news/selfie-free-running-4k-comment-rendre-le-selfie-stick-sympatique/>



Andrew Amistad – Unsplash

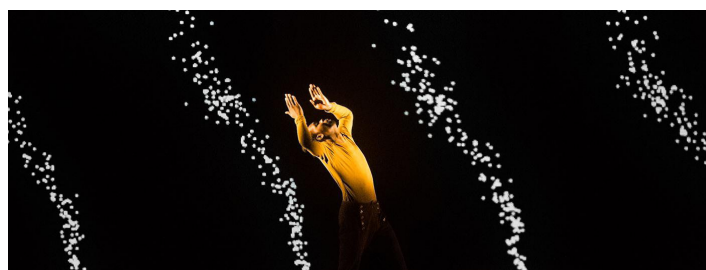
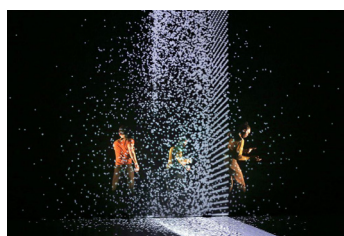
Pratiquant de l'Urbex

<https://france3-regions.francetvinfo.fr/centre-val-de-loire/urbex-escapade-urbaine-hors-du-temps-1676779.html>



-20 syl, U RAMPE SONORE : espace immersif, visuel impact, visuel et son, interaction avec son espace et les volume, manière de se mouvoir, ici skater : créateur de son , perte de repère espace, crée du son en skatant, espace immersif sonore, 2015

<https://starwaxmag.com/le-u-rampe-sonore-interactive-20syl/>



Companie Pixel, 2015
Chorégraphe, Mourad Marzouki

Entre corps et projections lumineuses. Le chorégraphe met a défis de proposer des images numériques qui ne sont pas de la décoration mais qui fassent corps avec les corps dansés. Ce qui représente un véritable défi afin de trouver la place des danseurs face à cet espace numérique imposant.

Il est nécessaire de mettre en place un dialogue logique entre les deux parties qui doivent rentrer en interaction. Ce spectacle permet d'apporter une autre dimension, perturbé, bousculer les perceptions rencontre hip-hop, cirque.

<https://ccncreteil.com/pixel-1717801>

Interview Mourad Marzouki, chorégraphe, 2015
<https://vimeo.com/112924001>



Dancing Grandmothers ³⁷
Chorégraphe : Eun Me Ahn
Crédit photos : Young-Mo Cheo
<https://www.lestheatres.net/fr/a/931-dancing-grandmothers>

³⁷Etude et analyse de la chorégraphie Dancing grandmother, d'Eun Me Ahn, 2016, Espace Malraux, Chambéry, : voir annexe p. 151-159

3_2 Chromo-architecture : L'art de construire en couleur

“ *L*es actes de trottoirs, les pratiques de croisement, les pérégrinations, les orientations urbains, les flaneris, les parcours.”

Decerteau

La couleur influence notre interaction au monde, notre manière d'interagir avec le monde, crée notre propre expérience selon notre environnement et le rapport qu'on entretient à celui-ci.

La période puriste de Fernand Léger (1881-1955) s'étend de 1924 à 1927. Il saisit les objets en gros plan et organise les formes mécanisées avec les contrastes colorés. Les couleurs sont empreintes de l'époque reprises par Le Corbusier dans ses architectures.

Édouard Jeanneret, connu comme architecte, à partir de 1920, sous le pseudonyme de Le Corbusier, créa des architectures construites sur une manière de pensée un système de vie, de communauté. Il élabore de vrai dispositif dans ses architectures. Les couleurs lui permettent de jouer sur les profondeurs? jeux de points de vue ainsi que d'informer l'usage de chaque espace.



Fernand Léger, *Peinture dans l'espace*,
Peinture murale
<https://www.cinearchives.org/Archives-Agenda-658-184-0-0.html>



Le Corbusier, La Cité Radieuse, Marseille
<https://www.gralon.net/articles/art-et-culture/architecture/article-la-cite-radieuse-a-marseille---un-projet-signe-le-corbusier-5581.htm>

Marie-Pierre Servantie³⁸ vit et travaille à Bordeaux. Chromo-architecte DPLG, elle a créé en 1983 l'agence Architecture-couleur spécialisée dans l'architecture et la couleur en environnement et urbanisme chromatique. Parallèlement elle enseigne à l'université de Bordeaux III. Elle a à son actif de nombreuses réalisations sur différents sites en France et l'Etranger — Euro-Disneyland, CHU Bordeaux Pellerin, Stadium de Toulouse, usine Grattan de Bradford Leeds (Grande Bretagne)... Elle réalise actuellement pour les services d'urbanisme et d'environnement de la ville de Bordeaux, la charte des couleurs de la ville.

“La couleur est mon outils de travail, je l'exprime comme un matériau. L'utilisation de la couleur n'est pas subjective, elle est au contraire, très objective, très cartésienne aussi.”

On ne met pas des couleurs au hasard, il faut tenir compte des goûts du clients bien sûr, mais aussi des palettes de couleurs autorisées pour les revêtements, de la lumière et la situation du projet dans son environnement et dans son usage. Une couleur ne vit pas seule, elle évolue dans un contexte ». Au-delà de son aspect esthétique, la couleur sert à créer une unité visuelle.

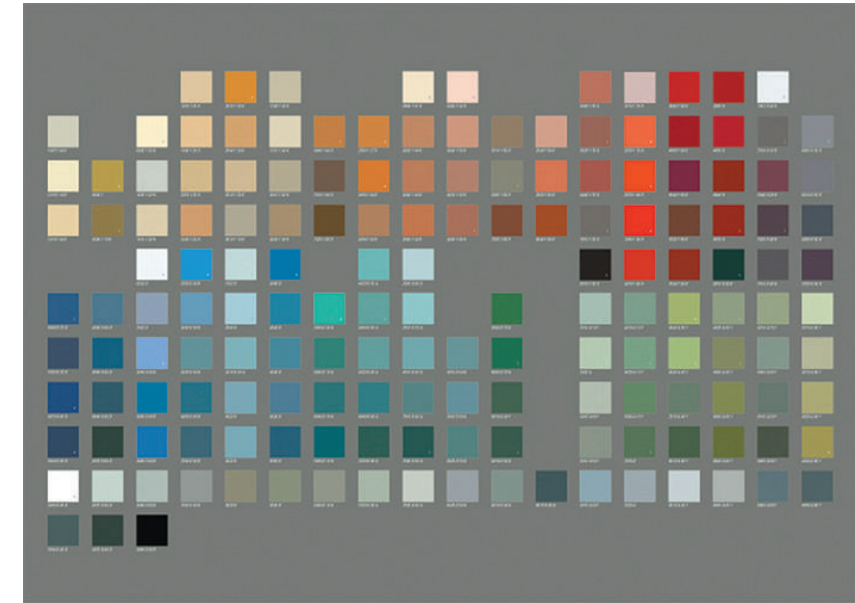
La mise en couleur par la peinture donne la liberté et le lien aux matériaux utilisés.”

Marie-Pierre Servantie

“La couleur en architecture est une expérience émotionnelle, la quatrième dimension. [...] Les stimulations chromatiques développent un processus psychologique et perceptif des entourages de la vie quotidienne: la maison, le bureau, l'école ou l'atelier. La relation dialectique entre les couleurs et les formes transforme l'ambiance et provoque des états d'esprits ou des expériences tels que: la décontraction ou encore la concentration, parmi d'autres.”

Bottura Roberto (2010) Couleur, graphisme et architecture

³⁸Marie-Pierre Servantie, Chromo-architecture, l'art de construire en couleur, édition Alternatives, 2007

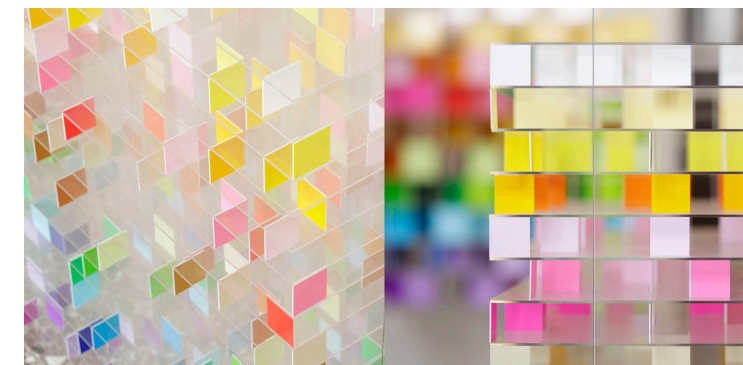


Couleur dans l'environnement architectural à l'école de Bordeaux. Marie-Pierre Servantie, Chromo-architecture
<http://www.lsd-mag.com/magazine/tag/marie-pierre-servantie/>

La couleur et surtout l'association de couleur et de lumière, peuvent faire ressentir à l'homme des émotions. La couleur a toujours un penchant positif et un penchant négatif. Les couleurs ont des symboliques mais qui varient selon les pays, culturels, les individus. La couleur-lumière peut avoir des effets réels sur le corps. En effet, les lumières jaunes et rouges qui se rapprochent des ondes lumineuses de l'infra-rouge produisent de la chaleur, réchauffent l'espace et peuvent par-là être associées à un effet de température augmentée. Alors que des lumières froides comme le bleu ou le vert ne produisent pas toujours de sensation de fraîcheur car la source lumineuse qu'elle soit électrique produit de la chaleur alors que si elle vient d'un vitrail. La couleur possède donc une symbolique vérifiable au niveau de la sensation de température dans un espace baigné de couleur-lumière. Alors que la symbolique des couleurs-matières ne peut être confirmée.

Emmanuelle Moureaux construit l'espace directement avec la couleur. Elle est matière à construire. Alors que d'autre comme Luis Barragan ou encore Gérard Tiné construisent les volumes et y ajoutent par suite les couleurs. Les premiers arpentent les espaces avant de leur attribuer une couleur et les seconds, place tout en valeur de gris et choisissent ensuite les éléments à faire ressortir avec la couleur.

Emmanuelle Moureaux divise l'espace avec la couleur. Cette architecte utilise la couleur non à des fins esthétiques mais à des manières de construire l'espace. Elle possède une palette chromatique variée qui accompagne sa conception de l'espace.



Emmanuelle Moreaux_ shikiri
 "Dividing and creating space through colors"
 "I use colors as three-dimensional elements, like layers, in order to create spaces, not as a finishing touch applied to surfaces." emmanuelle moureaux
<https://www.emmanuellemoureaux.com/shikiri>

Etude de cas : Luis Barragan, Maison Gilardi, Mexico, 1976

Luis Barragan construit l'architecture de manière fonctionnelle et y ajoute ensuite la couleur pour en modifier la perception et accentuer des expériences d'espaces. La couleur n'est pas qu'une couleur appliqué au mur c'est aussi une lumière qui forme un équilibre avec l'ensoleillement extérieur.

Les couleurs, les textures, les éléments de composition sont des produits de la culture **mexicaine**. Les intérieurs peints, ont une texture plus lisse afin que prend le contrôle de la tache lumineuse sans produire de rugosité ombres. Ainsi, la luminosité presque aveuglante sont réalisés par exemple dans la salle principale où se trouvent environ fissures avec onyx en verre teinté.

“Dans mon travail d'architecte, les couleurs et les lumières ont été une constante d'une importance fondamentale. Les deux sont des éléments fondamentaux dans la création d'un espace architectural, car ils peuvent modifier les conceptions de celui-ci. Les murs sont faits pour être repeint. Je pense que tous les deux ans l'ensemble des travaux, car repeint.

La couleur n'est pas qu'une couleur appliquée au mur c'est aussi une lumière.

L'homme a toujours cherché à se protéger de l'angoisse et de la peur a cherché à promouvoir des espaces de vie dans son esprit la sérénité ... nous avons travaillé [...] avec l'espoir que notre travail [...] coopérer à la grande tâche de dignifiant La vie sur les chemins de la beauté et contribue à construire un barrage contre les vagues de déshumanisation et de la vulgarité. Si notre collaboration dans la réalisation de certains de ces concepts, nous ne pouvons pas résoudre les problèmes de l'humanité, au moins coopérer pour rendre votre vie plus pleinement , plus belle et plus supportable et vous aider à éviter de tomber dans le désespoir ... »

Luis Barragan, Maison Gilardi, Mexico, 1976



Luis Barragan, Maison Gilardi, Mexico, 1976

Il recherche donc à provoquer l'immersion pour que l'habitant de cet maison se sente dans un autre univers reposant, coupé de du monde stressant;

Les couleurs et les lumières sont d'une importance fondamentale dans ce projet. Les deux sont des éléments fondamentaux dans la création d'un espace architectural, car ils peuvent modifier les conceptions de celui-ci. Les murs sont faits pour être repeint.

Dans ce travail, , les couleurs jouent un rôle très important. La cour est lilas, très dynamique. Le courtier prépare le voyage à travers la maison pour atteindre un très important: la salle à manger, avec une couverture de piscine. Soudain, l'étang est un mur rose qui coupe l'eau et atteint presque le plafond. Ce mur donne un sens à l'espace, fait de la magie, crée des tensions autour.

En effet, tant la couleur comme l'espace mur bleu rose environnante ont été prises à partir d'un célèbre tableau de Chucho Reyes. Il s'agit d'un coq, d'où est venu le magenta et turquoise. **Chucho Reyes** avait un grand souci pour la couleur.

“La couleur montre l'équilibre en accentuant certains contrastes ou en faisant disparaître d'autres. Elle est un instrument qui offre différentes possibilités. Mais les couleurs ne se limitent point à enrichir le jeu des volumes mais plutôt elles facilitent la création de nouveaux rythmes en utilisant toute gamme chromatique. Elles créent ainsi des variantes infinies d'un unique objet. Il faut ajouter que la couleur contribue à créer un tout harmonieux, où le dehors et le dedans ne sont que le résultat de la combinaison des couleurs basiques.
»

BOTTURA Roberto, Couleur, graphisme et architecture, 2010, p.88



Jesús Reyes Ferreira, Chucho Reyes,
Gouache sur papier Kraft, 69 x 94 cm
<https://www.invaluable.com/auction-lot/jesus-reyes-ferreira-chucho-reyes-2-gallos-firmad-189-c-3284981936>



Réhabilitation d'un restaurant d'entreprise
Maître de l'ouvrage : Centre d'études de Gramat
Architecte : Soc. de fait ALBIGES STOCCO
Plasticien : Gérard Tiné
Bureau d'Etude : BET INSE

<http://www.le23architecture.com/portfolio/restaurant-entrepris/>
[pinterest](https://www.pinterest.com/)



Gérard Tiné applique la couleur aux espaces après avoir plongés dans les nuances de gris. Il utilise la couleur comme révélateur architecturaux, pour découper l'espace. Mise en couleur aéroport Blagnac VIP, il utilise la couleur comme capteur de la lumière du jour, portant il traite l'espace avec des couleurs sombres. L'ambiance recherché est un espace cocooning englobe le voyageur, il lui fait perdre ses repères. Espace intime isole, bulle de protection

L'expérience d'espaces colorés permet d'appréhender un univers différent ; dont le perception est modifiée à la fois par la vue mais également par le coté sensible dans lequel est plongé la personne qui vit ces espaces. La mise en couleur et le but de cette colorisation des espaces est propre à chaque architecte et à chaque usages des lieux.



Suisse centre des sports, Gigon et Guyer , Davos
<https://www.floornature.eu/gigon-guyer-centre-de-sport-a-davos->



Annette Gigon & Mike Guyer architectes, centre sportif de Davos, Suisse
Rencontre minimalisme et naturisme
L'architecture et à la ville qui questionnent la dimension sociale, culturelle et enviro de l'acte de construire

Du choix chromatique d'un espace dépend l'interaction avec le visiteur et son ressenti. La perception de l'espace peut être totalement modifiée par ce fard. Une profusion de couleur perturbe l'œil et le fatigue. L'absence de couleur ou l'achromatisme ennuie. Le choix d'une couleur n'est pas anodin, d'elle dépend tout d'un processus de comportement de l'utilisateur et de compréhension de l'espace. La couleur sert de repère : donne des informations, donne une identité, marque un espace...Un espace sans couleur est un espace sans vie. Sans couleur, l'espace perd son rôle de repère, il perturbe. La couleur influence la manière de construire, d'être, d'interagir avec le monde.

L'exposition Aisthesis élaborée en 2014, vise à documenter le travail et la recherche de Robert Irwin et de James Turrell qui sont deux grandes figures de l'Art environnemental . Elle illustre les recherches menées par les artistes utilisant la lumière comme un moyen de création, ainsi que l'apport artistique de Giuseppe Panza di Biumo, profondément intéressé par la spécificité de leur travail. Cet événement est réalisé en collaboration avec le Musée Solomon R. Guggenheim de New York, Getty Research Institute de Los Angeles, les Archives Panza à Mendrisio.

Les principaux éléments de Robert Irwin et les travaux de James Turrell qui ont conduit ces deux artistes vers une approche unique et novatrice dans l'histoire de l'art tiennent en trois mots : lumière, perception et espace.

“ Vous n’êtes pas vraiment sûr de ce qui est le haut ou le bas. Je suis intéressé par ce nouveau paysage sans horizon ».

James Turrell

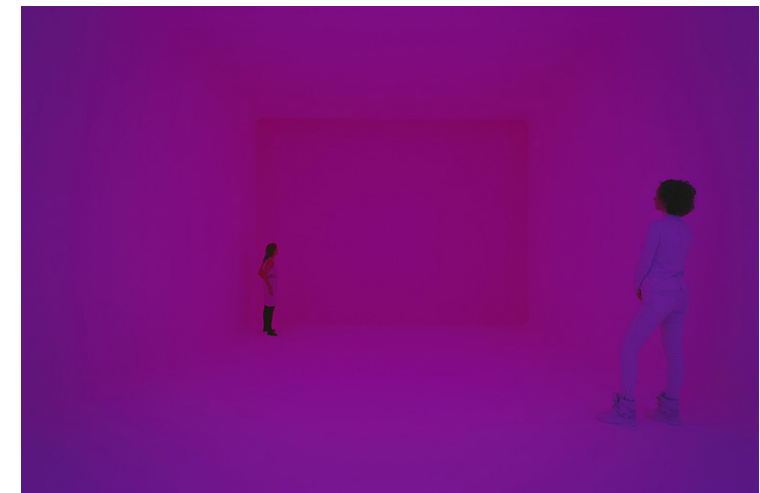
“ L’intention d’un art phénoménologie est tout simplement le don de voir un peu plus aujourd’hui ce qui vous avez fait hier »

Robert Irwin



Robert Irwin, Piccadilly, 2013
Lumière, Ombre, réflexion, couleur, tubes fluorescents, Pace Gallery, London

<https://www.lightzoomlumiere.fr/article/aisthesis-origine-des-sensations-robert-irwin-et-james-turrell/>



Ganzfeld de James Turrell

Un nouveau Ganzfeld de James Turrell occupe la Scuderia Grande. Ganzfeld est un mot allemand, issu de la psychologie, qui signifie “le champs entier”. Il indique le phénomène de perte totale de la perception de la profondeur comme dans l'expérience d'un voile blanc. Dans cet « espace sensible », des lumières sophistiquées dans un environnement apparemment vide, entravent le regard du visiteur qui ne peut s'accrocher à une partie spécifique de l'architecture. Elles créent ainsi un chevauchement des sensations visuelles générées, internes et externes.

Œuvre mythique, la Dream House est une installation lumineuse et musicale créée par La Monte Young, inventeur de l'idée de musique éternelle. La musique fait réagir de manière infime les mobiles suspendus conçus par Marian Zazeela. Pour l'auditeur, il s'agit de s'immerger littéralement dans le son pour en percevoir les nuances, une expérience invitant à la méditation, à être autant à l'écoute de soi qu'à l'écoute des sons.

À l'intérieur de cet espace de plus de 500 m2 baigné de lumière et de musique, le visiteur vit des sensations inédites et une expérience incroyable de la durée, chacun pouvant y trouver sa place en s'asseyant ou en déambulant à son rythme tout en appréciant les modulations sonores provoquées par ses propres mouvements, aussi infimes soient-ils.



La Monte Young et Marian Zazeela, Dream House, 1990
<https://initiation.histoiredelart.info/actualites/la-monte-young-et-marian-zazeela>

3-3 Chromo-phonie : La sonorité des couleurs

“L’art donne ensemble les contraintes : la respiration rythmique et l’arrêt du souffle ; le défi au sens par les inanités sonores ; la mobilité intrinsèque aux rapports colorés et soudain la fascination immobile des yeux devant l’espace d’artifice des images, d’où surgit un inimaginable rouge ou noir.”

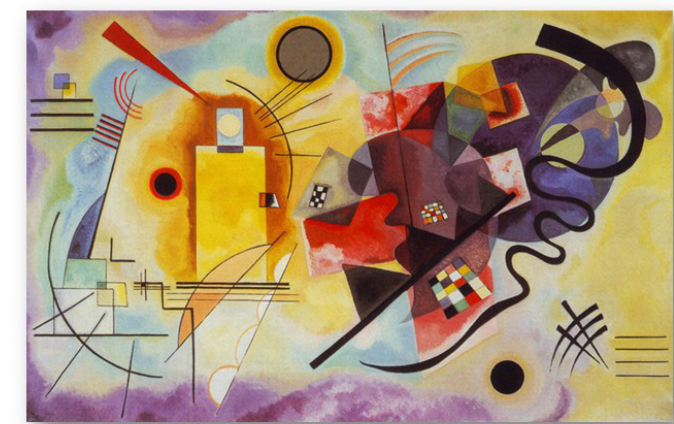
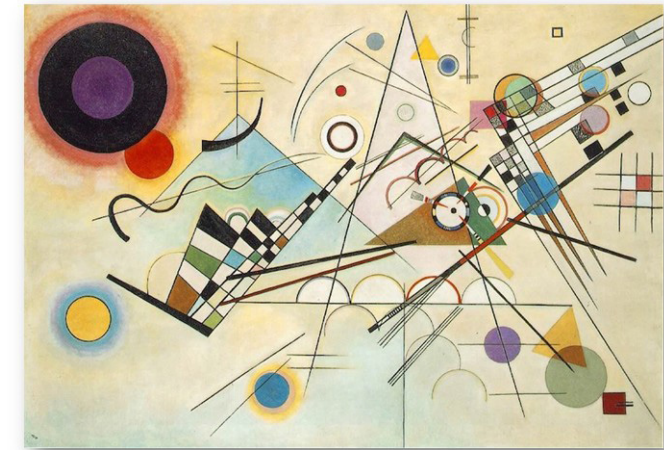
M. Bot, l’œil du peintre, p41

Le peintre russe Vassily Kandinsky (1866-1944) avait l’ “audition des couleurs”, à un son, à une tonalité, il associe une couleur, comme le jaune pour la trompette par exemple. Son œuvre est construite sur des règles d’oppositions de couleurs, de rythme, de géométrie. C’est dans le *Traité Du Spirituel dans l’art*, et dans la peinture en particulier, publié en 1910, qu’il développe sa théorie. Il y décrit l’effet physique que produit les couleurs sur le corps de celui qui l’observe, aspirante ou repoussante, du mouvement intrinsèque des couleurs : le jaune irradie, va vers le spectateur, alors que le bleu a un mouvement concentrique, s’éloigne. Il parle des couleurs tactiles, des couleurs molles (carmin), d’autres dures (vert de cobalt, oxyde bleu-vert). Il s’interroge aussi sur l’interaction de la forme et de la couleur, les formes ayant « leur propre résonnance intérieure ». Kandinsky développe une approche subjective de la couleur, avec des dimensions spirituelles et poétiques. Il peint le son, son ressentit.

Avec le compositeur Alexandre Scriabine (1872-1912) avaient une sensibilité de « synesthésie ». Kandinsky disait voir l’orangé au son d’un alto, le rouge au son du tuba.

“Si l’on admet que la contemplation de la couleur provoque une vibration de l’âme, on peut mettre en liaison l’œil avec tous les sens »

Kandinsky, Du spirituel dans l’art, et dans la peinture en particulier, 1910



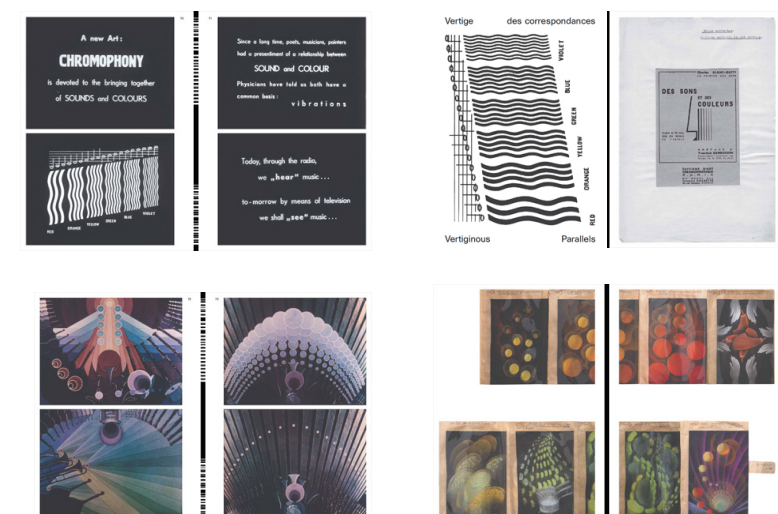
Vassily Kandinsky, Compositions
Peintures

<http://www.ziletcompagnie.fr/jaune-rouge-bleu-vassily-kandinsky/>

Vertige des correspondances a pour objet le paysage et plus précisément les relations entre sa cartographie et des aventures visuelles ou artistiques, notamment cinématographiques et picturales, à partir des recherches de **Charles Blanc-Gatti** (1890-1966), figure méconnue de la peinture musicaliste, dans les domaines artistiques et au-delà.

En 1939 Blanc-Gatti produit *Chromophony*, un film dont le générique précise l'ambition : « la nature a même donné à une espèce de cactus mexicain [le peyotl] le pouvoir de transformer les sons en couleurs ». Les années 1950 ouvrent un nouveau chapitre pour Blanc-Gatti, dont l'intérêt pour ce qu'il conçoit comme une intrication des phénomènes optiques et sonores le conduit à observer l'influence des « vibrations lumineuses » et des « fluides magnétiques terrestres » sur le corps humain.

Dans un texte non daté et intitulé, *Symphonie alpestre en ut mineur*, Blanc-Gatti décrit le paysage alpin à la manière d'un spectacle sensoriel dont il n'a de cesse de retranscrire les effets optico-sonores.



Vertige des correspondances, Edité par Julien Fronsacq.
Textes de Julien Fronsacq, Charles Blanc-Gatti, Teresa Castro, Jelena Martinovic, Sarah Burkhalter, Maxime Guitton, Gallien Déjean.

<https://www.lespressesdureel.com/ouvrage.php?id=3859>

Alexandre Scriabine compose, en 1908, Prométhée ou le Poème du feu, une œuvre musicale qui nécessite l'utilisation d'un clavier à la lumière qui projette les couleurs du pectre.

Prométhée ou le Poème du Feu est l’opus 60 d’Alexandre Scriabine composé de 1908 à 1910. L’œuvre, d’un genre intermédiaire entre le poème symphonique et le concerto pour piano post-romantique est fondatrice de la modernité musicale. La partition, écrite pour grand orchestre, piano et chœur mixte, présente la particularité d’une portée (dominant tous les autres instruments) nommée Luce pour clavier à lumière proposant un accompagnement de projections colorées. C’est le premier son et lumière. S’inspirant du spectre lumineux, Scriabine avait arrêté un schéma des rapports entre sons et couleurs obéissant à ses expériences synesthésiques et au cycle des quintes. Jean-Christophe Roelens propose ici une écriture colorée de l’œuvre en tentant d’être fidèle à la vision des correspondances notes / couleurs du compositeur.



[https://www.lendroit.org/catalogue/fiches/522-Prométhée ou le poème du feu_ Jean-Christophe Roelens](https://www.lendroit.org/catalogue/fiches/522-Prométhée%20ou%20le%20poème%20du%20feu_Jean-Christophe%20Roelens)

Jean Michel Jarre connu comme précurseur de la musique électronique aller ses pratiques artistique telle que la peinture et les mise en scène de lumière.

“J’ai également toujours fait de la peinture et j’ai même hésité entre la peinture et la musique. J’ai toujours considéré la musique comme le fait de peindre des paysages sonores dans lesquels les sons seraient des couleurs. C’est d’ailleurs ce qui m’intéresse beaucoup dans les instruments électroniques qui ne sont pas du tout froids et sans âme comme on pourrait l’imaginer, mais des instruments qui ont un pouvoir d’exécution particulier, exactement comme la palette d’un peintre où vous pouvez mélanger vos propres couleurs. Avec un synthétiseur et les instruments électroniques, vous avez pour la 1ère fois dans l’histoire de la musique, la possibilité pour un musicien d’être son propre luthier, c’est-à-dire pouvoir choisir ses propres couleurs, mêler un certain nombre d’éléments non pas en les imitant, mais en les évoquant. La musique, les arts en général sont des modes d’expression qui sont liés à l’illusion.”

Jean Michel Jarre, Courrier des Yvelines, 1993

Baudelaire, à propos de la couleur, parle du chant, de vibrations, de symphonie, d’hyme, de contrepoint... On dit que l’œuvre musicale est lumineuse ou sombre, on parle de la matière du son, du timbre brillant d’un instrument, de couleurs acides, de parfums flamboyant, d’un motif en musique, du rythme d’une gamme colorée, d’harmonie, de hauteur de ton, de tonalité de couleurs et de son.

Pour Proust, c’est la sonorité ce certain nom propre qui lui évoque des couleurs.

La correspondance entre couleur et son ne peut être prouvée sur des bases rationnelles ou scientifiques, mais établie des ponts entre les arts et les sciences n’en reste pas moins inspirant et enrichissant. Quand un journaliste demande à Paul Gauguin pourquoi il avait peint l’herbe rose, il répond : « C’est de la musique »

De plus, la notion de rythme est un élément essentiel à la création d’une harmonie de couleurs. Ce rythme est équilibré si l’on ajuste les couleurs, en travaillant la saturation, la luminosité et la tonalité de chacune d’elles. Il détermine ainsi le style de cette harmonie selon les choix des couleurs, l’agencement, les variations lumineuses. En architecture, pour étudier le rythme des façades le premier travail se fait en noir et blanc. De cette manière la structure même du bâtiment est mise en évidence, avec ses plans et ses vides, ses courbes, ses verticales, ses horizontales, ses propositions. Le choix des couleurs en découle plus facilement.



Tableau de Jean Michel Jarre

http://s177414042.onlinehome.fr/ToutJarre/?page_id=248



Scénographie Jean Michel Jarre
Paris-La défense, ville en concert – Spectacle – 1990

http://s177414042.onlinehome.fr/ToutJarre/?page_id=248

Partie 4

Pratiques géopoétique du designer

4_1 Classeur de recherche :
études chromatiques des lieux
cafés

4_2 Conception géopoétique :
création d'espaces immersifs

4_3 Positionnement du designer



Photographie personnelle
Manège, Avignon, 2011

Pratiques géopoétiques du designer

Pour moi l'importance de l'art et des espaces immersifs sont de susciter l'imagination, de mettre en valeur notre environnement. C'est également, une manière de mettre en lumière l'importance des couleurs dans les relations et les interactions que nous entretenons à l'espace. En partant du principe que chaque espace a son utilité et son importance. Ils définissent notre rapport au temps et la manière dont nous allons interagir avec eux, selon l'utilité, l'usage. C'est pourquoi, l'appropriation d'un espace passe par l'usage. Ainsi, on trouve des œuvres déterminées par l'interaction du spectateur qui devient acteur, « spectateur ». Pour ma part, j'aime observer les usages détournés, voir comment les utilisateurs peuvent détourner, s'approprier leur environnement malgré des usages induits. Les appropriations, détournement de l'usage, sont de vraies sources d'inspiration et d'information sur notre rapport à l'espace.

Un exemple frappant, l'appropriation des lieux des friches de Notre Dame des Landes, d'une communauté réunie pour une cause commune s'allie et s'approprie les lieux en instaurant leurs propres comportements. Dans un autre contexte, on note le détournement de l'usage de la caméra de surveillance par les artistes utilisé comme un dispositif créatif.

Les lieux sont des sources créatives. Il devient intéressant d'en ressortir des éléments, de se les approprier, pour développer un nouvel imaginaire. C'est le propre de la géopoétique.

Dans cette optique, je réalise un projet de référencement d'espaces immersifs et interactifs, en passant par la classification d'ambiances, des techniques immersives, schémas...

C'est pourquoi il est important pour moi de s'approprier les espaces. On distingue les lieux de passages où par exemple des usages deviennent des pratiques communes, de bienséance : il faut le faire pour le bien commun entre locaux qui connaissent, reconnaissent commun leur espace de vie, une appartenance.

Cette appropriation de l'espace sans réglementation explicite, deviennent des usages non verbaux que tout le monde imite qui est intéressant de relever. De nombreux bancs publics installés ne trouveront certains jamais d'utilisateur régulier car des codes et d'autres usages des lieux prédomine par les habitués. C'est le cas par exemple, d'aide humanitaire non-appropriés pensées extérieurement par des visions Européennes pensant les usages à la place des peuples locaux. Un exemple bien connu se trouve en Afrique, un puits réalisé par une association au centre humanitaire, ne trouvera jamais son utilité, celui-ci étant construit au centre du village car les femmes récoltant l'eau n'avaient plus leur moment à elle privilégié d'intimité pour conserver leur temps de discussion elles ont gardé leurs habitudes d'aller loin à l'ancien puits. **Cet exemple montre tout l'enjeu de l'étude de l'expérience des lieux.**

Il est également intéressant d'observer les comportements dans les lieux d'attente, de regarder comment les personnes attendent dans un lieu, outre de réussir à déceler différents types de personnalités, on observe des usages communs nous voulus.

4_1 Classeur de recherche : études chromatiques des lieux cafés

C'est pourquoi, lors **de l'élaboration de mon classeur de recherche sur le café, je me suis intéressée aux espaces de vie café : le moment café** (sociologie) manière d'habiter des mondes.

On découvre ainsi que la société et nos manière d'interagir sont en relations avec la couleur qui signifie une partie de l'histoire du lieu.

Il est important d'étudier la **géographie des lieux pour une approche artiste** pour comprendre comment nos usages, nos pratique témoigne de l'époque, d'un contexte de notre rapport au monde. C'est là que prend le sens de l'étude et du travail de designer qui modélise ces attentes, ces changements de société. Il modélise son « état de santé », « l'identité de nos civilisations ».

On retrouve les concepts scénographiques et création d'images marketing pour la communication. Principalement dans les cafés aujourd'hui qui vendent une image en plus d'un produit, d'un service. C'est notamment le cas bien connu des Strabuck qui s'inscrivent dans des dispositifs d'images à part entiers où le mobilier, les couverts, l'ambiances sonores, les odeurs, l'éclairages, la décoration, l'aspect esthétique générant un univers ciblant les client souhaitant appartenir à une certaine classe sociale, à une appartenance à un groupe social et culturel. Pour le cas des cafés, nous sommes forcés de constater que les prix s'alignent à la hausse. C'est pourquoi, on peut expliquer en partie que la clientèle augmente de classe sociale et reste plus longtemps au café. La carte s'est d'ailleurs agrandi par de l'alimentaire : des tapas, assiettes d'apéritive, plats à partager, dessert etc... Il n'est donc plus rare de rester des heures durant au café et ce à ce toute heure. C'est vraiment une pause, un moment à part entier privilégier et indispensable dans nos société. C'est aussi souvent un lieu tampon entre chez nous et les autres (notre intimité et les autres). On invite moins on privilégie ces lieux en commun dénudé de voisins (un moment donné) accepté dans les usges de la société mais les réglmentations, ne font que se renforcer contre ces établissement qui collectionne, fonctionne en parti grâce les terrasses noctunes parfois brillantes..extention de nos vies, lieu de vie, rdv Tinder, galant, à la bande de potes, pour bosser, pour lire, pour réparer sa bicyclette, pour célébrer un évènement ... chaque café à son usage, à sa spécificité, chaque café sa particularité, son identité. C'est le même principe qu'une identité de marque comparable à une stratégie d'identification...

Ils vendent une esthétique, un standing, une image, une apparence (l'envie d'achat /d'arret comparable aux envies d'achat vestimentaire implusé par l'envie d'appartenace, d'identification, de mode.. On observe que les cafés regroupe leurs cibles, chaque café ses classes sociales associées. On se regroupe par tranche d'âge, quatégorie sociale : jeunes et branchés, reraités, quarantenaires car on se retrouvent dans les meêmes habitudes, même envie de passer les moment moment même énergie, même prt monnaie, standing.. cette division est poreuse biensûr mais comme l'offre reste grande et se divercifier et se spécialise, se spécifie.. les concept des cafés attirent plus ou moins telle ou tel types de clientèle et classe socio culturel et parfois même on notera une différence notoire entre les classe sociaux-professionnelle.

Les lieux cafés sont des arts de vivre, ils est important de savoir les faire vivre, de savoir leur donner vie, leur donner forme pour qu'ils puissent prendre vie.

Ils répondent à des études sur la segmentation de leurs cibles client, selon les critères comportementaux (parcours de navigation, temps passé, nombres de visites, terminal ; critères psychographiques : personalié (valeurs, croyances), intérêts (confort, mode, besoin) ; critères démographiques : genre, age, profession, revenus ; critères géographiques : météo, géolocalisation, jour....

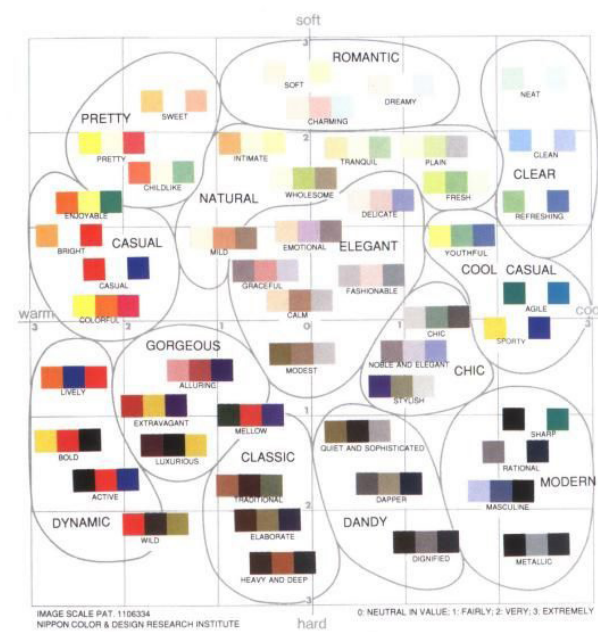




Etude Chromatique
Le café et expérience du lieu
Echantillonnage trâces de café_Tienture_Référencement_Nuanciers

	<p>Couleurs: Marron claire nuances blanc cassés,</p> <p>Textures: mousseux, crémeux,</p> <p>Univers: chaleureux,</p>		<p>Couleurs: Blanc gris, Marron chocolat</p> <p>Textures: Onctueuse</p> <p>Univers: gourmand, récon- fortant, cappouchino, mochaco</p>
	<p>Couleurs: Marron Chataigne</p> <p>Textures: lisse, miroir légère mousse</p> <p>Univers: classique, Unifome, discret,</p>		<p>Couleurs: Blanc cassé</p> <p>Textures: Volumineuse</p> <p>Univers: gourmand, généreux, Volumineux appâtissant, sucrée Chantilly coconing</p>
	<p>Couleurs: Marron sombre, Noir</p> <p>Textures: lisse, miroir, sans mousse</p> <p>Univers: impatitent, boisson rapide boulot, raide, sec énergisant expresso</p>		<p>Couleurs : Doré, beige chaud</p> <p>Textures: Nappée</p> <p>Univers: Fantaisie, vendeur, effet de mode, esthétique, gourmand, So cute, Instagram Concept Store</p>

Etude chromatique et classification univers, Aspects
visuels, Mousses Café

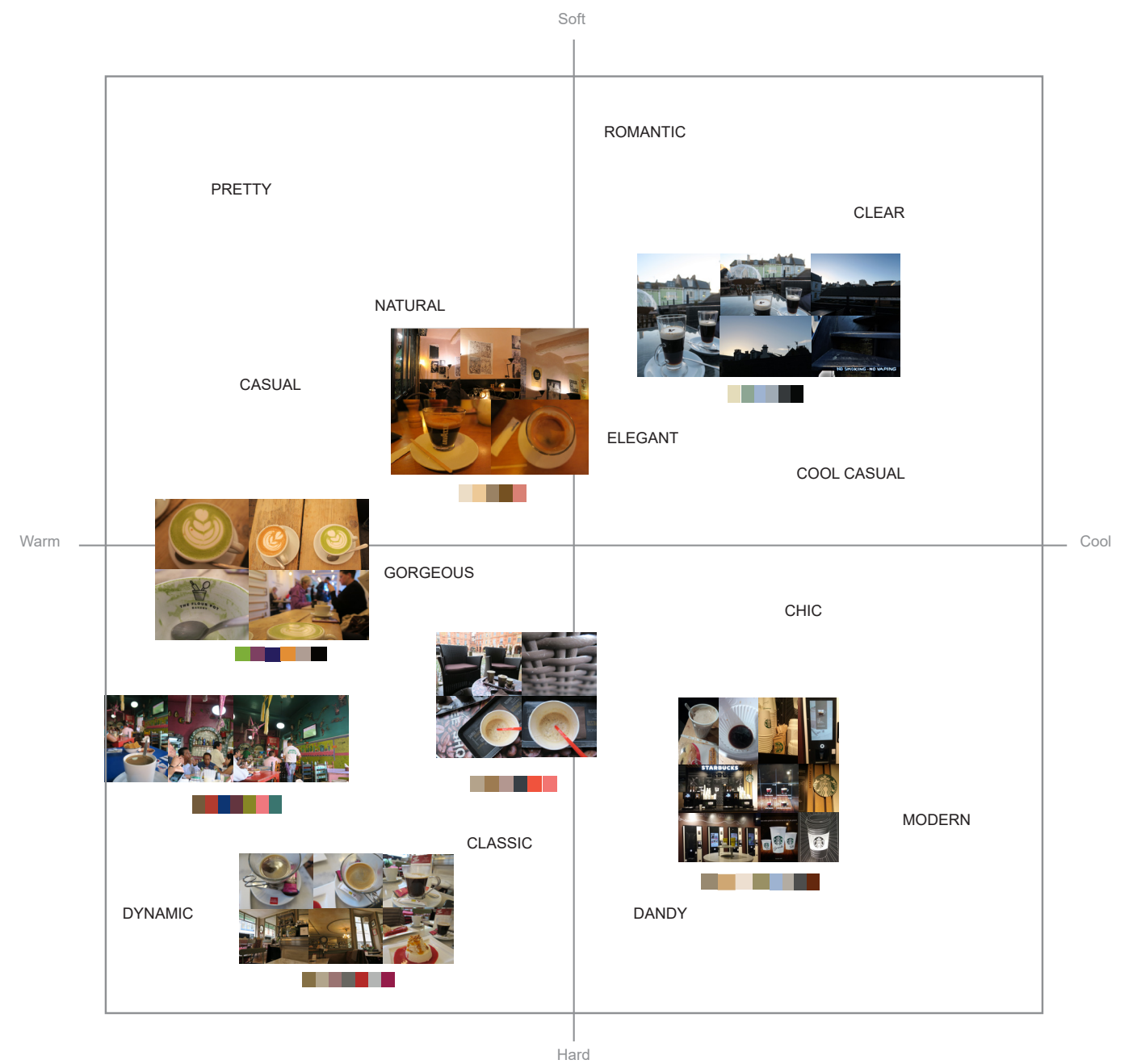


Notes

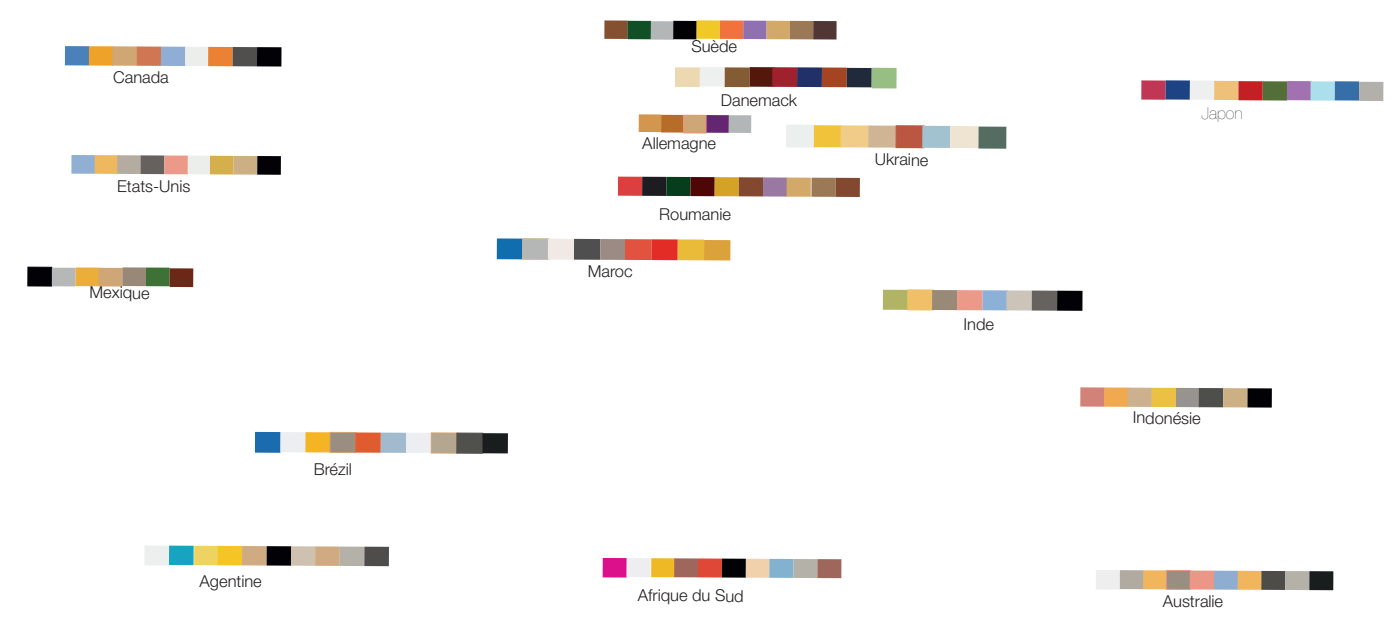
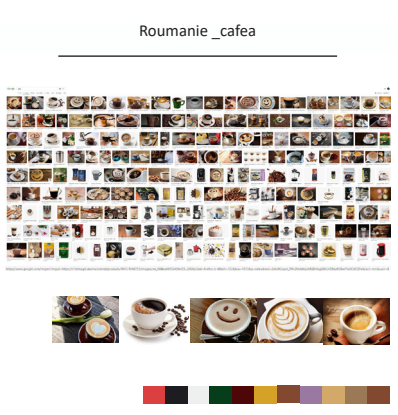
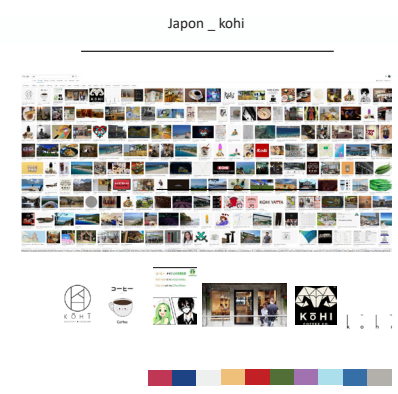
- 1 A color of a contrasting tone is placed between two colors of the same tone in order to separate them—a weak tone between two strong tones or a strong tone between two weak tones.
- 2 Subtle gradations of hue and tone.
- 3 For further details of the color combination technique, please consult *A Book of Colors* (Kodansha International, Ltd., 1987).

tone	hue	(along the vertical axis) and hue (along the horizontal axis)										Neutral	
		R	YR	Y	GY	G	BC	B	PB	P	RP		
V	void tone											N9.5	
	0.22	0.34	0.46	0.58	0.70	0.82	0.94	0.106	0.118	0.130			
S	strong tone											N9	
	0.23	0.35	0.47	0.59	0.71	0.83	0.95	0.107	0.119	0.131			
B	bright tone											N8	
	0.24	0.36	0.48	0.60	0.72	0.84	0.96	0.108	0.120	0.132			
P	pale tone											N7	
	0.25	0.37	0.49	0.61	0.73	0.85	0.97	0.109	0.121	0.133			
Vp	very pale tone											N6	
	0.26	0.38	0.50	0.62	0.74	0.86	0.98	0.110	0.122	0.134			
Lgr	light grayish tone											N5	
	0.27	0.39	0.51	0.63	0.75	0.87	0.99	0.111	0.123	0.135			
L	light tone											N4	
	0.28	0.40	0.52	0.64	0.76	0.88	0.100	0.112	0.124	0.136			
Gr	grayish tone											N3	
	0.29	0.41	0.53	0.65	0.77	0.89	0.101	0.113	0.125	0.137			
Dk	dull tone											N2	
	0.30	0.42	0.54	0.66	0.78	0.90	0.102	0.114	0.126	0.138			
Dp	deep tone											N1.5	
	0.31	0.43	0.55	0.67	0.79	0.91	0.103	0.115	0.127	0.139			
Dk	dark tone											N1.5	
	0.32	0.44	0.56	0.68	0.80	0.92	0.104	0.116	0.128	0.140			
Dgr	dark grayish tone											N1.5	
	0.33	0.45	0.57	0.69	0.81	0.93	0.105	0.117	0.129	0.141			

Méthode de Classification
Kobayashi S.
Color Of Space



Classification Chromatique et géopœtique des lieux Café
D'après la méthode de classification de Kobayachi
Production personnelle, issue du classeur de recherche "Couleurs Café"



Paysage des représentations café dans le monde via le Web,
Cartographie,

Images issues du moteur de recherche "Google Image"
Production personnelle, issue du classeur de recherche "Couleurs Café"

Mon approche de designer concepteur, les couleurs comme une arme de manipulation « human Washing » où le geste du designer est reconsidéré par le marketing, transformerait tout produits/objet/service en principe éthique, sociale, engagé, solidaire.. Designer connaît ces codes mais se concentre sur l'utilisateur et ses besoins (selon le designer), son sur besoin prévu pour lui mais sans lui.

En m'appuyant sur cette étude, mon projet professionnel de designer consiste à faire un livre d'artiste.

Je souhaite par cet objet montrer mon approche et mes compétence dans les phases de conception des projets mettant en place des espaces immersifs, géopoétiques : recherche idée, trouver perspective innovante, impactant, collecter, élaborer la composition de l'image...

Cet projet inclut une démarche dans un processus de création, de conception d'idée, de conception d'imaginaire, campagne de publicité, storytelling, identité de marque, immersion du client ...

Mon approche est également d'innover en alliant et en étant à l'écoute de différents domaines et savoir-faires.

Dans ma pratique, en considérant la couleur comme un outil permet de d'élaborer des lignes directrices, fil rouge, dans les projets et de crée des ambiances, univers, permettant de modifier l'interaction avec notre espace. Ce qui permet de devenir vecteur d'un message, informatif et émotionnel.

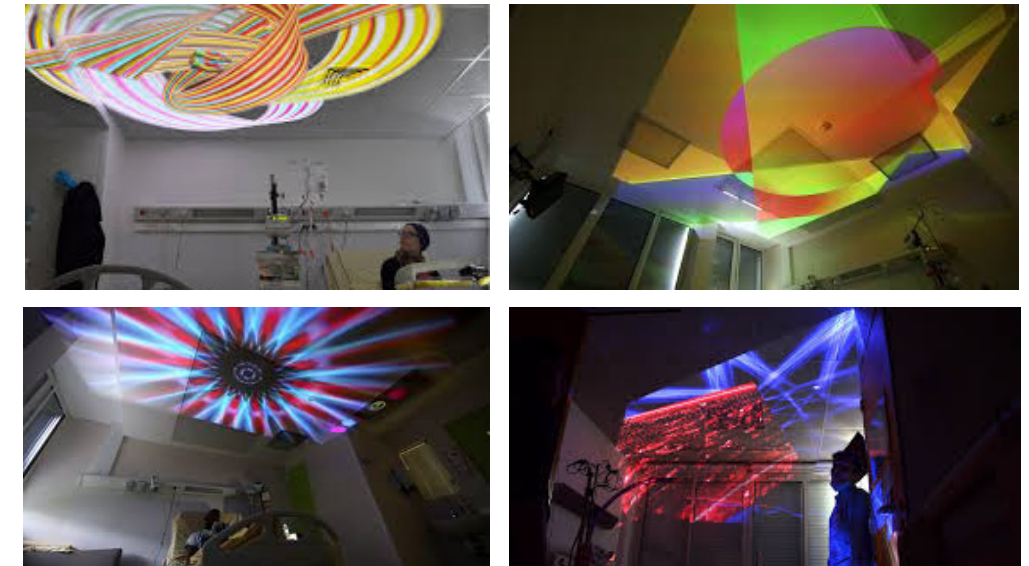
Mon savoir en communication hypermédia, notion en marketing, art digital, photographie, en organisation événementiel, se complètent pour l'élaboration d'un livre d'artiste de concepteur designer architecture d'exposition, scénographie.

Créez des produits qui correspondent exactement aux besoins et envies des consommateurs d'un segment en particulier. Ainsi que de permettre s'adapter, adapter son offre et de personnaliser.

Pour m'inspirer et témoigner de cette approche géopétique des lieux, je passe par la photographie qui est pour moi un support important d'inspiration et de création.

“ *A* dopter une démarche interdisciplinaire liant approche psychologique, anthropologique et symbolique et pas seulement une approche fonctionnelle.”

Mc Lauhan

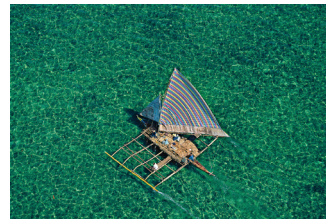


Illuminart, Dispositif Immersif Interactif, Création Art dans la Cité, 2018
Oeuvre digitale sensorielle, sonore,
Art thérapie,

Projection lumineuse au plafond et sonore interactive via une tablette dans une chambre d'un Centre Hospitalier, immersion dans un imaginaire, un autre univers, évasion

<https://www.artdanslacite.eu/illuminart/>

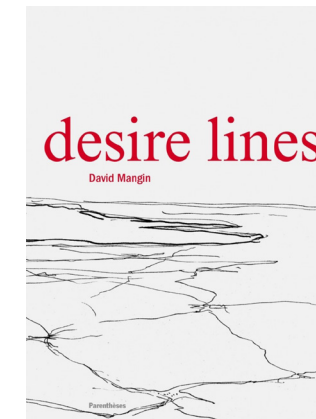
Références inspirantes pour mon projet personnel professionnel :



100 Photos pour la liberté de la Presse, Yann Arthus-Bertrand, Reporters Sans Frontières,

À la fois optimistes et lucides, poétiques et réalistes, ces photographies résonnent en chacun de nous, révélant des paysages, de la beauté et de l'humanité. Pour apporter plus de profondeur, ces visuels sont alliés à des textes .
<https://boutique.rsf.org/products/100-photos-de-yann-arthus-bertrand-pour-la-liberte-de-la-presse>

La photographie comme une matérialité, une construction de l'image au même titre que la peinture. C'est un jeu permanent avec les couleurs, les lumières, les contrastes et les formes qui construisent une image selon un point de vue à un moment présent.



Désirs Lines, David Magnin, architecte urbaniste

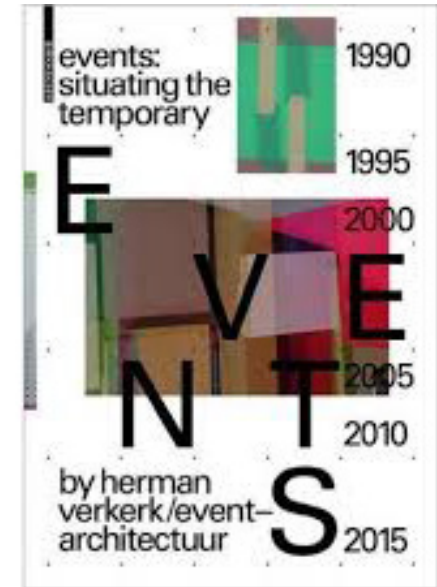
L'art de la composition avec les éléments du paysage alliant couleurs, espace, formes et matières.

<https://www.amazon.fr/Desire-lines-David-Magnin/dp/2863642944>



Oser la ville sensible, Priscilla Telmon, auteure, photographe, réalisatrice et membre de la Société des explorateurs français,
En présence des auteurs : Emeline Bailly, chercheuse en urbanisme et Julie Benoît, architecte De HMNOP , membre de Bellastock.

<https://www.galeriearchilib.com/evenement/soiree-rencontre-autour-du-livre-oser-la-ville-sensible/>



Events , *Situating the Temporary*, *EventArchitectuur*, Herman Verkerk

4_3 Positionnement du designer

Les tendances des couleurs sont en interaction avec nos vécus, nos confrontations.

On assiste actuellement à une grande remise en questions de nos usages, de notre rapport à notre monde qui est en place. On subit un déséquilibre environnementale qui se manifeste et se matérialise actuellement par un virus et nous informe sur notre rapport à notre monde et sur les flux de nos espaces : surexploitations, surproductions, flux instances (rapidité de transmission), non-respect de la faune sauvage (si le virus provient d'un animal sauvage qui n'aura pas dû être mangé) nous avons nous même dérégulé notre environnement. On visualise notre faille, non nous ne sommes pas immortel, ni essentiel à l'écosystème planétaire qui nous à rattraper. Il faut donc repenser notre rapport, notre interaction avec notre environnement, ce rapport justement avec notre espace et l'exploitation de nos lieux.

On attendra sûrement une consommation différente, de nouvelles tendances déjà en marche, devrait prendre le pas, un questionnement qui va se faire ressentir dans les usages, dans nos interactions avec les espaces et bien sûr dans notre rapport à la couleur et aux espaces immersifs. **Notre enjeux de designer est de matérialiser des solutions, d'accompagner, de porter ce changement avec de nouvelles formes pour modeler la société, pour entretenir de nouveaux rapport à notre environnement nous avons des enjeux spatiaux, comportementale, sociétale et ou presque politique qui s'impose aujourd'hui dans l'esthétisme qui modélise nos modes de vie. La couleur trouvera sa place pour impacter différemment la société elle aussi va évoluer et notre rapport à elle également.**

Entant que designer couleur et matière étudiant leurs influence dans nos espaces. On peut parier que nous observerons un **besoin plus important d'espace suscitant imaginaire, l'évasion, suscitant une plus grande coupure à la réalité incertaine et anxiogène, comme** un replis sur le soi. De plus on peut prédire un retour des sociétés dans les espaces rurale, un réinvestissement dans les anciennes pratiques artisanales, un engouement générale pour les valeurs authentiques, un retour au source à l'essentiel pour un bien vivre, un bien commun, plus de petites structures.. A nous d'accompagner cette évolution et de proposer notre vision pour promouvoir des changements positifs.

Nous devenons acteur et un pilier pour être source de propositions, pour proposer de nouvelles solutions et d'interactions avec notre monde. Pour une société plus équilibré, plus en face avec les besoins de chaque, pour un respect mutuel de notre environnement et de nous. En respectant l'exploitation de notre habitat, c'est aussi respecter nos vies, nous l'avons vue nos santé. Nous récoltons ce que nous semons. La manière d'interagir avec notre habitat dépend de notre considération, relation avec ce lui-ci, si nous le respectons, il devrait aussi nous respecter. Nous créons ce que nous sommes, nous devenons ce que nous pensons. Nous mangeons ce que nous pensons, nous créons ce que nous pensons ; nous habitons notre environnement selon la relation que nous entretenons avec celui-ci. A nous d'en avoir conscience et d'être acteur de ce changement, de cette fracture.

Que cette épidémie devienne un moment de reconnexion, de redistribution, une opportunité d'inciter des changements, une opportunité de création, une source de création, une société à repenser ; un moteur de changements et de créations.

Sachant que plus que jamais les questionnements de notre rapport à notre espace, vision de notre environnement, relation à l'esthétisme sont remis en question et deviennent être centrales dans nos débat. Et déterminante pour la suite. Soyons porteur d'un avenir durable.
Pro-acteur, créateur de notre futur

“ Designer à pour fonction d'améliorer l'habilité du monde.”

Alain Findeli du laboratoire Projekt à Nîmes

Aujourd'hui les images confèrent un nouveau pouvoir/ éthique/ socialiste. La distribution des images est très importante pour conquérir le monde avec des nouvelles des idées. L'Europe occidentale devient une puissance mondiale grâce à sa puissance culturelle cultivée par des images, imaginaires.

DISPOSITIF

Thermo-Surveillance

Frise de vue thermique, pour pouvoir observer l'énergie corporelle des personnes traversant l'escalier tout grâce à la colorimétrie capteur.

Les personnes s'élèvent devenant alors des données de cet espace public.

Objectif :

- Voir autre chose qu'a l'œil nu,
- Concept plus fort et plus intrusif dans l'intimité que la vidéo surveillance basée seulement sur l'apparence,
- Énergies personnelles captées, + proche des émotions ressenties
- Les passants émettent et dévient des données, grâce à leurs énergies corporelles

On est de plus en plus ciblé par les institutions à notre insu pour savoir, anticiper nos attentes et nos besoins.

EXPOSITION

Par l'exposition les images captées passent de la sphère privée à la sphère publique.

- > Rendre visible la dimension de surveillance
- > Neutralisation du passage de l'intime à l'extime

Superposition Feuilles de cellophane soit images imprimées soit images projetées

PERFORMANCE

-> En que l'ambiance colorée peut modifier, influencer, les émotions des passants dans l'escalier ?

Montrer que l'esthétique de l'environnement influence les interactions émotionnelles du corps.

Ambiance de couleurs dans escalier :

- spots, éclairages
- feuilles de gélulines colorées

Faculté de droit

Bat.4

Amphithéâtres

Bat.2

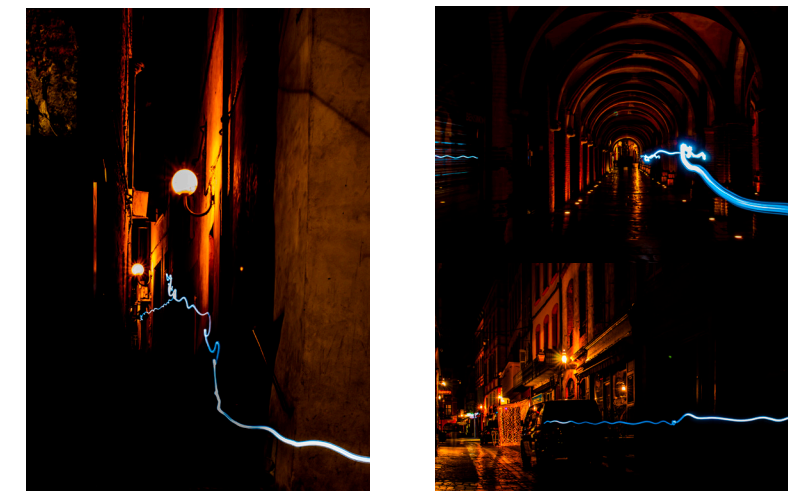
Bat.5

Bat.6

Bat.8

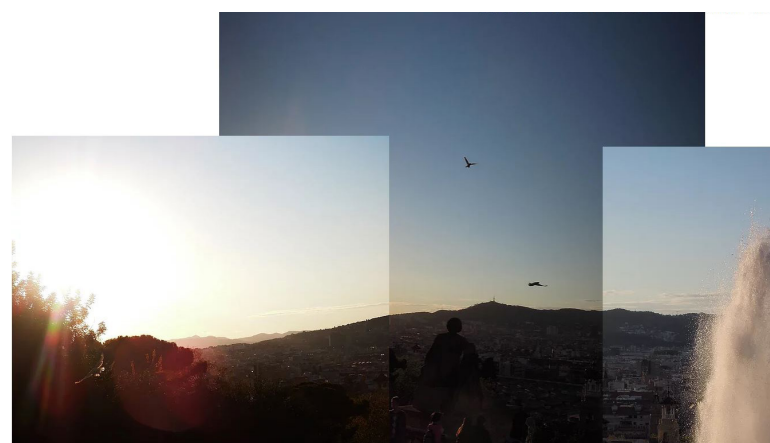
Bat.11

Bat.10

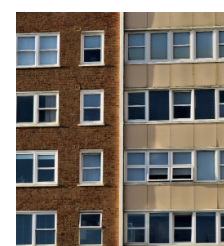
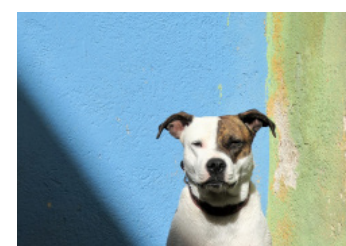
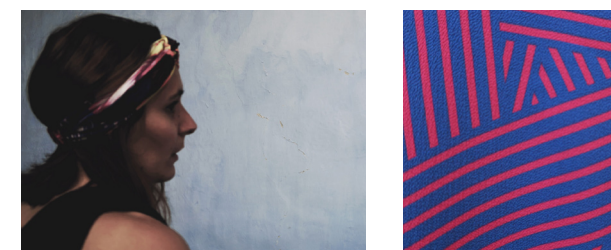


Série Photo, *Flux suspendus*
 Pauses longues, Filtre ND8, Contrasté
 Photoshop

Projet oeuvre immersive in-situ, Ambiances colorées escaliers
 Etude des usages du lieu, notions et références, Croquis/Schéma, Illustrator



Planches Ambiances : Compositions Visuelles



Série de style, Portraits Motifs
Associations complémentaires

Bibliographie

Théorie de la Couleurs :

- ALBERS Josef, *L'interaction des couleurs*, trad. GILBERT Claude, Hachette, Paris, France, 1974, (Interaction of Color, 1963)
- BATAILLE Gorges, *Lascaux ou la naissance de l'art*, Skira, 1955
- CALLET Paul, *Couleur-lumière, couleur-matière*, Diderot multimédia, Paris, France, 1998
- CHEVREUL Michel Eugène, *De la loi du Contraste Simultané des couleurs et de l'assortiment des objets colorés*, ed. Hachette, 1889, (1839)
- DELAMARRE François, GUINEAU Bernard, *Matériaux de la couleur*, Gallimard, 1999
- DERIBERE Mauris., *La Couleur*, PUF, coll. « Que Sais-Je », Paris, France, 1996, (1re éd. 1964)
- Ferniot M., *Le Malin génie du lieu*, Article 049, Revue Sépia , Couleur Mouvement
- FILLACIER Jacques, *La pratique de la couleur : dans l'environnement social*, 1986
- GOETHE Johann Wolfgang, *Traité des couleurs*, éd. Triades, Paris, France, 1980
- ITTEN Johannes, *Art de la Couleur*, édition abrégée, Paris, Dessain et Tolra, 1999
- LANTHONY P., *Physiologie, pathologie et écologie de la vision des couleurs*, éd. Cérès, Paris, France, 1994.
- MOLLARD-ROLLAND Annie., *Mots de couleur: sensations, synesthésies, plaisirs...*, in Couleur mouvement, N°2
- PASTOUREAU Michel, SIMONNET Dominique, *Le petit livre des couleurs*, éd. Panama, Paris, France, 2005-Roche D., *La culture des apparences*, Paris, Fayard, 1989
- KOBAYASHI Shigenobu, *A Book of colors*, Kodansha International, Tokyo, New York, London, 1987 (1984)
- KOBAYASHI Shigenobu, *Color Image Scale*, Kodansha International, Tokyo, New York, London, 1991 (1990)
- KOBAYASHI Shigenobu, *Colorist, A Practical Handbook for Personal and Professional Use*, Kodansha International, Tokyo, New York, London, 1998
- VASARELY Victor et JORAY Marcel, *Vasarely*, Éditions du Griffon, Neuchâtel, 1965
- ZELANSKI Paul et PAS FISHER Maru, *Couleur*, Thalia Françaises, 2006

Esthétique : Poiétique

- BARTHES Roland, *Système de la mode*, éd. du seuil, Points essais, Paris, 1967
- BEYAERT Anne, *L'esthétique du pixel*, Communication & Langages, n° 138, décembre 2003, Paris, Armand Colin, pp. 25-41.
- CONTE R., *La poiétique de Paul Valéry. Recherches poiétiques*, 1996. hal-01503774 <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01503774/document>
- FOUCAULT Michel, *Les mots et les choses*, éd. Gallimard, Paris, France, 1966
- LECERF Guy, *Le Coloris comme expérience poétique*, L'Harmattan, 2014
- MERLEAU-PONTIS Maurice, *Une esthétique du mouvement*, KRISTENSEN Stephan, Archives de Philosophie 2006/1 (Tome 69), pages 123 à 146,
- LACOSTE J., *La Philosophie de l'art*, Que sais-je ?, coll. encyclopédique, 1981
- PONGE Francis, *Le parti pris des choses*, Gallimard, coll. FolioPlus Classiques, 2006
- TALON-HUGON Carole, *L'esthétique*, Presse Universitaire de France, coll. Que sais-je ?, 2008, (2004)
- VALERY Paul, *L'infini esthétique*, 1934, in Œuvres, tome II, Pièces sur l'art, Nrf, Gallimard, Bibl. de la Pléiade, 1960, 1726, Paru dans Art et Médecine, février 1934, http://classiques.uqac.ca/classiques/Valery_paul/infini_esthetique/valery_infini_esthetique.pdf

Images en mouvement

- ANDRIEU .B, *Le corps pensant, Mouvement épistémologique de la philosophie dans la biologie*, 1950-2000, Revue Internationale de Philosophie 2002/4 (n°222), p557-582
- AUMONT Jacques, *Couleur dans le cinéma*, Revue Sépia, Couleur Mouvement
- AVRON Dèominique, *Le Scintillant, Essai sur le phénomène télévisuel*, Presses Universitaires De Strasbourg, 1994 (Décryptage du pixel)
- CASTROS Teresa, *La pensée cartographique des images : cinéma et culture visuelle*, édition ALEAS Cinéma, 2015
- CARAES Marie-Haude / MARCHAND-ZANARTU Nicole, *Images de pensée*, Paris : Réunion des Musées Nationaux, 2011, <https://journals.openedition.org/critiquedart/1455>
- DELEUZE Gilles, *Cinéma 1 : L'Image-mouvement, 1983 ; Cinéma 2 : L'Image-temps*, Minuit, coll. Critique, 1985
- MOUREN Yannick., *La couleur au cinéma*, CNRS Editions, coll. Art/Cinéma, Paris, 2012

Images Numériques :

- DUGUET Anne-Marie, *Déjouer l'image : Créations électroniques et numériques*, Jacqueline Chambon, Nîmes, 2002
- Durchon P., (dir), *Communiquer par la couleur-Mesurer, reproduire, observer, vivre la couleur*, édition 3C Conseil, Paris, France, 1994
- ECRAN
- DIVINA FRAU Meigs, *La société de l'écran : dispositifs et usages*, Presses de la Sorbonne nouvelle, Paris, 2011
- MARZLOFF Bruno, *5émé écran, Les médias urbains dans la ville 2.0*, édition Flyp, 2009

Architecture/lieux:

- BERGSON H ., *Matière et mémoire*, 1896
- BUTOR M., *Le malin génie du Lieu*, 1958-Cage J., *Color and Culture, Practice and Meaning from Antiquity to Abstraction*, Londres, Thames and Hudson, 1993.
- CASADEVALL SERRA J., *Le gabinete del color : finalités et méthodologie de la coloration urbaine, Horizons Maghrébins, Le droit à la mémoire*, année 2000, https://www.persee.fr/doc/horma_0984-2616_2000_num_42_1_1859;
- CHOAY F., *L'Allégorie du patrimoine*, Paris, Seuil, 1992.
- CLAUDEL P., *L'œil écoute*, Folio essais, 2003
- CLEMENT G., *Les friches : pertes de pouvoir de l'homme sur un lieu et si on jetait un regard différent ? Ne seraient-elles pas les pages neuves dont nous avons besoin ?*, *Jardin en mouvement aléas de la couleur*, Revue Sépia 043, Couleurs Gourmandes.
- FOUCAULT Michel, *Surveiller et punir*, Gallimard, 1975,
- GADEA O., *Barcelone-Malaga : culture de la couleur et mémoire de la ville*, Horizon Maghrébins-Le droit à la mémoire, 2000,
- GIEDION S., *Espace, Temps, Architecture_3*. Le nouvel urbanisme, Bibliothèque médiations Denoel Gonthier, 1980
- LENCLOS Jean-Philippe, *Les Couleurs du monde, Géographie de la couleur*, éd. Le Moniteur, Paris, France, 1999
- WEBER Paul, *Histoire de l'architecture*, éd. LIBRIO, Paris, 2008

Modélisation :

- JELLINEK Stephan, *L'âme du Parfum*, éd. Images, 1992
- SAUTEREAU J., *Concevoir, les cahiers de la recherche architecturale* n°34, 1993
- SAGOT S., *Couleurs, Texture et matériaux d'un design gourmand*, revue Sépia 043, Couleur gourmande (doctorante en arts appliqués.)

Dispositifs/ Immersions :

- KESSLER Frank, *La cinématographie comme dispositif (du) spectaculaire*, *Cinemas: Revue d'études cinématographiques*, vol. 14, no 1, 2003, p. 21 (ISSN 1181-6945 et 1705-6500,
- AGAMBEN Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif*, Rivages poches, 2014, 80 p.-
- SOLOMON Asch, *La théorie gestaltiste*, 1950

Revue :

- Couleurs gourmandes*, Sépia Couleur et design, éd. Rouergue, Rodez, France, 2004.
- Couleur Mouvement*, Couleurs locales, Sépia Couleur et design, éd. Rouergue, Rodez, France,

Etudes :

- Maurial S., *Traitement du signal*, 2004_volume 21_numéro spécial L'image numérique couleur 373, États de couleur entre pigment-matière et pixel-lumière, Laboratoire de recherche IMAGINES (EA 2959), Université Michel de Montaigne, Bordeaux 3, Domaine universitaire, 33607 Pessac cedex, Manuscrit reçu le 15 juin 2004 [http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/2423/01%20Maurial+\(4\).pdf?sequence=3](http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/2423/01%20Maurial+(4).pdf?sequence=3)
- Bonton P., Tremeau A., Frenandez-Maloigne C., *Image numérique couleur de l'acquisition au traitement*, Paris, Dunod, 2004,

Thèses :

- AZZOUZ Karima, *Esthétique et Poétique de la coloration dans l'architecture traditionnelle et contemporaine dans les villes du sud Tunisie, architecture, aménagement de l'espace*. Université Toulouse le Mirail - Toulouse II, 2013. Français. NNT: 2013TOU20094. tel00944011
https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00944011/file/Azzouz_Karima.pdf
Appui notamment des parties : 1er partie, chapitre 1. II.2, Le matériau couleur, p. 80 ; 2ème partie, chapitre 2. II., L'image outil de conception ; 2ème partie, chapitre 3, Processus et procédures de la charte chromatique,
- NANCY Olivier, *Les instruments de l'invention du designer-coloriste dans les tendances et le contexte de l'industrialisation*, Université Toulouse Mirail, Institut Universitaire Professionnel Couleur, Image, Design, Appui notamment de la partie : 3.2.2 Les modèles colorimétriques : les espaces colorimétriques
- Varichon A. *Couleur et nuancier, territoires et fonctions : analyse poétique de l'échantillonnage de la couleur par les manufactures, l'industrie et le commerce*, sous la direction de Guy Lecerf et de Delphine Talbot . - Université Toulouse 2 Soutenue le 03-12-2011
- FONTAINE Michaël, *Segmentation non supervisée d'images couleur par analyse de la connexité des pixels*, le 18 décembre 2001, Université des sciences et technologie de Lille 1, U.F.R.d'Informatique, Électronique, Électrotechnique et Automatique Laboratoire d'Automatique 3D
<https://ori-nuxeo.univ-lille1.fr/nuxeo/site/esupversions/e50c4df6-480b-4920-98d7-2631d50d59e1>
- T. Carron. *Segmentation d'images couleur dans la base Teinte-Luminance-Saturation: approche numérique et symbolique*. Thèse de doctorat, Université de Savoie, Décembre 1995. <http://www.theses.fr/1995CHAMS026>

Cinémathèque :

-BLANC-GATTI, *Chromophony*, 1939

-TAYLOR Tate, *La couleur des sentiments*, d'après le roman de Kathryn Stockett, film dramatique américain ; distribué par Walt Disney ; sorti le 26 octobre 2011 en France

-ITTEN Johannes, *Bauhaus-Pionier* [archive], film documentaire, réalisateur: Marina Rumjanzewa, SRF Sternstunden, 2018

Glosaire

-Adaptation

Action de s'adapter ou d'adapter : résultat de cette action.

L'adaptation permet d'appliquer, ajuster une chose à une autre. Nous avons-nous même la capacité à nous adapter de pouvoir modifier notre pensée, notre comportement para port à quelqu'un face à une situation nouvelle, ou modifier quelque chose pour de l'approprier. C'est savoir s'adapter son aux circonstances, en sommes.

C'est donc le un processus par lequel un être ou un organe s'adapte naturellement à de nouvelles conditions d'existence. Modification des fonctions psychiques de l'individu qui, sans altérer sa nature, le rendent apte à vivre en harmonie avec les nouvelles données de son milieu ou un nouveau milieu.

L'adaptation équivaut à une économie d'efforts qui, une fois réalisée, assure à chaque être, à moins de frais, l'accomplissement paisible et régulier de ses fonctions. P. VIDAL DE LA BLACHE, Principes de géographie humaine, 1921, p. 106-107

C'est par l'observation, dans un premier temps que nous adoptons une nouvelle habitude aux éléments nouveaux. Comme par exemple, notre œil qui est doué d'un système rapide et instinctif d'adaptation par la forte lumière notre sensibilité s'émousse, tandis qu'elle s'affine à la lumière faible, et c'est ce qui constitue justement le phénomène de l'adaptation. J. OVIO, La Vision des couleurs, 1932, p. 367.

Les influences que subit l'individu, au lieu de l'emporter passivement, s'accumulent et s'expriment par des fonctions spéciales, par une adaptation progressive de l'être à son milieu et de ses parties entre elles. M. BLONDEL, L'Action, 1893, p. 94.

Pour une matière, s'adapter revient à adopter une forme qu'on lui impose. On lui induit sa propre configuration.

-Ecran

Etymologiquement l'écran désigne le fait d'extraire, de dissocier deux mondes, de faire barrière (expression : écran total crème, écran de fumée, occultation). Une image à travers propose un autre espace. Face à une image nous sommes face à un écran.

-Empreinte

L'empreinte est une marque pratiquée en creux ou en relief sur une surface réalisée par un objet ou un individu. Elle relève de la forme de quelque chose : une trace naturelle laissée par le contact, par la pression d'un corps sur une surface : des empreintes de pas. C'est une marque qui a un caractère distinctif.

L'empreinte s'inscrit sur un support et donc s'inscrit dans un contexte.

-Environnement

L'environnement comprend l'ensemble des éléments et des phénomènes physiques qui environnent un organisme vivant, qui se trouvent autour de lui : les éléments (biotiques ou abiotiques) qui l'entourent dont certains contribuent directement à subvenir à ses besoins. Il constitue les composants du cadre de vie à l'individu avec des éléments objectifs (qualité de l'air, bruit, etc.) et subjectifs (beauté d'un paysage, qualité d'un site, etc.) Il forme l'ensemble des conditions matérielles et des personnes qui environnent un être humain, qui se trouvent autour de lui : environnement social, culturel.

L'ensemble des choses qui se trouvent aux environs, autour de quelque chose. C'est un contexte, en particulier contexte immédiat.

C'est une atmosphère, ambiance, climat dans lequel on se trouve ; contexte psychologique, social.

En art, l'environnement de l'œuvre est constitué d'éléments assemblés quelconques, disposés dans un espace que l'on peut parcourir. (Mode d'expression usité dans le surréalisme, le nouveau réalisme, l'art cinétique, l'art pauvre, le land art, voire l'art corporel, l'art vidéo, etc. L'environnement nous fait part d'un contexte d'évolution.

-Espaces publics

L'ensemble des espaces de passage et de rassemblement qui sont à usage de tous. Ils appartiennent soit à l'état (domaine public) soit à une entité juridique et morale de droit ou exceptionnellement, au domaine privé.

Espace public dans l'urbanisme sous son angle esthétique et culturel (et non son angle politique et technique gestion)

L'espace public est une notion très utilisée en sociologie depuis la thèse de Jürgen Habermas intitulée L'espace public : archéologie de la publicité comme dimension constitutive de la société bourgeoise (1962). Dans cet ouvrage, Habermas décrit « le processus au cours duquel le public constitué d'individus faisant usage de leur raison s'approprie la sphère publique contrôlée par l'autorité et la transforme en une sphère où la critique s'exerce contre le pouvoir de l'État »

On citera notamment l'analyse de Bernard Miège (La société conquise par la communication) qui distingue, dans un retour historique sur les modèles d'espace public, quatre grands modèles de communication qui organisent un espace public élargi et fragmenté : la presse d'opinion (milieu du XVIIIe siècle), la presse commerciale (à partir du milieu du XIXe siècle), les médias audiovisuels de masse (depuis le milieu du XXe siècle) et les relations publiques généralisées (depuis les années 1970).

En anthropologie, l'espace public est apparu comme une notion importante pour distinguer les sociétés modernes pouvant être appelées « sociétés de la publicité » par opposition à bon nombre de sociétés traditionnelles que l'on qualifierait alors de « sociétés sans publicité » ou de « société du secret », dans le cas où la plupart des paroles sur lesquelles s'appuie l'autorité sont secrètes ou privées, et ne reposent donc pas sur une diffusion ou un débat public à propos de ces paroles au sein de la population.

-Immersion

Action d'immerger; fait d'être immergé

Lors de l'immersion, on se retrouve alors dans un milieu étranger sans contact direct avec notre milieu d'origine. L'immersion nécessite des éléments qui nous permettent de nous « évader », soit physiquement : c'est le cas, par exemple, pour le séjour d'une personne dans un autre pays, une société, un environnement ou une culture qui lui sont étrangers. Ou bien, psychologiquement, nous pouvons nous projeter dans un imaginaire, un autre univers que notre propre réalité.

L'immersion passe par la fascination d'un spectateur pour une œuvre telle qu'il se sent transporté, capturé par cette œuvre. Il passe par un état de captation intense où tous nos sens sont « captifs » et « capturés » par l'expérience : expérience totale. Le fait d'immerger ; état de ce qui est immergé, comme par exemple : un point par lequel un rayon lumineux se plonge dans un liquide quelconque, celui-ci vient se confondre dans un autre milieu.

L'immersion subsiste par le fait de plonger ou d'être plongé dans une atmosphère quelconque.

On découvre la volonté et l'engouement pour d'immersion totale, de tous nos sens, dans le digital avec la Réalité Augmentée, simulée grâce aux casques, écouteurs et manettes qui s'emparent de nos sens pour nous plonger dans un autre univers et nous faire vivre le virtuel. On remarque, également, l'engouement des lieux culturels et patrimoniaux pour cette possible immersion attirant un public plus varié et jeune. C'est le cas du Château de Selle-Sur-Cher qui propose depuis juin 2015 des visites immersives afin de pouvoir remonter le temps.

C'est depuis les années quatre-vingt-dix, que nous avons vu l'apparition et la multiplication de systèmes immersifs à usage militaire, industriel ou culturel : casques de visualisation, salles cubiques immersives ou encore Reality Center. Ces systèmes utilisent la technologie de la réalité virtuelle à échelle humaine pour plonger le visiteur dans un environnement virtuel interactif. Dans le même sens plusieurs artistes-chercheurs se sont intéressés aux systèmes immersifs et ont tenté d'en exploiter les potentialités (Robertson, B., 2001 ; Moser, M., (1996).

Michael Rush (2000) s'approprie les nouveaux médias et fait exploser les barrières de l'environnement artistique. Il impose une approche inédite. En rupture avec le rapport traditionnel du visiteur aux œuvres, les systèmes de réalité virtuelle développent en intégrant une mise en situation qui place la notion d'expérience au cœur de l'œuvre.

-Lieu

Le lieu, lui, est un élément de l'espace définit par sa situation dans l'ensemble grâce aux éléments qui le composent ou selon les événements qui s'y produisent. Il est la relation par laquelle un objet est situé dans l'espace. Le lieu est une portion déterminée de l'espace en construction libre et propre à chacun.

En exprimant une relation au lieu, précisant l'endroit où l'on est, où l'on passe, on décrit également notre relation au temps dans une action située.

« Il y a parenté entre les compléments de temps et les compléments de lieu (...) l'on construit : au même moment comme : au même endroit » (G. MAUGER, Gramm. pratique du fr. d'auj., Paris, Hachette, 1968, p. 315).

C'est pourquoi notre relation à notre environnement est en inter correspondance avec notre relation au temps. D'où l'expression : « En temps et lieu » signifiant que nous sommes au moment et à l'endroit opportuns.

On distingue deux types de lieu par rapport à notre personne. Les lieux intérieurs, intrinsèques qui sont des extensions même d'un corps. On l'emporte avec nous si on se déplace. Les seconds sont les lieux extérieurs, extrinsèques. Ils correspondent à des étendues que le corps traverse physiquement. On y trouve les lieux de l'action, les lieux publics (lieu ouvert librement au public : café, cinéma, restaurant), lieux sûrs (où nous sommes en sûreté, où nous ne risquons rien), lieu commun, haut lieu, mauvais lieu, lieu saint, lieu sacré, lieu d'origine...

-Matérialisation

La matérialisation consiste à utiliser une matière en vue de donner forme à une abstraction. La matérialisation instrumentalise la matière afin de trouver des formes expressives. La visualisation est une sous-catégorie de la matérialisation.

La matérialité est la réalité concrète d'une production ou d'une œuvre. Elle permet d'apporter les effets sensibles que produit une œuvre; faire l'expérience de la matérialité de l'œuvre.

La matérialité, par le biais de ses composants, produits les effets sensibles. En art, un objet ou une image peuvent devenir le matériau d'une nouvelle réalisation. Le travail de la matière, tel qu'elle soit, permet d'identifier et de savoir nommer les notions relevant d'une qualité physique, d'en éprouver les effets du geste et de divers outils, de prendre plaisir au dialogue entre les instruments et la matière. La notion même de matériau s'élargit ainsi que la palette de leurs usages.

La perception de la relation entre sensation colorée et qualités physiques de la matière colorée s'affine et profite de la découverte d'œuvres contemporaines ou passées significatives des conceptions et des questions relatives à la matérialité et à la couleur.

Les qualités physiques des matériaux permet de communiquer sur les processus engagés sur les inventions de formes ou de techniques et donc sur la production de sens comme par exemple : les incidences de leurs caractéristiques (porosité, rugosité, liquidité, malléabilité...).

La matérialité de l'art numérique consiste, par exemple, à prendre des données numériques et à la traduire sous une forme quelconque, image, son ou autre. Cette traduction est motivée par le désir de rendre sensible une abstraction numérique. La matérialisation permet de définir l'art numérique en le remettant dans le débat classique de la relation entre forme artistique et idéalité. L'art numérique est classique au sens où la forme est au service d'une idée.

-Mouvement

Le mouvement est la mise en action de l'espace .Mais il faut distinguer la relation motrice à l'espace et la relation intellectuelle à l'espace. Le mouvement comprend un déplacement d'un corps, changement de position dans un espace.

C'est l'action de se mouvoir, de changer de place, de modifier la position d'une partie du corps. Il se compose d'ensemble de gestes, de déplacements du corps orientés. Il comprend une forme d'impulsion, élan qui porte à manifester un sentiment, une volonté, un désir. Il se définit individuellement ou collectivement.

-Optical Art

Tendance de l'art contemporain, 1960

L'importance des couleur dans l'illusion, complémentaire, soustractive ect... (association chromatique prédominante et bien étudiée) -> sollicite une vue du spectateur, selon son corps et le place dans une situation installe, le destabilise, caractère monumentale des œuvre/pièces -> implantation dans l'environnement (façades, toitures, espaces publics)

-Spacialité

La spatialité est devenue un caractère de ce qui est dans l'espace ou s'organise dans l'espace.

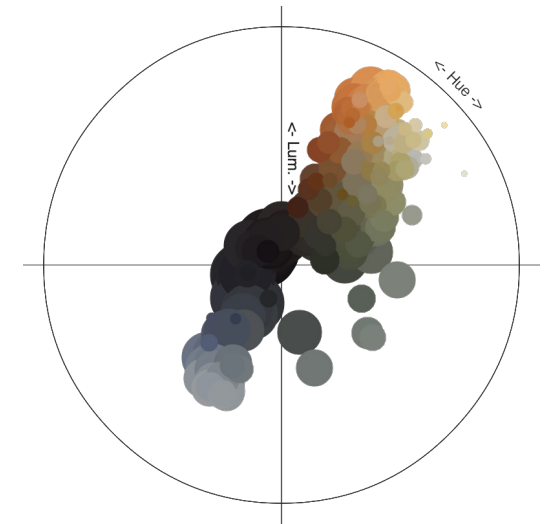
C'est un caractère de ce qui est spatial : spatialité du corps, du monde perçu. Espace vécu, fondement de toute relation significative entre un sujet et son environnement.

Bergson considère que la spatialité parfaite serait une « parfaite extériorité des parties les unes par rapport aux autres, en une indépendance réciproque complète » (RUYER, Conscience, 1937, p. 60).

-Placemaking

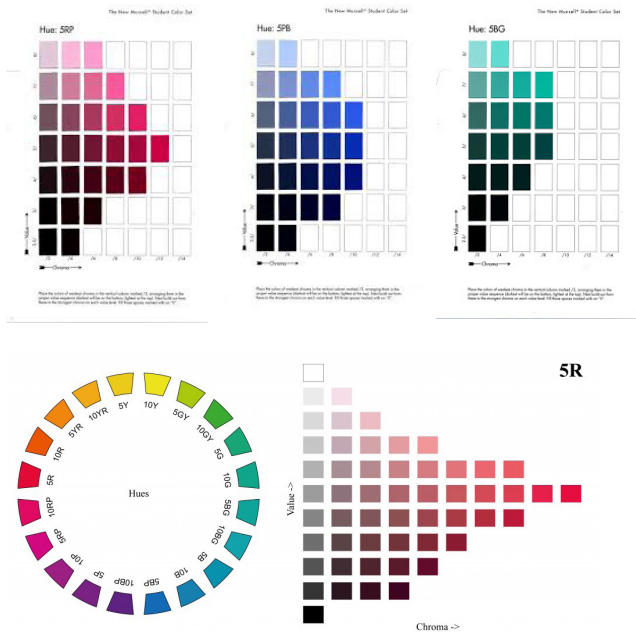
Le placemaking (litt. « fabrique de l'espace » en anglais) est une démarche d'aménagement des espaces urbains qui promeut la réappropriation de l'espace public par le citoyen.

Annexes

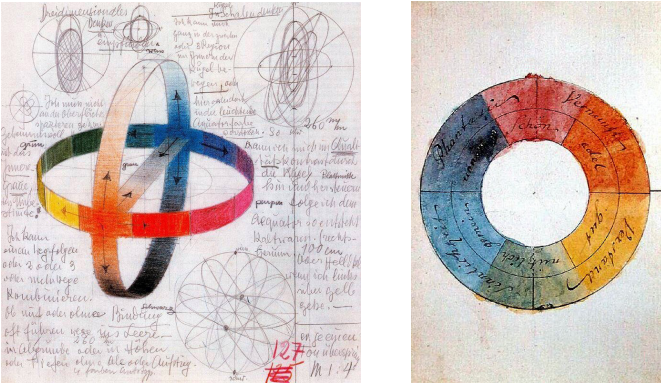


⁹ Diagramme polaire HSL, Paul Cézanne, *Route tournante à Montgeroult*, Huile sur toile, 1898, <https://couleurs.hypotheses.org/250>

Systèmes de classification des couleurs

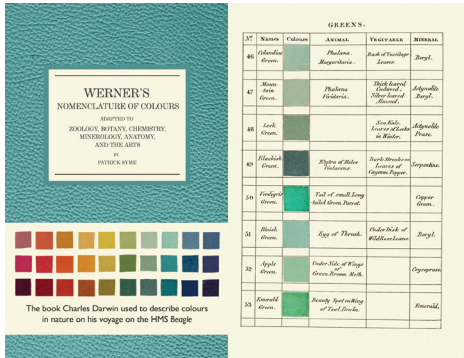


⁸The Munsell Color System
<https://clasicalatelierathome.com/munsell-101-for-the-artist>
<http://nuncKETest.blogspot.com/2011/09/munsell-student-charts.html>



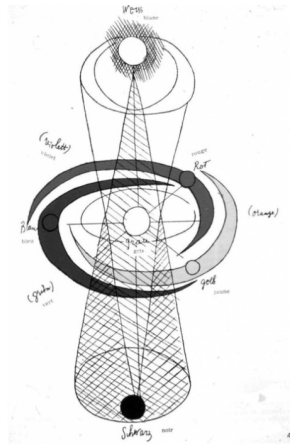
Johannes Itten, Tape Ball Colour Space, Bauhaus

¹⁰Goethe, Croquis, Extrait du *Traité des Couleurs*,
https://fr.wikipedia.org/wiki/Traité%20des_couleurs



NAME	COLOR	ANIMAL	VEGETABLE	MINERAL
17	White	Clouds	Clouds	Clouds
18	Light Blue	Light Blue	Light Blue	Light Blue
19	Blue	Blue	Blue	Blue
20	Dark Blue	Dark Blue	Dark Blue	Dark Blue
21	Black	Black	Black	Black
22	Light Green	Light Green	Light Green	Light Green
23	Green	Green	Green	Green
24	Dark Green	Dark Green	Dark Green	Dark Green
25	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
26	Orange	Orange	Orange	Orange
27	Red	Red	Red	Red
28	Dark Red	Dark Red	Dark Red	Dark Red
29	Black	Black	Black	Black

¹²Wermer's, *Nomenclatures des couleurs*, Charles Darwin, Dictionnaire des couleurs, 1832
<https://culturainquieta.com/es/arte/pintura/item/13356-nomenclature-of-colours-de-werner-una-guia-prefotografica-para-artistas-y-naturalistas.html>



¹³Paul Klee, *Canon de la totalité de la couleur*, *La Pensée créatrice. Écrits sur l'art I*, extes recueillis et annotés par Spiller Jürg, trad. française Girard Sylvie, Paris, Dessain et Tolra, 1973, p. 488.
<https://books.openedition.org/pupo/1987>

Les appareils de vision

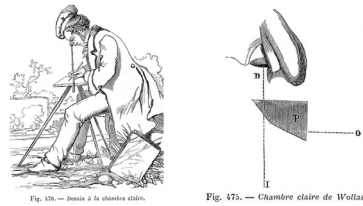


Fig. 46. — Dessin à la chambre claire.

Fig. 47. — Chambre claire de Wollaston.

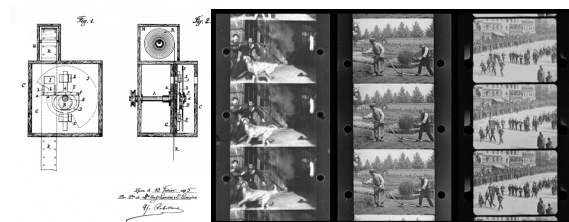
Le premier dispositif de caméra est créé par Albert Dürer qui invente les perpectographes. Pour la première fois on met un écran entre le peintre et son modèle pour percevoir le monde. Cette invention permette au peintre de prendre des repères de sa vision du réel, 3D et les appliquer sur un plan, 2D. La vision du peintre est monoculaire (voit d'un seul œil)

Dessins d'une chambre noire dans L'Encyclopédie 1772
https://fr.wikipedia.org/wiki/Chambre_noire
<https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/le-precinema/seance-6-la-chambre-noire>



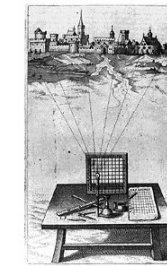
La lanterne magique est l'ancêtre des appareils de projections et en particulier du projecteur de diapositives. La lumière transpose une image, une image flottante dans l'espace, fascinant ainsi le public. La lumière désolidarise l'image de son support, mouvement et permet de révéler l'image. On exploite **l'écriture de la lumière comme dans le procédé photographique**. Ainsi de nouveaux espaces sont révélés par la lumière.

.La Lanterne Magique
<https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/le-precinema/seance-8-la-lanterne-magique>



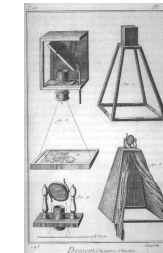
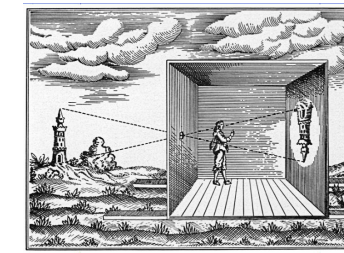
Le cinématographe, brevet déposé en 1895, nous met dans dispositif dans le quel le corps est confortablement isolé , dispositif qui nous place devant une image. Immersion du corps face à une image en mouvement qui raconte une histoire (montage + acteur) espace temps du film et du spectateur n'ont rien à voir . Pour Walter le cinéma affecte le sujet et nous place plus dans une situation d'expert ainsi que la photographie.

Le cinématographe, brevet déposé en 1895,
<http://www.institut-lumiere.org/musee/les-freres-lumiere-et-leurs-inventions/cinematographe.html>



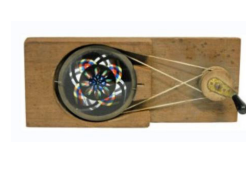
La grille d'Alberti, un cadre en bois avec un quadrillage de files permettant de découper le paysage en image, permet de facilité la reproduction 2D d'un paysage en restant le plus possible proche de la perception du réel.

Grille d' Alberti
 Albrecht Dürer, Underweysung der Messung mit dem Zirkel und Richtscheyt. Nuremberg, 1535.
<http://laperspective.canalblog.com/archives/2009/02/19/12616564.html>



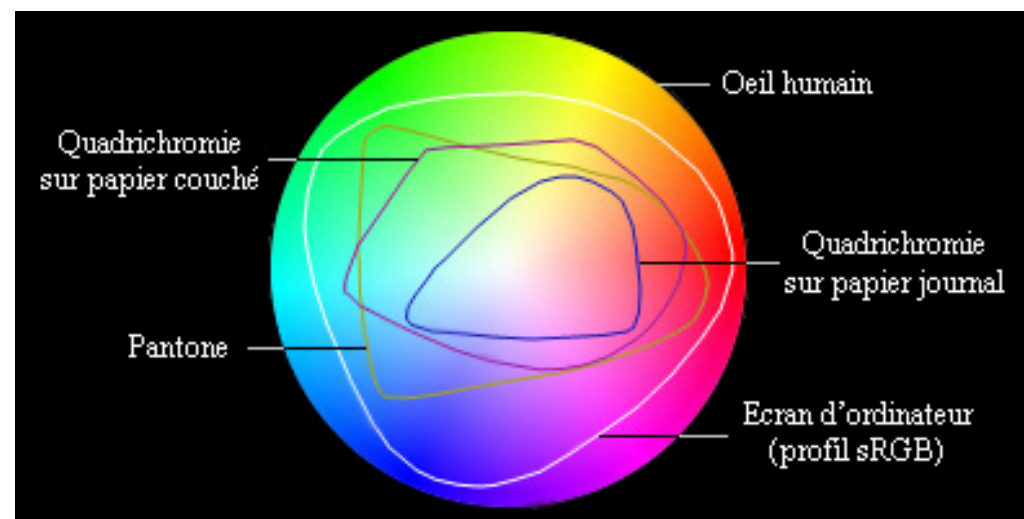
Le premier dispositif de caméra est créé par Albert Dürer qui invente les perpectographes. Pour la première fois on met un écran entre le peintre et son modèle pour percevoir le monde. Cette invention permette au peintre de prendre des repères de sa vision du réel, 3D et les appliquer sur un plan, 2D. La vision du peintre est monoculaire (voit d'un seul œil)

Schéma de fonctionnement de la chambre claire de Wollaston
https://fr.wikipedia.org/wiki/Chambre_claire

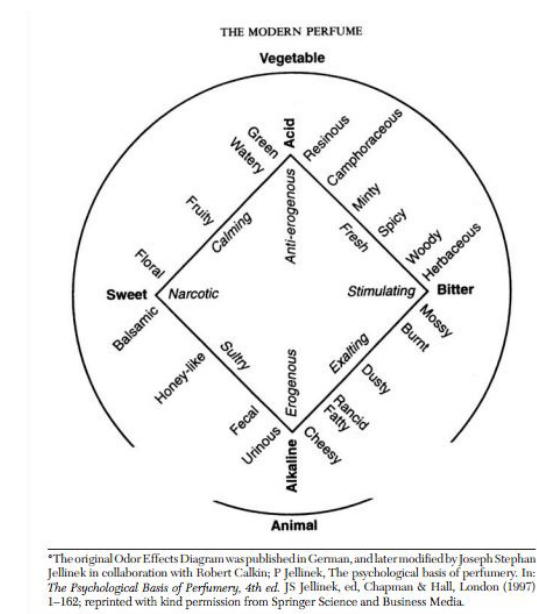


Le chromatrope porte un nom bien savant pour un petit accessoire tout simple permettant de projeter de saisissants effets lumineux. Son étymologie vient des mots grecs (khrôma) « couleur » et (tropos) « tour », ce qui lui donne l'avantage d'être compris dans de nombreuses langues. Il fait partie de la famille des vues à système.

Le chromatrope
<http://diaprojection.unblog.fr/2014/02/03/les-chromatropes-de-projection/>



¹⁴ Gamuts de couleurs ou espaces colorimétriques selon les techniques et domaines de représentation : voir annexe 3 P; ; ; ;
<http://www.astrosurf.com/luxorion/rapport-gestion-couleur5.htm>



¹⁵ **Joseph Stephan Jellinek**, The original Odor Effects Diagram, The Psychological Basis of Perfumery, ed, Chapman & Hall, London, 1997.
<https://perfumepolytechnic.wordpress.com/2014/12/13/scent-mapping-diagrams-and-aroma-wheels/>

Dancing grandmother, d'Eun Me Ahn, 2016,

Eun Me Ahn, chorégraphe, danseuse ; danse contemporaine ; Coréenne, directrice artistique, réalisatrice vidéo, scénographe, performeuse.

Cette chorégraphie s'inspire de la danse Butô qui est une danse contemporaine née dans les années 1960 au Japon. Elle permet d'exprimer, d'évacuer, les mauvais sentiments, pensées, douleurs : les souffrances physique et psychique à travers l'expression corporelle. C'est une danse thérapeutique qui se veut parfois sombre. Elle permet un lâché prise corporelle qui retrace le vécu personnel. Cette danse s'inspire des racines ancestrales, des traditions mais la chorégraphe bouleverse les codes ce qui donne un rendu final contemporain qui recherche tous les possibles dans l'expression du corps transposé dans plusieurs énergies.

Ici, on recherche tous les possibles de la danse à travers différentes énergies en laissant une grande importance aux sensations, aux sentiments, aux émotions, que traverse le corps vivant. **C'est pourquoi, il y a un réel travail et recherche sur les ambiances sonores et espaces colorés pour une immersion et un changement d'état d'esprit rapide.**

Cette chorégraphie comprend des jeux de contrastes, des oppositions dans les mouvements, les différences d'énergies, d'ambiances tantôt colorées, bariolées, Pop, mais par moment très poétiques, douces, sensibles. Ces contrastes donnent au spectacle au premier abord un effet surprenant.

On ressent l'envie de danser, d'être sur scène. Crée le lien avec le public, communiquer des idées, des émotions à l'aide de nombreux regards ouverts destinés au public.

Ce Spectacle plein de couleurs et de nuances est pleinement inspiré d'un lieu et d'un vécu, chargé d'histoire, destiné à être partagé avec le public. Les projections vidéo apportent une certaine proximité avec ces grands-mères venues de loin. On observe d'où elles viennent, on imagine leurs quotidien, leurs histoires, leurs vécus tels des témoignages de vie à travers la danse instinctive et touchante. Il en dégage des sourires, de la bonne humeur qui se veut communicative malgré les conditions de vie qui semblent rudes. On ressent dans ce spectacle l'envie de communiquer l'énergie de la danse, une histoire dansée qui apporte le partage malgré les différences de culture, de langage. La scénographie mais à l'honneur la communication pour partager des émotions à travers la gestuelle, l'énergie, les ambiances colorées qui nous immergent. A la fin de ce spectacle, l'espace s'agrandi et nous invite à la danse sur scène.



Dancing Grandmothers
Chorégraphe Eun Me Ahn
Crédit photos : Young-Mo Cheo
<https://www.lestheatres.net/fr/a/931-dancing-grandmothers>



Edito

Dans cet étude, on explore l'importance des choix chromatiques dans l'expérience des lieux.

Pour ce faire, on utilise la couleur comme un outil d'immersion. Le propos explore les différents types d'espaces immersifs du Pigment Matière au Pixel lumière.

L'expérience du lieu se joue des couleurs, formes incluant le corps en interaction.

La notion de géopoétique, définie par Kenneth White, est centrale considérant notre environnement comme une beauté sensible et riche. Ainsi, tous lieux peut-être une ressource créatives et poétique du designer.

Nous allons voir, ici, comment au fil des techniques de représentation, nous avons su retranscrire les couleurs et créer des imaginaires : dispositifs immersifs.

In this study, we explore the importance of color choices in the experience of places.

To do this, we use color as an immersion tool. The subject explores the different types of immersive spaces from Light Pigment to Light Pixel.

The experience of the place plays with colors, forms including the interacting body.

The notion of geopoetics, defined by Kenneth White, is central considering our environment integrating a sensitive and rich beauty. Thus, all places may be a creative and poetic resource for the designer.

We will see, here, how over the representation techniques, we have been able to transcribe colors and create imaginations: immersive devices.

Géopoétique

La couleur : un dispositif immersif

La couleur comme un outil d'immersion,
du Pigment Matière au Pixel lumière

Comment concevoir l'expérience chromatique dans des dispositifs immersifs ?