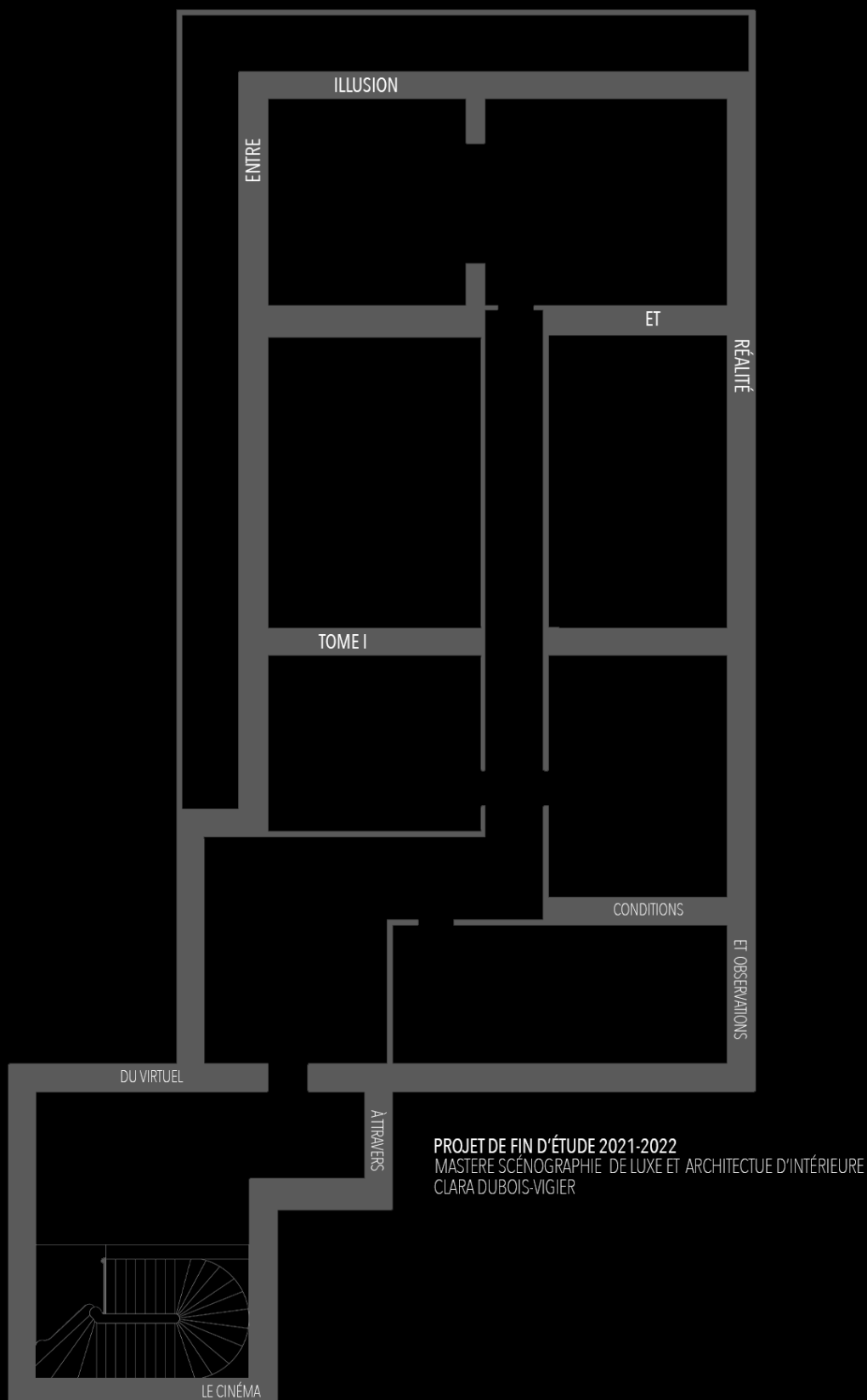




ENTRE ILLUSION ET RÉALITÉ : L'ESPACE VIRTUEL

REMERCIEMENTS

Ce premier volume de mon projet de fin d'étude est le résultat d'un travail de recherche conséquent de plus d'un an.

En préambule, je voudrais adresser mes remerciements à l'école de Condé, qui m'a permis d'apprendre, d'évoluer, de m'orienter et qui me donne l'occasion de présenter mon travail aujourd'hui.

Je tiens également à remercier particulièrement Mr. Bello Mercano pour m'avoir aidé, orienté et accompagné tout au long de la rédaction de ce premier tome.

Enfin, un merci particulier à ma famille et mes amis qui ont été d'une grande source d'inspiration et de soutien tout au long de ces années.

SOMMAIRE

01

INTRODUCTION

08

02

PARTIE I- LA REPRÉSENTATION MENTALE DU SPECTATEUR AU CINÉMA

12

Dogville de Lars Von Trier, un film sans décor.

14.

Calls de Timothée Hochet, une série sans image.

18

Une sale histoire de Jean Eustache, un récit projeté.

22

03

PARTIE II- PRINCIPES ISSU DE L'ANALYSE DES FILMS

24

Le virtuel, entre philosophie et physique.

26

La représentation mentale, un espace virtuel.

32

L'affordance, de l'objet à la fonction.

36

04

CONCLUSION

42

05

BIBLIOGRAPHIE

46

Entre illusion et réalité, l'espace virtuel

01

INTRODUCTION

INTRODUCTION

« Aujourd'hui, on peut faire presque tout avec le cinéma. A l'aide d'un ordinateur, je peux introduire un troupeau d'éléphants dans une scène ou créer un glissement de terrain. Mais ça ne m'amuse pas. Je préfère plutôt peindre les contours d'un chien sur le sol du studio pour marquer qu'il y a un chien ou placer une caisse à bières dans un coin pour marquer qu'il y a un bar la bas »

Lars Von Trier, *Les Cahiers du cinéma*, Mai 2003

Après avoir vu le film *Dogville* de Lars Von Trier, je me suis questionnée sur la notion de virtualité et les capacité que nous avons, en tant qu'être humain a se projeter dans un espace. Il est en effet intéressant de noter cette capacité de projection mentale que nous avons dans un « décors sans décors ». Par la, j'entends un espace intérieur qui n'est pas physiquement présent : pas de bâtiments, de portes, de végétations, mais uniquement des contours peints au sol et des étiquettes donnant une fonction à un objet ou un endroit. *Dogville* regorge d'exemples troublant comme la représentation du bar . En réalité, il n'y a pas de bar. Seulement une caisse de bière et le mot « BAR » peint au sol, afin d'évoquer la fonction du lieu. Pour autant dès que les premières minutes sont passées et que nous sommes, en tant que spectateur, entrés dans le récit, nous le voyons.

Toute surface renvoie des signaux sur comment agir face à eux et à travers ce biais, nous pouvons nous représenter des éléments inexistant ou manquant. Le film témoigne d'une puissance de représentation.

Le but de ce premier tome sera de se questionner et de comprendre comment l'être humain arrive à se représenter des espaces virtuels uniquement à l'aide de ses sens et grâce à la puissance imaginative du cerveau. Il est en effet très intrigant de constater les capacités qu'a le cerveau à créer des choses qui n'existent pas, ou pas encore. La perception est un outil remarquable à la matérialisation du virtuel et le cinéma semble être un support idéal de représentation de ces concepts.

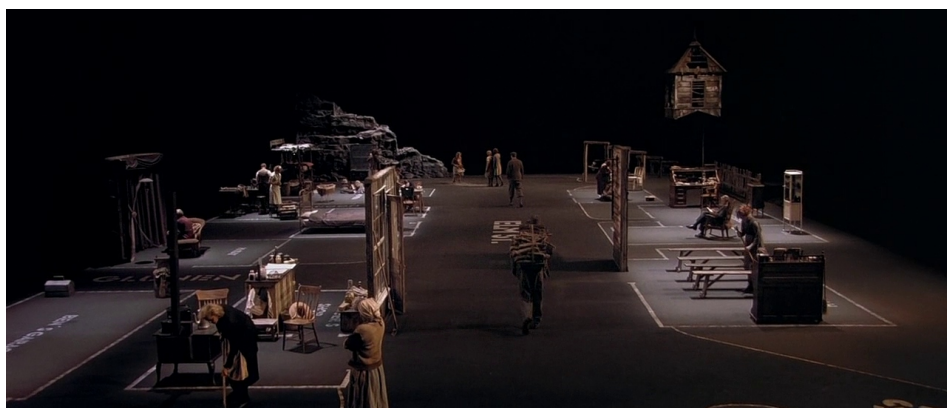
Alors, de manière générale quels sont les films qui arrivent à nous transporter dans un imaginaire ? De manière plus spécifique, sur quelles notions et comportements s'appuient ces films pour permettre à l'imaginaire de matérialiser des espaces et nous pousser à voir l'inexistant ?

Dans un premier temps, nous allons donc analyser la relation à l'espace des films sélectionnés et constater les différents supports de représentation qui sont employés. Notamment à travers la réflexion autour des films *Dogville* de Lars Von Trier, *Une sale histoire* de Jean Eustache et la série *Calls* de Timothée Hochet, nous pourrions constater qu'il est tout à fait possible de représenter un espace ou un volume sans qu'il soit nécessairement sous nos yeux.

À la suite de l'analyse du corpus, nous pourrions dans un second temps faire le lien avec des notions et des comportements sociaux antiques ou contemporain comme la virtualité définie par Aristote, la représentation mentale ou encore l'affordance.

02

LA REPRÉSENTATION MENTALE DU SPECTATEUR AU CINÉMA



Lars Von Trier, *Dogville*. Plans tirés du film. © Zentropa 2003

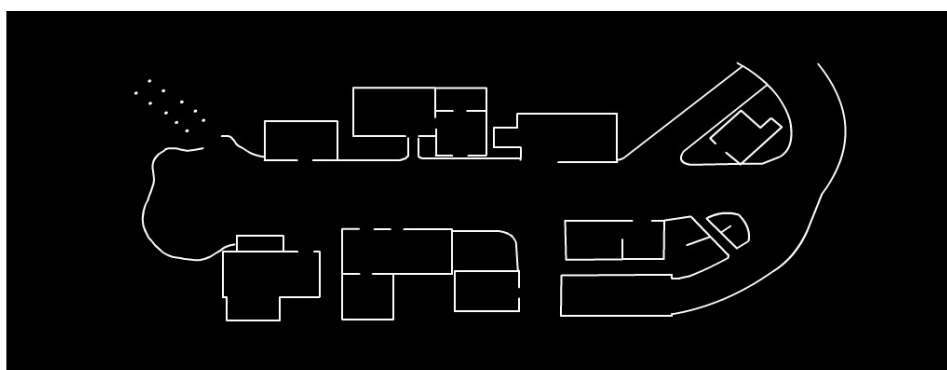


Schéma des tracés au sol présent dans le film et qui constituent les démarcation des habitations, commerces et rues.

1

DOGVILLE DE LARS VON TRIER - UN FILM SANS DÉCOR

Dès le générique, nous comprenons la topographie ⁽¹⁾ du film grâce à une vue de dessus. Un plan se dessine sur lequel nous constatons que la rue principale *Elm Street* se termine à l'entrée d'une mine d'argent abandonnée. Une ville-impasse physiquement matérialisée par un unique plateau peint en noir, mesurant environ trente mètres sur soixante. Seuls quelques rares éléments architecturaux comme le clocher suspendu ou la vitrine d'une boutique, quelques meubles et références à la nature habillent l'espace dénudé presque abstrait (fig. 1 et 2). Par son minimalisme, ce décor s'avère un plaidoyer évident contre tous les effets spéciaux qui prolifèrent dans le cinéma actuel et plus particulièrement dans les films américains. Seule prévaut l'idée même de décor et non sa transcription physique et matérielle. Ainsi, aucune cloison ne sépare les maisons les unes des autres, le cinéaste pousse à l'extrême un principe déjà envisagé dans son film *Europa* (1991).

Afin de rendre crédible et animé cet espace scénique et d'éviter toute référence au théâtre filmé, Lars von Trier utilise une technique qui lui est chère, celle de travailler avec une caméra DV à l'épaule. Sans cesse mobile, puis grâce à un montage en «jump-cut» passant de manière brusque d'un gros plan à une vue générale, la caméra donne vie au décor. Il est donc question de perception.

L'écriture sert aussi à la définition de ce dernier et à sa lecture. Les noms des lieux et des espaces spécifiques sont en effet inscrits en lettres blanches sur le sol noir. C'est sur un plan conceptuel que Lars von Trier se place et par conséquent nous place.

Cela me fait penser à la *Salle blanche* de Marcel Broodthaers ⁽²⁾, (1975), installation théâtrale d'une salle de musée simplement recouverte de mots-référents au travail pictural; parallèle plausible et permis étant donné l'intérêt avéré de Lars von Trier pour l'art contemporain.

⁽¹⁾ Configuration ou relief d'un lieu, d'un terrain.

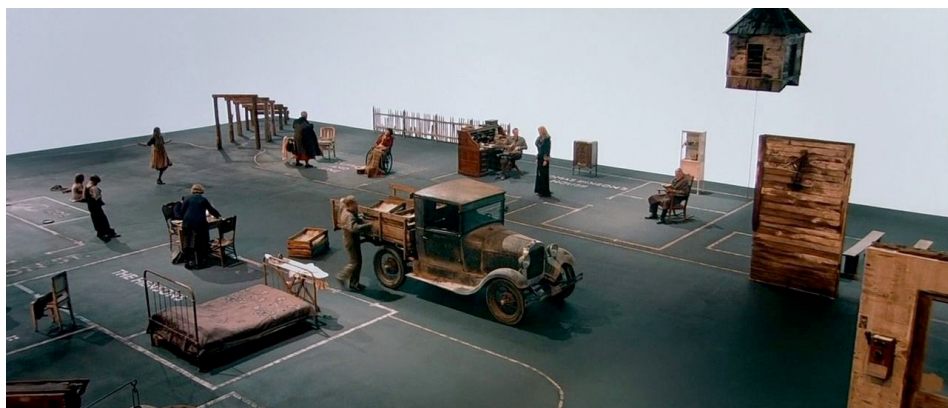
Entre illusion et réalité, l'espace virtuel

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
1234567890!@#

Milton Glaser, *Glaser Stencil regular*. Typographie créée en 1970 et utilisée dans le film *Dogville*.



Marcel Broodthaers, *La salle blanche*. Installation de la présentation des collections contemporaines, Musée Centre Georges Pompidou, 2017 © Philippe Migeat.



Lars Von Trier, *Dogville*. Plans tirés du film. © Zentropa 2003.

L'effet qui découle de ces mots à la place des objets est que nous imaginons les éléments manquants. Et pour leur donner corps, le réalisateur use d'un stratagème technique : le bruitage. Le son d'un chien qui aboie, d'une porte que l'on ferme, celui de pas sur les graviers ou encore le travelling sonore d'une voiture. Chaque spectateur raccorde des images tirées de son imaginaire, comme à la lecture d'un livre. Il semble pertinent de rapprocher *Dogville* de *Dodes'kaden* de Akira Kurosawa (1970) dans lequel le cinéaste japonais a justement recours à cette association puisqu'un jeune garçon conduit un tram imaginaire dont seuls les bruits nous parviennent.

Le subjectif et l'inconscient participent à la construction de l'espace.

En même temps, c'est toujours le vide qui est sous nos yeux, ou plus précisément, l'absence qui reste en mémoire. Abîme de ce plateau que Lars von Trier a souhaité disposer légèrement élevé afin de donner l'impression de planer au-dessus du sol pour accentuer l'impression d'isolement, tout autour est néant, mais L. Von Trier arrive à maintenir l'absence de profondeur de champ. Car oui, il y a bien une scène autour, un hangar plus précisément qui contient ce décor. Toutefois, pour ces contours, Lars von Trier s'est refusé à utiliser le principe de la boîte à trois pans avec des décors peints et autres toiles de fond en trompe l'œil qui auraient offert une perspective possible pour orienter, diriger notre regard. L'environnement général est uniformément vide mais habité par la lumière. Cette dernière, uniquement constituée de sources d'éclairage artificielles, vient en moduler le rendu, dessiner les contours du décor. Le travail de mise en scène de Robert Wilson ⁽³⁾ peut certainement être convoqué, même si le cinéaste n'y fait pas explicitement référence. Ses changements totalement fabriqués donnent toutefois le rythme de la vie et du temps qui s'écoule.

La temporalité est signifiée par les modifications d'éclairage : du blanc bleuté du jour au noir total de la nuit. La lumière joue un rôle au même titre que les acteurs car, par ses nuances, elle fait vivre certaines parties du décor ou, au contraire, en accentue la réification. L. Von Trier s'en sert comme d'une palette dans laquelle dominent les effets de clair obscur ⁽⁴⁾ que l'on pourrait comparer à un travail de Rembrandt.

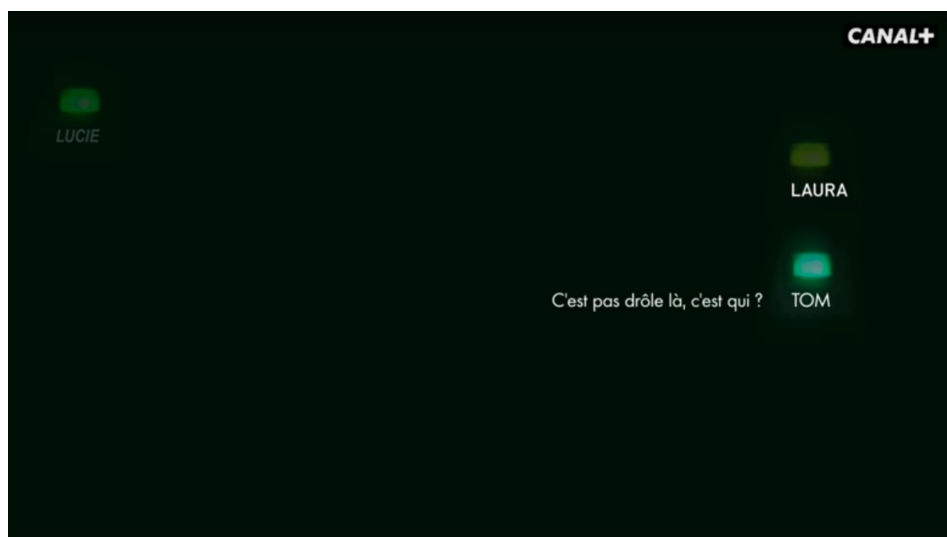
Véritable installation mêlant imaginaire et réalité.

Mais est-il possible de pousser le concept encore plus loin, en enlevant toute représentation visuelle ? C'est le parti pris de *Call's* : ne rien voir, tout entendre. .

⁽²⁾ Artiste plasticien belge (1924-1976). ⁽³⁾ Metteur en scène et plasticien américain contemporain, travaillant particulièrement avec la lumière et le monochrome (1941 -). ⁽⁴⁾ Mélange et opposition des lumières et des ombres dans un tableau.

CALLS

REGARDEZ LA PREMIERE SERIE QUI **S'ECOUTE**



Timothée Hochet, *Calls*. Plans tirés de l'épisode 1 saison 1. © Canal +, 2017

2 CALLS DE TIMOTHÉE HOCHET - UNE SÉRIE SANS IMAGE

Calls est une série réalisée par Timothée Hochet depuis 2017. La saga audio appartient au genre du *found footage*, c'est-à-dire des enregistrements prétendument retrouvés après un événement dramatique et reconstitués à la façon de fausses pièces à conviction.

Le projet constitue une expérience où le spectateur se retrouve plongé dans le noir, frissonne et imagine. Selon moi, l'image est extrêmement présente dans notre société actuelle, le son un peu moins. La série *Calls* souhaitait absolument mettre l'accent sur l'aspect auditif et l'imagination. Cette série hybride qui s'inscrit dans la tradition de la fiction radiophonique a radicalement dépoussiéré le genre en proposant une expérience inédite, mettant nos sens en éveil.

Avec son dispositif des plus minimalistes : des personnages qui parlent à travers divers enregistrements, représentés par des diodes clignotantes, agrémenté d'un habillage sonore, elle nous happe immédiatement dans son univers bien à elle.

Sans s'en rendre compte, on se prend au jeu. Privés d'images tangibles auxquelles se raccrocher, on ne peut qu'imaginer l'action, grâce au talent des comédiens.

Mieux vaudrait un canevas vierge qu'un tableau trop détaillé. Et là où le visuel commande, le son, lui, suggère, avec une richesse souvent sous-estimée.

Un avis que partage François Musy⁽⁵⁾ qui a travaillé avec les plus grands réalisateurs, de Xavier Giannoli à Jean-Luc Godard. « Les jeunes générations sont gavées d'images en permanence, pour tout et n'importe quoi. Or, celles-ci ne sont pas subjectives : si on nous montre un sapin, c'est un sapin, point barre. Le son, au contraire, peut tromper. Et personne au monde ne le ressent de la même façon. On le perçoit même différem-

⁽⁵⁾ Ingénieur du son suisse, primé à deux reprises aux Césars pour les films *Quand j'étais chanteur* et *Marguerite* de Xavier Giannoli (1955 -).



Alfred Hitchcock, *The ring*. Image tiré d'un extrait du film, disponible sur YouTube.
© British International Pictures, 1927.



Edvard Munch, *Le cri*. Collage des cinq versions du tableau réalisés par l'artiste entre 1893 et 1917. © Clotilde Gaillard

Comme nous avons vu précédemment, les stimuli reçus par nos yeux ne produisent, pas seulement des images et les stimuli reçus par nos oreilles pas seulement des sons.

Et ces principes ne sont d'ailleurs pas nouveaux, l'un a été particulièrement utilisé lors des débuts du cinéma, il s'agit de l'image sonore.

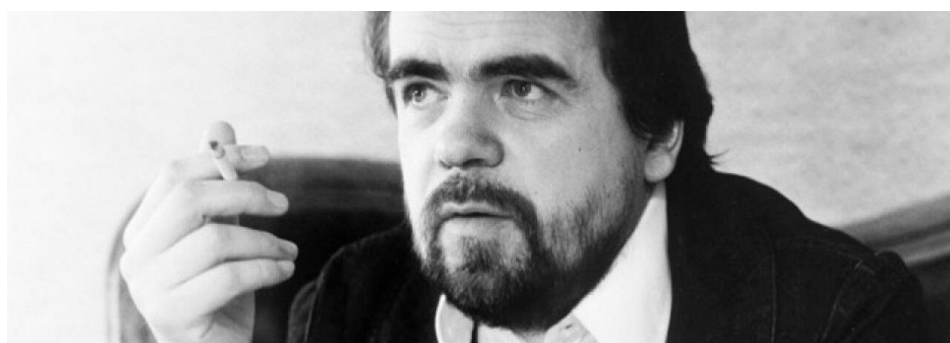
A contrario de ce que peut présenter Cals, qui produit des images par le son, le cinéma muet et notamment à cause des contraintes techniques de l'époque à du se focaliser autour de l'image sonore et de l'interprétation visuelle des bruits.

Alfred Hitchcock ⁽⁶⁾ avait bien compris ce concept et l'a mis à profit dans ses premiers films muets : il fabriquait des sons dans l'esprit du spectateur, en montrant une cloche qui tinte en gros plan dans *The Ring* (1927) ou en filmant, à travers un plancher translucide, les pas du voisin du dessus, pour nous faire « entendre » des bruits qui ne sont pas présents. Lorsqu'on en fait l'expérience, il est en effet troublant de ressentir à ce point des sons alors qu'on est pourtant devant une image muette. Nous pouvons aussi remarquer ce phénomène au travers de la peinture en observant, par exemple, *Le Cri* de Edvard Munch. Il émane de ce tableau une atmosphère bruyante et perceptible.

En reproduisant l'expérience sur les 5 tableaux, nous pouvons constater que nous n'appréhendons pas les sons de la même façon suivant le tableau (peintures, pastel, crayon, lithographie,) que l'on observe. Pour un même tableau peint avec des techniques différentes les tonalités peuvent varier entre l'aigu et le grave, le clair et l'étouffé, ainsi de suite.

Nous allons voir que c'est aussi en usant de ce genre de techniques d'immersion que Jean Eustache réalise son film *Une sale histoire*, en 1977.

⁽⁶⁾ Réalisateur britannico-américain, considéré comme l'un des plus grand cinéaste. Surnommé le « plus grand maître du suspense » et pionnier de nombreuses techniques dans le genre cinématographique du suspense (1899 - 1980).



Jean Eustache, *Une sale histoire*. Image tiré d'un extrait du film, disponible sur YouTube. © Jean Eustache, 1977.

3

UNE SALE HISTOIRE DE JEAN EUSTACHE - UN RÉCIT PROJETÉ

Ces conditions d'apparition de sons ou des images comme vu précédemment sont empruntés aussi pour la formation d'un imaginaire de la scène dans le film *Une sale histoire* de Jean Eustache (1977).

Le principe narratif du film *Une sale histoire* repose sur un absolu : l'absence de représentation des objets et des actions décrits. Devant le film, le spectateur est confronté à une mise en scène qui produit une disjonction entre le visible et le dicible ⁽⁷⁾. En d'autres termes, l'imaginaire du spectateur est empli d'images qui, absentes de l'écran, ne sont que suggérées par le discours structurant le film. Ainsi se met en place dans l'imaginaire du spectateur un processus de formation d'images mentales.

Une sale histoire met en scène un réalisateur interprété par Jean Douchet qui s'est engagé dans l'écriture d'un scénario basé sur une histoire que lui a confiée un ami. Échouant à mettre en images ce récit, il demande à ce dernier de raconter l'histoire devant une petite assemblée. Le narrateur se prête au jeu et rapporte son expérience révolue de voyeur dans un café parisien de La Motte-Piquet Grenelle, dans le XVe arrondissement.

Et c'est bien par le discours que dans le film d'Eustache, des tableaux se peignent dans l'imaginaire du spectateur. Mais cet imaginaire fonctionne à deux niveaux.

D'une part, le discours du narrateur révèle un dispositif optique idéal, qui est une métaphore des conditions d'apparition des images cinématographiques ; d'autre part, l'imaginaire qui en découle est porté par son discours.

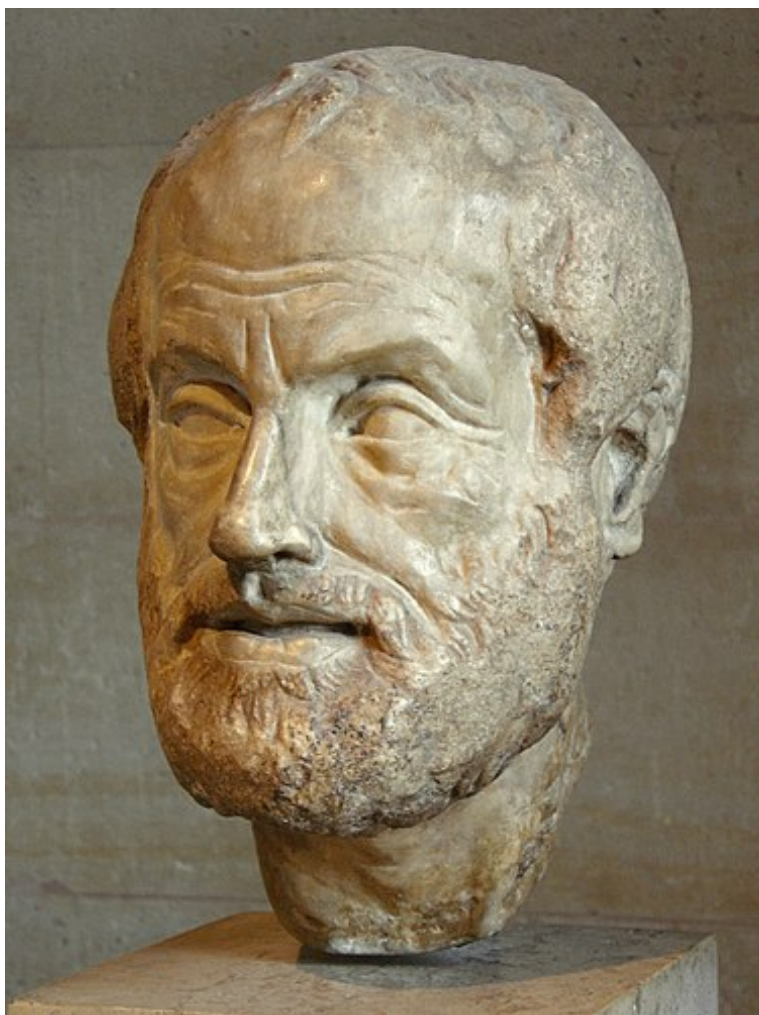
Avec *Une sale histoire*, Eustache fait du cinéma une activité projective.

Nous avons pu observer que le cinéma n'a pas qu'une façon de représenter ce qui n'est pas. Au travers de l'image, du son, d'une architecture partielle ou d'un récit nous arrivons à nous projeter visuellement dans un espace. Mais cela ne tient pas uniquement à une mise en scène très travaillé. Si nous arrivons à reconstituer des images, c'est avant tout grâce à des concepts et des notions que nous avons intégré tout le long de notre vie. C'est ce que nous allons exposer dans cette deuxième partie.

⁽⁷⁾ qui peut être exprimé.

03

PRINCIPES ISSUS DE L'ANALYSE DES FILMS



Lyispe, *portrait d'Aristote*. Copie romaine de période impériale (Ier ou IIe siècle après J.-C.) d'un bronze perdu. Département des antiquités grecques, étrusques et romaines du musée du Louvre, Paris. © Eric Gaba 2005

1 LE VIRTUEL, ENTRE PHILOSOPHIE ET PHYSIQUE

Nous pouvons dégager un point commun des films vus précédemment, c'est l'aspect de virtualité, avec des éléments nuls ou quasi nuls, que ce soit en terme d'image, de son, d'architecture...

Pour comprendre un peu mieux les notions de virtuel, son fonctionnement, et ses principes revenons aux multiples définitions qu'il peut y avoir. Car le mot virtuel a une valeur sémantique ⁽⁸⁾ très large et des significations souvent contradictoires. On peut repérer deux significations principales du mot : la première est née dans le domaine purement philosophique et l'autre dans le champ de la physique, notamment de l'optique.

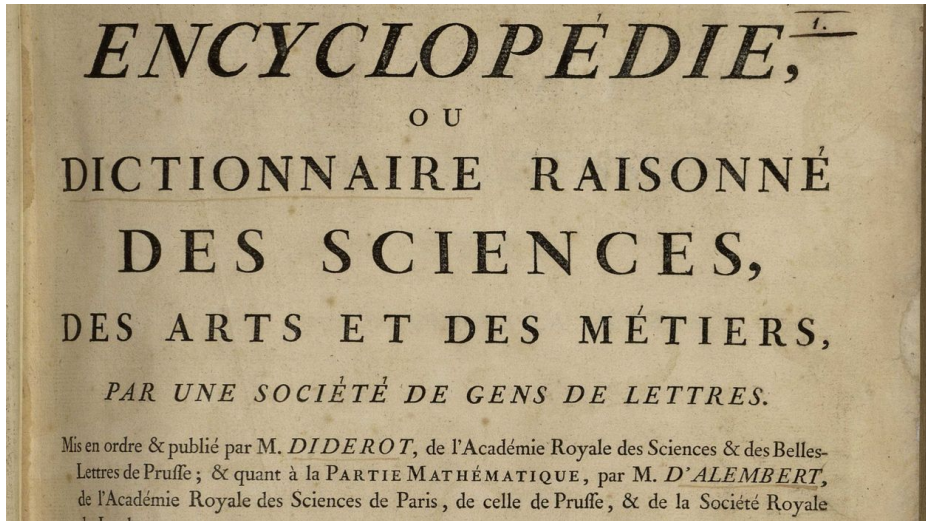
D'un point de vue étymologique, le mot « virtuel » dérive d'une traduction latine du mot grec *dunaton* : *virtualis*. Selon la définition du philosophe Aristote, *dunaton* signifie, en premier lieu, ce qui a un principe de mouvement. Le philosophe grec prend l'exemple de l'homme qui a la capacité de construire : il a une force qui lui permet de produire du mouvement, c'est-à-dire de construire. Aristote insiste sur la qualité de cette capacité pour faire comprendre qu'elle peut être plus ou moins concrète. N'importe qui, en principe, peut construire une maison, mais cette possibilité a un sens totalement différent si l'on est en train de parler d'un architecte ou d'un homme qui ne l'est pas et qui n'a jamais rien construit. La pensée est l'exemple le plus basique du virtuel. C'est la force produite par notre cerveau qui rend le champs libre aux possibles.

Mais *dunaton* est aussi, tout simplement, ce qui n'est pas nécessairement faux. Cette définition nous renvoie à l'idée de possible. Une chose est possible quand rien ne l'empêche.

Choisir entre ces deux significations signifie s'interroger sur le degré de réalité du virtuel. La définition purement logique, décrit le *dunaton* comme un concept très abstrait. Dire que tout ce qui n'est pas nécessairement faux est *dunaton* donc possible, ne nous dit pas grand chose sur les conditions et les probabilités de réalisation de ce possible. En d'autres termes c'est une définition très vague et qui oppose le *dunaton* au réel : réel est ce qui existe, possible est ce qui n'existe pas mais pourrait – on ne sait pas trop comment ni pourquoi – exister.

L'exemple qu'Aristote donne est celui de l'arbre. Sa graine contient potentiellement (et pour lui virtuellement, *virtualis*) l'arbre adulte. Mais celle-ci ne donne pas nécessairement un arbre car elle peut être mangée par un oiseau, mais elle ne peut donner qu'un arbre. « L'arbre est présent dans la graine et il constitue son actualisation ». Cela offre plusieurs scénarios (et ce mot n'est pas choisi au hasard dans ce mémoire).

⁽⁸⁾ Appartenant à la linguistique, l'a sémantique étudie les différents sens des mots et du langage.



Diderot et d'Alembert, *l'Encyclopédie ou dictionnaire raisonné des Sciences, des Arts et des Métiers*. Tome I, 1751.

28 – TOME 1

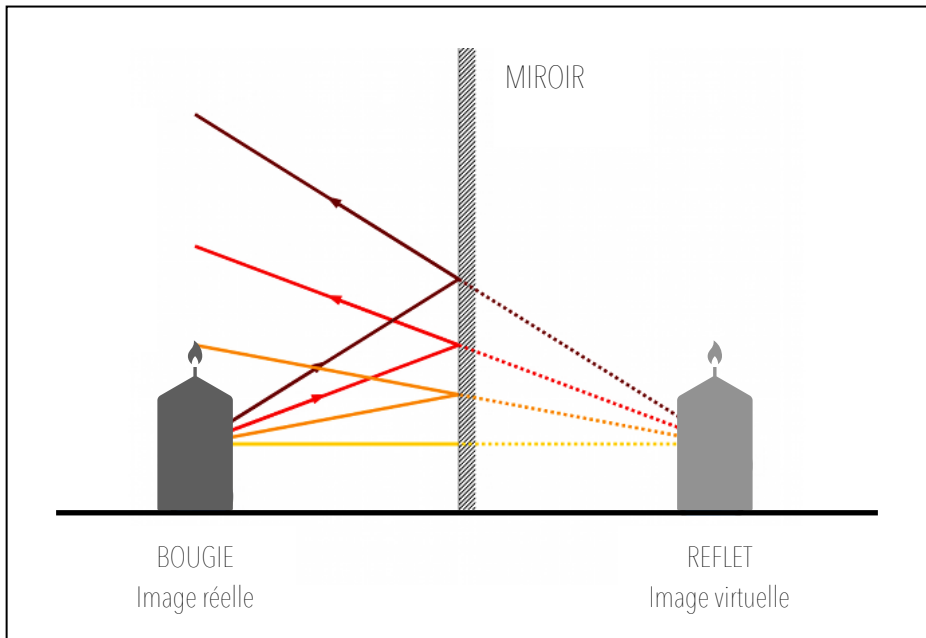


Schéma explicatif du principe du virtuel à travers un miroir.

On se rapproche ici de la définition du virtuel que donne le philosophe Gilles Deleuze⁽⁹⁾ qui remarque que le virtuel est un aspect du réel et qu'il ne s'oppose pas au réel mais à l'actuel.

Selon sa signification philosophique, le virtuel n'a donc rien d'irréel. Mais ceci ne rend pas compte de notre ressenti face à ce concept. Quand on parle de virtuel, on pense tout de suite à quelque chose de fictif, d'illusoire ou du moins de simulé. Cette idée dérive d'un emploi du concept dans le domaine de la physique.

Dans l'Encyclopédie de Diderot et d'Alembert⁽¹⁰⁾ en 1751, il existe déjà une définition du mot virtuel dont le sens n'est alors pas directement lié à la signification philosophique :

Lorsque les rayons réfléchis ou rompus sont divergents, mais de manière que ces rayons prolongés iraient se réunir, soit exactement, soit physiquement, en un même point, ce point est appelé foyer virtuel ou imaginaire.

Quand on a affaire, par exemple, à un objet se reflétant dans un miroir, l'image que l'on voit semble être un objet situé derrière le miroir. Le point où convergent les rayons divergents provenant du miroir semble être le point où se trouve l'objet dont émanent les rayons arrivant à notre œil. Ce point, en réalité, n'existe pas : les rayons sont réfléchis par le miroir et l'objet se trouve du côté opposé. Le foyer virtuel est donc le point d'où les rayons divergents semblent émaner mais, en vérité, n'émanent pas. Le mot virtuel est de cette manière assimilé à quelque chose d'imaginaire, de fictif. Le foyer virtuel ainsi défini n'est qu'une illusion : il n'existe pas.

Dans son sens optique, donc, le virtuel s'oppose clairement à la réalité. Cette opposition souligne l'aspect matériel et concret de la réalité, mis en tension avec l'aspect immatériel et abstrait du virtuel : la réalité est ce que nous pouvons toucher, le virtuel est une illusion intangible.

Les physiciens ont changé le concept de virtuel et l'on tiré vers une signification différente. Le foyer virtuel peut en effet être considéré comme une cause qui produit l'image. Mais ce n'est qu'une cause idéale, à savoir une cause imaginaire qui a une valeur exclusivement explicative : pour comprendre comment l'image se constitue, nous imaginons qu'il y a quelque chose derrière le miroir.

⁽⁹⁾ Philosophe français et historien de la philosophie (1925 - 1995) ⁽¹⁰⁾ dans l'*Encyclopédie, ou dictionnaire raisonné des Sciences, des Arts et des Métiers*, tome VIII, p. 284.

Voilà donc deux significations bien différentes de virtuel :

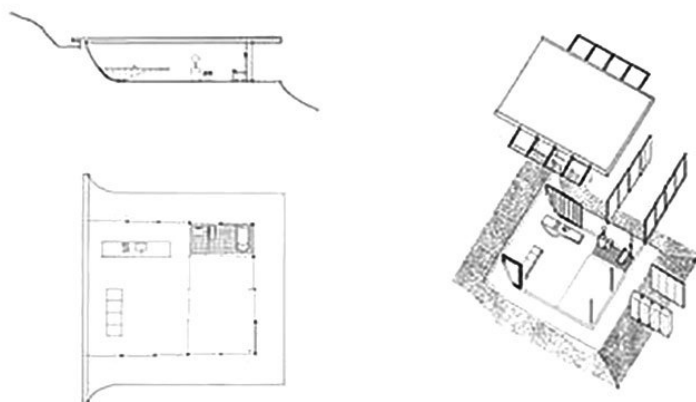
1. Une signification philosophique : il est la force dynamique qui caractérise le réel en tant que mouvement.
2. Une signification physique : il est une cause idéale qui s'oppose à la réalité en tant qu'illusion qui représente la réalité.

Mais pour la suite de ce mémoire, revenons plutôt à la signification philosophique du virtuel en évoquant la pensée.

Comme expliqué au dessus, la pensée est l'un des premiers exemple de virtualité. La pensée existe puisque nous l'envisageons. A l'aide de notre cerveau, nous pouvons nous représenter des éléments inexistant, en attente d'une actualisation.



Shigeru Ban, *Wall less house*. Nagano, Japon. 1997 © Hiroyuki Hirai



Shigeru Ban, *Wall less house*. Nagano, Japon. Plan et axonométrie © Shigeru Ban, 1997

2 LA REPRÉSENTATION MENTALE - UN ESPACE VIRTUEL

Le fait d'évoquer le terme "paysage", va faire réagir notre cerveau aussitôt, et cela pourrait éveiller des choses en nous, confusément, dont nous pouvons expliciter certains éléments.

C'est d'ailleurs ce que nous avons pu constater dans notre analyse sur *Dogville* : tout le film repose sur l'évocation. C'est ce que nous appelons la représentation mentale. Ce terme est né du champ des sciences cognitives ⁽¹¹⁾ et il désigne un "déjà là" conceptuel qui serait le terreau à partir duquel peuvent s'ancrer d'éventuelles modifications de cette représentation (cette métaphore fait écho à celle de Aristote et sa graine vue dans la partie précédente). Une représentation mentale ou représentation cognitive est l'image qu'un individu se fait d'une situation. Elle est au confluent des sensations et de la mémoire. Dans une situation donnée, les sensations vont susciter l'activation d'informations contenues en mémoire ce qui provoquera les réactions du sujet. C'est sur cela que s'appuie Timothée Hochet pour la réalisation de *Calls*. Comme toute activité humaine est organisée en vue d'une fin, la notion de représentation est proche de celle d'état mental, et donc du concept d'intentionnalité ⁽¹²⁾.

C'est un principe fort auquel l'architecte Shigeru Ban a voulu se confronter avec *Wall less House* (1997) à Nagano au Japon.

En 1997, Shigeru Ban a achevé la *Wall-less House*, également connue sous le nom de *The house without wall*, littéralement, la maison sans mur. Dans ce projet, S. Ban crée un « plancher universel », un terme inventé par Robert Kronenburg ⁽¹³⁾ dans *Environnements transportables* (2003).

Les murs disparaissent et il ne reste que les éléments essentiels à la vie. Chaque espace fait partie du plancher universel : le plancher des toilettes est le même que celui du bureau, du salon ou de la cuisine.

Dans une maison sans murs, le vocabulaire doit changer. Il n'y a ni salle de bain, ni chambre à coucher, ni salon. La conception sans mur informe le langage sans pièce.

Bien qu'il semble ne pas y avoir de murs, des rainures visibles sur le sol et le plafond indiquent les rails pour les diviseurs mobiles. Ils permettent à des panneaux de glisser afin de créer des murs au cas où l'on souhaiterait plus d'intimité.

⁽¹¹⁾ Discipline scientifique ayant pour objet la description, l'explication, et le cas échéant la simulation des mécanismes de la pensée humaine, animale ou artificielle. ⁽¹²⁾ Concept majeur de la philosophie de la connaissance du XXe siècle. Le petit Dictionnaire de la philosophie de Larousse définit comme : « la relation active de l'esprit à un objet quelconque ». ⁽¹³⁾ Philosophe et architecte moderne, membre de la Royal Institute of British Architects.



Shigeru Ban, *Wall less house*. Nagano, Japon. 1997 © Hiroyuki Hirai



Shigeru Ban, *Wall less house*. Nagano, Japon. 1997 © Sung Joon Joo, 2010.

Cependant, cette signalétique nous permet de nous représenter des éléments inexistants.

Grâce à notre vécu, notre évolution au sein d'une habitation, il n'est pas compliqué de se représenter des cloisons virtuelles pour séparer les espaces. D'autant que la maison n'est pas dénuée de meubles. Le plancher universel établit des zones spatiales notamment à l'aide du mobilier. L'espace devient adaptable et interprétable.

C'est à l'aide de ces principes que nous pouvons pousser l'humain à percevoir un espace sans pour autant être entièrement défini.

Mais comment se fait-il que nous associons des objets à leur fonction ? Pourquoi lorsque nous voyons une baignoire et des sanitaires par exemple, sans pour autant avoir de mur autour, nous comprenons qu'il s'agit d'une salle de bain ? C'est ce que nous allons tenter de découvrir à travers l'affordance.



Avadh Dwivedi. Croquis d'illustration de l'affordance © Avadh Dwivedi, 2017.



André Mascarelli, Corniche Kennedy. Banc de 3km à Marseille, fondu dans la promenade.
Exemple typique d'affordance en urbanisme : la surface, la hauteur, la position du bloc de béton induit une utilisation instinctive : en l'occurrence, celle de s'asseoir.

2 L'AFFORDANCE - DE L'OBJET À LA FONCTION

Le terme d'objet désigne ordinairement ce dont on parle, ce que l'on perçoit, ce à quoi l'on pense, ce que l'on désire. Mais l'objet lui-même ne parle pas, ne perçoit pas, ne pense pas, ne désire pas. Cette conception commune est si puissante qu'il est d'abord difficile d'en voir exactement l'enjeu et les contours.

Je soutiens pourtant que les objets, même s'ils ne parlent pas, peuvent être conçus comme relevant d'un plan d'expression, conformément au postulat que nous cherchons à exposer et qui veut que le monde naturel, c'est-à-dire le monde de la perception, soit le lieu d'une sémiose⁽¹⁴⁾. Surtout, nous essaierons de cerner le point théorique à partir duquel on peut effectivement concevoir les objets non seulement comme les éléments d'une mise en discours, mais comme un langage au sens fort et systématique du terme. Les objets sont sans doute échangés de diverses façons et investis des significations multiples qui peuvent être inférées des pratiques sociales ou du fétichisme individuel. De nombreux travaux ont montré tout l'intérêt qu'il y avait à rechercher dans le domaine des objets des constructions de sens. Mais celles-ci relèvent de pratiques, comme l'art, le design, ou, plus généralement les productions industrielles (objets divers, machines, etc.). Tout se passe alors comme si les objets étaient pris dans des discours sans langue.

C'est ce qu'on appelle l'affordance.

Le terme d'affordance est un néologisme formé à partir du verbe anglais *to afford*. Plusieurs traductions sont possibles : « s'offrir quelque chose », « avoir les moyens de faire quelque chose » ou « fournir l'opportunité de / offrir » (un service, notamment). En quelque sorte, l'affordance offre à l'utilisateur les moyens de se servir d'un objet, y compris et si possible sans mode d'emploi.

Tirer, pousser, appuyer, tapoter, cliquer, effleurer, porter, s'asseoir sont autant de moyen d'interagir avec un objet ou une surface. Par exemple, la forme de la poignée d'une porte incite l'individu à appuyer dessus pour ouvrir la porte, la forme de la chaise lui suggère de s'asseoir dessus.

⁽¹⁴⁾ signification en fonction du contexte.



Croquis d'illustration de l'affordance.



RAAAF and Barbara Visser, *The End of Sitting*. Installation à la croisée entre l'art visuel, l'architecture, la philosophie et la science. La chaise et le bureau ne sont plus au centre de l'aménagement de l'environnement de travail. Au contraire, l'espace de travail est conçu pour offrir des possibilités multiples aux employés afin qu'ils puissent explorer les différentes positions qu'ils peuvent y occuper.

2014 © Ricky Rijkenberg

L'affordance s'applique donc dans différents domaines : la psychologie de la perception, la psychologie cognitive, l'intelligence artificielle, l'Interaction Homme Machine (IHM), le design etc. et bien évidemment dans le « design des objets quotidiens » pour reprendre l'expression de Donald Norman, dans *Le Design des objets du quotidien*.

Nous avons dans l'affordance deux concepts qui se rencontrent.

L'AFFORDANCE RÉELLE

Le mot « affordance » apparaît pour la première fois en 1977, sous la plume du psychologue américain James Jerome Gibson. Ses travaux de psychologie écologique portaient alors sur la perception. L'affordance, dans son ouvrage *The Theory of Affordances*, n'est pas une réponse aux besoins d'un individu. Il s'agit de relations naturelles entre tel sujet et le monde qui l'entoure. Contrairement à une interprétation cognitiviste ⁽¹⁵⁾ de la perception visuelle, J.J. Gibson ne fait pas intervenir une représentation mentale intermédiaire. « Je ne perçois pas le monde extérieur, je suis en permanence en train de construire le monde ». Lorsque je perçois une chaise, le reconnais son usage car j'ai connu de nombreuses chaises dans le passé.

D'ailleurs, les affordances existent de manière indépendante. Que l'homme souhaite ou non s'asseoir sur une chaise, l'objet présente des affordances, il se prête à cette action humaine. Mais un serpent choisira plutôt de s'enrouler autour de la chaise. Les actions suggérées par l'objet dépendent donc des caractéristiques du sujet, de l'environnement dans lequel il s'inscrit et du contexte. Ainsi, pour le petit animal chassé par un prédateur, un buisson est un endroit où se cacher. Pour un animal très grand, c'est un obstacle à franchir pour fuir le prédateur.

L'AFFORDANCE PERÇUE

Donald Norman, que nous avons cités plus haut s'approprie ce concept en 1988, dans la première version de son ouvrage *The Design of Everyday Thing*. L'apparence est une clé pour permettre à l'utilisateur de trouver ce qu'il recherche, de comprendre son fonctionnement et de l'utiliser. C'est donc l'une des bases d'un design réussi.

⁽¹⁵⁾ Le cognitivisme est un courant inspiré de la psychologie cognitive, qui place les structures et processus mentaux au cœur de son étude.

Dans la réédition de son livre, en 2013, nombre d'affordances deviennent des « affordances perçues », alors que la conception de Gibson se basait sur des « affordances réelles ». En fait, il y a d'une part les actions réellement possibles à partir de l'objet et d'autre part, les actions perçues comme possibles. D'après Norman, l'affordance englobe ces deux aspects. Les affordances sont réelles parce qu'elles existent indépendamment de leur perception. En revanche, les affordances perçues dépendent de l'interprétation de l'utilisateur.

Dans l'idéal, l'utilisateur doit voir très simplement l'action qu'il est possible d'exécuter et cette action doit être rendue possible, mieux, incitée par l'objet lui-même. C'est tout le principe d'une bonne gestion de l'affordance. On voit là toute l'importance de la perception de l'utilisateur dans ce qui « fait affordance ».

C'est notamment en s'appuyant sur ces principes cognitifs et psychologiques que Lars Von Trier a pu réaliser son film *Dogville*. En mettant en scène des objets ayant un sens défini par eux même sur un plancher universel, le réalisateur parvient à pousser le spectateur à la projection mentale. Il parvient à créer des espaces virtuels et nous laisse imaginer ce qui n'est pas, mais pourrait être..

04

CONCLUSION

CONCLUSION

LE CINÉMA EST UN SUPPORT CONCRET ET CONTEMPORAIN D'IMAGER LE VIRTUEL

Dans la dernière partie, nous avons vu que le virtuel reposait sur des principes anciens et que son sens n'a cessé d'évoluer en même temps que la compréhension de la perception.

D'abord concept philosophique, le virtuel tend à une approche empirique par l'optique ou la science comportementale.

Nous arrivons à penser et à percevoir l'inexistant, mais si cela remplit certaines conditions comme l'affordance ou la signalétique. Chaque surface renvoie à une utilisation ou un à langage, que soit comportemental, visuel, cognitif...

En s'appuyant sur ces principes, des réalisateurs tel de Lars Von Trier arrivent à nous projeter dans la rue d'un village alors qu'il n'y a pas de murs.

En mettant en scène des objets ayant un sens défini par eux même sur un plancher universel, le réalisateur parvient à pousser le spectateur à la représentation mentale. Il parvient à créer des espaces virtuels et nous laisse imaginer ce qui n'est pas, mais pourrait être. L'exercice est plus difficile quand Jean Eustache nous retire toute image et son dans son film, mais faisable quand même. Cela nous prouve bien la puissance de notre esprit.

En s'appuyant sur ces principes, pourrait-on pousser le concept un peu plus loin et adapter le virtuel à la vie quotidienne ? Ainsi pouvoir créer de l'interactivité dans des lieux de vie, de travail ou de détente.

En ayant lu ce tome, nous savons qu'il est possible, puisque nous le pensons. Mais pourrait-il se manifester et s'adapter dans le temps et l'utilisation ?

Nous avons un début de réponse à nos questions lorsque nous analysons l'architecture de Shigeru Ban.

Ce qu'il en ressort de toutes ces recherches, c'est que le virtuel n'a rien d'irréel.

À nous de trouver l'art d'habiter, d'éclairer, de transformer chaque espace en un paysage de nos pensées.

05

BIBLIOGRAPHIE

BIBLIOGRAPHIE

BIBLIOGRAPHIE

- Alliez, E. (1996) *Deleuze philosophie virtuelle*, Ed. Synthélabo, collection « Empêcheurs de penser rond », Paris.
- Aristote. (2008) *Métaphysique* (tome 1 à 14), Ed. Flammarion, Paris.
- Deleuze, G. (1995), *L'actuel et le virtuel*, Ed. Flammarion, Paris
- Gibson, J.J. (2014) *L'approche écologique de la perception visuelle*, Ed. Dehors, Arles.
- Norman, D. (2020) *Le Design des objets du quotidien*, Ed. Eyrolles.
- Rosmorduc, J. (2004) *Les révolutions de l'optique et l'oeuvre de Fresnel*, Ed. Vuibert, Paris
- Spiller, N. (2008) *Cybrid(s)*, collection architecture

FILMOGRAPHIE

- Akira Kurosawa, *Dodes'kaden*, prod. Tōhō, 1970. (140mn)
- Alfred Hitchcock, *The Ring*, prod British International Pictures, 1927. (86mn)
- Anthony McCall, *Line describing a cone*, Prod Line Cone, 1973. (30mn)
- Chris Marker, *La Jetée*, prod. Argos Film, 1962. (28mn)
- Jean Eustache, *Une sale histoire*, prod. Jean Eustache, 1977. (50mn)
- Lars Von Trier, *Dogville*, prod. Zentropa, 2003. (178mn)
- Timothée Hochet, *Calls*, prod. Canal + et Studio Bagel, 2017. (27 x 15mn)

ARTICLES

- Aymeric Zublena. *Architecture virtuelle*, (Extrait du discours)
- Dominique Noel, *Le virtuel selon Deleuze*, Intellectica, 2017.
- Gibson, J.J., *The Theory of Affordances*, 1977, PDF.
- Kronenburg, R, *Environnements transportables*, 2003, PDF.
- *L'Encyclopédie de Diderot et d'Alembert*, site de la Bibliothèque Nationale de France, Gallica.
- *Les Cahier du Cinéma*, interview de Lars Von Trier, Mai 2003.
- Saval, N. « *Shigeru Ban* », The New York Times, 18 octobre 2019, New York.

