

ACCREDITATION DSAA DG- 1

Margot Goutières
Mars 2020

AFFORDANCE

« être en mesure de faire quelque chose » et « offrir ».

Le terme est utilisé dans différents champs, notamment la psychologie cognitive, la psychologie de la perception, la psychologie ergonomique, le design, l'interaction homme-machine et l'intelligence artificielle, domaine où il prend une définition plus proche de « potentialité ».

Deux grandes voies de définition se sont développées :

1. on doit à la psychologie la définition originale de l'affordance : elle désigne « toutes les possibilités d'actions sur un objet ». Cette définition s'est ensuite restreinte aux seules possibilités dont l'acteur est conscient ;

2. par la suite le terme a été utilisé en ergonomie de manière encore plus restreinte : pour se référer à la « capacité d'un objet à suggérer sa propre utilisation », par exemple, sans qu'il ne soit nécessaire de lire un mode d'emploi. On parle aussi d'utilisation intuitive (ou du caractère intuitif) d'un objet.

// Nous nous asseyons ou nous tenons sur une chaise car ces avantages sont assez évidents.

– Scott Lafee

// Une accessibilité est une ressource ou un soutien que l'environnement offre à un animal; l'animal à son tour doit posséder les capacités de le percevoir et de l'utiliser.

– Eleanor J. Gibson et al.

// Une œuvre dépend de nos expériences personnelles, valeurs, et, plus largement, de processus de significations

– John Dewey, 1930.

// L'œuvre d'art est un message, composé de signifiés (autrement de symboles) qui forme un seul signifiant (l'œuvre).

– Umberto Eco, 1962.

// L'œuvre d'art est en lien avec nos expériences mais aussi avec notre imaginaire

– Paul Ricoeur, 1974.

Acceptions générales contemporaines:

L'affordance caractérise les possibilités d' un environnement (ou d'un objet) immédiatement perçues par un sujet.

L'affordance qui date de 1979 (**Gibson**) est revenue à la mode surtout avec **Norman** (1988), orientation en ergonomie cognitive, pour concevoir des outils immédiatement signifiants et permettant à un sujet de se projeter dans l'action. L'affordance vise l'étude de : ce qui permet immédiatement la mise en relation entre un sujet et un objet; ce que produit cette relation en termes de réponses de besoin d'un sujet, d'imaginaire, de projection.

Nb : L'affordance est aujourd'hui comprise dans sa dimension sémiotique et socioculturelle (Simonian, 2019) et non plus uniquement comportementale comme à son origine.

Les résultats des études conduites sur l'affordance, si nous les appliquons à une œuvre :

L'affordance nécessite de tenir compte de la culture des futurs utilisateurs et de leur environnement socioculturel.

Une œuvre co-conçue avec les futurs utilisateurs (ou spectateurs) serait plus signifiante que celle non co-conçue.

Les connaissances du sujet sur l'œuvre sont favorables à l'affordance d'une œuvre
La contextualisation de l' œuvre dans la culture et l'environnement du spectateur sont favorables à l'affordance d'une œuvre

Nb : l'affordance est ce qui permet d'entrer immédiatement et de manière signifiante en relation avec un objet

QUESTIONNEMENT

Penser le design en terme de relation

(= Jaune Sardine, produire des outils, produire des visuels)

Pour quelles raisons des spectateurs entrent en relation avec une œuvre ?

Comment favoriser la mise en relation signifiante entre une œuvre et des spectateurs ?

Œuvre ouverte, Œuvre achevée, Œuvre Interactive (Umberto Eco, 1962, Paul Ricoeur, 1974)

/L'œuvre est dite ouverte lorsque le spectateur peut agir sur l'œuvre tel que prévu par l'artiste (ce n'est donc pas une co-conception avec l'artiste).

/L'œuvre est dite achevée (dans sa forme) quand le sens a été fixé par l'artiste et qu'elle est prête à être consommée sans action du spectateur sur l'œuvre.

/L'œuvre est dite interactive, selon Paul Ricoeur, lorsqu'elle ouverte et achevée, faisant appel au « quasi-monde » c'est-à-dire à la jonction entre le monde du spectateur et celui de l'artiste. lorsque l'artiste et le spectateur co-conçoivent l'œuvre.

/L'œuvre ouverte serait plus signifiante que l'œuvre achevée car elle favorise la participation active du spectateur dans le processus de création mais le regardeur est libre de participer ou non. L'œuvre est œuvre de manière autonome. Elle intègre l'expérience et/ou les connaissances du spectateur.

/L'œuvre interactive serait plus signifiante que les deux autres types d'œuvres car elle permet de concilier les 2 dimensions fondamentales d'une œuvre : la fonction référentielle de l'artiste et la fonction de suggestion du spectateur. Elle permet de construire la signification en situation réelle, en tenant compte des spécificités des spectateurs. L'artiste, quant à lui, est un guide qui offre aux spectateurs un espace permettant de donner du sens. Si cet espace est compris comme un espace de liberté où le spectateur devient un acteur permanent (Facebook, par exemple), alors l'œuvre sera universelle.

----> Faire entrer des oeuvres dans le quotidien d'une ville, des oeuvres interactives qui lient les utilisateurs et les habitants de cette même ville. Quelque chose de pratique est d'habitude. Placé dans des endroits stratégiques; Métro, arrêt de bus/tram, parcs...

En ce qui concerne le graphisme, les images, les visuels et autres symboles de représentation peuvent montrer et imager de nombreuses significations. Le but étant de montrer comment des visuels peuvent être traduits de différentes manières en fonction du public et que plusieurs sens peuvent être traduits. Elle peut parfois être trompeuse (trompe l'oeil, impossible à saisir...) Tout mettre en oeuvre pour que de l'interaction se passe et qu'à terme une relation s'établisse entre les utilisateurs.

techniques/outils

/Photographie

/Sculpture

/Processing

/Collage numérique

BIBLIOGRAPHIE

// Dewey, J. (2010). L'art comme expérience. Paris, Gallimard.

// Eco, U. (1965), L'œuvre ouverte. Paris, Editions du Seuil.

// Gibson, J.J. (1979). The Ecological Approach to Visual Perception. Boston : Houghton Mifflin.

// Merle, L. (2017). Le livre d'artiste pour enfant : approche esthétique et socioculturelle de l'enfance, Thèse de doctorat, Université Lyon 2.

// Norman, D.A (1988). The Psychology of Everyday Things, New York, Basic Books.

// Ricoeur, P. (1986). « Qu'est-ce qu'un texte ? » Dans Du texte à l'action. Essais d'herméneutique. Seuil.

// Simonian, S. (2019). Changer de paradigme : approche écologique et problématique de l'affordance, Albero B., Simonian S., Eneau J. (eds) (2019), Activité humaine & numérique : état des lieux et prospective en éducation & formation. Hommage aux travaux de Monique Linard (pp. 431-443). Paris : Raison et Passions.

// Ettore Sottsass. (2014). Photos par la fenêtre, éd. Page d'Art.

// Adolf Loos (1908). Ornement et crime, Il donne des valeurs plus économique et spirituel. Il dit que c'est le signe d'une humanité sauvage, il faut supprimer les ornements pour des raisons de moral.

OEUVRES



Rencontres imaginaires

série de plusieurs
vidéos interactives
comportementales

Le visiteur est confronté à un écran miroir interactif. Celui-ci reflète son corps, son visage. Des mains et des visages virtuels essaient de le toucher, de l'attraper. Ces mains et ces visages ont de nombreux comportements et questionnent les relations les uns avec les autres. Les mains et les visages ressentent la présence et se déplacent le long du visage du spectateur. Lorsqu'il s'en va, les mains et les visages disparaissent. Ils réapparaîtront avec d'autres comportements lorsqu'une nouvelle personne viendra.

Cette œuvre, provoque des réactions et des gestes des spectateurs en réponse à des contacts virtuels.

Le public joue avec les mains qui grattent l'oreille, caressent les cheveux, touchent le bout des lèvres, etc.

Le contact est virtuel mais donne d'étranges sensations réelles au spectateur. Il peut être amusé, ennuyé ou exprimer un certain plaisir.

Les mains et les visages virtuels apparaissent en noir et blanc superposés à l'image du spectateur. Cet appareil donne l'illusion d'une réalité troublante fantomatique. Cette oeuvre utilise les technologies numériques mais donne à voir une image qui rappelle les premiers trucs du cinéma débutant comme la technique d'illusion utilisée par Georges Méliès.

Le Cloud

L'artiste de Calgary Caitlind Ro Brown, en collaboration avec le machiniste, musicien et artiste aux multiples talents Wayne Garrett, a construit ce nuage surréaliste pour le festival d'art contemporain Nuit Blanche Calgary. Constituée de plus de 5 000 ampoules, ainsi que de cordes métalliques et d'acier, la sculpture a été suspendue au-dessus de la nuit comme un affichage public amusant et interactif. Les visiteurs pouvaient se promener sous la structure, entourés de cordes suspendues qui activaient les ampoules. Ils demandaient juste à être tirés!

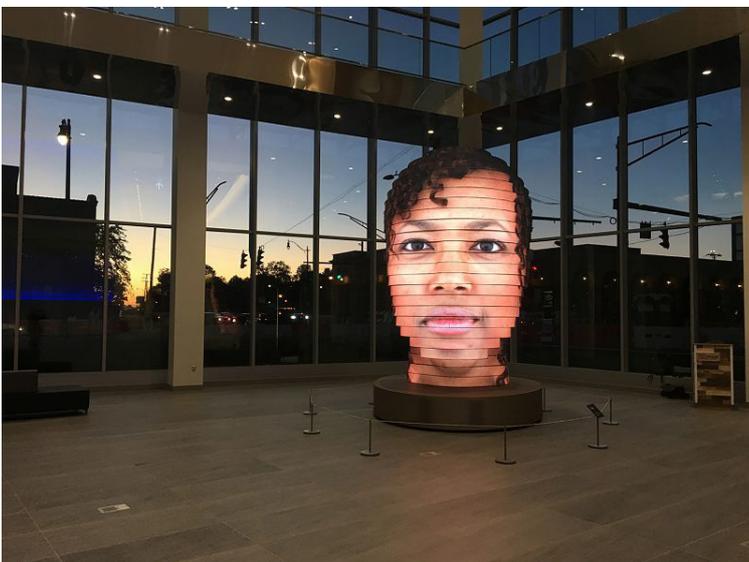


Les interactions humaines avec la sculpture de 18 pieds ont transformé la forme blanche duveteuse en un nuage électrique brillant fait de matériaux recyclés, réutilisés et réutilisés. Debout dans le nuage de lumière incandescente, les téléspectateurs ont été transportés dans un endroit inhabituel où des formes proches de la nature ont émergé d'objets synthétiques.

La plupart des ampoules fonctionnaient alors que certaines d'entre elles étaient brûlées et, alors que celles qui fonctionnaient oscillaient entre marche et arrêt, l'installation a pris vie avec la lumière et l'énergie. De loin, les observateurs ont pu assister à l'illusion d'un éclair sur la surface du nuage suspendu.

As We Are

une sculpture interactive de 4,2 mètres de haut de l'artiste Matthew Mohr. L'oeuvre en forme de tête expose lentement et alternativement, grâce à une base de données, les visages de résidents de Columbus et de ses visiteurs sur 24 bandes horizontales d'écrans LED.



iconog

graphie

**Affordance Studies: IB Visual Arts Submission _ Yin Ying Kong
Investigative Workbook 2013-4**





Chaque objet a une sphère d'influence dans laquelle un utilisateur réagit. Si nous sommes suffisamment loin d'une porte, notre chemin ne sera pas influencé par son mouvement ou son placement.

La précision de toute action impliquant un objet porte toujours une distance idéale. Toute augmentation de la distance entraîne une diminution exponentielle de la précision.

La forme d'un objet peut limiter ou étendre les types d'actions appliquées. Cependant, ce qui peut vraiment être (cognitivement et donc) physiquement restrictif, c'est notre concept de l'utilité d'un objet ou d'un espace. Si nous avons l'intention d'utiliser une tasse pour boire à cet instant, nous ne tiendrons pas la tasse à l'envers ou ne la saisirons pas par sa lèvre.

Extraits de carnet de croquis

5 April '13

INTO THE STUDIO

cross comparison highlights



↳ last of the roll.

INK MARKINGS AS CLUES

- ① immediacy of action reflects sequential motion of door follows in time to a point at which it sits.
- ② Swivel direction of door implied with small marking.

REGION OF AVOIDANCE
(Nested) Affordance

FULL ROTATION

Theoretical explanation before was a linear path rather than one with a turn-about. Highlights human aspects of action in reacting / responding to affordances: the security / confirmation of actions. "Seeing is believing"; an inclination to watch the completion of an action - successfully closing the door.

UNNATURAL SEQUENCE
manufactured experience; planned movement not so fluid.

UNEXPECTED ISSUES: Ink + skin + surface

FIRST ATTEMPT || Rice paper = sticky
|| lifted paper with motion
|| tore paper with lifting motion.

18 April 2013

OUT OF THE STUDIO

its consistent elements.

INK MARKINGS AS CLUES

- ① Ink splatters implied contact speed direction of leave from contact
- ② Ink graduation in tone implied start and end of action.

MACRO
first footprints are darker than later ones. Clarifies sequence of footsteps.

MICRO
one foot print darkest point = last point of contact → and on balls of feet

REGION OF AVOIDANCE
as action impossibility rather than 'possibility' as established before.

TO COMPLETE ACTION
THE FOLLOW-THROUGH

Rotation of door relative to path direction. To clear the region of rotation, need to walk further? And in turn, need to walk back further to complete action sequence.

FULL ROTATION + SOME STEPS BACK

10 June 2013

In Response to John Dewey's 'Art as Experience: Having an Experience' 1932

Response in general

Dewey's primary proposition is that the "artistic" refers primarily to the act of production and 'aesthetic' to that of perception and enjoyment (or appreciation). He suggests that oftentimes these concepts are deemed exclusive, or imposed upon the other, when in actuality, in "the conception of conscious experience [...] they sustain to each other" (48).

Upon further reading, I'd come to distill his philosophy a such:

There is "a perceived relation between doing and undergoing."

Art
doing/producing
the 'creative act'

→

(A)esthetic
perception
enjoyment
appreciation
(undergoing)

CONSCIOUS EXPERIENCE

In Theory of Knowledge discussion, I've discussed with my mentor about the Plurality of Truth that primarily exists in Art as an Area of Knowledge. This is borne of how every individual applies his own idiosyncratic premise on a universal piece of stimuli.

Rationale for choice of reading

I'd began my first semester with a project on affordance theories, and gradually branched out into concepts of path and the ambivalence of the in-between (the ambiguity of processes in hindsight). Each project is undeniably centrally and experientially rooted, and John Dewey discusses these two areas in considerable detail.

On the first reading, I was quite uncomfortable with how he'd appropriated these definitions to the two terms, and sought to qualify why it was thus disagreeable to me...

Perhaps it's due to my Design Specialization. I was put off by the fact that he seemed to think Art less central than Aesthetics. In subscribing to philosophies of Design, I've subsequently subscribed to the constant thinking, the pursuit of conceptual underpinnings in everything. SOTA, in itself, exemplifies the artistic disposition (the mind of innovation), not the artistic vocation (the technical).

Similarly, he denies the validity of premeditation and transcription in art (or at least, the experiential).

"The mere act of transcription is ethically irrelevant save as it enters integrally into the formation of an experience worthy to completeness." (55)

I was quick to deny this at first, given the aforementioned premise, but in practice, I was forced to reconsider.

It doesn't really impose the 'completeness' that penny claims.

Perhaps it's due to my time. I'm in post-modern society, introduced to an entire environment that thrives on Duchampian philosophies. Art's substance in my world lies in its idea; Dewey's conception of Art leans more towards craft in a way. It goes to show how Art (and aesthetics) has evolved, metamorphosed since 1932.

I think moderation is demanded, at least on the part of the artist. My first work, of a series of door mechanisms was primarily conceptual, and mostly conceived prior to execution. (It led me to consider facets of experience (as I have thus transcribed), but left me without primary knowledge as the nature of experiencing doors in itself. For a whole some artistic experience, I think both premeditation and responsiveness to serendipity "sustain to each other".

17 May '13

THE NARRATIVE. THE PROCESS.



Attempting to quantify the in-between
By means of use: shading exercise.

I figure writing will attach content to the physicality and materiality of the process I intend to capture, shading and line-drawing are suitably "inherently action", i.e. they won't attach unnecessary, distracting elements.

METHOD: Similarly, with the choice of surface, I wanted to retain the same 'ceteris paribus' quality. Relyed on the manufactured properties of surface, pre-existing lines on rice paper, to dictate the path that the pencil follows.

Any substance transposed onto the paper is purely from the pencil. It's easier to "quantify" that way.

The pencil was only applied for this exercise twice sharpened — everything reflected on the paper is as close to quantifying that can be given by the pencil as possible. Or is it?

INBETWEEN // LACUNAE
gaps in the narrative

are there static processes?

So what's been quantified by process?

TERM OF USE → LIMIT
duration
✓ finite medium

what's been reflected on the paper is really only an excerpt (a portion of the whole lead) from which we can extrapolate on the properties of the whole pencil.

include shavings, the shed graphic bits on a day-to-day basis: every assignment the pencil's been used on to scan in and archive.

At the end of 10 pages ...

1

→

10

→

MACRO

1

→

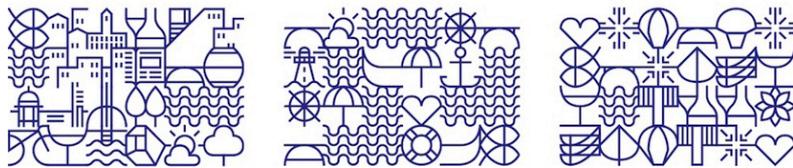
10

→

MICRO

MAPPING COMPLETELY?

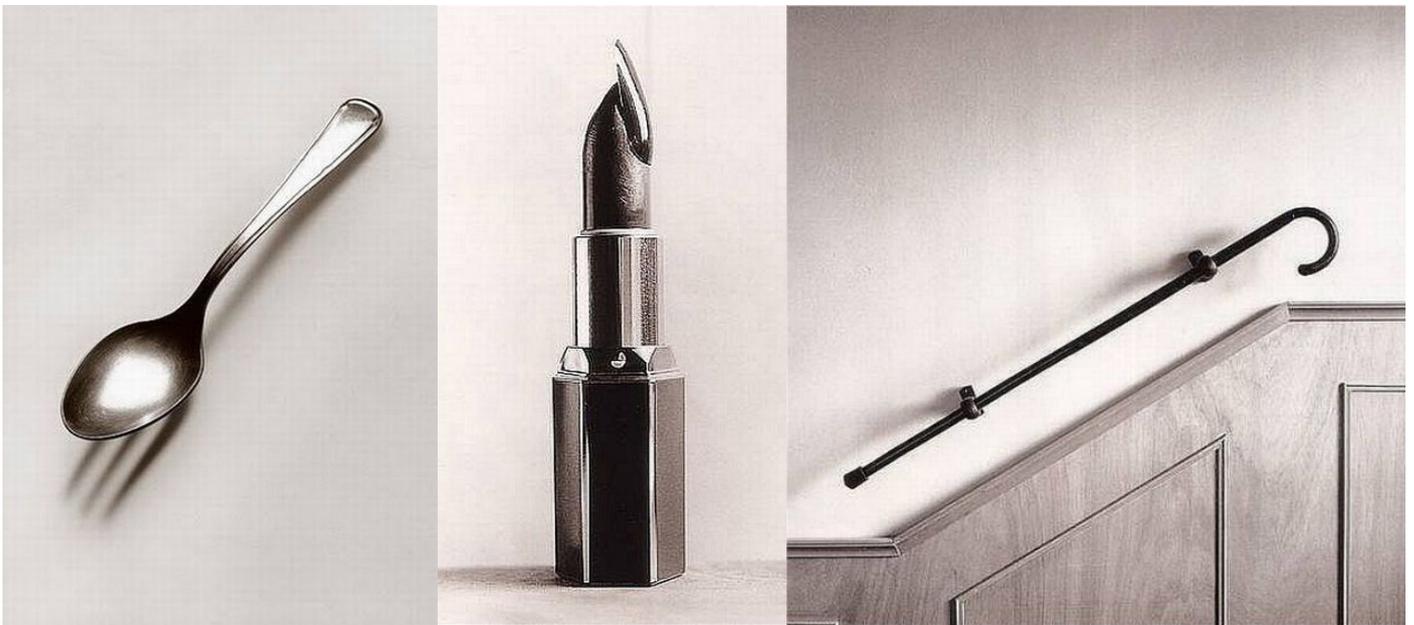
IDEA 2/2



Gastronomia / Gastronomy



Logo de porto – studio white



Détournements d'objets du quotidien – Chema madoz



« L'enjeu est en effet de remettre l'utilisateur au centre du système d'information, d'interagir avec lui de manière intuitive, mettant en harmonie les affordances des objets. »

Don Norman



Vanessa Mckeown



Réseau

// THECAMP

Contact : Nolwen Berthier / nolwen@thecamp.fr

<https://thecamp.fr>

550 rue Denis Papin - La Duranne - 13100, Aix-en-Provence

= Colimo

Une application interactive qui associe les utilisateurs aux recommandations et les incite à améliorer les espaces publics. Avec Colimo, cinq jeunes résidents de Hive ont imaginé une application interactive et personnalisée qui permet aux habitants d'une ville d'interagir avec leur ville en fonction de leurs itinéraires et de leur humeur, afin d'améliorer leur qualité de vie.

// LA FABULERIE

(Tiers lieu culturel - fabrique numérique)

Contact : Axelle Benaïch

Tél. 04 86 97 19 88 / contact@lafabulerie.com

<https://lafabulerie.com>

10 Boulevard Garibaldi, 13001 Marseille

= HABITER DEMAIN

Une exposition ludique sur l'habitat de demain

Penser aujourd'hui l'habitat de demain, c'est anticiper sur l'évolution de nos modes de vie pour mieux s'y préparer. Qui de mieux que chacun de nous pour trouver les réponses adaptées à ses propres besoins ? L'exposition pédagogique Habiter Demain explore des pistes d'innovations liées à l'habitat du futur et invite chacun, petits et grands, à partager ses propres idées et solutions pour bien-vivre demain.

// TROPISME

cafe@tropisme.coop

Tél : 04 67 04 08 10

Halle Tropisme

121 Rue Fontcouverte, 34000 Montpellier

= La halle tropisme est un village habité au quotidien par plus de 200 créatives ; un village qui accueille au quotidien de nombreuses personnes curieuses de découvrir ce nouveau lieu culturel qui s'ouvre à tous les publics en mêlant musique et expérimentations culinaires, art contemporain et clubbing, débats d'idées et afterworks...

Un projet de la coopérative culturelle et créative illusion & macadam, qui accompagne depuis près de 20 ans le développement et la structuration du secteur culturel.

// LES PETITS DÉBROUILLARDS

(vulgarisation des sciences et techniques)

Contact : Claire Bessin

Tél. 04 91 66 12 07 / paca@lespetitsdebrouillards.org

<https://www.lespetitsdebrouillardspaca.org>

51 Avenue de Frais Vallon, 13013 Marseille

= Le programme : Être humain - Vivre ensemble

Objectifs : de faire réfléchir et de se questionner sur un ensemble de concepts et de mécanismes susceptibles d'aider à se connaître soi-même, à se comprendre ; à connaître et à comprendre notre unité et notre diversité culturelle et physique. de permettre aux jeunes de mieux construire leur avenir et de lutter contre le fatalisme et le déterminisme social.

L'exposition interactive

L'exposition itinérante permet d'aménager un espace de sensibilisation et de découverte interactif pour les jeunes sur le thème « Être humain/Vivre ensemble ».

Elle propose 12 activités ludiques à réaliser, favorisant le questionnement et des mises en situation où le public est actif.

// FABLAB BARCELONA

Contact : Kate Armstrong / kate@fablabbcn.org

<https://fablabbcn.org>

Carrer de Pujades, 102, 08005 - Barcelona (Espagne)

Il faut faire en sorte que la notion de design et la profession de designer ne soient plus associées à une spécialité, mais à un certain esprit d'ingéniosité et d'inventivité.

Enfin, le grand problème qui se pose au design est qu'il doit servir la vie.

Faire du design, c'est penser en termes de relations.
C'est appréhender le cadre et le cœur des choses.

Lazlo MOHOLY-NAGY

Typographie :

/titre : Elephant

/corps texte : Neue Machina