

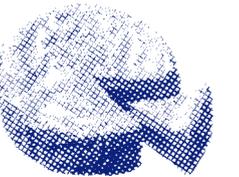
# DAVE RITUALS SPELM EVENT

n°29

ENCÈNE

A blue bird is perched on a branch, its head turned to the left. The bird's feathers are a mix of blue and white. The background is a plain white surface. Overlaid on the image is large, bold, sans-serif text. The text is arranged in four lines: 'DAVE', 'RITERS', 'STEM', and 'EONT'. The letters are filled with a red-to-white gradient and have a halftone dot pattern. The text is semi-transparent, allowing the bird and branch to be seen through it.

DAVE  
RITERS  
STEM  
EONT



# DIVERTISSEMENT VERSUS ATTENTION

*Détourner l'attention des besoins essentiels à la survie de l'homme, se nourrir, se loger, se vêtir, préserver la planète vers une société de divertissement est un enjeu à la fois sociétal, économique et environnemental. David Cronenberg dans *Existen'z* et Mamoru Oshii dans *Avalon* nous projettent dans des modèles de sociétés uniquement axés sur le divertissement. En 2019, selon le SELL, 71% des Français jouent aux jeux vidéo. Cette existence virtuelle, sans les contraintes du réel, tend vers un modèle de société qui trouve ses origines dans la réduction de la pénibilité des tâches au cours de l'histoire. L'augmentation du niveau de vie et l'accès d'une grande part des populations occidentales aux biens de consommations a en effet libéré un temps autrefois occupé à la survie.*

Dans une société aspirant à la paix après deux guerres mondiales, le divertissement se développe et n'est plus réservé à une minorité fortunée. Le terme *Entertainment* devient alors un enjeu économique et le marqueur d'une domination politique avec le premier parc d'attraction Disneyland créé en 1955 en Californie. Comme si la nature, la culture ne suffisaient plus à attirer l'attention de tout un chacun pour le distraire des préoccupations et de la dure réalité du quotidien. Comment attirer ou plutôt détourner l'attention de tout un peuple des contraintes lourdes, ennuyeuses, répétitives et strictement encadrées des obligations professionnelles et personnelles ? En leur proposant de se divertir bien sur !

Nul doute que le design formalisé ou non, occupe une place prépondérante dans ces évolutions sociétales. Que serait le jeu vidéo sans le savoir-faire et la créativité du graphiste pour soutenir l'attention du *gamer* des jours, voir des années durant ? Comment faire rêver un public multi-générationnel dans l'environnement totalement artificiel des parcs de loisirs sans en concevoir un aménagement d'espace orienté « divertissement » ? Comment détourner l'attention de l'impressionnante mécanique des manèges pour les transformer en attractions distrayantes, créatrices de sensations si le designer produit associé au designer de service ne prenaient en compte l'expérience utilisateur ? Autant d'applications du design amenées à détourner l'attention d'une population happée par

l'ère consumériste. Mais la fin annoncée de cette ère devient un enjeu politique clairement affiché en Europe. Réinventer la société de demain c'est innover pour proposer une société moins matérialiste, plus éco-responsable. Passer d'une économie linéaire à une économie circulaire nécessite un accompagnement au changement de l'ensemble des acteurs économiques.

Le design est donc amené à jouer un rôle essentiel pour attirer l'attention des agents économiques vers des divertissements renouvelés, au-delà du design thinking qui fait une entrée remarquée dans l'enseignement supérieur et dans les entreprises mais ne représente qu'une part infime des activités de design selon Apolline Le Gall. Le design représente un enjeu sociétal, économique, environnemental porté par des actions publiques. Les pouvoirs publics, conscients des efforts nécessaires pour mener à bien ce changement de paradigme économique voulu par Ursula Von der Leyen à travers le *Green Deal* encouragent les entreprises à innover. L'activité de design, élément clé de ces dispositifs saura-t-il orienter l'attention des citoyens de demain vers des divertissements durables ?

**SANDRINE SIRMAIN**  
*enseignante DSAA design écoresponsable*



*En Cène est la revue bimestrielle du DSAA Design Écoresponsable, Design d'Espace, Design Graphique et Design Produit du lycée Raymond Loewy à La Souterraine. Ce numéro traite de la thématique «Divertissement VS Attention»*

**COLLABORATEURS**

*Laurie Beauvilain  
Dorian Cayla  
Antoine Dameron  
Anaïs Gadouais  
Florie Gosselin  
Soline Hardy  
Camille Jacob  
Jean-Baptiste Héroin  
Caty Le Ny  
Manon Nibeau  
Zélie Peyrichou*

**CONCEPTION GRAPHIQUE ET ÉDITORIALE**

*Laurie Beauvilain  
Dorian Cayla  
Manon Nibeau*

**COMITÉ DE RÉDACTION**

*Julien Borie  
Sophie Clément*

**ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE**

*Julien Borie  
Anne-Catherine Céard  
Élisabeth Charvet  
Sophie Clément  
Bertrand Courtaud  
Ann Pham Ngoc Cuong  
Laurence Pache  
Catherine Pradeau  
Christophe Recoules  
Sandrine Sirmain  
Lucille Thiery*

**SOMMAIRE**

**P.10  
UNE FABRIQUE DES CONSCIENCEES  
CITOYENNES**

*Zélie Peyrichou*

**P.17  
FAITES DU BRUIT**

*Dorian Cayla*

**P.22  
JOUER C'EST SÉRIEUX**

*Jean-Baptiste Héroin*

**P.28  
LE DIVERTISSEMENT POUR  
MOBILISER L'ATTENTION**

*Laurie Beauvilain*

**P.34  
AMUSER LES ESPRITS POUR  
RÉVEILLER LES CONSCIENCEES**

*Soline Hardy*

**P.40  
ATTENTION: DIVERTISSEMENT  
EN CHANTIER !**

*Manon Nibeau*

**P.46  
FAIS ATTENTION OÙ TU  
MARCHES !**

*Florie Gosselin*

**P.52  
QUAND LA RÉALITÉ NOUS  
RATTRAPE !**

*Antoine Dameron*

**P.56  
LES PETITS MONSTRES DE  
NOS RUES**

*Anaïs Gadouais*

**P.60  
IMMERSION SPECTACULAIRE**

*Caty Le Ny*

**P.66  
SE DÉTOURNER DE NOTRE  
QUOTIDIEN ET DE NOTRE RÉALITÉ**

*Camille Jacob*

# UNE FABRIQUE DES CONSCIENCES CITOYENNES

*Le divertissement occupe une grande place dans nos modes de vie. Il est ce qui nous permet de nous détacher de notre quotidien et de nous adonner à des activités plus frivoles et agréables. Selon Blaise Pascal, il représente une forme d'esquive qui est typique de l'homme et qui lui permet de ne pas penser à quelque chose qui l'afflige. Le divertissement nous éloigne donc de notre pensée lucide que déclenche à l'inverse un état d'attention. Celle-ci sert en effet à se concentrer sur un travail en cours, un questionnement, et à comprendre des informations, émettre des pensées et résoudre des problèmes. Mais l'intervention de situations divertissantes représente-t-elle constamment un frein à l'attention ? Ou bien le divertissement peut-il conduire à une forme d'attention ? Les actions de design participatif peuvent-elles être une forme de divertissement conduisant à une attention sur des problématiques sociales ?*

En 2016, le collectif Ne Rougissez pas ! a travaillé avec des élèves sur la question de la cité, de l'environnement urbain et de l'identité, afin de réaliser Mix Cité, un projet social et participatif. Ils se sont rendus au Québec afin de réaliser un atelier de co-création scénographique avec des élèves de 6e année de l'école primaire du Quartier Saint-Jean de Bosco à Gatineau. L'objectif était de porter l'attention sur la multi-culturalité, les communautés et les frontières présentes dans leur quartier et de confronter les points de vue sur des questions identitaires, afin de créer des points de rencontre pouvant valoriser le lien social au cœur de ce quartier. Ces problématiques peuvent sembler difficilement accessibles et intelligibles par de jeunes enfants, qui n'ont pas toujours conscience des préoccupations liées à leur environnement quotidien. Comment alors s'adresser aux enfants et comment parvenir à retenir leur attention face à des sujets sérieux comme celui-ci ?



Mix Cité, Ne Rougissez Pas !

Le collectif a amené le projet comme un atelier participatif dans lequel ils ont inclus les élèves comme co-créateurs. Cet atelier a permis dans un premier temps aux enfants de se détourner de leur quotidien scolaire. En effet, la présence d'intervenants autres que leurs professeurs et le travail dans un espace différent de leur salle de classe ont suscité une coupure dans leur quotidien d'élève et ont pu constituer pour eux un cadre plus agréable et détendu que celui de leur salle de classe. De plus, la relation entre les intervenants et les élèves est différente de celle qu'ils entretiennent avec leurs professeurs. C'est davantage une relation d'échanges et de co-création qu'une relation d'autorité qu'exercent les enseignants vis-à-vis de leurs élèves. Ceux-ci ont pu se sentir plus libres, le cadre paraissant moins strict. Certes, à travers ce projet, une mobilisation des enfants a été perceptible mais la particularité du cadre a-t-elle pu déboucher sur une modification du comportement des élèves ?



Mix Cité, Ne Rougissez Pas !

L'atelier a été amené comme une activité plastique et ludique. Dans un premier temps, les enfants ont dû choisir à tour de rôle un mot comme « frontière », « ensemble », « communauté » et ils ont dû créer une liste de termes qui pour eux faisaient référence au terme choisi. Puis les designers du collectif ont apporté une boîte à outils typographiques qui a pris la forme de lettres sérigraphiées, mise à disposition des élèves pour formaliser leurs mots. Ils ont fourni le matériel nécessaire afin que les enfants puissent s'exprimer plastiquement. Cette activité les détournait donc de leurs activités scolaires quotidiennes davantage fondées sur l'écoute et l'intégration d'informations et sur la réflexion qui sont des activités plus contraignantes. Cette pratique était pour eux plus agréable et frivole car il leur suffisait de laisser libre cours à leur imagination et à leur créativité. L'acte de faire manuellement et plastiquement a donc apporté dans un premier temps un aspect divertissant qui a pu paraître plus attractif pour les enfants qui, à cet âge là, cherchent à s'exprimer par le dessin et les activités manuelles. Ainsi le divertissement, dont la première signification représente l'action de se détourner de quelque chose, peut également désigner des éléments, situations amusantes, distrayantes comme dans ce cas-là, une pratique d'activité manuelle et plastique. Cependant, on peut se demander si la manipulation typographique donne accès à un saisissement sémantique constant chez l'enfant ou bien si cela n'ouvre que sur un plaisir formel.

Le divertissement, par son objectif même de détourner l'homme de ses tâches affligeantes de travail et de réflexion, paraît être un frein à toute attention et concentration. Par exemple, dans le cas de l'atelier proposé par le collectif Ne Rougissez pas !, le fait de sortir du cadre scolaire ne peut-il pas empêcher de capter réellement l'attention des enfants ? En effet, en sortant du cadre de l'école, il y a une perte de la relation entre le professeur et l'élève et donc peut-être une perte d'autorité. Les élèves pouvaient prendre ces quelques jours comme une pause récréative qui les détournait de leur travail habituel en cours et donc ont pu se retrouver distraits à plusieurs moments.

**« On peut se demander si la manipulation typographique donne accès à un saisissement sémantique constant chez l'enfant ou bien si cela n'ouvre que sur un plaisir formel. »**

Le fait d'installer un cadre différent de celui du quotidien, plus agréable et ludique, peut donc être un facteur de dissolution de la concentration et il peut être plus difficile de capter l'attention des personnes concernées en particulier lorsqu'il s'agit

d'enfants. De plus, l'intervention de la pratique plastique et manuelle n'a-t-elle pas occulté l'objectif premier de l'atelier, qui était de faire réfléchir les élèves sur le thème de l'identité culturelle dans leur quartier ? En effet, les élèves étant laissés assez autonomes dans la création de leurs visuels, ils ont pu laisser libre cours à leur créativité plastique et ont peut-être davantage retenu le plaisir éprouvé lors de ces quelques jours de création manuelle, que renforcer la compréhension des notions abordées. Lorsqu'une activité manuelle et ludique intervient dans un travail de réflexion collective, elle peut prendre le dessus sur la capacité à formuler des questionnements, à mémoriser des notions, et à trouver des solutions, encore une fois en particulier lorsqu'il s'agit d'enfants. Cependant, vu l'engouement des enfants pour ce type de pratique, il semble évident que cela constitue un moyen de les éveiller à certaines choses. Les modalités des expériences créatives offertes par ce projet permettent-elle alors un renforcement de la compréhension de la complexité sociologique chez l'enfant ?

Le fait de faire participer physiquement permet de focaliser davantage l'attention d'une personne sur la question soulevée. Dans le cas de ce projet, il s'agissait de faire réfléchir plastiquement les enfants sur les mots qui traitent des thèmes du territoire, de l'identité et des différences culturelles. Cela a fait travailler chez eux différents sens et a stimulé leur cerveau de plusieurs manières, leur permettant ainsi une plus grande compréhension et concentration sur les questionnements soulevés. Notre corps a des facultés sensibles et sensorielles, que ce soit le regard, le toucher ou l'ouïe et nous permet alors de collecter les informations. Ainsi, il y a une plus grande faculté à comprendre et à retenir lorsque l'on fait appel à plusieurs sens, notamment chez l'enfant. Cette méthode d'apprentissage est en particulier valorisée par la pédagogie Montessori, créée par la femme médecin dévouée à la cause des enfants, Maria Montessori. Ce principe d'éducation consiste à mettre à disposition des élèves un matériel adapté leur permettant d'apprendre et de s'exprimer tout en leur laissant une liberté dans le choix des activités qu'ils souhaitent faire. De plus, il valorise l'apprentissage par l'expérience manuelle. Cette méthode semble efficace car elle développe chez les enfants une concentration et une autodiscipline quelque peu inattendue. Elle leur accorde une autonomie, leur permettant d'acquérir une confiance en eux et un apprentissage à leur rythme. Le projet proposé par le collectif Ne Rougissez pas ! se rapproche de cette pédagogie. Au cours de celui-ci, les enfants se sont sentis impliqués et libres dans leur pratique et ont pu davantage parvenir à développer leur questionnement.

**« Notre corps a des facultés sensibles et sensorielles, que ce soit le regard, le toucher ou l'ouïe et nous permet alors de collecter les informations. »**

Ensuite, les activités plastiques participatives ont une plus grande capacité à générer un rassemblement collectif que l'acte de réflexion à proprement parler qui est une activité qui demande une concentration et est donc plus personnel et individuel. Au cours du projet Mix-Cité, les enfants ont pu bénéficier de moments individuels où ils ont développé leurs imaginaires, et d'autres moments de rencontre à la fois avec les designers les encadrant mais aussi entre eux. Une pratique plastique ludique permet de s'exprimer et de s'ouvrir aux autres plus facilement grâce au développement d'un « lâcher prise » présent dans la création et qui permet ainsi de faire reculer certaines craintes que l'on a lorsqu'il faut se questionner et s'exprimer face aux autres. Ainsi, un esprit de travail, de réflexion et de motivation collective peut se développer plus facilement dans un cadre divertissant. La réflexion collective est importante pour travailler au développement de l'attention sur une problématique. Elle permet un échange des idées, des points de vue et ainsi d'enrichir plus rapidement la réflexion sur ces situations actuelles.

Enfin, le fait de partager collectivement cet atelier et de travailler sur des notions concernant leur lieu de vie quotidien leur a permis de mieux connaître leur quartier, leur environnement et de créer des liens sociaux entre eux mais aussi avec les habitants, grâce au résultat de cet atelier qui consistait en une installation sous forme de carte composée des notions sur le thème de l'identité dans le quartier. Comme l'affirme Yves Citton, l'attention est en partie le fait d'être sensible à notre environnement et à ce qui le compose, que ce soit l'environnement territorial, l'environnement relationnel ou l'environnement médiatique. Ce projet a donc avant tout permis de recréer du lien entre les enfants, qui sont des citoyens, et leur environnement. Ceux-ci ont eu à leur disposition des outils graphiques favorisant une réflexion autour de phénomènes de société proches de leur milieu de vie. Ainsi, ils ont pu prendre conscience de l'environnement relationnel de leur quartier. Ce projet est donc le préambule d'un long parcours dont l'expérience plastique est un excellent module introductif.

**« Ainsi, un esprit de travail, de réflexion et de motivation collective peut se développer plus facilement dans un cadre divertissant. »**



Mix Cité, Ne Rougissez Pas !

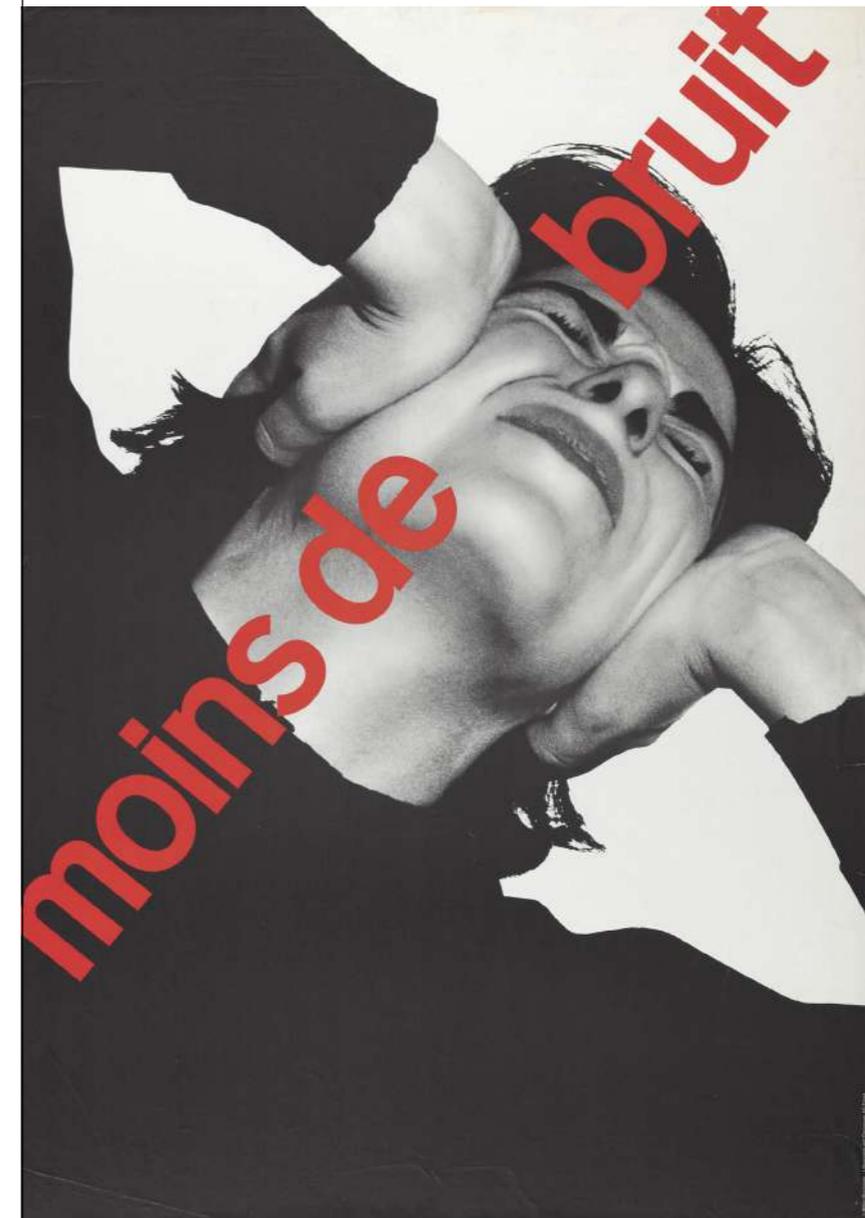
# FAITES DU BRUIT !

*Parlons du bruit. C'est un ensemble de sons qui ne forment pas d'harmonie mais plutôt un chaos sonore insupportable. C'est par conséquent un phénomène auquel on aimerait échapper. Malheureusement, le bruit est intrusif. Il nous accroche à notre insu. Il agit comme un élément parasite brouillant les caractères informationnels et esthétiques de notre environnement sonore. Il s'impose à nous comme un phénomène disruptif et dérangeant. Le bruit est une forme de pollution répandue à laquelle inconsciemment nous prêtons l'oreille. En 1960, Josef Müller-Brockmann a traité cette thématique avec une affiche intitulée « moins de bruit », dans laquelle il interpelle violemment notre attention et nous implique dans l'affiche. Avec une certaine violence visuelle, l'auteur attire notre attention sur le bruit en tant que pollution sonore. Nous allons analyser ses moyens graphiques mis en œuvre, et nous verrons qu'il nous hurle que le bruit, expression de la vie, peut faire mal.*

Cette affiche ne fait pas référence à un simple bruit, c'est une critique en profondeur du système dans lequel nous vivons. Comprenons que ce qui est ici évoqué est un bruit constant, globalisé dans toutes les villes, dans tous les pays, le bruit de la mondialisation. Certes, il y a de plus en plus de voitures, d'avions et de trains qui ensemble produisent des nuisances sonores considérables, mais derrière tous ces objets et déplacements, il y a tout un système. Josef Müller-Brockmann produit une affiche engagée, car avec son message, il affronte des principes, une culture et tout un système économique et social qui régissent l'État suisse. Il a voulu, par cette affiche, rendre sensible l'accélération par le bruit que provoquent toutes ces nouvelles machines (avions, constructions, voitures). Ces bruits sont une des conséquences de l'immense spectacle dont parle Guy Debord dans *La société du spectacle*. L'écrivain fait la critique d'une société

aliénée qui se laisse conduire par toutes les images, qui ne sont autres que du bruit visuel, et l'imaginaire qu'elles convoquent. Toutes ces images nous entourent et dictent nos choix. J'ajoute que le mot « spectacle » appartient au champ lexical du « divertissement ». Derrière le rideau du spectacle se cachent une surproduction, une utilisation surdimensionnée des ressources, l'exploitation d'êtres humains, le massacre d'animaux... Par rideau, je veux parler de toutes les représentations faites par la publicité, qui nous empêchent de voir en profondeur ce qui se cache réellement derrière les produits proposés. C'est là la différence entre le divertissement qui veut profiter des individus et l'attention qui met en garde et convoque un esprit critique.

C'est en criant que cette affiche attire notre attention, par opposition au message qu'elle souhaite



Moins de bruit, Josef Müller-Brockmann, 1967

faire passer. Habituellement, on associe le cri au bruit en raison du son désagréable produit, mais c'est justement la puissance sonore qui ressort de l'affiche qui fait toute la force de l'image. Il faut une force ineffable pour faire sortir autant de vibrations sonores d'une image. En utilisant la photographie, combinée à ses connaissances en termes de composition graphique, Josef Müller-Brockmann réussit à faire crier cette affiche. Grâce à un travail photographique de Peter Huber, il parvient à pointer du doigt cette société qui se fait du mal. À l'issue d'un shooting photographique, une photo parmi toutes celles sur les planches contacts a été choisie comme étant la plus adaptée. En regardant la photo d'origine, qui dégage déjà une certaine nervosité du sujet, on comprend le travail qu'il y a eu ensuite pour faire en sorte que l'image crie. Plusieurs clichés ont été nécessaires pour trouver celle qui va transmettre les sensations voulues. On y voit une femme au bord de la crise de panique, qui semble extrêmement gênée par un bruit assourdissant. La photographie a subi une rotation à 50° et prend tout le format de l'affiche. Cette manipulation permet d'accentuer l'oppression provoquée par ce bruit infernal. L'action de la typographie souligne une ligne de force oblique qui croise la ligne dessinée par les bras, le tout suggère une croix comme pour dire « STOP ! » à ces bruits incessants. Le travail photographique accompagné par celui du graphiste donne une image pleine de sens. Cette affiche efficace permet d'attaquer la société moderne, assourdie et aveuglée par les nuisances environnantes. Quoi de mieux qu'une image pour alerter une société aveuglée ?

Le but de cette affiche est qu'elle soit entendue. Si on définit le divertissement comme un moyen de « détourner à son avantage », on peut dire que cette affiche joue sur cette notion, en heurtant notre attention. En tant que regardeurs, nous avons les oreilles qui sifflent, non seulement parce que l'image produit graphiquement un cri alertant du danger des

**« Quoi de mieux qu'une image pour alerter une société aveuglée ? »**

nuisances sonores, mais aussi parce que nous nous sentons concernés, sans savoir où nous situer. Devons-nous comprendre l'affiche avec notre costume de victime ou celui du coupable ? Là est la force de Josef Müller-Brockmann pour cette affiche, dans cette faculté à dénoncer le bruit par la violence visuelle, et d'inviter le regardeur à se poser des questions. Il fait passer son message avec beaucoup de violence, mais c'est sans doute nécessaire pour se faire entendre. Là où réside la maîtrise, c'est qu'en plus de faire crier une image, sa composition, bien que violente, est harmonieuse. Certes, sur l'affiche il y a du blanc, mais ce n'est pas



Planche contact 1, Peter Huber



Planche contact 2, Peter Huber

un blanc qui repose le regard, c'est un blanc qui souligne les traits du personnage. Il ajoute à l'image la pression, l'inconfort, l'agacement et la crise de nerfs. On sait qu'il maîtrise la grille et l'art de composer et de proportionner les formes, mais pour faire une affiche criarde, beaucoup de graphistes auraient choisi de laisser la grille au profit de formes plus libres et désorganisées. Il prouve qu'avec peu d'éléments, on peut faire une image d'une puissance féroce.

Or, si on doit juger de l'efficacité de cette affiche sur le comportement de notre société, nous devons regarder ce qu'il en est des nuisances, aujourd'hui en Suisse. Il est inutile de chercher très loin des études faites sur la nuisance sonore dans le pays, car c'est une préoccupation nationale depuis des

**« Josef Müller-Brockmann met, en 1960, l'attention sur la tournure que prend notre société. »**

dizaines d'années. Malheureusement, le trafic motorisé a doublé entre 1970, soit 10 ans après cette affiche, et aujourd'hui. Josef Müller-Brockmann attire, en 1960, l'attention sur la tournure que prend notre société. Cette image essaye de nous distraire de notre routine par des moyens très vulgaires, semblables à la publicité en disant « c'est moi qui crie le plus fort ! ». Mais dans le message qu'il envoie, il nous invite à nous poser des questions, à regarder d'un œil critique ce qui nous entoure, chose qui se fait rare de nos jours tant il est facile de vivre sans réfléchir. Il vient alors porter un jugement sur le mode de vie contemporain et pointer du doigt notre comportement. Il met l'accent sur la société divertie dans laquelle nous baignons, et témoigne de notre immaturité d'esprit à regarder au-delà du bruit pour révéler l'essentiel. Nous défions le temps, nous allons trop vite, et c'est ce sur quoi alerte Brockmann par le bruit. Son affiche n'a jamais été autant d'actualité qu'aujourd'hui. Que ce soit partout dans le monde, les villes ne dorment plus. Même s'il ne s'agit pas toujours du bruit tel qu'on l'entend, il s'agit aussi du bruit créé par les images et toutes les enseignes lumineuses. Nous vivons dans un monde de divertissement où tout temps libre est

destiné à être consommé, et c'est un objectif tout à fait assumé. New York se vante d'ailleurs d'être la ville qui ne dort jamais.

Le bruit est uniquement le symbole de l'évolution du monde, il fait partie intégrante de notre quotidien et lorsque surgit le silence, aujourd'hui, c'est mauvais signe. On peut le prouver avec un exemple très actuel : les villes désertes affrontant le coronavirus, témoignent d'une vie totalement absente. Le silence est ici le signe d'une population qui a arrêté de vivre, le bruit ne serait-il pas un incontournable allié de l'homme moderne ? N'est-il pas l'essence même de la manifestation de la vie ? Si, dans ces quelques lignes, nous nous sommes appliqué à dresser un portrait globalement négatif du bruit, c'est aussi un moyen de combattre, c'est une arme dont Josef Müller-Brockmann ne s'est pas privé.

Le bruit peut évoquer une forme de résistance dans le cas de cette affiche ou alors dans le cas de manifestations, de chansons, de films... Le bruit est une démonstration d'existence et de résistance : tant qu'on en fait, c'est qu'on est là ! C'est une ressource qu'il faut savoir utiliser, c'est pourquoi Josef Müller-Brockmann s'est permis de sonner l'alarme. Il ne blâme pas le bruit mais le trop de bruit, car c'est avant tout une manifestation de la vie et un pouvoir d'expression inaliénable. Le bruit, c'est la preuve du soutien d'un public lors de manifestations sportives, c'est le plaisir d'habiter une société qui vit, c'est le pouvoir de revendiquer, de se faire entendre, il est une manifestation de joie... Or, il ne retentit que si on laisse la place au silence. À force d'accumuler du bruit sur du bruit, son pouvoir s'affaiblit car le silence ne peut plus jouer son rôle de régulateur. Il y a une tension entre le bruit et le silence en même temps qu'une dépendance certaine, tout comme entre l'attention et le divertissement. J'aurais bien envie de mettre en relation l'attention et le silence. Le CNRTL définit ainsi l'attention : « conscience que l'on a ou doit avoir pour être moralement responsable de l'acte que l'on accomplit ». Le silence est alors une parenthèse pour s'adonner à la réflexion et pour accorder une attention particulière à nos conditions de vie et de notre existence. Le silence est donc une condition propice à un état de pleine conscience. Et dans un même temps, le bruit est le signe d'une société qui vit, où le collectif est davantage sollicité que l'individu seul, et ça peut être à contre-sens de l'affiche de Josef Müller-Brockmann.

Nous parlons ici d'une société qui voit le bruit comme un divertissement, un élément qui participe à l'entrain d'une communauté. C'est le cas par exemple des fêtes comme la fête de la musique qui est un moment bruyant et convivial. À cette occasion, le collectif Nous travaillons Ensemble

**« Il y a une tension entre le bruit et le silence en même temps qu'une dépendance certaine, tout comme entre l'attention et le divertissement. »**

a réalisé une affiche intitulée *Faites de la musique* qui fait l'apologie de ce qu'est vraiment la fête de la musique, à savoir un ensemble de bruits et tout ce qui en découle : des personnes qui dansent, qui s'embrassent, qui sont éméchées, qui jouent de la musique... Le bruit est ici le symbole de l'amusement et de la joie de vivre. Jacques Prévert fait également l'éloge du bruit dans son poème « Soudain le bruit », tiré du recueil *Soleil de Nuit*. Dans ce poème, un personnage inquiet par la nuit et son silence cherche et appelle désespérément le bruit pour se sentir vivant. Ce n'est qu'au lever du jour que ce personnage se remet réellement à vivre, lorsque les oiseaux commencent à chanter et que, bien qu'il soit blessé, il sourit.

Alors, si le bruit est essentiel pour se sentir vivant, c'est bien plus qu'un divertissement. C'est un phénomène à chérir et à savoir utiliser. Il faut savoir prêter attention à ce qui nous entoure, les sons, les images, les gens... C'est dans ces éléments que nous allons puiser le bruit qui nous correspond, celui qui va nous divertir un instant, le temps de se sentir vivre. On s'aperçoit que sans les autres, le silence règne, et ce n'est plaisant qu'un court instant. Le poème de Jacques Prévert met bien évidence que la solitude et l'absence de bruit sont liées. On ne peut s'épanouir en l'absence du collectif, car c'est lui qui nous apporte le divertissement, essentiel à notre bonne humeur quotidienne, même s'il est parfois à l'origine de nos plus grandes colères.

Josef Müller-Brockmann a dressé un portrait très négatif du bruit, mais il s'agit du bruit nocif,

celui utilisé à des fins de contrôle, celui qui s'imisce pour mieux diriger, orienter, manipuler. Ce qui est indéniable, c'est que le trop de bruit est un élément perturbateur souvent indésirable. C'est un des éléments qui caractérise une société. Quoi qu'il en soit, il rythme, ou il est rythmé par l'évolution de notre société. C'est bien pour cela qu'on peut lui trouver des facettes différentes, certaines sont plus positives car le bruit est surtout un divertissement, sans quoi tout est fade. Ce sur quoi Josef Müller-Brockmann voulait porter l'attention, c'est le système dans lequel nous vivons, mais aucunement l'intérêt du bruit dans la société. Il a d'ailleurs écrit « moins de bruit », connaissant l'importance de celui-ci, pour sonner l'alarme sur une facette du bruit qui ne plaît à personne. Le bruit est un phénomène vital et, comme toute autre ressource, c'est une question d'équilibre.

# JOUER, C'EST SÉRIEUX

*L'attention et le divertissement sont deux notions a priori antinomiques. L'attention touche à notre faculté d'empathie, à la prise en compte de notre environnement et de ses acteurs alors que le divertissement renvoie davantage au plaisir individuel et à notre capacité à nous détourner du monde, de ce que l'on nommerait le réel. Cette confrontation terminologique représente assez bien les tensions socio-écologiques que nous traversons aujourd'hui. Les ressources naturelles s'épuisent car certains humains, les plus favorisés de surcroît, en abusent. Au schéma de gouvernance verticale s'opposent des voies alternatives de démocratie participative. Les designers font partie intégrante de ces nouvelles dynamiques collectives et soucieuses du bien vivre. Ils s'interrogent alors sur les manières de rendre les personnes moins égoïstes, de créer de l'interdépendance et ce, de manière pédagogique, dès le plus jeune âge. Nous allons voir si l'objet en design peut être une réelle aide pour développer l'instinct collectif et la responsabilité au sein d'un groupe. Le rôle du designer, par ses connaissances, sa vision, est d'attirer l'attention du public et de la mener vers un sujet qu'il a choisi. Pour cela, les designers du collectif BAM ont imaginé, dans un contexte de design de fiction, le tube de la vérité.*

Le tube de la vérité créé en 2016 est une analogie entre la technique Blockchain (utilisée pour les Bitcoins) et la vérification des tours de tâches ménagères dans une famille sous forme de prototype. Blockchain est une technologie de stockage et de transmission d'informations qui est transparente et sécurisée, mais sans comporter d'organe central de contrôle. Ici, elle a pour but de maintenir l'ordre au sein d'un collectif familial par un enchaînement égalitaire et séquentiel des tâches. Elle sert à éveiller les enfants au respect des règles de vie en société, en s'appuyant sur le jeu. Qui n'a jamais essayé d'esquiver son tour de vaisselle ? Combien de discussions sans fin pour savoir à qui le tour d'effectuer les corvées quotidiennes ? Combien de tâches réalisées à la va-vite, davantage pour s'en débarrasser que pour servir la collectivité ? Voici la solution : au lieu de valider oralement que la tâche ménagère est faite, et bien faite, chaque participant doit placer ses jetons (de sa couleur) dans un tube transparent. Le tube est fermé par autant de cadenas que de participants, et chacun a sa clé.

**« Ici, la Blockchain a pour but de maintenir l'ordre au sein d'un collectif familial par un enchaînement égalitaire et séquentiel des tâches. »**

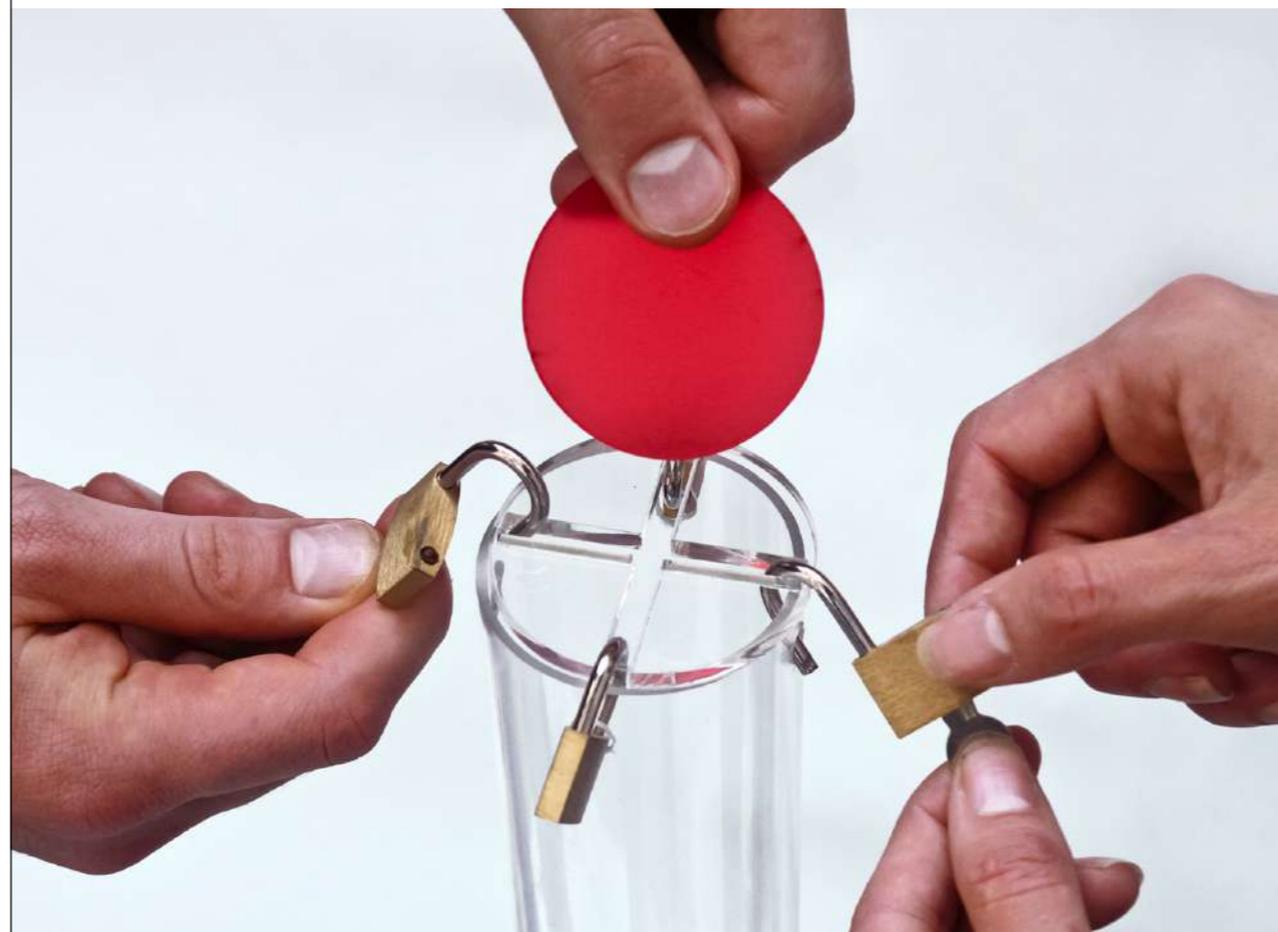


Blockchain, Collectif BAM

Le tube ne peut être ouvert que si la majorité des personnes ouvre ses cadenas. Plus de triche, plus de palabres interminables, seule la justice transparait, au sens propre comme au figuré ! Ce jeu permet ainsi d'instaurer des habitudes propices à la vie en collectivité car la vie quotidienne en famille est un miroir métonymique de l'organisation de la société. Alors que l'individualisme est à son apogée, nous devons comprendre que les choix éco-responsables que nous faisons en ce moment ne servent qu'à masquer l'inefficacité des actions menées individuellement par un voile de bonnes intentions.

C'est ce que décrit Cyril Dion dans son *Petit manuel de résistance contemporaine*, citant un texte de Derrick Jensen, *Oubliez les douches courtes*. Le tube de la vérité est ludique par son fonctionnement et esthétique par son empilement de jetons colorés. Il détourne ainsi l'attention de l'aspect contraignant des tâches ménagères pour l'orienter vers un divertissement. Mais il oblige à bien faire son travail et à bien apprécier celui des autres : non seulement la tâche ménagère doit être bien réalisée, mais aussi la validation doit être active et consensuelle. Le cadenas avec sa clé personnelle symbolise le pouvoir individuel, mais il n'est rien sans l'accord des autres. Les designers du collectif ont pu ici s'exprimer pleinement : derrière une apparence amusante, divertissante, le tube de la vérité éduque les enfants en focalisant leur attention sur le fait de bien faire son travail en étant sérieux, attentif et rigoureux, et de donner son avis en argumentant, en discutant avec les autres et finalement d'accepter le choix de la majorité. En un mot, il apprend le respect.

**« Alors que l'individualisme est à son apogée, nous devons comprendre que les choix éco-responsables que nous faisons en ce moment ne servent qu'à masquer l'inefficacité des actions menées individuellement par un voile de bonnes intentions... »**



Blockchain, Collectif BAM

Le fonctionnement du jeu empêche les alliances qui permettraient de tricher car les comités de validation changent souvent. Les enfants sont alors, par le développement du savoir-vivre en collectivité, prêts à faire les bons gestes pour l'environnement, le respecter afin de lui nuire le moins possible. Ce dispositif permet que l'on prenne conscience de la valeur des tâches car chaque pierre ajoutée à l'édifice est matériellement visible et permet de prouver fièrement le travail effectué : voir ses jetons de couleur s'accumuler permet de gagner chaque jour un peu plus de confiance et de respect de la part des autres. Il y a moins d'égoïsme, moins d'excès et donc de la mesure dans ses propres actions. C'est le premier pas vers la protection de notre environnement au sens de l'oïkos : la maisonnée. S'occuper des tâches soi-même fait prendre conscience de l'effort et aussi de la préciosité de ce qui nous entoure. Nous développons un regard plus ouvert et moins centré sur nous-mêmes. Si nous percevons notre planète comme notre maison, alors nous lui accorderons plus de considération et aurons plus envie d'en prendre soin. À une époque où l'individualisme est particulièrement développé, nous pouvons espérer que la jeune génération, elle, saura apprendre le respect et respecter la nature.

**« S'occuper des tâches soi-même fait prendre conscience de l'effort et aussi du caractère précieux de ce qui nous entoure. »**

Afin de recentrer chacun sur des sujets importants, le designer a le pouvoir, grâce à son imagination et sa créativité, de rendre attractif quelque chose d'anodin voire de rébarbatif, comme le sont les tâches ménagères. Respecter l'environnement est parfois contraignant, mais il faut changer d'état d'esprit. Cela s'apprend, dès le plus jeune âge. Grâce à cet objet, la corvée des tâches ménagères devient un « vrai » jeu de société où l'on apprend à coopérer : les jeux qui sont dits « de société » ont souvent pour but d'encourager à battre les autres, voire les éliminer (meurtre symbolique) ou amasser des richesses au détriment des autres. Le tube de la vérité est un véritable jeu de société coopératif.

Le collectif BAM nous montre qu'un objet imaginé par un designer peut servir à éduquer les enfants grâce aux actions simples de la vie quotidienne. Ici, les designers du collectif ont intégré le jeu dans la vie quotidienne et ont ainsi développé son rôle éducatif. L'objet a été pensé pour traduire à la fois un aspect ludique par des couleurs très vives et variées, et un aspect plus solennel par la mise en place de cadenas. Ainsi le divertissement n'est pas opposé à l'attention mais devient au contraire un outil servant à capter celle-ci. Nous pouvons espérer de façon plus générale que cette éducation des enfants rendra la vie sur Terre plus agréable à tous, que ce soit du point de vue des relations humaines comme du respect de l'environnement. Certes, ce n'est pas un seul objet qui va changer nos habitudes individualistes mais le tube de la vérité peut y contribuer. Un objet bien pensé peut influencer le comportement humain et servir à acquérir des connaissances fondamentales, comme ici le respect et l'intérêt général.



Blockchain, Collectif BAM

# LE DIVERTISSEMENT POUR MOBILISER L'ATTENTION

*Concentre-toi ! Un peu d'attention ! L'école est le lieu de l'apprentissage, de l'attention. La salle de classe est l'endroit où toute l'énergie de l'enfant doit être concentrée pour la compréhension et l'application des savoirs. Par intermittence, l'enfant peut s'extraire de cette attention forcée lors des récréations, qui le détournent des moments sérieux. Dans l'espace scolaire traditionnel, l'attention et le divertissement sont en effet divisés en deux temps distincts et en deux typologies d'espaces. Des pédagogies alternatives telles que celle de Montessori remettent en question cette opposition entre divertissement et attention. Les outils et l'organisation des classes y sont également interrogés. L'école WeGrow, ouverte en 2018, se situe dans le quartier chic de Chelsea à New York. Les designers de l'agence Bjarke Ingels Group questionnent cette ambivalence et cette rupture par le décroisement et la porosité des espaces. Dans quelle mesure la perméabilité des espaces d'attention et de divertissement à l'école peut-elle amener à une efficacité de l'apprentissage ?*

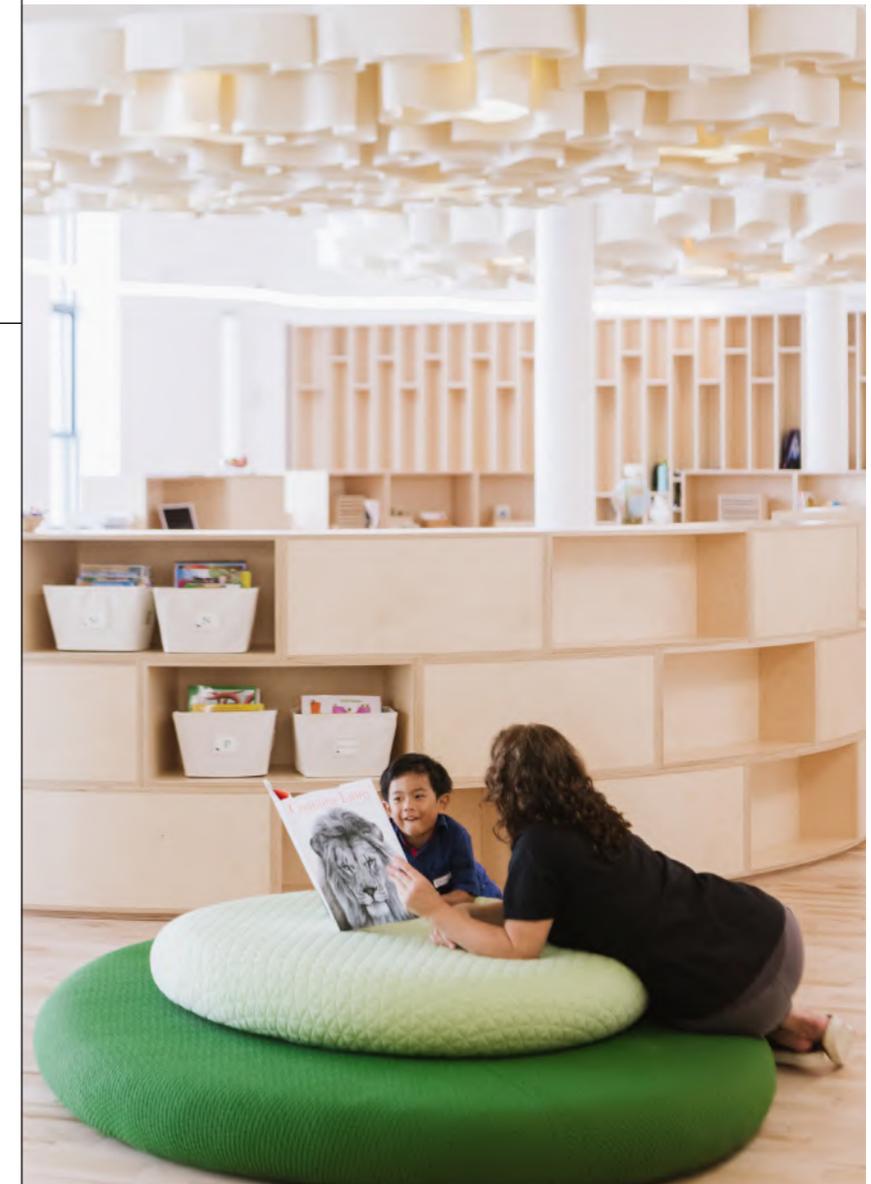
Sur une surface de 930 m<sup>2</sup>, différents espaces se déploient pour accueillir quarante-six enfants de trois à neuf ans. L'implantation de l'école se situe dans le même immeuble que le siège de l'entreprise WeWork, commanditaire du projet, qui conçoit des espaces de co-working. Comme ces derniers, l'organisation spatiale de l'école se veut décroisée. Les espaces de travail ne sont plus séparés des zones de divertissement. C'est une stratégie d'aménagement qui correspond à une demande dans le monde du travail, mais qui peut s'appliquer aux exigences de la pédagogie Montessori.

L'archétype de la salle de classe est ici remis en question. Les designers traitent deux problématiques qui sont souvent associées. Dans l'espace de classe traditionnel, l'objectif est de mettre l'enfant

en condition de concentration et d'attention pour un cours magistral. Cela se fait par une spatialisation particulière : l'enfant est isolé à sa table. L'information va dans un sens : le professeur s'adresse aux élèves qui la reçoivent.

**« L'archétype de la salle de classe est ici remis en question. »**

C'est à sens unique. Le projet WeGrow remet en question ce système éducatif pour proposer un écosystème où les enfants peuvent apprendre en se socialisant. L'espace est fluide.

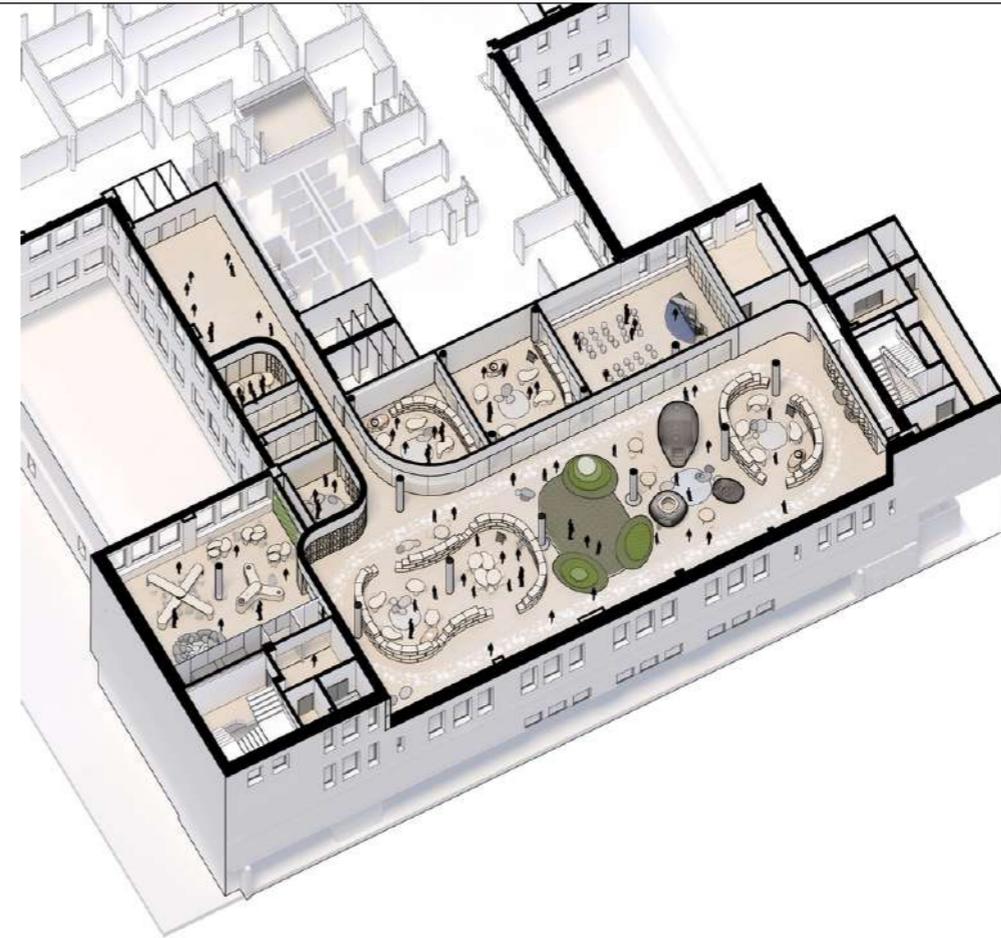


Intérieur de l'école, Agence BIG

Il y a peu de murs, une absence de frontières entre l'espace de classe et l'espace de jeux. L'espace commun représente la moitié de la surface. Les différentes salles cloisonnées sont destinées à des activités particulières : une salle polyvalente, une salle d'arts plastiques, une de musique, des ateliers modulables. La séparation de ces différents espaces se fait par des cloisons vitrées. L'espace commun est donc visible par tous. Il y a une interaction continue entre les différents espaces. On retrouve des éléments présents dans les locaux de co-working WeWork : l'ouverture des espaces et la visibilité de tous. Dans l'espace commun, les éléments de séparation font office de rangement, où différents livres et activités sont mis à disposition de tous. L'absence de frontières entre les espaces d'attention et ceux dédiés au divertissement permet à l'enfant de choisir son activité. Ici, il semblerait que le divertissement soit la part dominante de l'organisation de l'espace.

**« L'enfant peut passer du jeu à l'apprentissage des nombres dans un même espace sans marqueurs spatiaux qui lui indiquent un changement de comportement. »**

Les appels physiques à l'attention se font de manière plus subtile et localisée. Néanmoins, l'enfant peut tout à fait s'attarder sur une activité bien qu'il soit assis dans l'espace central. Mais l'attention peut-elle être convoquée sans contrainte du corps ? Hormis la directive d'un enseignant, l'enfant ne ressent pas de contrainte ou de rupture dans l'espace qui le pousserait à passer d'un comportement de jeu à un autre, qui requiert son attention. Le partage de l'espace par des enfants âgés de trois à neuf ans pourrait être une hypothèse de réponse. La maturité et le calme des plus âgés peut aider en effet à canaliser l'énergie des plus petits, par mimétisme. Le décroisement des espaces a alors un impact stimulant. On peut noter l'importance de la réponse spatiale pour faciliter la pédagogie. Par ailleurs, les temps de récréation, de divertissement, sont des moments de défoulement des enfants, qui permettent par la suite de revenir à un état de concentration. Le silence, l'attente dans un couloir, le repositionnement du corps avec le mobilier de la classe sont des marqueurs spatiaux et comportementaux qui permettent à l'enfant une mise en condition de l'attention. Cette transition est absente dans le projet WeGrow. Il n'y a pas d'espace tampon entre attention et divertissement, les deux se confondent. L'espace est figé alors que les activités changent au cours de la journée. L'enfant peut passer du jeu à l'apprentissage des nombres dans un même espace



Axonométrie, Agence BIG

sans marqueurs spatiaux qui lui indiquent un changement de comportement. Ici, l'absence de transition permet de matérialiser et d'amplifier un aspect de la pédagogie Montessori. L'attention n'est alors pas directement convoquée par un changement d'espace. Cela suppose la présence d'autres éléments menant à celle-ci. Dans l'école traditionnelle, ce qui convoque l'attention et marque la fin du divertissement est le retour à sa place : la chaise et la table personnelle. Seulement, là encore, les designers se sont affranchis de la place attribuée à chaque enfant. Le mobilier joue un rôle important dans la mise en condition de l'enfant. Le mobilier écolier a été largement étudié dans l'histoire du design à travers une pensée fonctionnaliste et rationnelle. L'architecte Le Corbusier, en théorisant le *Modulor* en 1945, a mené une étude rigoureuse sur un mobilier qui pourrait s'adapter aux différentes morphologies de l'enfant en fonction de son âge. Ces propositions de design ont été conçues avec une volonté d'efficacité et de rigueur dans le positionnement du corps : une chaise qui permet à l'enfant de rester en place le temps d'un cours, une table à la bonne distance. Seulement, on peut remarquer dans le projet WeGrow une transformation de ce

mobilier. Les tables sont rondes, l'enfant n'est plus seul à sa table, cela rompt l'échange linéaire entre le professeur et l'élève. De plus, leur piétement arrondi témoigne d'une certaine souplesse. Cela est également notable avec les chaises et leur rembourrage en feutre. La nature douce de cette matière apporte du confort. La recherche de ce dernier dans le mobilier est en rupture avec le mobilier d'école traditionnel. Pour autant, y a-t-il perte d'attention de l'enfant avec un mobilier plus confortable ? Le mobilier dans sa forme, sa matérialité, ses couleurs, permet de confondre les usages pour se concentrer sur une expérience individuelle de l'espace. Une approche fondamentale dans la méthode Montessori est le gain en autonomie de l'enfant, et la faculté à savoir s'organiser seul. L'espace ouvert peut être le lieu de récréation, auquel cas les enfants investissent l'espace pour se

**« Ici, la séparation entre attention et divertissement ne se fait pas dans l'espace commun, figé, mais dans un espace appropriable. »**

dérouler et jouer. Les modules en bois deviennent des cabanes ou des petites maisons où les enfants peuvent jouer ensemble. Les coussins gris et verts et la moquette, doux, sont des reliefs que les enfants interprètent comme un extérieur à arpenter. Dans une autre mesure, ces espaces sont propices aux activités calmes, à l'apprentissage. Ils se transforment alors en lieu d'attention. Les coussins deviennent des assises pour lire.

L'éclairage s'adapte à la luminosité extérieure, la surface vitrée est importante et permet un apport en lumière naturelle optimal, idéal pour assurer une vivacité d'esprit et stimuler les enfants. L'espace commun est surplombé par des modules acoustiques qui permettent de contenir le bruit des enfants lors des moments de jeu, tout en accueillant des espaces de travail. Cela permet de concilier divertissement et attention dans le même espace. L'attention de l'enfant est stimulée par différents contextes d'ap-

prentissage se traduisant par différents usages de l'espace. En effet, le projet propose des situations de travail qui accompagnent la pratique de la pédagogie Montessori. Dans l'espace commun, l'enseignant est assis avec un ou plusieurs élèves, rassemblés autour d'un livre ou d'images. La position assise au sol place l'enfant et l'enseignant à la même hauteur et crée une interaction. La proximité permet à l'enfant de se sentir concerné et favorise l'attention. L'absence de table ou de chaise réduit les facteurs de perte d'attention dus aux grincements, à l'inconfort dans le cloisonnement du corps. La moquette et de larges coussins sont proposés pour jouer au sol, et permettent une interaction entre deux enfants. Ceux-ci apprennent à partager un espace et à s'organiser pour mener à terme une activité. Sans la limite de la table, ils peuvent s'étendre et donner de l'ampleur à leur activité. Avec des coussins en forme de galets, l'enfant peut délimiter un espace, s'asseoir ou bien s'accouder. Dans un autre cas, séparées par des cloisons à mi-hauteur qui servent également de rangement, des tables et des chaises, disposées aléatoirement et en petit nombre, favorisent un moment d'activité sur table. Les enfants peuvent réaliser l'activité à plusieurs, et cela leur permet de se socialiser. Sans repères matériels ni physiques, l'enfant n'a pas d'espace personnel dans lequel se référer pour fixer son attention. Ce manque est-il un frein à l'attention ? Le projet s'inscrit sur un plateau nu, les espaces sont fluides, modulables et les assises sont partagées. Seuls les micro-espaces en bois sont fixes. Plus ou moins fermés, ils peuvent faire office de refuges. Ils permettent de s'extraire de l'agitation des autres enfants pour se reconcentrer. La disponibilité des différents modules en bois permet à l'enfant de s'isoler quand il le souhaite pour lire, se concentrer sur une activité individuelle ou bien faire une pause, seul ou non. Dès lors, ce sont des lieux privilégiés pour susciter l'attention de l'enfant sur une activité. Ces espaces de petite taille engagent un mouvement particulier du corps. Ils offrent la possibilité, pour l'enfant, de prendre un temps d'attention. Ici, la séparation entre attention et divertissement ne se fait pas dans l'espace commun, figé, mais dans un espace appropriable. Dans d'autres cas, l'attention est convoquée par le rassemblement des enfants. Lors des activités en groupe, dans la salle d'art plastiques par exemple, les enfants sont en nombre réduit, l'enseignant accompagne l'activité et l'espace est aussi res-



Intérieur de l'école, Agence BIG

treint. Il n'y a pas d'espace personnel dans ces salles d'activités puisqu'elles sont modulables et partagées. Néanmoins, le cloisonnement vitré, le mobilier et la diminution de l'espace sont des éléments qui identifient cette salle d'activité comme telle.

Ainsi, lorsque les espaces se confondent, l'appel à la distraction est plus perceptible car la contrainte du corps est moindre. Cela permet une fluidité entre un moment de divertissement vers un moment d'attention fort et efficace, qui se traduit par une concentration momentanée dans un espace qui ne change pas.

L'enfant peut transformer un temps libre en moment d'apprentissage. Alors que la dualité entre divertissement et attention semble évidente au premier abord, l'attention ne peut-elle pas être convoquée lors d'une situation de plaisir, d'épanouissement ? La pédagogie Montessori a des spécificités qui encouragent le jeu pour un meilleur apprentissage. Le designer, par des moyens spatiaux, peut donner plus ou moins de place au divertissement. Les espaces hybrides complètent ceux plus cloisonnés où l'attention de l'enfant est davantage sollicitée. L'aménagement de l'école influence la manière d'apprendre et d'enseigner.

**« Alors que la dualité entre divertissement et attention semble évidente au premier abord, l'attention ne peut-elle pas être convoquée lors d'une situation de plaisir, d'épanouissement ? »**

# AMUSER LES ESPRITS POUR RÉVEILLER LES CONSCIENCES

À l'heure où l'urgence écologique va crescendo, la conscience environnementale peine encore à émerger et à se faire une place décisive dans notre société. Trains de vie bien rôdés, habitudes et confort de routine, il est parfois plus facile de se complaire dans ses travers que d'accepter de les remettre en question, quitte à refuser de voir certaines évidences. C'est bien de ce refus d'ouvrir les yeux dont il sera question ici. Si le design consiste à élaborer des formes dans le but d'engager des situations et expériences mélioratrices entre les êtres vivants et leurs milieux, il doit parfois, pour cela, tendre à changer drastiquement les comportements. Cependant, certaines choses ne sont pas faciles à voir ni à admettre. Il revient alors au designer de trouver le ton adéquat pour faire passer une idée, quand bien même délicate. Le divertissement, assimilé au plaisir et à l'agrément, semble alors, paradoxalement, être la parfaite porte d'entrée pour aborder des considérations plus sérieuses et ancrées dans une réalité parfois dure. En effet, bien que la notion de divertissement puisse tendre vers une diversion de l'esprit, ce détour pourrait, malgré tout, permettre d'orienter l'attention d'un individu sur un sujet particulier sur lequel il ne se serait pas focalisé sans cette ruse. Le divertissement est, dans ces cas-là, utilisé à des fins de captation de l'attention, définie comme l'application volontaire de l'esprit à un objet particulier. C'est le cas, notamment, dans la campagne Use Only What You Need, mise en place par le réseau hydraulique de Denver aux USA de 2006 à 2016, afin de sensibiliser ses habitants au gaspillage. Cette dernière joue avec l'attention des utilisateurs dans l'espace public urbain en leur proposant un ensemble de visuels et d'objets ludiques et attractifs. Mais est-il bien éthique de demander l'attention d'autrui en usant d'un détour tel que le divertissement ? En tant que designer graphique, nous pouvons nous demander dans quelle mesure le graphisme peut et doit utiliser le divertissement pour attirer l'attention de la population sur des choses qu'elle ne souhaite pas voir.

« Mais est-il bien éthique de demander l'attention d'autrui en usant d'un détour tel que le divertissement ? »



Denver water



Denver water

Par excellence, le domaine de l'accaparement d'attention *via* l'aide du divertissement est la publicité. En effet, si une démarche commerciale a bien souvent pour but de nous faire investir dans des biens qui ne nous sont pas essentiels, un détournement de cette finalité est toutefois nécessaire pour nous la faire accepter, un peu malgré nous. Ainsi, nous voyons passer devant nos yeux, tout au long de notre vie, des spots publicitaires entêtants et reconnaissables en un regard. Nul besoin de porter volontairement notre attention sur ces affiches, spots ou supports, nos yeux sont déjà rivés dessus. Nombre de ces codes sont utilisés par la campagne de sensibilisation *Use Only What You Need* dans la ville de Denver. Accroche, chute, figures de style, la majeure partie des éléments constituant la campagne répondent à une exigence : capter l'attention du promeneur, perdu dans ses pensées ou frénétiquement en route vers son travail. La plupart des éléments sont d'ailleurs disposés sur les supports urbains usuellement dédiés à l'affichage publicitaire. Certaines installations voient même les choses en grand, à la manière des gros « coups de com' », ordinairement réservés au domaine du

marketing. Elles sortent du plan pour investir le volume à travers divers montages excentriques et mobiliers urbains afin, non-seulement, de mettre en lumière le sens des visuels, mais aussi de divertir les passants. Malgré cet hétéroclisme, l'uniformité de la campagne passe par l'usage d'une couleur orange, immédiatement reconnaissable, et d'un même slogan inchangé en 10 ans : « Use only What You Need ». Si cette combinaison rappelle les ingrédients d'une bonne campagne publicitaire hypnotisante, la comparaison s'arrête là. La publicité, dans sa forme capitaliste traditionnellement admise, rejoint la définition du divertissement que donne Blaise Pascal dans *Les Pensées* (1670) : ce qui détourne l'être humain des problèmes essentiels, c'est-à-dire des problématiques relatives à sa survie ou à sa condition.

Le divertissement est lié au plaisir, à l'oubli des contraintes fastidieusement humaines. Or, dans le cas de cette campagne de sensibilisation écologique, l'intérêt en jeu est tout à fait humain. C'est donc en cela que la campagne *Use Only What You Need*, malgré des moyens de divertissement mis en œuvre similaires à la publicité, s'éloigne de cette dernière par son sujet fort et son ambition d'instruction, qui nous renvoient directement à notre condition humaine et notre impact sur l'environnement. En somme, l'établissement d'un système de communication vertueux, prônant la modération de consommation des ressources par la mise en tension d'un divertissement passif et d'une attention active, permet à un message grave de passer. Le divertissement, parce qu'il ne nécessite pas d'effort pour être entrepris, nous incite plus facilement à effectuer une tâche demandant, elle, de l'effort, comme la concentration. Si l'on critique donc souvent le divertissement comme étant moteur de troubles de l'attention, il semblerait que celui-ci puisse, au contraire, la favoriser.

Cette association est fréquemment utilisée en design graphique, que ce soit dans des campagnes dites de nudge design, ou encore dans les serious games. La théorie du nudge, ou « coup de pouce », a été développée par le lauréat du prix Nobel d'économie en 2017, Richard Thaler. Issue de l'économie comportementale, cette approche tend à influencer nos agissements dans notre propre intérêt, par le biais du divertissement.

*Les serious games*, quant à eux, sont des jeux à propos pédagogique, informatif ou d'entraînement. Dans ces deux cas, le divertissement est utilisé à des fins d'adoucissement d'un propos ou d'une intention qui ne parviennent pas à capter une attention suffisante par leur seul contenu éducatif ou sensibilisateur. Il est effectivement délicat d'investir instantanément son attention lorsque nous n'y sommes pas encouragés, d'autant plus lorsque le sujet traité est sérieux, complexe ou nécessite une forte implication personnelle. L'appel participatif, le jeu, la charade, semblent alors des moyens de stimuler l'intérêt du public, de le canaliser. C'est ce que réalisait la campagne d'information *Use Only What You Need*, chaque année, en proposant une multitude de jeux visuels, de textes à trous et de supports texturés, mettant en scène des situations improbables et amusantes dans un milieu lié au quotidien et à l'habitude. Ainsi était alors donnée à voir une réalité, pourtant reniée, d'une consommation d'eau bien trop importante et de la reconsidération qu'il fallait en faire. Et cela a fonctionné puisque, après 10 ans de campagne, la consommation de la ville a baissé de 21%. En cela, *Use Only What You Need* s'approche des démarches de nudge design et de serious games, créant un intermède d'amusement et de plaisir au service d'une attention focalisée sur un sujet donné.

**« Et cela a fonctionné  
puisque, après 10  
ans de campagne, la  
consommation de la ville  
a baissé de 21% »**

Sans chercher à incriminer ou culpabiliser le public, la ville de Denver parvint avec dérision à expliquer à ses citoyens que, puisqu'ils n'étaient pas à même de produire de l'eau, leur consommation de cette ressource limitée ne pouvait s'effectuer qu'avec modération. Si l'on peut estimer qu'une baisse de 21%, bien que significative, n'est pas suffisante vis-à-vis des mesures qu'il serait nécessaire de mettre en place pour changer notre manière de consommer l'eau potable, on peut toutefois soulever les nombreux obstacles que cette campagne a, volontairement ou non, évités, permettant aujourd'hui sa reconnaissance mondiale en tant que campagne de sensibilisation prospère.

En effet, le principe même d'attirer l'attention sur un objet donné peut être un problème en soi, d'autant plus lorsque cela implique d'ajouter des supports de communication à un environnement d'ores et déjà saturé. C'est là l'une des forces de cette action de sensibilisation, puisqu'elle est parvenue à rendre ses citoyens enthousiastes à l'idée de découvrir, chaque année, ses nouveaux panneaux et posters, ces mêmes panneaux qui envahissent pourtant nos quotidiens. Ici s'exprime donc le dessein de la publicité : parvenir à capter l'attention d'une cible, quand bien même cette dernière est, plus que jamais, continuellement saturée. Voilà le paradoxe bien rôdé des supports publicitaires, nous abreuvant de messages éparpillant notre attention, tandis que leur intention première est de la capter. La campagne *Use Only What You Need* n'y fait pas exception, alors même que son sujet est plus délicat qu'un objectif de vente. Nous pouvons aussi questionner le fait que le même mécanisme se retrouve au service d'une campagne vertueuse de sensibilisation et au cœur de campagnes publicitaires comme, par exemple, Got Milk ?, également lancée aux États-Unis.



Denver water

Dans le cas d'une campagne de sensibilisation, le travail de la forme du message est encore plus nécessaire puisqu'il est relativement désagréable de recevoir une leçon de morale en pleine rue. Le contexte de l'état du Colorado aurait d'ailleurs été propice à une réaction négative puisque, fréquemment soumis à des situations de sécheresse, la perspective de perte de liberté de consommer aurait pu créer un sentiment de panique et donc, un rejet total. Plus qu'un moyen de détourner l'attention, le divertissement sert ici également de filtre pour s'adresser à un récepteur que nous ne jugeons pas apte à entendre un message relevant de la contrainte. Et c'est là que réside la force de cette action de sensibilisation puisqu'elle est parvenue à faire parler les gens entre eux, avec plaisir, d'arrosage de pelouse et de l'usage de l'eau des toilettes. Cette procédure pourrait alors sembler vexante pour un public averti et suffisamment mature pour choisir de placer volontairement son attention sur un sujet sensible tel que le stress hydrique. Cependant, elle n'est finalement que le reflet de la globalité de la société à laquelle elle s'adresse. La communication graphique, qu'elle soit publicitaire ou campagne de sensibilisation, se place alors comme un indicateur sociologique.

Ainsi, l'usage du divertissement dans la communication graphique, bien que délicat, semble justifiable. Il permet, en détournant l'attention d'une personne, d'amener cette dernière à concentrer celle-ci sur un sujet, un objet, ou une situation déterminée. De plus, cette diversion permet à des sujets sensibles d'être acceptés plus aisément, dans des contextes parfois délicats. Quelle opportunité dans une société nécessitant de nombreux changements fondamentaux ! Toutefois, toucher au comportement d'autrui en agissant, malgré lui, sur son attention, peut laisser perplexe. Les techniques de détournement de l'attention employées par le capitalisme, instaurant une exploitation du temps libre, sont déjà fortement critiquées. Entre incitation et manipulation, la nuance quant à l'éthique de la démarche n'est finalement pas si perceptible

et l'usage du divertissement à des fins de captation d'attention peut, dans certains cas, opérer à notre insu. Ainsi, si l'attention est originalement active et issue d'une volonté, celle provoquée par le divertissement devient passive. La valeur de cette dernière peut alors être questionnée. Mais ce qui ressort le plus de cette mise en relation entre attention, publicité et campagne de sensibilisation, c'est la propension de celles-ci à utiliser le divertissement comme un moyen d'adoucir leur propos lorsqu'elles abordent des sujets d'actualité sensibles. En cela, le design graphique, puisqu'il prend la forme adéquate pour s'adresser à ses récepteurs, se révèle être un parfait miroir de ces derniers, en reflétant finalement le profil sociologique de chaque société.



Denver water, Suckel-Advertising

# ATTENTION : DIVERTISSEMENT EN CHANTIER !

*Le canapé, aussi appelé sofa, se distingue du mobilier en tant que symbole absolu du confort domestique, de la détente, voire de l'oisiveté. Bien souvent associé au salon, le canapé est la pièce maîtresse de ce lieu chaleureux et dédié au divertissement.*

*En famille, entre amis ou même seul, le divertissement au sein de cet objet-espace s'invente de manières très variées, interruption, suspension ou extension du rythme des journées : produit de la dynamique sociale. Dans le contexte d'une société dans laquelle le rendement est primordial et où les écrans occupent une place très importante, peu de temps est accordé au bien-être psychologique. Le canapé serait alors l'objet du délasserment et de l'abandon de soi après une journée trop remplie. De ce fait, le stéréotype du canapé comme confort bourgeois s'accompagne de l'image d'un individu passif. Cependant entre le XVIII<sup>e</sup> siècle et aujourd'hui, les attentes liées à la fonction du canapé ont grandement évolué. Pensé par Matali Crasset durant l'année 2000, Permis de Construire s'inscrit dans les mutations sociales liées au travail, aux technologies numériques, à la famille, à la place accordée au confort. La complexité du canapé de Matali Crasset s'oppose à l'image de l'objet du confort bourgeois et intègre les usages nouveaux d'une société en mouvement submergée par les media. Ainsi, quel rôle joue le canapé iconoclaste Permis de construire de Matali Crasset dans la société des écrans ? Encourage-t-il la passivité ou au contraire incite-t-il les individus à se divertir de façon active ?*

Depuis le XVIII<sup>e</sup> siècle, le siège à bras est un produit de luxe destiné seulement aux plus fortunés. À cette époque, la noblesse, puis plus tard la bourgeoisie, accordait une attention toute particulière à ce que leur canapé soit une vitrine de leur statut social lors des diners et réceptions mondaines. À cette époque, les banquettes, sofas, et autres confidents, munis d'accoudoirs et de zones de rembourrage, offraient un confort exceptionnel et étaient considérés comme propices à la conversation. Au fil des années, cette typologie de mobilier évolua en miroir des pratiques sociales et subit quelques modifications formelles influençant sa fonction et la posture des usagers. Traversant les siècles, tout comme les autres domaines liés au confort, ces assises amples s'invitèrent dans de nombreux foyers, jusqu'à devenir un incontournable de l'intérieur moderne : le canapé était né ! Mais certaines pièces comme Permis de construire imaginé par Matali Crasset en 2000, s'éloignant en tout point du stéréotype massif, monobloc et ostentatoire du canapé allait reconsidérer l'idée du confort bourgeois et en offrir une traduction polymorphe. Se présentant sous la forme d'un lot de modules à construire et à déconstruire à l'infini, cet objet, par sa modularité, donne lieu à plusieurs formes : une forme construite s'apparentant à un canapé et une forme déconstruite plus proche d'un Lego® à grande échelle. De ce fait, le canapé Permis de Construire n'inspire aucune préfiguration de confort et de standing, comparé à un divan en cuir molletonné des années 80, bien au contraire, c'est tout juste s'il satisfait la fonction première d'un canapé qui est de s'asseoir ! En effet, l'utilisateur de ce sofa-jeu n'aura la possibilité de se poser sereinement que lorsque celui-ci sera dans sa forme construite ; s'asseoir certes mais sans espérer pouvoir s'affaler sans que le canapé soit en butée contre un mur. Ceci représente un changement majeur depuis les dernières décennies, tant pour la population « cible » du canapé que pour l'importance qu'on accorde à sa qualité.

**« Matali Crasset, s'éloignant en tout point du stéréotype massif, monobloc et ostentatoire du canapé allait reconsidérer l'idée du confort bourgeois et en offrir une traduction polymorphe. »**

Mais revenons un peu en arrière. Les prémices de ce bouleversement ont eu lieu lors de la première révolution industrielle. En effet, c'est à cette époque que le canapé a commencé à se populariser dans les classes moyennes occidentales naissantes. De nos jours, le canapé est devenu un meuble incontournable dans de nombreux intérieurs en y occupant une place maîtresse. En effet, par son volume, le canapé est un meuble qui en impose, il donne le ton à une pièce par sa simple présence. Ainsi, il établit un climat chaleureux, douillet et reflétant une forme de stabilité du foyer. Malgré le fait qu'il ne soit plus associé systématiquement à la richesse de l'hôte, nous portons de l'attention à ce qu'il allie confort et harmonisation parfaite avec notre intérieur. Autant de caractéristiques en opposition

avec le canapé Permis de construire. En effet, cet artefact composé de « briques » bicolores ne semble pas se tenir. De ce fait, il ne traduit pas la puissance de l'objet imposant, solide et qualitatif d'autrefois. Son allure minimaliste ne suggère pas non plus un objet réconfortant comme le prescrit l'étymologie du nom confort, venant du terme anglais « comfort » traduisant l'action de conforter un individu au sens psychologique. Nous pouvons donc en déduire qu'à travers cet objet Matali Crasset n'a pas retranscrit la notion de confort de façon formelle, ce qui aurait contribué à la passivité des individus ; mais plutôt sous l'angle du confort psychologique apporté par un divertissement sous-jacent. Comme le nom de ce canapé l'indique, la designer s'est donc permis de construire davantage une situation qu'un objet afin d'impliquer les corps des usagers et d'établir des interactions plus riches entre ces derniers.

Fidèle à une approche sociologique, Matali Crasset pense des scénarii plus que des objets. Aussi cet artefact agit-il dans le but de faire le lien entre deux générations ou plutôt entre deux mondes du divertissement. Qui n'a jamais entendu dans son enfance cette phrase de nos parents : « ne monte pas sur le canapé avec tes chaussures ! » ? Les enfants cherchent à affronter les interdits pour découvrir les limites. C'est pourquoi ils font de n'importe quel endroit à escalader et composé de recoins une aire de jeu. Le canapé est donc susceptible de devenir un lieu d'amusement, d'autant plus que cela leur permet de rester en contact avec leurs parents. Cependant, il ne le devient pas à cause de l'importance que l'on accorde à cet objet qu'est le canapé. En effet, si nos parents nous ont répété de ne pas mettre les chaussures sur

**« Fidèle à une approche sociologique, Matali Crasset pense des scénarii plus que des objets. »**

le canapé, c'était justement pour ne pas l'abîmer. Cela le restreint donc à lieu de divertissement s'adressant uniquement aux adultes. Néanmoins, à travers Permis de construire, Matali Crasset souhaite balayer ces conventions en imaginant un canapé pour les adultes, mais aussi un possible jeu et espace de jeu pour les enfants. Ce nom n'évoquant en aucun point la passivité, il engage l'utilisateur à construire le canapé comme objet, espace ou situation. Ainsi, l'utilisateur ne possède pas seulement un canapé ou un espace de jeu pour enfant, mais il est détenteur d'un permis de construire son lieu de confort et ce, peu importe son âge. Certes, l'âge n'est pas une contrainte pour l'utilisation de cet objet, néanmoins ce mobilier est plastiquement destiné à de jeunes parents actifs avec des enfants. Cet artefact composable et recomposable présente des avantages d'optimisation de l'espace certains dans un contexte d'implantation dans les espaces restreints des appartements parisiens (contexte dans lequel la designer a pensé cet objet). Cette structure, une fois démolie, laisse libre cours à l'imagination des enfants afin de leur permettre



Canapé sous forme de chauffeuse, Edition Domeau et Péres, 2000



Structure démolie, Edition Domeau et Péres, 2000

de pratiquer différentes formes amusantes : un parcour, un château, une cabane... Ces structures imaginaires sont fondatrices car elles permettent une appropriation de l'espace en toute liberté, hors de la contrainte de la valeur de l'objet bourgeois. Par conséquent, Permis de construire crée un pont entre deux mondes : celui de l'être social contraint et consommateur (des écrans notamment) et celui de l'être en apprentissage et actif. Le stéréotype du confort bourgeois se trouve entremêlé au jeu et cela bouleverse les comportements sociaux qui l'accompagnaient. En effet, l'utilisateur n'accorde pas la même importance à ce canapé car il devient un canapé pour adultes et un jeu pour enfants, mais aussi un jeu pour adultes et un canapé pour enfants. Ainsi, cette modularité lui fait perdre ses qualités imposantes longtemps requises. Jouer avec le stéréotype du canapé, c'est une façon d'ironiser sur le rite du divertissement passif naissant avec l'apparition des écrans. En effet, le minimalisme de ce canapé, composé de blocs de polyuréthane entreposés, rendant la position affalée improbable, impose à l'usager une posture droite peu propice au repos. Dans le contexte des années 2000 où les écrans n'ont pas encore envahi le quotidien, hormis la télévision, Matali Crasset invente de nouvelles typologies d'objets/espaces articulées autour de principes tels que la modularité, l'appropriation et la flexibilité. Avec ce canapé, elle guide les différentes générations vers un divertissement actif. Elle instaure une façon transgénérationnelle d'élaborer le mobilier de manière saine en combinant divertissement physique, interactivité et usage d'écrans mobiles (tablettes, ordinateurs portables, smartphones).

« Il y a un temps pour tout » a-t-on pour habitude de dire. En observant ce « sofa-jeu », il est facile de constater que ce proverbe est révisé. Les différentes formes et fonctions de cet objet se mélangent. Il y a la structure composée, un canapé avec son assise et ses accoudoirs, et il y a la structure démolie : un ensemble d'éléments à manipuler et à agencer. L'objet de la maison se mêle au jouet. Ainsi l'espace de jeu s'immisce dans le lieu de rites sociaux qui sont aujourd'hui bouleversés par l'invasion des écrans. En famille, avec des amis ou même seul, ce canapé est plus qu'un simple siège, il n'est plus associé à la boulimie télévisuelle et à une forme de torpeur coupable, il permet de divertir les individus activement.



Permis de construire, Edition Domeau et Péres, 2000

En effet, Matali Crasset s'est servie de la puissance de l'objet canapé pour offrir à son mobilier une place importante au sein de l'habitat et influencer les interactions sociales qui en découlent. Permis de Construire, en accompagnant les comportements et en reconsidérant les relations interpersonnelles au sein du foyer, traduit particulièrement bien la fonction de « ciment social » que la philosophe Hannah Arendt accorde à nos objets du quotidien. Cependant, le prix élevé de ce mobilier a probablement été un frein à la démocratisation de son concept, surtout lorsqu'il est possible, aujourd'hui, d'acquiescer un canapé plus confortable et 5 fois moins cher. Quoi qu'il en soit, Matali Crasset a ouvert la voie à des objets à pratiquer, des objets qui engagent à construire des situations et des relations humaines. Élaborer son divertissement, n'est-ce pas déjà être dans une forme d'attention à soi, aux autres et donc à son foyer ?

# FAIS ATTENTION OÙ TU MARCHES !

*Prenons du recul sur notre manière de vivre. Notre société est constamment connectée, divertie, on constate une perte d'attention évidente. Entre les vidéos, les photos, les différents posts et tweets, la tête penchée en permanence sur le téléphone, on ne tient plus compte de notre environnement ou seulement partiellement. Dans une société où l'on nous demande de toujours être plus efficaces et productifs, nous avons parfois besoin de penser à autre chose, de nous extraire du quotidien. Le divertissement est nécessaire quel qu'il soit, comme l'explique Blaise Pascal :*

*« Tout le malheur des hommes vient d'une seule chose qui est de ne pas savoir demeurer au repos dans une chambre »*

*Ainsi le repos et les pauses physiques ou intellectuelles sont des moyens pour l'Homme de sortir de son quotidien. On pourrait percevoir le divertissement comme le simple reflet d'un mal-être chez l'Homme et de son incapacité à vivre avec lui-même. Pour ma part, je vois le divertissement comme la possibilité de faire une parenthèse dans son quotidien mais aussi comme un moyen de se construire et de se cultiver en tant qu'individu. Nous faisons tous partie du même écosystème et nous entrons dans une ère où il est important d'être attentif à notre environnement et à l'impact que nous avons sur celui-ci. C'est lors de l'exposition « ON AIR », de l'artiste argentin Tomás Saraceno, exposée au Palais de Tokyo à Paris du 17 octobre 2018 au 06 janvier 2019, que j'ai pu comprendre physiquement mon incidence sur un écosystème. « ON AIR » invite les visiteurs à prendre part au sein de chorégraphies et d'œuvres immersives autour des phénomènes humains et non-humains qui nous entourent au quotidien. Alors, en quoi les œuvres de Tomás Saraceno permettent-elles aux visiteurs de prêter attention à ce qu'ils génèrent ?*



WEBS OF AT-TENT(S)ION, Tomás Saraceno

L'exposition est comme un ensemble, elle révèle la force des entités qui peuplent l'air et la manière avec laquelle elles nous affectent : du dioxyde de carbone (CO2) à la poussière cosmique, des infrastructures et fréquences radio à de nouveaux couloirs de mobilité aérien. « ON AIR » met en évidence des histoires invisibles, qui composent la nature dont nous faisons partie. Les différentes œuvres font entendre des voix qui se taisent, tandis que d'autres, peut-être celles moins souvent entendues par les oreilles humaines, sont amplifiées, comme Event Horizon. Cette installation permet de percevoir les vibrations émises par une Holocnemus pluchei, une espèce d'araignée très sensible vivant depuis toujours dans les sous-sols du Palais de Tokyo. Les vibrations créées par la collision de

deux trous noirs survenus il y a plus d'un milliard d'années sont transmises en direct à la toile de l'araignée. Ces potentiels dialogues sont traduits en fréquences audibles par les hommes. Tomás Saraceno nous fait comprendre que tout comme les araignées, nous devrions être capables d'éprouver les mouvements de l'univers. Ainsi l'espace met en relation les phénomènes terrestres et cosmiques, tissant un réseau de relations qui ne peuvent être décrites, mais peuvent être ressenties. L'exposition fonctionne donc comme un ensemble de voix silencieuses, qui se lient et forment des événements auxquels les visiteurs prennent part physiquement.



WEBS OF AT-TENT(S)ION, Tomàs Saraceno

**« Aerocene est une communauté internationale et pluridisciplinaire qui imagine de nouvelles manières d'habiter les airs. »**

Il s'agit de s'ouvrir aux débats et aux défis mondiaux posés par l'anthropocène, mot proposé pour définir l'époque actuelle dans laquelle nous vivons sur la planète Terre, où certaines activités humaines laissent un impact si important qu'elles modifient en profondeur les écologies terrestres. C'est notamment à travers les activités « d'Aerocene », un projet artistique interdisciplinaire initié par Tomás Saraceno qui cherche à réactiver un imaginaire commun pour collaborer éthiquement avec l'atmosphère et l'environnement, que les visiteurs sont invités à s'engager collectivement dans un exercice d'harmonisation planétaire urgente. Aerocene est une communauté internationale et pluridisciplinaire qui imagine de nouvelles manières d'habiter les airs, sans frontière et sans énergie fossile. Cet espace est activé par des ateliers et des interventions. Promouvant des pratiques Do-It-Yourself (Fais-le toi-même) et Do-It-Together (Faisons-le ensemble), ces ateliers posent une question fondamentale : que ressentirions-nous en respirant dans une époque post-énergies fossiles ?

On remarque alors que l'exposition fait appel à différents moyens et propose des expériences aux visiteurs auxquelles ils prennent part involontairement. L'artiste transporte le visiteur dans différents univers, en passant d'une pièce complètement noire à une pièce toute blanche. Cette dernière, destinée à l'aérogaphie, met en perspective les différentes manières avec lesquelles les mouvements humains et non-humains affectent l'air qui les entoure. Ce grand espace blanc, avec environ 10 mètres sous plafond, nous donne une impression de vide et pourtant à différents endroits de la salle une quinzaine de ballons transparents gardent des traces de notre passage. L'artiste a choisi de placer des stylos suspendus à ces ballons, qui répandent de l'encre sur cinq surfaces blanches d'un format important et variant, fait de pigments de particules de carbone noir 2.5 issues de la pollution de Mumbai. On sait qu'il a donc pris en compte cette particule dangereuse, le PM 2.5 (fines particules flottant dans l'air d'un diamètre de 2,5 micromètres). Jusqu'à aujourd'hui le taux de PM 2.5 a pu atteindre 127 à Mumbai, et, selon les normes mises en place par le gouvernement indien un AQI (l'Indice national de la Qualité de l'Air) entre 101 et 200 est considéré comme une pollution moyenne. Tomás Saraceno rend tangible notre impact sur notre écosystème à une échelle réduite pour l'exposition. C'est en matérialisant dans l'espace ce phénomène qu'il permet aux visiteurs de prendre conscience de son impact alors non visible au quotidien et donne au visiteur une possibilité de comprendre les phénomènes tels que la pollution non visible à l'œil nu, comme celle de Mumbai.

ON AIR propose aussi aux visiteurs d'intervenir volontairement au sein de ses œuvres. C'est alors que l'exposition nous invite dans différents espaces en jouant avec nos sens et en nous incluant dans les œuvres, en plaçant le visiteur comme l'un des facteurs qui influence son écosystème. On rencontre alors des sculptures flottantes qui explorent de nouvelles façons durables d'habiter l'environnement, l'ALGO-R(H)I(Y)THMS est une invitation à rejoindre une séance d'improvisation musicale étendue sur toute la durée de l'exposition. Les visiteurs, en passant leurs doigts sur les cordes et en les pinçant délicatement, interviennent directement sur l'œuvre et en font partie. Les fils de l'œuvre résonnent à différentes fréquences. Certaines sont audibles, d'autres s'étendent au-delà de ce que l'humain peut entendre. Elles sont alors seulement ressenties comme des vibrations. Des amplificateurs d'infrasons transforment le sol en une gigantesque enceinte. En s'allongeant sur le sol, notre corps devient une sorte de vaste oreille, une membrane vibrante déplaçant notre attention vers d'autres modes de perception. Cette œuvre amène à repenser poétiquement notre manière d'habiter le monde mais aussi de comprendre et rendre tangibles les liens présents sur la terre qui cohabitent dans l'espace. Ce procédé d'installation immersif permet de plonger l'individu au cœur du propos. Ainsi par son action et par son implication dans un espace, cela permet au visiteur de comprendre sa place dans le message que veut porter l'exposition.

L'exposition nous amène à réfléchir sur ces deux mondes : l'humain et le non-humain. Tomàs Saraceno nous montre sa manière de communiquer sur des phénomènes complexes car immatériels comme la pollution en incluant directement le visiteur dans ses œuvres. Cela permet à chacun de prendre conscience de son impact à différentes échelles, mais aussi des choses qui ne sont pas visibles au quotidien, telles que les araignées ou l'air. Les visiteurs suivent un parcours aux installations variées, auxquelles ils prennent part involontairement ou non. Ainsi l'artiste rend tangible ces relations entre l'humain et le non-humain grâce à des espaces impliquant physiquement les individus pour déclencher un questionnement. On comprend alors que ces espaces interactifs distraient le visiteur de son quotidien rythmé, tout en le poussant à se questionner sur sa manière d'habiter le monde. ON AIR amène les visiteurs à faire attention, à l'impact qu'ils peuvent avoir sur le non-humain.

**« L'ALGO-R(H)I(Y)THMS est une invitation à rejoindre une séance d'improvisation musicale étendue sur toute la durée de l'exposition. »**



ALGO-R(H)I(Y)THMS, Tomàs Saraceno

# QUAND LA RÉALITÉ NOUS RATTRAPE !

*Jean Baudrillard dans La société de consommation publié en 1970, définit l'homme moderne par sa faculté à se construire par les objets qu'il a créés, mais aussi par l'abondance et la surabondance de produits et d'objets dans laquelle il vit. Mais pourquoi souhaitons-nous toujours créer, trouver quelque chose d'original et pourquoi ne pouvons-nous pas nous contenter de réutiliser ce que nous avons déjà ? Cette question, aussi simple soit-elle, est au cœur de nombreux débats concernant le vrai risque pour notre avenir : la surconsommation.*

*En effet, nous consommons, nous consommons, à la recherche de quelque chose de nouveau pour nous distraire, sans penser aux répercussions sur notre planète. C'est pourquoi certains designers s'intéressent à cette problématique concernant notre propension à consommer qui est la cause de nombreux dérèglements climatiques. Pour satisfaire notre besoin matérialiste, nous puisons dans les ressources naturelles tout en générant des déchets à chaque étape du cycle de vie de l'objet. C'est pourquoi les designers contestent les méthodes de production classiques pour tendre vers des méthodes zéro déchet et le but in fine est d'aider à faire comprendre au consommateur comment changer d'attitude vis-à-vis de sa consommation. Pour cela, ils utilisent leurs productions avec lesquelles ils cherchent à attirer notre attention sur notre manière de consommer, nos modes de vie, nos habitudes afin de les remettre en question. Ils proposent alors des hypothèses, des pistes de réflexion qui pourraient être une esquisse de solution. L'upcycling par exemple est un concept responsable, éthique, qui a un impact positif sur l'environnement. L'idée consiste à récupérer des matériaux ou des produits dont nous n'avons plus l'usage pour créer des objets de qualité supérieure. Si l'être humain est en proie au divertissement, dans quelle mesure la pratique de l'upcycling permet-elle d'attirer notre attention sur les conséquences de la folie consumériste ?*



«Eking it Out», Rupper Herring

Selon Blaise Pascal, dans *Pensées* publié en 1669, le divertissement est indissociable de la condition humaine. Depuis l'ère de la société de consommation, il est associé à notre désir d'achat et de possession qui donne le sentiment de croire au bonheur, au plaisir. Et pour satisfaire le besoin d'achat des consommateurs, l'homme ne s'arrête pas de produire, quitte à détruire son environnement. Fort de ce constat, dans le design produit, Rupper Herring attire notre attention sur les méthodes de production industrielle énergivores et polluantes afin de proposer une alternative de conception conscientisée et durable. La manière de produire en série de nombreux objets, de façon automatisée, est devenue si routinière et efficace qu'elle ne mobilise que très peu notre activité mentale, contrairement aux méthodes de l'upcycling qui font appel à la créativité et favorisent la création d'objets uniques. Par exemple, il réalise *Eking it Out*, une table à partir d'une grande variété d'essences et de pièces de bois issues de coupes d'autres projets déjà recyclés. L'attention du designer se traduit donc par un acte volontaire de minimiser les pertes de matière en utilisant les déchets issus de sa propre production mais aussi des autres entreprises, afin de les réemployer de manière plastique dans des œuvres fonctionnelles.

De ce fait, chaque édition de *Eking it Out* est unique et repose sur les matériaux disponibles au moment de la commande. Cette caractéristique singulière, qui attire notre attention, traduit une modification particulière de notre comportement. En effet, l'uniformité dans la forme et les usages qu'induit la standardisation des objets en série provoque en nous un ennui, un engourdissement. C'est par la différence et la particularité de chaque pièce et donc de chaque œuvre que *Eking it Out* réveille notre sensibilité, notre curiosité. Et c'est donc par la présence de sensations que le projet de Rupper Herring arrive à capter notre attention.

Mais en quoi cet exemple d'upcycling n'est-il pas une nouvelle diversion, une table qui ne nous séduit que temporairement par sa forme étonnante dont on se lassera aussi vite ? Tout d'abord l'une des forces de l'upcycling est la mise en lumière des matériaux récupérés et c'est dans cette optique que *Eking It out* est né. L'attention que Rupper Herring accorde à ces matériaux de récupération relève d'une extrême sensibilité. Il souhaite honorer l'histoire d'un vieil objet en cherchant le potentiel abondant, caché sous son apparence d'origine. Il mène une réelle enquête afin de célébrer les défauts, l'usure, les jointures entre les différentes pièces, les aspects les moins parfaits. Dans le projet *Eking It Out*, on remarque que le designer a justement laissé apparentes certaines traces d'usure ou même certains perçages qui agissent comme témoins historiques de leurs précédentes utilisations. La finalité de la recherche de transparence du vécu des matériaux permet de faire prendre conscience au consommateur qu'il faut limiter

le gaspillage et la surconsommation et tendre vers des solutions zéro déchet en réutilisant tout ce qui peut l'être. Le designer attire donc notre attention sur les possibilités multiples du réemploi et nous montre également ses qualités. Néanmoins, certaines critiques peuvent être faites concernant son projet. Notamment face à la quantité de matière qu'il faut pour réaliser cette table. Peut-être a-t-il voulu attirer notre regard sur l'abondance des matériaux délaissés qu'il est amené à récupérer ? Et c'est pourquoi il en utilise autant. Aucune information n'existe concernant la méthode d'assemblage des matériaux, et d'après les visuels disponibles, il est difficile de savoir si Rupert Herring a utilisé une colle écologique ou de petites pièces métalliques ou en bois dissimulées. Le bois est une matière qui travaille, se contracte et se dilate en fonction de l'hygrométrie. Il est donc possible d'émettre des doutes quant à la durée de vie de cet objet dans le temps repensant les objets, les machines, les ressources, les matières premières, l'énergie, le transport, les rebuts...

**« Il souhaite honorer l'histoire d'un vieil objet en cherchant le potentiel abondant, caché sous son apparence d'origine. »**



«Eking it Out», Rupper Herring

# LES PETITS MONSTRES DANS NOS RUES

*Dans notre société, consommer est une activité déterminante qui entraîne une autre activité considérable : celle de jeter. On achète, on consomme, on utilise puis on jette. On se dit pourtant que jeter à la poubelle est une bonne action, c'est ce que l'on nous enseigne, c'est une règle de propreté, d'hygiène. Mais ce geste est aussi une manière de cacher nos détritrus, comme le souligne Baptiste Monsaingeon dans le livre Homo Detritus, cela crée un aveuglement collectif. Nous nous détournons de nos résidus, nous nous en divertissons grâce à des pratiques telles que l'enfouissement, le brûlage et même le recyclage qui permet d'alléger notre conscience. Mais fuir nos responsabilités en tant que pollueur n'est pas une solution. Il est urgent de réutiliser, de réduire nos déchets, de repenser notre mode de consommation et de plébisciter l'art du « faire avec ». Dans quelle mesure le design peut-il restimuler notre attention vis-à-vis de ce dont nous nous détournons d'habitude si aisément ?*

Dans notre société individualiste et consumériste, le divertissement omniprésent se pose comme un voile déculpabilisant sur le quotidien et nous permet de flouter les contraintes de notre réalité. C'est cette envie de se détourner de nos problèmes qui nous pousse à nous éloigner de nos déchets, d'occulter les méfaits de notre manière de consommer. Et c'est tout particulièrement visible dans la rue qui est un espace public où à la fois tout le monde se rencontre et dont peu de personnes se sentent responsables. La rue devient rapidement le lieu d'abandon idéal, un espace de déresponsabilisation pris entre pratiques sociales collectives et individualisme chevronné. La plupart du temps les passants sont rivés sur leur portables, la rue est un espace de passage avant tout, les gens ne s'y arrêtent finalement pas ou très peu. La voie publique n'est pas considérée comme un lieu de richesse, en effet c'est ici que l'on retrouve les déchets avec par exemple des dépôts sauvages. C'est ici aussi que l'on retrouve les monstres ou encombrants laissés

à la portée de tous pour donner la possibilité aux piétons de leur donner une seconde vie. Mais qu'en est-il des petits objets, des petits monstres qui ne nous servent plus ?

Pour ces objets le studio de designers Waarmakers a créé le sac *Goedzak*. C'est après un projet d'étude sur l'altruisme que Maarten Heijltjes et Simon Akkaya, designers dans ce studio, commencèrent à se questionner sur un objet permettant aux personnes de faire preuve d'altruisme envers des inconnus tout en se débarrassant des petits objets qu'elles n'utilisent plus. Ce nom n'a pas été choisi au hasard, en effet Goedzak signifie « gentil » ou « brave type » en néerlandais. Cela permet de nous désencombrer et de proposer aux passants de se servir librement. Ces sacs en plastique ont été donnés à des commerces d'Amsterdam et d'Eindhoven, aux Pays-Bas, où ils sont à la disposition des habitants qui voudraient donner des biens qu'ils n'utilisent plus.



«Goedzak», Waarmakers

Les designers de Waarmakers (« valorisateurs » en néerlandais) voulaient proposer une alternative plus écologique mais aussi plus humaine à l'action de jeter sans que cela devienne plus compliqué pour l'utilisateur. C'est pourquoi l'utilisation est aussi simple que de sortir ses poubelles.

Ce qui se trouve sur le pavé devient donc une ressource. Et pourtant, le sac est posé à même le sol, sur le bitume piétiné tous les jours. C'est une surface bien particulière qui est connotée comme sale, dégradée et dégradante. Elle renvoie au déchet, à l'infortune, aux mendiants, ce qui explique que la rue souffre de cette image dévalorisante et qui semble à première vue antinomique de l'idée de ressource. Pour autant, la rue est un lieu potentiel de rencontre entre toutes les populations, qu'importe le niveau de vie, la profession, la religion. Dans la rue, tout le monde se croise et les passants peuvent interagir entre eux. C'est pourquoi proposer de partager dans cet espace s'avère pertinent, puisque la probabilité pour que quelqu'un passe devant un sac Goedzak est bien plus grande que dans un magasin. Le fait de placer des objets pouvant contenir des « richesses » dans ce milieu change la lecture qu'on peut en avoir. Avec cette expérience, les designers incitent les promeneurs à s'emparer ou à laisser des objets. De plus, la présence de points jaunes dans la rue rythme le trajet et surtout attire l'attention. Après avoir compris le principe, l'utilisateur n'a plus qu'à rester attentif à l'apparition de ces sacs, cela devient une sorte de jeu de hasard, de découverte, de chasse aux trésors.

L'objectif du studio, en créant ce sac, était d'inciter au réemploi de manière simple. C'est pourquoi l'objet est lui aussi très simple, un sac en plastique transparent avec une bande jaune. Les créateurs voulaient montrer qu'un objet complexe n'est pas toujours la réponse évidente. Bien sûr il faut remettre cette création dans son contexte, le studio qui a créé ce sac l'a implanté à Amsterdam, une ville qui est déjà bien impliquée au niveau écologique. De plus, les habitants ont déjà des habitudes altruistes, ce genre de comportements est déjà intégré par la population locale. Si ce système était exporté en France, le résultat ne serait peut-être pas le même. De plus, le fait de pouvoir y déposer tout ce que l'on veut pourrait inciter des personnes à se débarrasser de n'importe quoi. Le studio Waarmakers a débuté ce projet par

des recherches sur l'altruisme. Les designers de ce studio ont voulu placer l'acte désintéressé au cœur de l'objet car comme ils l'annoncent sur leur site « we like stuff but we like people better ». Ainsi, ils ont réussi à capter l'attention des usagers dans l'espace public mais surtout créé une inver-

**« Ce qui se trouve sur le pavé devient donc une ressource. »**

sion dans l'usage et l'utilité de la rue. Cet endroit qui d'ordinaire ne pousse ni à la contemplation, ni à l'arrêt, devient le théâtre d'un mode de consommation alternatif basé sur des formes d'échange et de coopération. Les sacs offrent une considération plus vertueuse de ces petits monstres dont le statut passe de celui d'encombrant à celui d'objet de passage. En effet, cela permet de se rendre compte de l'utilité de ces objets pour d'autres et donc de l'utilité que l'on peut avoir en faisant un geste aussi simple que sortir ses poubelles. Le geste est en effet le même mais cette fois nous ne nous en détournons pas, nous sommes en mesure de prêter attention à ce qui n'est plus déchet mais ressources.



« Goedzak », Waarmakers



« Goedzak », Waarmakers

# IMMERSION SPECTACULAIRE

*Le divertissement est une constante dans notre société. Contrairement à l'attention, qui représente le fait de se focaliser sur un aspect précis d'une réalité, le divertissement se caractérise par un ensemble d'éléments qui détournent l'homme de ses préoccupations mais aussi de l'essentiel, il est donc souvent associé à un passe-temps ou encore à un sentiment aussi agréable que vain. Ces deux notions se frictionnent et forment une tension qui peut s'incarner dans des productions comme celles de l'agence d'architecture Snøhetta. Le restaurant Under, construit à partir de 2016 et achevé en 2019 en est un exemple. Situé sur la côte sud de la Norvège, sur le rivage de la commune de Lindesnes, ce projet s'inscrit comme une architecture durable, valorisant à la fois l'humain et l'environnement. Il s'agit de l'un des premiers restaurants sous-marins en Europe, classé parmi les plus grands du monde. Il accueille des chercheurs pour se transformer en un centre de recherche sur la faune et la flore de la région quand le restaurant ferme ses portes au public, permettant de mettre en avant un territoire et les enjeux liés à celui-ci. La volonté de créer une architecture opposant ces deux notions tout en les valorisant permet de proposer une expérience singulière, mais aussi de propager un message. C'est en partant de ce constat que l'on peut se demander comment le design, en utilisant le divertissement autant que l'attention, peut permettre de mettre en avant certains aspects de la réalité afin de sensibiliser aux enjeux environnementaux.*

La confrontation de ces notions antagonistes prend paradoxalement forme par l'intégration du bâtiment dans le paysage. La côte sauvage de la Norvège nous immerge dans un espace sauvage et soumet l'homme à la nature mais aussi à des conditions météorologiques spécifiques. L'architecture, au premier regard, n'a aucun rapport avec le lieu par son activité, un restaurant, dont le seul lien avec le territoire est le menu qu'il propose. L'attention des architectes s'est ainsi portée sur la matérialité visible et invisible du restaurant, en mettant en avant les caractéristiques de la côte et en les intégrant sur l'enveloppe externe du bâtiment. Cette surface est ainsi constituée de matériaux bruts, ici du béton, qui est travaillé pour révéler une texture singulière et rugueuse, imaginée pour s'intégrer dans ce milieu tout en résistant aux conditions climatiques auxquelles le bâtiment est exposé. Cela révèle l'attention particulière qui a été accordée au choix des matériaux, tout en restant en accord avec l'ambiance sauvage et brute qui ressort du lieu.

De plus, la forme inattendue du restaurant surprend les promeneurs et attise la curiosité des visiteurs, par son aspect spectaculaire et singulier. Le bâtiment est en effet à moitié submergé, il mesure 34 mètres de long, dont 5 mètres sont sous la surface de la mer, et assure dès la première impression d'offrir une expérience inédite et insolite. Il met en lien le territoire avec la mer, comme on peut le voir avec l'Opéra d'Oslo, qui conserve sa fonction première tout en se connectant à son environnement. Il crée un lien entre la terre et l'eau, en atténuant les limites entre ces deux éléments, par le biais du bâtiment et de sa matérialité. L'agence offre ainsi des expériences, en créant des architectures qui surprennent et questionnent sur le lien entre architecture et territoire, permettant de soulever des enjeux liés à ce dernier.



Snøhetta, Ivar Kvaal

Ce restaurant devient ainsi un entre-deux, évoluant dans deux milieux différents, ce qui le relie durablement au paysage et à la vie maritime. L'intégration totale du bâtiment dans ces milieux contribue à en faire un événement au sein du territoire. En effet, sa plastique furtive permet de l'intégrer comme un élément naturel dans le paysage, en reprenant les codes de ce dernier, mais aussi en s'inspirant de ce qui le compose. Il devient un nouveau paysage que l'on peut observer, floutant les limites naturelles entre l'architecture et l'environnement.

L'intégration se fait aussi en dessous de la surface, car la partie immergée de la façade du bâtiment a été créée pour former un récif artificiel. Le béton brut devient un nouveau milieu de vie pour les espèces maritimes présentes sur ce territoire, en leur permettant de s'accrocher à la façade tout en intégrant le bâtiment dans la vie sous-marine. L'architecture fait partie du territoire, grâce à la réflexion menée par les architectes sur la façade et son intégration mais aussi sa place dans le paysage, autant au-dessus qu'en dessous de la surface de la mer.

Tout individu observant ce restaurant comprend le lien tangible de ce dernier avec la mer et l'environnement. Ce lien permet également de flouter la limite entre les éléments. Le visiteur ne peut pas distinguer clairement jusqu'où le bâtiment s'étend, il perçoit seulement l'immersion de ce dernier en dessous de la surface de la mer. Cette plongée permet toutefois de renforcer l'attention que les visiteurs portent au restaurant, en donnant envie d'y entrer et de découvrir ce qui s'y passe.

La descente, présente dès l'extérieur du bâtiment, se prolonge à l'intérieur du restaurant, créant une ambiance singulière en s'alliant aux fonds marins afin de matérialiser la progression du client vers le monde aquatique. Le mouvement de l'utilisateur est accompagné par la progression du bâtiment, soulignant le passage du dessus de la surface jusqu'à la vitrine et ainsi le dessous de la surface de la mer. Le restaurant est constitué de plusieurs étages marqués par des matériaux divers et parfois nobles, comme le chêne, matérialisant l'entrée et le lien avec la surface. Au fil de l'escalier, l'utilisateur se retrouve plongé dans une ambiance colorée créée par panneaux tissés recouvrant les murs et le plafond, qui reflètent le miroitement de l'eau en fonction des heures de la journée. Plus l'utilisateur avance, plus il se trouve immergé dans un environnement similaire à celui des fonds marins.

**« Il devient un nouveau paysage que l'on peut observer, floutant les limites naturelles entre l'architecture et l'environnement. »**



Snohetta, Ivar Kvaal

L'expérience joue sur les sensations provoquées par ces ambiances, qui matérialisent la descente et sa progression vers la vitrine et l'expérience que propose le restaurant. Cette progression participe à l'aspect divertissant du lieu, mais elle permet également de focaliser l'attention du visiteur sur la vitrine et l'environnement qu'il peut observer à travers cette dernière.

La promesse est ici une immersion totale, dont le but final est de profiter d'un repas tout en observant la faune et la flore présentes à l'extérieur du restaurant. C'est une mise en scène de cette vie que propose le restaurant, par le biais d'une grande baie vitrée de 11 mètres de large offrant une vue imprenable sur le spectacle sous-marin. Il s'agit de la mise en scène d'un milieu naturel sur lequel l'homme agit afin de mettre en lumière des enjeux environnementaux. Il y a un cadrage précis, un choix de ce qui est montré, par l'implantation, le rôle de la lumière et l'ambiance dans laquelle sont plongés les convives. Il s'agit même d'une vitrine, car elle focalise l'attention sur un élément précis, un contexte spécifique et un territoire particulier. Des lumières installées sur la façade du bâtiment attirent les poissons vers la baie vitrée afin d'offrir un spectacle d'exception aux clients. Ils observent ainsi les poissons, comme ils pourraient le faire dans un aquarium, mais l'expérience propose de s'immiscer dans le lieu de vie de ces espèces. Les rôles se trouvent inversés, c'est le client qui se trouve enfermé dans un espace, et ce sont les espèces maritimes qui sont libres de leurs mouvements. Le bâtiment devient un élément de curiosité, ce qui inclut les individus qui évoluent à l'intérieur. La promesse faite aux clients, pour qui les places sont limitées, est d'observer la faune et la flore norvégiennes tout en prenant conscience de notre condition et de notre fragilité face à cet environnement.

**« Quand il ferme ses portes, ce restaurant sous-marin devient un centre de recherche sur la vie sous-marine. Il est donc légitime de s'interroger sur sa fonction, quel est vraiment le statut de ce restaurant ? »**

Quand il ferme ses portes, ce restaurant sous-marin devient un centre de recherche sur la vie sous-marine. Il est donc légitime de s'interroger sur sa fonction, quel est vraiment le statut de ce restaurant ? Au premier regard, il interroge sur sa fonction, tout en attisant la curiosité et en devenant un événement s'intégrant au paysage. Il promet de faire vivre une expérience singulière dès que l'on s'approche, tout en recentrant l'attention sur un milieu de vie et un territoire.

Ce restaurant représente pour moi une grande part de divertissement par sa forme et sa place dans le territoire, mais il permet également de focaliser les clients qu'il accueille sur l'environnement et les enjeux qui lui sont liés. Le divertissement permet ainsi d'attirer les clients, tout en participant à la création d'une atmosphère singulière. Tous ces éléments permettent ainsi de recentrer l'attention sur la vitrine et la vie se déroulant de l'autre côté, grâce à une immersion totale et une descente symbolique. Le divertissement peut ainsi créer de bonnes conditions, permettant de recentrer l'attention sur un milieu de vie et ses enjeux.



Snohetta, Ivar Kvaal

# SE DÉTOURNER DE NOTRE QUOTIDIEN ET DE NOTRE RÉALITÉ

*Depuis l'enfance, nous avons tous été amenés à écouter des histoires, nous berçant de belles illusions pour mieux rêver la nuit, mais aussi le jour. Contes, légendes, histoires et fables, tous sont créés dans le but de nous divertir. Ils capturent notre attention et la détournent de nos pensées quotidiennes pour mieux alimenter nos imaginaires. Se distraire nous en éloigne pour nous amener dans un monde autre, loin de la réalité. Seulement, l'exemple des fables nous le confirme, les aventures présentes dans les histoires ne sont pas seulement là pour détourner notre attention du réel et nous plonger dans un monde imaginaire. Quel est alors le véritable rôle du divertissement ? S'oppose-t-il réellement à l'attention ou est-il nécessaire pour créer de la concentration ? Et si se distraire était un passage obligatoire par lequel l'homme devait passer pour pouvoir porter son attention avec une plus grande acuité sur le quotidien, et mieux le supporter ou l'apprécier ? C'est à ce questionnement que l'exposition Ligne d'Horizon de 2019 au musée des Confluences à Lyon fait écho. Mettant en espace les aventures de Corto Maltese, héros de bande dessinée inventé par Hugo Pratt, le spectateur est immergé dans un univers imaginaire et fantasque.*

Cette scénographie, créée par Tiphaine Massari et Gilles Mugnier, s'implante au musée des Confluences dans le 2<sup>e</sup> arrondissement de Lyon. L'architecture de style déconstructiviste est réalisée par l'agence d'architecture Coop Himmelb(l)au, en 2014. Dès l'extérieur, le visiteur semble déjà se trouver dans un ailleurs. En totale opposition avec les architectures environnantes, ce bâtiment, évoquant à la fois le cristal et le nuage, nous emporte dans un lieu de découverte et d'émerveillement. Nous nous détachons alors petit à petit des grands immeubles qui entourent notre quotidien. C'est ainsi que débute notre déconnexion. Une fois devant le sas d'entrée de l'exposition, la transition entre le réel et l'imaginaire se fait de façon exponentielle. L'intérieur est en totale opposition



«Lignes d'horizons», deuxième espace, Musée des Confluences, 2019

avec la ville au-dehors, nos sens sont en éveil et stimulés d'une tout autre façon. La vue nous offre un panel de planches de BD, aux paysages exotiques. Les effets audio plongent notre inconscient dans un espace-temps énigmatique et aventureux, nous sommes hors de notre monde. Toute cette mise en abyme de l'univers de Corto Maltese permet de créer et d'accentuer le divertissement. Cependant, est-ce la meilleure solution pour l'accentuer ? Ne faudrait-il pas plutôt créer une forte rupture ? Est-ce pour nous rappeler qu'il ne s'agit que d'une distraction, ou au contraire est-ce pour nous aider à établir des similitudes avec notre vie de tous les jours et ainsi apprécier d'une façon différente notre quotidien ?

Nous arrivons ensuite dans un second espace, bien plus ouvert et grand que le précédent. Notre corps chemine au milieu d'un monde en noir et blanc à l'image des bandes dessinées. La circulation totalement libre nous invite à nous perdre, à errer et découvrir les aventures qui nous entourent dans le sens que l'on souhaite. Il ne s'agit pas d'une exposition guidée par un parcours. On remarque alors que l'agencement de l'espace crée de multiples allées, ainsi chacun est libre de suivre son propre chemin. Il est même possible d'oublier certaines parties de l'exposition si on ne fait plus attention à notre déplacement. En effet, cloisonné par d'immenses vignettes de BD, l'espace est segmenté en de multiples alcôves, on peut ainsi manquer une partie de l'exposition. On comprend que cette scénographie nous invite à créer notre propre histoire, puisque chaque individu peut découvrir les expéditions dans le sens qu'il souhaite. Cela est notamment intensifié par l'unité de passage laissé dans l'exposition. En effet même agité de monde, l'aménagement permet à tout un chacun de disposer de son propre espace d'intimité pour vivre librement son aventure. Le spectateur est donc dans cette scénographie libre de s'égarer et de se perdre. Toutefois, il serait possible de remettre en question ce principe fort de l'exposition. Est-ce réellement profitable pour le visiteur de manquer une partie, cela participe-t-il de l'aventure au sein du musée ? Est-ce alors réellement judicieux de perdre toute attention au profit de l'errance et du dépaysement causé par le divertissement ?

D'autres éléments viennent intensifier davantage l'impact du divertissement. L'ensemble de l'exposition est construit à partir de grandes vignettes de plusieurs mètres de haut qui envahissent le lieu de telle sorte que celles-ci détournent notre regard et font disparaître l'espace qui nous entoure. En effet, l'espace plongé dans l'obscurité, aux murs peints en noir, efface totalement la salle d'exposition. Les dessins des vignettes sont représentés à échelle humaine, voire plus grands encore. On ne parcourt plus la bande dessinée en la feuilletant, mais bien en la traversant corporellement. Ce n'est pas notre regard qui lit les aventures et qui laisse notre esprit s'échapper dans un ailleurs, ici, c'est notre corps en plus de notre esprit qui se déplace et vit l'histoire. On note que cette disposition des planches de BD dans l'espace s'oppose à la manière conventionnelle de présentation. Il ne s'agit pas de simples planches encadrées et posées aux

murs. L'espace n'est plus support de présentation, c'est l'œuvre qui devient elle-même un espace. Cela permet de rendre accessible à toute la culture liée à la bande dessinée, autant les adultes que les enfants, et immerge chaque personne qui entre dans l'exposition dans le monde de Corto Maltese. Le divertissement se traduit ici par l'originalité de présentation des BD. Il semble alors que ce soit un parti pris du scénographe judicieusement choisi, car il permet d'élargir le nombre de personnes ciblées par le monde de la bande dessinée, et plus précisément celui de Corto Maltese.

**« On ne parcourt plus la bande dessinée en la feuilletant, mais bien en la traversant corporellement. »**

Mais là ne s'arrête pas la distraction, un espace encore plus immersif nous invite à vivre les aventures du héros, il s'agit d'une demi-sphère dans laquelle il faut entrer. Plus réservé, ce lieu d'immersion ne permet qu'à un petit groupe de personnes d'y pénétrer, pour mieux en profiter. Nous sommes soudainement encerclés d'Aborigènes qui apparaissent en ombres chinoises sur les parois. Les tambours résonnent, les lumières vertes de la jungle nous entourent. C'est notre propre histoire, ici l'immersion est totale et nous donne une impression de réel, comme si nous traversions véritablement les cases de bandes dessinées. Envahi par toutes ces belles images, vignettes, dessins, ombres chinoises, notre esprit est stimulé et détourné de ses pensées. Il semblerait alors que l'immersion la plus totale crée cette fois-ci un divertissement extrêmement présent, en supprimant tout lien avec la ville extérieure. Cela a pour effet de nous faire totalement oublier notre quotidien, et de nous plonger dans un monde imaginaire.

Néanmoins, le rôle du divertissement dans cette scénographie n'est peut-être pas seulement destiné à nous éloigner de nos préoccupations quotidiennes. Dans cette exposition, en plus des immenses vignettes et des planches de bande dessinée présentées dans l'espace le plus ouvert, des œuvres du musée sont ajoutées.

Il s'agit de sculptures, d'objets, de vêtements ou de masques liés aux dessins. Disposées en vis-à-vis, les pièces de collection permettent d'alimenter les aventures présentes dans les histoires d'Hugo Pratt, elles leur donnent du sens et les rattachent à la réalité. Notre esprit fait alors le lien entre les aventures contées par la BD et les objets du monde réel. Le divertissement ne se limite donc pas à nous emmener dans un monde imaginaire, il permet aussi de porter l'attention sur l'histoire de notre monde, sur ces cultures. De cette façon, un masque tribal est disposé en regard d'une vignette illustrant un rituel ancestral. On peut alors affirmer que la scénographie, par le biais du décor, permet d'attiser notre curiosité sur notre monde. C'est une tout autre façon de présenter des œuvres de musée. Elles ne sont pas simplement alignées, renseignées par un cartel, mais elles font partie intégrante d'une aventure, la scénographie leur donne une histoire. Certes, le fait de se divertir permet de nous détourner de notre quotidien, mais cela permet dans un second temps d'attirer notre regard sur des éléments de notre monde. On peut alors définir le divertissement comme ce qui permet de créer de l'attention, mais aussi comme ce qui déclenche un méta-regard sur notre propre environnement.



Lignes d'horizons, deuxième espace, Musée des Confluences, 2019

Dans cette scénographie, d'autres éléments de distraction peuvent capter notre regard. En effet, les objets ajoutés ne sont pas seulement disposés en regard des planches. Les structures supportant les vignettes à échelle humaine cachent, elles aussi, des pièces de musée à l'intérieur. Ces éléments ne sont pas toujours visibles, il faut alors faire attention aux détails pour les observer. En effet, par des jeux d'ombres et de lumières, les vignettes, une fois éteintes, dévoilent le trésor qu'elles recèlent, on peut alors observer les œuvres cachées. Par ces jeux d'éclairage qui attirent notre regard, nous sommes amenés à nous concentrer sur des objets dissimulés. Ce cache-cache au sein de l'exposition avec les œuvres du musée crée réellement une distraction, mais aussi une sorte de jeu de piste, comme si nous-mêmes étions invités à chercher le trésor perdu. Une fois encore, la scénographie nous invite totalement à vivre notre propre aventure. Le divertissement nous permet ainsi de vivre des expériences qui ne seraient pas possibles dans notre quotidien. Cependant, l'espace muséal ne perd pas pour autant son rôle éducatif et culturel. Le divertissement crée donc ici de l'attention, sur des éléments concrets et réels. Le changement d'échelle permet non seulement de changer notre façon de découvrir les BD, mais également de prêter un nouveau regard aux détails, qui peut-être n'auraient pas été visibles sans cet agrandissement. Le fait de démultiplier la taille des vignettes nous permet de nous attarder sur chaque détail, on accorde de l'intérêt à chaque trait et à chaque élément du dessin. On note ici que se divertir nous amène à porter attention à des éléments de détail. À la façon des fables, la scénographie, certes, raconte une histoire avec des aventures, mais offre également un moyen de nous éduquer et de nous questionner sur notre réalité, sur notre quotidien. La scénographie nous amène enfin vers la sortie, tout aussi progressivement que le sas d'entrée. Le visiteur se reconnecte peu à peu avec la réalité, passe de nouveau dans un monde en couleur, c'est la dernière étape, le dernier espace d'exposition. Il s'agit d'une salle de lecture qui invite à découvrir une dernière fois les aventures de Corto Maltese, d'une façon plus traditionnelle, en feuilletant les ouvrages. Un film sur la vie d'Hugo Pratt est également présenté, cela permet de faire une dernière reconnexion avec notre monde.

Ainsi, nous pouvons constater que lors de cette exposition le divertissement ne s'oppose pas nécessairement à l'attention. Certes, le divertissement permet dans un premier temps une déconnexion avec la ville, nous dépayse et nous amène à nous perdre dans la salle d'exposition, tandis que l'attention nous aide à nous concentrer sur les éléments détails et de faire le lien avec notre quotidien. L'amalgame des deux permet non seulement d'intensifier leur impact mutuel sur le visiteur, mais aussi d'amener un plus grand nombre de personnes à s'intéresser au monde de la bande dessinée. Finalement ce mariage entre l'attention et le divertissement nous amène à un méta regard sur notre monde et sur notre environnement. Ainsi, la collaboration de ces deux éléments permet de mieux comprendre, observer et apprécier ce qui nous est familier.



**CREDITS TYPOGRAPHIQUES**

*Adobe Garamond Pro*  
*Pilowlava*

Achevé d'édition le 09 octobre 2020 au sein  
de la Cité Scolaire Raymond Lœwy

DAVE  
RITENS  
SYSTEM  
ECONT

A large, stylized graphic featuring the text 'DAVE RITENS SYSTEM ECONT' in a bold, sans-serif font. The text is rendered in a light blue color with a halftone dot pattern. A photograph of a bird in flight is layered behind the text, with its wings and tail visible through the letters. The bird is flying towards the left. The background is white.

DAVE  
RITENS  
SYSTEM  
ECONT

A large, stylized graphic featuring the text 'DAVE RITENS SYSTEM ECONT' in a bold, sans-serif font. The text is rendered in a solid red color. A photograph of a wolf's head is layered behind the text, with its face and ears visible through the letters. A photograph of a bird in flight is also layered behind the text, with its wings and tail visible through the letters. The bird is flying towards the left. The background is white.