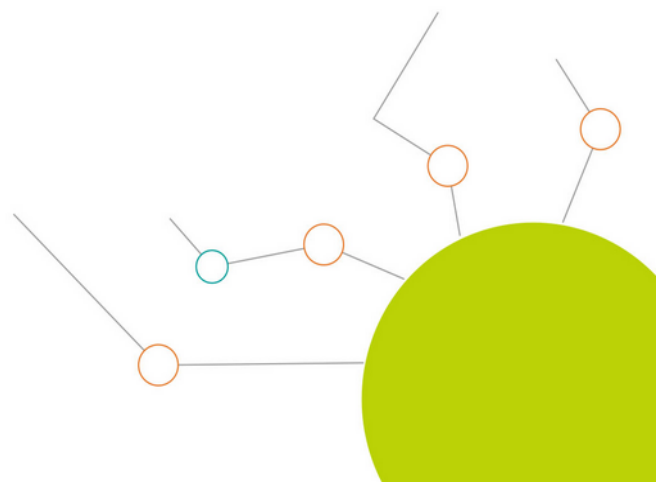


# Apprendre à lire les images

*Kit de démarrage de sémiotique visuelle appliquée pour l'animation d'ateliers philo-art*



## Table des matières

A) Présentation générale.....	3
I. Dispositif d’animation : Conceptualiser le signe.....	4
B) Les images de la vie quotidienne.....	5
I. Dispositif d’animation : Analyser un pictogramme.....	5
II. Dispositif d’animation : la chasse aux signes.....	6
III. Atelier de discussion philosophique.....	7
C) Les images picturales.....	7
I. Les signes plastiques.....	7
II. Analyser et interpréter des œuvres d’art.....	8
D) Écrire une image.....	9
E) Bibliographie.....	10
F) Annexe I : Extraits de textes.....	11
I. Laurent Binet, <i>La septième fonction du langage</i> .....	11
II. Roland Barthes, <i>Le monde où l’on catche</i> .....	11
III. Jean-Marie Klinkenberg, <i>Voir faire, faire voir</i> .....	12
IV. L’Atelier d’esthétique, « Critiques du sémiocentrisme ».....	13
V. John Dewey, <i>L’art comme expérience</i> .....	14
VI. Jacques Rancière, <i>Le spectateur émancipé</i> .....	14
VII. Daniel Arasse, <i>On n’y voit rien, Descriptions</i> .....	15
VIII. Erwin Panofsky, « Contribution au problème de la description d’œuvres appartenant aux arts plastiques et à celui de l’interprétation de leur contenu ».....	16
G) Annexe II : Pense-bête de l’animateur philo.....	17
I. Préparer l’atelier.....	17
II. Se mettre en condition.....	18
III. Animer.....	19
IV. Évaluer.....	20
H) Annexe III : Autres dispositifs d’animation.....	21
I. VTS (Visual Thinking Strategy).....	21
II. Artful thinking – 1re version.....	21
III. Artful thinking - 2e version.....	21

« On peut réfléchir quand on regarde un tableau, et [...] réfléchir n'est pas nécessairement triste. », Daniel Arasse, *On n'y voit rien, Descriptions*

## A) PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Quel rapport aux images avons-nous ? Par rapport aux images perçues au quotidien ? Utilisons-nous les images dans nos pratiques pédagogiques ? Et comment ? Qu'est-ce que l'art et comment interpréter des images picturales ? Comment aborder ces notions avec vos élèves et avec quels outils ?

L'image aujourd'hui omniprésente, comprend tout autant les publicités, les pictogrammes, les peintures, les fresques murales, les photographies... voire les vidéos si nous incluons les images animées. Durant cette formation, nous nous intéresserons à différentes sortes d'images et nous observerons ce qu'elles nous font. Pour « apprendre à lire des images », nous partirons de l'hypothèse que les images peuvent être déchiffrées, qu'elles ont un langage propre. Pour les analyser, nous nous appuyerons sur la sémiotique visuelle, la science qui étudie les signes (« sémio- » vient d'un mot grec qui se traduit par « signe »). Convoquer une expertise scientifique pour analyser les images requiert une posture de principe sur laquelle nous insisterons tout au long de la formation : même quand une image est plurivoque comme le tableau d'un peintre par exemple, la sémiotique donne lieu à une approche rationnelle qui nous guide dans l'interprétation.

L'application de la sémiotique à l'art présuppose de voir une forme de rationalité dans les choix de l'artiste. Il ne peut laisser libre cours à sa subjectivité sans cultiver une réflexivité minimale sur sa pratique. Alors que nous avons tendance aujourd'hui à opposer la « subjectivité » de l'artiste à l'« objectivité » du scientifique, nous supposons que la science de la sémiotique a quelque chose à dire des œuvres d'art. Les outils de la sémiotique permettent de penser l'interprétation des œuvres collectivement, en se basant sur l'observation fine des signes qui composent les œuvres d'art. C'est ainsi qu'ils permettent de proposer une méthode complémentaire aux connaissances basées sur l'histoire de l'art pour aborder les œuvres d'art avec vos élèves.

Nous aborderons dans un premier temps la notion de « signe » à partir d'exemples concrets. Nous poursuivrons avec l'analyse d'images de la vie quotidienne qui présentent la particularité de transmettre un message univoque aux spectateurs, à savoir les pictogrammes. Nous observerons comment l'étude des signes présents sur l'image nous permet de reconstituer le message véhiculé par le pictogramme à partir de l'interprétation des signes et de leur composition. Nous verrons

ensuite comment ces outils nous guident dans l'interprétation d'images plurivoques, en les appliquant à des œuvres dans un musée.

En constituant une petite boîte à outils sémiotiques, cette formation propose d'aborder les images en passant par la pratique philosophique, la réflexion sur les pratiques de médiation culturelle et la mobilisation de la sémiotique visuelle, cette dernière nous fournissant autant des outils d'analyse que de conception d'images.

## I. Dispositif d'animation : Conceptualiser le signe

Présentation du dispositif de discussion :

1. À partir d'exemples de signes (visuels ou non) : Les participants à l'atelier cherchent des exemples et en proposent en grand groupe. Chaque nouveau signe proposé fait l'objet d'une discussion : s'agit-il bien d'un signe ? En quoi est-ce un signe ? Une fois que quelques signes sont engrangés, le groupe est invité à trouver le dénominateur commun qui lie tous les exemples trouvés.
2. Les participants sont invités à ébaucher une définition de signe. Quels sont les objets qui sont considérés comme signifiants ? Ils renvoient à quoi ?
3. Comparaison de la conceptualisation de « signe » opérée par les participants à la définition de « signe » des sémioticiens : **Un signe est « une chose qui renvoie à une autre, et qui n'est pas elle »<sup>1</sup>.**
4. Présenter les catégories de signes, et y classer les exemples de signes.
  - L'**icône** : rapport de *ressemblance*, d'*analogie*.
  - L'**indice** : rapport de *causalité* (on peut déduire ce qu'il indique).
  - Le **symbole** : fonctionne par *convention*, parfois de manière *arbitraire*.
5. Trouver des nouveaux exemples de signes pour chacune des catégories (NB : des signes peuvent apparaître dans différentes catégories)

Signes iconiques	Signes indiciels	Signes symboliques
Dessin de banane Cartes géographiques ...	Fumée pour l'incendie Son de l'ambulance ...	Lettres de l'alphabet Chiffres Rouge pour l'amour Flèche pour l'orientation ...

<sup>1</sup> Klinkenberg, J.-M., *Précis de sémiotique générale*, pp. 15-16.

NB pour les signes symboliques : Se questionner sur l'arbitraire de la convention (exemples : rouge pour l'amour, forme des lettres et des chiffres...)

## **B) LES IMAGES DE LA VIE QUOTIDIENNE**

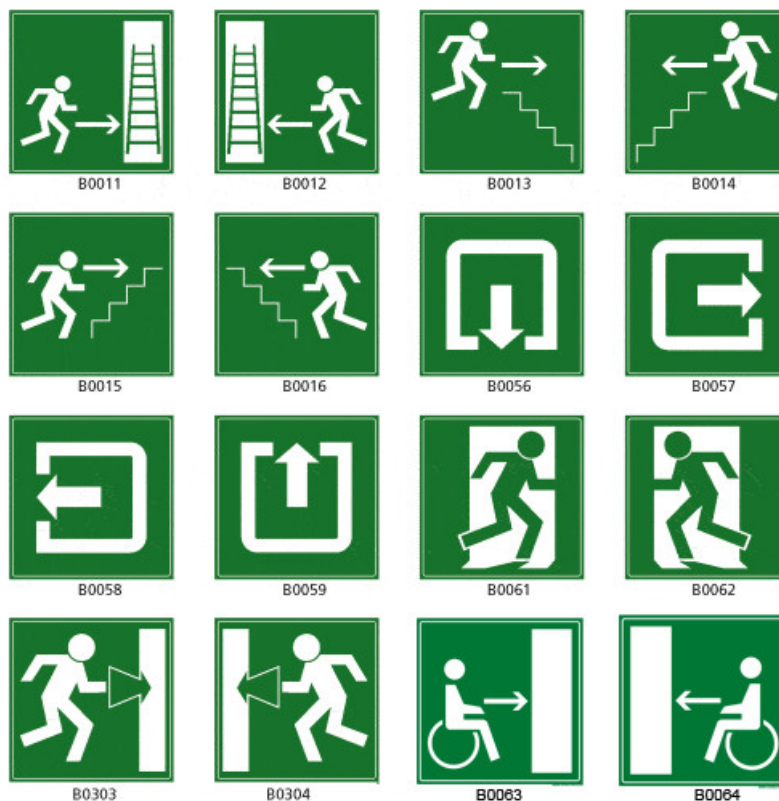
Jusqu'ici, nous nous sommes intéressés aux signes en général. Nous nous concentrons à présent sur les signes visuels, en particuliers ceux qui se trouvent sur des images. Nous prenons pour hypothèse que l'image est porteuse d'un ou plusieurs messages qui peuvent être lus à partir de l'analyse des signes qui s'y trouvent.

Nous commençons par un exemple d'images issus de la vie quotidienne, les pictogrammes. Ils ont la particularité d'être univoques, c'est-à-dire qu'ils contiennent un message/un énoncé sur lequel tout le monde s'accorde.

### *1. Dispositif d'animation : Analyser un pictogramme*

Dans le local où vous vous trouvez ou dans les environs, des pictogrammes sont présents pour signifier un message de manière lisible et univoque. En voici quelques-uns :





À partir d'un pictogramme sélectionné :

1. Demander si les participants connaissent le message signifié par le pictogramme.
2. Repérer les éléments qui composent le pictogramme (flèche, rectangle blanc, personnage...). Mobiliser les catégories de signes (icône, indice, symbole) pour identifier ce qu'ils désignent.
3. Identifier comment les éléments fonctionnent ensemble (par exemple : la flèche indique la direction suivie par le personnage).
4. Recomposer le message véhiculé par le pictogramme à partir de l'analyse des éléments qui le composent et de leur signification.

## II. Dispositif d'animation : la chasse aux signes

Les participants circulent en sous-groupes à proximité du local. Ils se mettent en quête de signes visuels et en choisissent un. Ils se ré-approprient les outils expérimentés.

### III. Atelier de discussion philosophique

Support : Extraits de textes (voir en annexes)

Exemples de questions :

- Y a-t-il des signes partout ?
- Quand un objet du monde peut-il être considéré comme un signe ?
- Pouvons-nous nous passer des signes ? Pourrions-nous imaginer un monde sans signe ?
- ...

## C) LES IMAGES PICTURALES

### I. Les signes plastiques

Les œuvres d'art se distinguent des pictogrammes au moins parce que leur « message » est pluri-voque, voire équivoque.

La sémiotique considère bien les images comme des formes de langage, mais la distingue du langage oral et écrit : la langue est *linéaire* (il y a un ordre de lecture), tandis que l'image fonctionne comme un ensemble, elle est *tabulaire*<sup>2</sup>.

Quand nous analysons une image, nous avons tendance à négliger une partie importante des éléments qui la composent : les *signes plastiques*, c'est-à-dire les formes, les couleurs et les textures. La sémiotique nous invite à ne pas considérer ces signes plastiques uniquement comme des manières d'exprimer des signes iconiques. Car les signes plastiques (et leurs combinaisons) produisent aussi du sens par eux-mêmes, sans se référer à un objet (exemples : statique/dynamique, supérieur/inférieur, instabilité/équilibre, etc.).

Un signe plastique peut se décrire par<sup>3</sup> :

<b>Sa forme</b>	sa <b>position</b> dans l'ensemble (en rapport avec le fond de l'image et de ses axes structurants – haut/bas, horizontal/vertical, diagonales, etc.)
	sa <b>dimension</b> (toujours relative, en rapport avec les dimensions des autres formes)
	son <b>orientation</b>
<b>Sa texture</b>	ses <b>éléments</b> constitutifs
	la <b>répétition</b> des éléments constitutifs (leur « rythme »)

<sup>2</sup> Groupe μ, Edeline, F., Klinkenberg, J.-M., et Minguet, P., *Traité du signe visuel. Pour une rhétorique de l'image*, Paris Seuil, 1992, p. 189.

<sup>3</sup> *Ibid*, pp. 189-247.

<b>Sa couleur</b>	sa <b>dominance</b> (qu'on appelle ordinairement « couleur », à savoir la « teinte »)
	sa <b>luminance</b> (son effet « brillant »)
	sa <b>saturation</b> (vivacité de sa coloration, intensité de sa teinte)

## II. Analyser et interpréter des œuvres d'art

1. Dresser une liste (visant l'exhaustivité) des signes observés dans l'œuvre.
2. Sélectionner les signes qui semblent intéressants/importants/anecdotiques/inutiles pour l'analyse de l'œuvre, les indiquer sur la reproduction, éventuellement les numéroter.
3. Analyser les quatre signes sélectionnés en termes de signes plastiques (forme, texture, couleur) et de catégories de signes (iconiques, symboliques, indiciels).
4. Choisir des combinaisons de signes à analyser (exemples : consonance/dissonance, tension/neutralisation, complémentarité/ressemblance, contrastes, dominances, etc.).  
Rendre compte visuellement des rapports de formes, de couleurs... entre les signes.
5. Formuler des énoncés (modestes !) pertinents (pouvoir indiquer d'où vient la formulation) de l'image. Des parties de l'énoncé posent-elles problème ? Ou l'énoncé pose-t-il problème globalement ? Qu'est-ce que cette image donne à penser ? Quel problème nous invite-t-elle à penser ? Quelle thématique est-elle apparue dans votre analyse de signe ? Formuler l'(les) énoncé(s) sous forme de questions.
6. (Éventuellement) Donner quelques indications sur l'œuvre, en particulier son titre.

Au moment de la mise en commun, l'animateur propose aux participants de partager leurs énoncés respectifs (point 5.). C'est le moment de mettre en commun les différentes interprétations, d'observer les ressemblances et différences entre elles et de comprendre comment le choix des signes transforme/enrichit les interprétations respectives.

Les participants peuvent ensuite sélectionner un énoncé pour en discuter collectivement (voir Outils de discussions philosophiques).



## D) ÉCRIRE UNE IMAGE

Les outils de la sémiotique visuelle peuvent également être appliqués à l'écriture d'images. Pour rappel, la boîte à outils sémiotique est composée des outils suivants :

- La distinction entre les signes iconiques, indiciels et symboliques ;
- La diversité de signes plastiques (formes, textures, couleurs).

« Écrire une image » suppose d'avoir un point de départ, quelque chose à dire. Les possibilités pour faire émerger une question, un début de réflexion sont multiples (des méthodes d'animation de discussion philosophique sont présentées en annexe), nous vous proposons ici de suivre un dispositif (inspiré de la réfutation socratique et de la communauté de recherche philosophique ou CRP) qui ne nécessite pas de support.

Les participants discutent en petits groupes de trois ou quatre pour choisir un sujet interpellant, une question qui les taraude (existentielle, politique, éthique, esthétique, métaphysique, etc.). Les propositions des sous-groupes sont mises en commun et les participants passent au vote après un éventuel travail sur les questions (à la mode de la cueillette de questions de la CRP). La question de départ fait ensuite l'objet d'une discussion collective, pendant laquelle l'animateur est attentif à ce que chacun des participants puisse s'approprier le problème de départ, ce qui nécessite de le clarifier, de l'approfondir, de le problématiser, etc.

Un participant endosse un rôle particulier, celui de synthétiseur. Il restituera à l'issue de la discussion ce qui en a fait l'objet, en mettant en évidence des temps forts. Les participants réfléchissent ensuite collectivement à un moment de la discussion qui les inspirent pour concevoir une image. Une hypothèse travaillée lors de la discussion, une idée, une tension entre deux idées... sont autant de points de départ possibles. L'animateur les note au tableau à la manière d'un brainstorming sous forme d'énoncés et les participants en sélectionnent un. Avant de lancer le travail par petits groupes, les participants proposent des signes (icônes, indices, symboles) qui pourraient traduire visuellement l'énoncé choisi.

Le travail se poursuit par petits groupes (2 ou 3 personnes) en expérimentant différentes compositions de signes possibles ainsi que leurs couleurs, formes, textures (l'animateur peut choisir de ne travailler qu'une seule caractéristique des signes plastiques, par exemple la forme). Afin de les accompagner dans leur recherche de conception d'images, l'animateur met à leur disposition du matériel de dessin (feuille de papier, crayons ordinaires, crayons de couleurs, papier calque) ainsi qu'une banque d'images dans laquelle les participants peuvent venir piocher des formes à décalquer.

Les possibilités de variations sont multiples (par exemple, modifier les dimensions respectives des formes, répéter les mêmes formes, ajouter une couleur ou n'en garder qu'une ou deux, transformer les orientations des formes, etc.) et l'animateur incite les participants à en expérimenter un maximum et d'observer les différents effets produits. Afin de se souvenir des différentes expérimentations, le dessin peut être annoté ou différents essais peuvent être mis en vis-à-vis.

À la suite de ce premier temps d'expérimentation, chaque sous-groupe se penche sur la piste qui lui semble la plus prometteuse pour en faire une ébauche qu'il présentera ensuite aux autres participants. Le regard de ceux-ci sera sollicité pour observer les effets produits par l'image proposée : est-elle lisible/claire ? Qu'est-ce qu'on en comprend ? Quels sont les signes qu'on y repère ? Y a-t-il une signification qui en émerge ? Produit-elle des affects ? Le message est-il univoque/équivoque/plurivoque ? Cette étape de travail permet aux participants de s'adresser des suggestions d'approfondissement et de s'emparer d'idées d'autres groupes.

Une version finale de l'ébauche est ensuite retravaillée (les traits pourront être décalqués sur un nouveau support). De nouveaux outils de dessin peuvent être proposés, par exemple feutres noirs, peinture, fusain... Finalement, un temps d'exposition (éventuellement avec un travail de mise en scène) est proposé (en silence, où ceux qui découvrent les images peuvent poser des questions aux concepteurs, etc.).

## E) BIBLIOGRAPHIE

« Voir et faire des images : des outils sémiotiques dans les ateliers philo-art », Guillaume Damit, in Pôle Philo, *Penser & Créer 2. La pratique de la philosophie et de l'art pour développer l'esprit critique*, Laïcité Brabant Wallon, 2022.

*Voir faire, faire voir*, Jean-Marie Klinkenberg, Éditions Les impressions nouvelles, 2010.

*Précis de sémiotique générale*, Jean-Marie Klinkenberg, Éditions De Boeck, 2000.

*Traité du signe visuel. Pour une rhétorique de l'image*, Groupe  $\mu$ , Francis Edeline, Jean-Marie Klinkenberg, Philippe Minguet, Éditions du Seuil, Paris, 1992.

*Esthétique et philosophie de l'art, Repères historiques et thématiques*, L'atelier d'esthétique, Éditions De Boeck, 2014.

*L'art comme expérience*, John Dewey, Coll. Folio Essais, Éditions Gallimard, 2005.

*Le spectateur émancipé*, Jacques Rancière, Éditions La Fabrique, 2008.

*On n'y voit rien, Descriptions*, Daniel Arasse, Folio Essais, Éditions Denoël, 2000.

*La perspective comme forme symbolique, et autres essais*, Erwin Panofsky, Les Éditions de Minuit, 1975.

*Comment regarder un tableau*, Françoise Barbe-Gall, Éditions du Chêne, 2016.

*Comment visiter un musée, Et aimer ça*, Johan Idema, Éditions Eyrolles, 2015.

*Regarder une œuvre d'art, Et aimer ça*, Véronique Antoine-Andersen, Éditions Eyrolles, 2019.

*Comment la culture vient aux enfants : repenser les médiations*, Collectif Médiations, sous la direction de Florence Eloy, Presses de la Fondation nationale des sciences politiques, Paris, 2021.

*Philosopher par le dialogue, Quatre méthodes*, PhiloCité, Collection « Pratique philosophique », Éditions Vrin, 2020.

## F) ANNEXE I : EXTRAITS DE TEXTES

### I. *Laurent Binet, La septième fonction du langage*

« L'homme est une machine à interpréter et, pour peu qu'il ait un peu d'imagination, il voit des signes partout : dans la couleur du manteau de sa femme, dans la rayure sur la portière de sa voiture, dans les habitudes alimentaires de ses voisins de palier, dans les chiffres mensuels du chômage en France, dans le goût de banane du beaujolais nouveau (c'est toujours soit banane, soit, plus rarement, framboise. Pourquoi ? Personne ne le sait mais il y a forcément une explication et elle est sémiologique), dans la démarche fière et cambrée de la femme noire qui arpente les couloirs du métro devant lui, dans l'habitude qu'a son collègue de bureau de ne pas boutonner les deux premiers boutons de sa chemise, dans le rituel de ce footballeur pour célébrer un but, dans la façon de crier de sa partenaire pour signaler un orgasme, dans le design de ces meubles scandinaves, dans le logo du sponsor principal de ce tournoi de tennis, dans la musique de générique de ce film, dans l'architecture, dans la peinture, dans la cuisine, dans la mode, dans la pub, dans la décoration d'intérieur, dans la représentation occidentale de la femme et de l'homme, de l'amour et de la mort, du ciel et de la terre, etc.

Avec Barthes, les signes n'ont plus besoin d'être des signaux : ils sont devenus des indices. Mutation décisive. Ils sont partout. Désormais, la sémiologie est prête à conquérir le vaste monde. »<sup>4</sup>

### II. *Roland Barthes, Le monde où l'on catche*

« Le catch présente la douleur de l'homme avec toute l'amplification des masques tragiques : le catcheur qui souffre sous l'effet d'une prise réputée cruelle (un bras tordu, une jambe coincée) offre la figure excessive de la Souffrance ; comme une Pietà primitive, il laisse regarder son visage exagérément déformé par une affliction intolérable. On comprend bien qu'au catch, la pudeur serait déplacée, étant contraire à l'ostentation volontaire du spectacle, à cette Exposition de la Douleur, qui est la finalité même du combat.

4 Binet L., *La septième fonction du langage*, Paris, Grasset & Fasquelle, 2015.

Aussi tous les actes générateurs de souffrances sont-ils particulièrement spectaculaires, comme le geste d'un prestidigitateur qui montre bien haut ses cartes : on ne comprendrait pas une douleur qui apparaîtrait sans cause intelligible ; un geste secret effectivement cruel transgresserait les lois non écrites du catch et ne serait d'aucune efficacité sociologique, comme un geste fou ou parasite. Au contraire, la souffrance paraît infligée avec ampleur et conviction, car il faut que tout le monde constate non seulement que l'homme souffre, mais encore et surtout comprenne pourquoi il souffre. Ce que les catcheurs appellent une prise, c'est-à-dire une figure quelconque qui permet d'immobiliser indéfiniment l'adversaire et de le tenir à sa merci, a précisément pour fonction de préparer d'une façon conventionnelle, donc intelligible, le spectacle de la souffrance, d'installer méthodiquement les conditions de la souffrance : l'inertie du vaincu permet au vainqueur (momentané) de s'établir dans sa cruauté et de transmettre au public cette paresse terrifiante du tortionnaire qui est sûr de la suite de ses gestes : frotter rudement le museau de l'adversaire impuissant ou racler sa colonne vertébrale d'un poing profond et régulier, accomplir du moins la surface visuelle de ces gestes, le catch est le seul sport à donner une image aussi extérieure de la torture.

Mais ici encore, seule l'image est dans le champ du jeu, et le spectateur ne souhaite pas la souffrance réelle du combattant, il goûte seulement la perfection d'une iconographie. Ce n'est pas vrai que le catch soit un spectacle sadique : c'est seulement un spectacle intelligible. »<sup>5</sup>

### III. Jean-Marie Klinkenberg, *Voir faire, faire voir*

« Si c'est le regard qui fait l'œuvre, j'affirme qu'on peut rendre compte de ce regard.

On peut expliquer, avec de petites flèches, ou avec un tableau, les rapports entre les causes, les faisceaux de causes, et les effets, les paquets d'effets. On peut aussi le faire avec des phrases [...].

La démarche n'est pas fondamentalement différente de celle que l'on peut adopter avec le texte littéraire, qu'il soit poème ou roman, mais aussi avec une séquence télévisée, une recette de cuisine, la une d'un quotidien, une affiche électorale, un mot d'esprit. On sait qu'expliquer une blague est généralement consternant. Et si l'on a pas ri, il est rare que l'explication donne des raisons de rire enfin. Mais justement, ici, il ne s'agit pas d'expliquer pour faire comprendre quelque chose que l'autre n'aurait pas compris. Il s'agit de s'expliquer à soi-même, lorsqu'on a ri, les raisons pour lesquelles on a ri. On s'avise alors que si le rire a été immédiat, il a été l'aboutissement d'un long, très long, cheminement, parsemé de sous-entendus, de présupposés, d'implicatures et d'hypothèses. Notre esprit est rapide : nos longues chaînes d'opérations mentales s'y résolvent en fulgurances. Et si parcourir le chemin ne fait pas rire, on en éprouve d'autres satisfactions bien peu méprisables (la moindre n'étant pas celle de se sentir intelligent) [...].

Mais dira-t-on, n'est-ce pas s'éloigner de l'œuvre ? [...] Je dirais plutôt : s'en écarter. [...] Mais c'est s'en écarter comme on met un objet à quelque distance pour mieux le considérer. Il s'agit bien de scruter l'œuvre au plus près. La scruter : non pas tenter de superposer au texte de l'œuvre un texte qui le serre au plus près (par exemple un poème de verbe sur le poème plastique) [...].

Ici, il ne s'agit pas de s'éloigner de l'œuvre en prenant appui sur elle pour aller vers autre chose. Il s'agit de dépasser le voir pour atteindre le regarder. Il s'agit d'aiguiser la perception. De nommer, pour mieux faire accéder à la conscience [...].

5 Barthes, R., *Mythologies*, « Le monde où l'on catche », Seuil, 1957.

*J'ajouterai que le genre d'exercice que je propose ici est, par nature, producteur d'un sens critique, qui donne cette liberté dont je parlais plus haut.*

*En effet, décrire, c'est nécessairement creuser un double écart : entre l'objet et l'observateur, mais aussi entre l'objet brut et l'image qui en sera donnée. Et cette distance-là est toujours obtenue grâce à des techniques consistant à transformer une chose en une autre chose qui n'est pas celle-ci (ici, une œuvre en commentaire). Or cette distance, qui est à la base de tout savoir, définit le concept qu'on trouve au cœur de la sémiotique : le signe. Le signe est en effet une chose qui renvoie à une autre, et qui n'est pas elle. Envisager l'œuvre comme un énoncé produisant du sens (faire voir comment, à partir de simples données matérielles qui en soi ne signifient rien, s'élaborent un effet ou une pensée) est donc l'instituer en signe [...].*

*S'être exercé à voir, à savoir que l'on voit, et à comprendre comment l'on voit, c'est se doter d'un outil utilisable dans bien des circonstances [...] (car la transposabilité est le mot d'ordre). »<sup>6</sup>*

#### IV. L'Atelier d'esthétique, « Critiques du sémiocentrisme »

*« Tant la psychologie que la sociologie de l'art – dans la mesure parfois restreinte où elles entreprennent l'analyse des œuvres elles-mêmes pour y déceler la présence de déterminismes subjectifs ou collectifs – reposent sur la présupposition en vertu de laquelle l'œuvre d'art peut être lue, interprétée, et se compose dès lors de formes significatives. La sémiologie, elle, s'est chargée d'étudier cette fonction significative qu'elle se refuse de traiter comme un pur donné. On sait qu'avec le mouvement structuraliste des années 60 et 70, la linguistique s'est imposée comme nouveau paradigme dominant les sciences humaines et sociales. C'est sur son modèle que le projet d'une sémiologie de l'art va voir le jour [...].*

*Par rapport à l'iconologie, qui « prétend essentiellement énoncer ce que représentent les images, en « déclarer » le sens [...], la sémiologie s'attache au contraire à démonter les mécanismes de la signification, à mettre au jour les ressorts du procès signifiant dont l'œuvre serait tout à la fois et le lieu et l'enjeu » (Hubert Damisch, « Sémiologie et iconographie », 1974). Il s'agit donc de laisser de côté tout ce qui est censé se trouver dans les profondeurs abyssales du moi, les intentions supposées et les pulsions des auteurs, pour se limiter à la construction signifiante des œuvres telle qu'elle se donne à même celles-ci. Au « pourquoi » se substitue le « comment ». Autrement dit, il ne s'agit pas de se demander ce qu'est l'art, mais, par exemple, comment fonctionne un tableau considéré comme « espace signifiant qui peut être décrit selon les figures qui le représentent » (Jean-Louis Schefer, Scénographie d'un tableau, 1969) ? Le « sens » d'une œuvre dépend en effet d'un certain nombre de positions des éléments au sein d'un système général qui leur offre sa structure (le haut et le bas, la droite et la gauche, les lignes de force d'un espace spécifique où se situent les figures).*

*La question s'est toutefois posée de savoir si l'on pouvait parler pour l'image d'un code formé par l'articulation de signes sur le modèle de la communication linguistique. L'art est-il un langage, au sens d'un système que l'on peut ramener à ses éléments constitutifs ? Peut-on appliquer le modèle linguistique aux œuvres d'art ? Un premier constat s'est rapidement imposé : une œuvre ne se laisse que difficilement réduire à des unités. Le langage pictural ne peut s'appuyer, comme c'est le cas pour la langue, sur les unités de base segmentables et par elles-mêmes dépourvues de signification que sont les phonèmes (en peinture, la forme revêt tout de suite une signification, la*

<sup>6</sup> Klinkenberg J.-M., *Voir faire, faire voir*, Les impressions nouvelles, 2010, pp. 15-18.

couleur est liée au symbolisme en vigueur dans une culture donnée, etc.). Mais surtout, alors que les signes verbaux sont fondés sur un rapport de pure convention, les signes artistiques sont soutenus par un rapport d'analogie avec ce qu'ils représentent. Si l'art est donc partiellement un langage, il n'est certes pas une langue [...]

La sémiologie s'interroge sur la possibilité de transposer dans le langage ce que « dit » l'image peinte et l'élaboration d'un métalangage verbal sur le langage de la peinture. Comment la peinture passe-t-elle dans le discours qui la parle ? [...]. En pointant de la sorte la médiation nécessaire du langage dans tout système sémiologique extra-linguistique, la sémiologie de l'art réfléchit sur les conditions de possibilité d'un savoir sur l'art et d'un discours sur l'art [...].

Reste que le logocentrisme de la démarche sémiologique ou iconographique (et avec lui le projet même d'une science de l'art) a pu être dénoncé sur la base d'arguments qu'il importe de prendre en considération. Car c'est en effet à la rationalité du langage, au logos qu'il est souvent demandé de rendre raison des arts visuels. Or, l'image artistique ne peut être réduite à un texte. Traiter l'image comme un texte, c'est la doubler d'un autre texte, non plus à voir mais à entendre, à partir duquel elle accède à l'intelligibilité [...].

Or, « ce n'est pas dans le discours que [l'être de la peinture] s'accomplit, c'est dans le regard » (Michel Dufrenne, « L'art est-il un langage ? », Esthétique et philosophie, t. 1, 1966). »<sup>7</sup>

## V. John Dewey, L'art comme expérience

« L'artiste a sélectionné, simplifié, clarifié, abrégé et condensé en fonction de son intérêt. Le spectateur doit passer par toutes ces étapes en fonction de son point de vue et de son intérêt propre. Chez l'un et l'autre, il se produit un acte d'abstraction, c'est-à-dire d'extraction de la signification. Chez l'un et l'autre, il y a compréhension au sens littéral, c'est-à-dire regroupement de détails éparpillés physiquement visant à former un tout qui est vécu comme une expérience. La personne qui perçoit accomplit un certain travail tout comme l'artiste. Si elle trop fainéante, indolente ou engluée dans les conventions pour faire ce travail, elle ne verra pas et n'entendra pas. Son « appréciation » de l'œuvre sera un mélange de bribes de savoir et de réactions conformes à des normes d'admiration conventionnelle, additionné d'une excitation émotionnelle confuse même si elle est authentique. » (p.111)

« Un jugement se doit de produire une conscience plus claire des différents constituants et de découvrir le type de cohérence qui les relie pour former une totalité. On donne théoriquement les noms d'analyse et de synthèse à l'accomplissement de ces fonctions. » (p.498)<sup>8</sup>

## VI. Jacques Rancière, Le spectateur émancipé

« Or, disent les accusateurs, c'est un mal que d'être spectateur, pour deux raisons. Premièrement regarder est le contraire de connaître. Le spectateur se tient en face d'une apparence en ignorant le processus de production de cette apparence ou la réalité qu'elle recouvre. Deuxièmement, c'est le contraire d'agir. La spectatrice demeure immobile à sa place, passive. Être spectateur, c'est être séparé tout à la fois de la capacité de connaître et du pouvoir d'agir [...].

7 L'atelier d'esthétique, *Esthétique et philosophie de l'art, Repères historiques et thématiques*, Éditions De Boeck, 2014, pp. 312-315.

8 Dewey J., *L'art comme expérience*, Collection Folio Essais, Éditions Gallimard, 2005.

On le forcera ainsi à échanger la position du spectateur passif pour celle de l'enquêteur ou de l'expérimentateur scientifique qui observe les phénomènes et recherche leurs causes. Ou bien on lui proposera un dilemme exemplaire, semblable à ceux qui se posent aux hommes engagés dans les décisions de l'action. On lui fera ainsi aiguïser son propre sens de l'évaluation des raisons, de leur discussion et du choix qui tranche. [...] Pour l'un, le spectateur doit prendre de la distance ; pour l'autre, il doit perdre toute distance. Pour l'un il doit affiner son regard, pour l'autre il doit abdiquer la position même du spectateur. » (pp. 8-11)

« Dans la logique pédagogique, l'ignorant n'est pas seulement celui qui ignore encore ce que le maître sait. Il est celui qui ne sait pas ce qu'il ignore ni comment le savoir. Le maître, lui, n'est pas seulement celui qui détient le savoir ignoré par l'ignorant. Il est aussi celui qui sait comment en faire un objet de savoir, à quel moment et selon quel protocole [...]. Ce qui manquera toujours à l'élève, à moins de devenir maître lui-même, c'est le savoir de l'ignorance. » (pp. 14-15)

« Apprendre non pour occuper la position du savant mais pour mieux pratiquer l'art de traduire, de mettre ses expériences en mots et ses mots à l'épreuve, de traduire ses aventures intellectuelles à l'usage des autres et de contre-traduire les traductions qu'ils lui présentent de leurs propres aventures.

Le maître ignorant capable de l'aider à parcourir ce chemin s'appelle ainsi non parce qu'il ne sait rien, mais parce qu'il a abdiqué le « savoir de l'ignorance » et dissocié ainsi sa maîtrise de son savoir. Il n'apprend pas aux élèves son savoir, il leur commande de s'aventurer dans la forêt des choses et des signes, de dire ce qu'ils ont vu et ce qu'ils pensent de ce qu'ils ont vu, de le vérifier et de le faire vérifier. Ce qu'il ignore, c'est l'inégalité des intelligences. » (p. 17)

« L'émancipation, elle, commence quand on remet en question l'opposition entre regarder et agir, quand on comprend que les évidences qui structurent ainsi les rapports du dire, du voir et du faire appartiennent elles-mêmes à la structure de la domination et de la sujétion. Elle commence quand on comprend que regarder est aussi une action qui confirme ou transforme cette distribution des positions. Le spectateur aussi agit, comme l'élève ou le savant. Il observe, il sélectionne, il compare, il interprète. Il lie ce qu'il voit à bien d'autres choses qu'il a vues sur d'autres scènes, en d'autres sortes de lieux. » (p. 19)

« L'efficacité de l'art ne consiste pas à transmettre des messages, donner des modèles ou des contre-modèles de comportement ou apprendre à déchiffrer les représentations. Elle consiste d'abord en dispositions des corps, en découpage d'espaces et de temps singuliers qui définissent des manières d'être ensemble ou séparés, en face de ou au milieu de, dedans ou dehors, proches ou distants. » (p. 61)<sup>9</sup>

## VII. Daniel Arasse, *On n'y voit rien, Descriptions*

« Je ne prétends pas que les œuvres n'auraient qu'un seul sens et qu'il n'y en aurait donc qu'une seule « bonne » interprétation. Ça, c'est Gombrich qui l'a dit [...]. Ce qui me préoccupe, c'est plutôt le type d'écran (fait de texte, de citations et de références extérieures) que tu sembles [...] vouloir interposer entre toi et l'œuvre. » (p.11)

« - Je voudrais seulement essayer de regarder le tableau. Oublier l'iconographie. Voir comment il fonctionne...

- Ce n'est pas de l'histoire de l'art.

<sup>9</sup> J. Rancière, *Le spectateur émancipé*, Éditions La Fabrique, 2008.

- Disons que ce n'est pas dans ses habitudes. Il serait peut-être temps que ça change [...].

Je vous parle de composition, d'espace, de relations entre la figure et le fond, entre la figure et nous, ses spectateurs ! » (p.136-137)

« [Sur Panofsky] [...] quand il dit qu'une description « purement formelle » ne devrait pas employer des mots comme « pierre », « homme » ou « rocher » [...], devrait ne voir que des éléments de composition « totalement dénués de sens » ou possédant même une « pluralité de sens » sur le plan spatial. [...] « rapporter quelque chose qui représente à quelque chose qui est représenté, une donnée formelle, plurivoque d'un point de vue spatial, à un contenu conceptuel qui est lui, sans équivoque possible, tridimensionnel »... [...] Il estime qu'une telle description « purement formelle » est impossible dans la pratique. Avant même d'avoir commencé, toute description doit transformer les éléments purement formels du tableau en symboles de quelque chose de représenté. [...] Dans certains cas [...], cette identification immédiate, préalable à toute analyse, d'éléments formels à des objets précis, qu'on se dépêche de nommer, empêche de comprendre le travail du peintre et, finalement, fait passer à côté du tableau. » (p.140-141)

« De deux choses l'une en effet : ou bien on estime que les peintres ne pensent pas, qu'ils se contentent de peindre sans comprendre ce qu'ils font, occupés seulement à des questions formelles [...] ; ou bien on estime [...] qu'ils pensent visuellement, « en peintres », avec leurs pinceaux, et que leur pensée s'offre à déchiffrer à travers la façon dont ils mettent en œuvre, dans leurs œuvres, les divers sujets qu'ils peignent, qu'on leur donne à peindre. » (p.195)<sup>10</sup>

### VIII. Erwin Panofsky, « Contribution au problème de la description d'œuvres appartenant aux arts plastiques et à celui de l'interprétation de leur contenu »

« Une description véritablement purement formelle ne devrait même pas employer des mots tels que « pierre », « homme » ou « rocher ». Elle devrait par principe se borner à parler, dans une œuvre picturale par exemple, de couleurs, des multiples contrastes qu'elles forment entre elles, des innombrables passages que leur permet l'infinie variété de leurs nuances, et, à l'extrême rigueur, de leurs regroupements en autant de complexes formels quasi ornementaux ou quasi tectoniques. Mais une telle description devrait ne voir là que des éléments de composition qui seraient totalement dénués de sens, ou qui même posséderaient sur le plan spatial une pluralité de sens. En effet, le simple fait d'appeler la tache sombre du haut « ciel nocturne » ou les taches claires curieusement différenciées du milieu du « corps humain » et surtout de dire que ce corps est situé « devant » ce ciel nocturne, serait rapporter quelque chose qui représente à quelque chose qui est représenté, une donnée formelle, plurivoque d'un point de vue spatial, à un contenu conceptuel qui est, lui, sans équivoque possible, tridimensionnel. »<sup>11</sup>

<sup>10</sup> D. Arasse, *On n'y voit rien, Descriptions*, Folio Essais, Éditions Denoël, 2000.

<sup>11</sup> Panofsky, E., *La perspective comme forme symbolique, et autres essais*, Les Éditions de Minuit, 1975, p. 237.



## G) ANNEXE II : PENSE-BÊTE DE L'ANIMATEUR PHILO

Le pense-bête de l'animateur présenté dans cette section vise à vous aider à vous lancer dans l'animation d'une discussion philo en rassemblant les quelques éléments auxquels il est utile de penser. Il est articulé en quatre étapes : préparer, se mettre en condition, animer et évaluer. Quatre autres fiches le complètent : une par méthode<sup>12</sup>.

Il ne s'agit pas d'une recette à suivre mécaniquement, mais comme le dit le titre : d'un pense-bête récapitulatif des éléments importants, qui vise à vous rassurer pour démarrer dans l'animation.

### I. Préparer l'atelier

**Avant de se lancer dans la préparation de l'animation** proprement dite, on peut

- Clarifier les conditions dans lesquelles elle se déroulera : On peut ainsi veiller à connaître le **public**, l'âge et le nombre des participants, ce qu'ils ont vécu en commun avant l'atelier, le climat du groupe ; on peut veiller également à visiter le **lieu/local** dans lequel l'animation aura lieu. On peut enfin connaître le **partenaire** : l'institution qui nous accueille, son fonctionnement et la personne qui nous reçoit, l'enseignant.e par exemple, si l'on intervient dans une classe.
- Identifier la demande/les attentes du groupe.
- Identifier vos propres attentes et les objectifs que vous vous fixez pour l'atelier.

**Pour préparer l'animation**, il est utile de :

- Choisir le point de départ de l'animation, un support et/ou une question.
- Prévoir au minimum trois temps pendant l'atelier : une introduction (présentation des enjeux, du cadre...), le moment de discussion, et une évaluation de l'activité.
- Minuter les différents temps de l'animation. Penser à varier les rythmes, les moments individuels et collectifs. Anticiper les potentiels retards sur le minutage et ce que vous tenez absolument à réaliser.
- Préparer quelques questions qui vous permettent de relancer la discussion. Les questions

<sup>12</sup> « Communauté de Recherches philosophiques » de M. Lipman, « Discussion à Visées Démocratique et Philosophique » de M. Tozzi, « Atelier de Réflexions sur la Condition Humaine » de J. Lévine et « Maïeutique socratique » d'O. Brenifier. Pour une présentation détaillée de ces méthodes d'animation, nous vous suggérons la lecture de *Philosopher par le dialogue, Quatre méthodes*, PhiloCité, Collection « Pratique philosophique », Éditions Vrin, 2020.

types des méthodes de Lipman (habiletés de pensée) et de la maïeutique, peuvent vous servir de guide (voir fiches des animateurs pour ces deux méthodes).

- Une fois l'atelier préparé, rassembler le matériel nécessaire à sa réalisation.

## II. *Se mettre en condition*

### **D'abord vous-même**

Identifier dans quel état vous vous trouvez quand vous préparez l'animation et le jour de l'animation : Si l'anxiété est là, tel le trac d'un acteur qui entre en scène, ne reculez pas pour autant. Le trac est un ingrédient normal, qu'il faut parvenir à transformer en aliment utile à défaut d'être agréable. Vous pouvez ainsi chercher à vous mettre dans un certain état. Pour ce faire, identifiez ce qui vous porte pour mener l'animation du jour, ce que vous avez envie d'essayer. Cherchez par là à mobiliser un état d'esprit à la fois souriant et ouvert à la rencontre et à l'expérimentation. Dans l'art du clown, une formule résume cet état d'esprit d'ouverture à l'imprévu : « *Donde esta la fiesta ?* ». Se mettre en condition, c'est se mettre en état de trouver la fête où elle se cache, même si c'est parfois dans les recoins les plus reculés ! Cet état d'esprit devra vous permettre, pendant l'animation, de transformer les inconvénients en forces. Comment s'arranger pour que ce qui est « chiant » ou chaotique puisse devenir un ressort positif de la réflexion commune ?

Relire la préparation et le minutage juste avant le début de l'animation.

Préparer les premiers mots que vous prononcerez pour démarrer l'atelier.

### **Ensuite pour le groupe**

- Le soin apporté au lieu : la disposition du local permet-elle à l'ensemble des participants de se voir ?
- Installer un esprit commun par la façon de présenter l'animation, en particulier les enjeux de la discussion et les règles du jeu. Il s'agit d'être clair avec le type d'activité que nous allons vivre ensemble (« c'est pas la récré », c'est pas un débat TV...).
- S'astreindre à retenir les prénoms, c'est déjà rendre présent en vous ce public particulier. Vous pouvez faire un pas de plus vers eux en explicitant le lien entre eux et votre préparation : avez-vous pensé à eux en préparant, et comment leur dire, de façon qu'ils se sentent concernés par ce que vous leur proposez ?

*Il y a des conditions de possibilité à l'animation d'une discussion philo. Si elles ne sont pas rencontrées, les enjeux essentiels de la discussion philo ne pourront pas être rencontrés. Il est donc important de veiller à ce que les conditions soient pensées avant le début de l'atelier.*

### III. Animer

#### Introduction

Nous avons dit l'importance des premiers mots. Diverses pistes s'offrent à vous :

- Se présenter au groupe/ lui demander d'enquêter sur nous (de façon à se faire déjà à la curiosité et à l'art du questionnement).
- Prévoir de demander aux participants ce que c'est « philosopher », « réfléchir »...
- Présenter l'activité et ses objectifs.
- Partir d'une anecdote qui permet d'entrer dans le thème du jour.

#### Discussion

Animer, c'est être en surcharge cognitive. Nous réduisons ici la focale sur trois éléments essentiels dans une discussion philosophique :

- Le climat d'**enquête** (se questionner, trouver le problème, chercher des indices pour résoudre le problème/la question qui nous occupe) : Deux pistes peuvent vous aider à cultiver ce climat, à savoir le rapport à l'évidence (rien n'est évident, en philo) et l'importance de la contradiction (penser, c'est s'opposer des contre-arguments). Tout ce qui se donne comme évident doit donc faire l'objet d'un traitement : de quel point de vue ou pour qui cela est-il évident ? Y a-t-il d'autres points de vue où cette évidence n'apparaît pas ? On peut privilégier la contre-enquête : chercher de façon privilégiée à relever les contradictions, les oppositions, les incohérences. Le désaccord n'est pas le but, c'est la méthode de recherche de la vérité. L'enquête, c'est enfin et fondamentalement un état d'esprit : s'apprêter à tomber sur des bazars qui n'étaient pas prévus dans le plan !
- L'**écoute, la reformulation et les liens** : tout ce qui est dit, compte. Cela suppose un rapport différent au temps qui passe : il faut que tous prennent le temps d'écouter, pour faire de la parole quelque chose de collectif. Cela impose à tous de résister à nos habitudes de discussion. L'oralité suppose en effet que l'on réagit vite ; on « rebondit ». Chacun dans un sens différent, parfois. Pas de construction collective dans ce cas. Il faut alors un effort particulier de l'animateur pour **ralentir**, ce qui rend possible de faire (ou de faire faire par les participants) des liens entre les paroles diverses.
- Être attentif au climat du groupe, à ce qui s'y passe **affectivement et relationnellement**. En faire, en cas de problème, un terrain d'enquête philosophique.

#### Après la discussion

Pour terminer l'animation, plusieurs pistes s'offrent à vous, qui favorisent un moment réflexif : que

s'est-il passé dans cet atelier ? Vous pouvez :

- enquêter sur l'état de satisfaction des participants ;
- enquêter sur la qualité de la discussion (ce n'est pas la même chose que le point précédent, qui a tendance à être privilégié dans un réflexe un brin consumériste) et ce qui devrait être pensé encore ;
- enquêter sur le climat de la discussion et ce qui devrait être amélioré ;
- terminer par un moment de silence, propice à la digestion. Chacun peut alors faire le point sur l'un de ces aspects, sans avoir à l'énoncer publiquement ;
- prolonger la discussion par une activité artistique ou corporelle, privilégiant d'autres formes d'expression que la parole.

*Discuter ensemble philosophiquement est un art collectif délicat : on l'apprend par l'expérience et celle-ci s'enrichit plus rapidement si on prend le temps de comprendre ce qui s'est vraiment passé dans nos discussions et d'ouvrir des pistes pour nous améliorer.*

#### IV. Évaluer

Après l'animation (seul ou en compagnie d'un observateur), il est possible de :

- Se regarder de l'intérieur : évaluer comment les attentes et les objectifs que vous aviez identifiés, ont été rencontrés (ou pas).
- Se regarder de l'extérieur : observer les effets produits par vos gestes d'animations (un film ou un enregistrement audio peuvent vous y aider). Y a-t-il un écart entre vos objectifs et les effets que votre dispositif ou vos gestes d'animation ont produits ?

En cas de difficulté :

- On peut revenir sur les conditions de possibilité d'une animation et se demander à quel moment les conditions n'ont pas été remplies et ce qui a rendu difficile de rencontrer les objectifs fixés (par exemple : l'espace, le rapport à l'institution, aux enseignants qui ne vous ont pas soutenu...). C'est une façon de questionner les raisons externes des difficultés.
- Se garder du réflexe toutefois de penser que les conditions sont extérieures alors qu'il y a aussi quelque chose à voir sur ses propres points aveugles. Avez-vous contribué à construire cette difficulté ? Comment ?

*Être philosophe, c'est un rôle à se forger, une posture qui s'exerce et qui prend du temps. On peut rater, il faut juste comprendre les ressorts de l'échec et cheminer.*

## H) ANNEXE III : AUTRES DISPOSITIFS D'ANIMATION

Chacun des trois dispositifs présentés ici vise à faciliter les discussions, notamment autour d'œuvres d'art, en restant centré sur les participants et non sur ce que l'on dit par ailleurs de l'œuvre envisagée. Les participants ont uniquement recours à leur curiosité, comme un scientifique qui découvrirait un objet pour la première fois. Il est donc inutile de connaître l'œuvre étudiée à l'avance, ce qui est également avantageux pour l'animateur qui ne doit pas être un spécialiste. Cela produit des discussions complexes où chacun trouve une place légitime et dans lesquelles se développent collectivement les facultés d'écoute et de pensée critique.

### I. *VTS (Visual Thinking Strategy)*<sup>13</sup>

Face à une œuvre, on prend trois personnes dans le groupe et on pose ces deux questions :

1. Que se passe-t-il ? (dans le tableau, l'œuvre)
2. Que vois-tu qui te permet de dire ça ?

Ensuite, on adresse cette troisième question à tout le groupe :

3. Que trouve-t-on de plus dans cette œuvre ?

### II. *Artful thinking – 1<sup>re</sup> version*<sup>14</sup>

Face à une œuvre, on prend trois personnes dans le groupe et on pose cette première question :

1. Donnez chacun un titre à cette œuvre.

Les deux autres questions sont adressées à tout le groupe :

2. Comment peut-on établir un lien entre ces trois titres ?
3. Retour vers l'œuvre : quel est le titre original de l'œuvre ? Observez.

### III. *Artful thinking - 2<sup>e</sup> version*

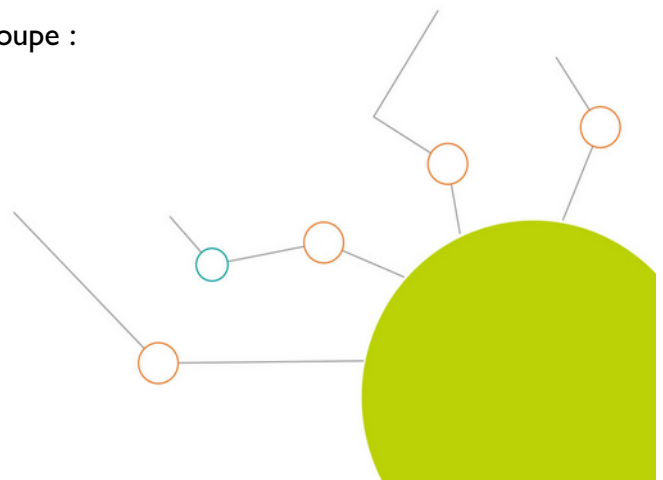
Face à une œuvre, on adresse cette consigne à tout le groupe :

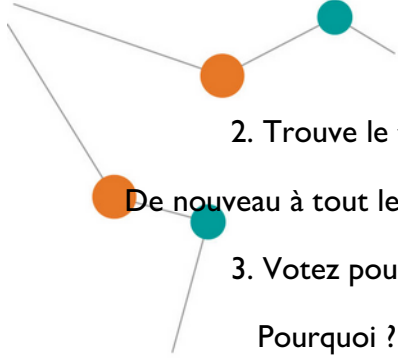
1. Prenez le temps de regarder cette œuvre.

La consigne suivante est adressée trois personnes :

<sup>13</sup> <https://vtshome.org/>

<sup>14</sup> <http://pz.harvard.edu/projects/artful-thinking>





2. Trouve le titre qui convient le mieux.

De nouveau à tout le groupe :

3. Votez pour un des titres proposés.

Pourquoi ? (discussion)

