

# **La couleur et les formes à travers la narration.**

**Impact d'une abstraction  
sur les intimes  
sensations.**

Jade Rocher

DNSEP 2024

Design des Média

École Supérieure

d'Art et de Design

d'Orléans

# **La couleur et les formes à travers la narration.**

**Impact d'une abstraction sur les intimes sensations.**

**Jade Rocher**

DNSEP 2024

Design des Média

Parcours Éditions

Tuteur théorique: Emmanuel Cyriaque

Tutrice plastique: Uli Meisenheimer

[www.esadorleans.fr](http://www.esadorleans.fr)



# Abstract

Le rouge devient bleu, le violet se retire.  
Le jaune se dévoile et le vert scintille.  
Bleu, rouge, jaune et soudain des lignes.  
Une touche de marron, une touche de rose  
et voilà un quadrillage.  
Celui de la cuisine, des fenêtres, de la forêt.  
Quand tout à coup, le blanc sous mes pieds.  
Le orange est jaune, le rouge est rose.  
Le soleil vert se lève. Tout devient **foufrou**.  
Tout se ressemble, **NUANCES !**

La couleur nous entoure constamment, elle nous accompagne tout au long de nos journées et parfois disparaît.

De Newton à Gœthe la couleur était l'ombre et la lumière. C'est plus tard avec Chevreul qu'elle prit une forme plus matérielle grâce à l'utilisation des pigments et ainsi Johannes Itten et Josef Albers ont démontré, à travers la peinture, les phénomènes de contrastes en s'appuyant sur les cercles chromatiques et les effets de perception. La couleur impacte de manière psychologique et sensorielle, c'est notamment à travers la narration que je questionne la manière dont elle peut susciter des sensations et convoquer l'intérêt du perceuteur. Car lire la couleur c'est aussi passionnant que de la vivre. La couleur a un impact dans l'expérience immersive, elle permet au spectateur d'être en elle et de s'imprégner de sa puissance. Regarder une couleur sur une toile n'aura pas le même impact psychologique que si la couleur est une ambiance lumineuse colorée nous donnant ainsi l'impression d'être dans la toile.

Je raconte alors la couleur en dévoilant les phénomènes qu'elle provoque dans la peinture, le graphisme, l'édition, le volume et l'immersion.

Ensuite, ce sera à vous de raconter vos couleurs.

Red turns blue, violet retreats. yellow reveals itself  
and green sparkles. Blue, red, yellow and suddenly lines.  
A touch of brown, a touch of pink and there's a grid.  
The grid of the kitchen, the windows, the forest.  
When suddenly, the white appears under my feet.  
Orange is yellow, red is pink. The green sun rises.  
Everything becomes a blur.  
Everything looks the same, SHADES !

Color constantly surrounds us, accompanying us throughout our days and sometimes disappearing.

From Newton to G ethe, color was light and shade, but later, with Chevreul, it became a more material form, thanks to the use of pigments. Johannes Itten and Josef Albers demonstrated, through painting, the phenomena of contrasts by relying on chromatic circles and the effects of perception.

Color has a psychological and sensory impact, and it's through narrative that I question the way in which it can arouse sensations and arouse the interest of the perceiver. Because reading color is as exciting as experiencing it. Color has an impact on the immersive experience, allowing the viewer to be inside the painting and soak up its power. Looking at a color on a canvas won't have the same psychological impact as if the color was a luminous colored atmosphere, giving us the impression of being inside the canvas.

I tell the story of color by revealing the phenomena it causes in painting, graphics, publishing, volume and immersion.

Then it's up to you to tell us the story of your colors.

# Introduction

Mon sujet de mémoire et de projet plastique porte sur la perception qu'a un lecteur d'images abstraites et colorées et la manière dont il pourra lui-même se raconter une histoire à partir de ces visuels. Dans un monde où l'art et la technologie se croisent de plus en plus, la manière dont nous percevons et interagissons avec les couleurs et les formes est déterminante. Ce mémoire explore la puissance évocatrice des images abstraites et colorées et comment elles peuvent susciter des émotions chez le spectateur, lui permettant de tisser sa propre narration à partir de ces stimuli visuels. À travers trois axes principaux, la sensation induite par la couleur, le rôle des formes dans la narration, et l'impact des interactions dans des environnements immersifs, cette recherche tente de démontrer comment les éléments visuels modulent notre perception et enrichissent notre expérience sensorielle et émotionnelle.

***Comment les couleurs et les formes d'images suscitent-elles de l'émotion chez le percepteur ?***

# Sommaire

**Abstract**

**Introduction**

## **1\_ Couleur comme sensation**

1.1. Couleur et lumière

1.2. Psychologie de la couleur

1.3. La perception sensorielle

## **2\_ Formes et narration**

2.1. Une narration par la couleur

2.2. Relation entre textes et images

2.3. Influence de la couleur sur le récit

## **3\_ Interaction et environnement immersif**

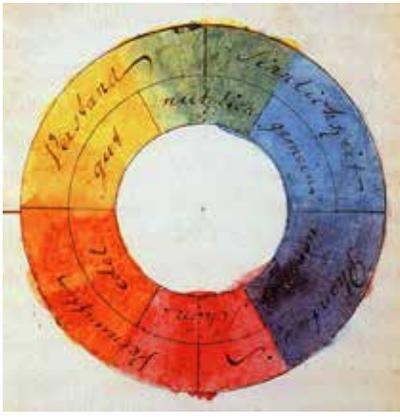
3.1. Interaction

3.2. Impact de la couleur dans l'expérience immersive

3.3 La Perception des couleurs et la réalité augmentée

**Conclusion**

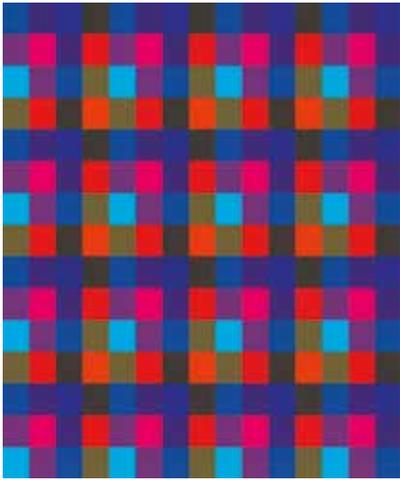
**Bibliographie**



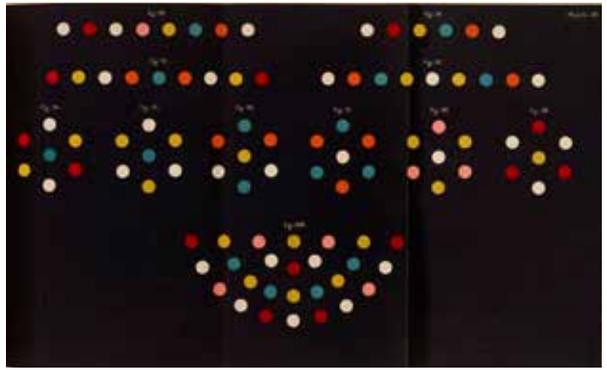
1.



2.



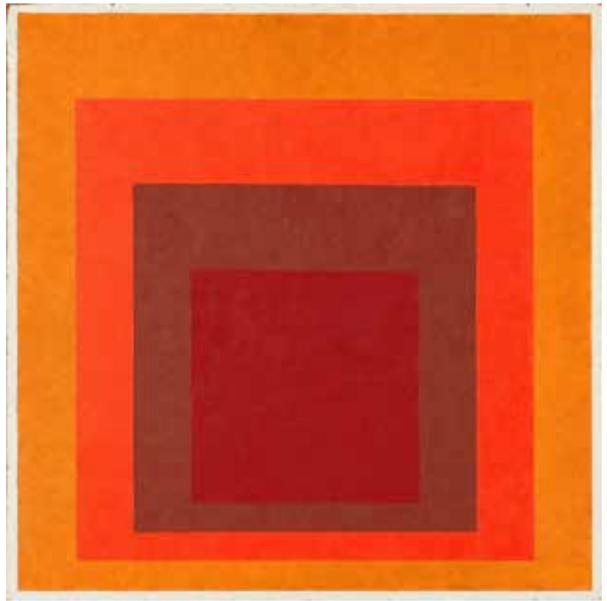
4.



3.



5.



8.



6.



7.



9.



10.



11.



12.



15.



13.



16.



14.

1. Johann Wolfgang G tthe, Cercle chromatique, *Traiti  des couleurs, Triades*, 1810.
2. Eug ne Chevreul, Plaque V: premier cercle chromatique renfermant les couleurs franches, *Des couleurs et de leurs applications aux arts industriels   l'aide des cercles chromatiques*, J.-B. Baill re et fils, 1864.
3. Michel-Eug ne Chevreul, Planche 39, *De la loi du contraste simultan  des couleurs et de l'assortiment des objets color s*, Atlas, 1839.
4. Exp rimentation personnelle, num rique.
5. Georges Seurat, *Un dimanche apr s-midi   l' le de la Grande Jatte*, 1884-1886.
6. Johannes Itten, Cercle chromatique, *Art de la couleur*, Dessain et Tolra, 2004.
7. Exp rimentation personnelle, peinture.
8. Josef Albers, *Affectionate (Homage to the Square)*, huile sur Isorel, 81 x 81 cm, 1954.
9. Vue d'installation de l'exposition Mark Rothko, galerie 9, niveau 2, salle Les ann es 1960   1998 Kate Rothko Prizel & Christopher Rothko - Adagp, Paris, 2023.
10. Pierre Soulages, *Peinture* 293 x 324 cm, 1994.
11. Kasimir Malevitch, *Carr  blanc sur fond blanc*, 1918.
12. Anonyme, le diptyque wilson, 1395-1399.
13. Les fr res Limbourg, *Les tr s riches heures du Duc de Berry, Juillet*, 1486.
14. Gentile da Fabriano, *L'Adoration des mages*, 1423.
15. Joan Mitchell, *Edrita Fried*, 1981.
16. Vassily Kandinsky, *Composition VII*, 1913.

# 1. La Couleur comme sensation

## *1.1. Couleur et lumière*



Du pigment rouge provenant de l'oxyde de fer de la grotte Chauvet, au lapis-lazuli des Égyptiens en passant par les vingt-huit couleurs primaires utilisées par Delacroix dans son *Apollon vainqueur du serpent Python* de 1850-1851; l'utilisation de la couleur est un mélange de chimie, mais la couleur est aussi et essentiellement une question scientifique.

La couleur est lumière, elle est liée à la nature du champ électromagnétique et à la longueur d'onde à laquelle elle agit sur les cellules de notre cerveau.

**Dans un sombre très  
sombre placard noir,  
très noir, se cache...  
un point.  
Bleu ? Jaune ? Violet ?  
Un petit point  
vibrant, scintillant.  
Un tout petit point  
de rien du tout qui  
se trémousse,  
se dandine et tente  
de trouver la lumière  
qui lui donnera  
sa couleur.**

frappe la rétine,  
le rétinale  
e transformations  
electrique  
l'interprétation  
ur 580 nm  
n à du bleu

eorie selon  
mble des  
t l'arc-en-ciel.  
ène de trans-  
omposé d'un  
il est impossible  
es groupes,  
noms:  
Ainsi les sept  
si définir  
ne et le bleu  
tes les autres.

**« Les humains éprouvent  
un grand bonheur  
à voir la couleur,  
l'œil a besoin d'elle comme  
il a besoin de la lumière ».**

Johann Wolfgang Gœthe

● **Johann Wolfgang Gœthe, *Traité des couleurs, Triades, 1810.*** Mais c'est avec *Le traité des couleurs* que Gœthe, contrairement à Newton, va souligner la subjectivité de l'être percevant et définir dans la couleur trois modes d'apparition :

**DIOPTRIQUES:** Couleurs dont la naissance exige un milieu incolore et pour lesquelles la lumière passe à travers un milieu transparent ou translucide jusqu'à un certain degré avant d'atteindre l'œil. Ces couleurs sont dites « physiques ».

**CATOPTRIQUES:** Elles apparaissent suite à un phénomène de réflexion. La lumière et la surface qui la réfléchit sont incolores ainsi les couleurs qui s'y manifestent sont des couleurs dites « physiologiques ».

**PAROPTIQUES:** La lumière affluant l'image du soleil agit en passant à la limite d'un corps et fait naître des ombres. C'est sur ces ombres et à l'intérieur de celles-ci qu'ensuite nous apercevons la couleur paroptique, couleur dite « chimique ».

À cela, Gœthe ajoute deux « zones » de la couleur : la « zone plus » et la « zone moins ». La première comporte le jaune, le rouge et le pourpre, que nous appelons aujourd'hui magenta. Selon lui, ces couleurs évoquent des sentiments « d'animation, de vivacité et d'effort ». La « zone moins » quand à elle est composée du vert, du bleu et du violet et semblerait évoquer des sentiments « d'inquiétude, de douceur, et de nostalgie ».

Le lien que fait Gœthe entre les couleurs et les émotions sera l'objet de discussions avec le philosophe Schopenhauer.

Ils partagent outre leurs réflexions scientifiques une appréhension subjective qui sera déterminante dans les processus de création liés à la couleur.

Pour mieux représenter ces oppositions émotionnelles à travers les couleurs, Gœthe va alors conceptualiser une roue chromatique basée sur six couleurs, le jaune, l'orangé, le rouge et le vert, le bleu, le violet. C'est pour cela qu'aujourd'hui nous parlons de couleurs complémentaires ou principe de « combinaisons ».

Le jaune, couleur lumineuse qui provoque une impression de stimulation, de chaleur et de bien-être, s'oppose au violet (couleur située à l'opposé du jaune sur la roue chromatique).

Le violet, couleur de l'ombre, évoque la mélancolie, la distance et le froid. L'accord, la combinaison de ces deux couleurs

comble notre « besoin de totalité » (concept dont l'idée est que lorsque l'humain est confronté à la tonalité émotionnelle d'une couleur, il désire naturellement la couleur qui produit la tonalité opposée, pour créer une totalité qui le satisfait)

et de créer un équilibre harmonieux en exprimant une émotion et son contraire. De cette façon nous pouvons dire qu'une couleur en équilibre une autre, c'est pourquoi Gœthe appelle les combinaisons de couleurs opposées sur la roue chromatique des « combinaisons harmonieuses ».

L'historien de l'art Manlio Brusatin parle d'une « théorie qui consiste à croire que la couleur tend vers sa plénitude en même temps que vers la simplicité ». ● **Manlio Brusatin, *Histoire des couleurs*,**

**Champs arts, Flammarion, 2009.** Il définit comme Gœthe, la couleur avec un schéma de trois couleurs fondamentales et démontre qu'il existe dans chacune de celles-ci un principe de complémentarité et de contraste. Brusatin complète cette réflexion en s'appuyant sur le langage, on parle d'un vert tirant vers le jaune ou vers le bleu mais pas d'un vert tirant vers le rouge car le vert, le jaune et le bleu se jouxtent sur le cercle chromatique alors que le vert et le rouge s'opposent.

Viennent ensuite les accords « Caractéristiques » qui associent le bleu au rouge ou au jaune, le jaune au bleu ou au magenta et le magenta au bleu. Ils produisent une force expressive qui selon Gæthe n'est pas totalement satisfaisante puisqu'elle ne tend pas vers l'harmonie. Prenons l'exemple du jaune et du magenta, cet accord évoque « quelque chose d'incomplet, mais aussi d'enjoué et de splendide ». ● **Johann Wolfgang Goethe, *Traité des couleurs, Triades, 1810.*** Enfin, les accords de « combinaisons sans caractères », sont basés sur l'association de deux couleurs voisines, le jaune et le vert, le vert et le bleu, le bleu et le violet, le violet et le magenta... Ces couleurs étant trop similaires, leur association procure peu d'effets, elles ont plutôt tendances à marquer une progression, une évolution dans un sentiment (ainsi évoluer de l'énergie vers la passion : du jaune vers le rouge). Il est possible de varier l'expression de ces accords en jouant sur la luminosité de la couleur. Ainsi les effets de perception sont diminués ou augmentés.





où il est positionné sur un fond rouge, il paraîtra verdâtre et inversement, il paraîtra rougeâtre sur un fond vert.

Les couleurs qui troublent l'œil :

En comparant deux carrés de même couleur disposés sur deux fonds de couleurs différentes, on joue sur la teinte et la luminosité. Les carrés (de même couleur) donneront alors l'impression d'être différents. L'effet est maximal quand le contraste de luminance est minimal. Dans ce cas, le rôle du mouvement des yeux est important, il provoque un contraste successif des couleurs pendant un certain temps, ce qui en modifie la perception. Ainsi un carré rouge sera perçu comme vert pendant quelque millièmes de seconde.

Chevreul émet dans sa théorie que l'œil a tendance à fondre les nuances de deux couleurs juxtaposées afin d'atteindre un équilibre dans le cerveau. Deux points de couleurs différents sont donc vus (par l'œil) comme une combinaison formant une nouvelle teinte ou modifiant la couleur d'origine.

J'ai expérimenté ce phénomène en superposant, juxtaposant et mélangeant des bandes de couleurs différentes. En créant une composition complexe de grille, le lecteur est perturbé par les nouvelles nuances de couleurs ainsi créées et a alors du mal à distinguer les couleurs similaires ou différentes.

Avec l'avènement de la photographie au XIX<sup>e</sup> siècle et le déclin de la peinture figurative, les artistes s'éloignant du simple visible, vont chercher des voies nouvelles dans l'abstraction.

Les expériences de Chevreul viennent alors naturellement inspirer certains artistes, dont Georges Seurat qui expérimente une nouvelle pratique picturale : le pointillisme (aussi appelé divisionnisme). Seurat, artiste peintre et dessinateur français du XIX<sup>e</sup> siècle, ressentit la conviction qu'un artiste se devait d'utiliser la couleur dans le but d'établir une harmonie et une émotion au-delà du réalisme. Il tenta de produire un nouveau langage visuel : le Chromo-luminarisme, qu'on appela par la suite pointillisme ou divisionnisme. Par ce procédé,

Seurat se détache de l'impressionnisme en utilisant la couleur divisée en points individuels qui interagissent entre eux.

Ainsi notre œil est amené à fondre et assimiler ces points pour en former une plus large gamme chromatique et sensorielle.

La couleur devient alors l'élément constitutif du réel.

L'émergence de l'abstraction au début du XX<sup>e</sup> siècle a amené à un changement total de paradigme. Les œuvres s'émancipent du réel en cherchant un langage universel en lien étroit avec les mutations de la société comme chez Piet Mondrian.

Mais au début du vingtième siècle, c'est au sein du Bauhaus que la couleur va être au cœur des réflexions d'artistes et de designer entre formes, fonctions et sensations.

Johannes Itten, Vassily Kandinsky et Paul Klee sont au cœur de ces échanges qui au-delà de leurs œuvres picturales va donner lieu à des controverses dans le rôle de la couleur en design et dans sa mise en espace.

En 1961, Johannes Itten propose un nouveau cercle chromatique composé cette fois-ci de couleurs primaires: le bleu, le jaune et le rouge, puis de couleur secondaires: l'orange, le vert et le violet, auxquelles il ajoute les couleurs tertiaires (plus souvent dit nuances). Ce cercle a été produit en vue d'être un dispositif graphique conçu pour structurer la perception des couleurs, comme les nombres structurent la perception des quantités.

Son cercle est constitué de triangles rouge, jaune et bleu, auxquels s'ajoutent trois triangles vert, orange, violet, donnant ainsi un hexagone central. Il est entouré d'un cercle divisé en 12 parties (les six couleurs de départ + six nuances).

À partir de ce cercle, Itten a identifié sept types de contrastes de couleur qui peuvent être utilisés pour créer des accords colorés harmonieux:

Contraste de teinte: différences de couleur pures.

Contraste de valeur: différences de luminosité ou d'obscurité.

Contraste de saturation: différences d'intensité ou de pureté de la couleur.

Contraste de complémentarité: utilisation de couleurs opposées

dans le cercle chromatique.

Contraste de simultanéité: phénomène où les couleurs semblent changer lorsqu'elles sont juxtaposées entre elles.

Contraste de température: opposition entre des couleurs chaudes et des couleurs froides

Contraste de quantité: utilisation de grandes surfaces de couleur par rapport à des petites.

**« Le blanc rayonne et efface  
les limites tandis  
que le noir rapetisse et enferme. »**

Johannes Itten.

● **Johannes Itten, Art de la couleur, Dessain et Tolra, 2004.** Selon Itten, pour la composition d'un tableau il faut davantage penser à l'effet de la couleur sur notre perception et notre sensation que de la manière dont elle sera utilisée. Ainsi le bleu sera lourd s'il se trouve en bas du tableau, mais sera léger s'il se trouve en haut. Le rouge en haut donnera une impression de menace et de lourdeur tandis qu'en bas il pourra évoquer le calme et la spontanéité. Le jaune en hauteur a un effet léger et volage alors qu'en bas il se rebelle et se trouve emprisonné.

Dans cette optique, j'ai réalisé au cours de mes recherches plusieurs peintures; sur l'une d'elles le bleu a une présence importante, il s'impose de par la profondeur des pigments et des formes qui semblent opprimer le jaune et le orange. Pourtant, jaune et orange sont lumineuses et évoquent une certaine force et liberté. Elle ne sont pas écrasées par le bleu du bas du tableau comme le suggère Itten.

Dans ces recherches autour de la couleur, la démarche de Josef Albers a été novatrice en ce qu'elle mettait en avant l'expérimentation et la manière dont les couleurs sont utilisées et perçues dans l'art, l'architecture, le textile, l'architecture intérieure et les supports graphiques. Après avoir enseigné au Bauhaus aux côtés de Paul Klee, Johannes Itten et Vassily

Kandinsky, il disait ne pas enseigner la peinture mais « la manière de voir ». ● Clara Salomon, *Notes sur l'exposition « Anni et Josef Albers, l'art et la vie » : « 1+1 = 3 » ou la joie intense de la création. Faire l'expérience de l'œuvre d'Anni et Josef Albers, Transatlantica, mis en ligne le 01 mai 2022, consulté le 06 juillet 2023.* Il avait pour but de développer la pensée, l'observation et la vue à ses élèves. Dans sa pratique artistique, Albers va chercher à établir des relations entre les couleurs, comment s'influencent-elles entre elles ? Changent-elles avec la lumière ? En intensité ? En transparence ? En opacité ? Durant une trentaine d'années il réalise une grande collection, **Homage of The Square**, de peintures à l'huile, chacune construite et composée selon un protocole strict : Quatre carrés de taille différentes imbriqués les uns dans les autres. De là il établit une multitude de compositions colorées dans lesquelles on observe une réflexion autour de la texture, de la densité matérielle et chromatique qui font intervenir la lumière.

Suite à ses recherches, il publie, en 1969, *Interaction of Color* ● Josef Albers, *Interaction of color*, Yale University Press, 1963. (parut en français en 2008 aux éditions Hazan) dans lequel il développe ses recherches et ses constats. Albers avait une fascination pour l'œil et notamment pour notre manière de voir et la manière dont l'œil réagit suivant une lumière chaude, froide, intense ou basse.

« **Notre œil est une machine tellement magnifique** ».

Josef Albers

● Interview de Josef Albers, 1968 June 22 - July 5, par Sevim Fesci, pour les archives de l'art Américain. Son travail autour des formes géométriques aux couleurs parfois chaudes et vives a été influencé par son voyage en Amérique du Sud (Mexique, Cuba, Pérou), avec sa femme Anni Albers. Cette immersion a permis au couple d'avoir un regard nouveau sur leur travail plastique et notamment une opportunité de s'inspirer des arts vernaculaires comme la tapisserie, la poterie, la sculpture et l'architecture. Il propose dans son ouvrage *L'interaction des couleurs* une étude expérimentale et des principes d'enseignement de la couleur sur la manière dont elles

sont utilisées et perçues dans l'art (architecture, textile, supports graphiques). Pour Albers les couleurs ne peuvent être perçues sans leurs interactions respectives et leurs indépendances. Le Voir est une notion essentielle pour lui. Il soutient ses idées en réalisant des expériences visuelles présentes dans ses livres et dans ses œuvres.

Par exemple, en juxtaposant deux croix de même couleur sur des fonds différents, il joue sur la saturation, la teinte et la luminance des couleurs pour troubler notre perception et ainsi nous donner l'impression que les croix sont de couleurs différentes.

En 1946, Rothko opère un tournant décisif vers l'« abstraction » dont la première phase est celle des *Multiformes*. Il propose des masses rectangulaires chromatiques, aux contours diffus, estompés, à la matière veloutée, qui sont superposées tant sur le plan visuel que matériel. Les couches de couleurs en créent de nouvelles et les rendent plus vibrantes et expressives. Ses couleurs ont des choses à raconter, elles deviennent une émanation de la lumière. Rothko a accordé une place importante au regard du spectateur. A ses grands formats s'ajoutent des règles strictes d'accrochage : ses tableaux doivent être à 15 cm du sol, le spectateur doit se trouver à 46 cm de la toile et l'éclairage de la salle d'exposition doit être assez faible. De cette manière les toiles semblent envelopper ceux qui les contemplent, il les invite à voyager dans ses peintures et à être émus par la lumière que les couleurs renvoient. Chez Rothko la toile devient lumière et invite le spectateur à se laisser submerger par la couleur, cette dimension immersive a constitué alors un élément important dans mes recherches. L'envie de construire un espace immersif.

L'exploration des couleurs au travers des divers cercles chromatiques pour tenter de comprendre les sensations de celle-ci, nous amène finalement à l'étude

des pigments qui deviennent lumière mais qui excluent le noir et le blanc.



**Mais c'est sans compter  
sur les autres couleurs  
qui accourent toutes plus  
lumineuses les unes  
que les autres, elles s'enlacent,  
s'embrassent, se câlinent,  
s'emmêlent, se superposent,  
pour finir par ne former  
qu'un seul et même point...  
**NOIR.****

Pierre Soulages, artiste peintre et graveur français, travaille le noir et essentiellement la réfraction de la lumière sur cette couleur. Lumière qui contribue à animer le noir et lui confère sa valeur. Il ne définit pas son travail comme étant une étude de la couleur noire mais comme étant celle de la lumière et la façon dont elle varie en fonction des textures qu'il crée. Il n'y a pas plus sombre comme couleur que le noir et pourtant elle en est tout autant lumineuse. Les toiles de Soulages sont des supports pour induire des réactions lumineuses qui les rendent « colorées ». La texture, l'épaisseur, le grain de la matière provoquent des réfractions de la lumière que l'on perçoit in situ mais que l'on ne parvient pas à photographier, figer cette lumière conduit à la réduire à une nuance de gris. La lumière révèle et sublime son travail (qui est une matière plus qu'un aplat).

En 1918, avec *Carré blanc sur fond blanc*, Malevitch rejette tout symbolisme des couleurs. Son travail privilégie les formes géométriques (le carré, le cercle et la croix) les considérant comme des formes universelles. Pour lui, il s'agit d'abandonner le sujet et l'objet. Le blanc représente l'infini, une pure sensation. Jouant du cadre, il s'agit pour lui comme le souligne l'historien d'art Yves-Alain Bois de supprimer l'opposition figure/fond sur laquelle se fondait l'esthétique classique. ● **Jean-François Lasnier, *La révolution Malévitch: de l'art de l'icône à l'iconoclasme*, Arts et expositions, Connaissance des arts, publié le 13 juin 2020.**

## 1.2. Psychologie de la couleur

Michel Pastoureau, historien des couleurs et de leurs symboliques développe un travail de recherche sur la valeur et la psychologie liée aux couleurs. Il souligne dans ses recherches que selon les périodes historiques on accordait moins d'importance aux couleurs elles ou v



**Non,  
sous la lumière  
électrique, c'est  
bien d'un bleu dont  
il est question.  
Un bleu  
auparavant  
incompris,  
maintenant adulé  
et magnifié.  
Un bleu qui se sent  
bien, s'étend,  
bouscule, s'impose  
et compose.**

Prenons l'exemple du bleu, elle serait la couleur préférée de plus de la moitié de la population occidentale. Le bleu est vu comme la couleur de l'infini, du lointain, du rêve car il est associé au ciel, à l'azur. C'est aussi la couleur du romantisme (faisant concurrence au rouge) et de la paix mais également la couleur du froid (qui l'oppose à l'orange, couleur qui rappelle le feu et la chaleur) et de l'eau. Pourtant, en réalité, l'eau n'est jamais bleue. C'est notre imaginaire qui la voit bleu, parce que les cartes géographiques, les dessins d'enfants, les images qui mettent en scène la mer, les lacs, les fleuves et même la pluie, associent l'eau et le bleu. Rappelons-nous tout de même qu'au Moyen Âge, elle était représentée en vert. Ce changement de la couleur de l'eau est sûrement dû à un besoin de dissociation dans la représentation des océans et de la terre. Un besoin de dissocier les éléments, l'un bleu, l'autre vert. Le bleu était une couleur dédaignée par l'Antiquité et le haut Moyen Âge. À cette période, on ne distinguait pas vraiment les nuances de bleu. Le terme azur recouvrait aussi bien le bleu clair que le bleu foncé. Mais la domination progressive des rois de France sur l'Europe contribue à assimiler le bleu à la couleur royale (fleurs de lys sur fond azur). Dans l'art, du fait de la splendeur et de la rareté du pigment de lapis-lazuli, le bleu est aussi précieux et recherché que les fonds d'or. Le bleu est la couleur omniprésente dans de nombreux chef-d'œuvre de l'art gothique international depuis *Le Diptyque Wilton* vers 1395-1399, en passant par *Les très riches heures du Duc de Berry* des frères Limbourg en 1486 et jusqu'à *L'Adoration des mages* de Gentile da Fabriano en 1423.



**Bleu mélancolique,**

**vert peureux,**

**jaune rayonnant,**

**mais aussi bleu joyeux,**

**vert tendre**

**ou jaune endeuillé.**

**Ce point bleu, loin de n'être que bleu,**

**joue aussi avec notre inconscient.**

Avoir une approche psychologique des couleurs, fait ressortir que les différentes hypothèses (des études bibliographiques) sur le lien entre les émotions et les couleurs concernent le plus souvent le rouge, le vert, le bleu et le jaune. Par exemple, le rouge est une couleur vivante et excitante, par contre la combinaison du rouge et du gris provoquerait un sentiment tragique. Le jaune serait la couleur la plus gaie, la plus claire, rayonnante et « jeune ». La couleur la plus dynamique serait le orange, elle combine la gaieté du jaune et l'action du rouge. Le bleu de son côté est une couleur profonde et mystique qui appellerait au calme. Dans ce contexte souvent culturellement admis par beaucoup de personnes, elles ont donc toutes un rôle très important dans la lecture des images. Je dirais même qu'elles sont au premier plan des émotions provoquées par l'image. Prenons l'exemple de la couleur jaune qui est qualifiée comme étant une couleur joyeuse, pétillante, vibrante que l'on associe facilement au soleil, à la limonade de l'été, à la chaleur...

Au-delà de cette approche sociologique, des artistes ont défini leur propre symbolique des couleurs. Pour l'artiste Joan Mitchell, le jaune représente le deuil. Elle l'utilise entre autre dans son tableau *Edrita Fried* hommage à son amie psychanalyste décédée d'un cancer « Il y a de la tristesse en plein soleil, pour moi, le jaune n'est pas forcément gai ». ● **Exposition Monet - Mitchell, du 5 octobre 2022 au 27 février 2023, Fondation Louis Vuitton.** Cet exemple montre bien que même si les historiens, psychologues et physiologues donnent des significations générales aux couleurs, les artistes et les spectateurs ne vont pas ressentir les mêmes émotions, n'en feront pas la même interprétation et n'utiliseront pas l'image dans le même but ni le même contexte. Cela se produit, le plus souvent, quand la couleur fait appel à un souvenir propre au lecteur et qu'il est confronté à une image laissant libre l'interprétation. ● **Michel Pastoureau,**

**La couleur de nos souvenirs, Collection Points Histoire, Éditions du Seuil, 2010.**

En Inde et au Japon le deuil est représenté par la couleur blanche, en Chine en rouge, en Iran en bleu et en Occident en noir. Les pays orientaux comme le Japon, le Vietnam, la Corée et l'Inde adoptent le blanc pour porter le deuil car il symbolise la pureté de l'âme du défunt et la lumière vers laquelle il s'en va. En Chine on porte du rouge car il symbolise le sang et la douleur.

Le regard est ce qui définit l'intentionnalité et la finalité de la vision. C'est lorsque nous regardons une image que notre subconscient fait apparaître des sensations, des interprétations et de l'attention. L'attention consiste à concentrer ses facultés perceptives et mentales sur un événement ou un objet de manière à comprendre et réagir. Par les couleurs que j'utilise dans mon travail, je suscite l'attention du lecteur. Cette attention fera naître des questionnements sur ce qu'il regarde. Pourquoi ces couleurs? Pourquoi ces formes? À quoi me font-elle penser? L'imaginaire est une réalité indépendante. Elle permet de donner du sens et une nouvelle interprétation. Permettre à l'imaginaire de se développer, c'est permettre au sujet abstrait de devenir signifiant de ce que l'on voit. Notre cerveau interprète ce que nous voyons, pour donner un sens aux signaux reçus par le nerf optique et réagir de manière adéquate. Cette capacité naturelle du cerveau est perturbée par l'apparition d'œuvres abstraites dans notre environnement. En échappant à la reconnaissance immédiate, ces œuvres placent le cerveau dans une situation anxiogène et l'amènent à formuler des hypothèses. Ces hypothèses sont ce que l'on imagine. Ce réflexe d'associer une image abstraite à une figure concrète qui nous est familière vient de cette tentative cérébrale de figurer l'abstraction. Plus ce que nous regardons est incertain et méconnaissable, plus nous serons amenés à imaginer pour combler cette incertitude.

Le symbole porte au-delà de la signification, il relève de l'interprétation. Il est chargé d'affectivité et de dynamisme. C'est au-delà du visible que nous regardons.

### **1.3. La perception sensorielle**

La synesthésie est un phénomène d'interprétation et de perception que l'on peut faire des couleurs. C'est un trouble psychologique de la perception, qui fait faire au cerveau une association de différentes sensations qui ne sont pas liées entre elles.

Les œuvres de Kandinsky s'inscrivent dans ce processus, il a pratiqué le violoncelle et le piano bien avant la peinture et ces peintures se sont construites, au fil de sa carrière, à travers son écoute et ses sensations musicales. Il dit dans ses écrits « accord final de la symphonie qui amène chaque couleur au paroxysme de la vie ». ● Vassily Kandinsky, *Regards sur le passé et autres textes 1912-1922*, Collection Savoir, Hermann, 1995. Son œuvre **Composition VII** de 1913 illustre la ville de Moscou, le rouge, le vert, l'orange, le pourpre, le bleu de nuit, le rose, chacune de ces couleurs correspondent à une mélodie. Ainsi sa peinture forme un orchestre qui compose la ville de Moscou. Les formes sont dynamiques, elles nous transportent dans la vitesse, la furie mais aussi la douceur de la ville. Un mouvement perpétuel qui est semblable à la musique dodécaphonique. Ses toiles sont agencées selon des principes utilisés en musique: variation sur le même thème, reprise en canon, rythmes croissants et décroissants. Le bleu symbolise la virilité, le rouge la passion, le jaune la douceur, mais le rouge est aussi le son d'une trompette, le bleu clair celui d'une flute, le bleu foncé celui d'un violoncelle et lorsqu'il est plus sombre devient celui d'une contrebasse.



Il prend des formes  
nouvelles. Il expérimente  
et accompagne  
les autres couleurs  
qui elles aussi  
se déguisent  
et changent  
d'apparence.

Le rouge devient DO  
ou bien carré,  
le bleu est SOL  
ou rond et le jaune MI  
ou triangle.

Arthur Rimbaud écrit un poème sur les voyelles et celles-ci ont une couleur.

**« A noir, E blanc, I rouge, U vert, O bleu: voyelles,  
Je dirai quelque jour vos naissances latentes:  
A, noir corset velu des mouches éclatantes  
Qui bombinent autour des puanteurs cruelles,  
Golfes d'ombre; E, candeurs des vapeurs  
et des tentes,  
Lances des glaciers fiers, rois blancs,  
frissons d'ombelles;  
I, pourpres, sang craché, rire des lèvres belles  
Dans la colère ou les ivresses pénitentes;  
U, cycles, vibrations divins des mers virides,  
Paix des pâtis semés d'animaux, paix des rides  
Que l'alchimie imprime aux grands fronts studieux;  
O, suprême Clairon plein des strideurs étranges,  
Silences traversés des Mondes et des Anges:  
– O l'Oméga, rayon violet de Ses Yeux ! »**

Rimbaud.

Ce poème associe les couleurs aux voyelles, ces voyelles colorées sont comme des objets et des sensations: le noir est « noir corset », « mouches », le blanc est « candeurs », « vapeurs », le rouge est « pourpres », « sang », « lèvres », « colère », le vert est « vibrations », « virides » et le bleu est « suprême Clairon », « Anges ».

Michel Pastoureau a, lui aussi, proposé une combinaison voyelles/couleurs liée à la synesthésie et à ce poème.

Son choix a été fait à l'école lorsqu'il étudia le poème de Rimbaud. Selon lui, le A est rouge, le E est bleu, le I est jaune, le O est blanc, le U est bleu ou vert.

« Pas de noir dans mon alphabet coloré. » ● Michel Pastoureau,

**La couleur de nos souvenirs, Points, 2015.** De ce qu'il se rappelle une majorité de sa classe avait associé le A au rouge et dans une proportion moindre le U au bleu.

Michel Pastoureau a par la suite créé une seconde combinaison consonnes/couleurs, ce qui donne: le F et le T dans la gamme des blancs, le H et le M dans celle des rouges, le J et le N dans celle des jaunes et seul le Z serait noir.

Cette association entre alphabet et couleurs a sans doute pour origine l'oralité des phonèmes. Dans les années 1940-1950, Auguste Herbin est le premier théoricien et plasticien à proposer un alphabet plastique. Il met en place une méthode de composition qui part d'un répertoire de vingt-six couleurs, correspondant chacune à une lettre et à des formes géométriques, ainsi qu'à une sonorité. Par exemple, le G a pour couleur orange foncé, pour forme le cercle et le triangle et pour sonorité ré, do et sol. La lettre Q a pour couleur « vert foncé bleu », pour forme le triangle et un demi-cercle et pour sonorité fa et sol. Le V est noir, il est associé au triangle, au cercle, au carré et au demi-cercle et a pour sonorité do, ré, mi, fa, sol, la et si. Les peintures d'Herbin s'établissent à partir d'un mot qui en donne son titre au tableau.

À l'image de ces théories, mon travail sur les perceptions à travers les histoires abstraites et colorées touche à la dimension psychophysique chez le perceuteur. C'est une façon de déterminer la relation entre les stimulus (illustrations) et les réponses sensorielles qu'elles provoquent (plaisir, envie, stress, peur...).

En effet, la psychophysique s'intéresse aux sens physiologiques tels que la vue, l'ouïe, le toucher et plus rarement le goût et l'odorat, mais aussi à des sensations comme la perception du temps ou du mouvement. Il est avéré que la perception dépend aussi des expériences acquises. Ainsi les structures connues sont identifiées plus rapidement que les structures inconnues. Une fois acquises, les interprétations d'images visuelles complexes restent en mémoire et influencent les perceptions futures.

Ces expérimentations plastiques trouvent aussi leur origine dans le développement de la théorie de la Gestalt élaborée par Christian von Ehrenfels, au début du XX<sup>e</sup> siècle. La Gestalt postule que la complexité visuelle de notre environnement oblige le cerveau à l'ordonner et le simplifier afin de lui donner une structure signifiante. Notre cerveau fait une synthèse de ce que nous percevons. En effet nous percevons premièrement des formes globales et non des détails. La Gestalt se définit selon quatre principes: l'émergence, il s'agit d'une identification par nos connaissances. La réification, pour laquelle le cerveau est capable de reconstituer un tout en comblant des parties manquantes. La multistabilité, une identification d'un tout ou alors d'un autre tout. Enfin, l'invariance qui signifie l'identification d'un même objet malgré un changement d'échelle. La théorie de Gestalt définit alors comme principe une interaction fondamentale entre le sujet et l'objet, cette perspective a ouvert pour moi de nouvelles pistes de recherches qui permet de créer des histoires à double sens selon la manière dont le lecteur perçoit les images.

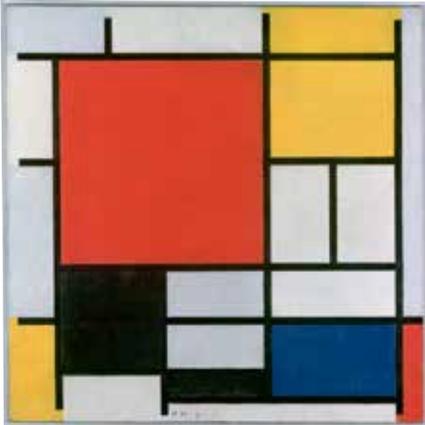




17.



18.



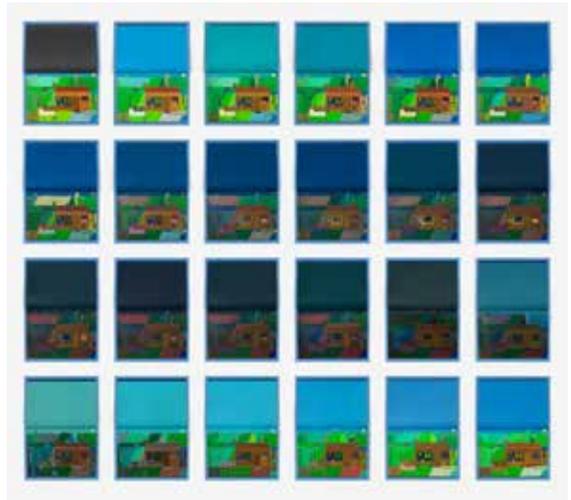
19.



20.



21.



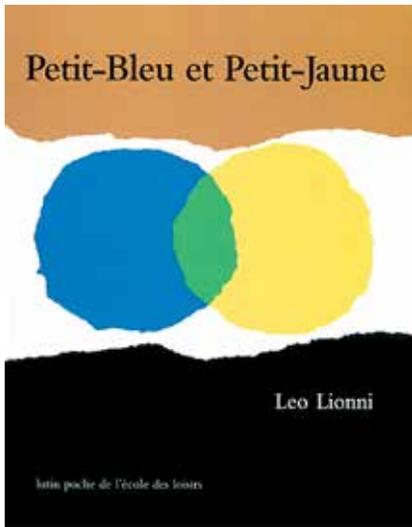
22.



23.



24.



26.



25.



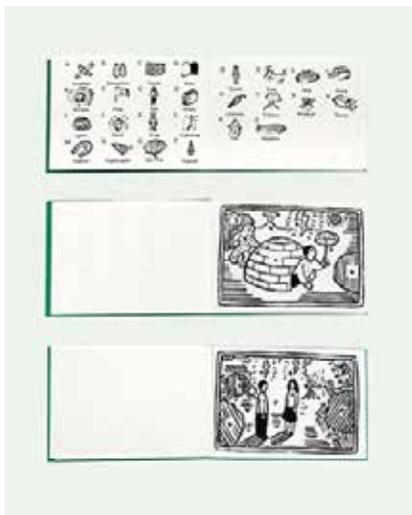
29.



27.



30.



28.

17. Vassily Kandinsky, *Einige Kreise*, 1926.

18. Kasimir Malevitch, *Carré blanc sur fond blanc*, 1918.

19. Piet Mondrian, *Composition en rouge, jaune, bleu et noir*, 1921.

20. Hilma Af Klint, *Chaos primordial*, 1906-1907.

21. Antoine de Saint-Exupéry, *Le Petit Prince*, Folio, Gallimard, 1945.

22. Fanette Mellier, *Panorama*, Éditions du livre, 2022.

23. Antonio Labrillo, *This way that way*, Tate Publishing, 2017.

24. Antonio Labrillo, *Spaces*, Éditions du livre, 2017.

25. Warja Lavater, *Le Petit Poucet: une imagerie d'après le conte de Charles Perrault*, Maeght Éditeur, Paris, 1979.

26. Leo Lionni, *Petit-Bleu et Petit-Jaune*, L'École des loisirs, 2000.

27. Olivier Douzou, *Je*, Éditions du Rouergue, 2023.

28. Paul Cox, *Jeu de construction*, Éditions B42, 2018.

29. Paul Cox, *Animaux*, Seuil, 1997.

30. Sonia Delaunay, Blaise Cendrars, *La Prose du Transsibérien et de la Petite Jeanne de France*, Les hommes nouveaux, 1913.

## 2. Formes et Narration

Des bas-reliefs sumériens aux mangas japonais en passant par les enluminures médiévales et les tableaux de la Renaissance, les représentations visuelles sont largement traversées par une problématique de la mise en récit. Or, dans une perspective historiographique et critique, cet horizon narratif des images fait surgir de multiples questions. Quels sont les modes spécifiques par lesquels peinture, sculpture, dessin ou tout autre médium figuratif produit une histoire ? Qui regarde-t-elle hors-champ ? On perçoit les indices d'une relation conflictuelle... que s'est-il passé ? Que va-t-il arriver ? Tous ces éléments sont transversaux à la narrativité, à savoir que nous avons affaire à la manière dont est créée une tension, une immersion dans une scène plutôt marquée par une forme de mystère, de conflit, etc. Cette mise en intrigue par la curiosité et le suspense est mêlée à d'autres éléments qui relèvent strictement du langage de l'image. S'il n'a pas de sens en littérature, le hors-champ est fondamental pour la bande dessinée, pour le cinéma et la photographie. Ces formes de langages graphiques m'ont amenée à approfondir mes recherches sur la narratologie.



Gérard Genette, théoricien de la littérature française, fondateur de la narratologie écrit *Figure III*. ● Gérard Genette, *Figure III*, collection Poétique, Seuil, 1972. Œuvre considérable dans l'évolution de la critique littéraire, mais plus largement de la poétique. À travers son œuvre il définit les termes clés de l'analyse narratologique qui vise à opérer

Voilà le point sur le point  
d'être perforé, tronqué,  
ondulé, ou hachuré.  
Le point paraît ne plus  
en être un.  
Dorénavant c'est  
une ligne, un rectangle,  
une montagne, un lac...  
Une forme bleu clair,  
foncé, bleu indigo,  
verdâtre ou bien rose ?

comme le tout premier. L'art abstrait peut être résumé succinctement en deux idées. D'une part la recherche

d'une rationalité, d'un ordre indépendant de la réalité extérieure. D'autre part, le développement de la fonction expressive et symbolique de la couleur, du rythme des formes et de leur indépendance face au sujet.

Les artistes comme Vassily Kandinsky, František Kupka, Robert Delaunay, trouvent dans la diversité chromatique un important panel d'émotions. Mais la richesse qu'offre l'art abstrait est rapidement divisée en plusieurs catégories. Kandinsky est le représentant de l'abstraction lyrique, on trouve au cœur de ses préoccupations la puissance des émotions et l'impact de la couleur sur l'être humain. Par exemple, **Einige Kreise**, 1926, une peinture qui par l'abstraction évoque des sensations fortes. Les formes utilisées dans ce tableau sont des cercles. Au centre un cercle plus grand que les autres n'est pour autant « pas qu'une simple forme » comme le suggère Kandinsky. Il y a dans ces formes une puissance, un mouvement qui nous entoure, nous attire et un mouvement qui semble danser sur la toile. Toutes les couleurs de la toile semblent s'attirer, s'opposer dans un équilibre parfait qui nous emporte. Le cercle central apparaît alors comme un trou noir qui nous aspire. Le noir à l'arrière plan nous agrippe et nous ne pouvons qu'admirer et nous laisser porter dans ce voyage coloré.

**« Je ne choisis pas la forme consciemment, elle se choisit elle-même. »**

Kandinsky

● **Kandinsky à Will Grohmann, son ami et biographe en 1930.** Malevitch, quant à lui, représente le suprématisme. Un mouvement qui recherche la sensibilité picturale pure, où les formes et les couleurs sont travaillées pour elles-mêmes. Durant sa période de monochromes, les peintures de Malevitch sont comme un plongeon dans la couleur.

**Carré blanc sur fond blanc**, 1918, est l'exemple

le plus représentatif d'une peinture qui donne à la couleur sa pure présence picturale, une autonomie de la couleur tant spirituelle que sensible où l'on se détache totalement du monde et de la réalité extérieure. Il a une volonté de faire vivre la peinture pour ce qu'elle est et rien d'autre. Pour cela, il tente de trouver l'équilibre parfait entre le poids des formes et de la couleur. Piet Mondrian ouvre la voie vers l'abstraction géométrique, un art presque mathématique. Il est le précurseur du néoplasticisme et est à l'origine des lignes droites noires qui évoquent l'ordre et l'équilibre. Sa palette de couleurs se réduit aux couleurs primaires, rouge, bleu et jaune tandis que le blanc est la couleur de fond. **Composition rouge, jaune, bleu et noir**, 1921, est l'exemple d'une composition qui forme un rythme presque musical selon l'harmonie visuelle et l'équilibre rythmique des couleurs, des lignes et des espaces rectangulaires. La simplicité géométrique et l'utilisation de couleurs primaires ont inspiré de nombreux artistes et designers du XX<sup>e</sup> siècle, faisant de Mondrian une figure majeure de l'art moderne.

Subsiste tout de même une question qui n'aura peut-être jamais de réponse :

« Et si le père de l'abstraction était une mère ? »

Si l'usage le permettait, c'est Hilma Af Klint, une artiste suédoise qui aurait été reconnue comme étant la véritable pionnière de l'abstraction, puisqu'elle réalise en 1906, soit 4 ans avant l'aquarelle de Kandinsky, une série de peintures abstraites : **Chaos primordial**. Cette série montre une palette de couleurs principalement jaune, bleue et verte. Elles illustrent la naissance du monde et les dualités que Af Klint considérait comme un principe central de la vie. L'influence de la théosophie est extrêmement présente, on y perçoit un mouvement religieux et philosophique, dans une tentation de représenter l'origine du monde et les forces divines. Une forme

d'énergie en spirale nous embarque dans son univers. En plus de ce mélange entre figures abstraites et parfois figuratives, Af Klint y ajoute des mots qui ne sont pas suédois (sa langue maternelle) mais un langage inventé (supposé devenir universel). C'est donc une œuvre totale qu'elle présente, en ayant réussi à allier une représentation de sa propre réalité par l'abstraction et la figuration (symboles qui peuvent nous être familiers).

À cette époque, Hilma Af Klint était convaincue que le monde n'était « pas prêt pour ses œuvres ». Elle est même allée jusqu'à stipuler qu'elles ne seraient pas exposées pendant les vingt années qui ont suivi sa mort. Ainsi, ses abstractions sont restées invisibles jusqu'en 1986.

Le terme « Formes » que j'emploie pour décrire ma recherche plastique ne peut être défini comme étant « des formes juste abstraites dépourvues d'interprétation ». Elles existent pour servir un projet global qui va inciter le lecteur à se raconter une histoire. J'utilise donc l'abstraction pour représenter mais je l'associe à une trame narrative. Ainsi un rond jaune pourrait tout aussi bien représenter un citron gorgé de saveurs, qu'un soleil resplendissant durant un après-midi d'été et inciter à se projeter dans un univers de vacances, de plaisir et de détente. Mais ce même rond jaune peut également représenter la balle de tennis qui vient de frapper en plein visage l'un des deux joueurs.

Antoine de Saint-Exupéry nous donne un exemple de la perception de forme abstraite dans son histoire **Le Petit Prince**. ● Antoine de Saint-Exupéry, *Le Petit Prince*, Folio, Gallimard, 1945. Il raconte un moment de son enfance lorsqu'il a découvert que le serpent boa avale sa proie toute entière, sans la mâcher. C'est ce constat qui l'a incité à réaliser son premier dessin: un éléphant dans le corps d'un boa. Il le montra aux grandes personnes, comme

il aime le dire, en leur demandant si son dessin leur faisait peur. Mais elles lui répondirent: « Pourquoi un chapeau ferait-il peur? » Or son dessin ne représentait pas un chapeau mais un serpent boa ayant avalé un éléphant (représentant la silhouette du corps du boa déformé par la présence de l'éléphant). C'est alors qu'il réalisera un deuxième dessin qui montre l'intérieur du serpent boa, afin que « les grandes personnes comprennent. »

Cet exemple montre à quel point la capacité d'interprétation d'une forme est propre à chacun et peut différer sans l'intervention de mots. Dans ce cas, l'âge et la perception du lecteur est un aspect déterminant à prendre en compte. Son regard d'enfant ne laissait aucune équivoque, le boa avait avalé l'éléphant.

Le fait d'utiliser des formes abstraites pour illustrer mes histoires, me permet d'en varier la perception et l'interprétation. À ce stade de ma réflexion, j'envisage de supprimer le texte de mes histoires pour donner à mes illustrations toute leur force narratrice.

C'est dans ce contexte que les travaux de Fanette Mellier m'ont intéressé. Elle réalise en 2022 **Panorama**, une histoire qui propose la lecture d'un même paysage sur vingt-quatre pages. ● **Fanette Mellier, Panorama, Éditions du livre, 2022.** Page après page les variations colorées font référence au temps qui passe et à la lumière du soleil qui se couche puis se lève. Ces variations font apparaître au fur et à mesure de l'histoire des petits détails dissimulés çà et là. Ainsi, cette histoire sans texte se lit et se raconte par ses petits détails et les variations de couleurs qui évoluent au fil des pages.

Le graphiste espagnol Antonio Labrillo aime également jouer avec les couleurs et les formes simples et abstraites. Il propose des histoires à raconter uniquement à partir des

images. Son ouvrage ***This way that way*** est une histoire sans texte qui, de par ses formes et l'ajout des bouches et des yeux, contribue à apprendre aux enfants le langage de l'image (la fonction narratrice de l'image).

● **Antonio Labrillo, *This way that way*, Tate Publishing, 2017.** Au fur et à mesure que le lecteur ouvre et ferme, plie et déplie les pages, les personnages colorés en forme de carrés, de cercles, de lignes et de contours commencent à entrer en relation les uns avec les autres. Le lecteur crée ainsi des liens entre les personnages, les couleurs qui se juxtaposent et les pages qui prennent du volume. De cette manière, l'histoire se raconte sans avoir eu recours au moindre mot et ayant pourtant une trame narrative perceptible. Dans un registre encore plus abstrait, il réalise ***Spaces***, une édition composée de pages contenant un rectangle blanc au centre, chaque page est divisée en trois parties verticales que nous pouvons plier à notre guise. ● **Antonio Labrillo, *Spaces*, Éditions du livre, 2017.** Le lecteur manipule le livre comme un vrai objet et compose lui-même son image et son histoire en jouant sur les couleurs et les espaces blancs qui se rétrécissent, s'agrandissent ou disparaissent. Les couleurs se couvrent, se découvrent, se cachent, se mangent entre elles ... et les pages finissent par produire une image qui évolue en 3D.



Le point grandit, se forme à travers des constructions et des reconstructions ou point de vue. On en voit de toutes les formes et couleurs. Ces formes colorées toutes plus extravagantes et farfelues les unes que les autres se rencontrent et finalement se projettent dans l'espace.

prétation  
visuels. Elle dit :

**« Je interprétée  
pour lui-même  
e. »**

**e en espace**

**consulté**

ur chaque  
qu'elle utilise  
e.

petit point  
ir.

u personnage  
(envahissant).

ge  
portées  
t aussi

pour

présentée

la protec-

tion apportée par la septième fée qui passe juste après la méchante et qui tente d'adoucir le sortilège de son aînée.

Ces ouvrages ont été l'objet de nombreuses critiques, on lui reprochait de produire des images incompréhensibles (illisibles). Toutefois ces livres s'adaptent à l'âge, à la culture et à l'imagination de chacun, ce qui en fait une richesse pour les enfants aux yeux de nombreux pédagogues et bibliothécaires.

En 2013 une expérience est menée par Christophe Meunier auprès d'un jeune garçon de 4 ans.

● **Christophe Meunier, *Les imageries de Warja Lavater: une mise en espace des contes... Les territoires de l'album*, 2013, consulté le 15 octobre 2023, à l'adresse <https://doi.org/10.58079/r3a1>.** Lenny ne connaît pas le conte du Petit Poucet et on lui présente la version de Warja Lavater. ● **Warja Lavater, *Le Petit Poucet: une imagerie d'après le conte de Charles Perrault*, Maeght Éditeur, Paris, 1979.** Rappelons que dans ses livres Warja Lavater a banni le texte. Seule une carte indique la fonction des symboles. Malgré ses contraintes, Lenny comprend le rôle du personnage principal, de l'environnement et les actions qui se passent autour de celui-ci. Il a donc tous les ingrédients pour raconter une histoire. Avec son doigt il a commencé à suivre le trajet du petit point vert en accompagnant son propre récit d'onomatopées qui lui permettait de retranscrire la marche, la course et l'ascension, mais pas de raconter celle du Petit Poucet. Alors que l'adulte du fait de sa culture reconnaît le conte traditionnel.

Il est passionnant de constater qu'avec de mêmes formes abstraites nous pouvons composer et traduire des idées, des actions, des personnages, des émotions différentes.

J'ai eu l'opportunité de réaliser une expérience avec des élèves âgés de 5 ans, en mettant à leur disposition un certain nombre de formes abstraites colorées et six pages blanches. Je leur ai proposé d'inventer une histoire et de la raconter avec ces formes. Avec l'enseignante nous avons rappelé aux enfants les indispensables d'une histoire: le lieu, les personnages, la situation de départ, l'élément perturbateur et le retour à la stabilité. À eux de s'emparer de l'abstraction de ces formes pour représenter, raconter et accéder à la valeur symbolique des formes. Ainsi, un rond bleu fut un personnage méchant dans une histoire et un poisson dans une autre. Le triangle violet, un personnage qui aide et dans une autre histoire une sorcière.

Un demi-cercle rose, un ours pas très gentil et un trou dans le sol. Une fois passée l'appréhension de la symbolique, les enfants ont tous réussi à les utiliser pour représenter des histoires toutes différentes. Il est intéressant de constater qu'une même forme a pu être choisie pour représenter le bien comme le mal, un personnage comme un objet. Pas une seule des histoires n'a eu la même association de formes à une symbolisation. Cette expérience met en évidence la capacité des enfants à lire des images et à décrypter la structure narrative d'un agencement.

Tous ces artistes / illustrateurs contribuent à démontrer l'alliance paradoxale qui se crée entre narration et abstraction. Ils exploitent la narrativité des images et montrent qu'elle sollicite la participation active du spectateur/lecteur et de son imagination.

## **2.2. Relation entre textes et images**

Dans un album illustré, le texte se compose et intervient de plusieurs manières. Dans les albums de jeunesse, le texte peut se résumer à quelques mots, ou au contraire, prendre la forme d'un long texte. Il peut être écrit petit ou gros, en colonnes, en blocs, ... (De plus, il peut s'inscrire dans différents genres littéraires comme un conte, un récit policier, une poésie, un récit fantastique ou imaginaire...) À l'origine des histoires, le texte était la seule instance qui constituait la narration. Les contes traditionnels appartiennent à une tradition orale de transmission entre générations.

Aujourd'hui, dans les écrits le récit est souvent présent mais n'est pas indispensable à la narration et tente même parfois de disparaître. On a ainsi vu apparaître les premières BD sans textes, ciblées pour les enfants non lecteurs.

Les théoriciennes Maria Nikolajeva et Carole Scott mettent en évidence, dans leur ouvrage *How Picturebooks Work* ● Maria Nikolajeva et Carole Scott, *How Picturebooks Work, Children's literature and Culture*, Routledge, 2015. cinq catégories d'albums pour enfants qui présentent les différentes façons dont le texte et l'image cohabitent. La première s'intitule « *symmetrical picturebook* ». Elle définit les albums dans lesquels le texte et l'image évoquent la même chose, ils sont symétriques. Dans la seconde, « *complementary picturebook* » le texte et l'image sont complémentaires. L'un apporte des informations qui viennent enrichir celles données par l'autre. Pour la troisième, « *expanding or enhancing picturebook* » il existe une prédominance d'un élément sur l'autre, par exemple l'image est mise en avant par rapport au texte et ce dernier se retrouve au service de l'illustration, il la met en évidence. Le contraire est également possible. Le texte et l'image sont en contradiction, ils s'opposent dans la quatrième catégorie intitulée « *counterpointing picturebook* ». Et enfin, dans la cinquième catégorie « *syllaptic picturebook* » le texte et l'image développent deux ou plusieurs récits narratifs indépendants les uns des autres. Cet ouvrage montre à quel point les albums illustrés sont riches, diversifiés et peuvent faire appel à des compétences lectrices différentes.

Leo Lionni écrit l'histoire de ***Petit-Bleu et Petit-Jaune***.

● Leo Lionni, *Petit-Bleu et Petit-Jaune*, L'école des loisirs, 2000. Deux taches de couleur, qui un jour s'embrassent si fort qu'elles deviennent toutes vertes. Dans ce cas de figure les images abstraites accompagnent le texte, elles l'illustrent à proprement parler. « *symmetrical picturebook* » d'après Nikolajeva et Scott.

L'histoire n'a alors qu'une seule et unique interprétation possible. Le texte contribue néanmoins à « humaniser » les illustrations abstraites. En nommant « petit-bleu », « petit-jaune » en présentant les parents, les amis

et en utilisant des actions telles que « jouer », « pleurer », « courir » le lecteur imagine des enfants en regardant des taches de couleurs.

L'album **Je** de Olivier Douzou est un autre exemple de relation entre récit et images. ● **Olivier Douzou, Je, Éditions du Rouergue, 2023.** La mise en page du livre est systématiquement la même. L'illustration occupe majoritairement l'espace de la page et le texte, toujours écrit en minuscule, se trouve au bas de page. Le texte n'est ni une description de l'image, ni un contraire. Il a une place plus poétique. C'est une succession de phrases qui évoquent des envies, des actions, des sensations.

Par exemple: « *c'est chaud* », « *j'ai mal à la gorge* », « *je veux aller au bain* », « *il y a trop de silence* », « *j'ai soif* »...

L'image et le texte se complètent mais ne se traduisent pas mutuellement. « *Complementary picturebook* » d'après Nikolajeva et Scott.

Avec ces deux exemples on s'aperçoit que les images seules peuvent être perçues de manière différente en fonction de la personne qui les regarde. Les illustrations de l'album d'Olivier Douzou peuvent donner lieu à de nombreuses lectures aussi variées que diversifiées si on les ampute de leur texte. Cette possible diversité est accentuée par le fait qu'Olivier Douzou utilise un panel de formes abstraites restreint qui contribue à créer une unité esthétique spécifique à ce livre. Alors que celles de Léo Lionni toutes aussi abstraites gardent leur structure narrative et incitent à une lecture plus dirigée.

En 1997, Paul Cox réinvente la lecture d'histoire, **A Cyphered Message** qui est basé sur un codage alphabétique. ● **Paul Cox, Jeu de construction, Éditions B42, 2018.**

Chaque lettre est associée à un mot à la manière d'un abécédaire. Ce mot est illustré.

Par exemple le A pour Airplane, B pour Binoculars,

C pour Castle... et ainsi un mot « s'écrit » avec des dessins. De cette manière une page qui représente : 1 **I**gloo, 2 **L**ightning, 3 **O**ak tree, 4 **V**olcano, 5 **E**cclipse, 6 **Y**eti, 7 **O**ak tree, 8 **U**mbrella, se lit « I love You » en mettant bout à bout les premières lettres de chaque dessin. Ainsi le texte EST l'image et vice versa.

Et si la sixième catégorie de cohabitation entre texte et image de Nikolajeva et Scott était « l'image EST le texte » ?

## **Design graphique et narration**

La relation délicate entre l'art graphique et la narration littéraire est une alchimie qui fascine et intrigue. La couleur et le récit offrent alors une dimension nouvelle au récit, décloisonnant les frontières entre les mots et les images. Cette symbiose est un véritable voyage sensoriel pour le lecteur, qui se trouve immergé dans des univers où chaque couleur renforce l'impact de chaque mot. L'harmonie entre ces deux formes d'expression artistique apporte une richesse incommensurable à l'expérience narrative. À travers les âges, cette fusion a donné naissance à des œuvres intemporelles, captivant l'imagination et stimulant les sens de manière unique. Dans les paragraphes qui suivent, nous plongerons au cœur de cette union fascinante, explorant comment elle enrichit le récit et éveille l'émotion chez le lecteur. Laissez-vous entraîner dans cette exploration de l'entrelacement entre le visuel et le verbal, un domaine où la créativité ne connaît aucune limite. L'alliance entre le design et la narration littéraire est aussi ancienne que la culture elle-même. La tradition des enluminures médiévales en est un parfait exemple, où les ornements et les illustrations venaient enrichir les manuscrits écrits, apportant une dimension visuelle à la littérature de l'époque. Plus tard, les avancées de l'imprimerie ont permis une plus large diffusion de la littérature illustrée, où l'image accompagnait le texte pour en faciliter la compréhension

ou pour en accentuer l'impact émotionnel.

Avec l'apparition de la bande dessinée au XIX<sup>e</sup> siècle, une nouvelle forme d'expression artistique voit le jour, combinant le séquentiel des images avec des bulles de texte pour raconter des histoires complètes. Ce genre, souvent perçu comme populaire et accessible, a su évoluer pour donner naissance aux romans graphiques, des œuvres plus complexes et profondes qui utilisent la narration visuelle pour aborder des thèmes sérieux et variés. À la différence de la bande dessinée, il se fonde essentiellement sur un texte mais aussi sur un langage visuel où le cadre et le séquençage déterminent le rythme tel que le concevait Will Eisner dès les années 70.

Le design continue de jouer un rôle fondamental dans la relation entre le graphisme et la narration, que ce soit dans les livres pour enfants, les couvertures de romans ou les ouvrages didactiques, cette collaboration est en constante évolution, et chaque époque réinvente les modalités de cette union créative entre le visuel et le textuel.

### **La complémentarité visuelle et textuelle**

La complémentarité entre le design, les couleurs et les mots forme un duo puissant qui enrichit l'expérience du lecteur. En effet, les images viennent souvent renforcer le message véhiculé par le texte, apportant ainsi une profondeur et une nuance que les mots seuls ne pourraient pas toujours saisir. Cette synergie, appelée interprétation multimodale, s'attarde sur la manière dont le visuel et le textuel s'entremêlent pour donner naissance à un sens élargi et plus riche.

Paul Cox propose des œuvres abstraites comme son Abécédaire **Animaux** qui illustre les animaux sous des formes abstraites unicolores. ● Paul Cox, *Animaux*, Seuil, 1997.

Son travail fait appel à notre connaissance (le nom de l'animal) et active notre imaginaire (la forme abstraite)

pour nous laisser voir et raconter « à notre guise ». Cet artiste donne donc une nouvelle valeur au concept d'abstraction. Il propose une interprétation, mais invite tout de même le lecteur à modifier son point de vue, il bouleverse ses attendus et par là même l'incite à s'approprier sa perception.

Le symbolisme, par exemple, joue un rôle prépondérant dans cette interaction. Les couleurs peuvent incarner des idées abstraites ou des thèmes et servir de raccourci visuel pour transmettre des concepts complexes. La mise en page d'une œuvre n'est pas à négliger non plus, elle influence le rythme de lecture et l'impact émotionnel grâce à la disposition des images, leur taille et leur relation spatiale avec le texte. L'harmonie est alors recherchée pour créer une cohérence esthétique et conceptuelle entre le visuel et le textuel, afin que l'un ne surpasse pas l'autre mais les valorise mutuellement.

La narration visuelle, quant à elle, s'appuie sur l'assemblage d'images pour raconter une histoire ou mettre en avant des moments clés qui résonnent avec le récit écrit.

Les créateurs d'œuvres graphiques littéraires sont ainsi des architectes de l'imagination qui orchestrent texte, couleur et forme pour générer une expérience immersive et évocatrice. Grâce à cette dynamique, le lecteur est invité à une lecture active, où son interprétation des éléments visuels contribue à l'enrichissement du récit et à la construction d'un univers plus vaste et plus suggestif.

### **Le rôle du designer, au-delà du texte ?**

La genèse d'une œuvre littéraire graphique est souvent le fruit d'une collaboration étroite entre un auteur et un designer, deux métiers distincts mais profondément interdépendants. L'auteur tisse la trame narrative avec les mots, construisant l'univers, les personnages et l'intrigue qui serviront de fondement à l'histoire. De son côté, le designer apporte une dimension visuelle à cette trame,

enrichissant le récit par son expression créative et sa vision artistique. Cette alliance se doit d'être harmonieuse pour que l'adaptation graphique renforce et complète la cohérence narrative sans la dénaturer. Le designer, en interprétant le texte, donne vie à des concepts et émotions que les mots seuls ne peuvent parfois pas entièrement transmettre, et cela demande une compréhension aiguë du récit. L'adaptation des émotions et des subtilités de l'histoire nécessite une fine appréhension de la narratologie, cette discipline qui étudie la structure, les fonctions du récit. Les notions de narratologie appliquées au design permettent de décomposer l'histoire en éléments visuels qui viendront s'imbriquer dans le fil du récit sans briser sa fluidité ni son rythme.

La compréhension des intrications de ces métiers se manifeste dans la capacité à créer un dialogue entre texte et image. Cette symbiose, lorsqu'elle est réussie, offre au lecteur une expérience immersive où chaque forme est une fenêtre ouverte sur l'imaginaire de l'auteur. C'est dans cet équilibre délicat que la magie opère, donnant naissance à des œuvres où l'art graphique et la narration s'entrelacent pour raconter une histoire unique et complète.

Claude Ponti quant à lui s'amuse avec le texte de ses histoires puisqu'il crée de nouveaux graphèmes. Ces « mots nouveaux » qui rendent la lecture moins fluide parasitent et les illustrations viennent alors soutenir la lecture. Elles agissent comme une béquille qui complète la lecture et la valide.

Quand on lit « Blaise et le château d'Anne Hiversère » on imagine le château d'une petite fille prénommée Anne, alors qu'en fait il s'agit d'un gâteau d'anniversaire ! En plus de son amusement à créer des mots et des noms en changeant l'orthographe ou en associant plusieurs mots entre eux dans ces histoires, il lui arrive de promener le texte sur la page, perturbant ainsi le sens de lecture.

Traditionnellement, Claude Ponti écrit son texte en bas de page dans un cadre blanc. Mais parfois les mots peuvent s'échapper et se trouver dans l'illustration, voler d'une page à l'autre, suivre le bord de la page et ainsi contraindre le lecteur à tourner le livre pour poursuivre sa lecture.

Le texte est un indicateur de lecture et le fait de l'utiliser comme élément à part entière dans la mise en page d'une histoire permet au lecteur de s'immerger encore plus dans celle-ci. Les albums de Claude Ponti sont un exemple de « complementary picturebook » d'après Nikolajeva et Scott.

Ces interprétations d'interactions entre texte et images ne sont pas exclusives aux albums de jeunesse.

Joan Miró réalise en 1958 des illustrations pour le poème de Paul Éluard, *À toute épreuve*. ● **Joan Miró, Paul Éluard,**

**À toute épreuve, Gérald Cramer, 1958.** Ces illustrations sont réalisées en gravure sur bois brut, elles sont de couleur bleue, rouge, jaune, verte, marron et noire. Elles présentent le purisme des formes réduites à des accents, des pastilles et quelques personnages symbolisés par les yeux, la bouche et le nez.

L'association entre le texte et l'image est libre. Il semble ne pas y avoir de recherche de mise en page entre le texte d'Éluard et les dessins de Miró. Toutefois les illustrations gardent une résonance dans la lecture.

Les xylographies sont positionnées autour du texte et parfois par-dessus. Le lecteur effectue alors une double lecture comme si le texte faisait partie de l'image.

Ce projet est un livre au premier abord mais par les détails des xylographies il s'apparente à une sculpture que l'on contemple et manipule avec délicatesse.

Ces artistes tendent à montrer l'importance de la forte relation qu'il peut y avoir entre texte et image ainsi que les

différentes valeurs que peuvent prendre ces relations et la possibilité de faire disparaître le texte tout en gardant l'histoire lisible.

### **2.3. Influence de la couleur sur le récit**

Sonia Delaunay et Blaise Cendrars ont travaillé ensemble sur un projet d'illustration du poème ***La Prose du Transsibérien et de la Petite Jeanne de France***.

● **Sonia Delaunay, Blaise Cendrars, *La Prose du Transsibérien et de la Petite Jeanne de France*, Les hommes nouveaux, 1913.** Ce poème écrit par Cendrars a été confié à Sonia Delaunay pour qu'elle l'illustre et en fasse un objet à part entière. Le poème raconte le grand voyage de l'auteur en compagnie de Jehanne à travers la Sibérie et la Russie en guerre pour aboutir à Paris, un lieu où la renaissance et l'écriture sont possibles. Ce « tableau-poème » prend la forme d'un leporello vertical. Pour cette réalisation, Delaunay utilise des pochoirs aux formes abstraites et de la peinture à l'huile sur un format de deux mètres de long et de trente-six centimètres de large. Cet objet est un mouvement à travers la couleur. Il présente à gauche une majorité d'images abstraites, à droite, le texte ponctué par des blocs de couleurs. Le poème est composé de quatre-cent-quarante-cinq vers inégalement rythmés en douze polices de caractères. La marge inexistante entre l'image et le texte oblige le lecteur à lire tout en côtoyant la peinture de Delaunay. Il n'y a pas une lecture du texte puis celle de l'image. Le lecteur lit le texte en même temps que l'image. Face à cette œuvre, le regard est en perpétuel mouvement oscillant entre mots et couleurs. L'agencement du texte et des couleurs souligne la logique d'écriture picturale dans laquelle le poème raconte la course chaotique du narrateur et traduit l'allure fluctuante de la locomotive, entre arrêts et accélérations. Ces différents jeux liés à la typographie colorée feront

l'objet de recherches importantes avec l'effet « Stroop », imaginé par John Ridley Stroop dans les années 1930. Il consiste à provoquer un conflit entre différents modes de perception, notamment entre les aspects cognitifs, verbaux et émotionnels. Ce phénomène est utilisé en neuropsychologie. Il vise à évaluer le contrôle attentionné ou les capacités d'inhibitions. Il consiste par exemple à se demander si la couleur du mot vert, écrit en rouge est verte ou rouge.

On retrouve également ce phénomène dans l'édition *Vers d'oreille - Du bruit de la couleur... à la couleur du bruit !* Il s'agit d'un lot de 8 cartes postales « avec des extraits de paroles de chansons qui restent dans la tête », réalisé par Camille Escoubet. Le texte des différentes cartes est un jeu de lecture avec la couleur. Par exemple sur l'une d'entre elles est écrit : « c'est la java bleue » en vert. La couleur du texte a une influence sur ce qui est écrit et la manière dont nous l'interprétons, car finalement nous sommes plus surpris par cette confusion que par la phrase qui peut évoquer des envies de danse et de chant. Sur une autre il est écrit : « BLACK is BLACK » en rose. La typographie a aussi un rôle car ici le texte prend tout l'espace du support, il illustre bien l'impact et la force de la couleur noire mais le fait de l'avoir écrit en rose lui apporte une certaine douceur dans l'interprétation que l'on en fait.

Dans le cadre de mon projet, je me pose alors la question suivante : Ma lecture est-elle troublée si la couleur d'impression du texte est contraire à ce qui est raconté dans l'histoire ? Prenons l'exemple « d'un jardin qui petit à petit verdit et reprend vie au début du printemps. Les feuilles se font belles. Elles ont toutes les teintes de vert possible. Elles rayonnent et se montrent fièrement. Nos yeux sont éblouis et nos cœurs réchauffés. »

Dans cette situation, si le texte est écrit en noir la lecture est simplement portée par le texte. Le livre comme objet

éditorial n'intervient pas dans l'interprétation de l'histoire. En revanche, si le texte est imprimé en nuances de vert en écho à l'histoire, la lecture sera d'autant plus immersive car le lecteur aura en plus du texte un support visuel pour construire son imaginaire. À l'inverse, si le texte est écrit en rouge vif ou bien en marron terne, une couleur complètement contraire à ce qui est raconté, le lecteur sera perturbé par le lien non consensuel entre ce qu'il lit et ce qu'il voit. On pourra donc à ce moment affirmer que la couleur influence la lecture, perturbe le sens des mots et le lecteur.



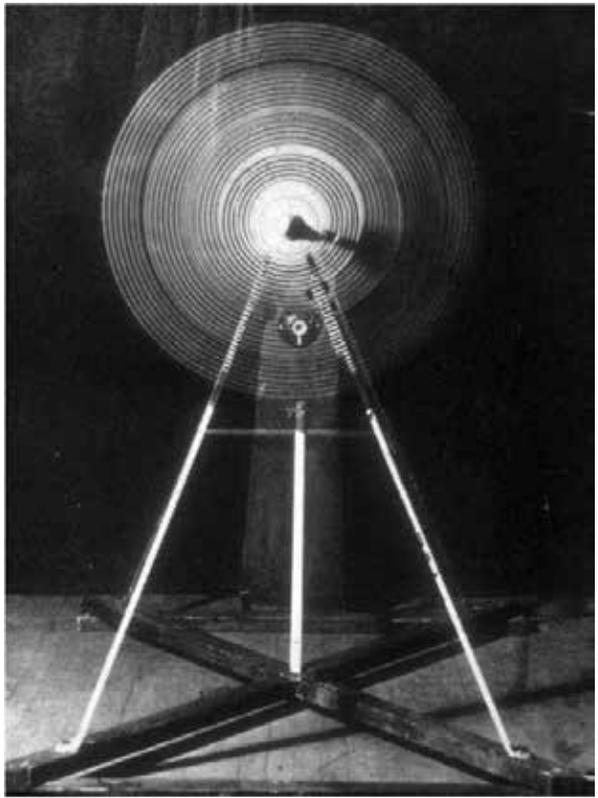
31.



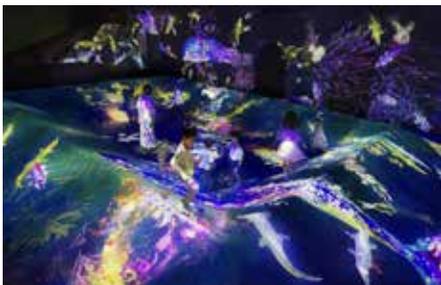
32.



34.



33.



35.



36.



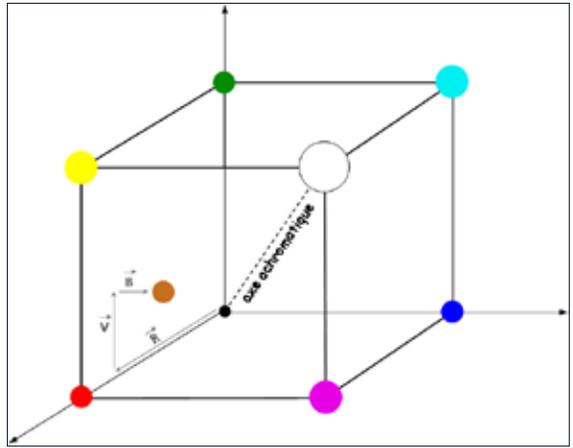
37.



38.



40.



39.



41.

31. Amélie Pellerin, *Attente*, Exposition *Je mets mes mains à l'intérieur de ma tête et je touche*, Galerie Diagonale, Montréal, 2012.
32. Amélie Pellerin, *Tente*, création lors d'un atelier avec les enfants en vue de l'exposition *La Cabane*, dans le cadre du programme *Moi à l'œuvre 2*, Centre d'art de Kamouraska, 2015.
33. Marcel Duchamp, *Rotary Glass Plates (Precision Optics)*, 1920.
34. Jean Tinguely, *Cyclograveur*, 1960.
35. Team Lab, *Graffiti Nature - Montagne et Vallées*, 2016.
36. Paul Cox, *Air de jeu*, Studio Fotokino, 2015.
37. Hervé Tullet, *Choréographique*, Théâtre La Colline, 2023.
38. Isaac Newton, *Opticks: ou un traité des réflexions, des réfractions, des inflexions et des couleurs de la lumière. Aussi deux traités de l'espèce et de la grandeur des figures curvilignes*, 1704.
39. Commission Internationale de l'Éclairage (CIE), *RVB*, 1931.
40. Olafur Eliasson, *Your Uncertain Shadow*, 2010.
41. Olafur Eliasson, *The Weather Project*, Turbine Hall, Tate Modern, Londres, 2003.

# 3 - Interaction et environnement

## 3.1. Interaction

L'interaction est une action réciproque entre deux ou plusieurs objets ou phénomènes. Elle peut être synonyme d'influence. En effet l'humain influence l'objet qu'il a entre les mains en le manipulant (plier, déplier, froisser, chiffonner, casser, briser, allonger...) et l'objet influence l'humain en suscitant son intérêt, sa curiosité et son imagination.

En littérature l'interaction est mentale et spirituelle entre l'auteur et son lecteur. Dans les arts plastiques et dans l'architecture, le point de vue, les variations de lumière, les illusions d'optiques, les divers niveaux de lecture interagissent entre le spectateur et l'œuvre. En musique, l'interprétation, la nature du groupe de musiciens et l'acoustique du lieu interagissent également entre l'œuvre et l'auditeur.



Amélie Pellerin est une artiste qui met en avant l'haptique dans sa démarche artistique. Ses œuvres sont un appel à la manipulation, une invitation à tendre la main pour

**Un espace dans lequel elles  
peuvent s'éclater, prendre place,  
saturer, se cacher, se montrer.  
Interagir jusqu'à se modifier  
et même se superposer à tel point  
que tout devient confusion.  
Le cercle devient cube. Rien n'est  
plus clair et tout devient flou.  
Les formes et les couleurs sont  
embarquées dans un tourbillon  
qui les entraîne de plus en plus  
vite décuplant les possibilités.  
Quand d'un coup, tout devient  
blanc !**

œuvre. Ses œuvres  
s lequel  
atif. Elle réalise  
arquantes  
ent ce principe  
nent sens  
traversent.  
orme  
C'est un lieu  
d'esprit  
œuvre interagir  
nous parler

ous ne cessons  
interactives sont  
atives  
les lorsque  
tique et actions  
ne des histoires  
uctions.  
avec l'objet  
uire à différents  
« simplement »  
ans texte,  
nt uniquement  
avant la fonction

narraïnce des machines. Il sera alors en capacité d'imaginer lui-même le texte de cette histoire. Il interagit en apportant à sa perception ses propres mots (l'histoire qu'il se raconte dans sa tête).

À un autre niveau, si mon histoire est un livre atypique qui se plie, se déplie, se replie, se froisse ou se déchire puis

se colle, alors le lecteur devient partie prenante de l'histoire. En réalisant toutes ces actions, il interagit avec le livre qui se transforme et l'histoire qui se compose.

Imaginons maintenant que l'histoire ne se trouve pas dans un livre mais dans un espace 3D, à échelle humaine. Les formes qui illustrent le texte, la phrase ou le mot sont modulables par le lecteur qui devient alors narrateur puis liseur. Narrateur car il agit dans l'histoire, en créant la narration qui le satisfait. Liseur car en la regardant ainsi construite, il devient lecteur de ce qu'il a produit. L'interaction se fait donc entre l'objet-histoire et le lecteur mais il a alors deux rôles celui de narrateur (l'auteur lui fourni les éléments de l'histoire à lui de les agencer) et liseur quand il prend du recul et lit son installation/histoire. Cette lecture se présente donc sous la forme inédite d'une triangulation entre l'objet-histoire, le « lecteur-narrateur » et le « lecteur-liseur ».

Pour aller plus loin, nous pouvons parler de l'art interactif, une forme d'art dynamique qui réagit avec le public et l'environnement. L'art interactif permet différents types de navigation, d'assemblages, ou de participation à l'œuvre d'art. Il met en relation l'homme et une machine composée de capteurs. Ces derniers mesurent des données telles que la température, le mouvement, la proximité, les phénomènes météorologiques que l'auteur programme de manière à obtenir des réponses ou réactions particulières. Dans ce cas, la machine et le lecteur interagissent dans un dialogue qui produit en temps réel une œuvre à la narration unique.

Une des premières œuvres interactives pourrait être **Rotary Glass Plates (Precision Optics)** de Marcel Duchamp, 1920. Elle incitait le spectateur à tourner une manivelle et à se placer à une distance d'un mètre pour observer les effets moirés alors produits par la machine. C'est grâce à l'intervention (l'interaction)

du spectateur que l'œuvre pouvait prendre sa forme finale. Certaines œuvres de Jean Tinguely (et Niki de Saint-Phalle) doivent elles aussi, parfois, être actionnées par le visiteur (au moyen d'un interrupteur). De ce « simple geste » du spectateur l'œuvre se complète et prend sens. Cette intervention donne également au spectateur le sentiment qu'il participe à l'œuvre, qu'il lui est indispensable et de cette manière crée une forme d'attachement. Jean Tinguely réalise en 1960 une machine à dessiner intitulée **Cyclograveur**. Elle fonctionne lorsque le spectateur monte dessus et pédale. Les crayons se mettent alors à bouger et dessinent sur une feuille. Dans ce cas le lecteur-spectateur est en interaction complète avec l'auteur, c'est bien son action qui produit la narration (en pédalant plus ou moins vite, en faisant des arrêts...) et cette trame narrative qui produit en réponse une illustration unique et personnelle.

Le processus de création interactif est donc bien enclenché. Sans lui, la machine resterait immobile et perdrait beaucoup de son sens.

### **3.2. Impact de la couleur dans l'expérience**

#### ***immersive.***

La couleur a été un sujet de réflexion et d'expérimentation notamment dans l'architecture de l'entre-deux guerre (plus précisément entre 1917 et 1936). Le Bauhaus, le mouvement De Stijl et Le Corbusier ont été les premiers à échanger et théoriser sur la question de la couleur.

Il est vrai que la couleur a un impact important sur l'espace, tout aussi bien du point de vue de sa perception par un tiers, que de sa modification et son effet. ● **Mélanie Pierré, *La couleur en intérieur à l'école du Bauhaus: entre projet et application, une notion qui suscite le débat chez les modernes en Allemagne, en Hollande et en France, Architecture, aménagement de l'espace.* 2018.** Comme nous l'avons vu, la couleur est porteuse de signification et de sens.

Elle touche les individus, stimulant les émotions.

Au Bauhaus la couleur a toujours eu une place importante, elle a été enseignée par Paul Klee, Vassily Kandinsky et également Johannes Itten qui y pratique aussi l'enseignement de la forme.

Ce n'est pourtant qu'en 1961 que Itten fait paraître son ouvrage *Art de la couleur* qui demeure une référence indispensable dans le domaine.

En 1926 une nouvelle école du Bauhaus est construite à Dessau, après la dissolution en 1924 de la première école à Weimar. Hinnerk Scheper, élève puis enseignant au Bauhaus, est chargé de la mise en couleur de ce lieu. Dans son projet, la couleur devient un outil d'orientation, elle a un impact sur la perception, le déplacement et l'usage du bâtiment. Il a, en plus de penser à l'intégration de la couleur, ajouté des textures et des matières afin de créer une ambiance et une atmosphère particulière à ce nouveau lieu. Scheper écrit lui-même sur le projet : « la carte colorée du Bauhaus à Dessau indique l'organisation du bâtiment en accord avec ses fonctions. Les flèches et les lignes de l'entrée aux ateliers et départements portent des couleurs caractéristiques. Dans le projet, les surfaces des parois porteuses et des cloisons sont distinguées les unes des autres, et leur tension architectonique n'en est que plus claire. L'impact spatial de la couleur est accentué par l'usage des différents matériaux doux, polis, granuleux, plâtres durs, peintures mates, ternes, brillantes, verre, métal. » ● Hinnerk Scheper, cité dans *Archaeology of Modernism -*

**Renovation Bauhaus Dessau, Monika Markgraf, édition Bauhaus, Berlin, 2006.**

On peut alors dire que la couleur a pris une place égale à l'architecture et n'est plus simplement un objet d'ornement ou d'embellissement. Elle contribue elle aussi à l'immersion du sujet dans l'environnement.

Plusieurs projets ont été réalisés mettant en œuvre cette notion d'immersion en utilisant la narration ou la couleur

comme lien avec le spectateur. L'Op art, ou art optique, est une tendance artistique qui utilise des illusions optiques pour créer une impression de mouvement et de profondeur à partir de structures géométriques simples. Cette approche est particulièrement pertinente dans le contexte du design graphique où la couleur joue un rôle central dans l'interaction avec le lecteur. Ce mouvement artistique utilise les contrastes de couleurs pour intensifier les effets de vibration visuelle, créant ainsi une expérience immersive dans laquelle le spectateur est acteur-lecteur de l'œuvre ainsi développée.

Des artistes tels que Bridget Riley et Victor Vasarely, ont démontré comment des agencements précis de couleurs peuvent manipuler la perception visuelle. Par exemple, Riley utilise des séquences de bandes noires et blanches qui, en se courbant et en s'intersectant, génèrent un mouvement et des changements, alors que l'œuvre est un aplat en 2D contrairement à l'art interactif. Cette interaction visuelle engage le spectateur de façon unique, le conduisant à expérimenter l'illusion de manière physique en se déplaçant autour de l'œuvre pour en percevoir les différentes facettes.

Team Lab, un groupe interdisciplinaire d'artistes, de programmeurs, de mathématiciens et d'architectes, réalise en 2016 une expérience immersive intitulée **Graffiti Nature - Montagne et Vallées**. Cette exposition fait intervenir le spectateur comme un élément à part entière de l'espace artistique. Ce travail vise à explorer la relation entre le soi, le monde et de nouvelles formes de perceptions. Ainsi le spectateur est invité à colorier un animal sur papier qui une fois scanné prend vie et se déplace dans l'espace interactif constitué d'écrans sur le sol, les murs et le plafond. Si la personne marche trop de fois sur un même crocodile, celui-ci va disparaître, et s'il reste statique des fleurs apparaîtront autour de lui. Cette capacité à faire participer le spectateur à l'espace

immersif permet de captiver son attention et de créer une affinité particulière entre l'œuvre et le sujet. Dans cet espace toutes les personnes, petites et grandes, se laissent porter par les graphismes, les couleurs et les animations virtuelles. C'est un voyage dans un nouveau monde, une échappatoire, en quelque sorte une machine à rêver.

Paul Cox a réalisé de son côté une expérience du même type **Air de jeu** en 2015 à l'occasion d'une exposition du studio Fotokino, à Marseille. Un espace animé d'éléments en volumes conçu comme un décor de théâtre où chacun peut déplacer et ré-agencer le paysage découpé en plusieurs plans. Ainsi chaque jour l'espace de lecture est différent et le spectateur devient acteur de l'œuvre.

Hervé Tullet est même allé plus loin dans la notion du lecteur-acteur en concevant un spectacle créatif dans lequel il propose au spectateur d'être l'artiste.

Tullet est auteur de livres jeunesse qui se lisent autant qu'ils se manipulent et incite toujours son lecteur à interagir et enrichir sa lecture. En 2023 il monte un spectacle collectif et ludique, intitulé **Choréographique**, au théâtre La Colline, à Paris. Les spectateurs, enfants et parents, se laissent emporter par les effets magiques des mouvements en devenant eux même acteurs (un point bleu, une ligne jaune...) et ainsi fabriquent tous ensemble des histoires et de nouveaux imaginaires colorés.

Cette performance permet à Tullet de proposer une expérience immersive et exclusive à ces lecteurs. Il leur propose en plus d'être acteur avec l'objet livre, de s'introduire dans celui-ci. Il propose une œuvre totale où point, ligne, jaune, rouge et bleu sont les figures principales. Ce moyen de sortir les couleurs et le dessin des livres permet de faire ressentir la dimension artistique au lecteur.

### **3.3 La Perception des Couleurs et la réalité augmentée**

Les avancées technologiques ont profondément modifié notre manière de percevoir et d'interagir avec les couleurs. Avec l'émergence des écrans de haute résolution et des technologies d'affichage avancées comme l'OLED (Organic Light-Emitting Diode / Diode Electro-Luminescente Organique), les designers peuvent désormais exploiter des spectres de couleurs plus larges et plus précis pour créer des expériences visuelles plus riches et plus immersives.

Newton publie en 1704 la synthèse de ses études sur la couleur, *Opticks: ou un traité des réflexions, des réfractations, des inflexions et des couleurs de la lumière. Aussi deux traités de l'espèce et de la grandeur des figures curvilignes*. Il s'agit entre autre de la publication de son cercle chromatique qui contient également les gammes musicales.

En 1968 Ivan Sutherland développe un casque relié à un ordinateur nommé l'*Ultimate Display*, également appelé l'*Épée de Damoclès*, grâce à ce dispositif le sujet peut apercevoir un cube en trois dimension dont la perception évolue suivant les déplacements des yeux du porteur de casque. Ce dispositif est le pionnier des casques de réalité virtuelle et augmentée, et a également été l'ouverture sur de nombreuses recherches informatiques jusqu'à nos jours. Pourtant le terme de « Réalité Augmentée » ne sera utilisé qu'à partir des années 1990.

On peut ainsi dire que de la recherche de Newton commencée en 1666 avec sa découverte de la décomposition

de la lumière en sept couleurs grâce au prisme, aux recherches de Ivan Sutherland, en 1968, qui développe au MIT de l'université de Boston le premier concept de Réalité augmentée, deux cent ans se sont écoulés, et alors que Newton voyait les choses représentées avec sept couleurs, nous pouvons maintenant l'envisager avec seize millions de couleurs.

Le modèle colorimétrique RVB (rouge, vert, bleu sont les couleurs additives utilisées dans le numérique, qui par superposition produisent le blanc) est le système le plus courant et le plus utilisé car il dérive de la technologie employée dans l'industrie du numérique.

Ce modèle RVB est représenté par un cube dont les axes, de longueurs unitaires, portent les trois couleurs primaires. Le noir est localisé à l'origine (point de coordonnées  $0,0,0$ ), le blanc à l'opposé, au point de coordonnées  $(1,1,1)$ .

La diagonale qui relie le noir au blanc correspond aux niveaux de gris, ce que l'on appelle l'axe achromatique. Les couleurs complémentaires, le cyan, le magenta et le jaune sont portées par les trois axes qui ont pour origine le blanc.

Toutes les couleurs peuvent ainsi être exprimées par la somme des vecteurs des trois composants RVB. Ainsi le jaune se forme par la superposition du rouge et du vert.

Ce nouveau « cube » chromatique a été conceptualisé, en 1931, par la Commission Internationale de l'Éclairage (CIE), à Berlin (organisation internationale dédiée à la lumière, l'éclairage, la couleur et les espaces de couleur).

En réalité augmentée, la couleur prend une dimension supplémentaire, car elle sert non seulement à embellir ou à informer mais aussi à ancrer virtuellement des objets dans le monde réel. Des artistes comme Olafur Eliasson

ont exploré cette technologie pour fusionner l'art, la science et la technologie, augmentant la perception des couleurs à travers des installations interactives. Dans son projet **Your Uncertain Shadow**, 2010, des ombres colorées des spectateurs sont projetées sur un mur, changeant de couleur en fonction de leur mouvement, créant ainsi une interaction ludique et immersive qui explore la relation entre couleur, lumière et perception. En 2003, il réalise **The Weather Project**, une installation pour le Turbine Hall de la galerie d'art Tate Modern à Londres. Un cercle de lumière orangée surplombe l'espace (à 7,70 mètres du sol) et plonge le spectateur dans une ambiance mystique, un brouillard artificiel, grâce à la présence d'humidificateurs, ce qui permet de renforcer le jeu d'illusion et de désillusion instauré par Eliasson. De plus, le plafond est recouvert d'un miroir qui défie les principes de perspective incitant le public à s'allonger sur le sol pour voir son reflet et se laisser porter dans un nouvel univers qu'il peut se construire.

Cette expérience artistique contribue également à montrer que l'on passe ainsi du casque à mobilité réduite permettant un déplacement visuel de 180°, à l'écran qui permet un déplacement physique de 360° en mouvement.

La fusion de la technologie et de la couleur dans le design graphique et la réalité augmentée ouvre de nouvelles voies pour les créateurs, leur permettant de repousser les limites de l'interaction et de transformer notre perception quotidienne de l'espace et du temps. À travers l'utilisation de la couleur et des innovations technologiques, les designers et les artistes continuent de redéfinir notre interaction avec le monde numérique et physique.

# Conclusion

Ce mémoire m'a permis de démontrer que les couleurs et les formes ne sont pas de simples composantes esthétiques mais des vecteurs puissants d'émotion et de narration. En explorant la couleur comme sensation, les formes dans leur rôle narratif, et l'interaction immersive entre l'œuvre et le spectateur, nous avons vu comment ces éléments peuvent transformer notre perception et provoquer une réponse émotionnelle profonde. La recherche a également souligné l'importance de l'interaction dans les environnements artistiques et technologiques, révélant que notre engagement avec l'art n'est pas passif mais dynamiquement influencé par notre entourage immédiat. En conclusion, les couleurs et les formes, dans leur interaction avec le spectateur, ne cessent de façonner notre compréhension du monde, notre ressenti et notre créativité, affirmant leur place centrale non seulement dans le domaine artistique mais aussi dans le vaste champ de la conception graphique et technologique.



Un  
point  
,  
c'est  
tout.

ue  
k.fr/  
n Louis  
s couleurs,  
dences,  
es Klein,  
aux images,  
(en couleurs),  
ournables, Hazan,  
que des arts, 1986.  
ouleur, guide de l'expo-  
tps://www.kunstmuse-  
ditorial\_paragraph\_file/  
?lm=1354088726]  
lanie Grenier, *L'art comme*  
in, Université du Québec  
les publics de la culture.  
on/publics-culture-perspec-  
s-colloque--978-2-9816944-0-  
9/004473co.pdf]

Michel Pastoreau, *Dictionnaire des couleurs de notre temps - symbolique et société*, Éditions Bonneton, 1992.

Philippe Van Snick, *The Project*, S.M.A.K., 2019.

Roger Lamouline, *Voir, nommer et figurer les couleurs*, Atelier Perrousseaux, 2006.

Un grand **Merci** à ma maman pour m'avoir écoutée, aidée et motivée durant ces dernières années. **Merci** à Uli Meisenheimer pour tes précieux conseils, ton soutien et tes encouragements. **Merci** à Emmanuel Cyriaque pour ton investissement et ton enthousiasme.



Achévé d'imprimer en mai 2024  
à l'École Supérieure d'Art et de Design  
d'Orléans.

Composé en caractère Josefin Sans  
et Kaeru Kaeru.

Tiré sur papier Clairefontaine, dune, 90g.

