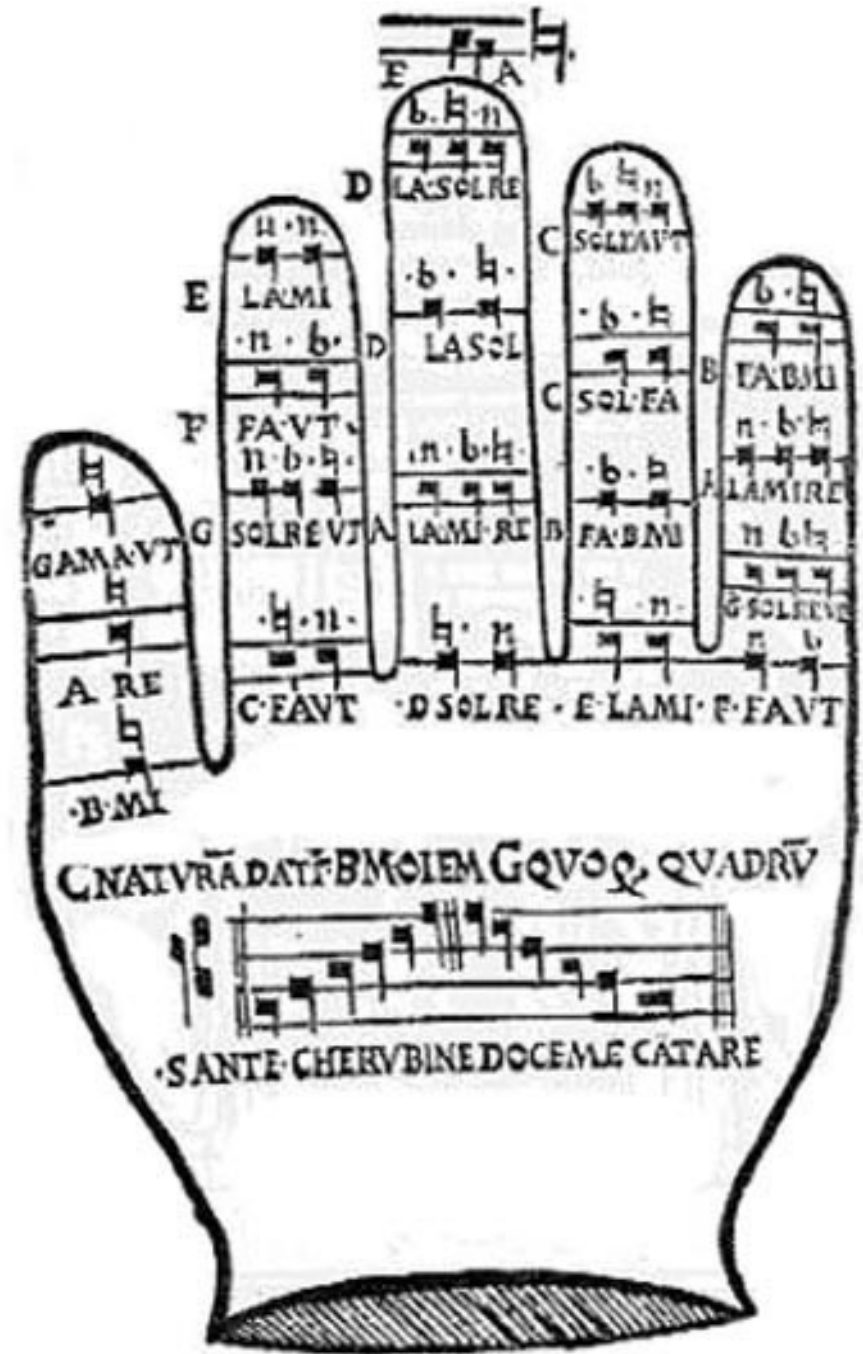


LES GESTES DE LA MÉMOIRE



Main Guidonienne

QUELS GESTES?

Art ou science de la mémoire : visite guidée

Construction d'un théâtre : l'ouvrage de F. Yates

Ordre, structure → chaos, complexités inintelligibles

L'ordre caché: aux avant-postes de l'obscur

Mémoire linéaire, mémoires multidimensionnelles

Art ou science : aborder différemment la complexité

Projets de travaux plastiques

La percolation parataxique

- Bain de présage, espace le temps : que mes yeux tombent.

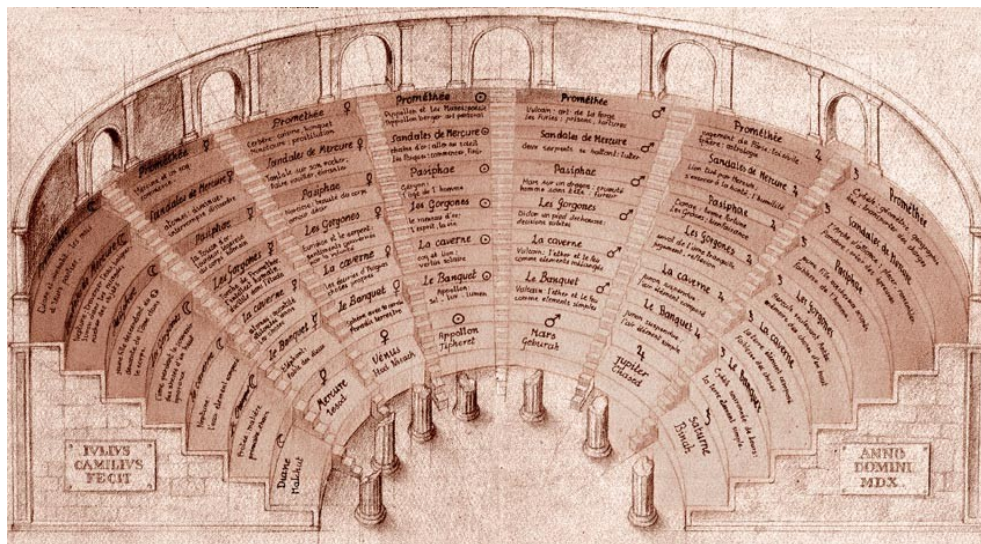
- Métabolisme de la mémoire

L'ART DE LA MÉMOIRE : VISITE GUIDÉE

CONSTRUCTION D'UN THÉÂTRE

Simonide de Céos → Travail sur processus de pensée
Histoire de la pensée : culture, imagination, connaissance

Lieux



Disposition ordonnée

Images

(vecteurs mémorisation)



saisissante/symbole

Parcours libre

Mémoire et cogito

Mnémotechnie → Catégoriser la pensée humaine / plan

Art de créer de la pensée autre que discursive

s'accorde aux préoccupations culturelles

Antiquité **Cicéron** Art de la rhétorique (idées)

Moyen Age **Moines** Image sacrée → intelligibilia

Renaissance laïque → mystique (hérésie)

- **Giulio Camillio** Théâtre connaissances/3D
- **Giordano Bruno** Combinaison (**Lulle**) + mémoire

Mystique et cosmologique → connaissance universelle

XVIIème **Bacon, Descartes, Leibniz** méthode d'étude

ORDRE / CHAOS

Pensée structurée / complexité inintelligible

Mise en relation: modes de pensée inconciliables ?

<p>Rationnel Structural, Cognitif Logique, combinatoire Processus informationnel</p>	<p>Phénoménologique Intuition, émotion, consc Informatière (non structuré) Donne sens à la pensée</p>
---	--

↙ Gestes mentaux ↘

Mémoire: cartographie + marquage émotionnel

Structurent la démarche de la pensée (de la Garanderie)

Passent par nos représentations

visuelles, auditives, verbales, kinesthésiques

Gestes mentaux = structure

Sensation perçue → perception → représentation

Projet = structure implicite

EVOQUER le perçu → donner son statut mental

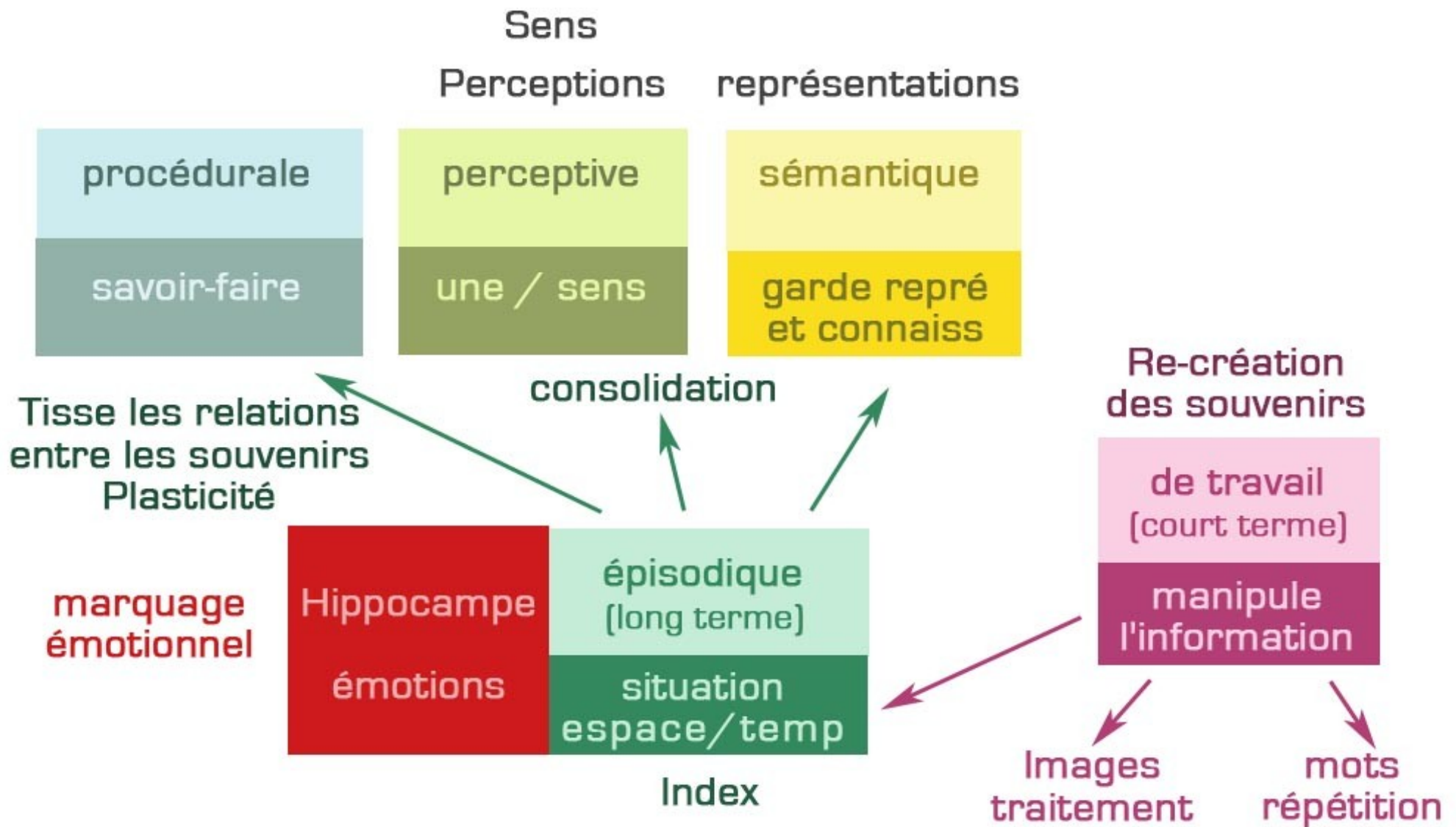
- **Quand:** Avant de percevoir: projet d'évoquer, se donner les moyens de se représenter ce que l'on va percevoir
- **Comment:** Regarder/Écouter : structure Voir/Entendre

+ **durée** (localisation dans l'histoire individuelle)

+ **maniabilité intellectuelle** (identifier, différencier, composer, comparer, appliquer, utiliser,...)

→ faire sens, intuition, compréhension

Art de la mémoire: structure particulière de projet



= un modèle cognitif (Endel Tulving) parmi d'autres

Autres modèles : psychanalyse

Appareil psychique : entre esprit et cerveau

Tentative de négocier la perception

Sens → inconscient → préconscient → conscient

Décharge du neurone → Décharge de la pulsion

Souvenirs / traces mnésiques

Rapport au temps différent

Souvenirs : dans le système conscient

refoulés si choquants / surmoi → traumatique?

Traces mnésiques : dans le système inconscient

Eternel présent, inusable, non assujetties au temps

ORDRE CACHÉ

germes d'ordre aux « avant-postes de l'obscur »

- **Rationnel cognitif: composante structurale**

Ordre —————> identité du système

Structure —> manière / parties sont articulées

- **Phénoménologique : implicite, inintelligible**

Ordre caché (Anton Ehrenzweig) - **Pensée syncrétique**

- Pas d'appel aux techniques différenciées de la raison
- Scanning inconscient : richesse d'analyse du monde complexe, sans passer par le raisonnement

Pensée diagrammatique: germes d'ordre pour une pensée en cours

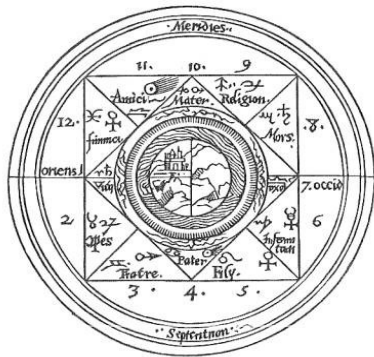
Gilles Châtelet, mathématicien, philosophe

- GESTE de la pensée : propulsion, fait apparaître une structure + éveille d'autres gestes
- Diagramme: fixe pensée jaillissante qui ne peut l'être / discours
- saisir un geste, le mettre au repos + esquisser un autre geste qui prendra la relève (+ puissant/métaphore)
- Irrationnel : pas diabolique = dimensions neuves peuvent advenir
- Gilles Deleuze le diagramme
- « catastrophe qui contient en même temps un germe d'ordre »
- Ne « représente » pas le monde, mais « produit » un nouveau modèle de vérité (virtualité) nouvelle structure
- Rendre visible le déjà présent resté dans le non-vu/non-su

DE LA PENSÉE LINÉAIRE À D'AUTRES FORMES DE PENSÉES

Linéarité discursive Arborescent Logique critique Prédicatif	Multi-dim 2D, 3D,... Carte mentale Allocentré (mémoire épisodique)	Espace non- linéaire, « Rhizomatique » Maïeutique Propositionnel
--	--	--

Roues de G. Bruno: Ensemble de la pensée humaine / plan spatial.
Créer la pensée en rapprochant les concepts



Cartes mentales
Schémas heuristiques
Capacité particulière des chauffeurs de taxis
Mémoire épisodique
(Hippocampe sur-développé)

UNE APPROCHE ART-SCIENCE

ABORDER DIFFÉREMMENT LA COMPLEXITÉ

Herbert Simon (cognitiviste):

Science de base – Science appliquée – Science comme art



Nécessité **esthétique** de la **pensée scientifique**

Complexité

ART

(Jorge Wagensberg)

- Traiter la complexité
- Sans énoncer propositions
- dépend de la subjectivité
- Communicabilité des complexités inintelligibles

SCIENCE

Parcimonie (Karl Popper)

- Expliquer bcp à partir de peu
- Faire émerger la structure (Distributions simples)

L'allégorie scientifique

Hilary Putnam (philosophe de l'esprit, du langage, des sciences)

Oeuvres d'art : accroître potentiel de nos capacités perceptuelles et cognitives, enrichir prédicats et métaphores

Nelson Goodman (philosophe et logicien)

Visions du monde reliées aux possibilités offertes par nos productions symboliques

« ÉPISTEMOLOGIE DE LA COMPLEXITE ET ART CONTEMPORAIN ».

Louis José LESTOCART, Collège de France

nouvelle esthétique + nouvelle perception/l'oeuvre d'art

**Théorie des catastrophes – Individuation transductive
– organisation autopoïétique – effet de seuil qualitatif...**

Marcel Duchamp, Kurt Schwitters, John Cage, installations de l'École de New York (fin 1950), art vidéo, l'art en « espace partagé » (Fred Forest), installations interactives contemporaines, réalité Virtuelle, dispositifs immersifs des CAVEs

PROJETS DE TRAVAUX PLASTIQUES

La percolation parataxique :

Outil créatif → élaborer travail de plasticienne

Détournement raisonnements théo hétéroclites

- **Théorie** désarticulée, fractionnée, réassemblée
- **Au seuil** des différents modes de pensée
→ Met en évidence gestes de la pensée
- Pensée **multidimensionnelle**

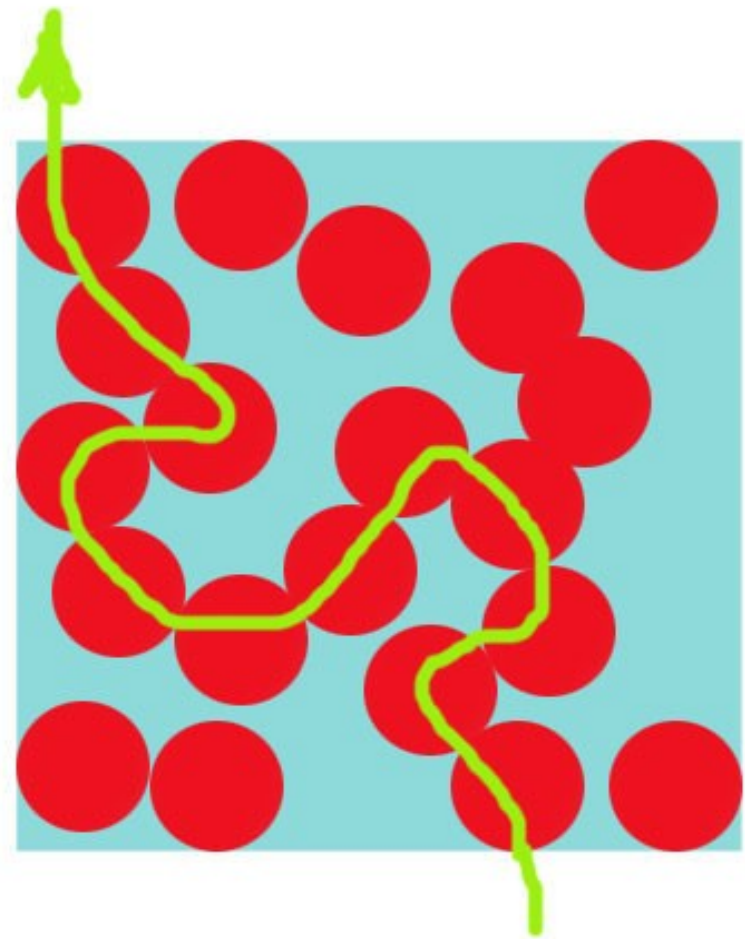
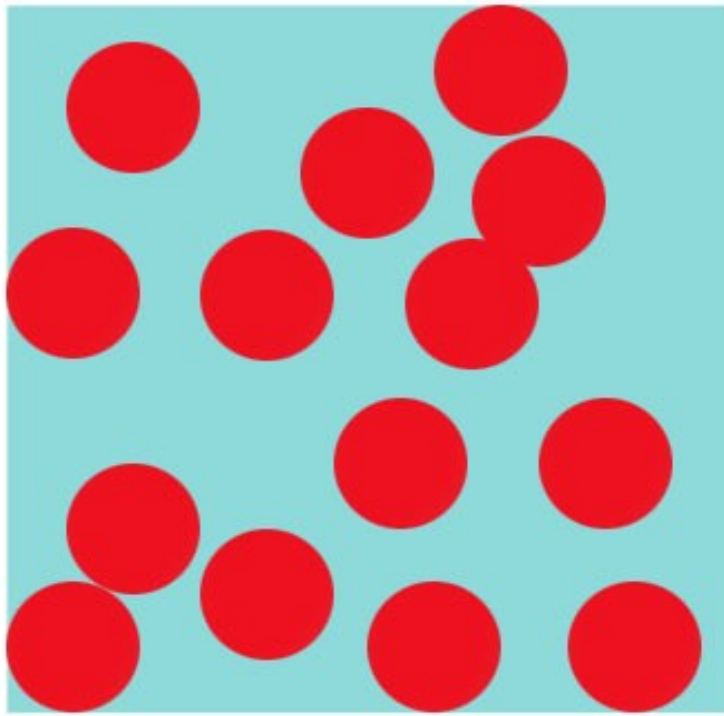
Se réappropriier des raisonnements théoriques, quelque soit leur provenance

DEFINITIONS

Parataxie : principe d'écriture qui élude les liens syntaxiques. Impression de divagation qui évoque l'état mental. Oblige à une lecture « coproductrice ».

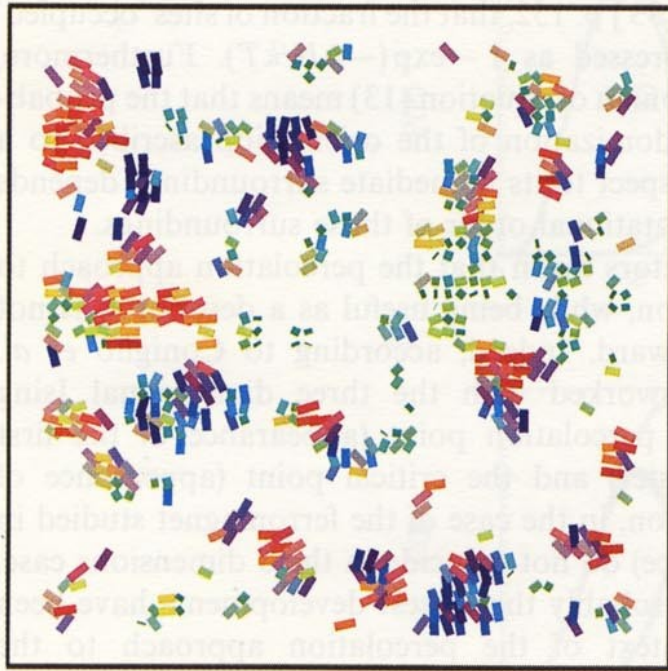
Percolation: modèle physique pour décrire le passage d'un seuil qualitatif.

= une théorie physicienne de la complexité

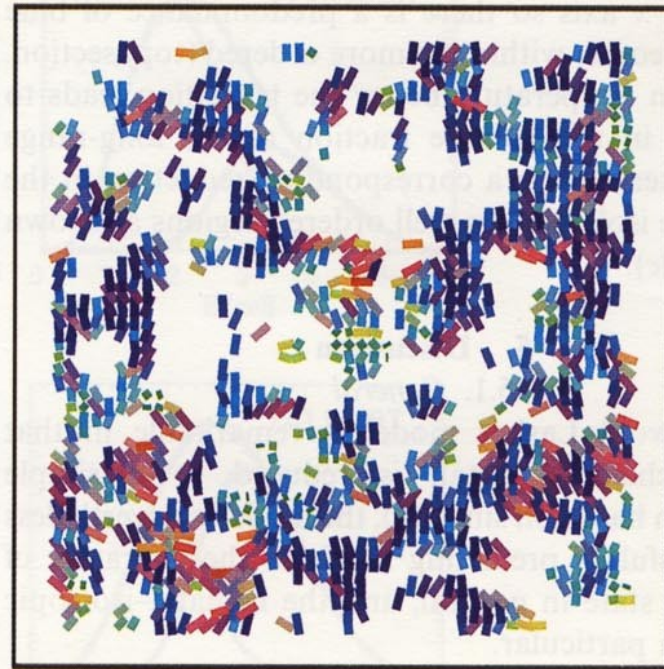


PERCOLATION

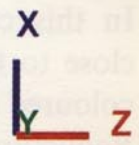
Dans un milieu où peuvent se créer des connections, l'évolution du système peut permettre de passer un certain seuil au delà duquel il y a apparition d'une connection, un chemin continu, sur l'ensemble du système.



(a)



(b)



Une direction donnée = un sens

**Au seuil de percolation :
accès soudain à un sens global
Ou à une image**



(c)

Travaux plastiques / expériences

Installations interactives

conçues comme des expériences
scientifiques

Premier projet:

Bain de présage, espace le temps : que mes yeux tombent.

Deuxième projet:

Métabolisme de la mémoire

Bain de présage, espace le temps : que mes yeux tombent.

Faire vivre au sujet une expérience de reconstitution mnésique sous la forme d'une percolation parataxique

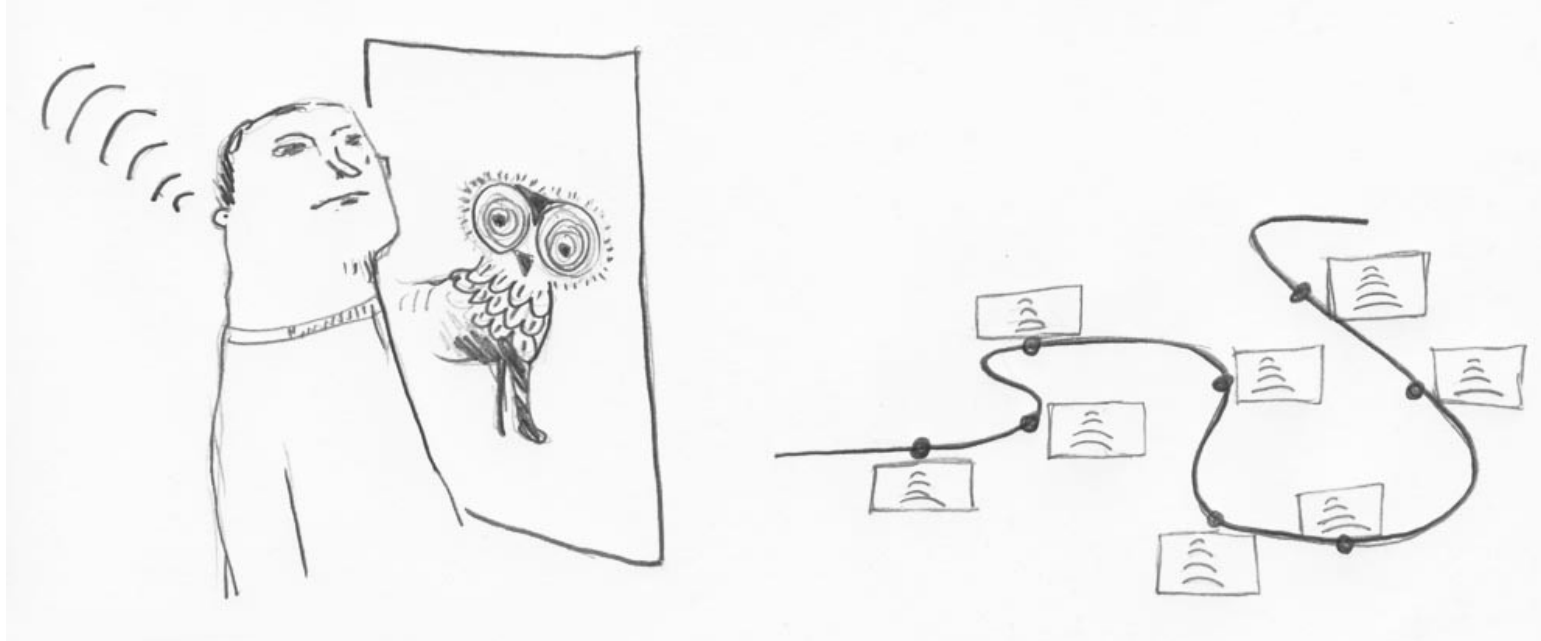
Trois étapes

1. Déplacement physique : marquage

Enregistrement mnésique d'associations

image/son, image/image, son/son, image/texte...

Marquage émotionnel, consolidation



- **2. Au repos: restitution mentale d'un récit**

Aucun récit n'est explicitement donné. Des éléments seront diffusés pour « guider » la pensée à partir des stimulations précédentes (images,...). (Il existe un récit implicite, qui restera inconnu)

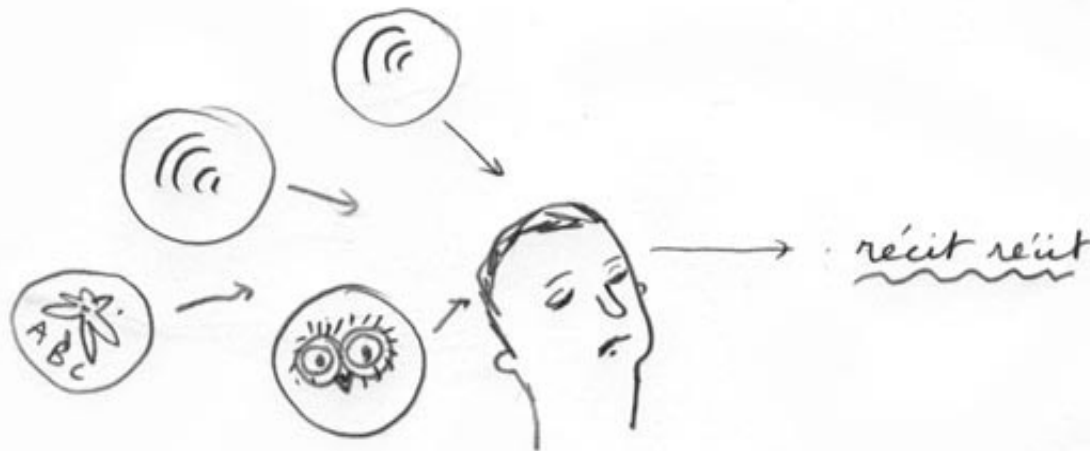


Les « oeuvres » ne sont pas « données » explicitement à voir et à entendre :

Création mentale à partir d'« inductions » externes

Un « sens », un « récit » apparaît à chacun de manière non-linéaire: cela « fait sens »

La création de sens met en jeu le processus de percolation. Elle sera différente selon chacun, même si les éléments de guide sont les mêmes.



3. Recueil des récits

Des **récits produits** par des personnes ayant expérimenté ces deux premières séquences seront **enregistrés**, et pourront être **écoutés** ensuite. Possibilité à ceux qui le souhaitent d'enregistrer leur propre récit.

Un travail sur ces récits est également prévu:

Analyse des résurgences fréquentes, transformations, récurrences, résonnances,...

Rapprochement avec le récit implicite

Mise en forme plastique de ces analyses

Métabolisme de la mémoire

« J'ai étendu sur l'immobilité (d'un écran, puis d'un papier) une image : une image de mon passé, qui m'apparaît être l'une des plus anciennes (...). Aussitôt apparue, l'image disparaît (..). En la faisant de nouveau apparaître, je l'affaiblis. En la répétant, je la brouille, je la déforme, je la décolore. Bref, je la détruit (...). Ce sont surtout les mots de la description qui produisent cette destruction, qui en viennent à substituer à elle une autre image, une image née, elle, de mots (...)»

Jacques Roubaud, "La boucle"

Installation interactive

Ecran tactile : rien n'apparaît. Choix d'un fragment d'image

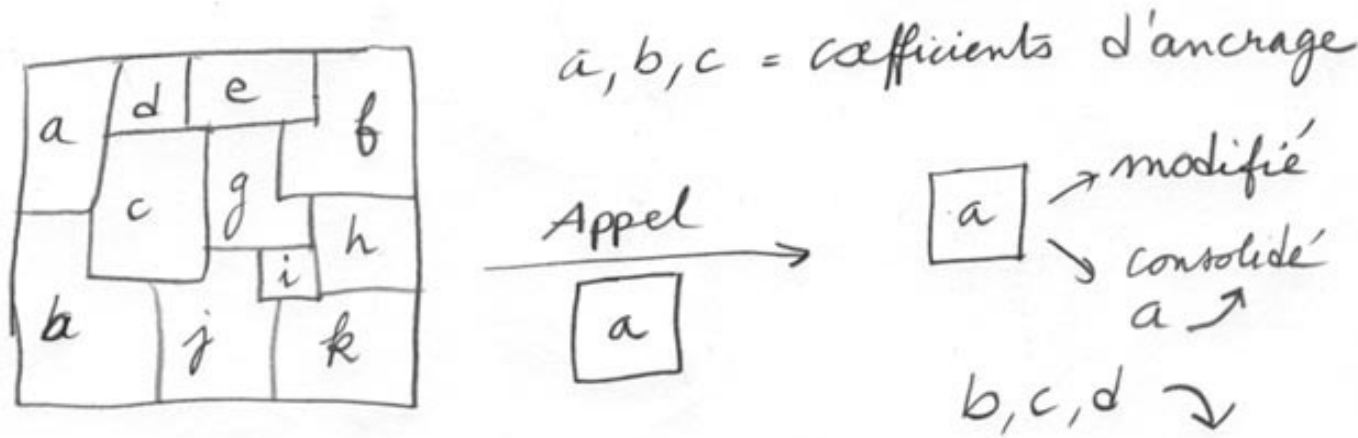


Pas de vision simultanée de tous les fragments

—► Reconstituer mentalement l'image globale.

Il est nécessaire de rappeler de nombreuses fois les fragments d'images pour se faire une idée mentale de l'image globale

Chaque fragment est associé à un **coefficient** caractérisant la solidité de son « **ancrage** » dans la mémoire.



Après le premier appel, modification du système :

- Le fragment appelé :
 - est modifié (cf. Roubaud)
 - est consolidé : coefficient d'ancrage renforcé
il restera plus visible, mais moins fidèle à l'origine
- Les autres fragments (non visibles) s'effacent légèrement, plus ou moins suivant leur coefficient d'ancrage

CONCLUSION

Travaux centrés sur les **images psychiques**
intérieures (visuelles,...)

et les **gestes mentaux structurants**

Favoriser la perception **subjective** de
l'expérimentateur, le ressenti de la percolation
mentale, plus que la technologie

Toujours en plusieurs temps :

- préparation : **marquage** . Explicite
(cf. l'art de la mémoire)
- Restitution : **percolation parataxique**. Implicite