



NDLR : Avec sa rubrique "Art et géométrie" dont la première remonte au n° 85, Jean-Pierre Maillard apporte une touche culturelle au sommaire scientifique et technique d'XYZ. Les œuvres et les artistes présentés font suite aux coups de cœur de l'auteur liés à ses découvertes dans le domaine de l'art concret et de l'art cinétique. La motivation des 74 articles "Art et géométrie" déjà parus étant aléatoire, la revue accueille avec reconnaissance la contribution académique de Laurent Reynès qui présente et ordonne historiquement l'expression artistique fondée sur la géométrie, jusque dans sa composante Land Art et sa dimension topographique.

Ce faisant Laurent Reynès fait référence à de très nombreux artistes dont une œuvre a déjà été un sujet d'"Art et géométrie" Le lecteur pourra utilement, au fil de la lecture, se reporter successivement aux XYZ n° 126 pour Piet Mondrian, n° 122 pour Josef Albers, n° 121 pour Theo Van Doesburg, n° 102 pour Auguste Herbin, n° 94 pour Victor Vasarely, n° 106 pour Felice Varini et n° 135 pour Jesús Rafael Soto.

Op Art, Land Art, et topographie

■ Laurent REYNÈS

Introduction

L'art, la topographie – par l'intermédiaire de la géométrie – et le paysage ont toujours fait bon ménage. Tout au long de l'Histoire de l'art, les artistes se sont servis de la géométrie et, consciemment ou inconsciemment, de la topographie. Pour certains, ils ont mis au point certaines manières mathématiques afin de mieux servir leur art, notamment à la Renaissance¹, au XVII^e siècle², et au XX^e siècle avec l'*Op art*. Ils les ont également appliquées au paysage, dans le jardin à la française³ à partir du XVII^e siècle, puis dans la deuxième moitié du XX^e siècle, avec le *Land Art*.

Depuis les années 1960, un mouvement artistique a développé à nouveau une logique géométrique uniquement dans un but visuel et optique : l'*Op art*. Le propos était de mettre au point une sorte de jeu géométrique, afin de dévoyer et perturber la vision du spectateur.

Depuis les années 1970, un autre mouvement artistique est apparu, prônant l'œuvre d'art à l'échelle du paysage : le *Land Art*. Les artistes de ce mouvement ont voulu prendre en charge de nombreuses notions relatives au paysage et à l'environnement, en combinant consciemment la topographie, la géométrie et l'environnement.

Peu à peu, ils ont mêlé l'*Op art* et le *Land Art*, réalisant des œuvres dans

lesquelles l'effet d'optique se lit à l'échelle du paysage. De fait, la topographie croise la géométrie et le paysage. Il semble donc qu'elle peut croiser le *Land Art* et l'*Op art*.

Conceptuellement et pratiquement, comment ces deux mouvements artistiques recoupent-ils la topographie ? Qu'ont-ils de commun avec elle ?

La topographie puise ses règles également dans la géométrie. C'est par la géométrie que des relevés de terrain ou de bâtiments sont rendus possibles. La ligne, le tracé, les codes régulateurs, les codes de couleur, la volumétrie, les dimensions et l'échelle sont autant de notions topographiques que l'on peut dénombrer et ensuite croiser avec l'*Op art* et le *Land Art*.

Nous allons essayer de comprendre comment la topographie peut se rapprocher de l'*Op art*. Puis nous essaierons de réfléchir aux rapprochements possibles entre la topographie et le *Land Art* et de quelle façon les trois disciplines se complètent.

L'Op art

L'*Op art*, ou Art optique, voit officiellement le jour aux États-Unis en 1965 à New York, avec l'exposition au MOMA : "The responsive eye"⁴. En premier lieu, il sollicite la vision. Il fait partie des arts cinématiques.

Il implique une vision méthodique, systémique, mathématique de la part du concepteur aussi bien que du spec-

tateur. Il exige une grande rigueur tant dans le concept que dans la réalisation. Pour parvenir à son but, il fait appel à la vision dans l'espace, au relief, au tracé, à la géométrie, à la couleur. La précision est récurrente dans tous les travaux issus de ce mouvement artistique de la deuxième moitié du XX^e siècle.

Certes l'optique dans l'art n'est pas née avec l'*Op art*. Ces notions sont présentes à tous les âges de la peinture, à compter du fait qu'une œuvre picturale est déjà une illusion de la réalité retraduite en deux dimensions. On la retrouve déjà dans les fresques antiques, au Moyen Âge. Mais elle verra un grand tournant à la Renaissance avec l'apparition de la perspective, discipline qui obéit à des tracés géométriques et mathématiques, modifiant totalement la perception du monde. L'illusion, un des fondamentaux de l'art dit "figuratif", va utiliser ce type de représentation jusqu'à l'approche cubiste qui en modifiera la vision, au début du XX^e siècle.

Il semble que la topographie peut avoir quelques points communs avec cette forme d'art, car ils convoquent tous deux des disciplines semblables. En effet, pour simuler des reliefs sur une surface en deux dimensions, il existe plusieurs façons. Mais certaines de ces disciplines semblent incontournables comme la géométrie, les tracés, la couleur, la volumétrie, les dimensions, les échelles (qui impliquent directement la mesure). La topographie fait appel à des tracés qui doivent être précis et irréprochables demandant ainsi une connaissance de la géométrie assez approfondie, les notions d'échelle et de

1 Voir tous les peintres de la Renaissance italienne, comme Della FRANCESCA, MASSACIO, MANTEGNA...

2 Voir le peintre LEBRUN et ses schémas de composition.

3 Voir MARIAGE Thierry, *L'univers de Le Nostre*, Mardaga, Bruxelles, 1990.

4 FERRER Mathilde, *Groupes mouvements tendances de l'art contemporain depuis 1945*, ENSB-A, Paris, 2001, p 188.





dimension sont récurrentes. Quant à la couleur, elle est utilisée comme code, ce qui lui confère une valeur qui n'est pas des moindres.

L'*Op art* simule des volumes, la topographie les représente.

De ce fait, il semble assez facile de développer des connivences entre cet art et cette science.

Le Land Art

Il apparaît dans les années 1970, aux États-Unis d'Amérique et en Angleterre⁵. Les artistes veulent fuir le contexte urbain des galeries et des musées et veulent confronter leur art directement au paysage. Ils s'en vont donc travailler dans le désert de l'Utah comme Walter de Maria, Robert Smithson, Michael Heizer, Nancy Holt... Ils seront vite rejoints par les artistes anglais comme Richard Long, David Nash, Andy Goldsworthy... qui utilisent, eux – et contrairement aux artistes états-unis – les matériaux issus du lieu dans lequel ils se trouvent. Ces artistes choisissent les paysages les plus désertiques et les plus sauvages afin d'avoir le moins possible de repères humains. Ils réalisent des travaux à l'échelle et aux dimensions du paysage avec les matériaux qu'ils y trouvent, essentiellement la pierre, la terre, le bois, l'eau... Les conditions atmosphériques et les saisons entrent aussi en ligne de compte. Ces travaux ont plusieurs fondamentaux : la géométrie, l'occupation du champ visuel, l'utilisation des matériaux en place, la temporalité. Le *Land Art* perdure aujourd'hui avec de nombreuses manifestations partout dans le monde. Il fait souvent appel à la composition géométrique dans le paysage par des travaux en anamorphose.

De 1999 à 2016, dans le cadre d'un atelier de *Land Art*⁶, les étudiants de 3^e année de l'ENSAS⁷ ont mis en œuvre des projets dans lesquels la géométrie et l'anamorphose ont souvent été de mise.

⁵ Idem, p 155.

⁶ Voir REYNES Laurent, *Land Art*, ENSAS, Strasbourg, 2014.

⁷ École Nationale Supérieure d'Architecture de Strasbourg.



Atelier Land Art, ENSAS, 2008 et 2009.

Pour ces travaux, les artistes utilisent directement la topographie, souvent de manière réflexe et intuitive : les terrains sur lesquels les œuvres sont réalisées tiennent compte de son relief et de ses particularités. Mais également, les artistes utilisent des cartes topographiques afin de mieux percevoir les mouvements de terrain, les altitudes, de prendre en compte des situations qui peuvent être parfois inaccessibles, et donc appréhendables par le document cartographique.

Géométrie

Elle est omniprésente. Tous les travaux de l'*Op art* et du *Land Art* font appel à elle, car les artistes ont besoin d'une régularité et d'une progressivité absolue. Le carré, le cercle, le triangle et tous leurs dérivés géométriques comme le losange, le rectangle, l'ellipse, le trapèze... sont les formes de base de toutes les représentations plastiques de ces mouvements. C'est un des points fondamentaux qui va conduire les artistes dans leur démarche de simu-



Richard Long, *Walking a line*, Pérou, 1972.



Michael Heizer, *Double negative*, Nevada, USA, 1969.

lation du relief pour l'*Op art*, et dans l'implantation dans le paysage pour le *Land Art*. Pour simuler l'illusion d'optique, le carré est peu à peu modifié en divers losanges qui vont s'amenuisant ou s'aplatissant très régulièrement selon le besoin de la figure finale escomptée. Idem pour le cercle qui va s'aplatissant en passant par diverses ellipses d'ampleur méthodiquement variable. Toutes les œuvres de Vasarely demandent une exactitude d'exécution et une progression mathématique prédéfinie à l'avance. Il n'y a aucune place pour le hasard. Les œuvres de Michael Heizer et de Richard Long font appel à la ligne ou au rectangle qui s'implante de manière hiératique dans leur environnement.

Tracé

Le tracé est indissociable de l'Histoire de l'art et de l'architecture. Les exemples antiques égyptiens et grecs sont les exemples flagrants. À la Renaissance, la géométrie/perspective entre dans le monde. On se met à obéir à des décisions rationnelles de tracés régulateurs qui sont régis par des règles issues de la géométrie. Dès lors, cette géométrie

dessine les bâtiments et l'environnement qui les entoure. Elle voit une des formes exemplaires dans le dessin du château de Vaux-le-Vicomte et de son jardin, qui prend ensuite son apothéose dans le château et le jardin de Versailles. Académiquement, une composition picturale se base sur un ou plusieurs types de tracés. L'*Op art* et le *Land Art* ne dérogent pas à cette règle. Et lorsque le projet est lancé, sa mise au point est méticuleuse, elle est mesurée précisément ; les progressions sont mathématiques et calculées avec grand soin ; les implantations dans le paysage sont bornées avec grande précision comme le "*Lightning Field*" de Walter de Maria. Plus que tous autres travaux picturaux, l'*Op art* et le *Land Art* se basent sur des tracés exacts et n'en dérogent pas. Ainsi la topographie fait partie de leurs modes de penser, de projeter, et de réaliser, sans pour autant que les protagonistes en soient réellement conscients.

Le tracé et la ligne dans l'approche actuelle

L'*Op art* et le *Land Art* ne font appel qu'à des surfaces géométriques abstraites, à des surfaces géométriques planes qui,

par leurs juxtapositions, donnent l'illusion d'une profondeur et d'un volume en trois dimensions. La combinatoire des lignes et des plans est une des sources puissantes d'invention. Les tracés *Op art* et *Land Art* sont d'une précision sans faille. Actuellement, ils peuvent d'ailleurs être complètement programmés informatiquement, ce qui n'était pas le cas dans les années 60 et 70.

Dès qu'elle est entrée dans le cortège de la science, c'est le tracé qui a caractérisé la topographie. Pour une retranscription planimétrique, pour un relevé de relief quel qu'il soit, le tracé est l'élément essentiel de la retranscription. En ce sens, il a quelque chose de commun à l'*Op art* et au *Land Art*.

Couleur

Progressivité mathématique des dosages de la couleur, dégradés et contrastes.

Avec les travaux scientifiques de Chevreul⁸ au XIX^e siècle, la couleur



⁸ CHEVREUL Michel Eugène, *De la loi du contraste simultané des couleurs*, Gauthier-Villars et fils, Paris, 1839.



Walter de Maria, *Lightning Field*, Nouveau Mexique, USA, 1977.

© Jean Brasille Adagp



Josef Albers, l'«*Homage to the square*»

▶ devient scientifique. Les artistes abstraits, comme Mondrian, Itten, s'en sont emparés donnant naissance à «*l'Abstraction géométrique*», dans les années 1930. Par son travail pictural et dans son enseignement au Black Mountain Collège aux États-Unis, Josef Albers magnifie et illustre au mieux cette tendance. Le rapport des couleurs entre elles donne l'illusion de profondeur. Uniquement par leurs combinaisons et leurs rayonnements, certaines couleurs qui «*avancent*», ou d'autres «*reculent*», d'autres «*s'anulent*», selon leur température, leur rayonnement, leur intensité et leur quantité. C'est par le dosage la proportion, la progression des couleurs, obéissant à un tracé et à des proportions qu'Albers nous donne les illusions optiques géométriques qu'il souhaite. Les artistes de l'*Op art* vont s'emparer de ces réflexions dans un but exclusivement visuel, purement optique, en se basant sur un langage pictural et sculptural abstrait.

La palette de couleurs utilisées est sobre, en aplats très réguliers, sans laisser entrevoir un seul coup de pinceau, à l'image des peintres de l'Abstraction géométrique⁹. Certains peintres pratiquent d'ailleurs l'aplat coloré à la machine afin d'obtenir un fini «*parfait*».

En cartographie, la couleur est utilisée comme un code. Chaque couleur a un sens et désigne un objet bien précis complétant ainsi visuellement l'information à transmettre au lecteur du plan ou de la carte. Le bleu, le vert, le brun, le rouge, le jaune, sont des couleurs utili-

9 MONDRIAN Piet, Van DOESBURG Theo, HERBIN Auguste, ALBERS Josef, etc.

sées comme code en topographie et en cartographie. Leur sens est très rationnel, leur signification est réfléchie afin d'être rendu perceptible par le lecteur du plan ou de la carte. En ce sens, il y a quelque chose de commun avec l'*Op art* car la couleur n'est là que pour suggérer une forme dans la plus grande austérité. La couleur est un code mathématique, géométrique. Aucune suggestion de sensibilité n'est à voir dans l'*Op art* et l'utilisation de la couleur. La couleur «*sert*» la cause de l'optique, et voilà tout ! Le retour à la couleur a le mérite d'amener un peu plus près du cœur des choses¹⁰. Et pourtant, au final, une carte est un art, propice à la rêverie : «*Il y a donc les chenilles sépia des montagnes ; des traits rouges pleins, qui sont des sentiers méprisables puisqu'ils ont été déjà suivis, et des traits rouges pointillés qui marquent à l'aventure les routes ouvertes, inexistantes peut-être. Des traits bleus qui dessinent les fleuves ; des traits verts représentant les limites des provinces ou des états. Quelle sera la possibilité de franchir l'un ou de sauter l'autre ? Le fleuve a peut-être un pont ici ; et la frontière politique un prétexte à n'être pas enjambée. Enfin il y a le problème de pure longueur dans l'espace que tout ce chemin représente.*»¹¹

Volumétrie

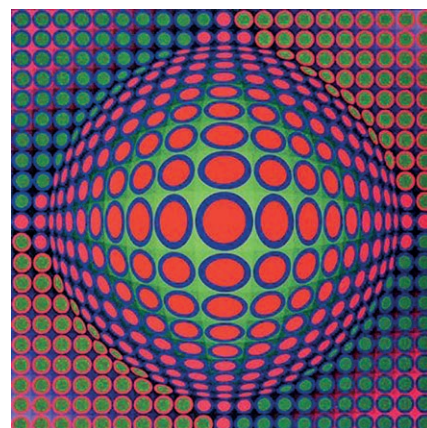
Passage de la 2^e dimension à la 3^e dimension

Les peintures de Vasarely semblent les meilleures illustrations de cette combinaison de tracés, de géométries et de couleurs qui donnent à voir un relief, qui, du fait de sa représentation en deux dimensions, n'existe pas. Les peintures de Vasarely ne sont pas en relief, elles sont des illusions de relief. Pourtant, il est à s'y méprendre tellement l'illusion est là. Et un relief est bel et bien rendu, alors qu'aucune aspérité n'est à constater sur le support.

Les volumes semblent «*reculer*» ou «*avancer*» vers le spectateur alors qu'il n'en est rien.

10 MERLEAU-PONTY Maurice, *L'œil et l'esprit*, Folio, Gallimard, Paris, 1964, p 67.

11 Victor Segalen, *Equipée*, in *Voyage au pays du réel*, éditions Complexe, Paris, 1995, p 986.



Victor Vasarely, *Vega 200*, 1968.

Dans ce même sens, une carte, un relevé topographique peut avoir au final cette illusion d'optique dans les ombres d'un relief, ou dans l'accumulation régulière de courbes de niveaux.

Passage de la 3^e dimension à la 2^e dimension

À l'inverse, l'optique peut également se lire dans l'autre sens : en faisant un passage de la 3D à la 2D. Le passage de la troisième dimension à la deuxième dimension se vérifie avec tous les travaux de Georges Rouse et de Felice Varini. Les illusions d'optique auxquelles ils aboutissent sont déstabilisantes : elles mettent le spectateur en présence d'œuvres que l'on croit en deux dimensions, alors qu'elles sont, en fait, présentées dans des espaces qui sont en trois dimensions. À l'inverse de Vasarely, Rouse et Varini «*aplatissent*» la troisième dimension laissant au spectateur croire que leurs travaux ne sont qu'en 2D. La morphologie du lieu se trouve complètement transfigurée par uniquement un jeu géométrique tracé à la couleur dans l'espace. Une fois de plus, le spectateur est déstabilisé par une illusion d'op-



Georges Rouse, *Sargadelos*, 2001.



Felice Varini, *Anamorphose*, Carcassonne, 2018.

tique à l'échelle du paysage. La perte de la profondeur de champ est également due à un jeu géométrique. Une série de figures simples mobilisant un tracé simple et un jeu de couleur mettent le spectateur en déséquilibre par rapport à sa perception habituelle de la perspective. La perte des lignes fuyantes liées à l'horizon brouille la vision "classique", et rabat la profondeur de champ sur un tableau fictif en deux dimensions.

La topographie des lieux s'en trouve complètement perturbée et presque inversée. Rousse et Varini, tendent

à annihiler la topographie par cette illusion d'optique. Faire disparaître le relief dans le paysage est une gageure pour le topographe, car cela semble difficile, voire impossible à obtenir. Mais c'est aussi, et surtout, un non-sens pour le topographe. Le relief et les aspérités du paysage sont la raison d'être du topographe. Hors ces artistes jouant de l'illusion d'optique semblent aller à l'inverse du sens fondamental de la topographie. Ils semblent vouloir inverser la vision du monde. Mais il n'en reste pas moins que pour ce faire, ils ont besoin de la topographie !

Perte de la 2D et de la 3D

L'Art optique trouve aussi un moyen d'expression par le volume et la sculpture avec le travail de Jesús Raphaél Soto. Ses tracés se font donc dans l'espace, dans la matière, et dans la troisième dimension, avec des reliefs spécifiques. Soto utilise la géométrie en trois dimensions pour développer un art cinétique qui fait intervenir le déplacement du spectateur pour brouiller les pistes de la vision simultanément en 2D et 3D. Sortes de bas-reliefs réalisés avec des matériaux du commerce, alternant brillance et matité, Soto donne à voir des effets d'optiques dans lesquels le relief n'est plus, mais l'optique cinétique prime, perturbant et déstabilisant la vision de celui qui regarde l'œuvre. On peut parfois associer ses travaux aux dièdres de la géométrie descriptive, faisant appel aux projections verticales et horizontales, rendant ainsi visible dans la matière ce qui est uniquement appréhendable sur le papier. Il est sûr que la géométrie descriptive n'est pas étrangère aux artistes de l'*Op art*, comme elle est nécessaire à la topographie. Il faudrait là une autre réflexion pour tenter de rapprocher l'art et la géométrie descriptive. L'exemple est particulièrement frappant dans les œuvres que Soto nomme ses "Pénétrables", sortes de sculptures



© Adagp Paris 2013



© Adagp Paris 2013

Jesús Rafael Soto, *Pénétrable bleu*, 1999.

▶ spatiales où le spectateur est invité à entrer. Sa vision se trouve alors modifiée par une multitude de verticales souples qui divisent la vision, et fractionnent l'image. La vision se trouve divisée par un effet d'optique dans lequel le spectateur se déplace. Il parcourt un volume qui est lui-même un effet d'optique. Le spectateur se promène dans une "forêt" de lignes parallèles, multitudes de courbes de niveau en trois dimensions, qui perturbent la vue et le relief.

Dimension et échelle

Land Art et topographie

Le paysage est aussi un support d'investigation et d'intervention artistique. Nombreux sont les artistes qui croisent la logique du *Land Art* avec celle de l'*Op art*, en jouant avec les matériaux du site associés à un dispositif géométrique lié à une topographie et un relief du lieu.

La topographie d'un site devient alors prépondérante et fondatrice pour l'intervention artistique. L'œuvre d'art est totalement issue des mouvements de terrain sur lequel elle prend place. C'est le relief qui détermine la place de l'œuvre d'art qui elle-même fait corps avec le site choisi. Les notions de géométrie, de tracé, de couleur, de volumétrie se voient alors complétées par celles de dimension et d'échelle. Les cartes topographiques sont très souvent utilisées par les artistes pour la mise au point de leurs projets. C'est par cet aller/retour constant entre la carte et la réalité du terrain que les projets sont mis au point. Le fait d'avoir choisi de positionner sa "*Spiral Jetty*" dans le lac salé de l'Utah est, pour son auteur Robert Smithson, partie intégrante du projet. L'élément Eau est complètement intégré au projet et à l'idée même de



Robert Smithson, *Spiral Jetty*, Utah, 1970.



Géoglyphe Nazca, *Le singe*, Pérou, -200 av. J.-C.

cette "jetée" qui n'est rien d'autre qu'une forme géométrique posée dans le paysage extrêmement ouvert et plat du lac et du désert. Tant par sa forme que par son échelle et sa situation dans un paysage désertique, cette spirale a un lien de parenté avec certains tracés des indiens Nazcas du sud du Pérou,

tracés dont on sait très peu quant à leur signification.

Le paysage et la topographie entrent en jeu dans le sens où la platitude et la sobriété des lieux et du site sont les premières composantes pour que ces travaux artistiques puissent avoir lieu. Avec la "*Spiral Jetty*" et les travaux



Michael Heizer, *City*, désert du Nevada, depuis 1972.



Onformative, Google faces, *searching for faces on earth*, 2013.

Nazcas qui ne sont visibles que d'une distance assez conséquente du sol, nous abordons une autre échelle de la forme artistique dans le paysage : celle qui dépasse le champ visuel de l'homme. Certains travaux demandent en effet une vision beaucoup plus éloignée de la surface terrestre pour avoir la perception complète de l'œuvre. Ainsi la "City" de Michael Heizer qui s'étend sur plusieurs hectares et dont on ne peut avoir une vision totale, si ce n'est vu d'avion.

Dans un même état d'esprit mais à une échelle plus large, certains artistes vont jusqu'à repérer des œuvres d'art "Ready made"¹² à l'échelle du paysage. Ils vont même jusqu'à composer des programmes qui retrouvent analogiquement des formes à l'échelle de la planète. C'est le cas d'Onformative¹³, un groupe d'artistes qui recherche des analogies anthropomorphes avec le relief terrestre, à partir d'une distance satellitaire.

Pour être plus précis, ce groupe d'artistes s'est donné comme but de rechercher et de trouver des reliefs terrestres présentant des similitudes avec le visage humain. A partir de photographies aériennes, de programmes d'images de satellites, ils ont en effet repéré des

formes de visages dont les dimensions dépassent la perception de l'œil niveau du sol. On voit donc notre planète à des distances d'astronaute, repérant des formes, essayant de les rattacher à des traits humains connus. Art à l'échelle du relief planétaire, que l'on peut identifier à notre vision de la Lune depuis la Terre. Qui n'a pas vu un visage dans les formes de la pleine Lune ? Les cratères lunaires ne fabriquent-ils pas un visage ?

Conclusion

Toutes les notions qu'impliquent ces deux mouvements artistiques se voient donc assujetties à celles du relief et des mouvements terrestres. La topographie imposée par le paysage stimule l'action artistique dans un but d'illusion ou de modification du relief. L'œil croit une chose que la réalité ne reflète pas. L'anamorphose dans le paysage tend à faire croire, à simuler, à aplatir le relief ou au contraire à le créer, sans que celui-ci n'existe vraiment. Hors la réalité est tout autre que ce que perçoit notre œil lorsqu'il croise des travaux de *Land Art* qui impliquent la déformation géométrique.

Tant que la géométrie, comme science ou art, reste sur le papier ou sur l'écran, elle n'est qu'une abstraction, qu'une "supposée" réalité qui est ailleurs, ou qui existera plus tard. Lorsqu'elle se trouve transposée du papier – ou de l'écran – dans la nature, elle devient

"réalité". Réalité de ligne, de tracé, de géométrie, de volume, de couleur, de matière, de dimensions... *l'endroit où notre cerveau et l'univers se rejoignent*¹⁴.

Cette "réalité", par le biais de la topographie, devient alors une illusion que la perception déforme. Et en ce sens, La perception est une hallucination vraie¹⁵. Et il faut bien avoir présent à l'esprit que, de toute façon, la perception se tient à l'intérieur du cadre sensoriel, que c'est par nos sens que nombre de choses adviennent, nombre de choses sont jugées par les uns et les autres. Et que ce même cadre sensoriel – l'art – et rationnel – la topographie – est indissociable de notre condition humaine. Il faut que la pensée de science (...) se replace (...) dans le sol du monde sensible¹⁶. ●

Contact

Laurent REYNÈS
Enseignant-chercheur - Département
architecture - INSA de Strasbourg.
laurent.reynes@insa-strasbourg.fr

12 Référence à Marcel Duchamp et ses œuvres d'art "Ready made" ou "Déjà faites", à partir de 1913.

13 Voir les visages à l'échelle de la planète. Onformative, Google faces, *searching for faces on earth*, 2013. <https://onformative.com/work/google-faces>

14 KLEE Paul, cité par MERLEAU-PONTY Maurice, *L'œil et l'esprit*, Folio, Gallimard, Paris, 1964, p 67.

15 BRETON André, cité par PASSERON René, dans *Pour une philosophie de la création*, Klincksieck, Paris, 1989, p 35.

16 MERLEAU-PONTY Maurice, *L'œil et l'esprit*, Folio, Gallimard, Paris, 1964, p 12.