



HAL
open science

Sensory Arts and Design

Hugo Montero

► **To cite this version:**

Hugo Montero. Sensory Arts and Design. *Parcours Anthropologiques*, 2020, pp.164 - 166.
10.4000/pa.1247 . halshs-02986806

HAL Id: halshs-02986806

<https://shs.hal.science/halshs-02986806>

Submitted on 3 Nov 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Sensory Arts and Design

Ed. Ian Heywood, London, Bloomsbury, 2017, 253 pp.

Hugo Montero



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/pa/1247>

DOI : 10.4000/pa.1247

ISSN : 2273-0362

Éditeur

Université Lumière Lyon 2

Édition imprimée

Date de publication : 28 juillet 2020

Pagination : 164-166

ISSN : 1634-7706

Référence électronique

Hugo Montero, « *Sensory Arts and Design* », *Parcours anthropologiques* [En ligne], 15 | 2020, mis en ligne le 20 juillet 2020, consulté le 17 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/pa/1247> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/pa.1247>

Ian Heywood (ed.)

Sensory Arts and Design, Ed., London, Bloomsbury, 2017, 253 pp.

Hugo Montero

Ecole Nationale des Travaux Publics de l'Etat - ENTPE, LAET

Cet ouvrage, édité par Ian Heywood, vise à faire un pont entre les recherches et réflexions menées dans deux domaines différents, mais proches, l'art et le design, à propos de ce que l'on nomme les *sensory studies*. Il regroupe des chapitres issus de ces deux domaines de recherche, mais aussi de théoriciens et de praticiens engagés dans des expérimentations proches de ces domaines ; une grande partie d'entre eux proviennent ou collaborent avec l'Institut pour l'Art Contemporain (LICA) de l'Université de Lancaster, au Royaume-Uni.

L'introduction reprend les fondements de l'intérêt de l'art et du design pour la question sensorielle. Né dans les années 1920 avec le surréalisme, cet intérêt fut guidé par la volonté de renverser la prédominance du visuel sur le domaine de l'art à une époque où se développaient deux media fortement oculocentrés : la photographie et le cinéma. Les surréalistes rejetaient le positivisme supposé de la vision comme moyen exhaustif de décrire la réalité « comme elle est ». Ils préféraient penser la vision à la manière d'un bref coup d'œil sur le monde, laissant l'imagination faire le reste plutôt que de la concevoir à l'aune d'un « rationalisme bourgeois » (p.7). Ian Heywood reprend ensuite, dans la continuité historique des mouvements artistiques, toutes les évocations et avancées faites à propos des questions sensorielles durant les dernières décennies.

L'approche sensorielle privilégiée est ici celle proposée par David Howes et Constance Classen¹, qui en identifient deux aspects. Le premier concerne le développement d'une approche sensorielle de la culture où est mis en avant le rôle des sens dans la vie culturelle. Le second aspect implique que la culture entre dans le processus qu'est la vie, c'est-à-dire son contexte, et donc qu'elle modèle aussi nos sens et nos manières de faire. Cet ouvrage regroupe des auteurs incarnant l'une ou l'autre de ces approches ou combinant les deux dans leurs travaux, en vue de faire dialoguer l'art et le design, domaines à la fois proches et s'intéressant à une approche sensorielle de l'existence.

¹ David HOWES et Constance CLASSEN, *Ways of Sensing*, London, Routledge, 2013.

CONFRONTER CE QUI « FAIT SENS »

Les nombreuses contributions à cet ouvrage et leur pluridisciplinarité laissent apparaître une myriade d'objets, mais aussi de sujets qu'il est possible d'aborder à partir d'une approche sensorielle. À la manière d'une collection, nous parcourons différentes applications, dans les champs de l'art et du design, à partir d'un questionnement récurrent : quelles places occupent les sens dans nos recherches et dans nos pratiques en art et en design ?

Les approches théoriques elles aussi sont variées et permettent de comprendre ce qu'implique un positionnement sur des questions diverses comme celle de la perception. Lorsqu'un chapitre sur le goût qui se pose la question de la démocratisation des sens et de leur utilisation à des fins commerciales et politiques (Clintberg, chapitre 6), côtoie un travail sur les odeurs et leur reconnaissance en tant que source de connaissance (Verbeek, chapitre 5), cela permet de faire apparaître des liens entre ces approches. De même, considérer la ville nocturne comme un espace-temps transgressif par la reconfiguration sensorielle qu'elle provoque (Dunn, chapitre 1) résonne d'une manière particulière avec l'ambition d'ajouter un sens à notre navigation - « le sens de la direction » -, qui se conclut finalement sur le développement d'une attention particulière à ce qui nous entoure, engendrée par cette expérimentation (Jacobs & Huck, chapitre 3). Ainsi, le son des villes comme expérience paradoxale du temps, à la fois éphémère et mémorielle (O'Keefe, chapitre 4) fait écho de manière remarquable avec la biennale de Chicago que parcourt Joy Monice Malnar (chapitre 7) en proposant justement de repenser l'architecture dans l'espace sensoriel et dans le temps, à partir d'une présence du chercheur longue et ouverte à la ville. Les sensations haptiques que peut créer une intervention artistique - basée sur le jeu - dans l'espace public permettent une sociabilité particulière et plurigénérationnelle (Tseklevs & Darby, chapitre 2). Ces mêmes sensations permettent d'appréhender différemment un tableau par sa texture, selon les travaux de Harland et Donnelly (chapitre 9). Tout comme l'œil phénoménologique des impressionnistes qu'invite à repenser Ian Heywood (chapitre 12), en intégrant la vision comme une condition « de » plutôt qu'un point de vue « sur ». C'est aussi par le son que se remodèle l'espace sonore et public dans le chapitre 9 de Mardsen et Leadbeater, avec le pouvoir sonore de créer un « ailleurs ». C'est dans un espace privé au travers du chapitre 13 que Pip Dickens propose de comprendre les ateliers des peintres comme des espace-temps multisensoriels maîtrisés et contrôlés en vue d'un processus de création. Paul Coulton (chapitre 10) propose quant à lui de repenser une autre forme de création, celle des designers, qui doivent s'intéresser à la perception au sens large à travers la réalisation d'objets hybrides, ni réels, ni virtuels. Et enfin, le « demi-sens » que représente le dessin pour Casey et Davies (chapitre 11) mobilise d'autres domaines que le visuel en s'inscrivant dans ce qui est au plus proche d'une

expérience, grâce à une configuration bien particulière de l'espace et du temps de sa réalisation, qui fait des traits et des ratures un processus bien plus tangible que les traces laissées par d'autres media comme la photographie.

Tous ces auteurs se rejoignent autour d'une même volonté de contrebalancer la domination du visuel comme seule explication du monde. Il s'agit pour eux à la fois de mettre en lumière les autres sens dans le processus qu'est la vie, mais aussi de questionner à nouveau ce que l'on place derrière ce qui s'offre au regard. Voir dépasse alors la simplification rétinienne et s'inscrit plus largement dans une chorégraphie multisensorielle, culturellement et virtuellement en fabrication.

On peut facilement imaginer que l'éphémère rencontre de ce groupe d'auteurs et d'autrices autour de la création de cet ouvrage pourra se prolonger en donnant, pourquoi pas, naissance à une école sensorielle d'art et de design.