HAL
open science

Les intentions du dessinateur. Un cas d'étude à l'interface entre la philosophie de l'art et les sciences cognitives.

Alessandro Pignocchi

To cite this version:

Alessandro Pignocchi. Les intentions du dessinateur. Un cas d'étude à l'interface entre la philosophie de l'art et les sciences cognitives.. Philosophie. Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales (EHESS), 2008. Français. NNT : . tel-00643455

HAL Id: tel-00643455

https://theses.hal.science/tel-00643455

Submitted on 21 Nov 2011

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.

ECOLE DES HAUTES ETUDES EN SCIENCES SOCIALES **ANNEE 2008**

THESE

pour l'obtention du grade de
DOCTEUR DE L'EHESS

Discipline : Philosophie et Sciences Cognitives

présentée et soutenue publiquement par :
Alessandro Pignocchi
le 16 décembre 2008

LES INTENTIONS DU DESSINATEUR.

Un cas d'étude à l'interface entre la philosophie de l'art et les sciences cognitives.

Directeur de thèse : M. le directeur de recherche Roberto Casati (CNRS)

RAPPORTEURS

M. le professeur des universités Daniel Andler (Paris IV).

M. le professeur des universités Pierre Livet (Université d'Aix-Marseille).

JURY

M. le professeur des universités Daniel Andler (Paris IV).

M. le professeur des universités Patrick Cavanagh (Paris V).

Mme. la chargée de recherche Julie Grèzes (INSERM).

M. le directeur de recherche Jean-Marie Schaeffer (CNRS).

M. le maître de conférence John Zeimbekis (Université de Grenoble).

Contribution à la littérature existante

1. Nous exposons des précautions et directives méthodologiques qui permettent d'isoler et d'organiser des thèmes de recherche pour une collaboration ponctuelle entre la philosophie analytique de l'art et les sciences cognitives. Nous nous intéressons tout particulièrement à un de ces thèmes : les intentions du dessinateur.
2. Nous soulignons l'importance des intentions de l'artiste dans l'évaluation artistique en défendant et en adaptant au cas de l'évaluation la théorie historico-intentionnelle utilisée par Levinson pour décrire le concept d'œuvre d'art.
3. Nous proposons un modèle de l'évaluation des œuvres d'art dans lequel la récupération des intentions réelles ou supposées de l'artiste est une composante nécessaire.
4. Nous discutons un paradoxe classique dans la littérature philosophique : l'évaluation artistique d'une image semble se fonder sur les intentions de l'artiste tout en ne faisant appel qu'à ce qu'il est possible de voir en la regardant ; alors que les intentions de l'artiste ne peuvent pas être vues en regardant une image.
5. Nous explorons la solution qui consiste à dire qu'il est possible de voir les propriétés d'une image comme le résultat des actions intentionnelles de l'artiste. Pour pouvoir être acceptée, cette solution ne peut se passer d'un regard sur les sciences cognitives. En particulier, nous montrons qu'elle oblige à étudier le rôle joué par la simulation de certains éléments des actions de l'artiste dans l'organisation de l'information visuelle perçue dans une image.
6. Nous nous concentrons sur le dessin et nous rapprochons la théorie des schémas graphiques de Gombrich et la théorie du code-commun de Hommel et ses collègues, selon laquelle la perception des actions et leur planification partagent un substrat représentationnel commun.
7. Sur la base de ce rapprochement, nous développons « la théorie visuomotrice des schémas graphiques » d'après laquelle l'apprentissage du dessin passe fondamentalement par une récupération directe de certains plans d'action des autres dessinateurs *via* l'observation de leur dessin.
8. Grâce à cette théorie, nous définissons un nouveau mode de perception des images : la perception motrice. Ce mode de perception est structuré par le savoir-faire moteur de l'observateur et il permet de percevoir directement, c'est-à-dire sans interventions des connaissances propositionnelles, les propriétés d'une image comme le résultat des actions intentionnelles de l'artiste.

Résumé

Peut-on percevoir une image comme le produit d'une certaine démarche intentionnelle ? Plus précisément, les images ont-elles des « propriétés intentionnelles », c'est-à-dire des propriétés que l'on voit comme le résultat des actions intentionnelles de l'artiste ?

Cette question est intéressante car elle occupe une région intermédiaire entre l'analyse conceptuelle développée par la philosophie analytique de l'art et la recherche empirique en sciences cognitive. Du côté de la philosophie de l'art, elle est connectée à la thèse intentionnelle, selon laquelle l'évaluation d'une œuvre d'art en tant qu'œuvre d'art est nécessairement fondée sur les intentions de l'artiste, et à la thèse expérientielle, selon laquelle l'évaluation d'une image en tant qu'image n'emploie que ce qu'il est possible de voir en la regardant. Il existe des arguments montrant que chacune de ces thèses est essentielle à la description de l'évaluation artistique des images. Pourtant, elles sont en tension car on ne peut pas voir les intentions de l'artiste en regardant une image. Ces deux thèses ne sont conciliables que si on accepte que les propriétés des images peuvent être vues comme le résultat des intentions de l'artiste. En d'autres termes, il faut être en mesure de répondre positivement à la question des propriétés intentionnelles des images. Or, une telle réponse possède une composante empirique qui ne saurait être ignorée.

En effet, la question des propriétés intentionnelles des images doit être mise en relation avec différentes branches de la recherche en sciences cognitives traitant de la récupération des intentions d'autrui. L'attitude traditionnelle adoptée par les philosophes de l'art face au versant empirique de cette question consiste à l'éluder, en disant qu'il s'agit là simplement d'un cas où notre perception d'un objet est façonnée par nos connaissances propositionnelles. Ainsi pouvons-nous percevoir les propriétés intentionnelles des images grâce au contrôle exercé par nos connaissances propositionnelles - relatives aux intentions de l'artiste et au contexte de production de l'image, entre autres - sur notre perception.

En détaillant les différentes façons dont les connaissances propositionnelles peuvent influencer la perception, on s'aperçoit que cette réponse est très insuffisante. Elle est en tension avec une idée courante en philosophie selon laquelle on peut percevoir les propriétés intentionnelles simultanément aux propriétés représentationnelles ; elle a également des difficultés pour expliquer la détection de certaines qualités, telles que la dextérité du dessinateur, ainsi que pour rendre compte de la reconnaissance de son style et de ses influences.

Pour résoudre ces problèmes il est essentiel de définir une voie directe de perception des propriétés intentionnelles, c'est-à-dire qui ne passe pas obligatoirement par les connaissances propositionnelles. Cette seconde voie, la *perception motrice*, est orchestrée par le savoir-faire moteur de l'observateur.

Pour développer l'hypothèse de la perception motrice, il est essentiel de se doter d'une théorie psychologique de l'apprentissage et de la production du dessin. Pour ce faire, la meilleure solution consiste à explorer le versant psychologique de la théorie des schémas graphiques d'Ernst Gombrich en la rapprochant de la théorie du code-commun, selon laquelle la planification de l'action et la perception de certains évènements du monde sont implémentées par les mêmes représentations. Grâce à ce rapprochement, on obtient la théorie *visuomotrice* des schémas graphiques, selon laquelle le mécanisme fondamental de l'apprentissage du dessin est la récupération directe des plans d'action des autres dessinateurs par observation de leurs dessins.

Cette théorie permet de montrer que la perception motrice des images exploite les mêmes structures représentationnelles que celles impliquées dans la planification des actions employant le genre d'outils qui permet de produire des images, afin d'organiser l'information visuelle portée par une image de façon cohérente par rapport à l'action. En d'autres termes, la perception motrice d'une image est contrôlée par une simulation de certains éléments des actions de l'artiste, ce qui permet de percevoir les propriétés de l'image comme des résultats d'actions, c'est-à-dire de percevoir directement ses propriétés intentionnelles.

L'accès perceptif aux intentions de l'artiste, et plus spécifiquement du dessinateur, apparaît ainsi comme un thème capable de structurer un dialogue productif entre la philosophie analytique de l'art et les sciences cognitives.

Summary

Can we perceive a picture as the result of an intentional endeavour? More precisely, do pictures possess “intentional properties”, that is, properties that are perceived as being the result of intentional actions by the artist?

This question is interesting because it is situated half-way between conceptual analysis developed by analytic philosophy of art and empirical research in the cognitive sciences. On the side of philosophy of art, the thesis is linked on the one hand to the *intentional thesis*, according to which the evaluation of an artwork as such is necessarily grounded in the intentions of the artist, and on the other hand with the *experiential thesis*, according to which the evaluation of a picture as such only uses those elements that one can see in the image. Arguments exist to the effect that each of these two latter theses is essential to the artistic evaluation of images. However, there is a tension between the two theses, as one cannot see the intentions of the artist by looking at the image. The two theses can only be reconciled if one accepts that the properties of the pictures can be seen as the result of the intentions of the artist, that is, only if one is prepared to answer affirmatively to the question of the intentional properties of pictures. Now, any such answer has an empirical component that cannot be ignored.

As a matter of fact, the question of the intentional properties of images ought to be connected to research in different branches of cognitive science that deal with the recovery of other’s intentions. Traditionally, philosophers of art incline to eschew the question, by arguing that we have here just a case in which our perception of an object is influenced by our propositional beliefs. Thus we can perceive the intentional properties of pictures thanks to the influence on our perception of our propositional beliefs relative to the intentions of the artist and to the context in which the picture was produced.

A careful examination of the ways in which propositional beliefs can influence perception shows that this approach is inadequate. The propositional view is at odds with a current philosophical tenet according to which one can simultaneously perceive intentional and representational properties. It also has trouble explaining the detection of certain qualities, such as the draftsman’s dexterity, and does not account for the recognition of style and for stylistic influences.

In order to solve these difficulties it is essential to characterise a direct perceptual access to intentional properties, one that is not mediated by propositional beliefs. This second type of access, *motor perception*, is orchestrated by the know-how of the observer.

Developing the hypothesis of motor perception requires the availability of a psychological theory of learning and production of drawings. We explored here the psychological side of E.H. Gombrich's theory of graphic schemas. We linked it to the theory of the common code, according to which action planning and the perception of certain events are implemented by the same representations. Thanks to this link, we put forward the *visuomotor theory* of graphic schemas, according to which the fundamental mechanism of drawing learning is the direct retrieval in observation of the action plans of other draftsmen.

This theory shows that the motor perception of images taps into the same representational structures involved in the planning of actions that use the same type of tools that enable image production, so as to organize the visual information delivered in a picture in a way that coheres with action. In other terms, the motor perception of a picture is controlled by a simulation of certain elements of the actions of the artist, which makes it possible to perceive the properties of the picture as the results of some actions. This amounts to claim that the intentional properties of the picture be perceived directly.

Perceptual access to artists' intentions (and, more specifically, of draftsmen's intentions) appears thus to be an element that can articulate a fruitful dialogue between philosophy of art and the cognitive sciences.

INTRODUCTION 9
1. Objectif et méthode 9
2. Philosophie analytique et sciences cognitives, pensée et monde physique 11
3. Objectifs et méthodes de la philosophie analytique 14
4. Objectifs et méthodes de la philosophie analytique de l'art 18
5. Les niveaux de complexité 19
6. Structure de la thèse 26
LE CONCEPT D'ŒUVRE D'ART 30
1. Qu'attend-on d'une caractérisation du concept d'œuvre d'art ? 30
2. Les caractérisations traditionnelles du concept d'œuvre d'art : le fonctionnalisme 33
3. De la prescription à la description : la ressemblance de famille 43
4. Le contextualisme 51
4.1. La transfiguration du banal 51
4.2. La théorie institutionnelle 55
4.3. La théorie historico-intentionnelle 65
5. Conclusion 81
EVALUER LES IMAGES COMME DES ŒUVRES D'ART 85
1. La thèse intentionnelle 85
2. La thèse expérientielle 92
3. L'évaluation des images 100
4. Les propriétés intentionnelles des images 107
5. Conclusion 111
LA PERCEPTION DES PROPRIETES REPRESENTATIONNELLES DES IMAGES 113
1. Qu'attend-on d'une théorie de la représentation picturale ? 113
2. Les théories de la représentation picturale 116
3. Le paradigme modulaire de la perception 135
4. Les règles de représentation 143
5. Conclusion 149
LA PERCEPTION DES PROPRIETES INTENTIONNELLES DES IMAGES : LA THEORIE TOP-DOWN 152
1. L'évaluation artistique des images : de la description vers l'explication 152
2. La théorie top-down 155
2.1. Le principe général de la théorie top-down 155
2.2. Les deux versions de la théorie top-down 158
2.3. Reconnaissance en mode standard et reconnaissance en mode expert 161
3. Faiblesses de la théorie top-down 165
3.1. La « Twofoldness » de l'expérience des images 165
3.2. Expertise perceptive et propriétés intentionnelles 170
3.3. Le cas du style et des influences 173
4. Conclusion 176
LA PRATIQUE DU DESSIN 181
1. Introduction 181
2. Perception et action 181
2.1 Le modèle sériel 181
2.2. Le modèle en dérivation 183
3. La planification de l'action 189
4. Les deux théories de la pratique du dessin 191
5. Problèmes pour la théorie de l'innocence du regard 195
5.1. Perception des dessins et ressemblance objective 195

5.2. Les styles et les influences, l'apprentissage académique, les domaines de prédilection et les différents types de dessin 199
5.3. Les contraintes sur une théorie psychologique de l'apprentissage du dessin 201
6. Une théorie de l'erreur 203
7. Qu'est-ce que le résultat d'une action dans la théorie du code-commun ? 206
7.1. Le travail empirique dans la théorie du code-commun 206
7.2. Qu'est-ce que le résultat d'une action dans le dessin ? 209
8. Apprentissage du dessin et distalisation du résultat de l'action : la théorie visuomotrice des schémas graphiques 211
8.1. Les schémas graphiques atomiques (SGA) 211
8.2. Les schémas graphiques moléculaires (SGM) 215
8.3. La transformation des SGMs en SGAs 216
8.4. L'origine des SGMs 221
9. Discussion de la théorie visuomotrice des schémas graphiques 222
9.1. Les six contraintes 222
9.2. Perspectives empiriques 227
10. Conclusion 230
LA PERCEPTION MOTRICE DES PROPRIETES INTENTIONNELLES DES IMAGES 232
1. Introduction 232
1. La perception motrice du dessin 233
3. Les représentations de la perception motrice 236
4. Perception motrice et expérience 238
4.1. Organiser l'information visuelle de façon cohérente par rapport à l'action 238
4.2. Perception motrice, intentions en action et intentions préalables 240
4.3. Perception motrice et expérience motrice 241
5. Généralisation à d'autres types d'images 243
5.1. Les conditions de la perception motrice 243
5.2. Différentes voies d'accès aux propriétés intentionnelles pour différents types d'images 247
6. Perception motrice et *twofoldness* 250
7. Perception motrice et expertise perceptive 255
8. Tester l'hypothèse de la perception motrice 259
9. La perception motrice dans l'évaluation des œuvres d'art : trois objections 262
9.1. Différents types d'évaluations pour différents types d'images 262
9.2. La perception motrice et les intentions préalables de l'artiste 273
9.3. Perception motrice et propriétés représentationnelles 277
10. Conclusion 283
CONCLUSION. 285
ANNEXE : PROPOSITIONS D'EXPERIENCES. 294
1. Ressemblance objective et reconnaissance 294
2. Récupération de la vitesse sur des stimuli statiques 295
3. SGA et SGM 296
4. Activation automatique des SGAs 298
5. La dextérité, le style et les influences 300
5.1. Perception motrice et évaluation de l'expértise 300
5.2. Perception motrice et reconnaissance du style 302
5.3. Perception motrice et reconnaissance des influences 302
6. Perception motrice et imagerie cérébrale 303
7. Perception motrice et phénoménologie 304
Références. 305

INTRODUCTION

1. Objectif et méthode

Qu'est-ce que l'évaluation artistique d'une image ? Que fait-on précisément lorsqu'on évalue une image en tant qu'œuvre d'art ? Pour répondre à ces questions, il est impératif de distinguer les problèmes liés à l'évaluation des images de ceux qui concernent l'évaluation des œuvres d'art.

Si on évalue le dessin de Giacometti de la figure 1 en fonction de son poids, de sa capacité à équilibrer une table bancale ou du fait qu'il nous rappelle une anecdote relative à la vie de Giacometti, on n'évalue pas ce dessin en tant qu'image. On évalue plutôt un objet ayant un certain poids, une calle, ou un objet ayant certaines propriétés mnésiques. Le point commun à ces trois évaluations est qu'elles se fondent sur des qualités non visibles. Or, il semble qu'une évaluation qui fait appel à des propriétés impossibles à voir en regardant une image n'est pas une évaluation de cette image en tant qu'image. En d'autres termes, il semble que les évaluations des images en tant qu'images soient circonscrites par ce que nous appellerons la « thèse expérientielle » :

Evaluer une image en tant qu'image c'est évaluer seulement ce qu'il est possible de voir en la regardant.

Cette thèse est assez intuitive et elle bénéficie, de plus, d'un riche support philosophique (Beardsley, 1958; Lopes, 2005a; Wollheim, 1987). Parallèlement à cette première thèse, la philosophie de l'art a fréquemment recours à la « thèse intentionnelle » :

L'évaluation d'une œuvre d'art en tant qu'œuvre d'art est nécessairement fondée sur les intentions (réelles ou supposées) de l'artiste.

Autrement dit, quand on évalue une œuvre d'art, on évalue le résultat d'un certain processus intentionnel (Danto, 1981; Wollheim, 1987). Une évaluation qui serait déconnectée de toute référence aux intentions de l'artiste ne saurait être une évaluation de l'œuvre d'art en tant qu'œuvre d'art. Ainsi, dire qu'on apprécie le dessin de Giacometti de la figure 1 car le

visage représenté a l'air sympathique ne constitue pas une évaluation artistique. Il faudrait au minimum dire ou sous-entendre qu'on est sensible aux efforts de Giacometti pour représenter un visage sympathique (peu importe par ailleurs qu'on ait raison ou tort quant aux motivations véritables de l'artiste). Pour qu'une évaluation retenant cette caractéristique entre réellement dans la catégorie des évaluations spécifiquement artistiques il faut peut-être que d'autres conditions soient réunies. Il semble néanmoins que la thèse intentionnelle fournit une condition nécessaire minimum. Bien qu'elle soit moins intuitive que la précédente, nous verrons qu'il existe un certain nombre d'arguments qui permettent d'établir sa justesse descriptive.

Figure 1 : Alberto Giacometti. Tiré de *Alberto Giacometti, le dessin à l'oeuvre*. Centre Pompidou. Ed. Gallimard.

Le problème qui va nous occuper tout au long de ce travail est le suivant : les thèses expérientielle et intentionnelle semblent à première vue incompatibles. Comment, en effet, percevoir dans une image les intentions de son auteur ? Si l'évaluation d'une image ne doit faire appel qu'à ce qu'il est possible de voir en la regardant (thèse expérientielle), et si celle d'une œuvre d'art doit se fonder sur les intentions de l'artiste (thèse intentionnelle), il semble que nous n'avons plus qu'à conclure à l'impossibilité d'évaluer les images comme des œuvres d'art, ce que contredisent des milliers d'expériences quotidiennes. La philosophie de l'art se trouve donc devant un paradoxe. Faut-il alors contester la thèse expérientielle (Davies,

2004) ? La thèse intentionnelle (Wimsatt & Beardsley, 1988) ? Une autre possibilité consiste à essayer de montrer que le deux thèses sont en réalité compatibles (Hopkins, 2006; Maynard, 2005; Walton, 1987; Wollheim, 1987). C'est cette troisième voie que nous explorerons ici.

L'intérêt que nous porterons à cette solution est nourri par un pari méthodologique ; nous pensons que son développement permet de jeter un pont entre la philosophie analytique de l'art et les sciences cognitives.

En effet, pour résoudre le paradoxe tout en conservant les deux thèses, la façon de faire classique consiste à dire que les propriétés des images peuvent être vues comme le résultat des intentions de l'artiste. Il devient alors possible de dire, sans verser dans le paradoxe, que l'évaluation artistique d'une image se fonde sur les intentions de l'artiste tout en n'utilisant que ce qu'il est possible de voir en la regardant. Approfondir cette solution appelle une forme de collaboration entre la philosophie analytique de l'art et les sciences cognitives. Il revient à la philosophie analytique de l'art de clarifier les thèses intentionnelle et expérientielle, de montrer qu'elles sont toutes deux valides et de s'assurer que la solution ci-dessus permet bien de les réconcilier. Ensuite, il faut encore vérifier que la solution est plausible du point de vue de l'étude des phénomènes psychologiques. Autrement dit, il faut être en mesure de fournir des éléments explicatifs concernant les mécanismes qui permettent de percevoir les propriétés d'une image comme le résultat des actions d'un agent. Cette seconde tâche semble plutôt relever de la compétence des sciences cognitives.

La perspective de faire collaborer philosophie analytique de l'art et sciences cognitives appelle quelques précautions introductives, pour parer au scepticisme qu'un tel projet peut susciter. Le sceptique pourrait par exemple affirmer que ces deux disciplines ne peuvent pas interagir, ou encore dire que même si on réussissait à les faire se rencontrer, il n'en ressortirait rien de vraiment utile. Aussi, avant d'examiner la compatibilité entre les thèses expérientielle et intentionnelle, il convient de discuter ces positions sceptiques afin de nous assurer que notre projet n'est pas d'emblée condamné. Dans ce but, commençons par rappeler dans leurs grandes lignes les rôles respectifs de la philosophie analytique et de la recherche empirique.

2. Philosophie analytique et sciences cognitives, pensée et monde physique

La philosophie analytique est la discipline qui s'intéresse aux concepts. Plus précisément, elle se sert des outils de la logique pour analyser les structures conceptuelles que nous employons pour penser aux choses, en parler et interagir avec elles. Toute pensée qui utilise des concepts complexes peut donc potentiellement être un objet d'étude pour la philosophie analytique.

Ainsi, il existe une philosophie analytique de la morale, de la sociologie, de la biologie, du droit, de l'art, de l'esprit, etc. La philosophie analytique se caractérise donc simplement par le fait qu'elle analyse des concepts en utilisant les outils de la logique (Carroll, 1999).

En cela, la philosophie analytique est à distinguer clairement de la science. Si la première s'intéresse à la façon dont nous parlons des choses et dont nous nous les représentons en pensée, la seconde se préoccupe des choses elles-mêmes. Toutefois, pour étudier les choses, nous avons nécessairement besoin de nous les représenter en pensée et on considère généralement qu'il existe une certaine correspondance entre les choses et la façon dont on y pense. On peut donc s'attendre à rencontrer des interactions entre science et philosophie analytique autour des concepts qui désignent des entités étudiées par une discipline scientifique et qui sont également analysés par une branche de la philosophie analytique. La possibilité de telles interactions semble confirmée par le fait qu'il arrive de voir une même personne partager son temps entre une discipline scientifique et l'analyse philosophique des concepts que celle-ci emploie. Lorsqu'un biologiste ressent le besoin de suspendre temporairement l'étude expérimentale d'un gène pour se demander ce qu'il entend exactement par le concept de « gène », s'il a raison de l'employer comme il l'emploie et si ses collègues l'emploient de la même façon que lui, il passe de la biologie à la philosophie analytique de la biologie. De la même manière, il n'est pas rare qu'un philosophe de l'esprit se mette à faire des expériences de sciences cognitives, ou qu'un expérimentateur écrive des articles purement dédiés à la clarification conceptuelle. C'est que certains objets des sciences cognitives sont désignés par des concepts qui intéressent traditionnellement les philosophes de l'esprit, tels que ceux de représentation, de vision, d'expérience ou encore d'intention.

Bien sûr, les interactions entre philosophie analytique et science n'ont rien de nécessaire, et ce même pour des concepts communs aux deux disciplines. Un scientifique peut tout à fait utiliser les concepts sans jamais s'interroger sur la structure de l'édifice conceptuel de sa discipline. Inversement, un philosophe peut s'occuper d'un édifice conceptuel sans s'intéresser aux résultats empiriques qui touchent les entités désignées par les concepts qu'il analyse. Plus spécifiquement, une discipline scientifique peut faire des prédictions empiriques sans que celles-ci ne découlent d'une analyse logique de ses concepts et sans que les résultats obtenus participent à la cohérence de son édifice conceptuel ; dans ce cas, les résultats sont pertinents pour la discipline scientifique, mais pas directement pour sa philosophie. Inversement, un philosophe peut proposer de redéfinir des concepts, d'en réduire certains à d'autres ou au contraire d'en créer, sans que ce travail de redéfinition n'ait une quelconque

implication sur la façon dont les scientifiques conçoivent la structure naturelle de leur objet d'étude. Dans ce cas, l'opération est pertinente pour la philosophie de la discipline mais pas directement pour la discipline elle-même. Il y a généralement interaction entre une discipline scientifique et sa philosophie quand le scientifique désire avoir une connaissance réflexive de la structure de l'édifice conceptuel auquel il emprunte des concepts, ainsi que de la façon dont cet édifice se connecte à ceux employés par d'autres disciplines (ou à celui employé par la pensée de tous les jours). Inversement, l'interaction peut se produire si le philosophe souhaite apporter une caution scientifique à son travail en mesurant la proportion dans laquelle l'édifice conceptuel qu'il analyse peut-être compatible avec des données empiriques. Plus trivialement, faire des découvertes empiriques informe sur la manière dont on pense aux choses (ou dont on devrait y penser). Inversement, clarifier la façon dont on pense aux choses peut aider à les étudier plus efficacement.

Les interactions dont nous venons de parler sont celles qui touchent une discipline scientifique et sa propre philosophie (ou une branche de la philosophie qui s'intéresse à des concepts employés par la discipline scientifique, comme dans le cas de la philosophie de l'esprit et des sciences cognitives). La question que nous nous posons ici est sensiblement différente puisque nous ne nous intéressons pas aux possibles interactions entre la philosophie de l'esprit et les sciences cognitives, ni à celles qui peuvent exister entre la philosophie analytique de l'art et la pratique artistique, mais bien aux relations entre la philosophie analytique de l'art et les sciences cognitives. Or, contrairement à l'édifice conceptuel auquel s'intéresse la philosophie de l'esprit, celui de la philosophie analytique de l'art ne possède *a priori* pas de point de superposition avec celui construit par les sciences cognitives. La philosophie analytique de l'art s'intéresse à la façon dont nous employons différents concepts liés à celui d'œuvre d'art, tandis que les sciences cognitives utilisent leurs concepts pour étudier le fonctionnement naturel du cerveau. Les deux tâches étant très différentes, on peut douter de la possibilité de collaboration entre ces disciplines.

L'argument le plus fort qui peut être dressé contre le rapprochement entre philosophie analytique de l'art et sciences cognitives consiste à dire qu'il y a incompatibilité de principe entre les deux disciplines. D'après cet argument, la philosophie analytique de l'art serait une entreprise purement normative (Seamon, 2004), dont l'unique rôle serait de nous dire comment employer correctement les concepts qui structurent notre rapport à l'art. Une de ses tâches les plus fondamentales serait de nous dire comment il *faut* employer le concept d'œuvre d'art. Pour leur part, les sciences cognitives, en tant que sciences naturelles,

s’intéressent aux faits tels qu’ils sont (et non pas tels qu’ils devraient être) et ne peuvent donc pas être normatives. Les langages normatif et factuel étant par nature différents, le dialogue entre philosophie de l’art et sciences cognitives serait irrémédiablement compromis.

La thèse selon laquelle les sciences cognitives ne peuvent pas être normatives est probablement juste. En revanche, la thèse qui fait de la philosophie analytique de l’art une entreprise purement normative est suspect. Pour répondre à cet argument, rappelons les objectifs généraux de la philosophie analytique.

3. Objectifs et méthodes de la philosophie analytique

La philosophie analytique peut avoir des visées *descriptives* et *prescriptives*. Elle affiche des objectifs descriptifs lorsqu’elle cherche à caractériser la structure d’un concept telle qu’elle se dissimule dans les usages qu’on en fait. Les objectifs sont prescriptifs lorsque le philosophe cherche à nous dire comment *doit* être utilisé un concept, indépendamment de la manière dont il est effectivement utilisé.

Lorsque ses objectifs sont descriptifs, le philosophe envisage les intuitions, les façons de parler et les comportements comme des faits. Son but est d’élucider les structures conceptuelles sous-jacentes qui déterminent ces faits tels qu’on les observe. L’une des méthodes les plus représentatives de la tâche descriptive consiste à choisir un concept et à essayer de le décrire. Le philosophe prend généralement comme point de départ une description existante du concept, ou une qui lui semble intuitive, puis il la met à l’épreuve de nos intuitions, de notre langage et de nos comportements, afin de l’affiner. Mettre la description d’un concept à l’épreuve de nos intuitions ne signifie pas que le philosophe cherche une description du concept qui soit elle-même intuitive (nos intuitions relatives à la structure de nos concepts peuvent très bien être fausses). Cela signifie qu’il cherche une façon, intuitive ou non, de caractériser les situations où on applique intuitivement le concept. La tâche descriptive est résolue lorsque le philosophe dispose d’une caractérisation du concept qui lui permet d’isoler les situations où, intuitivement, on applique le concept, et de les distinguer des situations où, intuitivement, on ne l’applique pas.

Une façon classique de caractériser un concept consiste à lui trouver une « définition », ce terme étant pris ici dans le sens particulier que lui attribue la philosophie analytique, c'est-à-dire un ensemble de conditions indépendamment nécessaires et conjointement suffisantes à l’emploi correct du concept. Ainsi, la tâche descriptive est-elle résolue par une définition lorsque le philosophe réussit à énoncer une liste de conditions telles que (1) les conditions

sont toutes vérifiées toutes les fois où le concept s'applique, et (2) au moins une condition ne se vérifie pas toutes les fois où le concept ne s'applique pas (peut-être faut-il ajouter : (3) la vérification des conditions reste indéterminée lorsque nos intuitions quant à l'application du concept sont floues). Le recours à la définition pour résoudre la tâche descriptive a été critiqué par certains philosophes car il n'est pas certain que l'emploi de nos concepts soit régi par l'application tacite d'une définition que le philosophe analytique pourrait révéler. Par exemple, certains auteurs pensent que l'emploi d'un concept dans une certaine situation est régi par la ressemblance entre cette situation particulière et la situation prototypique d'emploi de ce concept. Ce genre de critique n'oblige toutefois pas à abandonner la méthode qui consiste à essayer de définir les concepts. En effet, même s'il s'avérait que les définitions ne reflètent pas la structure naturelle de nos concepts, la méthode qui consiste à rechercher une définition pourrait néanmoins être conservée pour ses vertus méthodologiques. La recherche de conditions nécessaires et suffisantes s'est maintes fois révélée être un outil puissant pour structurer la progression de la pensée logique. Ainsi, même lorsqu'un concept ne peut finalement pas être efficacement décrit par une définition, c'est souvent la recherche d'une définition qui permet de s'en rendre compte, de trouver une alternative efficace ou, plus généralement, d'apprendre ce qu'on voulait savoir à propos de ce concept (Carroll, 1999; Kaufman, 2004). La recherche d'une définition apparaît donc toujours comme une bonne manière de se lancer dans la tâche descriptive, c'est-à-dire dans la tâche qui consiste à caractériser la structure d'un concept dissimulée derrière les intuitions, les façons de parler et les comportements. Parlons maintenant du cas où le philosophe affiche des ambitions prescriptives.

Les ambitions du philosophe sont prescriptives lorsqu'il considère les intuitions, les façons de parler et les comportements, non pas comme des faits à décrire, mais comme des choses pouvant être correctes ou incorrectes. Lorsque sa tâche est prescriptive, il s'autorise par exemple à réviser certaines de nos intuitions. La tâche prescriptive peut également aboutir à une définition ; dans ce cas, la validité de la définition ne vient pas de son adéquation aux faits mais de considérations extérieures expliquant pourquoi il est souhaitable de museler la façon intuitive dont on se sert du concept et pourquoi il convient d'adopter, à la place, la définition proposée par le philosophe.

Idéalement, la tâche prescriptive devrait suivre la tâche descriptive. En d'autres termes, le philosophe devrait commencer par décrire un concept tel qu'il est avant de dire, si besoin est, ce qu'il devrait être. Idéalement encore, la tâche descriptive et la tâche prescriptive devraient

être articulées par ce qu'on appelle une « théorie de l'erreur ». Une théorie de l'erreur explique pourquoi certaines de nos intuitions (de nos façons de parler, de nos comportements) font fausse route et pourquoi il convient de les réviser. Ainsi, le philosophe commence-t-il par décrire un concept tel qu'il est ; si besoin est, il avance ensuite une théorie de l'erreur pour expliquer pourquoi la structure de ce concept doit être révisée. Enfin, il prescrit les révisions permettant d'améliorer la structure de ce concept.

Imaginons de nouveau une situation fictive autour du concept de « gène ». Le philosophe pourrait accomplir la tâche descriptive, par exemple, en proposant la définition suivante : Dans l'usage actuel, X est un gène si et seulement si (1) X est un fragment d'ADN, et (2) X commence par un codon début et finit par un codon stop. Le philosophe nous dit ensuite que cette définition doit être révisée, car elle ne provient pas d'un choix délibéré mais de notre tendance naturelle à définir les objets à partir de leurs propriétés matérielles. Puis, il nous donne des raisons de penser que l'édifice conceptuel de la génétique serait plus cohérent et plus opérationnel si on abandonnait cette définition en terme de propriétés matérielles, au profit d'une définition parlant de propriétés fonctionnelles ou informationnelles. Enfin, il termine en proposant une nouvelle définition, selon laquelle X est un gène si et seulement si (1) X est un fragment d'ADN et (2) X contient l'information suffisante pour produire une protéine.

La distinction entre les objectifs descriptifs et prescriptifs de la philosophie analytique nous permet d'apporter une première réponse à l'argument de la normativité. En tant que philosophie analytique, celle de l'art a probablement elle aussi des visées descriptives et prescriptives. Or, s'il y a de la normativité dans la philosophie analytique, celle-ci ne peut se trouver que dans la tâche prescriptive, car un discours descriptif n'a par définition pas d'ambition normative. Donc, tout au moins lorsque le philosophe de l'art est impliqué dans une tâche descriptive, son langage n'est pas incompatible avec celui des sciences cognitives.

Le sceptique répondra que cette progression de la description vers la prescription en passant par une théorie de l'erreur est une utopie. Si elle n'est jamais réalisée, c'est tout simplement parce qu'elle repose sur une conception naïve selon laquelle les concepts ont une structure universelle. Comme nous l'avons vu, lorsque la tâche est descriptive, les intuitions, les façons de parler et les comportements sont considérés comme des faits. Or, bien souvent, ces derniers ne sont pas universaux ; ils dépendent d'une culture, d'une époque, voire d'un groupe d'individus, voire même parfois d'un individu unique. Pourtant, le travail du philosophe ne consiste généralement pas en une enquête de terrain visant à recenser les

différentes intuitions relatives à l'application d'un concept ; ce type de travail est plutôt celui du sociologue, de l'anthropologue ou de l'ethnologue. Le philosophe, au contraire, propose des définitions de concepts supposées transcender les particularités individuelles. Or, selon le sceptique, transcender les particularités individuelles pour des concepts ayant une histoire culturelle aussi complexe que ceux auxquels s'intéresse la philosophie de l'art (comme le concept d'œuvre d'art, par exemple) se fait nécessairement à l'aide d'une dose non négligeable de prescription. Tout au moins pour les concepts complexes du point de vue culturel, la description pure n'existe donc pas. Pour étayer son propos, le sceptique rappellera que les philosophes parlent souvent d' « équilibre réflexif » pour décrire la façon dont se déroule leur analyse, ce qui signifie qu'ils progressent dans un compromis raisonnable entre description et prescription. Dans cette façon de procéder, la normativité peut venir se greffer, d'une part, dans la composante prescriptive de l'équilibre et, d'autre part, dans la détermination de ce qu'est un compromis « raisonnable » entre description et prescription.

Une réponse possible à cette contre-attaque du sceptique consiste à faire valoir que ce qui motive les choix du philosophe, dans sa détermination des points où il faut être prescriptif ainsi que dans le contenu précis des prescriptions, c'est la norme selon laquelle il faut accroître la cohérence logique globale d'un édifice conceptuel. Lorsque le philosophe décèle une incohérence logique qui l'amène à prescrire une révision ponctuelle de certains concepts, la seule norme qui oriente ses décisions est celle qui veut qu'on essaie autant que possible de passer d'un état de moindre cohérence à un état de plus grande cohérence logique. Or, cette norme est également essentielle dans la démarche scientifique. Donc, si c'est là la seule norme que le sceptique parvient à pointer, cela ne démontre en aucune façon une incompatibilité entre la philosophie analytique et les sciences naturelles.

Le sceptique peut recibler son attaque en rappelant que son objectif n'est pas de dire que la philosophie analytique dans son ensemble est incompatible avec les sciences naturelles. Sa critique ne vise que la compatibilité de ces dernières avec la philosophie analytique *de l'art*. Après ce recalibrage, le sceptique réitérera son argument en disant que l'idée selon laquelle la seule norme qui guide la démarche du philosophe *de l'art* est la recherche de la cohérence logique n'est pas raisonnable. Dans un domaine aussi complexe et aussi pénétré par l'histoire culturelle d'une société que l'art, les choix prescriptifs du philosophe sont nécessairement contrôlés par des normes qui peuvent toujours au final être réduites à des convictions personnelles. Aussi, pour contrer le sceptique, nous allons devoir nous aussi recentrer nos objectifs sur la philosophie analytique de l'art et plus précisément sur certaines de ses

branches. Notre ligne de défense consiste à rappeler que la philosophie analytique de l'art a pris conscience dans les cinquante dernières années du fait qu'elle était pénétrée de toutes parts par des considérations normatives et qu'au moins certaines de ses branches ont fait un effort particulier pour y remédier.

4. Objectifs et méthodes de la philosophie analytique de l'art

Comme nous le verrons en détail dans le premier chapitre de cette thèse, la philosophie analytique de l'art a opéré une sorte d'auto-analyse, à partir des années 60, sous l'impulsion des héritiers spirituels du philosophe Wittgenstein. D'une part, les philosophes de l'art se sont rendu compte que les visées de leur discipline étaient tacitement prescriptives. D'autre part, ils se sont aperçus qu'il serait souhaitable de se recentrer sur la description. Cette réévaluation des objectifs fut particulièrement tangible dans la branche de la philosophie de l'art qui s'occupe du concept d'œuvre d'art lui-même. Sous l'influence des wittgensteiniens, les philosophes qui cherchaient à caractériser le concept d'œuvre d'art se sont aperçus qu'ils n'essayaient pas de le décrire, bien que ce soit ce qu'ils pensaient faire, mais de dire ce qui, selon eux, *doit* être le concept d'œuvre d'art. La nature prescriptive des ambitions d'un philosophe apparaît évidente quand il n'hésite pas à dire que beaucoup de gens, y compris ceux du monde de l'art, se trompent en utilisant le concept d'œuvre d'art. Nous verrons dans le chapitre I, que Monroe Beardsley a par exemple affirmé que les *ready-made* de Duchamp n'étaient pas des œuvres d'art du fait qu'ils ne correspondaient pas à sa définition esthétique du concept d'œuvre d'art, affichant ainsi clairement les visées prescriptives de cette dernière.

Pour proscrire la normativité de leurs analyses et se recentrer sur la description, les philosophes de l'art ont alors adopté une nouvelle stratégie. Ils ont décidé de considérer les intuitions, les façons de parler et les comportements des personnes un minimum impliquées dans le monde de l'art (c'est-à-dire principalement les artistes, les critiques et le public averti) comme des faits, et de les décrire aussi fidèlement que possible. En particulier, ils ont essayé de produire une caractérisation du concept d'œuvre d'art qui soit fidèle à la façon dont il est utilisé par le monde de l'art. Il se trouve qu'il existe une catégorie d'artefact que les sujets familiers avec le monde de l'art isolent des autres artefacts en les désignant par le concept *œuvre d'art*. Or, ce fait doit être décrit. Autrement dit, le philosophe doit trouver les mots justes pour dessiner les frontières de la catégorie des œuvres d'art et pour la distinguer des autres catégories existantes. Dès lors, le nouvel objectif des philosophes n'est plus de dire aux

acteurs du monde de l'art comment ils doivent se servir du concept d'œuvre d'art mais de le décrire tel qu'il est utilisé.

Ce qui importe pour la discussion présente c'est que cette redéfinition des objectifs a proscrit toute forme de normativité de l'analyse. Au moins pour la branche de la philosophie analytique de l'art qui analyse le concept d'œuvre d'art (qui est, comme nous le verrons, une branche maîtresse de la discipline) l'argument sceptique ne tient plus. Les philosophes ont pris les précautions nécessaires pour parler un langage purement descriptif qui est au moins en principe compatible avec celui des sciences cognitives.

5. Les niveaux de complexité

Le sceptique a encore des ressources, même s'il accepte que l'argument de la normativité n'est pas valide et qu'il n'y a donc pas d'incompatibilité entre les langages des deux disciplines. Il peut refuser l'idée d'une possible collaboration entre la philosophie de l'art et les sciences cognitives en faisant valoir, cette fois, la différence de complexité qui sépare les catégories de phénomènes auxquels s'intéressent respectivement les deux disciplines, ainsi que la différence de méthode qui en découle. En tant que science, les sciences cognitives cherchent à *expliquer* des phénomènes, c'est-à-dire à les décomposer en des ensembles de phénomènes plus élémentaires. De plus, puisque les sciences cognitives sont des sciences *naturelles*, elles considèrent un phénomène comme « plus élémentaire » qu'un autre quand il est plus proche, explicativement, des phénomènes décrits par la physique fondamentale. Autrement dit, les sciences cognitives recherchent des explications de type *naturaliste*, c'est-à-dire dont le but est de rendre plus évidentes les lois physiques qui sous-tendent les phénomènes. Cet attachement au réductionnisme naturaliste circonscrit nécessairement leur champ d'action aux phénomènes pour lesquels la réduction à la physique fondamentale est possible, du moins en principe. Or, pour le sceptique, les phénomènes représentés par les concepts de la philosophie de l'art ne peuvent faire l'objet d'une telle réduction (Harth, 2004). Par conséquent, ils ne sont pas pertinents pour les sciences cognitives et inversement, les explications produites par les sciences cognitives ne peuvent pas interagir avec les descriptions de la philosophie de l'art. En disant cela, le sceptique ne cherche pas à promouvoir une ontologie dualiste. Il accepte tout à fait que les phénomènes artistiques émergent de phénomènes physiques. Simplement, le niveau de complexité systémique et le niveau de pénétration culturelle auxquels émergent les phénomènes artistiques interdisent, dans les faits, toute réduction aux phénomènes physiques. La raison en est que jusqu'à un

certain niveau de complexité, les relations causales sont orientées majoritairement du plus élémentaire vers le plus complexe. Dans une molécule biologique, par exemple, les relations causales sont orientées de l'atome vers la molécule. En revanche, la structure de la molécule n'exerce pas d'action causale sur celle de l'atome. Lorsque les chaînes causales sont orientées dans cette direction, le chercheur peut théoriquement à tout moment les parcourir à rebours et réduire l'entité à laquelle il s'intéresse à des entités décrites par la physique fondamentale. Cette possibilité circonscrit le champ d'action des sciences naturelles. Puisque dans une molécule biologique, les chaînes causales sont orientées principalement de l'atome vers la molécule, la biologie moléculaire est une science naturelle. Les sciences cognitives étant elles aussi des sciences naturelles, leurs efforts sont également dirigés vers des entités et des phénomènes qui permettent ce genre de réduction. Si maintenant on commence à monter dans les niveaux de complexité, les relations causales orientées du plus complexe vers le plus élémentaire deviennent progressivement de plus en plus nombreuses. Par exemple, les relations qu'un artiste entretient avec le monde de l'art influencent tout autant, si ce n'est plus, ses actions que ses actions n'influencent le monde de l'art. Lorsque ces relations causales « top-down » (c'est-à-dire allant du plus complexe vers le plus élémentaire) deviennent trop nombreuses, les chaînes causales prennent la forme de boucles complexes, ce qui rend impossible toute tentative de réduction aux entités de la physique. Si on essayait de réduire un phénomène qui émerge à un tel niveau de complexité, on lui ferait nécessairement perdre sa substance. Or, les phénomènes auxquels s'intéresse la philosophie de l'art (tel que l'emploi du concept d'œuvre d'art) se situent clairement au-dessus du seuil qui permet d'opérer des réductions aux entités physiques. Le sceptique en conclut qu'une barrière infranchissable sépare les concepts de la philosophie de l'art de ceux des sciences cognitives. Si on essayait de forcer cette barrière, les concepts de la philosophie de l'art perdraient leur substance et ceux des sciences cognitives leur pertinence. Pour illustrer son argument, le sceptique peut recourir à la neuroesthétique.

Cette discipline constitue probablement l'une des tentatives les plus abouties de mise en relation des concepts de la philosophie de l'art avec ceux des sciences cognitives. Lors de ses développements les plus récents, la neuroesthétique a proposé une liste de principes d'activations de nos aires visuelles qui permettent, selon elle, d'expliquer la façon dont on évalue les œuvres d'art (Ramachandran & Hirstein, 1999). Ainsi, plus une œuvre remplit ces principes, plus on est censé l'évaluer positivement. Les principes étant énoncés à l'aide des concepts des sciences cognitives et l'évaluation des œuvres d'art étant un concept très chargé

philosophiquement, la neuroesthétique opère bien une juxtaposition des deux disciplines. Si le sceptique peut utiliser la neuroesthétique pour illustrer son propos, c'est parce que la grande majorité des philosophes de l'art l'ont considéré comme non pertinente (Hyman, 2006; Wheelwell, 2004).

La neuroesthétique met en relation l'attribution de valeur à une œuvre d'art et la façon dont elle active nos aires perceptives. Par conséquent, l'attribution de valeur doit aussi correspondre avec des propriétés perceptives de l'œuvre (celles qui permettent d'activer les aires perceptives de la façon décrite par la neuroesthétique). En cela, la neuroesthétique rappelle les versions fortes du formalisme, une théorie qui a émergé au début du vingtième siècle et qui cherchait à localiser la valeur des œuvres d'art dans certaines propriétés perceptives formelles (c'est-à-dire en simplifiant, des propriétés indépendantes du contenu et du propos de l'œuvre). Du point de vue philosophique, le formalisme, au moins quand il se présente comme une théorie générale de l'évaluation des œuvres d'art, est aujourd'hui à peu près unanimement considéré comme une théorie prescriptive. Le formalisme dit qu'il *faut* localiser la valeur des œuvres d'art dans les propriétés perceptives formelles qu'il décrit et il justifie cette thèse par certaines considérations normatives qu'il fournit par ailleurs. Selon le formaliste, les individus se trompent lorsqu'ils attribuent des valeurs aux œuvres d'art ne résidant pas dans leurs propriétés formelles. Du fait de sa ressemblance avec le formalisme, peut-être faut-il considérer la neuroesthétique comme une théorie prescriptive, disant qu'il faut localiser la valeur des œuvres d'art dans la façon dont elles activent nos aires perceptives. Le premier problème est que si elle adoptait cette tournure prescriptive, la neuroesthétique abandonnerait ses ambitions purement scientifiques. De plus, il lui faudrait encore nous fournir des raisons expliquant pourquoi nous devrions évaluer les œuvres d'art comme elle le dit plutôt que comme nous le faisons habituellement, ce qui semble hors de propos.

Il semble donc plus juste de considérer la neuroesthétique comme une théorie à visée descriptive. Le problème est que dans ce cas elle devient fausse. En effet, les philosophes n'ont pas eu de difficulté à trouver une multitude de grandes œuvres d'art ne vérifiant aucun des principes de la neuroesthétique, ainsi qu'un nombre tout aussi important d'œuvres d'art mineures, voire d'objets n'étant pas des œuvres d'art du tout, vérifiant tous les principes de la neuroesthétique (Hyman, 2006).

Pour le sceptique, l'échec de la neuroesthétique ne doit pas surprendre. Les neuroesthéticiens ont commis l'erreur qu'il a pointé plus haut : ils ont tiré de force un concept de la philosophie de l'art (le concept d'évaluation des œuvres d'art) du côté de la barrière où

se trouvent les concepts des sciences cognitives et, ce faisant, ils lui ont ôté toute sa substance. Pour décrire correctement la façon dont on évalue les œuvres d'art, il faut tenir compte de phénomènes qui émergent à un trop haut niveau de complexité et de pénétration culturelle pour qu'il puisse exister la moindre interaction constructive entre cette tâche et les sciences cognitives. Au mieux, les sciences cognitives peuvent expliquer le fonctionnement de certains « effets perceptifs » utilisés très ponctuellement par quelques artistes pour remplir une fonction artistique beaucoup plus générale. Ces effets perceptifs ne sont en rien caractéristiques d'une quelconque valeur des œuvres d'art ; une myriade d'œuvres d'art ont de la valeur sans avoir recours à ces effets, inversement il existe beaucoup d'objets qui produisent ces effets sans avoir la moindre valeur artistique. Entre l'explication réductionniste de ce genre d'effets et la description de la façon dont nous évaluons les œuvres d'art se dresse, d'après le sceptique, une barrière infranchissable.

L'argument selon lequel le concept d'évaluation des œuvres d'art ne peut pas être directement juxtaposé aux concepts des sciences cognitives semble assez convaincant. Mais il se trompe de cible, car notre objectif n'a jamais été de faire fusionner *tous* les concepts de la philosophie de l'art avec ceux des sciences cognitives. Nous voulons simplement montrer qu'il peut y avoir des interactions constructives entre philosophie analytique de l'art et sciences cognitives. Or pour rejeter cette possibilité, le sceptique doit démontrer qu'*aucun* concept de la philosophie de l'art ne peut toucher ceux des sciences cognitives, ce qui est une thèse beaucoup plus forte et difficile à défendre. L'art est certainement l'une des activités humaines qui fédère le plus grand nombre de capacités. Par ailleurs, la tâche des sciences cognitives est de mettre au jour les mécanismes qui sous-tendent les différentes capacités humaines. Compte tenu de ces deux faits, il semblerait étonnant qu'il n'y ait aucun point de contact entre l'édifice conceptuel analysé par la philosophie analytique de l'art et celui construit par les sciences cognitives. Les concepts d'*intention* ou d'*expérience* par exemple semblent entrer dans nombre d'analyses des philosophes de l'art et sont aussi, surtout celui d'intention, très utilisés en sciences cognitives.

Le sceptique peut intervenir dès maintenant en modifiant sensiblement la nature de ses arguments. Il pourrait reconnaître qu'il y a des points de contacts entre les deux édifices conceptuels tout en refusant que ces points de contacts soient suffisants pour permettre un réel dialogue entre les deux disciplines. Et même s'il y avait un dialogue, le sceptique pourrait encore nier que celui-ci puisse être productif. Le sceptique tenant à rappeler que pour qu'un dialogue puisse être qualifié de « productif », il faut qu'il bénéficie aux deux parties. Il

faudrait ainsi que le rapprochement entre la philosophie analytique de l'art et les sciences cognitives puisse d'une part, aider le philosophe de l'art à affiner ses descriptions et d'autre part, accroître le pouvoir explicatif des sciences cognitives. Pour le sceptique cela est impossible, même si les deux disciplines ont des concepts en commun. La raison en est que la philosophie de l'art (du moins la branche à laquelle nous nous intéressons ici) se sert de ses concepts pour produire des *descriptions*, tandis que les sciences cognitives construisent des *explications naturalistes*. « Décrire » c'est chercher les bons mots pour dessiner les frontières d'un phénomène (indépendamment de la possibilité de le décomposer en phénomènes plus élémentaires). « Expliquer[1] », au contraire, c'est décomposer un phénomènes en phénomènes plus élémentaires (indépendamment de la façon dont il faut précisément localiser ses frontières). La description étant clairement distincte de l'explication, l'exercice consistant à trouver des points de contact entre la philosophie de l'art et les sciences cognitives ne pourrait avoir qu'un intérêt anecdotique : on remarque simplement que les deux disciplines emploient parfois des concepts communs, ce qui n'est pas d'une grande utilité ni pour les uns ni pour les autres.

Le sceptique pourrait ensuite donner un exemple concret inspiré de l'échec de la neuroesthétique. Si on cherche à décrire le concept d'œuvre d'art, ce qui importe sont les intuitions relatives à son emploi, telles qu'elles se manifestent lorsqu'on les confronte à des situations concrètes, réelles ou imaginaires. On propose une description du concept d'œuvre d'art, on la teste ensuite en la mettant à l'épreuve de nos intuitions puis on l'affine jusqu'à ce qu'elle capture l'ensemble des choses, et seulement les choses, qu'on appelle « œuvre d'art » ou qu'on traite comme telle. Il n'y a pas de données empiriques des sciences cognitives qui pourraient nous aider à explorer les limites de l'extension de ce concept[2]. Inversement, seules les données empiriques comptent pour expliquer le fonctionnement d'une certaine aire visuelle. Nos intuitions relatives à l'emploi du concept désignant cette aire visuelle, pour peu qu'on en ait, ne sont pas pertinentes. Ainsi, la description du concept d'œuvre d'art n'a rien à

[1] Nous ne considérerons dans ce travail que les explications de type naturaliste, c'est-à-dire les explications qui cherchent à décomposer les phénomènes en des entités plus proches de celles manipulées par la physique. Pour des raisons de simplicité, nous parlerons seulement d' « explications », en sous-entendant qu'elles sont naturalistes.

[2] L' « extension » d'un concept est l'ensemble des choses que l'on désigne en utilisant ce concept. Ici, l'ensemble des œuvres d'art. L'extension d'un concept ne doit pas être confondue avec son intension (avec un « s »). L' « intension » d'un concept désigne son contenu interne, c'est une définition ou une caractérisation qui permet de déduire, en fonction des caractéristiques particulières de toute chose, si on lui applique ou non le concept. L'intension du concept d'œuvre d'art peut être, par exemple, une définition qui énumère les conditions nécessaires et suffisantes à son application. Face à un concept, l'une des tâches du philosophe est de trouver son intension, c'est-à-dire une caractérisation qui permette d'isoler un ensemble de chose qui coïncide avec l'extension du concept.

attendre de l'explication du fonctionnement d'une certaine aire visuelle, et ne peut rien lui apporter.

Pour ces exemples, les deux disciplines semblent effectivement indépendantes comme l'avance l'argument sceptique. Mais la philosophie de l'art ne s'intéresse pas qu'au concept d'œuvre d'art et les sciences cognitives ne s'occupent pas que du fonctionnement d'une certaine aire visuelle. Il existe des concepts de « complexité intermédiaire », utilisés par les deux disciplines, comme le sceptique lui-même l'a reconnu plus haut (Casati, 2003; Casati & Pignocchi, 2007). Or, pour ces concepts-là (celui d'intention, par exemple), il n'y a pas de raison de penser que la description ne puisse servir l'explication et *vice versa*. La description philosophique explore les frontières des phénomènes représentés par nos concepts. Les sciences cognitives cherchent à révéler leur structure naturelle sous-jacente. Si on se focalise sur un phénomène qui intéresse à la fois la philosophie de l'art et les sciences cognitives, il semble raisonnable de penser que sa délimitation à l'aide d'une description puisse être utile pour l'expliquer et inversement, que sa décomposition à l'aide d'une explication puisse aider à le circonscrire correctement.

De plus, comme nous l'avons dit dès le début de cette introduction, il existe certaines régions de la pensée où la possibilité de collaboration entre les approches descriptive et explicative est relativement acceptée, comme l'illustre par exemple la collaboration entre la philosophie de l'esprit et les sciences cognitives. Pourquoi en irait-il autrement de la philosophie de l'art et des sciences cognitives, du moment qu'on se situe précautionneusement au niveau de leurs points de contact ?

Enfin signalons qu'il existe au moins un domaine où la philosophie de l'art et les sciences cognitives commencent à collaborer, même si cette collaboration reste encore très balbutiante. Il s'agit de la représentation picturale, c'est-à-dire de toutes les questions qui touchent à la façon dont les images représentent les choses (nous détaillerons ce cas dans le chapitre III).

Le sceptique pourrait encore essayer de développer l'argument selon lequel une description est plus efficace si elle est indépendante de toute explication naturaliste et, inversement, qu'une explication naturaliste est meilleure si elle se passe de description. Les sciences cognitives et la philosophie de l'art devraient donc être tenues à l'écart l'une de l'autre pour préserver leur efficacité. Cet argument semble toutefois suffisamment faible et difficile à défendre pour qu'il soit raisonnable de conclure que le sceptique n'a pas réussi à démontrer qu'il est vain d'essayer de faire collaborer la philosophie de l'art et les sciences cognitives. Nous pouvons donc tenter de rapprocher les deux disciplines. Ce qu'il faut retenir

de notre conversation avec le sceptique, c’est un certain nombre de précautions méthodologiques qui nous seront utiles tout au long de notre travail.

La première rappelle qu’il est facile de confondre description et prescription lorsqu’on parle d’art. Or, si on veut mettre en relation la philosophie de l’art et les sciences cognitives, il faut soit rester descriptif, soit veiller à ce que nos prescriptions soient uniquement motivées par un accroissement de la cohérence logique d’un édifice conceptuel. Une bonne façon de s’en assurer consiste à associer aux propos prescriptifs des théories de l’erreur, c'est-à-dire des explications qui localisent l’origine de l’incohérence logique.

La seconde précaution méthodologique pointe la relative indépendance entre la philosophie de l’art et les sciences cognitives. La philosophie de l’art décrit les concepts qui gravitent autour de celui d’œuvre d’art. Les sciences cognitives expliquent quant à elles les phénomènes liés au fonctionnement du cerveau susceptibles d’être réduit à des phénomènes physiques. Etant donnée ces objectifs très différents, il est clair que les édifices conceptuels de ces deux disciplines ne s’interpénètrent pas (comme le font ceux de la philosophie de l’esprit et des sciences cognitives, par exemple) mais ont au mieux des points de contacts très localisés. Pour réussir à les faire collaborer, il est nécessaire de se situer aux alentours de ces points de contacts. Une façon de les repérer consiste à trouver des concepts employés communément par les deux disciplines et à s’assurer que leurs significations y sont compatibles. Ensuite, il faut encore vérifier que les points de contacts qu’on a trouvés sont suffisamment sûrs pour ancrer réellement une discipline dans l’autre, et ainsi permettre aux concepts de circuler de la philosophie de l’art vers les sciences cognitives et *vice versa*.

La troisième précaution méthodologique consiste à se souvenir que la philosophie de l’art procède par description et les sciences cognitives par explication naturaliste. Une fois qu’on se trouve à un point de contact entre les deux disciplines, pour que celles-ci puissent réellement collaborer, il faut que la description et l’explication puissent se servir mutuellement. Autrement dit, il faut produire un effort supplémentaire pour pousser la description à utiliser des concepts désignant des phénomènes qui appellent à une explication naturaliste et/ou orienter la recherche d’explications vers des phénomènes qu’il est nécessaire, au préalable, de décrire correctement. Voici la démarche que nous proposons de suivre.

6. Structure de la thèse

Le premier chapitre traite de la caractérisation du concept d'œuvre d'art, et cela pour deux raisons. La première est que la caractérisation du concept d'œuvre d'art est un domaine où il est possible de distinguer clairement entre les visées descriptives et prescriptives des philosophes et où la tendance actuelle est à la focalisation sur la description pure. Nous pourrons ainsi nous assurer que nous nous cantonnons bien à la description. La seconde raison est que la caractérisation du concept d'œuvre d'art joue un rôle organisateur au sein de la philosophie de l'art. Commencer par là ancrera solidement notre travail dans l'édifice conceptuel de la philosophie de l'art. Nous présenterons d'abord les évènements qui ont motivé le passage de la prescription à la description dans la caractérisation du concept d'œuvre d'art et nous évaluerons ensuite les caractérisations descriptives modernes les plus efficaces. Cela nous conduira à défendre la proposition faite par Jerrold Levinson (1993), selon laquelle notre concept d'œuvre d'art fait implicitement référence à des artefacts conçus avec l'intention qu'ils soient considérés comme des œuvres d'art, c'est-à-dire comme sont considérées certaines œuvres d'art existantes. La défense de la proposition de Levinson nous guidera naturellement vers des questions relatives à l'évaluation des œuvres d'art, puis à la formulation de notre propre version de la thèse intentionnelle (selon laquelle l'évaluation d'une œuvre d'art doit être fondée sur les intentions de l'artiste).

Dans le second chapitre, nous présenterons des versions de la thèse intentionnelle défendues par des auteurs tels que Danto et Wollheim. Nous confronterons ensuite la thèse intentionnelle à la thèse expérientielle selon laquelle l'évaluation d'une image ne fait appel qu'à ce qu'il est possible de voir en la regardant. Nous discuterons du paradoxe né de la rencontre entre ces deux thèses et nous verrons que la meilleure façon de le résoudre consiste à montrer que les deux thèses sont compatibles, plutôt que d'essayer d'en réfuter une des deux. Pour résoudre les tensions nées de la confrontation de ces deux thèses, nous proposerons de suivre les auteurs qui défendent l'idée qu'une image peut être vues comme le résultat des actions intentionnelle de l'artiste et qu'il est donc possible de l'évaluer sur la base des intentions de l'artiste (comme le veut la thèse intentionnelle) tout en n'employant que ce qu'il est possible de voir en la regardant (comme le veut la thèse expérientielle).

La thèse expérientielle a été défendue dans différents domaines de la création artistique. On considère par exemple que l'évaluation d'une œuvre musicale ne se fonde que sur ce qu'on peut entendre dans l'œuvre et plus généralement, que l'évaluation d'une œuvre d'art ne se construit que sur ce qu'il est possible d'expérimenter à son contact. Nous avons fait le

choix de rester focalisés sur les images pour des raisons méthodologiques. La première est que l'expérience visuelle est le domaine le plus étudié en sciences cognitives. La seconde est que c'est au champ des images que la thèse expérientielle s'applique le mieux. C'est également là que sa défense est la plus argumentée. Notre travail pourra donc s'appuyer sur un certain nombre de distinctions existantes pour décrire notre expérience visuelle face à une image. En particulier, nous utiliserons la distinction qui sépare les propriétés du design de l'image (les propriétés que l'on expérimente lorsqu'on voit l'image comme un objet) de ses propriétés représentationnelles (celles que l'on expérimente lorsqu'on voit l'image comme une représentation). A la fin du second chapitre, nous montrerons que pour réconcilier la thèse intentionnelle et la thèse expérientielle en disant qu'on peut voir les images comme le résultat des actions intentionnelles de l'artiste, il faut définir une troisième catégorie de propriétés, que nous appellerons « propriétés intentionnelles » et qui sont les propriétés qu'on voit comme le résultat des actions intentionnelles de l'artiste.

C'est grâce aux propriétés intentionnelles des images que nous établirons un pont avec les sciences cognitives. En effet, notre description de l'évaluation artistique des images arrivera à un point où elle ne pourra plus progresser sans répondre à des questions relatives aux mécanismes grâce auxquels nous percevons les propriétés des images comme le résultat des actions intentionnelles de l'artiste. Or les voies d'accès perceptif aux intentions d'autrui sont un thème de recherche central en sciences cognitives.

Pour préparer notre étude de la perception des propriétés intentionnelles des images tout en balisant notre transition vers les sciences cognitives nous commencerons, dans le chapitre III, par parler de la représentation picturale. D'une part, cela nous permettra de contraster les propriétés intentionnelles des images avec leurs propriétés représentationnelles qui sont, elles, déjà l'objet d'une littérature abondante aussi bien en philosophie qu'en psychologie. D'autre part, nous verrons que la majorité des philosophes considère que la description du concept de représentation picturale doit, d'une façon ou d'une autre, finir par s'associer avec une forme d'explication. Certains philosophes, auxquels nous donnerons raison, considèrent par ailleurs que les ingrédients de cette explication doivent être puisés dans les sciences cognitives. Nous commencerons par défendre la thèse proposée par l'un de ces philosophes (Dominic Lopes), selon laquelle lorsqu'on dit qu'une image représente quelque chose, on fait référence à la façon dont l'image active notre faculté à reconnaître cette chose, ainsi qu'au processus causal par lequel l'image a hérité de cette capacité. Nous verrons ensuite que cette description ne

tient que si on la complète d'une explication de la façon dont les images activent notre appareil recognitionnel et que cette explication ne peut provenir que des sciences cognitives.

Les trois derniers chapitres sont dédiés à l'étude de la perception des propriétés intentionnelles, ce qui nous permettra de résoudre progressivement toutes les tensions existant entre la thèse intentionnelle et la thèse expérientielle, tout en solidifiant le pont entre la philosophie de l'art et les sciences cognitives.

Dans le chapitre IV, nous présenterons les éléments explicatifs classiquement proposés par les philosophes qui souhaitent dire qu'on peut percevoir les images comme le résultat des intentions de l'artiste. L'explication fournie établie que nos connaissances propositionnelles[1] relatives aux intentions de l'artiste et au processus de production de l'image façonnent notre perception de l'image, si bien que nous percevons ses propriétés comme le résultat des intentions de l'artiste. Nous appellerons cette explication la « théorie top-down », puis nous pointerons certaines de ses insuffisances. En particulier, nous verrons qu'elle est en tension avec une idée courante en philosophie selon laquelle on peut percevoir les propriétés intentionnelles simultanément aux propriétés représentationnelles ; elle a également des difficultés pour expliquer la détection de certaines qualités, telles que la dextérité du dessinateur, ainsi que pour rendre compte de la reconnaissance de son style et de ses influences.

Dans les deux chapitres suivants, nous élaborerons une théorie visant à expliquer les phénomènes qui échappent à la théorie top-down. L'idée générale est qu'il existe une voie *directe* de perception des propriétés intentionnelles (par opposition à la voie décrite par la théorie top-down qui est *indirecte* car pour l'emprunter il faut nécessairement faire un détour par les connaissances propositionnelles). La voie directe que nous décrirons est un mode de perception des images sculpté par les capacités motrices que l'observateur a acquises lorsqu'il a lui-même produit des images. Pour développer cette hypothèse nous aurons donc besoin d'éléments théoriques qui décrivent la façon dont on produit des images.

Nous élaborerons ces éléments dans le chapitre V. Pour ce faire, nous nous concentrerons sur le dessin car d'une part, le dessin est une façon très répandue de produire des images et

[1] Les « connaissances propositionnelles » sont les connaissances qui ont le format d'une proposition, c'est-à-dire dont le contenu peut être exhaustivement exprimé par une phrases. « Ce dessin a été produit avec l'intention de produire un dessin réaliste » par exemple, est une connaissance propositionnelle. Les connaissances propositionnelles sont généralement opposées aux connaissances « procédurales », qui sont équivalentes à ce qu'on appelle, dans le langage commun, un « savoir-faire ». Savoir produire des dessins réalistes nécessite, par exemple, un certain nombre de connaissances procédurales. Les connaissances procédurales n'ont pas le format des phrases et elles ne peuvent donc pas, du moins de façon simple, être exprimées par des phrases. On associe souvent les connaissances propositionnelles aux « connaissances conceptuelles », mais la justesse de cette association est controversée (Prinz, 2002). Nous l'éviterons donc autant que possible.

d’autre part, la production du dessin a déjà été étudiée par les philosophes et par les psychologues. Dans ce chapitre, nous développerons la « théorie visuomotrice des schémas graphiques », qui est un prolongement psychologique de la théorie des schémas graphiques esquissée par Gombrich (2002). Selon la théorie visuomotrice des schémas graphiques, le mécanisme fondamental de l’apprentissage du dessin est la récupération directe, par voie visuomotrice, de certains éléments des plans d’action employés par les autres dessinateurs à partir de la simple observation de leurs dessins.

La théorie visuomotrice des schémas graphiques nous permettra de définir dans le dernier chapitre ce que nous appellerons la « perception motrice » des images. La perception motrice d’une image est un mode de perception façonné par le savoir-faire moteur de l’observateur. Plus précisément, la perception motrice d’une image active automatiquement (et est guidée par) une simulation, dans le système moteur de l’observateur, de certains paramètres moteurs impliqués dans la production de l’image. Ce mode de perception offre un accès perceptif direct, c'est-à-dire sans passage par la cognition propositionnelle, aux propriétés intentionnelles des images et, par leur entremise, à certaines intentions de l’artiste. Nous verrons comment l’hypothèse de la perception motrice complète la théorie top-down et permet de dessiner un panel complet des voies d’accès perceptif aux intentions de l’artiste. Nous conclurons que la thèse expérientielle et la thèse intentionnelle sont compatibles, car notre système cognitif nous permet réellement de *voir* les propriétés des images comme le résultat des intentions de l’artiste, grâce à l’action conjointe d’une voie indirecte (décrite par la théorie top-down) et d’une voie directe (décrite par l’hypothèse de la perception motrice). Nous reviendrons enfin sur les questions méthodologiques discutées dans cette introduction et nous nous demanderons si nous sommes parvenu à poser les bases d’une réelle collaboration entre la philosophie de l’art et les sciences cognitives.

Chapitre I

LE CONCEPT D'ŒUVRE D'ART

1. Qu'attend-on d'une caractérisation du concept d'œuvre d'art ?

Qu'entend-on exactement quand on dit d'une chose qu'elle est une œuvre d'art ? Y a-t-il un dénominateur commun à nos différents emplois du concept d'œuvre d'art ? Si oui, quel est-il ? Sinon, comment caractériser et isoler l'ensemble des choses qu'on appelle des œuvres d'art ? En d'autres termes, comment dessiner les frontières du genre *œuvre d'art* ? C'est à ce genre de questions qu'on attend une réponse en recherchant une caractérisation du concept d'œuvre d'art. Elles ne doivent pas être confondues avec celles concernant l'évaluation des œuvres d'art, bien que les deux ensembles de questions soient certainement liées. On peut par exemple être en désaccord sur la valeur d'une œuvre d'art, tout en étant d'accord sur le fait qu'il s'agit bien d'une œuvre d'art, ce qui montre que l'attribution du concept d'œuvre d'art à un objet est au moins partiellement déconnectée de la façon dont on lui attribue une certaine valeur. C'est la question de l'attribution du concept d'œuvre d'art qui fera l'objet ce chapitre.

La première raison de l'intérêt que nous portons à cette question est, comme nous l'avons déjà évoqué antérieurement et comme nous le reverrons dans ce chapitre, que la description du concept d'œuvre d'art est un domaine où la philosophie de l'art a produit un effort particulier pour se prémunir de la normativité. Or, chasser la normativité de l'analyse est une condition nécessaire au rapprochement avec les sciences cognitives. La seconde raison est que, comme nous le verrons, la description du concept d'œuvre d'art a une place centrale et organisatrice au sein de l'édifice conceptuel de la philosophie de l'art. La caractérisation du concept d'œuvre d'art devrait donc nous fournir un point d'attache solide dans la philosophie de l'art pour réussir la connexion avec les sciences cognitives. Ces deux raisons peuvent être formulées sous la forme de contraintes générales qui nous permettrons d'évaluer les différentes caractérisations disponibles du concept d'œuvre d'art.

La première de ces contraintes est qu'une bonne caractérisation du concept d'œuvre d'art doit être, au moins dans un premier temps, purement descriptive. Du moins, elle ne doit pas introduire insidieusement de considérations normatives autres que celles qui visent à améliorer la cohérence logique de l'édifice conceptuel bâti par la philosophie de l'art. Plus

concrètement, une bonne caractérisation du concept d'œuvre d'art doit refléter la façon dont le concept est employé par les acteurs du monde de l'art (principalement les artistes, les critiques, et le public un tant soit peu averti) et non pas la façon dont le philosophe pense que le concept doit être employé. Les *ready-made* de Duchamp[1], les performances contemporaines, ou encore les artefacts de cultures éloignées que l'on considère actuellement comme des œuvres d'art sont des œuvres d'art. Une bonne caractérisation du concept d'œuvre d'art ne peut pas prétendre le contraire, sans quoi elle sortirait immédiatement du champ de la description. Cela ne signifie pas pour autant qu'il ne peut pas y avoir de cas limites. Aujourd'hui, on peut trouver bon nombre d'artefacts pour lesquels mêmes les gens les plus avisés ne sont pas d'accord quant à leur attribution du concept d'œuvre d'art. Idéalement, une bonne caractérisation du concept d'œuvre d'art doit rendre compte de ces zones d'indétermination, en restant elle-même indéterminée à propos des cas litigieux. En revanche, une caractérisation purement descriptive ne peut pas prétendre qu'un artefact n'est pas une œuvre d'art alors que le monde de l'art le considère comme telle, ni désigner un artefact comme une œuvre d'art si la majorité des gens avertis ne le considère pas comme telle.

La seconde contrainte qui doit être respectée par une bonne caractérisation du concept d'œuvre d'art est qu'elle doit être un minimum opérationnelle. Cela signifie qu'elle doit être formulée de façon à pouvoir être utilisée par d'autres branches de la philosophie de l'art, afin de jouer un rôle fédérateur au sein de la discipline. Cette requête est justifiée par le fait que le concept d'œuvre d'art semble lui-même jouer ce rôle structurant dans nos rapports aux œuvres d'art. C'est le fait ou non d'appliquer le concept d'œuvre d'art à un objet qui détermine nos rapports avec lui, ou du moins ceux qui sont susceptibles d'intéresser la philosophie de l'art. Autrement dit, notre concept d'œuvre d'art joue le rôle de chef d'orchestre au sein de nos interactions avec l'art et ce rôle doit être reflété par la place occupée par une bonne caractérisation du concept d'œuvre d'art au sein de la philosophie de l'art. Pour illustrer ce point, il est utile de considérer certaines œuvres d'avant-garde.

Face à une pelle à neige, notre comportement est très différent si on pense qu'il s'agit simplement d'une pelle à neige, ou si on sait qu'il s'agit de *En prévision du bras cassé*, une œuvre d'art appartenant à la série des *ready-made* de Marcel Duchamp. Si on pense qu'il s'agit d'une pelle à neige, on l'évaluera comme une pelle à neige, en fonction de sa capacité à pelleter la neige. Si on sait qu'il s'agit d'une œuvre d'art de Duchamp, on l'interprètera (chose

[1] Les *ready-made* sont des artefacts utilitaires, telles qu'une pelle à neige, une pissotière ou une roue de bicyclette que Duchamp exposait, soit telles quelles, soit avec des modifications minimes (un changement d'inclinaison, par exemple).

qu'on ne fait pas face à une pelle à neige) et on l'évaluera comme une œuvre d'art. De même, savoir que *Fontaine* est un chef-d'œuvre du mouvement Dada détermine le comportement que nous adoptons à son égard[1]. Nous nous interrogeons sur les motivations de Duchamp ; nous admirons l'efficacité, l'économie de moyens et l'ironie avec laquelle il pousse son public à s'interroger sur la notion d'œuvre d'art ; ou au contraire nous condamnons son œuvre comme ridicule et vulgaire. Toutes sortes d'attitudes qui ne sont pas appropriées face aux urinoirs qui ne sont pas des œuvres d'art. Et même si on en venait à se comporter face à *Fontaine* comme on se comporte généralement face à un urinoir, comme l'a fait l'artiste Pinoncelli, cela serait le fruit d'une réflexion théorique qui n'est pas nécessaire face aux autres urinoirs. Lorsqu'on entre dans une salle de concert et qu'on n'y trouve ni instruments ni musiciens, on réagit différemment si on pense qu'il y a du retard ou si on sait qu'on est déjà en train d'écouter *4'33''*, l'œuvre musicale silencieuse de John Cage. L'exemple extrême illustrant la façon dont notre concept d'œuvre d'art chapeaute nos interactions avec les œuvres d'art est, probablement, fournit par la situation dans laquelle s'est retrouvée Brancusi lorsqu'il se rendit à New York pour exposer sa sculpture *Oiseau dans l'espace*. Quand Brancusi passa la douane avec *Oiseau dans l'espace*, les douaniers américains lui refusèrent l'exonération de la taxe normalement accordée aux œuvres d'art. Les douaniers ne pouvaient accepter que cet artefact métallique, quelle que soit sa fonction, puisse mériter le statut d'œuvre d'art. Brancusi, soutenu par d'autres représentants de l'avant-garde, engagea un procès dont l'enjeu était de décider si on pouvait ou non attribuer raisonnablement le statut d'œuvre d'art à *Oiseau dans l'espace*. Le procès devait déterminer l'ensemble du comportement de la justice américaine à l'égard de cet artefact.

Pour les œuvres d'art plus traditionnelles, un tableau de Caravage par exemple, on sait généralement immédiatement qu'on se trouve en présence d'une œuvre d'art, en se fondant simplement sur leur aspect perceptif. Grâce aux œuvres d'avant-garde dont nous venons de parler, on peut envisager la possibilité de se trouver face à une œuvre d'art sans le savoir. Ce qu'on apprend en considérant cette situation est un fait très général : l'application du concept d'œuvre d'art à un objet structure nos interactions avec lui. Ce n'est qu'à partir du moment où on applique ce concept à un objet qu'on se met à l'interpréter, à l'apprécier ou à le condamner, et à l'évaluer pour ce qu'il est, c'est-à-dire une œuvre d'art. Ce rôle organisateur du concept d'œuvre d'art doit être reflété par sa caractérisation philosophique. Cela ne signifie bien sûr pas que la caractérisation du concept d'œuvre d'art doive, à elle seule, rendre

[1] *Fontaine* est aussi un *ready-made*, en l'occurrence un urinoir.

compte de l'interprétation ou de l'évaluation des œuvres d'art. Cela signifie en revanche que la caractérisation philosophique du concept d'œuvre d'art doit être potentiellement reliée à la caractérisation d'autres concepts apparentés, de la même manière que dans l'édifice conceptuel qui régit nos interactions avec l'art, le concept d'œuvre d'art semble intimement imbriqué dans d'autres concepts, tels que ceux d'interprétation et d'évaluation. Autrement dit, notre seconde contrainte est qu'une bonne caractérisation du concept d'œuvre d'art doit permettre de faire le pont entre des analyses développées autour d'autres concepts importants pour la philosophie de l'art. Une caractérisation du concept d'œuvre d'art qui serait complètement indépendante de toute caractérisation possible, par exemple, des concepts d'évaluation et d'interprétation, serait une mauvaise caractérisation du concept d'œuvre d'art car elle ne reflèterait pas la place que celui-ci occupe dans l'édifice conceptuel qui ordonne, dans les faits, nos interactions avec les œuvres d'art.

Ces deux contraintes – la justesse descriptive et l'opérationnalité – vont nous aider à structurer notre discussion des caractérisations disponibles dans la littérature du concept d'œuvre d'art. Dans un premier temps, nous verrons que les caractérisations traditionnelles du concept d'œuvre d'art respectent assez bien la seconde contrainte (elles sont assez opérationnelles) mais mal la première. En effet, nous verrons qu'elles sont prescriptives ; en d'autres termes, elles visent à dire ce que doit être le concept d'œuvre d'art, plutôt qu'à décrire ce qu'il est dans les faits. Nous présenterons ensuite les événements qui ont déterminé le basculement de la prescription vers la description et nous verrons que cela s'est parfois fait au prix de l'opérationnalité. Nous finirons sur une présentation détaillée de la théorie historico-intentionnelle de Jerrold Levinson qui nous apparaît comme le meilleur compromis disponible entre justesse descriptive et opérationnalité.

2. Les caractérisations traditionnelles du concept d'œuvre d'art : le fonctionnalisme

Les textes modernes qui synthétisent l'histoire philosophique du concept d'œuvre d'art débutent généralement avec les écrits de Platon et d'Aristote. Pourtant, on ne trouve pas dans le grec ancien d'équivalent de notre concept contemporain d'œuvre d'art. Le terme « art » servait à désigner toute pratique exécutée avec un certain niveau de dextérité. On parlait, par exemple, d' « art » de la médecine ou d' « art » militaire (Stecker, 2005). On ne trouve donc pas, dans les écrits de Platon et d'Aristote, de caractérisation du concept d'œuvre d'art telle qu'on l'entend aujourd'hui. On y trouve en revanche, et c'est ce qui intéresse les philosophes

contemporains, la caractérisation d'un certain nombre de pratiques (le théâtre, la poésie, la musique, la peinture ou la sculpture) aujourd'hui considérées comme des « arts ». Selon Platon et Aristote, ces différentes pratiques partageaient la fonction commune d'imiter les apparences des choses. Ces deux philosophes s'intéressaient principalement à la valeur des artefacts qui remplissent cette fonction imitative, ainsi qu'à la place dévolue dans la société à leurs auteurs. Selon Platon, ces artefacts étaient globalement néfastes, car attirer l'attention sur les apparences est généralement une mauvaise chose. Cette condamnation des œuvres d'art est la conséquence de la structure du système ontologique construit par Platon. Dans celui-ci, les seules entités véritablement réelles sont les « formes », ou « idées » ; les objets matériels que nous percevons n'étant que des manifestations transitoires de leurs formes. Selon Platon, le rôle de la philosophie est d'utiliser la raison pour accéder au monde des formes, ce qui nécessite de se détacher des apparences des choses. En attirant l'attention sur les apparences, la fonction imitative de l'art est donc antithétique à celle de la philosophie, et en ce sens condamnable. Aristote partage avec Platon la thèse selon laquelle la fonction des œuvres d'art est l'imitation des apparences mais il trouvait dans cette fonction certaines valeurs positives. En imitant les apparences, les œuvres d'art permettent de vivre en imagination des situations fictives, ce qui peut aider à évacuer ou à clarifier certaines émotions. De plus selon Aristote, les œuvres d'art réussissent parfois à imiter une version idéalisée des choses ; c'est-à-dire qu'elles sont capables d'extraire l'universel du particulier et de cette manière d'être source de connaissances.

La thèse selon laquelle la fonction de l'art est d'imiter les apparences est restée par la suite extrêmement influente en Occident, aussi bien sur le développement de l'art que sur celui de sa théorisation. Sur l'art lui-même elle a notamment orienté les efforts des peintres de la Renaissance vers la recherche de la perfection dans le rendu réaliste des apparences. Du côté de la théorie de l'art, elle s'est progressivement changée en une thèse selon laquelle la fonction de l'art est d'imiter le Beau dans la nature. Cette thèse a été utilisée au 18ème siècle par Charles Batteux dans son ouvrage *Les Beaux-Arts réduits à un même principe*, pour proposer d'unifier un certain nombre de pratiques – la peinture, la musique, le théâtre, la poésie, la sculpture et la danse – sous l'appellation « Beaux-Arts ». Cet ouvrage est aujourd'hui considéré comme une étape fondatrice de la genèse de notre concept moderne d'œuvre d'art car pour la première fois, les pratiques qui sont encore aujourd'hui considérées comme les plus paradigmatiques de l'art furent unifiées et clairement distinguées des autres

pratiques humaines par une fonction commune. En l'occurrence l'imitation du Beau dans la nature (Adajian, 2007 ; Carroll 1999).

Ce sont les artistes eux-mêmes qui ont remis en question cette première définition du concept d'œuvre d'art en produisant des artefacts qui devaient être élevés au statut d'œuvre d'art, alors que leur fonction première ne semblait clairement pas être l'imitation de l'apparence des choses, belles ou non. Les morceaux de musique purement instrumentaux ont fourni parmi les premiers exemples. Si certains de ces morceaux, en étirant un peu le concept, pouvaient encore être caractérisés par une forme de fonction imitatrice (imitation des bruits de la nature ou de la voix humaine, par exemple), la plupart d'entre eux échappaient clairement au concept d'imitation. Le romantisme semblait également condamné la théorie de l'imitation. Dans différents domaines, les romantiques se désintéressaient en effet progressivement de l'imitation des apparences, pour recentrer leurs intérêts vers l'expression de leurs émotions et ressentis. Pour décrire ce déplacement, on parle généralement du romantisme comme d'un mouvement dans lequel le regard de l'artiste se déplace progressivement de l'extérieur (les apparences des choses) vers l'intérieur (les émotions et les ressentis de l'artiste). Même lorsqu'on pouvait dire d'une œuvre romantique qu'elle imitait les apparences de certaines choses, cette formule ne semblait plus caractériser correctement sa fonction première. Les apparences n'étant visiblement imitées que pour ce qu'elles pouvaient révéler des ressentis de l'artiste. Les apparences d'un paysage naturel par exemple, n'étaient plus présentées comme intéressantes en elles-mêmes, mais comme le réceptacle possible des émotions de l'artiste.

En peinture, l'impressionnisme puis l'expressionnisme ébranlèrent à leur tour le concept d'imitation. Même si, au moins au début, ces courants étaient figuratifs, dire que la fonction des toiles qu'ils produisaient était la simple imitation des apparences semblait réducteur. L'abstraction, le minimalisme et le cubisme montrèrent que le concept d'imitation ne devait pas seulement être étiré, ou adapté, mais réellement rejeté. Pour pouvoir tenir compte des changements qui étaient en train de s'opérer dans le monde de l'art, il fallait trouver une caractérisation du concept d'œuvre d'art fondée sur des bases complètement nouvelles. L'abandon du concept d'imitation fut également catalysé par l'apparition de la photographie. En effet, si la théorie de l'imitation avait été était juste, les photographies auraient immédiatement dû acquérir le statut d'œuvres d'art paradigmatiques. La photographie aurait même dû rendre les efforts des peintres obsolètes. Or, le monde de l'art n'était apparemment près à accepter aucune de ces deux conséquences.

Deux théories majeures, la théorie de l'expression et le formalisme, virent alors le jour, toutes deux inspirées de l'un des courants qui venait de précipiter la chute du concept d'imitation.

La théorie de l'expression puise son inspiration dans le romantisme. Aujourd'hui on en localise la naissance soit dans *Qu'est ce que l'art ?* de Léon Tolstoï, publié en 1898 (Carroll, 1999), soit dans une œuvre de Benedetto Croce publié en 1903 (Graham, 2005). Selon ces premières références, l'œuvre d'art a une fonction communicative. Mais contrairement au langage parlé dont la fonction est de communiquer des propositions, la fonction de l'œuvre d'art est d'exprimer des émotions. De plus selon Croce, l'art utilise un langage « intuitif » plutôt que le langage explicite de la langue commune. L'artiste est donc une personne capable à la fois de ressentir de puissantes émotions et de les transcrire dans le langage artistique. La transcription est réussie si au contact de l'œuvre, le public peut ressentir le même genre d'émotions que celles ressenties par l'artiste lors de la production de son œuvre. Cette version de la théorie a été critiquée principalement parce que le schéma dans lequel une émotion transite, *via* l'œuvre d'art, de l'esprit de l'artiste vers celui du public, semblait simpliste (Hospers, 1955). Dans sa version plus récente, élaborée par Collingwood (1938), le concept d' « expression » est rapproché de celui de « clarification » plutôt que de celui de « communication ». Dans la version de Collingwood les émotions ressenties par le public passent au second plan. Pour cet auteur l'important est le travail de clarification de ses ressentis qu'opère l'artiste grâce à l'imagination. L'artiste ne se contente pas d'extérioriser une émotion. La création de l'œuvre, *via* l'imagination, lui permet d'ordonner des pulsions primaires et de les organiser sous la forme d'une émotion unitaire s'incarnant progressivement dans l'œuvre en formation. De même, le public ne « reçoit » pas simplement l'émotion communiquée comme s'il comprenait simplement une phrase. Il doit reconstruire, *via* l'imagination encore une fois, un part du processus créatif.

La seconde grande théorie qui a succédé à celle de l'imitation est le formalisme. Contrairement à la théorie de l'expression, la source d'inspiration principale du formalisme n'était pas le romantisme mais les courants, comme le post-impressionnisme, qui se sont focalisés sur les propriétés formelles des œuvres d'art (chez Cézanne par exemple le caractère représentationnel semble entièrement subordonné à la géométrie des formes et aux couleurs). L'ouvrage fondateur du formalisme est *Art* de Clive Bell (1915). Selon lui, la fonction de l'œuvre d'art est de posséder une « forme signifiante », c'est-à-dire un ensemble de caractéristiques structurelles (des arrangements de lignes, de couleurs, de surfaces et de

volumes), indépendant de tout contenu représentationnel et qui confère à un objet des propriétés telles que l'unité, l'harmonie, la tension ou l'équilibre. D'après Bell, la perception d'un artefact ayant une forme signifiante stimule l'imagination tout en donnant un accès privilégié au fonctionnement de notre perception, en nous permettant d'avoir des expériences rares et, en même temps, les moyens de réfléchir sur ces expériences.

Aujourd'hui, on regroupe généralement la théorie de l'imitation, la théorie de l'expression et le formalisme sous le terme générique de « théories fonctionnalistes » (Stephen Davies, 1991). Cela désigne le fait que ces théories proposent de caractériser les œuvres d'art comme l'ensemble des artefacts ayant une fonction particulière, fonction qui détermine l'identité de l'artefact comme œuvre d'art ainsi que sa valeur. En d'autres termes, ces trois théories, du moins quand on les considère comme des caractérisations du concept d'œuvre d'art, peuvent être exprimées sous la forme générale suivante :

Un artefact X est une œuvre d'art si et seulement si X a la fonction F. C'est-à-dire, si et seulement si X a été conçu avec l'intention de produire un artefact capable de réaliser F[1]. Selon la théorie, F est « imiter les apparences », « exprimer quelque chose » ou « posséder une forme signifiante ».

Voyons si les théories fonctionnalistes remplissent les deux contraintes que nous avons fixées - le caractère purement descriptif et l'opérationnalité. Commençons par l'opérationnalité.

Les théories fonctionnalistes sont de vraies définitions, c'est-à-dire qu'elles proposent de caractériser le concept d'œuvre d'art à l'aide de conditions nécessaires et suffisantes. En l'occurrence, elles ne proposent qu'une seule condition à la fois nécessaire et suffisante : avoir la fonction F. Cette façon de décrire un concept semble être la plus opérationnelle qui soit. D'un côté, elle trace clairement la démarcation entre les artefacts qui entrent dans la catégorie des œuvres d'art et ceux qui n'y entrent pas. De l'autre, elle permet *a priori* d'articuler les analyses d'autres concepts importants pour la philosophie de l'art. Par exemple, les théories fonctionnalistes semblent inviter à considérer l'interprétation des œuvres d'art comme l'activité qui consiste à comprendre la façon dont une œuvre d'art remplit sa fonction, et l'évaluation des œuvres d'art comme l'activité qui détermine le degré auquel l'œuvre remplit sa fonction. Le concept de « mixeur » désigne les artefacts dont la fonction commune est de

[1] Ici j'adopte une vision très largement partagée selon laquelle ce qui détermine la fonction d'un artefact ce sont les intentions de son créateur. Un artefact peut fonctionner ou dysfonctionner mais la fonction qu'il est censé remplir dépend des intentions qui ont guidé sa fabrication. Un mixer, qu'il fonctionne ou qu'il soit cassé, a la fonction de mixer car il a été conçu avec l'intention de produire un artefact dont on peut se servir pour mixer.

mixer. De cela, on déduit que l'évaluation des mixeurs est l'activité qui consiste à déterminer le degré auquel un certain mixeur est capable de remplir sa fonction de mixer. De même, si on choisit par exemple la théorie de l'expression, le concept d'œuvre d'art désigne l'ensemble des artefacts qui ont pour fonction de clarifier et d'exprimer les émotions et les ressentis de l'artiste. L'évaluation des œuvres d'art serait donc l'activité qui consiste à déterminer avec quel succès une œuvre particulière remplit cette fonction. Ainsi, les théories fonctionnalistes semblent permettre de souder entre-elles au moins les analyses de l'interprétation et de l'évaluation des œuvres d'art. De plus, elles déterminent clairement les objectifs du philosophe. Selon la théorie de l'expression par exemple, la mission du philosophe consiste à clarifier le concept d'expression, à voir comment il s'applique et à déterminer comment il contrôle d'autres activités pertinentes pour la philosophie de l'art, telles que l'évaluation des œuvres d'art.

Les théories fonctionnalistes expliquent également pourquoi l'art est une pratique hautement valorisée dans son ensemble, comme l'est la science par exemple. En effet, on comprend aisément pourquoi les fonctions qu'elles attribuent aux œuvres d'art sont valorisables. Prenons encore la théorie de l'expression. Si le rôle de la science est de faire progresser notre connaissance du monde objectif, celui de l'art est l'exploration du monde subjectif. A la manière du naturaliste qui identifie et décrit de nouvelles espèces, l'artiste découvre et clarifie de nouvelles variations émotionnelles. Les théories fonctionnalistes remplissent donc la première contrainte. Elles sont opérationnelles dans le sens où elles semblent tout à fait avoir les ressources pour organiser et articuler les différents domaines de recherche en philosophie de l'art.

Passons à la seconde contrainte : les théories fonctionnalistes sont-elles purement descriptives ? Les ambitions de leurs auteurs semblent, au moins dans certains cas, clairement descriptives. Clive Bell explique par exemple dans l'introduction de son livre que « si toutes les œuvres d'art n'ont pas une *qualité commune*, alors quand on parle 'd'œuvre d'art' on dit une chose dénuée de sens[1] » (1915, p.79). L'ambition de Bell est donc bien de décrire cette qualité commune qui permettrait de comprendre ce qu'on entend exactement lorsqu'on emploie notre concept d'œuvre d'art.

De plus, les auteurs de la théorie de l'expression et les formalistes ont généralement pris la peine de montrer que leurs théories ne rendaient pas seulement compte du courant qu'ils

[1] Ma traduction de "either all works of art have some common quality, or when we speak of 'works of art' we gibber".

prenaient comme source d'inspiration, mais offraient également un éclairage nouveau sur l'art en général. Selon les auteurs des théories fonctionnalistes, le courant qui les a inspiré ne faisait que révéler la propriété essentielle de l'art, à laquelle les gens étaient restés aveugles jusqu'alors. Les théoriciens de l'expression reconnaissent que les peintres de la Renaissance ont imité les apparences des choses ; mais selon eux, ils l'ont toujours fait avec un point de vue, une sensibilité et un caractère. C'est cela que le public valorisait en réalité, sans le savoir, dans leurs peintures. Selon les théoriciens de l'expression, les artistes romantiques ont su se défaire de la contrainte inutile de l'imitation pour se consacrer à l'exploration de ce qui constitue la valeur la plus fondamentale de l'art. Ils ont redonné à l'imitation des apparences la place qu'elle aurait toujours dû avoir : celle d'un outil qui permet d'exprimer des émotions ou des ressentis. Un outil certes utile, mais dont on peut tout à fait se passer. Les formalistes ont le même avis sur l'imitation que les théoriciens de l'expression. En revanche, ils considèrent que l'essence de l'art restée dissimulée pendant des siècles derrière le concept d'imitation n'est pas l'expression mais la forme signifiante. A l'aide de cette grille de lecture, Bell réanalyse les peintures de la Renaissance comme un agencement de formes abstraites dans l'espace ; cela permettrait selon lui de comprendre ce qui fait d'elles des chef-d'oeuvres. Bell remarque également que contrairement à la théorie de l'imitation, le formalisme rend justice à l'art non occidental et notamment tribal. La théorie de l'imitation aurait qualifié l'art tribal de grossièrement tordu, alors que le formalisme révèle sa valeur : la possession d'une forme signifiante. Les théoriciens de l'expression et les formalistes ont également réanalysé l'impressionnisme. Pour les premiers, il constitue un retournement du regard vers les sensations visuelles brutes de l'artiste, alors qu'il est vu par les seconds comme une étude de la couleur pour elle-même. Les ambitions des théoriciens semblaient donc bien être d'embrasser l'extension[1] du concept d'œuvre d'art dans son ensemble, c'est-à-dire de décrire les points communs qui confèrent leur unité à tous nos emplois de ce concept. Ont-ils atteint ces objectifs descriptifs ? Pour répondre, il faut s'interroger sur l'existence de contre-exemples pour chacune des théories fonctionnalistes.

En ce qui concerne la théorie de l'imitation, nous avons déjà mentionné un certain nombre de courants artistiques dont les productions n'ont pas pour fonction d'imiter les apparences. Cette fonction n'est donc pas une condition nécessaire pour appartenir au genre *œuvre d'art*. Par ailleurs, il existe multiples façons d'imiter des apparences (se déguiser par exemple) qui

[1] « Extension » est définit dans la note 2 de l'introduction, p. 17.

ne suffisent clairement pas à conférer le statut d'œuvre d'art. L'imitation des apparences n'est donc pas non plus une condition nécessaire.

Il en va de même pour la théorie de l'expression : une œuvre d'art peut être une exploration des possibilités d'un medium artistique, elle peut ouvrir de nouvelles possibilités parce qu'elle a découvert de nouvelles matières, de nouvelles formes ou de nouvelles combinaisons harmonieuses. Plus généralement, une œuvre d'art peut être une recherche de l'harmonieux, de l'agréable ou du beau, sans que l'artiste exprime quoi que se soit à travers cette recherche. Par ailleurs, on peut tout à fait imaginer un artiste qui crée des œuvres d'art sans rien ressentir. Par exemple, on peut imaginer un scénariste qui écrit de façon complètement détachée, sans rien ressentir, des scénarios extrêmement touchants. Une œuvre peut également exprimer des choses qui ne sont ni des émotions ni des ressentis, des idées par exemple. L'expression n'est donc pas une condition nécessaire à l'application de notre concept d'œuvre d'art. Elle n'est pas non plus suffisante car je peux décrire verbalement à un ami une émotion, cette conversation peut par ailleurs m'aider à clarifier mon émotion et la faire ressentir à mon ami, sans avoir produit une œuvre d'art.

Le bilan est le même pour le formalisme. Les œuvres de Bruegel sont souvent citées comme des contre-exemples pour le formalisme. En effet, la plupart d'entre elles semblent ne posséder aucune des caractéristiques qui confèrent une forme signifiante. Pourtant, elles sont sans aucun doute des œuvres d'art, qui plus est des œuvres d'art classiques. Les *ready-made* de Duchamp condamnent également le formalisme. Quelle que soit la façon dont on caractérise les propriétés qui confèrent une forme signifiante, il est clair que *En prévision du bras cassé* a les mêmes que beaucoup d'autres pelles de jardin, alors que *En prévision du bras cassé* est une œuvre d'art mais pas les autres pelles de jardin. La forme signifiante n'est donc pas nécessaire. Elle n'est pas non plus suffisante. Un bon argument, une preuve mathématique, un diagramme ou un stimulus de la Gestalt ont probablement quelque chose qui peut être appelé une forme signifiante sans que ces artefacts ne soient des œuvres d'art. De plus, la forme signifiante, sauf dans certains cas paradigmatiques utilisés comme exemple par les formalistes (comme certaines toiles de Cézanne), ne semble pas être la fonction première de l'œuvre. Les propriétés formelles semblent plutôt être au service d'une fonction plus générale, qui resterait à découvrir, et dans laquelle les propriétés représentationnelles de l'œuvre jouent également un rôle essentiel.

Aucune des trois théories fonctionnalistes que nous avons discutées jusqu'à présent ne fournit donc de caractérisation descriptive correcte du concept d'œuvre d'art. Pour chacune

d'elles on trouve d'une part, des exemples d'artefacts qui sont considérés par le monde de l'art comme des œuvres d'art et qui ne remplissent pas la fonction proposée et, d'autre part, des artefacts qui remplissent la fonction proposée sans être considérés comme des œuvres d'art.

Plus récemment, Monroe Beardsley (1958; 1983) a proposé une autre théorie fonctionnaliste, selon laquelle la fonction essentielle des œuvres d'art est de provoquer une expérience esthétique :

> X est une œuvre d'art si et seulement si X a été réalisé avec l'intention de produire un artefact susceptible de provoquer une expérience esthétique.

En plus de son attrait intuitif, l'intérêt de cette définition est qu'elle semble capable d'englober les autres théories fonctionnalistes dont on vient de parler. Les éventuelles propriétés imitatives, expressives ou formelles d'une œuvre, ainsi que leurs interactions, peuvent désormais être considérées comme des moyens pour remplir la fonction plus générale de provoquer une expérience esthétique. Cet aspect englobant n'empêche pas par ailleurs la théorie de Beardsley d'être tout aussi opérationnelle que ses cousines. Elle propose d'organiser la philosophie de l'art autour du concept central d'expérience esthétique et fixe ainsi la direction à suivre pour décrire d'autres pratiques et d'autres concepts importants. L'évaluation des œuvres d'art semble par exemple naturellement devoir être décrite comme la tâche qui consiste à déterminer l'aptitude d'une œuvre à produire une expérience esthétique. Pour être réellement opérationnelle, la théorie esthétique doit bien sûr fournir une caractérisation de ce qu'est une « expérience esthétique ». La façon de faire la plus classique, qui est aussi celle de Beardsley, soutient que l'expérience esthétique est une expérience de nature particulière, caractérisée par son côté désintéressé. Contrairement, par exemple, aux expériences que l'on valorise pour ce qu'elles nous apprennent sur autre chose, l'expérience esthétique est entièrement valorisée pour elle-même. Selon d'autres auteurs, l'expérience esthétique doit être définie en faisant référence à son contenu ; elle est une expérience qui permet d'appréhender des propriétés esthétiques (telles que l'unité, la grâce ou la tension) (Carroll, 2002). Le sens précis du concept d'expérience esthétique est encore très débattu aujourd'hui mais il n'est pas nécessaire de prendre partie dans le cadre d'une discussion sur le concept d'œuvre d'art car quelle que soit la position spécifique que l'on adopte, on constate que la théorie esthétique rencontre le même genre de problèmes que les autres théories fonctionnalistes : elle présente beaucoup trop de contre-exemples. Tout d'abord, avoir la

fonction de provoquer une expérience esthétique ne semble pas être une condition suffisante. Des artefacts utilitaires peuvent tout à fait, en plus de leur fonction de base, avoir la fonction de provoquer une expérience esthétique sans pour autant être des œuvres d'art. Par ailleurs, de très nombreuses œuvres d'art ne semblent pas avoir de fonction esthétique. On pense bien sûr aux œuvres de l'avant-garde, paradigmatiquement aux *ready-made* de Duchamp. Beardsley a essayé de refuser aux *ready-made* le statut d'œuvre d'art (Beardsley, 1982), mais comme nous l'avons vu en introduction, une telle stratégie oblige à abandonner immédiatement les ambitions descriptives puisque le monde de l'art dans sa quasi-totalité pense que les *ready-made* sont des chefs d'œuvres. Une autre défense possible consiste à dire que les *ready-made* produisent une expérience esthétique malgré le fait qu'ils soient indiscernables d'artefacts utilitaires ordinaires, *à partir du moment où on sait que ce sont des œuvres d'art* (et pas de simple artefacts utilitaires). Le problème est que s'il est nécessaire dans certains cas d'avoir déjà appliqué notre concept d'œuvre d'art à un artefact avant que celui-ci ne produise une expérience esthétique, alors il est préférable de ne pas employer le concept d'expérience esthétique pour caractériser celui d'œuvre d'art. Si on suivait cette stratégie, on aboutirait rapidement à la définition suivante : une œuvre d'art est un artefact produit avec l'intention que celui-ci provoque le genre d'expérience produite par les œuvres d'art. Cette définition est circulaire et surtout trop peu informative pour pouvoir être acceptée. Comme les autres théories fonctionnalistes, la théorie esthétique ne semble donc pas en mesure de fournir une bonne caractérisation descriptive du concept d'œuvre d'art.

Nous sommes passés très rapidement sur la critique des différentes théories fonctionnalistes en tant que caractérisation descriptive du concept d'œuvre d'art. La raison en est que nous n'avons fait que suivre l'idée aujourd'hui presque consensuelle dans la philosophie de l'art qu'il est impossible de décrire le concept d'œuvre d'art à l'aide d'une théorie fonctionnaliste simple, car les œuvres d'art sont des artefacts qui peuvent remplir des quantités de fonctions. Certaines œuvres d'art ont la fonction d'imiter les apparences de quelque chose de beau, d'autres ont la fonction d'exprimer ou de clarifier les émotions, les ressentis ou les idées de l'artiste, d'autres encore ont pour fonction d'avoir des propriétés formelles ou de produire une expérience esthétique. Certaines œuvres d'art ont des fonctions religieuses ou magiques, d'autres ont des fonctions politiques, d'autres sont des critiques sociales ou écologistes, d'autres encore ont pour fonction de nous faire méditer sur l'essence de l'art (comme les *ready-made* de Duchamp), et la liste pourrait continuer longtemps

(Carroll, 1999; Davies, 1991; Kaufman, 2002). Lorsqu'on utilise le concept d'œuvre d'art, on ne fait donc pas référence à une catégorie d'artefact ayant une fonction déterminée.

L'échec de la théorie esthétique qui pourtant, comme le formalisme et la théorie de l'expression, semblait à première vue assez puissante, a laissé la philosophie de l'art dans une position délicate. On disposait d'un faisceau de théories qui semblaient toutes décrire quelque chose de très pertinent pour comprendre l'identité et la valeur des œuvres d'art, mais qui échouent en tant que description du concept d'œuvre d'art. Or l'existence de ces différentes théories rendait d'autant plus nécessaire de trouver une telle description. Au début de ce chapitre nous avons avancé des raisons de croire que la description du concept d'œuvre d'art devait jouer le rôle de chef d'orchestre dans la philosophie de l'art. Cela est confirmé par notre présentation des différentes théories fonctionnalistes. En effet, sans une caractérisation descriptivement correcte du concept d'œuvre d'art, les différentes théories fonctionnalistes sont condamnées à demeurer des théories indépendantes et mutuellement exclusives. Or elles semblent toutes avoir une certaine pertinence. Plus précisément, elles semblent toutes décrire des fonctions et des valeurs potentielles et importantes des œuvres d'art. Comment se fait-il alors qu'on ne dispose que d'un concept unique d'œuvre d'art pour désigner des artefacts pouvant remplir des fonctions aussi variées, plutôt que d'un concept différent par fonction différente, comme c'est habituellement le cas ? Seule une description efficace du concept d'œuvre d'art permettrait de répondre à cette question et ainsi de positionner les différentes théories fonctionnalistes dans l'espace conceptuel de la philosophie de l'art et de les articuler les unes par rapport aux autres.

Le problème est que parallèlement, on ne s'est jamais senti aussi loin de la réussite de la tâche descriptive. Les différentes théories fonctionnalistes semblaient avoir fait le tour des possibilités sans y parvenir. Même la théorie esthétique, à première vue plus englobante que les autres, est tenue en échec par un nombre prohibitif de contre-exemples. A côté de cela, l'avant-garde et tous les artistes qu'elle a influencés continuaient à élever au rang d'œuvre d'art les artefacts les plus bizarres. Le monde de l'art semblait faire un pied de nez aux philosophes : « Essayez donc de définir une catégorie qui englobe les toiles de Caravage, des statuettes africaines, un urinoir et une scène de concert vide ».

3. De la prescription à la description : la ressemblance de famille

C'est dans ce contexte que des philosophes comme Morris Weitz et William Kennick ont introduit certaines des idées de Wittgenstein dans la philosophie de l'art (Kennick, 1958;

Weitz, 1956). Leur stratégie consiste à prendre un pas de recul sur le débat qui oppose les différentes théories fonctionnalistes et à s'interroger sur la nature du problème. Si aucune théorie fonctionnaliste ne parvient à définir descriptivement le concept d'œuvre d'art, c'est peut-être parce que celui-ci est indéfinissable. Peut-être que l'erreur de ces théories ne se situe pas dans le type de définition proposée mais dans l'idée même de proposer une définition. En effet, peut-être est-il simplement impossible de décrire le concept d'œuvre d'art en l'enfermant à l'aide de ses conditions nécessaires et suffisantes d'application. Si ce concept semble récalcitrant aux définitions, peut-être faut-il changer d'outil pour parvenir à le caractériser. Pour les wittgensteiniens, le concept d'œuvre d'art résiste aux définitions car il est « ouvert », c'est-à-dire que ses frontières sont mouvantes et sans cesse en expansion. Les définitions fonctionnalistes ont échoué car en énonçant les conditions d'application du concept elles lui imposent nécessairement des limites alors que l'art n'a pas de limite. Qu'un philosophe place une limite quelque part sous la forme d'une condition nécessaire, et il se trouvera immédiatement un artiste pour briser cette limite en produisant une œuvre d'art n'exemplifiant pas cette propriété. De cette manière Duchamp a par exemple définitivement brisé l'idée selon laquelle une œuvre d'art doit avoir des propriétés esthétiques spéciales par rapport aux objets ordinaires. L'art n'a pas une seule fonction, ni même une liste finie de fonctions, mais une multiplicité mouvante de fonctions. Alors que certaines fonctions disparaissent, d'autres sont créées et pourront toujours être créées. Certaines œuvres ont une fonction imitative ou esthétique ; d'autres, comme celles de Duchamp, ont la fonction de faire des commentaires métaphoriques et ironiques sur la notion d'art. Inutile, par ailleurs, de tenter d'utiliser cette propension à repousser ses propres limites comme un élément définitionnel de l'art. Il y a en effet de nombreux courants artistiques qui ne font aucun cas de l'innovation et qui valorisent, au contraire, la capacité de se fondre dans la tradition (la peinture chinoise classique par exemple). L'art échappe aux définitions, il est donc vain de rechercher des propriétés nécessaires et suffisantes puisqu'il n'en existe pas.

Si les œuvres d'art n'ont pas de qualité commune, est-il pour autant dénué de sens de parler « d'œuvre d'art » ? Si tel était le cas, comment se fait-il qu'on puisse malgré tout se servir du concept d'œuvre d'art ? Pourquoi peut-on dire « ceci est une œuvre d'art » et avoir raison ou tort, si le concept n'a aucune définition ? Qu'est-ce qui fonde cette connaissance partagée de ce qu'est l'art ? A ces questions, les wittgensteiniens répondent en adaptant au concept d'œuvre d'art une analyse élaborée par Wittgenstein autour du concept de « jeu ». Le concept d'œuvre d'art n'est pas dénué de sens, néanmoins son sens ne lui vient pas de son

essence mais de l'utilisation qu'on en fait. Par ailleurs, l'utilisation du concept d'art n'est pas régit par une définition tacite que le philosophe pourrait formuler mais par notre faculté d'induction. Pour décider si un objet est ou n'est pas une œuvre d'art, on juge de sa ressemblance avec les œuvres d'art que l'on connaît. Pour cela, nul besoin de définition. L'application du concept d'œuvre d'art est un savoir-faire pratique que l'on acquiert par habitude et non pas par l'intériorisation tacite d'une définition. Cette idée est illustrée par Kennick :

> « Imaginons un très grand entrepôt rempli de toutes sortes d'objets – des tableaux en tous genres, des partitions pour symphonies, danses et hymnes, des outils, des bateaux, des maisons, des statues, des vases, des livres de poésie et de prose, des meubles et des vêtements, des journaux, des timbres-poste, des fleurs, des arbres, des pierres, des instruments de musique. Puis demandons à quelqu'un d'y entrer et d'en rapporter toutes les œuvres d'art qui s'y trouvent. Il s'acquittera de sa tâche sans trop de mal, malgré le fait que, comme même les esthéticiens l'admettront, il ne possède pas de définition satisfaisante de l'art en terme de quelque dénominateur commun. Supposons maintenant qu'on l'envoie dans le même entrepôt en lui donnant comme instruction de ramener tous les objets qui possèdent « une forme signifiante », ou qui sont des « expressions ». Il serait à juste titre décontenancé. Il est capable de reconnaître une œuvre d'art lorsqu'il en voit une, mais ne sait guère ce qu'il faut chercher lorsqu'on lui dit de rapporter un objet qui possède une « forme signifiante » (cité dans Danto, (1981, p.113)).

Plus formellement, si on est capable de dire qu'un objet A est une œuvre d'art, c'est parce qu'on est capable de voir que A ressemble à B, B étant une œuvre d'art typique, c'est-à-dire un objet pour lequel tout le monde est déjà d'accord pour dire qu'il s'agit bien d'une œuvre d'art. Un peu plus tard, on jugera que C est également une œuvre d'art car il ressemble aussi à B. Mais A et C peuvent très bien ne rien avoir en commun. A et C, avec le temps, pourront à leur tour devenir des œuvres d'art typiques qui serviront alors éventuellement de référence pour tisser de nouvelles relations de ressemblance avec d'autres objets, qui à leur tour deviendront peut-être des œuvres d'art. À chaque nouvel emploi du concept d'œuvre d'art, on juge de la ressemblance entre l'objet considéré et certaines des œuvres d'art typiques que l'on connaît. Mais les propriétés qu'on utilise pour juger de la ressemblance peuvent parfaitement être à chaque fois nouvelles et n'ont en tout cas nullement besoin d'être englobées par des conditions nécessaires et suffisantes. Dans les termes de Wittgenstein, ce qui confère au genre *œuvre d'art* sa relative unité, c'est une « ressemblance de famille », c'est-à-dire un réseau complexe de ressemblances enchevêtrées liant de façon mouvante les différentes œuvres d'art existantes. Le concept de ressemblance de famille explique donc la relative unité

du genre sans faire appel à une quelconque définition. De plus, il rend efficacement compte du caractère « ouvert » du concept et comme le fait remarquer ironiquement Weitz, explique pourquoi cette fameuse définition a si longtemps échappée aux philosophes.

Les wittgensteiniens ne concluent pas pour autant que les 2000 ans d'écrits sur l'art n'ont aucune pertinence. Selon Weitz, la seule erreur des théoriciens de l'expression et des formalistes a été de présenter leurs théories comme ayant des visées descriptives, alors qu'elles sont en fait prescriptives. Elles ne nous disent pas comment on utilise notre concept d'œuvre d'art mais comment on devrait s'en servir. Ces auteurs utilisent les courants qu'ils aiment le plus – le romantisme pour les théoriciens de l'expression, le post-impressionnisme pour les formalistes – pour nous dire ce que sont, selon eux, les plus grandes qualités de l'art. Ils cherchent ainsi à nous sensibiliser à ces qualités et à nous donner les outils théoriques permettant de les comprendre. Si ces théories sont de mauvaises théories descriptives ce sont, en revanche, de magnifiques manifestes pour le romantisme et pour le modernisme. Selon Weitz, ces auteurs ont eu parfaitement raison de produire des ouvrages prescriptifs car la tâche descriptive est résolue simplement par le concept de ressemblance de famille et ne mérite pas qu'on lui consacre des livres. Au contraire, défendre un avis critique sur l'art comme l'ont fait les fonctionnalistes est important et intéressant. Ce faisant, ces derniers ont enrichi nos relations avec les œuvres d'art et, de cette manière, ils ont fait évoluer le concept d'œuvre d'art. On peut par exemple attendre de celui qui s'exclame « mon gamin fait mieux » devant une toile de Mondrian qu'il révise son jugement après avoir lu *Art* de Clive Bell. La lecture de ce livre aura ainsi élargit le panel des œuvres d'art qu'il est susceptible d'apprécier. L'ouvrage de Clive Bell atteint son but le plus noble lorsque ses lecteurs comprennent et appliquent certains principes du formalisme et enrichissent, grâce à eux, le regard qu'ils sont capables de porter sur les œuvres d'art. Une fois que le monde de l'art a suffisamment intégré la doctrine formaliste, il est prêt pour une nouvelle évolution. La niche culturelle s'ouvre alors pour accueillir le mouvement Dada qui chamboule tout ce qu'on croyait avoir compris. Arrivent ensuite de nouveaux théoriciens (Arthur Danto par exemple, comme nous le verrons) qui nous aident à remettre nos idées en place, préparant ainsi le terrain pour de nouveaux artistes, etc. En développant des théories prescriptives relatives au concept d'œuvre d'art, les fonctionnalistes participent à la grande respiration vitale du monde de l'art, et c'est ça qui compte.

La solution wittgensteinienne est apparue à beaucoup comme extrêmement séduisante. En effet, elle présente le charme des solutions philosophiques qui plutôt que de s'acharner à

résoudre un problème, proposent de sortir de l'arène et de remettre en question l'existence même du problème. De plus, l'argument a une belle cohérence d'ensemble. Il commence par remarquer que l'art est un concept ouvert et que cela invite à une position sceptique vis-à-vis de la définition. Il énonce ensuite une alternative à la définition, ressemblance de famille, qui se marie à merveille avec la notion de concept ouvert. Enfin, il propose une façon de réhabiliter les définitions existantes, en disant qu'elles sont en fait des prescriptions déguisées et qu'elles ont raison de l'être.

La solution wittgensteinienne a néanmoins eu rapidement des ennemis. Selon Morris Weitz, les fonctionnalistes ont rempli leur rôle en produisant des théories prescriptives car, de conserve avec le travail des artistes, elles ont animé l'évolution du monde de l'art. Le problème est que si cette thèse est juste, alors le travail du philosophe se dissout dans celui du critique d'art. Le philosophe de l'art et le critique d'art ne seraient en fait qu'une seule et même personne dont le rôle est de trouver les mots justes pour expliquer les qualités des œuvres qu'il aime le plus, afin de donner au public les moyens de les apprécier de la façon dont lui les apprécie. A première vue, cette thèse est étayée par le fait qu'un certain nombre de fonctionnalistes (notamment Clive Bell) étaient en même temps des critiques d'art. Toutefois, en y regardant de plus près, elle se contredit elle-même. En effet, cette thèse sur le rôle de la théorie en art est une thèse qui décrit ce qui se produit dans le monde de l'art, sans pour autant être un essai prescriptif sur un courant artistique. Or, il semble y avoir une place pour les auteurs de ce genre de description. Il semble que certaines personnes doivent décrire par exemple quels sont les liens entre artistes et critiques, ainsi que leur rôle respectif dans les évolutions du monde de l'art. Plus généralement, il semble qu'il soit utile de décrire ce qui se passe dans le monde de l'art sans prendre parti pour un courant artistique en particulier. Or, cette tâche semble revenir aux philosophes de l'art et non pas aux critiques. On peut donc dire qu'il y a un rôle pour les philosophes distinct de celui joué par les critiques et que ce rôle est la production d'un discours descriptif sur l'art et ses évolutions. Cette conclusion invite à regarder avec plus d'attention le concept de ressemblance de famille.

En effet, pour les wittgensteiniens, le concept de ressemblance de famille résout très simplement la tâche descriptive. Si tel est le cas et si ce que nous venons de dire est juste (la tâche du philosophe est la description), alors il s'en suit que les articles des wittgensteiniens sont les premiers et les derniers articles réellement philosophiques écrits sur le concept d'œuvre d'art. Cette conséquence est bien sûr trop forte pour être facilement acceptée. Pour la réfuter tout en conservant ce que nous avons appris grâce aux wittgensteiniens à propos du

rôle du philosophe, il faut démontrer que le concept de ressemblance de famille ne résout pas à lui seul la tâche descriptive. En d'autres termes, il faut montrer que même si on accepte de recentrer les objectifs du philosophe sur la description pure (en laissant la prescription à qui de droit, c'est-à-dire aux critiques), il reste néanmoins du travail philosophique à faire.

Les détracteurs de la solution wittgensteinienne se sont donc attaqués au concept de ressemblance de famille. Leur premier argument remarque que ce concept n'est pas plus à l'aise avec les *ready-made* de Duchamp que ne l'est, par exemple, la théorie esthétique de Beardsley. Si *En prévision du bras cassé* partageait un air de famille avec un autre type d'artefact, ce serait nettement plus avec d'autres pelles à neige qu'avec d'autres œuvres d'art. Reprenons l'exemple de l'homme à qui on demande de ramener les œuvres d'art de l'entrepôt de Kennick. Si *En prévision du bras cassé* s'y trouve, il y a fort à parier que l'homme le laisserait sur place. En revanche, s'il trouvait dans l'entrepôt une très bonne imitation d'un tableau de Monet, il reviendrait sûrement avec, alors qu'il ne s'agit pourtant pas d'une œuvre d'art. Un exercice de pensée aide à souligner la gravité du problème. Imaginons que l'entrepôt soit en fait importé d'un futur proche, où de puissantes techniques de duplication permettraient de reproduire à volonté et de façons indiscernables les objets qui sont aujourd'hui des œuvres d'art. Imaginons également que la mode veuille alors que ces duplications d'œuvre d'art du passé soient utilisées comme bibelots décoratifs. Imaginons encore qu'un courant artistique nostalgique ait élevé au rang d'œuvre d'art des ustensiles utilitaires du passé trouvés dans des brocantes. Ainsi, dans ce futur proche, des duplications parfaites des tableaux de Monet seraient utilisées de façon banale comme bibelots, alors que d'authentiques fers à repasser seraient considérés comme de grandes œuvres d'art. L'homme à qui on demanderait de se rendre dans cet entrepôt du futur et d'en ramener les œuvres d'art, ne ramènerait probablement que des bibelots décoratifs et laisserait toutes les œuvres d'art véritables sur place. Cette illustration imaginaire ne sert pas à dire que les wittgensteiniens ont tort de penser qu'il existe un savoir-faire nous permettant, à une époque donnée, de reconnaître approximativement les œuvres d'art et de les distinguer des objets ordinaires. Il ne s'agit pas non plus de nier que, au moins dans certains cas, nous nous fondons sur des relations de ressemblance pour exercer ce savoir-faire. L'objectif est de montrer que ce savoir-faire ne peut pas se substituer à une caractérisation plus profonde du concept d'œuvre d'art. La personne qui se rend dans l'entrepôt de Kennick et qui en rapporterait une imitation de Monet et laisserait *En prévision du bras cassé* sur place, se trompe. On est tous d'accord pour dire qu'il se trompe et lui-même, si on lui expliquait la situation, reconnaîtrait son erreur.

Pourtant, il a bien utilisé le genre de savoir-faire décrit par le concept de ressemblance de famille. Si on est d'accord pour dire qu'il s'est trompé, c'est que notre concept d'œuvre d'art contient un standard de correction, c'est-à-dire quelque chose qui permet de dire que, dans une certaine situation, notre savoir-faire pratique nous a trompés. C'est ce standard de correction, en plus du savoir-faire pratique, qui doit être décrit par la philosophie de l'art, travail que n'ont pas fait les wittgensteiniens.

Les détracteurs de la solution wittgensteinienne ont un second argument. Nous venons de montrer que la description d'un savoir-faire pratique ne peut se substituer à une caractérisation plus profonde du concept d'œuvre d'art. Mais les exemples que nous avons discutés comportent les ingrédients d'une seconde critique, selon laquelle le concept de ressemblance de famille ne décrit même pas correctement notre savoir-faire pratique. C'est, en effet, un lieu commun de la logique que de dire que toute chose ressemble à toute autre *sous certains aspects*. Une photo de Doisneau ressemble certes à une photo de Cartier-Bresson, mais elle ressemble aussi à une photo de vacance prise sans aucune ambition artistique. Une photo de Doisneau ressemble aussi à une feuille d'arbre du fait qu'elle est plate et à un rocher, du fait qu'elle est un objet matériel. Le problème d'indétermination du concept de ressemblance est d'autant plus grave si on considère la diversité des objets aujourd'hui considérés comme des œuvres d'art. En fait, il est même assez difficile d'imaginer un objet qui ne « ressemble » pas, au sens courant du terme, à certaines œuvres d'art existantes. Si on se fondait sur un critère de ressemblance pour décider ce qui appartient à la catégorie des œuvres d'art, on devrait dire que pratiquement tous les objets qui existent en font partie. Si les wittgensteiniens ont raison de dire que n'importe quoi *peut* devenir de l'art (une pelle à neige, par exemple), ils ne veulent certainement pas dire que tout *est* de l'art ici et maintenant ; le concept d'œuvre d'art n'est pas aussi ouvert que ça. Or si la détection de la ressemblance était réellement ce qui fonde le savoir-faire pratique nous permettant d'identifier les œuvres d'art, on identifierait à peu près tous les objets existants comme étant des œuvres d'art, ce qui n'est bien sûr pas le cas. La diversité que les wittgensteiniens utilisent pour dire que l'unité du genre œuvre d'art ne peut provenir que d'une ressemblance de famille est, en réalité, un argument en leur défaveur.

Les wittgensteiniens pourraient réagir en disant qu'il faut préciser les relations de ressemblance pertinentes et les distinguer de celles qui ne le sont pas. Mais si tel est le cas, alors la tâche du philosophe est complètement relancée. En effet, la description des relations de ressemblance que nous utilisons pour déterminer si un artefact est, ou n'est pas, une œuvre

d’art n’a rien de trivial. Pour reprendre un exemple avec lequel nous sommes désormais familiers : comment expliquer, en parlant de ressemblance, que nous attribuions volontiers le concept d’œuvre d’art à la pelle à neige de Duchamp, alors que nous le refusons sans hésiter à une excellente reproduction d’un tableau de Monet ?

A ce niveau, la philosophie de l’art dispose de deux options. La première consiste à accepter la thèse wittgensteinienne selon laquelle le concept d’œuvre d’art ne peut pas être décrit à l’aide d’une définition. Il faudrait alors soit essayer d’améliorer le concept de ressemblance de famille pour lui permettre de surmonter ses difficultés, soit trouver de nouveaux outils théoriques qui ne soient ni la définition ni la ressemblance de famille. La seconde option consiste à faire le pari que si les wittgensteiniens ont échoué dans leur tentative de produire une alternative à la définition avec le concept de ressemblance de famille, c’est que cette définition doit en fait exister. Les fonctionnalistes ne l’ont simplement pas trouvée, et il faut continuer à la chercher.

A l’époque, les philosophes de l’art ont suivi cette seconde option. Les philosophes se sont relancés avec une foi nouvelle dans la recherche d’une définition du concept d’œuvre d’art notamment grâce à Maurice Mandelbaum (1965) qui a su retourner la rhétorique des wittgensteiniens en faveur des partisans de la définition. Mandelbaum remarqua qu’une ressemblance *de famille* n’est pas une simple ressemblance physique. Il ne suffit pas que deux personnes se ressemblent physiquement pour qu’elles aient une ressemblance *de famille*. Il faut, en plus, qu’elles partagent une partie de leur patrimoine génétique, c'est-à-dire qu’elles remplissent des conditions génétiques et historiques. La ressemblance de famille peut donc être définie à l’aide de conditions nécessaires et suffisantes : deux personnes partagent une ressemblance de famille si et seulement si (1) elles ont une similarité physique (2) cette similarité est due à une histoire génétique commune. Si on veut prendre le concept de ressemblance de famille au pied de la lettre, il faut donc dire que deux œuvres d’art partagent une certaine ressemblance de famille si (1) elles présentent une certaine similarité physique (ce qui est peu contraignant car on peut dire que toute chose ressemble à toute autre) et surtout si (2) il y a certains éléments communs dans leur histoire de production. Peut-être est-ce là le point fondamental qui a échappé aux philosophes jusqu’à présent. L’application du concept d’œuvre d’art ne fait peut-être pas référence implicitement à des propriétés de l’objet lui-même mais à l’histoire et au contexte de sa création.

A peu près au même moment, Arthur Danto (1964) arrivait à une conclusion similaire. La démarche de Danto consistait à prendre au sérieux les *ready-made* de Duchamp et à tirer

toutes les conséquences philosophiques dictées par leur message fondamental : une œuvre d'art peut être physiquement indiscernable d'un objet ordinaire. *En prévision du bras cassé* est une œuvre d'art tout en étant physiquement identique aux autres pelles à neige. Plus généralement, deux objets physiquement identiques peuvent être l'un une œuvre d'art l'autre pas. Il ne faut donc pas chercher la définition des œuvres d'art dans les propriétés physiques des objets eux-mêmes, mais dans des propriétés extérieures aux objets. En l'occurrence, *En prévision du bras cassé* semble se distinguer des pelles à neige ordinaire par son histoire et le contexte dans lequel on la considère.

Maurice Maudelbaum et Arthur Danto posaient ainsi les bases de ce qu'on appelle le « contextualisme », c'est-à-dire le mouvement philosophique qui considère le contexte de production et de présentation de l'œuvre d'art comme essentiel pour comprendre à la fois son identité et de sa valeur.

4. Le contextualisme

Deux grandes formes de contextualisme se sont alors développées sur les cendres du concept de ressemblance de famille. Celui de Danto, focalisé sur le rôle joué par les théories de l'art sur l'identité des œuvres d'art et celui de Dickie, focalisé sur les institutions sociales.

4.1. La transfiguration du banal

A la manière des théoriciens de l'expression et des formalistes qui se sont inspirés respectivement du romantisme et du post-impressionnisme, Arthur Danto a élaboré sa théorie à partir de l'étude d'un courant artistique particulier. La source d'inspiration de Danto est l'avant-garde et plus particulièrement les artistes qui ont, à la manière de Duchamp, exploré les frontières séparant les œuvres d'art des autres objets. Le point de départ de la théorie de Danto, exposée pour la première fois dans *La transfiguration du banal*, est la leçon tirée des *ready-made* : une œuvre d'art peut être physiquement identique à un objet ordinaire. Selon Danto, la différence entre *En prévision du bras cassé* et une pelle à neige ordinaire est que le premier a un contenu sémantique, contrairement aux pelles à neige ordinaires. Duchamp s'est servi de cette pelle à neige pour parler de l'art et pour exprimer de façon métaphorique un point de vu ironique sur l'essence de l'art. Ce faisant, Duchamp a transfiguré une banale pelle à neige en œuvre d'art. Tout comme les théoriciens de l'expression et les formalistes à leur époque, Danto pense que le courant qu'il prend comme source d'inspiration révèle quelque chose de général et d'essentiel sur l'art. En effet, lorsque la théorie de l'imitation a commencé

à être déstabilisée par des courants comme le romantisme, l'impressionnisme ou l'expressionnisme, l'art s'est engagé sur une route qui devait le mener à s'interroger sur lui-même. Plus les artistes produisaient des œuvres variées et surprenantes, plus la question de la nature même de leur activité se dessinait en filigrane des théories qui baignaient, explicitement ou implicitement, le monde de l'art de l'époque. Le romantisme et l'impressionnisme n'étaient que le début de ce tournant qui devait mener l'art à une forme de conscience réflexive de lui-même. C'est pour cela que les auteurs qui se sont inspirés de ces courants n'ont pu mettre à jour que des propriétés encore relativement idiosyncrasiques des œuvres d'art. Ce n'est que lorsque la question de l'identité de l'art est devenue suffisamment prégnante dans l'atmosphère théorique qui baignait la création artistique que Duchamp a pu créer des *ready-made*. L'acte de transfiguration qui lui permit de faire accéder une pelle à neige au statut d'œuvre d'art n'aurait pas été possible ne serait-ce que dix ans plus tôt, car le cocon théorique qui permet à une œuvre d'art d'exister n'était pas encore tout à fait prêt pour accueillir une pelle à neige. Quand cela fut enfin possible, l'art croisa ponctuellement la route de sa propre philosophie. Le monde de l'art était prêt pour recevoir des œuvres qui donnaient à voir de façon complètement épurée ce qui constitue l'essence de l'art, l'offrant ainsi à l'analyse philosophique. Les *ready-made* expriment ainsi métaphoriquement ce qu'il revient aux philosophes de formuler explicitement. En l'occurrence, d'après Danto (et d'après Duchamp, du moins tel que Danto l'interprète**)** les œuvres d'art se distinguent de tous les autres objets car elles ont un contenu, c'est-à-dire qu'elles sont à propos de quelque chose, et qu'elles expriment sur cette chose un point de vue à l'aide d'un langage implicite apparenté à la métaphore.

Danto remarque ensuite que non seulement une œuvre d'art peut être physiquement identique à un objet ordinaire, mais que deux œuvres d'art peuvent être physiquement identiques tout en étant des œuvres d'art différentes. Danto illustre ce point à l'aide de la nouvelle de Borges *Pierre Ménard auteur de Don Quichotte*. Dans sa nouvelle, Borges imagine la situation où un écrivain français du 20ème siècle, Pierre Ménard, écrit un livre constitué d'un fragment du *Don Quichotte* de Cervantès. Le livre de Ménard est physiquement identique à un extrait de *Don Quichotte* pourtant il ne s'agit pas de la même œuvre d'art, ni même d'un extrait de celle-ci. Ménard a écrit son livre dans un pays et à une époque très différents de ceux qui ont vu la création du *Don Quichotte* de Cervantes, ce qui en fait une œuvre complètement différente (et selon Borges plus subtile). Les différences dans le contexte littéraire (et en particulier, les œuvres littéraires auxquelles les deux textes font

implicitement référence) suffisent à faire de ces deux œuvres des œuvres radicalement différentes bien que physiquement indifférentiables. Cela aussi, selon Danto, illustre un fait général et essentiel concernant l'art ; l'acte d'interprétation de l'œuvre, qui n'est possible que si l'œuvre est correctement resituée dans son contexte théorique et historique de production, fait constitutivement partie de l'œuvre. Plus précisément, l'acte d'interprétation conditionne l'existence et la nature du sens de l'œuvre qui lui-même détermine l'attribution du statut d'œuvre d'art, ainsi que l'identité de l'œuvre d'art en tant qu'œuvre d'art.

Danto n'a pas formulé explicitement sa caractérisation du concept d'œuvre d'art sous la forme d'une définition. Cependant, dans *La transfiguration du banal*, il rejette à plusieurs reprises la thèse wittgensteinienne qui dit que l'art n'a pas d'essence. Pour lui, l'art a une essence et, par conséquent, il est possible de caractériser le concept d'œuvre d'art à l'aide d'une vraie définition. La théorie de Danto est donc certainement formulable sous forme d'un ensemble de conditions nécessaires et suffisantes. Une certaine formulation de ces conditions a été proposée par Noël Carroll (1993) dans un commentaire de *La transfiguration du banal*. En terme de conditions nécessaires et suffisantes, la théorie de Danto dit que :

X est une œuvre d'art si et seulement si (1) X est à propos de quelque chose, c'est-à-dire X a un sujet. (2) X exprime une attitude, ou un point de vue, sur ce sujet (3) au moyen d'ellipses rhétoriques, employant généralement des métaphores. (4) Ces ellipses requièrent la participation active d'un public qui, en interprétant l'œuvre, reconstruit ce qui manque. (5) Le processus d'interprétation dont la possibilité est nécessaire à l'existence même de l'œuvre n'est possible que si l'œuvre est resituée au sein du contexte historique et théorique de sa création.

Tout comme la théorie de l'expression par rapport au romantisme, ou le formalisme par rapport au post-impressionnisme, la théorie de Danto est une description minutieuse du moteur et des objectifs de l'avant-garde et, plus généralement, un outil essentiel pour comprendre les transformations qui ont touché le monde de l'art au 20ème siècle. Tout comme la théorie de l'expression et le formalisme, elle fournit un éclairage nouveau sur l'art en général. Toutefois, selon un certain nombre d'auteurs et à l'instar des théories fonctionnalistes traditionnelles, elle ne fournit pas une caractérisation réellement descriptive du concept d'œuvre d'art (Carroll, 1999). Certains des détracteurs de Danto remarquent que sa position est finalement très proche d'une théorie de l'expression (Stecker, 2005). Les différences avec les formes classiques des théories de l'expression sont premièrement, que l'œuvre d'art n'exprime pas une émotion ou un ressenti mais un point de vue et deuxièmement, que la compréhension de ce que l'œuvre exprime nécessite de tenir compte du contexte (comme cela

est exprimé dans le point (5) de la formulation ci-dessus). C'est ce second point qui distingue réellement la théorie de Danto du fonctionnalisme classique et qui en fait une théorie contextualiste. Cependant, selon les détracteurs de Danto, ces différences ne suffisent pas à ce qu'elle surmonte les contre-exemples que l'on dresse généralement face à la théorie de l'expression. Beaucoup d'œuvres de musique et d'architecture, certaines œuvres abstraites ou décoratives, ne semblent pas être à propos de quoi que ce soit. Une toile qui propose une certaine recherche sur la forme ou la matière peut tout à fait être considérée comme une œuvre d'art même si elle n'exprime pas « une attitude, ou un point de vue, sur un sujet ». Peut-être pourrait-on dire que ce genre de toiles exprime une certaine sensibilité esthétique de l'auteur mais cela n'est pas réellement un point de vue et dans tous les cas, il n'est pas exprimé « au moyen d'ellipses rhétoriques, employant généralement des métaphores ». Par ailleurs, il n'est pas clair qu'une bonne métaphore utilisée par exemple dans un but humoristique lors d'une conversation, ne remplisse pas les cinq conditions énumérées plus haut. Selon ses détracteurs, Danto reste donc trop inféodé aux œuvres qui l'ont marqué et qui ont forgé sa vision de l'art (comme il le reconnaît lui-même dans (Danto, 2000)) pour fournir une théorie qui soit réellement une description objective du concept d'œuvre d'art. A l'instar des théories fonctionnalistes traditionnelles, il est donc plus juste de considérer la théorie de Danto comme une théorie prescriptive plutôt que descriptive. Peut-être Danto souhaiterait-il dire que lorsqu'on accorde le statut d'œuvre d'art à un artefact dont les objectifs sont une simple recherche esthétique, sans aucun contenu, on se trompe. Peut-être existe-t-il un certain nombre d'artefacts qu'on appelle encore « œuvre d'art » simplement parce que les transformations induites ou révélées par l'avant-garde n'ont pas encore été complètement intégrées. Peut-être faut-il prescrire l'utilisation, dans un certain nombre de cas, d'autres concepts plus appropriés tels que celui d'« artisanat », d'« œuvres décoratives », d'« œuvres esthétiques » ou de « divertissement ». Par ailleurs, peut-être, même si cela semble nettement moins probable, que certaines métaphores de la conversation courante qui requièrent un certain degré d'interprétation et expriment un point de vue qu'il faut reconstruire en se servant du contexte méritent le statut d'œuvre d'art. Quoiqu'il en soit, ces éventualités ne nous concernent pas pour l'instant, car nous recherchons une théorie purement descriptive. Nous voulons savoir comment on utilise le concept d'œuvre d'art *en ce moment*. Comme nous l'avons dit en introduction, une théorie réellement descriptive est essentielle, au moins en tant que première étape. Même si, ensuite, on propose certaines prescriptions, comme semble inviter à le faire la théorie de Danto, il faut les ancrer dans une théorie qui décrive la façon

dont nous utilisons le concept d'œuvre d'art en ce moment. Cela est essentiel pour produire une théorie de l'erreur c'est-à-dire une théorie qui explique pourquoi nous utilisons mal le concept d'œuvre d'art et pourquoi il faut le modifier. Sans une théorie réellement descriptive, une théorie prescriptive ne peut pas efficacement atteindre son but. De plus, souvenons-nous que notre objectif, à terme, est de réussir à jeter un pont entre la philosophie de l'art et les sciences cognitives. Cela aussi justifie qu'on ne puisse se satisfaire d'une théorie prescriptive, surtout si celle-ci n'est pas amarrée à une théorie descriptive. Or comme les fonctionnalistes traditionnels, Danto laisse la tâche descriptive irrésolue.

4.2. La théorie institutionnelle

L'autre grande théorie contextualiste qui s'est développée à peu près en même temps que celle de Danto est la théorie institutionnelle de Dickie (Dickie, 1969). Contrairement à Danto, Dickie pense que la définition de l'art est à chercher dans les relations que les œuvres d'art entretiennent avec les institutions sociales. Dans sa première version, la théorie institutionnelle dit :

X est une œuvre d'art si et seulement si X est un artefact à qui une personne agissant au nom d'une institution (le monde de l'art) a conféré le statut de candidat à l'appréciation.

Être une œuvre d'art, selon Dickie, passe par l'acquisition du statut de candidat à l'appréciation, statut qui est conféré par une autorité compétente. Dans le cas le plus fréquent, l'autorité en question n'est autre que l'artiste lui-même ; parfois, c'est un conservateur de musée. Par exemple lorsque celui-ci expose des sarbacanes d'une tribu amazonienne. Dans ce cas, des artefacts à l'origine utilitaire acquièrent, par l'entremise du conservateur, le statut de candidats à l'appréciation et, ainsi, d'œuvre d'art. L'autorité peut également être un critique d'art, si par exemple celui-ci attire notre attention sur les aquarelles réalisées par un chimpanzé. Selon Dickie, la proposition « Etre une œuvre d'art » a le même statut logique que « être un couple marié », « être un prêtre » ou « être un chevalier de la légion d'honneur ». C'est un statut qui est conféré par une autorité exerçant au nom d'une institution. Le monde de l'art dans le premier cas, l'Eglise ou l'Etat dans les autres. *En prévision du bras cassé*, contrairement aux autres pelles à neige, s'est vu attribué le statut de candidat à l'appréciation par une autorité exerçant au nom du monde de l'art, en l'occurrence Duchamp.

Dans les paragraphes précédents, nous avons critiqué la théorie de Danto en montrant qu'elle conservait des accents prescriptifs. Nous avons suggéré que cela venait du fait qu'elle

restait encore trop proche, dans sa forme, des théories fonctionnalistes traditionnelles. L'œuvre d'art y a encore une fonction unique : celle de communiquer d'une certaine manière le point de vue de l'artiste sur un sujet. La différence principale avec les théorie fonctionnalistes traditionnelles vient du fait que, pour pouvoir communiquer un point de vue - c'est-à-dire pour pouvoir remplir sa fonction - l'œuvre d'art doit être replacée dans son contexte de création. Ce dernier point fait de la théorie de Danto une théorie contextualiste mais, comme nous l'avons vu, il ne suffit pas à en chasser la prescription. Dans la théorie de Dickie toutes les traces du fonctionnalisme ont disparu car il n'y a plus aucune contrainte relative à l'artefact lui-même ; c'est le contexte qui fait tout. Absolument n'importe quoi peut être une œuvre d'art, à partir du moment où il y a une forme de présentation adéquate par une personne reconnue par la bonne institution. A la fin de notre critique des arguments wittgensteiniens, nous avons vu que pour aller de la prescription vers la description il fallait adopter une approche contextualiste. Le fait que la théorie de Dickie soit une théorie contextualiste pure est donc plutôt un signe encourageant. Voyons elle tient ses promesses et parvient à caractériser de façon réellement descriptive notre concept d'œuvre d'art.

La première chose qui peut surprendre dans la théorie de Dickie est qu'elle semble très permissive. Par exemple, si un critique d'art reconnu par le monde de l'art se présentait aujourd'hui au Musée d'art moderne avec une pelle à neige à la main en proclamant qu'il s'agit là d'un candidat à l'appréciation, la théorie de Dickie reconnaîtrait à cette pelle le statut d'œuvre d'art. Cela est-il acceptable ? Sur ce point nos intuitions sont assez floues. La ligne de défense suivie par les partisans de la théorie institutionnelle consiste à dire que si nos intuitions sont floues, c'est parce que nous confondons facilement l'attribution du concept d'œuvre d'art à un artefact avec l'évaluation de cet artefact en tant qu'œuvre d'art. Une caractérisation du concept d'œuvre d'art doit décrire l'attribution et non l'évaluation. Or, dans l'attribution, nous sommes effectivement très permissifs, d'après les partisans de la théorie institutionnelle. Le critique d'art qui propose aujourd'hui, dans les règles de l'institution du monde de l'art, une pelle à neige comme candidate à l'appréciation crée effectivement une œuvre d'art. Simplement, c'est une œuvre d'art de piètre qualité. Ce qui est difficile, c'est de produire une œuvre qui sera effectivement appréciée, évaluée positivement et qui ne se contentera pas d'être un candidat à l'appréciation. Mais c'est ici une autre question, une question relative à l'évaluation des œuvres d'art. En revanche, produire une œuvre d'art qui reste au statut de « candidat à l'appréciation » sans être jamais appréciée par personne est quelque chose de finalement assez facile. Accordons dans un premier temps ce point à la

théorie institutionnelle. Nos intuitions sont effectivement assez floues sur cette question et nous ne leur faisons donc pas réellement violence en acceptant que le statut d'œuvre d'art est quelque chose d'assez facile à acquérir. Acceptons autrement dit que la réponse du partisan de la théorie institutionnelle relève de la clarification et non pas de la prescription.

La théorie a néanmoins un problème plus grave. Dans les exemples du mariage, du prêtre ou de la légion d'honneur, l'explication institutionnelle est valide car l'acquisition de l'autorité nécessaire pour conférer ces statuts, ainsi que la façon dont ces statuts sont délivrés, sont deux choses codifiées par des règles explicites reconnues par l'Eglise ou l'Etat. Ces règles explicites n'existent pas dans le monde de l'art. Il n'y a pas de règles explicites reconnues par tous les membres du monde de l'art qui permettent de dire qu'un artiste est un artiste, ou un critique un critique. Il n'y a pas non plus de règles qui identifient l'acquisition du statut d'œuvre d'art. Or, c'est justement l'explicitation et l'acceptation commune de ces règles qui font de l'institution qui les utilise une institution. Donc le monde de l'art n'est pas une institution au sens propre du terme (Matravers, 2007). Reconnaissant ce point, Dickie a proposé une seconde version de la théorie qui insiste cette fois sur les relations sociales du monde de l'art, sans impliquer que celles-ci soient codifiées par des règles explicites (Dickie, 1984). Selon cette version :

X est une œuvre d'art si et seulement si X est un artefact créé et/ou présenté par une personne ayant une certaine connaissance du monde de l'art à un public ayant une connaissance du monde de l'art suffisante pour recevoir et comprendre cet artefact de façon appropriée[1].

Cette version ne parle plus explicitement d'institution, mais du tissu social qui accueille l'œuvre et du « monde de l'art ». Celui-ci peut être défini sans parler d'institution, comme l'ensemble des personnes qui interagissent significativement avec les œuvres d'art. Dans cette version, le monde de l'art est donc considéré comme une sorte d'« institution implicite », ou « tacite », qui n'est pas caractérisée par l'acceptation de règles explicites mais par ses interactions avec un certain type d'artefacts.

Des auteurs ont toutefois développé d'autres attaques qui visent indistinctement les deux versions de la théorie institutionnelle (Carroll, 1999; Davies, 1991; Stecker, 2005; Wollheim, 1987). Commençons par remarquer qu'il y a deux lectures possibles de cette théorie. Le type

[1] Cette formulation n'est pas celle de Dickie. Celui-ci formule sa définition à l'aide de cinq prémisses imbriquées. Nous considérons néanmoins cette paraphrase simplifiée adéquate dans le cadre de la discussion que nous avons ici.

d'attaque dépend de la lecture que l'on choisit. Selon l'une de ces lectures, la théorie est circulaire. En effet, les deux versions de la théorie parlent du monde de l'art. Or, comme nous venons de le voir, il est défini à l'aide du concept d'œuvre d'art. Si le concept d'œuvre d'art apparaît dans sa propre définition, celle-ci est circulaire. L'autre lecture est non circulaire. On obtient cette interprétation de la théorie institutionnelle simplement en retirant « monde de l'art » de la définition, et en gardant seulement l'idée d'une institution implicite. Cette modification appliquée à la première version donne :

X est une œuvre d'art si et seulement si X est un artefact a qui une personne agissant au nom d'une institution a conféré le statut de candidat à l'appréciation.

La lecture non circulaire de la seconde version de la théorie institutionnelle dirait :

X est une œuvre d'art si et seulement si X est un artefact créé et/ou présenté par une personne ayant certaines connaissances appropriées, à un public partageant suffisamment ces connaissances pour recevoir et comprendre correctement cet artefact.

Commençons par parler de la lecture non circulaire de la théorie. Son problème principal est que les conditions fournies sont très loin d'être suffisantes. Prenons la notion de « statut de candidat à l'appréciation conféré par une autorité compétente » de la première version. Une brochure touristique officielle ou une publicité émanent généralement de certaines institutions pour désigner certaines choses comme des candidats à l'appréciation. Cela ne suffit bien sûr pas à faire de ces choses des œuvres d'art. La situation est plus grave encore pour la seconde version de la théorie. Enormément d'artefacts, peut-être la majorité, sont créés par des personnes ayant certaines connaissances pour être reçus par des personnes partageant une partie de ces connaissances. Or, tous ces artefacts ne sont pas des œuvres d'art.

La ligne de défense généralement suivie par les défenseurs de la théorie institutionnelle (et par Dickie lui-même), consiste à adopter la lecture circulaire. Le partisan de la première version de la théorie institutionnelle répond que dans le cas des œuvres d'art, la personne qui confère le statut de candidat à l'appréciation agit au nom *du monde de l'art*. Le partisan de la seconde version (comme Dickie), répond que les connaissances pertinentes pour produire et recevoir l'œuvre d'art sont, contrairement aux cas des autres artefacts, des connaissances relatives *au monde de l'art*. Les partisans de la lecture circulaire font valoir l'argument des circularités « vertueuses », selon lequel une circularité n'est vicieuse que si le diamètre du

cercle est très petit. Une définition qui dirait « X est une œuvre d'art si et seulement si X est un artefact qui est de l'art » est une définition qui est circulaire de façon vicieuse. Mais quand le cercle est suffisamment grand pour que la définition soit informative, la circularité devient vertueuse. En d'autres termes, la circularité est un problème quand on cherche à expliquer un phénomène. En effet, une explication est censée être une décomposition d'un phénomène en une série de phénomènes plus élémentaires. Or si dans ces phénomènes se trouve le phénomène qu'on cherche à expliquer, on a clairement raté la décomposition. On a plus probablement piétiné sur place, voire compliqué d'avantage le problème. En revanche, quand on cherche à décrire un concept, ce qui est notre cas ici, on veut apprendre des choses sur ses conditions d'utilisation. Pour y parvenir, la circularité n'est pas nécessairement rédhibitoire. Il faut simplement qu'elle ne nous empêche pas d'apprendre ce que nous voulons savoir. Or, d'après Dickie, la circularité de la théorie institutionnelle ne l'empêche pas d'être informative. La majorité des auteurs ont cependant trouvé Dickie trop indulgent envers sa propre définition (Carroll, 1999; Davies, 1991; Stecker, 2005). La théorie institutionnelle nous dit que les œuvres d'art voient généralement le jour au sein d'un réseau social, que les artistes et leur public partagent des connaissances relatives au monde de l'art, et que lorsqu'un artiste propose une œuvre à un public, il la propose comme quelque chose qui peut être appréciée. Tous cela est, de l'avis de la majorité des critiques de la théorie institutionnelle, trop trivial pour légitimer la circularité.

De plus, même dans sa version circulaire, la théorie institutionnelle présente des contre-exemples. Le premier a été imaginé par Beardsley (1976), qui nous demande de nous figurer un « artiste romantique », soit un artiste qui exerce tout seul dans les bois, isolé de toute institution. Cet artiste crée des artefacts dotés de riches propriétés esthétiques pour sa satisfaction personnelle, en dehors de tout tissu social et sans avoir aucunement l'intention de les présenter à une quelconque institution. La théorie institutionnelle oblige à refuser aux productions de l'artiste romantique le statut d'œuvre d'art ce qui, selon Beardsley, est contraire à nos intuitions. Les conditions proposées par la théorie institutionnelle ne seraient donc pas nécessaires. Dickie a défendu sa théorie en disant que l'homme est un être social, et que l'idée d'un artiste romantique créant des œuvres d'art tout seul dans la forêt n'est qu'un exercice de pensée irréalisable dans la réalité. Dickie a peut-être raison sur ce point, mais cette ligne de défense n'est pas valide. La tâche qui nous occupe est de décrire l'utilisation du concept d'œuvre d'art. Or dans cette tâche les intuitions doivent être considérées comme des faits. Aussi, si nos intuitions sont claires vis-à-vis de l'artiste romantique, alors la théorie est

fausse, peu importe que la situation décrite soit réelle ou imaginaire. Nos intuitions ne sont toutefois peut-être pas suffisamment claires pour rejeter, sur la base de ce seul contre-exemple, la théorie institutionnelle. Il se peut qu'on considère les productions de l'artiste imaginaire comme des œuvres d'art parce qu'on sait que *si elles étaient découvertes et proposées au monde de l'art*, alors elles seraient immédiatement considérées comme des œuvres d'art. Le léger flou autour de cette situation invite peut-être à la charité envers la théorie de Dickie. La critique peut cependant être durcie si on pense aux origines de l'art. Imaginons que les peintures rupestres de la grotte de Chauvet soient les tous premiers artefacts créés par l'humanité qui ne soient ni des armes, ni des vêtements. C'est certainement faux, mais c'est une situation tout à fait envisageable en pensée. Or ici nos intuitions sont très claires : ces peintures sont des œuvres d'art. Pourtant, il n'y avait pas d'institutions de type monde de l'art pour les recevoir, pour la simple raison qu'il n'existait aucun artefact présentant une quelconque similarité avec les œuvres d'art. On pourrait essayer de sauvegarder la théorie institutionnelle en avançant que ces peintures sont devenues des œuvres d'art lorsqu'elles ont été découvertes par notre société, c'est-à-dire par une société disposant d'une institution de type monde de l'art capable de recevoir ces peintures comme des œuvres d'art. Toutefois, cela fait toujours autant violence à nos intuitions : ces peintures sont des œuvres d'art depuis leur création, et non pas depuis le jour de leur découverte. La conclusion semble donc bien être que les conditions proposées par Dickie, quelle que soit la version de la théorie que l'on préfère, ne sont pas nécessaires, car il n'est pas nécessaire qu'un artefact voit le jour dans un tissu social apparenté au monde de l'art pour devenir une œuvre d'art.

Plutôt que de traiter spécifiquement de ces contre-exemples, les partisans de la théorie institutionnelle ont généralement commencé par essayer d'extraire la théorie institutionnelle de la circularité. Nous avons vu que la théorie institutionnelle est circulaire car dans la définition du concept d'œuvre d'art qu'elle propose il y a « monde de l'art ». Or le monde de l'art est défini comme l'ensemble des gens interagissant significativement avec les œuvres d'art. Pour sortir la théorie de la circularité, il faut donc caractériser le monde de l'art sans utiliser le concept d'œuvre d'art. Pour ce faire, une solution est de faire appel à des considérations historiques. Dans cette veine, une première possibilité consiste à considérer le monde de l'art comme l'institution (implicite) qui descend historiquement des personnes ayant acceptées le regroupement, au 18ème siècle, d'un certain nombre de pratiques sous le concept de « Beaux-Arts » ; ce regroupement pouvant lui-même être expliqué par des raisons

historiques. Le problème de cette solution est qu'elle oblige à exclure de la catégorie des œuvre d'art tous les artefacts qui n'ont pas (ou pas encore) été reconnus comme des œuvres d'art par le monde occidental postérieur au 18ème siècle, ce qui semble contraire à nos intuitions. On a clairement envie de dire qu'un tableau peint au Moyen Age, qu'une statut de la Grèce antique, ou qu'une statuette créée en Afrique centrale, sont des œuvres d'art indépendamment d'une éventuelle présentation au monde de l'art occidental moderne.

Une autre proposition, défendue par Stephen Davies (1997; 2000) consiste à dire que le concept « monde de l'art » désigne toute institution (implicite ou explicite) qui descend historiquement de groupes de personnes entretenant certaines interactions avec une catégorie particulière d'artefacts. En l'occurrence, avec des artefacts dont les propriétés esthétiques participent de façon essentielle à la réalisation de leurs fonctions. Selon cette solution, il n'y a pas un mais plusieurs mondes de l'art. Plus précisément, il y a un monde de l'art dans tous les endroits où une forme d'institution s'est stabilisée autour de cette catégorie spéciale d'artefacts. Aux origines on trouve, par exemple, une tribu dont certains membres confectionnent des artefacts à fonction magique ou religieuse dont les propriétés esthétiques participent de façon essentielle à la réalisation de ces fonctions (des totems, par exemple, ou des statuettes possédant des vertus magiques). Ensuite, un certain nombre de comportements rituels se stabilisent progressivement autour de la production, de la réception et de l'utilisation de ces artefacts. Une fois que ces comportements sont suffisamment stabilisés, l'ensemble des personnes qui les pratiquent constituent un monde de l'art (ou peut-être serait-il plus adéquat de dire « un proto-monde de l'art », comme le fait Walton (1974)). Lorsque cette forme institutionnelle est solidement en place, la caractérisation première des artefacts d'origine – le fait que leurs propriétés esthétiques participent de façon essentielle à leurs fonctions – peut devenir obsolète. Il suffit alors d'être un artefact correctement présenté au sein de cette institution pour acquérir le statut d'œuvre d'art. C'est pour cette raison qu'aujourd'hui, comme l'institution du monde de l'art est solidement ancrée dans nos pratiques, on peut créer des œuvres d'art sans propriétés esthétiques.

En plus de sortir la théorie institutionnelle de la circularité, cette solution permet de venir à bout des deux contre-exemples qui lui ont été opposés - celui de l'artiste romantique et celui des origines de l'art. D'après cette nouvelle version, un artiste isolé de toute institution peut créer une œuvre d'art s'il crée un artefact dont les propriétés esthétiques participent de façon essentielle à sa fonction. Un artiste isolé peut, par exemple, peindre une toile ou disposer un tas de cailloux colorés de façon harmonieuse et produire ainsi des œuvres d'art, car les

propriétés esthétiques de ces artefacts participent à leur fonction globale (par exemple, satisfaire le besoin de contemplation esthétique de l'artiste isolé). En revanche, dans cette version de la théorie institutionnelle, un artiste isolé ne peut pas créer une œuvre d'art s'il produit un *ready-made* ou un morceau de musique silencieux, ces artefacts n'ayant pas, dans le sens commun du terme, de propriétés esthétiques. Mais cela semble relativement conforme à nos intuitions. Celles-ci réclament qu'un artiste isolé puisse produire des artefacts appartenant à la catégorie des œuvres d'art mais pas qu'il puisse produire des œuvres semblables à celles de l'avant-garde. La solution de Davies qui consiste à définir le monde de l'art en termes historiques permet donc de surmonter les deux contre-exemples rencontrés par la version circulaire de la théorie institutionnelle.

L'enrichissement opéré par Stephen Davies ne permet toutefois plus de formuler la caractérisation du concept d'œuvre d'art sous la forme d'une vraie définition. Nous avons désormais deux conditions dont aucune n'est nécessaire. Il faut donc formuler la caractérisation du concept d'œuvre d'art sous forme disjonctive[1]. Cela donnerait une proposition du type :

X est une œuvre d'art si :

(1) X est un artefact dont les propriétés esthétiques participent de façon essentielle à la fonction.

OU (2) X est un artefact créé et/ou présenté par une personne ayant une certaine connaissance du monde de l'art, à un public ayant une connaissance du monde de l'art suffisante pour recevoir et comprendre cet artefact de façon appropriée.

Dans la clause (2), « le monde de l'art », étant défini comme un groupe social qui présente les propriétés historiques discutées plus haut, c'est-à-dire qui descend historiquement d'une proto-institution formée autour d'artefacts remplissant la clause (1). Cette version améliorée de la théorie institutionnelle n'est toutefois toujours pas adéquate. En effet, la condition (1) ne semble pas suffisante. Au moins aujourd'hui, c'est-à-dire dans une société où il existe un monde de l'art bien stabilisé, la possession de propriétés esthétiques qui participent de façon essentielle à la fonction ne suffit pas à faire d'un artefact une œuvre d'art. La fonction d'une publicité est de faire vendre un produit, et pour y parvenir, ses propriétés esthétiques sont souvent essentielles. Pourtant, normalement, on ne considère pas les publicités comme des œuvres d'art. Il semble donc que lorsqu'une institution de type monde de l'art est bien en

[1]Davies n'a pas formulé explicitement sa définition sous forme disjonctive mais, selon Stecker (2000), il n'y a pas d'autres façons de synthétiser sa proposition.

place, la clause (1) ne soit simplement plus valable. A ma connaissance, les partisans de la théorie institutionnelle n'ont pas traité ce problème. Il semble qu'il oblige à produire une formulation nettement plus compliquée de la théorie. En voici une possible :

X est une œuvre d'art si X est un artefact qui :
En l'absence de monde de l'art bien stabilisé, remplit (1)
En présence d'un monde de l'art bien stabilisé remplit (2).

D'après cette formulation, la clause qu'il faut utiliser pour caractériser notre utilisation du concept d'œuvre d'art dépend d'une propriété complexe du contexte dans lequel a été créé l'artefact auquel on applique le concept. Si cet artefact a été créé dans un contexte où il n'y a pas d'institution bien stabilisée qui codifie implicitement la production et la réception des œuvres d'art, alors notre concept d'œuvre d'art fait référence au fait que cet artefact possède des propriétés esthétiques qui participent de façon essentielle à sa fonction. Si, en revanche, l'artefact a été créé dans un contexte où il existe un monde de l'art, comme c'est le cas aujourd'hui dans les sociétés occidentales, alors le concept d'œuvre d'art fait référence au fait que cet artefact a été crée et/ou présenté par une personne ayant une certaine connaissance du monde de l'art, à un public ayant une connaissance du monde de l'art suffisante pour recevoir et comprendre cet artefact de façon appropriée. Cette formulation conditionnelle est un peu surprenante. Toutefois, étant donné la difficulté de la tâche qui consiste à décrire le concept d'œuvre d'art, peut-être faut-il accepter qu'on ne puisse pas la résoudre à l'aide d'une vraie définition et qu'il faille faire appel à des formulations un peu plus complexes de ce type. Puisque que cette formulation permet de surmonter les principales critiques adressées à la théorie institutionnelle, considérons que cette version décrit à peu près correctement le concept d'œuvre d'art. Avant de pouvoir l'accepter, il nous faut néanmoins encore la soumettre à l'autre contrainte que nous avons définie pour évaluer les caractérisations du concept d'œuvre d'art : celle de l'opérationnalité.

Au début de ce chapitre, nous avons montré qu'une bonne caractérisation du concept d'œuvre d'art, en plus d'être descriptivement correcte, doit pouvoir servir de clé de voûte à la philosophie de l'art. Cela signifie qu'elle doit pouvoir assurer le lien conceptuel entre différentes analyses développées autour d'autres concepts importants de la philosophie de l'art, tels que celui d'évaluation des œuvres d'art. La première clause de la théorie institutionnelle améliorée semble assez satisfaisante sur ce point. Elle semble par exemple, permettre de déduire assez facilement des considérations relatives à l'évaluation. On peut

aisément concevoir par exemple qu'un artefact qui acquiert son statut d'œuvre d'art grâce au processus décrit par cette clause soit évalué en tant qu'œuvre d'art sur la base de ses propriétés esthétiques ou en fonction de l'efficacité avec laquelle ses propriétés esthétiques participent à sa fonction d'ensemble. La seconde clause, celle qui contient réellement la marque de la théorie institutionnelle, est plus suspecte.

Nous avons dit de la théorie institutionnelle qu'elle était très permissive. Revenons sur ce point à travers un exemple. Imaginons une personne qui a une certaine connaissance du monde de l'art, un critique par exemple, et qui souffre d'un sérieux manque de modestie. Si cette personne manque également de compétence en tant qu'artiste, ce qui est tout à fait envisageable, il peut très bien arriver qu'elle présente au monde de l'art un artefact qui, en tant qu'œuvre d'art, n'a rigoureusement aucun intérêt - un morceau de bois sommairement sculpté, par exemple. Si cette personne a une connaissance suffisante du monde de l'art et si elle présente son morceau de bois comme étant une œuvre d'art a un public partageant une partie de ses connaissances, alors la clause institutionnelle attribue à ce morceau de bois le statut d'œuvre d'art, même si face à ce morceau de bois le public se contente de hausser les épaules. Comme nous l'avons vu, la défense de Dickie face à ce genre d'attaque consiste à dire que le fait que le morceau de bois est une œuvre d'art ne va pas à l'encontre de nos intuitions. La théorie irait à l'encontre de nos intuitions si elle disait que le morceau de bois est une grande œuvre d'art mais elle ne dit pas cela. L'objectif d'une caractérisation du concept d'œuvre d'art est de rendre compte de l'attribution du concept d'œuvre d'art et non pas de la façon dont nous évaluons les œuvres d'art. Cette seconde question est laissée, légitimement selon Dickie, sans réponse par la théorie institutionnelle. Plus haut, nous avions proposé d'accepter temporairement cette défense de Dickie. Maintenant que nous nous interrogeons sur l'opérationnalité de la théorie, le problème se pose de façon légèrement différente. En introduction, nous avons donné des raisons de croire que le concept d'œuvre d'art est profondément imbriqué dans celui d'évaluation. En d'autres termes, l'application du concept d'œuvre d'art appelle très spontanément à une évaluation et inversement, l'évaluation ne peut se faire que si le concept d'œuvre d'art a déjà été appliqué[1]. Nous avons déduit de cette proximité (ainsi que de la proximité entre le concept d'œuvre d'art et d'autres pratiques et concepts importants pour la philosophie de l'art) la contrainte d'opérationnalité. Nous

[1] La proximité de ces deux concepts dans l'espace conceptuel expliquerait d'ailleurs pourquoi, dans le cas du morceau de bois sculpté par l'artiste qui manque de modestie et de compétence, nos intuitions sont floues : le concept d'œuvre d'art est si proche de celui d'évaluation, que son application appelle très naturellement une attribution de valeur. Nous avons donc du mal à concevoir une œuvre d'art qui n'aurait aucune valeur

avons dit qu'une bonne caractérisation descriptive du concept d'œuvre d'art doit rendre compte de cette proximité en permettant de déduire, au minimum, des pistes concernant l'analyse d'autres concepts, tels que celui d'évaluation. Pour revenir à notre exemple, si Dickie veut que nous acceptions la création de l'artiste qui manque de modestie et de compétence comme une œuvre d'art, alors il faut que sa théorie nous fournisse au moins des pistes pour comprendre pourquoi il s'agit d'une piètre œuvre d'art. Or, il n'est pas du tout clair que la théorie institutionnelle puisse faire cela. La première version de la théorie pourrait servir à construire une réponse à la question de l'évaluation fondée sur la notion de « candidat à l'appréciation » : c'est le degré d'appréciation effectif par le public qui fixe la valeur de l'œuvre. La seconde version au contraire semble n'avoir d'autre choix que de dire que le monde de l'art fixe à peu près arbitrairement la valeur de l'œuvre. Ni la première réponse de type utilitaire, ni la seconde, de type arbitraire, ne sont bien sûr très attrayantes. Pour répondre à la question de l'évaluation, il semble qu'il faille dire, même indirectement, quelque chose de l'œuvre elle-même. Or la clause institutionnelle est purement contextualiste. Cela signifie qu'elle ne parle pas de l'œuvre, ni même des relations que l'œuvre entretient avec son contexte, mais seulement des propriétés du contexte lui-même. Peut-être qu'en allant aussi loin dans le contextualisme, la théorie institutionnelle s'est trop éloignée de l'œuvre elle-même, ce qui ne lui permettrait plus de se connecter à des analyses possibles du concept d'évaluation des œuvres d'art. Or, il semble y avoir, dans notre esprit, des liens étroits entre le concept d'œuvre d'art et celui d'évaluation, la théorie de Dickie ne serait donc pas adéquate. La théorie institutionnelle (dans sa version améliorée par Davies) serait donc dans la situation suivante : elle propose une formule dont il se trouve qu'elle capture à peu près correctement l'extension du concept d'œuvre d'art, sans être celle qui reflète au mieux la structure du concept d'œuvre d'art telle qu'il est présent dans notre esprit. Toute chose égale par ailleurs, on préfèrera donc à la théorie institutionnelle (quelle que soit sa version), une théorie qui offre de meilleurs possibilités pour analyser le concept d'évaluation.

Cela nous invite à présenter la dernière grande théorie contextualiste : la théorie historico-intentionnelle de Jerrold Levinson.

4.3. La théorie historico-intentionnelle

L'efficacité avec laquelle l'introduction de considérations historiques a décuplé l'efficacité de la théorie institutionnelle invite à envisager la possibilité de caractériser le concept d'œuvre d'art de façon purement historique, en s'affranchissant de la référence aux institutions. Autrement dit, peut-être que le point commun de nos différents emplois du concept d'œuvre

d'art est une référence à une forme de connexion historique entre l'artefact auquel on applique le concept et d'autres artefacts existants déjà reconnus comme des œuvres d'art. Reste à élucider la nature de cette connexion. Plutôt que de parler d'une certaine institution implicite, Levinson (1993) propose de faire appel aux intentions de l'artiste. Ainsi, selon cet auteur, lorsqu'on dit d'un artefact que c'est une œuvre d'art on veut dire, au minimum, que cet artefact a été conçu avec certaines intentions particulières qui établissent une forme de connexion entre cet artefact et d'autres artefacts déjà reconnus (pour la même raison) comme des œuvres d'art. Comme Danto, Levinson voit dans le *ready-made* de Duchamp un moment particulier de l'histoire de l'art. Comme lui encore, il pense que les *ready-made* achèvent la déconstruction du concept d'œuvre d'art. Duchamp a su affranchir ses œuvres de toutes les propriétés contingentes qui orientent, en fonction des époques, notre emploi du concept d'œuvre d'art, pour ne conserver que l'unique dénominateur commun unissant toutes nos utilisations de ce concept. Ce dénominateur commun, clé de la réussite de la tâche descriptive, réside selon Levinson dans les intentions de Duchamp et plus précisément, dans l'intention qu'on reçoive ses œuvres comme sont reçues certaines œuvres d'art existantes. Ainsi, la focalisation sur les propriétés imitatives, expressives, formelles, esthétiques ou sémantiques seraient autant de façons possibles de considérer les œuvres d'art. Mais si on attribue le même concept à des artefacts qui peuvent être considérés de toutes ces différentes façons, c'est parce qu'ils ont tous été intentionnellement proposés par l'artiste pour être considérés d'une façon dont sont déjà considérées certaines œuvres d'art existantes. Plus formellement, selon Levinson :

X est une œuvre d'art si et seulement si X est un artefact produit avec l'intention (sincère) de produire un artefact qui soit considéré comme une œuvre d'art, c'est-à-dire considéré comme sont ou ont été (correctement) considérées certaines œuvres d'art existantes[1].

Ainsi, selon Levinson, le concept d'œuvre d'art fait (au minimum) référence à un artefact proposé intentionnellement par son créateur pour être considéré comme sont ou ont été considérées certaines œuvres d'art existantes. A première vue, cette définition n'est pas moins circulaire que la théorie institutionnelle pure de Dickie, mais la circularité n'est en réalité

[1] « Considéré » est la traduction du terme anglais « regard » dans « An artwork is a thing […] that has been seriously intented for regard-as-a-work-of-art, i.e […] regard in any way preexisting or prior artworks are or were correctly regarded ». Peut-être que « appréhendé » ou « reçu » ou « perçu et compris », conviendrait-il mieux. Selon Levinson « regard » englobe entre autre « traetment », « assessment », « reception », « doing with » (1993).

qu'apparente. Dickie utilise la notion de « monde de l'art » dans sa définition de l'œuvre d'art. Or, il ne peut se passer de mentionner le concept d'œuvre d'art dans sa définition du monde de l'art, d'où la circularité. Levinson, au contraire, n'utilise pas de définition de l'œuvre d'art dans sa définition de l'œuvre d'art. Il fait simplement appel à « certaines œuvres d'art existantes », c'est-à-dire à une partie de l'*extension* du concept d'œuvre d'art et non pas à son *intension*[1], comme semble obligé de le faire Dickie. La définition n'est donc pas circulaire mais récursive. Cela signifie que l'extension du concept d'œuvre d'art au temps *t* dépend de son extension au temps *t-1*. Ainsi, à chaque fois qu'une nouvelle œuvre d'art est créée, la façon dont elle est considérée peut entrer dans la définition des œuvres qui lui succèdent. Dit autrement, pour chaque emploi de notre concept d'œuvre d'art, le morceau de phrase « considéré comme sont correctement considérées certaines œuvres d'art existantes » peut être remplacé par une description concrète de la façon dont sont considérées certaines œuvres d'art existantes, ce qui fait disparaître le concept d'œuvre d'art de la définition et ainsi l'apparence de circularité.

La connexion intentionnelle à laquelle notre concept d'œuvre d'art fait référence peut s'établir sur deux modes distincts que Levinson appelle « mode intrinsèque » et « mode relationnel ». Dans le mode intrinsèque, l'artiste produit une œuvre avec l'intention qu'elle soit considérée d'une certaine manière, et il se trouve, mais cela peut être un hasard, que c'est une manière existante de considérer certaines œuvres d'art. Dans le mode relationnel, l'artiste a explicitement l'intention de connecter la façon dont son œuvre doit être considérée avec certaines œuvres existantes, avec certains genres artistiques, avec certaines façons existantes de considérer les œuvres d'art, ou encore avec certaines façons de considérer les œuvres appartenant à un certain genre. Autrement dit, dans le mode intrinsèque, l'intention de l'artiste est : « je veux que mon artefact soit considéré d'une certaine manière » (et il se trouve que cette manière de considérer les artefacts appartient déjà à la catégorie des manières dont on peut considérer les œuvres d'art). Dans le mode relationnel, l'intention est : « je veux que mon artefact soit considéré comme est considéré l'artefact A, ou la catégorie d'artefacts C », A étant une œuvre d'art (ou C étant une catégorie d'œuvre d'art). Dans ce mode-ci, l'artiste connecte volontairement sa création à certains artefacts existants (ou à des façons de considérer les artefacts) qui sont des œuvres d'art (ce que par ailleurs, l'artiste peut ou non savoir).

[1] L'extension d'un concept est la liste des choses que l'on désigne par ce concept. Ici l'ensemble des œuvres d'art. L'intension est la caractérisation qui permet de déterminer, dans toutes situations particulières, si le concept s'applique ou non. Ici la définition du concept d'œuvre d'art (voir aussi la note 2 p. 17 en introduction).

Comme la théorie institutionnelle, la théorie de Levinson est purement contextualiste c'est-à-dire qu'elle ne fait pas référence à l'œuvre elle-même mais seulement à son contexte de production. Cependant, l'élément du contexte auquel elle fait référence - les intentions de l'artiste - est beaucoup plus ciblé que dans le cas de la théorie institutionnelle. De plus, cet élément du contexte est connecté de façon beaucoup plus intime à l'œuvre elle-même que ne le sont les institutions puisque les intentions de l'artiste sont les éléments les plus fondamentaux dans la chaîne causale qui aboutit à l'œuvre. Enfin, la référence implicite aux intentions d'autrui est quelque chose qui semble beaucoup plus naturel que la référence à une institution. Selon de nombreux auteurs, la compréhension de la fonction des artefacts (Bloom, 1996), ou la communication (Sperber & Wilson, 1986), sont des phénomènes qui sont entièrement façonnés par les différentes voies par lesquelles nous récupérons, implicitement ou explicitement, les intentions d'autrui. L'aspect plus naturel et plus fondamental des intentions par rapport aux institutions invite à un certain optimisme vis-à-vis de l'opérationnalité de théorie de Levinson. Grâce à sa référence aux intentions de l'artiste, cette théorie disposera peut-être des ressources pour surmonter l'objection qui nous a finalement invité à rejeter la théorie institutionnelle. Avant de considérer cela, commençons par présenter certaines critiques récentes qui cherchent à montrer que la théorie de Levinson n'est pas adéquate du point de vue descriptif.

Noël Carroll a proposé le contre-exemple suivant : la plupart des portraits dans l'histoire de la peinture occidentale classique ont été peints avec l'intention de produire une image qui imite les apparences de son modèle. Par ailleurs, aujourd'hui, les photos de famille sont généralement prises avec l'intention de produire des images qui imitent les apparences de leurs modèles (Carroll, 1999). La théorie intentionnelle oblige donc à considérer les photos de famille comme des œuvres d'art car elles sont produites avec l'intention d'être considérées comme des artefacts imitant les apparences de leur modèle, c'est-à-dire d'une façon dont ont été considérées de nombreuses peintures classiques. Or les photos de famille ne sont pas des œuvres d'art. La condition de Levinson n'est donc pas suffisante. Plus généralement, la critique portée par ce contre-exemple est que, selon Carroll, certaines façons dont sont considérées les œuvres d'art à certaines époques peuvent disparaître. Cette critique fait écho à une thèse de Danto selon laquelle « non seulement les artistes disposent d'options dont ils ne disposaient pas dans le passé, mais en plus, il existait certaines options dans le passé qui ne

sont plus disponibles aujourd'hui[1] » (cité dans Stecker (1990)). Selon Carroll, la théorie de Levinson ne peut pas tenir compte de la disparition de façons de considérer les œuvres d'art. Ainsi, les artefact créés avec l'intention qu'ils soient considérées d'une manière dont ont été, mais ne sont plus, considérées les œuvres d'art, fournissent autant de contre-exemples à la théorie de Levinson.

Pour répondre à cette objection, Levinson nie le fait que des façons de considérer les œuvres d'art puissent réellement disparaître. Le contexte change et, donc, la forme concrète que prend la réception des œuvres se transforme. Mais dans le fond, une fois qu'une façon de recevoir les œuvres d'art s'est stabilisée culturellement, elle ne peut pas réellement disparaître et elle reste donc potentiellement disponible pour l'avenir. Il est simplificateur de dire que les peintures de la Renaissance étaient simplement reçues comme une imitation des apparences. Elles étaient aussi considérées comme une démonstration d'habilité, comme expressives, esthétiques et porteuses d'un certain sens. Si on décrit avec un peu de précision la façon dont elles étaient reçues, on s'aperçoit qu'il n'y a en fait que peu de rapport avec la façon dont sont aujourd'hui considérées les photos de famille. Remarquons que cette ligne de défense peut-être formulée d'une façon qui est compatible avec la thèse exprimée par Danto dans la citation ci-dessus. Selon cette thèse, certaines options qui étaient à la disposition des artistes dans le passé ne le sont plus dans le présent. La citation de Danto ne dit pas, comme semble le penser Carroll, qu'il existe des façons de considérer les artefacts disponibles dans le passé et dans le présent, qui étaient des façon de considérer les œuvres d'art dans le passé et qui sont devenues des façons de considérer les objets ordinaires dans le présent. Danto veut dire au contraire, qu'il existait des façons de considérer les œuvres d'art dans le passé qui ne sont plus disponibles dans le présent. Par exemple, du fait des profonds changements culturels qui séparent les deux époques, on ne peut plus recevoir aujourd'hui des artefacts exactement comme on recevait des peintures à la Renaissance. Cette lecture de la thèse de Danto est tout à fait compatible avec la théorie de Levinson. Aujourd'hui les artistes ne peuvent plus, dans les faits, proposer des artefacts qui soient considérés comme l'étaient les peintures à la renaissance (mais s'ils le pouvaient, leurs artefacts seraient des œuvres d'art). Si la lecture de Carroll était correcte - c'est-à-dire si des modes de considération artistique à une époque se transformaient en des modes de considération non artistiques à une autre époque - alors les peintures de la Renaissance ne devraient plus être considérées comme des œuvre d'art

[1] Ma traduction de « [Not only are there] options available to artists now that were not available in the past, but there were also options earlier that are not available now ».

aujourd'hui, ce qui n'est pas le cas. La théorie de Levinson n'est pas incompatible avec la thèse de Danto et le contre-exemple proposé par Carroll n'est donc pas valide.

Selon Carroll, la théorie de Levinson a un second problème. Elle ne tient pas compte d'un fait central en histoire de l'art, à savoir que de nombreuses œuvres sont créées avec l'intention de rompre avec la façon traditionnelle de considérer les œuvres d'art (Carroll, 1999). Ces œuvres ne sont donc pas créées avec l'intention d'être considérées comme le sont certaines œuvres existantes mais précisément avec l'intention d'être considérées d'une façon nouvelle, comme ne le sont aucune des œuvres existantes. Les impressionnistes, par exemple, ont proposé une façon nouvelle de considérer les œuvres d'art. Depuis l'avant-garde, la façon de faire qui consiste à proposer des œuvres en rupture avec le passé est peut-être même devenu paradigmatique. D'après Carroll, toutes les œuvres produites avec l'intention de rompre avec la tradition fournissent autant de contre-exemples qui montrent que la condition de Levinson n'est pas nécessaire. A ma connaissance, Levinson, n'a pas répondu à cette seconde objection. Toutefois, on peut imaginer une ligne de défense assez similaire à celle qu'il a suivie pour répondre à l'objection précédente.

Levinson n'est bien sûr pas inconscient du fait que de nouvelles façons de considérer les œuvres d'art peuvent sans cesse être créées. Les philosophes sont conscients de l'importance de la création de nouvelles façons de considérer les œuvres d'art, au moins depuis que la controverse avec les wittgensteiniens a révélé l'incapacité des théories fonctionnalistes traditionnelles à décrire le concept d'œuvre d'art. Les œuvres d'art n'ont pas une seule fonction, mais une multiplicité mouvante de fonctions. Par conséquent, il n'y a pas qu'une façon de considérer les œuvres d'art, mais une multiplicité tout aussi mouvante de façons. Par son caractère récursif (le fait que les façons de considérer les œuvres d'art à t détermine la façon dont on applique le concept d'œuvre d'art à $t+1$), la théorie de Levinson cherche précisément à rendre compte de cela. Pour que la récursivité fonctionne, il ne faut pas lire la théorie de Levinson comme disant qu'un artefact est une œuvre d'art s'il est créé avec l'intention d'être considéré *exactement* comme sont considérées les œuvres d'art existantes (sans quoi, les façons de considérer les œuvres d'art ne pourraient pas évoluer). Plutôt, la théorie doit être comprise comme disant qu'un artefact est une œuvre d'art s'il est créé avec l'intention d'être considéré *d'une façon suffisamment similaire* à celle dont sont considérées les œuvres d'art. Ce que révèle la théorie de Levinson, c'est que sans cette parcelle de similarité, l'artefact ne pourrait pas être considéré comme une œuvre d'art (c'est ce qui serait arrivé, par exemple, si un artiste avait produit des *ready-made* cent ans avant Duchamp). A

côté de cette composante qui connecte la façon de recevoir l'œuvre d'art à des façons existantes de recevoir les œuvres d'art, et qui est essentiel à notre application du concept d'œuvre d'art, l'artiste peut innover (mais c'est optionnel). C'est cette composante nouvelle qui rend compte de l'évolution des façons de considérer les œuvres d'art. Ainsi, pour reformuler la théorie de Levinson :

Une œuvre d'art est un artefact produit avec l'intention qu'il soit considéré d'une façon significativement similaire à la façon dont sont considérées certaines œuvres d'art existantes et, éventuellement, d'une façon partiellement nouvelle, c'est-à-dire d'une façon dont n'est considérée aucune œuvre existante.

Est-ce que cette formulation rend compte de ce que Carroll appelle des « ruptures avec le passé » ? Lorsque Monet a proposé *Impression soleil levant*, la façon dont il fallait considérer cet artefact n'était bien sûr pas *totalement* différente des façons dont étaient considérés les tableaux à son époque (sans quoi, il n'aurait jamais pu être accepté comme étant une œuvre d'art). *Impression soleil levant* a été proposé avec l'intention qu'il soit considéré comme une représentation figurative, comme un objet de contemplation, comme ayant certaines vertus esthétiques, etc. ; autant de façons déjà existantes de considérer les œuvres d'art. A côté de ça, ce qui était en rupture avec le passé (une attention plus soutenue aux sensations brutes de l'artiste, peut-être) est objectivement mineur. Il en va de même pour *Fontaine* de Duchamp, pourtant considéré comme un paradigme de la rupture avec le passé. *Fontaine* a été proposé dans une exposition, exposé d'une certaine manière, comme un objet de contemplation et comme un commentaire métaphorique et ironique sur le monde de l'art. Chacune de ces choses étant des composantes de façons existantes de considérer les œuvres d'art (le commentaire ironique et métaphorique sur le monde de l'art avait, au minimum, déjà été largement exploité par les Dadaïstes eux-mêmes). La théorie de Levinson semble donc rendre compte de ce qu'on appelle « des ruptures » dans l'histoire de l'art tout en permettant de comprendre pourquoi on applique un même concept d'œuvre d'art à des artefacts qui sont apparemment en rupture les uns par rapport aux autres.

Carroll pourrait peut-être reformuler son attaque de façon plus dure. Nous venons de dire que, d'après la théorie de Levinson, une œuvre d'art est un artefact produit avec l'intention qu'il soit considéré d'une façon partiellement similaire aux façons existantes de considérer les œuvres d'art – et éventuellement partiellement nouvelle. Selon les sociétés, l'accent est mis plutôt sur la composante similaire ou plutôt sur la composante nouvelle. Dans les sociétés orientales traditionnelles par exemple, c'est la composante similaire qui importait le plus.

Dans l'Occident moderne, suite aux changements qui ont marqués le monde de l'art au 19ème et au 20ème siècle, la composante nouvelle a progressivement pris de l'importance, si bien que l'innovation semble être devenue, du moins dans certaines branches de la création artistique, une marque identitaire. Plutôt que de respecter les règles en place, c'est devenu un exercice de plus en plus classique pour les artistes de déceler les règles implicites qui régissent une façon de faire traditionnelle et de les violer intentionnellement et ostensiblement. L'importance croissante de l'innovation semble à première vue renforcer l'argument de Carroll contre Levinson. De plus en plus, les artistes ne proposent pas des artefacts qui doivent être reçus de façon même en partie similaire à la façon dont sont reçues des œuvres d'art existantes, mais de façon simplement nouvelle. Cependant, encore une fois, l'impression que des œuvres d'art sont proposées pour être considérées d'une façon complètement nouvelle est une illusion. Violer une règle en place n'équivaut pas à proposer une façon de considérer les œuvres d'art déconnectée des façons existantes de considérer les œuvres d'art. Au contraire, c'est une façon qui est entièrement dépendante de la tradition, puisque si le public n'a pas profondément intégré une règle, et s'il n'est pas mis en condition d'attente par rapport à cette règle, la violer n'a aucun effet. Un cinéaste ou un auteur de bande dessinée par exemple, ne peuvent violer ostensiblement les règles d'un genre que si, d'une part, leur public est extrêmement familier avec ces règles et, d'autre part, s'il s'attend à ce que ces règles soient respectées. Sans ces deux conditions, la violation d'une règle passe simplement inaperçue. Encore une fois, pour innover, il faut que les éléments qui respectent les façons existantes de considérer les œuvres d'art soient objectivement beaucoup plus nombreux que ceux qui changent (même si subjectivement on fait plus attention à ceux qui changent).

Un dernier argument aide peut-être à réfuter complètement la critique de Carroll. Il est vrai que de nombreuses œuvres d'art rejettent des éléments du passé. Cette façon de faire, lorsqu'elle a commencé à être exploitée par des artistes, n'a pas été sans susciter une certaine résistance de la part du public à considérer leurs créations comme des œuvres d'art. La raison en est qu'elle attirait l'attention sur la nouveauté et reléguait au second plan les éléments intentionnels du processus de production qui connectaient les créations des artistes aux façons de recevoir les œuvres existantes et qui, d'après Levinson, sont essentiels à l'application du concept d'œuvre d'art. Mais depuis, ce procédé est devenu très classique. Autrement dit, « être considéré comme un rejet de certains éléments artistiques du passé » est devenu « une façon de considérer certaines œuvres d'art existantes » et peut donc être inséré comme telle dans la définition de Levinson. Ainsi, la description de la pratique qui consiste à violer

ostensiblement un règle artistique installée vient-elle se ranger aux côtés de l'imitation, de l'expression, du formalisme, de l'esthétique, de la théorie de Danto et, plus généralement, de tous les outils qui permettent de décrire les façons existantes de considérer les œuvres d'art. La théorie de Levinson est donc tout à fait compatible avec l'innovation ainsi qu'avec l'ensemble des phénomènes artistiques qui semblent relever d'un rejet du passé.

Considérons un troisième argument fréquemment utilisé par les détracteurs de la théorie de Levinson : celui des origines (Carroll, 1999 ; Davies, 1999 ; Stecker, 2005). La théorie de Levinson est une théorie récursive. Cela signifie que ce qui est considéré comme une œuvre d'art au temps *t* dépend de ce qui est considéré comme une œuvre d'art au temps *t-1*, qui dépend de ce qui est considéré comme une œuvre d'art au temps *t-2*, et ainsi de suite. Or, il semble que l'on puisse ainsi remonter jusqu'à un moment où l'extension du concept d'œuvre d'art est vide, c'est-à-dire à un moment où il n'y a pas d'œuvre d'art et, *a fortiori*, pas de façons de considérer les œuvres d'art. Pourtant, comme nous l'avons déjà dit, nous avons une intuitions forte selon laquelle il peut y avoir une première œuvre d'art (si on imagine, par exemple, qu'un des bisons de la grotte de Chauvet est le tout premier artefact qui a une similarité avec ceux aujourd'hui considérés comme des œuvres d'art). Ici, Levinson semble avoir deux options pour répondre. La première, qui est celle vers laquelle Levinson semble tendre aujourd'hui (Levinson, 2006), consiste à faire appel à la même stratégie que celle qui a permis à Stephen Davies de sortir la théorie institutionnelle de la circularité. Autrement dit, Levinson accepte qu'il faut peut-être hybrider sa théorie avec une clause indépendante faisant allusion aux propriétés esthétiques de l'œuvre pour rendre compte des origines de l'art. En réutilisant les conclusions auxquelles nous étions arrivés en discutant des améliorations proposées par Davies à la théorie institutionnelle, on peut proposer la reformulation suivante de la théorie de Levinson :

Dans un environnement où l'extension du concept d'œuvre d'art est vide, X est une œuvre d'art si et seulement si X est un artefact dont les propriétés esthétiques participent de façon essentielle à la fonction.
Dans un environnement où il y a des œuvres d'art, X est une œuvre d'art si et seulement si X est un artefact produit avec l'intention (sincère) de produire un artefact qui soit considéré comme une œuvre d'art.

Ici aussi, cette formulation en terme de conditionnel semble à première vue peu attrayante. Cependant, comme la théorie institutionnelle (la principale rivale de la théorie de Levinson) doit faire également appel à une formulation de ce type pour se sortir du problème des origines (ainsi que du problème de l'artiste romantique), l'aspect trop complexe de cette

formulation ne peut fonder un argument pour favoriser la théorie institutionnelle par rapport à la théorie de Levinson. De plus, la théorie de Levinson a une seconde option dont ne dispose pas la théorie institutionnelle.

La seconde option (utilisée à l'origine par Levinson (1993) et qui me semble nettement meilleure) consiste à dire qu'on applique notre concept d'œuvre d'art à la première œuvre d'art car, par son aspect, on pense que c'est un artefact qui a été produit avec l'intention d'être considéré comme sont *aujourd'hui* considérées certaines œuvres d'art existantes. Cette ligne de défense a été vigoureusement critiquée car elle semble impliquer que la première œuvre d'art n'était pas une œuvre d'art au moment où elle a été produite, ce qui est contraire à nos intuitions. Beaucoup d'auteurs considèrent cette critique comme rédhibitoire (Pouivet, 2007; Stecker, 1990). La théorie de Levinson rejette-t-elle réellement la première œuvre d'art ?

La préoccupation de Levinson, qui est aussi la nôtre, est de décrire le concept d'œuvre d'art tel que nous l'employons aujourd'hui[1]. Essayer de décrire le concept d'œuvre d'art tel qu'il était lors de la création de la première œuvre d'art n'a aucun sens, puisqu'il n'en existait certainement pas. L'objectif est de rendre compte du fait qu'on applique très naturellement le concept d'œuvre d'art à la première œuvre d'art, étant donné la structure actuelle de ce concept. Or la théorie de Levinson est en accord avec cela : on applique le concept d'œuvre d'art à la première œuvre d'art car elle semble avoir été conçue avec l'intention d'être considérée d'une façon dont sont considérées certaines œuvres d'art qui existent aujourd'hui (comme une démonstration d'habileté, comme ayant des propriétés imitatives, esthétiques, etc.). La première œuvre d'art n'a peut-être pas été conçue avec de telles intentions mais peu importe, car ce qui nous intéresse c'est de savoir pourquoi *aujourd'hui* on lui applique spontanément le concept d'œuvre d'art. Or, quand on regarde la première œuvre d'art (hypothétiquement les peintures de Chauvet), on pense très naturellement qu'elle a dû être conçue avec de telles intentions, d'où l'application spontané de notre concept d'œuvre d'art. La théorie de Levinson rend donc compte de nos intuitions quant à la première œuvre d'art sans avoir besoin d'être associée à d'autres prémisses indépendantes.

Cette réponse à la question des origines confère un avantage à la théorie de Levinson sur la théorie institutionnelle. Si l'attribution du concept d'œuvre d'art dépendait seulement des institutions qui accueillent l'œuvre, alors on ne devrait pas attribuer ce concept à la première œuvre d'art car on sait qu'il n'y avait pas d'institution artistique pour la recevoir. Pour la

[1] Levinson est très explicite là-dessus, par exemple, lorsqu'il écrit : "What I have tried to locate […] is the most general concept of art that we have now" (Levinson, 1993)).

même raison, on ne devrait pas non plus attribuer le concept d'œuvre d'art aux productions de l'artiste romantique seul dans la forêt. Pour traiter ces cas, la théorie institutionnelle est obligée de faire appel à une autre prémisse et de se croiser avec elle d'une façon compliquée, comme nous l'avons vu plus haut. En revanche, si l'attribution du concept d'œuvre d'art se fait selon les modalités décrites par Levinson, alors il est normal qu'on attribue le concept d'œuvre d'art tant à la première œuvre d'art qu'aux productions de l'artiste romantique car on pense que ces différents artefacts ont été produits avec l'intention qu'ils soient considérés (ne serait-ce que par leur auteur) d'une façon qui est, aujourd'hui, une façon établie de considérer les œuvres d'art. Contrairement à la théorie institutionnelle, la théorie de Levinson, dans sa version d'origine, est compatible avec les premières œuvres d'art et avec l'artiste romantique.

D'après une quatrième critique fréquemment adressée à Levinson, le problème de sa théorie est qu'elle réduit à néant ce qui pourrait différencier l'art des autres produits culturels. En effet, toutes sortes d'artefacts sont intentionnellement produits pour être considérés comme sont considérés certains artefacts de leur catégorie. Les articles scientifiques ou les articles philosophiques sont intentionnellement produits pour être considérés comme le sont les autres articles scientifiques et philosophiques. Autrement dit, l'extension du concept *article scientifique* ou celle du concept *article philosophique* peuvent être englobées par le même genre de définition historico-intentionnelle que Levinson utilise pour l'œuvre d'art. Les chaises sont également des artefacts qui sont intentionnellement conçus pour être considérés comme le sont certaines chaises existantes (Bloom, 1996). La théorie de Levinson serait donc, en réalité, une théorie des concepts d'artefact en général, qui ne présente aucune spécificité vis-à-vis du concept d'œuvre d'art en particulier. Pour répondre à cette critique, Levinson a proposé deux pistes.

Dans la première, il remarque que les autres artefacts ont, en plus d'une connexion historico-intentionnelle, d'autres propriétés qui permettent de les caractériser (Levinson, 2006). La catégorie des articles philosophiques est certainement très diversifiée. Néanmoins, un artefact qui n'aurait aucun contenu sémantique et qui n'utiliserait ni langage ni la pensée, ne pourrait pas être un article philosophique. De même, un artefact qui ne dirait rien de la structure de la nature ne pourrait pas entrer dans la catégorie des articles scientifiques. Enfin, même si certaines chaises ne sont pas faites pour qu'on s'asseye dessus, ou que d'autres n'ont aucune propriété de forme en commun avec les chaises classiques (Bloom, 1996), il n'en reste pas moins que certaines choses, telles qu'un javelot posé sur la base, ne pourront jamais entrer dans la catégorie des chaises. Levinson estime que pour les œuvres d'art de telles limites

n'existent pas. Les œuvres d'art se différencieraient donc des autres produits culturels car elles sont des artefacts qui acquièrent leur identité *exclusivement* par l'entremise d'une connexion historico-intentionnelle avec des artefacts de la même catégorie. Contrairement aux concepts qui désignent d'autres artefacts, il n'y aurait aucune autre limite à l'application du concept d'œuvre d'art.

Il est difficile de suivre Levinson sur ce point. En effet, il semble exister des propriétés interdisant l'entrée dans la catégorie des œuvres d'art, bien que ces propriétés soient peut-être plus permissives que pour d'autres artefacts. Il semble par exemple qu'un artefact dont la fonction serait de véhiculer un contenu et qui remplirait cette fonction de façon entièrement explicite, ne pourrait pas compter comme une œuvre d'art. Intuitivement, il semble très clair qu'un artefact dont l'intégralité du contenu est exprimée par des phrases tout à fait explicites ne peut pas être une œuvre d'art. Pour qu'un artefact véhiculant un message puisse entrer dans la catégorie des œuvres d'art, il faut qu'au moins une petite partie de son contenu soit exprimée de façon implicite, d'une façon qui requiert un minimum d'interprétation dépassant la simple compréhension du langage parlé ou écrit[1]. Les œuvres d'art ne sont donc pas des artefacts qui acquièrent leur identité *uniquement via* une connexion historico-intentionnelle et la réponse de Levinson n'est donc pas valide.

La seconde ligne de défense proposée par Levinson consiste à rappeler que l'objectif de la théorie historico-intentionnelle est précisément de définir l'œuvre d'art de façon historique, sans parler des propriétés des œuvres elles-mêmes. La différence entre les œuvres d'art et les articles scientifiques ou les chaises est donc seulement que les premières sont historiquement connectées à d'autres œuvres d'art, alors que les articles scientifiques sont connectés à d'autres articles scientifiques, et les chaises à d'autres chaises. De l'avis des détracteurs de la théorie historico-intentionnelle, cette différence est trop ténue pour pouvoir être acceptée. La critique qui est faite ici à Levinson et qui est considérée par beaucoup comme décisive, touche probablement plus généralement les théories contextualistes pures. En clair, on reproche à ces théories d'être insatisfaisantes intellectuellement car elles ne disent rien sur les propriétés des œuvres d'art elles-mêmes, qui permettent de les différencier des autres objets. Cette critique est-elle justifiée ?

[1] Si on peut être tenté (comme l'a été Danto) d'utiliser cette propriété pour définir le concept d'œuvre d'art, mieux vaut résister à cette tentation. En effet, comme nous l'avons vu, il semble exister des œuvres d'art qui n'ont pas de contenu. On peut douter du fait qu'un artefact sans contenu puisse être une œuvre d'art ; Danto, par exemple, le refuse catégoriquement. Mais nous avons vu que si on essaie de défendre cette idée, on bascule nécessairement dans la prescription car aujourd'hui au moins, beaucoup de gens attribuent très spontanément le concept d'œuvre d'art à des artefacts ayant des propriété esthétiques, mais pas de contenu sémantique.

L'objectif ici est de trouver une formule qui décrive le concept d'œuvre d'art. Nous avons vu que les théories qui parlent des propriétés des œuvres elles-mêmes (comme les théories fonctionnalistes traditionnelles ou la théorie de Danto) échouent toutes dans cette tâche. En revanche, elles disent des choses très intéressantes et intellectuellement satisfaisantes sur les propriété des œuvres d'art. Donc, peut-être vaut-il mieux ne pas attendre de la même théorie qu'elle décrive correctement le concept d'œuvre d'art tout en nous disant des choses sur les œuvres d'art elles-mêmes. Dans la philosophie de l'art, le rôle de la description du concept d'œuvre d'art est peut-être seulement d'assurer un lien conceptuel entre différentes théories s'intéressant à des phénomènes plus ponctuels et qui, elles, nous diront véritablement des choses sur les œuvres d'art. Or, la théorie de Levinson semble assez bonne dans cette tâche. Selon elle, une œuvre d'art est un artefact intentionnellement produit pour être considéré comme sont considérés certaines œuvres d'art existantes. La théorie de l'imitation, celle de l'expression, le formalisme, la théorie esthétique ou la théorie de Danto, fournissent toutes des outils pour décrire ce que sont les façons de « considérer certaines œuvres d'art existantes ». Autrement dit, lorsqu'on s'intéresse à une situation concrète où on applique le concept d'œuvre d'art et qu'on veut comprendre dans les détails pourquoi un artefact particulier semble avoir été intentionnellement produit pour être considéré comme le sont certaines œuvres d'art, alors on peut faire appel aux théories fonctionnalistes ou à celle de Danto. Grâce à la théorie de Levinson, toutes ces théories qui étaient à l'origine contradictoires deviennent complémentaires. La théorie de Levinson n'est donc pas directement très informative sur la différence entre les œuvres d'art et les autres objets mais cela n'est pas un défaut rédhibitoire, car elle permet d'organiser un certain nombre de théories existantes et de les articuler afin de construire un discours qui lui sera informatif. La théorie de Levinson est capable de jouer un rôle de liant au sein de la philosophie de l'art, et c'est peut-être là ce qu'on attend d'elle.

Le dernier argument que nous avons proposé pour défendre la théorie de Levinson invite à considérer la seconde contrainte que nous avons posée pour juger de la qualité d'une description du concept d'œuvre d'art, celle de l'opérationnalité. Jusqu'à maintenant, nous avons vu que la théorie de Levinson, comme la version améliorée de la théorie institutionnelle, semble descriptivement assez correcte. Il nous faut maintenant nous demander si elle est opérationnelle car souvenons-nous que ce sont des considérations relatives à l'opérationnalité qui nous avaient finalement poussé à rejeter la théorie institutionnelle. Nous avons vu que la théorie institutionnelle semble déconnectée de toutes

considérations pertinentes relatives à l'évaluation des œuvres d'art. Or, nous avons expliqué à plusieurs reprises qu'une caractérisation du concept d'œuvre d'art déconnectée de l'analyse de l'évaluation des œuvres d'art aurait peu de chance d'être correcte car, dans notre esprit, le concept d'œuvre d'art semble très intimement imbriqué dans celui d'évaluation. Voyons si la théorie de Levinson s'en sort mieux que la théorie institutionnelle.

Nous avions imaginé un artiste manquant à la fois de compétence et de modestie, qui produirait des artefacts sans aucun intérêt, tout en proclamant qu'il s'agit d'œuvres d'art. Comme cet artiste est aussi un critique d'art qui a une certaine connaissance du monde de l'art, la théorie institutionnelle est obligée d'accorder à ses créations le statut d'œuvre d'art. Nous avons dit que dans cette situation nos intuitions sont floues et qu'on peut accorder ce point à la théorie institutionnelle, à condition qu'elle nous fournisse au moins des pistes pour comprendre pourquoi les œuvres de cet artiste sont de piètre qualité. La théorie institutionnelle s'étant révélée incapable de le faire, nous l'avions jugée peu opérationnelle. La théorie de Levinson semble aussi devoir accorder aux productions de l'artiste manquant de modestie et de compétence le statut d'œuvre d'art. En effet, cet artiste peut tout à fait sculpter sommairement un morceau de bois avec l'intention sincère que le résultat soit regardé comme le sont les sculptures de Giacometti. Il peut également écrire quelques lignes sur un morceau de papier, mû par l'intention sincère que ces lignes soient lues comme le sont certains poèmes. Si nous pouvons éventuellement accepter que ces artefacts soient des œuvres d'art, nous réclamons clairement une piste pour comprendre pourquoi elles sont de piètre qualité. Ici, la théorie de Levinson a des ressources dont ne disposait pas la théorie institutionnelle. En effet, en se référant aux intentions de l'artiste (plutôt qu'aux institutions sociales), la théorie de Levinson se situe à proximité de la notion de « fonction ». Comme nous l'avons déjà signalé lors de la discussion des théories fonctionnalistes traditionnelles, la fonction d'un artefact est quelque chose qui est fixée par les intentions de son créateur. La théorie de Levinson peut donc être paraphrasée de la façon suivante : une œuvre d'art est un artefact dont au moins une des fonctions est d'être considérée d'une certaine manière, manière dont sont déjà considérées certaines œuvres d'art existantes. Dans cette formulation, la fonction est en partie indéterminée car il existe un ensemble sans cesse en expansion de façons de considérer les œuvres d'art. La référence à la notion de fonction permet néanmoins de faire le pont avec les théories fonctionnalistes traditionnelles ainsi qu'avec la théorie de Danto, dans le cadre, cette fois, d'une description de l'évaluation des œuvres d'art. En effet, la théorie de l'imitation, le formalisme, la théorie de l'expression, la théorie esthétique, ou celle de Danto,

sont toutes des théories qui décrivent dans les détails certaines façons possibles de recevoir les œuvres d'art existantes. Or, chacune de ces théories amène ses propres standards de correction qui peuvent être appliqués pour évaluer le degré auquel une œuvre en particulier (du moins une œuvre qui doit être considérée d'une manière décrite par une ou un ensemble de ces théories) remplie sa ou ses fonctions. La théorie de l'évaluation qui semble naturellement suggérée par la théorie de Levinson est donc la suivante : du point de vue de l'évaluation, les œuvres d'art peuvent être considérées comme des artefacts ordinaires, c'est-à-dire des artefacts que l'on évalue en jugeant du degré auquel ils remplissent leur fonction. Pour évaluer un mixeur (du moins pour l'évaluer *en tant* que mixeur), il faut évaluer sa capacité à mixer, c'est-à-dire à remplir sa fonction. Il en va de même pour les œuvres d'art. La différence entre les œuvres d'art et les autres artefacts est que les premières n'ont pas une seule fonction, mais une myriade de fonctions possibles dont aucune n'est nécessaire pour appartenir à la catégorie des œuvres d'art. L'évaluation d'une œuvre d'art passe donc par une étape supplémentaire par rapport à l'évaluation des artefacts ordinaires : il faut commencer par déterminer la ou les fonctions qu'est censée remplir cette œuvre particulière. Pour ce faire, il faut comprendre certaines intentions de l'artiste ; en l'occurrence les intentions dont parle la théorie de Levinson[1]. En résumé, évaluer une œuvre d'art (du moins l'évaluer *en tant* qu'œuvre d'art) c'est :

(1) Inférer à partir de l'œuvre (ou apprendre par des sources extérieures) les intentions de l'artiste qui déterminent la ou les fonctions qu'est censée remplir l'œuvre
(2) Juger de l'efficacité avec laquelle cette ou ces fonctions sont remplies.

Précisons encore un peu la différence entre les œuvres d'art et les autres artefacts. Pour les artefacts ordinaires, l'étape (1) est généralement résolue simplement en catégorisant l'artefact car chaque catégorie d'artefact remplit généralement une fonction déterminée. Ainsi, il suffit de catégoriser un mixeur comme un mixeur pour savoir qu'il a été conçu intentionnellement pour être un artefact capable de mixer et qu'il faut, donc, l'évaluer sur la base de cette capacité. Ce n'est que si on ne connaît pas l'identité d'un artefact qu'on peut se tromper sur la façon de l'évaluer. Quelqu'un qui se trouve face à un ordinateur portable sans savoir ce que sont les ordinateurs portables peut inférer, sur la base son aspect, que c'est un artefact conçu

[1] Peut-être que cette étape de compréhension des intentions de l'artiste est ce qu'on appelle l' « interprétation » de l'œuvre, mais nous n'approfondirons pas cette question.

intentionnellement pour presser des fruits. Il évaluera alors négativement cet artefact car il presse mal les fruits, alors qu'en tant qu'ordinateur portable il est peut-être très bon.

Contrairement aux autres artefacts, catégoriser une œuvre d'art comme une œuvre d'art ne suffit pas à déterminer sa fonction car la catégorie des œuvres d'art regroupe des artefacts ayant de multiples fonctions. Catégoriser un artefact comme une œuvre d'art ne suffit donc pas à savoir comment l'évaluer correctement. On peut, par exemple, imaginer quelqu'un qui catégorise *Guernica* de Picasso comme une œuvre d'art, et qui l'évalue négativement, car il pense que les intentions du peintre étaient d'imiter les apparences des belles choses ; or si telle était la fonction de *Guernica*, cette toile dysfonctionnerait clairement. Contrairement aux autres artefacts, pour lesquels la catégorisation suffit généralement à déterminer les standards de correction qui permettent l'évaluation, l'évaluation des œuvres d'art doit passer par une étape supplémentaire, au cours de laquelle on doit retrouver les intentions de l'artiste qui déterminent la ou les fonctions qu'est censée remplir son œuvre. Cette étape peut se dérouler de façon entièrement automatique et inconsciente, ou au contraire impliquer le raisonnement conscient ou même devoir faire appel à des informations extérieures, mais dans tous les cas, une fois qu'on a catégorisé une œuvre d'art comme telle, il y a encore un passage obligé par les intentions de l'artiste avant de pouvoir l'évaluer. Cette thèse concentrera notre attention dans le prochain chapitre. Pour l'instant, le point important est que grâce à la référence faite par Levinson aux intentions de l'artiste (et plus précisément, aux intentions qui déterminent la façon dont il faut considérer une œuvre d'art), nous avons pu faire directement le pont entre sa théorie et certaines considérations relatives à l'évaluation des œuvres d'art. Pour revenir à l'exemple de l'artiste qui manque à la fois de modestie et de compétence, la théorie de Levinson nous fournit les clés pour bâtir une description de ce qui se produit lorsque nous évaluons ces œuvres d'art comme de piètres œuvres d'art. Nous savons que les intentions de l'artiste sont de produire des artefacts qui soient considérés comme ayant certaines propriétés formelles, esthétiques et expressives (comme les sculptures de Giacometti ou certains poèmes). Or, nous jugeons que les productions de cet artiste ne possèdent pas de telles propriétés. Donc, ces artefacts dysfonctionnent et ils méritent de ce fait un jugement négatif. La théorie de Levinson ne rencontre donc pas le problème d'opérationnalité que l'exemple de l'artiste qui manque de modestie et de compétence avait révélé dans la théorie institutionnelle.

De plus, les considérations relatives à l'évaluation des œuvres d'art que nous venons de tirer de la théorie de Levinson rappellent certaines théories de l'évaluation qui sont, de façon complètement indépendante de la théorie de Levinson, défendues par d'autres auteurs

contemporains. L'idée selon laquelle l'évaluation correcte d'une œuvre d'art nécessite une étape de catégorisation supplémentaire vis-à-vis des autres artefacts a été défendue par Walton (1970), Kaufman (2002) et Carroll (2008)[1]. Comme nous le verrons dans le prochain chapitre, la thèse selon laquelle lors de l'évaluation d'une œuvre d'art il y a un passage obligé par les intentions de l'artiste apparaît dans Wollheim (1987), Danto (1981) et peut être facilement déduite de Lopes (2005a). Sur la question de l'opérationnalité, la théorie de Levinson présente donc clairement un plus sur la théorie institutionnelle. Elle permet de rendre compatibles et d'articuler les différentes théories fonctionnalistes traditionnelles entre-elles, ainsi qu'avec la théorie de Danto. Elle fournit également des pistes qui permettent d'établir un pont avec des descriptions classiques de l'évaluation des œuvres d'art. De toutes les théories que nous avons discutées, celle de Levinson est donc la seule qui associe l'opérationnalité à la justesse descriptive et c'est donc celle que nous conserverons comme description du concept d'œuvre d'art.

5. Conclusion

Nous avons ouvert ce chapitre en énonçant deux contraintes qui, étant donnée la nature de notre projet, doivent être respectées par une bonne caractérisation du concept d'œuvre d'art. La première est que la caractérisation doit être purement descriptive. Plus précisément, elle ne doit pas qualifier d'œuvre d'art des artefacts qui ne sont pas considérés comme telle par le monde de l'art, ni refuser le statut d'œuvre d'art à des artefacts que le monde de l'art traite comme des œuvres d'art. La seconde contrainte est qu'une bonne caractérisation du concept d'œuvre d'art doit être opérationnelle, c'est-à-dire qu'elle doit pouvoir se connecter facilement avec des descriptions d'autres pratiques ou concepts importants dans nos interactions avec l'art (telle que l'évaluation des œuvres d'art). Nous avons ensuite présenté les théories fonctionnalistes traditionnelles qui proposent de caractériser le concept d'œuvre d'art comme désignant l'ensemble des artefacts ayant la fonction F, F étant, selon la théorie que l'on considère, l'imitation des apparences, l'expression de quelque chose, la possession d'une forme signifiante ou la provocation d'une expérience esthétique. Nous avons ensuite vu que ces théories remplissaient bien la seconde contrainte (elles sont opérationnelles) mais mal la première (elles ne sont pas purement descriptives). L'ensemble des artefacts que chacune de

[1] Selon Kaufman, il faut commencer par déterminer le propos d'une œuvre avant de pouvoir évaluer l'efficacité avec laquelle elle tient ce propos. Selon Walton, la catégorie des œuvres d'art se subdivise en une multitude de sous-catégories, qui chacune amène ses propres standards d'évaluation. Carroll a appliqué un modèle apparenté au cas des différents genres cinématographiques.

ces théories permet d'isoler ne coïncide pas avec l'extension du concept d'œuvre d'art (il la recoupe seulement en partie).

L'échec du fonctionnalisme a entraîné une vague de scepticisme inspiré des idées de Wittgenstein à l'égard de la possibilité de définir le concept d'œuvre d'art. Selon les wittgensteiniens, le concept d'œuvre d'art est indéfinissable car il est « ouvert ». Pour le décrire il ne faut donc pas employer une définition mais le concept de ressemblance de famille, selon lequel l'unité du genre *œuvre d'art* provient d'un réseau enchevêtré et mouvant de ressemblances entre ses différents éléments. De plus, les définitions fonctionnalistes font erreur en se présentant comme des descriptions car en réalité elles vantent sur un ton prescriptif les qualités spécifiques de certaines œuvres d'art bien particulières. Si on les appréhende comme des prescriptions ces théories sont tout à fait valables, alors que si on les considère comme des descriptions, elles sont non seulement fausses mais elles cherchent quelque chose qui n'existe pas.

La thèse selon laquelle la tâche descriptive est résolue par le concept de ressemblance de famille a été par la suite presque unanimement rejetée. En revanche, la controverse avec les wittgensteiniens a apporté aux philosophes une lucidité nouvelle sur le décalage entre leurs ambitions affichées (la description) et ce qu'ils faisaient réellement (de la prescription). Ils ont donc pris des dispositions méthodologiques nouvelles pour *décrire* réellement ce qui se passe dans le monde de l'art, sans prendre parti, afin de faire sens des activités de ses différents acteurs.

L'attention des philosophes s'est alors sensiblement déplacée de l'œuvre vers son contexte de production et de réception, donnant naissance au contextualisme. Grâce à ce nouvel outil, les philosophes se sont relancés dans le projet définitionnel avec une foi nouvelle. La première définition contextualiste a été proposée par Danto. Elle soutient qu'une œuvre d'art a nécessairement un sujet ; elle exprime nécessairement sur ce sujet un point de vue, dans un langage implicite apparenté à la métaphore qui, pour être compris, nécessite de resituer l'œuvre dans l'atmosphère théorique qui a permis sa création. Selon la majorité des auteurs, cette théorie reste encore trop proche du fonctionnalisme pour être réellement descriptive.

La première théorie contextualiste *pure* (c'est-à-dire qui rompt toute attache avec le fonctionnalisme) est la théorie institutionnelle de Dickie selon laquelle notre application du concept d'œuvre d'art à un artefact fait référence au type d'institutions qui ont vu la création de cet artefact et qui l'ont accueilli, ainsi qu'aux codes implicites qui régissent ces institutions. Nous avons reconnu que certaines versions améliorées de cette théorie

(notamment à l'aide de considérations historiques comme celles introduites par Davies) étaient descriptivement adéquates. Nous avons ensuite constaté que ce progrès s'était fait au prix de l'opérationnalité. La théorie de Dickie s'est tellement éloignée de l'œuvre elle-même, qu'elle s'est irrémédiablement déconnectée de considérations relatives à l'évaluation des œuvres d'art.

La seule théorie qui peut associer l'adéquation descriptive à l'opérationnalité est la théorie historico-intentionnelle de Levinson. Selon elle, une œuvre d'art est un artefact intentionnellement produit pour être considéré comme sont ou ont été considérées certaines œuvres d'art existantes. Nous avons vu qu'une lecture attentive de cette théorie, associée à certaines précautions visant à rappeler la nature purement descriptive de notre entreprise, lui permettaient de surmonter les principaux contre-exemples qui lui ont été opposés. La théorie est donc adéquate descriptivement. De plus, la théorie de Levinson fournit un liant pour articuler les différentes théories fonctionnalistes et la théorie de Danto. Contrairement à la position wittgensteinienne, nous ne proposons pas de relire ces théories comme des prescriptions, mais comme des outils permettant de décrire des façons possibles de considérer certaines œuvres d'art existantes. Ces descriptions peuvent ensuite être insérées dans la formule de Levinson pour décrire un cas concret. La théorie de Levinson fournit également la première pierre d'une description de l'évaluation des œuvres d'art, selon laquelle l'évaluation des œuvres d'art serait un processus en deux étapes. Dans la première, on retrouve les intentions de l'artiste (à partir de ce qu'on perçoit dans l'œuvre ainsi que d'informations extérieures) qui déterminent la (ou plutôt les) fonction(s) qu'est censée remplir cette œuvre. Dans la seconde étape on juge du degré auquel l'œuvre remplit cette (ou ces) fonction(s). La théorie de Levinson est donc opérationnelle. Elle remplie les deux contraintes et peut, par conséquent, être conservée comme une bonne caractérisation descriptive du concept d'œuvre d'art.

La discussion de la théorie de Levinson nous a progressivement révélé le rôle central joué par le concept d'intention dans la philosophie de l'art. Ce concept semble d'une part, être au centre de la description du concept d'œuvre d'art et d'autre part, permettre de faire le pont avec une description de l'évaluation des œuvres d'art. L'importance du concept d'intention dans la résolution de ces différentes tâches descriptives fondamentales est quelque chose qui nous intéresse tout particulièrement. Souvenons-nous que l'un de nos objectifs fondamentaux est de faire collaborer la philosophie analytique de l'art et les sciences cognitives. Le concept d'intention étant également au centre de nombreux travaux en sciences cognitives, peut-être

pourra-t-il nous servir à établir le dialogue entre les deux disciplines. A la fin de ce chapitre, nous avons suggéré que l'évaluation d'une œuvre d'art doit se fonder, d'une façon ou d'une autre, sur ce qu'on comprend (implicitement ou explicitement, consciemment ou inconsciemment) de certaines intentions de l'artiste. Dans le prochain chapitre, nous allons voir que l'exploration détaillée de cette thèse permet de rejoindre, de façon très progressive, l'édifice conceptuel des sciences cognitives.

Chapitre II

EVALUER LES IMAGES COMME DES ŒUVRES D'ART

1. La thèse intentionnelle

Dans le chapitre précédent nous avons passé en revue différentes caractérisations possibles du concept d'œuvre d'art. Nous les avons évaluées en fonction de deux critères : le caractère purement descriptif (plutôt que prescriptif) et l'opérationnalité (la capacité de faire le lien entre différentes théories et analyses développées autour d'autres concepts importants pour la philosophie de l'art). Les théories fonctionnalistes traditionnelles ainsi que la théorie de Danto présentent certaines qualités d'opérationnalité, mais ne sont pas des descriptions pures. La théorie institutionnelle au contraire est purement descriptive, mais elle manque d'opérationnalité. La seule théorie capable d'associer ces deux qualités est la théorie historico-intentionnelle de Jerrold Levinson, selon laquelle une œuvre d'art est un artefact produit intentionnellement pour être considéré comme le sont certaines œuvres d'art existantes. Cette théorie, contrairement aux théories fonctionnalistes traditionnelles et à la théorie de Danto, est purement descriptive car ce qu'elle qualifie d'œuvre d'art coïncide avec l'extension actuelle du concept d'œuvre d'art. De plus, contrairement à la théorie institutionnelle, la théorie de Levinson est opérationnelle car elle permet non seulement d'établir des liens entres les différentes théories fonctionnalistes traditionnelles ainsi qu'entre ces théories et celle de Danto, mais encore de déduire assez naturellement une théorie de l'évaluation des œuvres d'art qui soit compatible avec d'autres théories de l'évaluation défendues indépendamment par différents auteurs contemporains. Selon la théorie de l'évaluation qui découle le plus directement de la théorie de Levinson, l'évaluation d'une œuvre d'art compte deux étapes essentielles. Dans un premier temps, elle passe par la récupération des intentions de l'artiste qui déterminent la façon dont on est censé considérer cette œuvre particulière, ce qui donne accès à la ou aux fonctions qu'est censée remplir cette œuvre et, ainsi, aux standards de correction qui permettent l'évaluation. Dans un second temps, on juge du degré auquel l'œuvre remplit sa ou ses fonctions. La spécificité de l'évaluation des œuvres d'art par rapport à l'évaluation des autres artefacts tient principalement à la première étape. Contrairement à l'évaluation de la plupart des artefacts, on

ne peut pas évaluer une œuvre d'art si on n'a pas considéré, d'une façon ou d'une autre, les intentions de l'artiste. Cela ne signifie pas que cette étape doive nécessairement être difficile à franchir, ni même qu'elle doive être résolue consciemment par l'évaluateur. Les hypothèses relatives à la ou aux fonctions d'une œuvre peuvent très bien être dérivées de façon complètement inconsciente et automatique. Néanmoins, quelle que soit la forme que prend, d'un point de vue psychologique, cette étape, elle est absolument nécessaire pour évaluer une œuvre d'art spécifiquement comme une œuvre d'art.

Le caractère essentiel de la référence aux intentions de l'artiste peut être souligné d'une façon différente, qui aidera peut-être à préciser un peu les choses. Dans *Sight and Sensibility*, Dominic Lopes (2005a) propose une prémisse permettant de tracer une distinction utile entre deux façons distinctes d'évaluer un objet qui appartient à une catégorie déterminée - disons à la catégorie des Xs. On peut soit évaluer cet objet indépendamment du fait qu'il soit un X, soit l'évaluer spécifiquement *comme* un X. Selon Lopes, pour évaluer un objet appartenant à la catégorie des Xs spécifiquement *comme* un X, il est nécessaire de l'évaluer sur la base d'une propriété nécessaire pour appartenir à la catégorie des Xs. Appliquée au concept d'œuvre d'art, la prémisse de Lopes implique qu'il y a une différence entre évaluer un objet qui se trouve être une œuvre d'art et l'évaluer spécifiquement *comme* une œuvre d'art. Le second type d'évaluation, contrairement au premier, doit nécessairement être fondé sur une propriété nécessaire pour appartenir à la catégorie des œuvres d'art. La prémisse de Lopes est très utile car il existe maintes façons d'évaluer une œuvre d'art. On peut par exemple évaluer sa valeur marchande, son intérêt historique, ses qualités esthétiques, le message qu'elle porte, etc. La prémisse de Lopes permet de distinguer parmi les nombreuses évaluations possibles d'une œuvre d'art, celles qui sont potentiellement spécifiquement artistiques[1]. D'après la prémisse de Lopes, ce qui peut potentiellement compter comme une évaluation spécifiquement artistique dépend de ce qu'on considère être une propriété nécessaire pour appartenir à la catégorie des œuvres d'art. L'une des conclusions centrales du chapitre précédent est que, contrairement à ce qui se passe pour la plupart des autres artefacts, il n'est pas possible de caractériser l'unité du genre *œuvre d'art* en faisant référence à des propriétés des œuvres d'art elles-mêmes. Pour appartenir au genre œuvre d'art, il est seulement nécessaire d'être un artefact conçu avec certaines intentions particulières. En incluant cette caractérisation de l'œuvre d'art dans la prémisse de Lopes, on retrouve la conclusion du paragraphe précédent :

[1] J'utiliserai « évaluation artistique » et « évaluation comme une œuvre d'art » de façon interchangeable.

pour évaluer une œuvre d'art spécifiquement comme une œuvre d'art, il est nécessaire de l'évaluer sur la base de certaines intentions de l'artiste.

A partir de là, la théorie de l'évaluation dont nous sommes en train de poser les bases peut-être développée dans des directions très différentes. L'idée selon laquelle pour évaluer correctement une œuvre d'art il faut commencer par déterminer les standards auxquels elle répond peut être utilisée pour discuter de l'objectivité des évaluations artistiques ; Kaufman (2002) a par exemple exploré une piste de ce type. A terme, notre objectif est d'établir un pont avec les sciences cognitives. Le concept d'intention, du fait de son importance en sciences cognitives, pourrait jouer un rôle charnière dans ce rapprochement. Dans ce chapitre, nous concentrerons donc nos efforts sur ce que nous appellerons désormais la « thèse intentionnelle », qui résume le point essentiel de la discussion que nous venons d'avoir :

Thèse intentionnelle : pour évaluer une œuvre d'art spécifiquement comme une œuvre d'art il est nécessaire de l'évaluer sur la base de certaines intentions (réelles ou supposées) de l'artiste.

Commençons par remarquer que cette thèse, ou des thèses apparentées, ont été défendues par d'autres auteurs pour des raisons très différentes de celles qui nous ont conduits à la formuler ici. Dans *Painting as an Art*, Richard Wollheim a par exemple cherché à établir la thèse selon laquelle pour évaluer une peinture réellement comme une œuvre d'art, il faut la voir comme le résultat des intentions de l'artiste (Wollheim, 1987). Plus spécifiquement, Wollheim écrit que pour évaluer une peinture comme une œuvre d'art « l'expérience [de la peinture] doit être accordée aux intentions de l'artiste, ce qui incluent les désirs, pensées, croyances, expériences, émotions, engagements, qui motivent l'artiste à peindre comme il peint[1] » (p.44). Wollheim ne démontre pas analytiquement cette thèse. Il la prend pour acquise et illustre sa plausibilité et sa pertinence en la mettant en œuvre pour fonder sa propre évaluation de nombreuses et diverses peintures. Son objectif de fond est de sensibiliser les philosophes à l'importance des intentions de l'artiste dans l'évaluation des œuvres d'art. Cet objectif est au service d'un but plus concret qui est de rendre l'activité de critique d'art compatible avec la philosophie de l'art. La philosophie de l'art, jusqu'à une période assez récente, était principalement concernée par l'expérience de l'œuvre d'art et écartait les intentions de l'artiste comme étant un facteur non pertinent dans son évaluation (Wimsatt & Beardsley, 1988). Parallèlement, l'activité des critiques d'art, du moins comme la conçoit

[1] Ma traduction de "the experience must be attuned to the intention of the artist where this include […] the desires, thoughts, beliefs, experiences, emotions, commitments that motivate the artist to paint as he does"

Wollheim, consiste principalement à évaluer les œuvres d'art sur la base d'une reconstruction de leur processus intentionnel de création (Wollheim, 1980b). Wollheim pense que si la philosophie refuse l'entrée des intentions de l'artiste dans l'évaluation des œuvres, elle divorcera de l'activité de critique telle qu'elle est communément exercée (Hopkins, 2006). Wollheim, probablement du fait qu'il est lui-même critique et philosophe, pense que ce divorce serait une erreur synonyme d'appauvrissement pour chacune des parties. Il soutient donc la thèse selon laquelle pour évaluer une œuvre d'art, notre expérience de l'œuvre doit être « accordée » aux intentions de l'artiste. En rapprochant l'expérience de l'œuvre et les intentions de l'artiste, Wollheim cherche à dire que l'objet du philosophe et celui du critique ne seraient que deux facettes d'un même phénomène. Il a ainsi été le premier à mettre le doigt sur les tensions existant entre les analyses centrées sur l'expérience de l'œuvre et celles focalisées sur les intentions de l'artiste. Nous allons voir tout au long de ce chapitre que ces tensions sont depuis devenues des centres organisateurs de l'analyse philosophique. Avant cela, décrivons le chemin qui a mené Arthur Danto à défendre lui aussi une version de la thèse intentionnelle.

Comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, l'objectif de Danto dans *La transfiguration du banal*, est de définir l'œuvre d'art. Sa méthode, typique de la philosophie analytique, repose sur l'élaboration d'exercices de pensée qui mettent sous pression nos intuitions afin d'en extraire l'essence de l'art. Comme nous l'avons déjà vu dans le chapitre précédent, le paradigme général employé par Danto est celui des indiscernables : deux objets peuvent être physiquement identiques tout en étant ontologiquement distincts, l'un pouvant être une œuvre d'art l'autre pas, ou chacun d'eux pouvant être des œuvres d'art de nature très différentes. Le système ontologique élaboré par Danto à l'aide de la méthode des indiscernables impose des contraintes strictes sur ce qu'est une évaluation correcte d'une œuvre d'art. Voyons cela à l'aide d'un exemple concret. Dans l'un des nombreux exercices de pensée de *La transfiguration du banal*, Danto nous demande de nous projeter le jour de l'inauguration d'une bibliothèque scientifique. Pour l'occasion, on a demandé à deux artistes, J. et K., de produire chacun un tableau, l'un illustrant la première loi de Newton (en l'absence de forces, un corps en mouvement uniforme demeure éternellement en mouvement), l'autre la troisième (pour toute force exercée par un corps sur un autre il existe une réaction de force égale et de direction opposée). Lorsque J. et K. dévoilent au public leurs tableaux respectifs, ceux-ci se trouvent être visuellement indiscernables. Tous deux sont des toiles vierges coupées horizontalement en leur milieu par une ligne noire. Dans le tableau de J., cette ligne

représente la séparation de deux masses qui exercent des forces réciproques l'une sur l'autre. Dans le tableau de K. c'est le mouvement éternel d'une particule dans le vide. « L'œuvre de J. montre des masses physiques, alors qu'il n'en est rien dans l'œuvre de K. Dans celle-ci, il y a du mouvement, contrairement à ce qui se passe dans celle de J. Alors que le tableau de J. est statique, celui de K. est dynamique. Du point de vue esthétique, tout le monde est d'accord pour dire que l'œuvre de K. est un succès, alors que celle de J. est un échec. 'Beaucoup trop faible étant donné son sujet', fait remarquer la revue avant-gardiste *Œuvres d'art et Choses Réelles.* » (p. 199). Les tableaux de J. et de K. sont perceptivement indiscernables mais malgré cela, leur évaluation est très différente, du fait que les intentions qui ont motivé leurs productions sont différentes. Cet exemple illustre ce qui selon Danto est un fait très général : les propriétés intrinsèques d'une œuvre d'art ne sont pertinentes pour son évaluation en tant qu'œuvre d'art que pour ce qu'elles révèlent des intentions de l'artiste.

Dans la philosophie de Danto les intentions de l'artiste joue un rôle différent, et en un sens plus profond, de celui qu'elles jouent dans la philosophie de Wollheim, dans la théorie de Levinson ou dans la théorie de l'évaluation que nous avons esquissée. Comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, l'œuvre d'art, selon Danto, est un medium grâce auquel l'artiste communique d'une façon particulière un point de vue sur un certain sujet. Danto conçoit ce mode de communication comme apparenté à la métaphore. Le contenu de l'œuvre n'est pas véhiculé explicitement et l'interprétation de l'œuvre n'est pas un simple décodage du sens qu'elle véhicule. Elle passe au contraire nécessairement par une reconstruction active de la part du spectateur. Si on rapproche la position de Danto de certaines théories modernes qui s'intéressent à la compréhension du contenu véhiculé implicitement par les énoncés (ou plus généralement par les actes communicatifs), le rôle des intentions de l'artiste dans la position de Danto devient évident. D'après de nombreuses théories modernes qui traitent du contenu implicite véhiculé par un acte communicatif, la compréhension de ce contenu passe nécessairement par une récupération des intentions du locuteur (étape qui ici aussi peut très bien être automatique et inconsciente) (Sperber & Wilson, 1986). Les œuvres d'art étant selon Danto les véhicules d'un contenu implicite, il est normal que leur interprétation (qui précède nécessairement l'évaluation) passe par une récupération des intentions de l'artiste. Dans l'ontologie de Danto, on ne peut donc pas comprendre et *a fortiori* pas évaluer, une œuvre sans une récupération préalable des intentions de l'artiste.

La voie qui mène Danto à considérer les intentions de l'artiste comme un ingrédient essentiel de l'évaluation des œuvres d'art est donc assez différente de celle qui a été

empruntée par Wollheim ou de celle que nous avons nous-même suivie en prolongeant la théorie de Levinson. Dans la suite de ce travail, nous mettrons autant que possible de côté les idiosyncrasies de ces différentes positions, pour nous concentrer sur la thèse intentionnelle qui est le point sur lequel elles se recoupent toutes ; pour évaluer une œuvre d'art spécifiquement comme une œuvre d'art, il est nécessaire de l'évaluer sur la base de certaines intentions de l'artiste.

Avant de poursuivre, il nous faut apporter quelques précisions sur le concept d'*intention*. La source d'inspiration première de Danto est l'art conceptuel. Ses thèses sont bien sûr généralisables à toutes les formes d'art mais sa focalisation sur l'art conceptuel risque néanmoins d'introduire certains biais si on lui empruntait son utilisation du concept d'intention. Comme cela apparaît clairement dans l'exemple des tableaux de J. et K., les intentions dont parle Danto sont des états propositionnels conscients, c'est-à-dire des états que l'artiste peut sans problème rapporter en parlant de son travail, comme le font J. et K. le jour de l'inauguration de la bibliothèque. Cette conception des intentions semble assez classique mais elle est, en fait, plus étroite que celle de beaucoup d'autres philosophes de l'art. Wollheim, qui lui s'intéresse principalement à la peinture et au dessin classiques, adopte une conception nettement plus inclusive. Comme cela apparaît dans le passage cité plus haut, Wollheim inclut dans les intentions « les désirs, pensées, croyances, expériences, émotions, engagements, qui motivent l'artiste à peindre comme il peint ». Cette conception large est plus représentative de celle qui est généralement employée en philosophie de l'art (Hopkins 2006; Livingston, 2005). Dans la conception que nous utiliserons, un état mental peut compter comme une intention même s'il n'est ni propositionnel ni conscient. En guise d'outil de travail, considérons que les intentions de l'artiste sont tous les états mentaux de l'artiste - conscients ou non - dont le contenu - propositionnel ou non - joue un rôle causal significatif dans la genèse de l'œuvre. Cela ne signifie pas que nous sous-entendons que le contenu de tous les états mentaux ainsi définis a sa place dans une évaluation artistique. Cette conception semble, en effet, trop inclusive. Néanmoins, puisque nous sommes pour l'instant focalisés sur les conditions nécessaires pour qu'une évaluation puisse compter comme une évaluation artistique, le risque d'inclure potentiellement des évaluations non artistiques n'est pas une menace pour notre analyse. Une conception potentiellement trop inclusive des intentions de l'artiste nous convient donc comme outil de travail. De ce fait, il vaut mieux suivre les auteurs qui adoptent une conception des intentions qui risque d'être trop inclusive plutôt que ceux dont la conception peut se révéler trop étroite.

Dans l'espace des états mentaux dont le contenu peut intervenir causalement dans la genèse d'une œuvre – c'est-à-dire dans l'espace de ce qu'on a choisi d'appeler les « intentions de l'artiste » - deux méritent qu'on leur accorde un paragraphe supplémentaire. Il s'agit de ce que le philosophe Searle a appelé les « intentions préalables » et les « intentions en action » (Searle, 1983). Les intentions préalables sont des états conscients qui représentent dans un format propositionnel les buts d'un agent (pour une définition du terme « propositionnel » voire la note 1 p. 22). Ce sont probablement à elles que Danto fait référence la plupart du temps. Pour que les buts représentés propositionnellement par les intentions préalables puissent être réalisés concrètement, le sujet doit activer des intentions en action. Les intentions en action sont des représentations non propositionnelles des buts concrets du sujet, représentations qui sont directement impliquées dans le déroulement des actions concrètes permettant d'atteindre ces buts. Leur activation correspond, comme nous le reverrons dans le chapitre VI, à l'étape de planification de l'action. Les intentions en action sont un passage obligé entre une intention préalable et une action concrète. Elles sont les derniers états mentaux ayant un contenu qui interviennent dans la chaîne causale aboutissant à la réalisation effective d'une action. Dit autrement, les intentions préalables sont des représentations abstraites des buts qui permettent de raisonner consciemment et propositionnellement à propos de ces buts. Les intentions en action représentent les buts concrètement, dans le format de la perception et de l'action et en tenant compte des paramètres de l'environnement immédiat. Ce sont elles qui rendent réellement possible l'exécution et le contrôle des actions qui permettent d'atteindre les buts plus abstraits de l'agent (Pacherie, 2000). Bien que cela n'ait pas encore été abordé explicitement dans la littérature, les intentions en actions doivent probablement avoir une place capitale dans l'analyse de l'évaluation des œuvres d'art. En effet, lorsque nous sommes face à une œuvre d'art, ce que nous percevons ce sont les résultats des actions concrètes de l'artiste. Nous pouvons avoir des connaissances et inférer des choses à propos des intentions préalables et des autres états mentaux propositionnels de l'artiste. Mais nous ne pouvons *percevoir* que les résultats de ses actions concrètes, c'est-à-dire ce qui a été représenté et causé par ses intentions en action. Ce point va bientôt devenir central dans ce travail ; laissons-le pour l'instant en suspens. Un second argument qui suggère l'importance des intentions en action concerne le style de l'artiste. Le concept de style est fondamental en philosophie de l'art et en particulier dans l'étude de l'évaluation des œuvres d'art. Le style d'un artiste est généralement localisé par les philosophes dans sa façon d'agir (Gombrich, 1986; Walton, 1987). Or la façon d'agir

d'un artiste est déterminée par ses intentions en action. Ce point aussi sera discuté en profondeur plus loin. Ici, le but était simplement de nous mettre d'accord sur ce qu'on entend par « intention » et de donner quelques raisons expliquant pourquoi il semble important d'inclure des état mentaux non propositionnels dans notre conception des intentions, comme par exemple les intentions en action.

Le chapitre précèdent était dédié à la caractérisation du concept d'œuvre d'art. La discussion nous a conduit à privilégier la théorie intentionnelle de Levinson. Nous avons ensuite vu que cette théorie appelait naturellement à une théorie de l'évaluation des œuvres d'art fondée sur la thèse intentionnelle. Dans ce chapitre, nous avons discuté des travaux d'autres philosophes tels que Danto, Wollheim et Lopes, et montré que leurs positions, aussi différentes soient-elles par ailleurs, se rejoignent sur la thèse intentionnelle. Selon celle-ci, pour évaluer une œuvre d'art spécifiquement comme une œuvre d'art il est nécessaire de l'évaluer sur la base de certaines intentions de l'artiste, le terme « intentions » désignant l'ensemble des états mentaux, propositionnels ou non, conscients ou non, dont le contenu joue un rôle causal significatif dans la genèse de l'œuvre.

2. La thèse expérientielle

La thèse intentionnelle discutée dans la partie précédente nous fournit une condition nécessaire pour distinguer les évaluations artistiques des autres types possibles d'évaluation. Il s'agit maintenant de clarifier cette thèse et de l'utiliser pour progresser dans la description de ce qui se produit, concrètement, lorsqu'on évalue une œuvre d'art en tant qu'œuvre d'art. Pour ce faire, une méthode consiste à la confronter à une seconde thèse, elle aussi assez solidement installée le domaine de l'évaluation des œuvres d'art. Il s'agit de la « thèse expérientielle » selon laquelle pour évaluer une œuvre d'art seule compte l'expérience qu'on en a. La confrontation de ces deux thèses est intéressante car elles semblent à première vue incompatibles, les intentions de l'artiste étant des évènements privés que le public ne peut pas, à proprement parler, expérimenter. Les propriétés perceptives de l'œuvre sont certes le résultat des actions intentionnelles de l'artiste mais les intentions elles-mêmes ne sont pas perçues. On voit donc mal comment l'évaluation artistique pourrait seulement concerner les propriétés qu'il est possible d'expérimenter et être en même temps fondée sur les intentions de l'artiste, puisqu'il ne semble pas possible d'expérimenter les intentions de l'artiste.

La thèse expérientielle apparaît dans la littérature avec différents degrés de force. Ses premières versions, associées aux noms de Monroe Beardsley et John Hospers, étaient très

fortes (Beardsley, 1958; Hospers, 1955). Selon la version forte de la thèse expérientielle, seules les propriétés qui peuvent potentiellement être distinguées sur la seule base de l'expérience, sans connaissances d'arrière-plan, comptent pour l'évaluation de l'œuvre. Dans cette version de la thèse expérientielle, laisser pénétrer son expérience par des connaissances relatives aux intentions de l'artiste est une faute désignée par le terme d' « illusion de l'intention ».

Les versions qui sont préférées aujourd'hui sont plus faibles. Wollheim a adhéré alternativement à deux versions sensiblement différentes de la thèse expérientielle. Selon la version adoptée dans Wollheim (1980a), les propriétés qui comptent dans l'évaluation artistique sont celles qui peuvent être distinguées sur la seule base de l'expérience de l'œuvre, même s'il faut nécessairement des connaissances d'arrière-plan pour les repérer. Selon une version légèrement plus faible, adoptée au moins implicitement dans Wollheim (1987), les propriétés qui comptent dans l'évaluation artistique sont celles qui peuvent être expérimentées comme faisant partie de l'œuvre ou simplement expérimentée à son contact, même s'il est impossible de les distinguer sur la seule base de l'expérience[1]. Juste après le passage cité plus haut où il adhère à la thèse intentionnelle, Wollheim adhère à cette version faible de la thèse expérientielle :

> « L'expérience adéquate doit provenir de ce qu'on voit en regardant l'image : elle doit être contrôlée par la façon dont l'artiste a produit son œuvre. L'expérience du spectateur n'est pas pertinente si elle ne provient que d'informations qu'on a entendues par ailleurs, ou de nos connaissances indépendantes relatives aux intentions de l'artiste. Bien sûr, ces connaissances peuvent (et cela arrive très souvent) façonner notre expérience de l'image. Mais elles sortent de leur rôle légitime lorsqu'elles poussent le spectateur à dire ou penser des choses qu'il ne peut pas voir en la regardant[2] » (1987, p.44).

Les deux versions de la thèse expérientielle auxquelles a adhérées Wollheim sont relativement proches et elles encadrent la plupart des versions adoptées aujourd'hui. Néanmoins, même les versions faibles de la thèse expérientielle restent difficilement compatibles avec la thèse intentionnelle :

---

[1] Hopkins (2006), par exemple, propose d'adopter cette lecture de Wollheim.

[2] Ma traduction de "the required experience must come about through looking at the picture: it must come about through the way the artist worked. The spectator's experience is irrelevant to the understanding of the picture if it comes about solely through hearsay, or through having independent knowledge of what the artist intended. Of course, such knowledge can, it very often will, serve as background information in shaping or forming how the spectator sees the painting. But it oversteps its legitimate role when it leads the spectator to say or think things that he does not see when he looks at it"

(1) L'évaluation d'une œuvre d'art est fondée sur les intentions de l'artiste (thèse intentionnelle).
(2) L'évaluation d'une œuvre d'art n'emploie que ce qu'il est possible d'expérimenter à son contact (thèse expérientielle).
(3) On ne peut pas avoir une expérience des intentions de l'artiste au contact de l'œuvre.

Si les thèses (1), (2) et (3) étaient toutes trois vraies, alors il serait impossible d'évaluer quelque chose comme une œuvre d'art, ce qui semble bien sûr faux. Nous sommes donc confronté à un paradoxe.

Celui-ci est en fait un grand classique de la philosophie de l'art. De nombreux auteurs se sont confrontés à lui, ou a un paradoxe analogue, à un moment ou l'autre de leur analyse. Le problème général auquel il touche est celui du type de choses qui peut légitimement entrer dans l'évaluation artistique d'une œuvre. D'après la thèse intentionnelle, les intentions de l'artiste, ou plutôt ce qu'un spectateur pense en comprendre, *doivent* fonder, d'une façon ou d'une autre, l'évaluation de ce spectateur pour que celle-ci puisse compter comme une évaluation spécifiquement artistique. Pourtant, d'après la thèse expérientielle, les intentions de l'artiste ne semblent pas avoir leur place parmi les choses qui composent l'évaluation des œuvres d'art. Dans la littérature, on trouve trois grands types de solutions à ce paradoxe, chacune s'attaquant respectivement à une des trois prémisses ci-dessus.

La première solution, défendue entre autres par Beardsley et Hospers, consiste à rejeter la prémisse (1). Selon ces auteurs c'est une erreur (l' « illusion de l'intention ») de faire entrer les intentions de l'artiste dans l'évaluation des œuvres d'art. Ces auteurs ont défendu cette solution car ils ont longuement et solidement défendu la version forte de la thèse expérientielle selon laquelle seules les propriétés qui peuvent potentiellement être distinguées sur la seule base de l'expérience, sans connaissances d'arrière-plan, comptent pour l'évaluation de l'œuvre. Comme cette version de la thèse est clairement incompatible avec la thèse intentionnelle, ils proposent de rejeter cette dernière. Jusqu'à présent notre approche du problème a été inverse. Nous avons travaillé à établir la thèse intentionnelle en procédant à un long détour par l'analyse du concept d'œuvre d'art. Nous ne sommes cependant pas encore contrains à remettre en question ce travail car la version forte de la thèse expérientielle a été attaquée sur de nombreux fronts, par de nombreux auteurs, et elle n'est aujourd'hui pratiquement plus défendue. Cette première solution n'est donc pas celle qui est aujourd'hui préférée pour sortir du paradoxe. Citons un seul argument pour souligner son inadéquation.

Nous avons dit qu'un des rôles essentiels joué par le critique d'art est de reconstruire les éléments du processus intentionnel de production d'une œuvre, afin d'enrichir notre compréhension et d'ajuster notre évaluation de cette œuvre. Si la version forte de la thèse expérientielle était vraie, alors la thèse intentionnelle serait fausse et l'activité de critique telle qu'elle est communément pratiquée n'aurait pas lieu d'être. Plutôt que de faire ce qu'ils font, du moins s'ils tiennent à produire des évaluations spécifiquement artistiques des œuvres d'art, les critiques devraient se contenter de décrire une expérience que tout le monde peut avoir, puisque l'expérience qui compte dans l'évaluation des œuvres d'art est une expérience que l'on peut avoir sans connaissance d'arrière-plan. La critique d'art serait, d'après cette solution, une activité illégitime. Cette position est bien sûr très fortement prescriptive puisqu'elle invite les critiques à changer radicalement leur façon de faire. Or l'une de nos préoccupations majeures dans ce travail est de nous cantonner à la description. Nous ne pouvons donc pas accepter cette première solution.

La seconde solution est opposée à la première, elle consiste à rejeter la thèse expérientielle. Cette solution a notamment été développée par David Davies (2004). Cet auteur constate que certaines connaissances de type propositionnel relatives aux processus intentionnel de production de l'œuvre semblent capables de changer radicalement l'évaluation qu'on en fait, sans pour autant en modifier l'expérience. Selon Davies, certaines propriétés du processus de production de l'œuvre sont appréciées en elles-mêmes, indépendamment de l'expérience de l'œuvre. Davies propose alors d'inclure ces propriétés comme faisant partie intégrante de l'œuvre d'art. Ainsi, évaluer une œuvre d'art ce n'est pas seulement évaluer l'expérience qu'on en a mais aussi évaluer le processus de production à l'aide de nos connaissances propositionnelles. Cette solution permet de sortir du paradoxe mais il est généralement reconnu qu'elle apporte aussi son lot de nouveaux problèmes, le principal étant qu'elle dissout les frontières de l'œuvre d'art. En effet, si le processus de production appartient à l'œuvre, il devient compliqué de dire où commence et où finit exactement l'œuvre d'art. De plus, même s'il est vrai qu'il nous arrive de nous intéresser au processus de production d'une œuvre et de l'évaluer, cela ne suffit pas pour l'inclure dans l'œuvre, ni pour inclure son évaluation dans celle de l'œuvre. Peut-être nous intéressons-nous à l'histoire d'une œuvre pour elle-même, car nous avons souvent un intérêt pour l'histoire des choses qui nous plaisent. Lorsque nous évaluons des éléments du processus de production de l'œuvre qui n'ont aucune répercussion dans l'expérience que nous en avons, nous évaluons peut-être simplement le processus de production de l'œuvre et non pas l'œuvre elle-même. Les

partisans de la solutions de Davies n'ont, de l'avis de la majorité des auteurs, pas fourni de réponses adéquates à ce genre d'arguments. Nous ne conserverons donc pas non plus cette solution.

La troisième solution consiste à contourner la prémisse (3). Ses partisans proposent d'adopter une conception large ou « généreuse » comme dit Hopkins (2006, p. 24), de l'expérience. Cette conception ne dit pas que nous avons une expérience des intentions de l'artiste, mais que cela fait sens de dire que notre expérience de l'œuvre d'art est connectée - ou « accordée » comme dit Wollheim - aux intentions de l'artiste (voir la citation de la page 81). Cette solution est adoptée par Wollheim, comme nous l'avons vu au début de ce chapitre, mais aussi par Hopkins (2006), Levinson (1996), Matravers (2005) et Walton (1987). Selon ces auteurs, on a un « contact » avec les intentions de l'artiste à travers l'expérience de son œuvre. Plus précisément, on expérimente les propriétés de l'œuvre comme le résultat des actions intentionnelles de l'artiste et, grâce à cela, il est possible de fonder l'évaluation d'une œuvre sur les intentions de l'artiste tout en n'employant que ce qu'il est possible d'expérimenter à son contact. Cette troisième solution, que nous appellerons désormais « solution de l'expérience élargie[1] », est de loin la plus communément admise et c'est elle que nous allons essayer d'approfondir. Voyons trois exemples de ce qu'est concrètement une conception « large » de l'expérience. Le premier exemple nous est fourni par la fiction de Borges *Pierre Ménard, auteur de Don Quichotte* déjà présentée dans le chapitre précédent. Souvenons-nous que dans cette nouvelle Borges imagine une situation fictive dans laquelle un auteur du vingtième siècle, Pierre Menard, écrit un livre qui se trouve être composé d'un passage du Don Quichotte de Cervantes. Menard n'a pas copié ni même essayé de plagier Cervantes. Il se trouve simplement que son livre est indiscernable d'un passage du Don Quichotte de Cervantes. Le livre de Ménard et le passage de Cervantes sont rigoureusement identiques pourtant, d'après Borges, les propriétés que nous attribuons au même texte lorsque celui-ci est écrit par Cervantes ou Menard sont différentes. En commentant l'œuvre de Borges, Walton (l'un des premiers défenseurs de la solution de l'expérience élargie) écrit : « L'œuvre de Menard a des accents pragmatiques, car elle *semble* avoir été écrite par un auteur ayant une certaine forme de pragmatisme en tête ; l'œuvre de Cervantes, au contraire, est dénuée de tels accents, car elle semble avoir été écrite par un auteur sans pragmatisme en

[1] Cette expression fait écho à la façon dont les chercheurs parlent de ce problème. Hopkins (2006), par exemple, dit qu'il faut adopter « une notion suffisamment généreuse de l'expérience appréciative » (" a suitably generous notion of appreciative experience" (p.24)).

tête[1] » (1987, p.90). D'après Walton, les connaissances relatives aux intentions de l'artiste que le lecteur infère à partir de ses connaissances du contexte de production de chacune des œuvres lui font expérimenter ces œuvres comme ayant des propriétés différentes.

Cet exemple n'est toutefois pas idéal ici, car il est difficile de déterminer de manière consensuelle ce qu'est l'*expérience* d'un livre. On serait confronté à un problème similaire en recherchant des exemples dans l'art conceptuel. Il se peut qu'un équivalent de la thèse expérientielle soit pertinent pour parler de l'évaluation des œuvres d'art conceptuel mais la formulation précise doit certainement être un peu retravaillée. Nous éviterons ici ces problèmes spécifiques en nous focalisant sur des formes artistiques où le concept d'expérience a un sens intuitif plus évident.

La musique et l'art visuel fournissent des exemples plus clairs. Derek Matravers, par exemple, adopte la solution de l'expérience élargie lorsqu'il parle d'un morceau de Rachmaninov dont on sait qu'il a été écrit pour un pianiste ayant perdu sa main droite. Matravers nous dit qu'il « trouve plausible qu'écouter un morceau comme étant joué de la main gauche est une expérience distincte de celle d'écouter un morceau comme étant joué des deux mains[2] » (2005, p.34). Selon Matravers, le fait que la pièce soit jouée de la main gauche n'est pas simplement une connaissance propositionnelle mais une partie intégrante du contenu de l'expérience. Cet auteur considère donc l'expérience d'une œuvre musicale comme suffisamment perméable à nos connaissances relatives à son processus et à son contexte de production pour qu'il soit correct de dire qu'on expérimente ses propriétés comme le résultat de certaines actions intentionnelles particulières de l'artiste.

Plus loin, Matravers expose un exemple initialement discuté par Wollheim (1980a). Il s'agit d'une sculpture que Rodin avait initialement imaginée comme un nu, avant de changer ses plans et d'en faire un drapé. Matravers s'interroge sur la pertinence de cette information par rapport à notre expérience de l'œuvre puis adopte la solution de l'expérience élargie en disant qu' « il est approprié d'expérimenter cette statue comme étant-telle-qu'elle-était-initialement-prévue-pour-être-un-nu[3] » (p.35).

Comme nous le verrons dans la partie suivante, c'est le domaine des images qui fournit les meilleurs exemples. C'est aussi dans ce domaine que la solution de l'expérience élargie est le

[1]Ma traduction de : " Menard's work has overtones of pragmatism because it *seems* to have been written by someone with pragmatism in mind, and Cervantes's work does not have overtones of pragmatism because it seems to have been written by someone who did not have pragmatism in mind".

[2] Ma traduction de : "I find it plausible that hearing a piece of music as beeing played with the left hand is a distinctive experience from hearing a piece of music as being played by both hand".

[3]Ma traduction de "it is appropriate to experience the statue as being-such-that-it-was-initially-intended-as-a-nude".

plus détaillée et qu'il est le plus intéressant de l'étudier. Avant de nous tourner vers les images, discutons de ce que pourrait être la position de Danto vis-à-vis de la solution de l'expérience élargie. Pour ce faire, il faut commencer par préciser le versant psychologique de cette solution.

La solution de l'expérience élargie repose sur l'idée selon laquelle l'expérience est perméable aux connaissances propositionnelles. Lorsque nous sommes confrontés à une œuvre d'art, nous disposons généralement de connaissances d'arrière-plan ; en particulier, nous avons des connaissances relatives à l'art en général, au genre artistique auquel appartient l'œuvre à laquelle nous nous intéressons et éventuellement à cette œuvre en particulier et à son auteur. Grâce à ces connaissances et à ce qu'on infère à partir de l'expérience de l'œuvre, nous formons des connaissances plus spécifiques relatives à son processus intentionnel de production. Celles-ci façonnent, en retour, notre expérience de l'œuvre de telle sorte que nous l'expérimentons désormais comme le résultat d'un certain processus intentionnel. C'est en ce sens qu'il est possible d'évaluer une œuvre d'art sur la base des intentions de l'artiste tout en n'employant que des choses expérimentées au contact de l'œuvre.

Danto n'a pas discuté explicitement le paradoxe qui apparaît à la rencontre de la thèse intentionnelle et de la thèse expérientielle. On peut cependant se risquer à reconstruire la position qu'il adopterait. Danto est l'un des plus fervent défenseur de la thèse intentionnelle. Sa contribution majeure à la philosophie de l'art est probablement d'avoir révélé l'importance de toutes les connaissances contextuelles pour une compréhension et une évaluation correcte d'une œuvre. Il n'opterait donc certainement pas pour la première solution (il refuse explicitement cette solution notamment dans (Danto; 1981, p.155). Savoir s'il pencherait plutôt pour la seconde solution ou pour celle de l'expérience élargie est plus difficile. Cela dépend de sa conception de l'expérience et, plus précisément, du degré de pénétrabilité qu'il lui attribue. La position de Danto sur ce point est quelque peu ambiguë. Dans *La transfiguration du banal*, il explique que l'acquisition de certaines connaissances relatives à un artefact - paradigmatiquement la connaissance que cet artefact à été conçu avec l'intention de produire une œuvre d'art - change notre « réaction esthétique à cet artefact » (p.155). Reste à savoir si la « réaction esthétique » est une expérience ou non. L'exemple des tableaux de J. et K. discuté plus haut semble suggérer une réponse positive. Ces deux tableaux sont physiquement identiques, ce sont des toiles vierges coupées en leur milieu par une ligne noire. Cependant, il semble que l'acquisition de connaissances relatives aux intentions respectives de leurs auteurs en transforme l'*expérience*. C'est du moins ce que semble vouloir dire Danto

lorsqu'il explique qu'une des œuvres apparaît comme statique, alors que l'autre est dynamique. Si Danto considère effectivement que les connaissances relatives à une œuvre peuvent réellement en sculpter l'expérience, alors il opterait possiblement pour la solution de l'expérience élargie.

Dans un article plus récent, *Seeing and Showing*, Danto (2001) expose cependant une position qui semble différente. Il défend la thèse d'une impénétrabilité complète du système visuel par les connaissances propositionnelles. Dans cet article, il ne parle pas explicitement d'expérience et il est difficile de savoir à quel endroit il souhaite en dessiner les limites. Si Danto assimile « vision » à « expérience visuelle », alors il opterait pour la seconde solution, c'est-à-dire pour le rejet de la thèse expérientielle. Puisque certaines connaissances propositionnelles sont essentielles à la compréhension et à l'évaluation d'une œuvre, si les connaissances propositionnelles ne peuvent pas influencer la vision, et si « vision » est équivalent à « expérience visuelle », alors ce qu'il est possible d'expérimenter face à une œuvre est insuffisant pour sa compréhension et son évaluation ; la thèse expérientielle est donc fausse. Toutefois, il n'est pas clair que Danto dans cet article souhaite faire coïncider le concept de vision avec celui d'expérience visuelle. Il adopte une conception étroite de la vision, qu'il semble assimiler aux premiers processus de traitement de l'information visuelle décrits par les sciences de la perception. Il reste donc possible qu'il souhaite attribuer un sens plus large au concept d' « expérience visuelle ». Ce léger flou laisse ouverte la possibilité que la position développée par Danto dans cet article, tout comme la position qu'il semble adopter dans *La transfiguration du banal*, soient compatibles avec la solution de l'expérience élargie.

Le flou dans la position de Danto ne lui est en réalité pas propre ; sa source est dans le concept d'expérience lui-même. En effet, ni la philosophie de l'esprit, ni les sciences cognitives ne sont pour l'instant capables d'en dessiner précisément les frontières. Qu'est-ce qui compte comme le contenu de l'expérience ? Qu'est-ce qui est, au contraire, *inféré* à partir du contenu de l'expérience ? A quel point les connaissances propositionnelles et les connaissances procédurales influencent-elles l'expérience ? Ces questions n'ont pour l'instant aucune réponse générale. Les partisans de la solution de l'expérience élargie, comme ils le reconnaissent parfois eux-mêmes (Matravers, 2005), s'engouffrent dans le flou qui entoure le concept d'expérience. Ils affirment que tant que les sciences cognitives ou la philosophie de l'esprit n'auront pas prouvé le contraire, il n'y a pas de raisons de croire qu'il est impossible d'*expérimenter* une œuvre comme le résultat des intentions de l'artiste. La solution de

l'expérience élargie exploite ainsi à son compte l'imprécision du concept d'expérience pour réconcilier les thèses intentionnelles et expérientielles.

Pour approfondir notre discussion de la solution de l'expérience élargie nous allons désormais nous restreindre aux images. Les avantages de cette restriction sont multiples. Premièrement, dans le domaine des images, la thèse expérientielle est bien défendue et peut se formuler d'une façon relativement claire, contrairement à ce qui se passe dans d'autres domaines, tels l'art conceptuel ou la littérature. Deuxièmement, l'expérience visuelle est le domaine de l'expérience qui est le mieux étudié en philosophie de l'esprit comme en sciences cognitives. Troisièmement, différents auteurs, dont Wollheim, se sont déjà interrogés sur la plausibilité psychologique de la solution de l'expérience élargie appliquée aux images, ce qui nous sera bientôt très utile.

3. L'évaluation des images

Dans le domaine des images, la portée de la thèse expérientielle dépasse les questions de l'évaluation artistique et touche à l'évaluation des images en tant qu'images. Il est en effet admis par la quasi-totalité des auteurs que l'évaluation d'une image en tant qu'image n'emploie que des choses qu'il est possible de *voir* quand on la regarde (Graham, 1994; Hopkins, 2005; Lopes, 2005a; Wollheim, 1987). Une évaluation fondée sur des choses qu'il est absolument impossible de voir en regardant l'image n'est pas une évaluation de l'image en tant qu'image, mais l'évaluation de quelque chose d'autre. Le problème de la compatibilité entre cette formulation particulière de la thèse expérientielle et la thèse intentionnelle reste le même : les intentions de l'artiste ne sont pas des choses que l'on peut voir en regardant une image. La conclusion qui semble découler de la rencontre entre la thèse intentionnelle et la thèse expérientielle est similaire à celle du chapitre précédent ; il est impossible d'évaluer une image comme une œuvre d'art. Pour contourner ce problème et pour expliquer comment on peut évaluer une image sur la base des intentions de l'artiste tout en n'utilisant que des choses potentiellement visible en la regardant, la majorité des auteurs adopte la même solution que face à la formulation plus générale du paradoxe, celle de l'expérience élargie. La formulation propre aux images de cette solution est la suivante :

Solution de l'expérience élargie : il est possible de *voir* les propriétés des images comme le résultat des intentions de l'artiste.

Pour les partisans de cette solution, dire qu'on voit les propriétés des images comme le résultat des intentions de l'artiste n'a rien de choquant. Cela se produit simplement grâce à un mécanisme psychologique très général et dont l'existence ne pose pas problème. Le mécanisme en question est celui par lequel les connaissances propositionnelles influencent la perception. Dans le cas spécifique où un observateur se trouve en position d'évaluer une image, celui-ci commence par former certaines connaissances propositionnelles relatives aux intentions de l'artiste à partir de ce qu'il voit en regardant l'image, de ce qu'il infère et de ce qu'il sait par ailleurs. Ces connaissances façonnent en retour son expérience visuelle de l'image, de telle sorte qu'il la voit désormais comme le résultat de certaines intentions de l'artiste. Il est alors en mesure de l'évaluer comme une œuvre d'art, sans que cela ne remette en question la compatibilité entre la thèse expérientielle et la thèse intentionnelle. Voyons quelques exemples représentatifs de la solution de l'expérience élargie dans le domaine des images.

Wollheim, qui compte parmi les pionniers de la solution de l'expérience élargie, explique que lorsqu'on apprend que le tableau *La Seine dans les glaces* a été peint par Monet juste après la mort de sa femme, cela transforme l'expérience qu'on en a. Lorsqu'on dispose de cette connaissance d'arrière-plan, on expérimente le tableau comme un tableau de deuil. Plus précisément, on voit dorénavant ce tableau comme étant le résultat des actions causées par le genre d'état mentaux que l'on attribuerait à un peintre comme Monet dans une période de deuil (Wollheim, 1987, p. 97). Dans l'article *Style and the Products and processes of art*, Kendall Walton discute deux exemples paradigmatiques de la solution de l'expérience élargie. Le premier concerne le couple de tableaux *Factum I* et *II* peints par Robert Rauschenberg. *Factum I* et *II* sont pratiquement indiscernables, ce sont deux compositions abstraites sur lesquelles apparaissent, entre autres, des giclées de peinture qui semblent clairement projetées sur la toile, ainsi que des traces de quelques coups de pinceaux amples et rapides. *Factum I* a effectivement été réalisé par quelques projections de peinture et quelques coups de pinceau. *Factum II*, en revanche, est une reproduction extrêmement méticuleuse de *Factum I*, réalisé avec un compte-goutte. C'est, pourrait-on dire, un trompe-l'œil de *Factum I*. Pour Walton, l'acquisition de ces connaissances sur *Factum II* change la vision qu'on en a, « désormais, l'observateur *voit*, en regardant l'image, la manipulation minutieuse d'une compte-goutte de la part de l'artiste. Il a un ressenti concernant les différents types de compte-gouttes utilisés et les techniques qui leurs sont associées pour déposer les différentes tâches de peinture sur la

toile[1] » (Walton, 1987, p.99). Selon Walton, acquérir certaines connaissances propositionnelles relatives au processus intentionnel de production de cette image en transforme l'expérience. En accord avec le postulat de base de la solution de l'expérience élargie, Walton nous dit qu'on voit désormais *Factum II* comme le résultat de certaines actions intentionnelles bien particulières, en l'occurrence la manipulation méticuleuse d'un compte-goutte. Plus loin, Walton parle d'un dessin qu'il décrit comme «une scène hivernale charmante et sereine». Sauf que ce dessin a été exécuté par Gary Gilmore, un psychopathe responsable du meurtre de plusieurs personnes. Une fois acquise cette connaissance, « nous commençons à *voir*, derrière les lignes calmes, la colère, une humeur vicieuses, un esprit criminel[2] » (Walton, 1987, p.99). Plus généralement, la formulation de la solution de l'expérience élargie propre à Walton est exprimée dans la citation suivante : « nous disposons de nombreuses connaissances communes concernant le genre d'intérêts et de dispositions d'esprit qui sont susceptibles d'avoir motivé la création de beaucoup d'œuvres d'art ; nous avons également des connaissances concernant les intentions dont on peut raisonnablement s'attendre à ce qu'elles aient ou pas été celles des artistes, etc. Si ces informations colorent notre perception de l'œuvre, qu'il en soit ainsi[3]» (p.102).

La solution de l'expérience élargie a également été richement défendue dans le livre sur le dessin, *Drawing Distinctions*, de Patrick Maynard (2005). Dans son livre, ce dernier insiste sur le fait que les dessins sont des artefacts produits à l'aide de certaines actions intentionnelles bien spécifiques. Pour lui, les connaissances relatives aux caractéristiques artefactuelles des dessins confèrent des propriétés essentielles à notre expérience visuelle de ces mêmes dessins : « Notre perception des lignes à la surface des dessins est contrôlée par des concepts tels que 'dessin', 'image' et leurs associés, ce qui nous informe sur les facteurs qui doivent façonner notre compréhension perceptive ». Grâce à ces connaissances conceptuelles de ce qu'est un dessin, « les dessins sont *perçus* comme des constructions intentionnelles, produites par des séquences de gestes plus ou moins contrôlées[4] » (p. 223).

---

[1] Ma traduction de "The viewer now 'sees' in the painting the artist's careful manipulation of eyedroppers. He has a sense of what different sorts of eyedroppers and what eyedropping techniques were employed in depositing the various blobs of paint on the canvas".

[2] Ma traduction de "A drawing of a delightfully serene winter scene […] we « see », behind the calm lines, anger, a vicious disposition, a criminal mind

[3]Ma traduction de : " We have a great deal of common knowledge concerning what interests and attitudes are at least likely to have motivated the creation of many works, the intentions many artists could or could not reasonably be expected to have had, and so on. If this information colors our perception of the works, so be it"

[4] Ma traduction de "Our perception of the marked surface [of a drawing] is controlled by concepts such as 'drawing' and 'depiction' and their varieties, which tell us what kinds of factors might be brought to perceptual understanding […]most drawings *look like* they were constructed largely on purpose, by means of sequences of marks set down more or less deliberately".

Dans la conception de l'expérience adoptée par Maynard, cela fait sens de dire que certains éléments du processus de production du dessin sont réellement *perçus* à travers les lignes.

La solution de l'expérience élargie permet de résoudre efficacement le paradoxe qui naît de la confrontation de la thèse intentionnelle et de la thèse expérientielle. Comme nous l'avons dit, cette solution est probablement supérieure à ses rivales qui proposent de rejeter l'une des deux thèses. Néanmoins, elle présente également ses propres problèmes. Le principal est que la solution de l'expérience élargie n'est pas opérationnelle. Plus précisément, elle ne semble pas permettre de dériver un critère précis permettant de délimiter le genre de choses qui peuvent ou non entrer légitimement dans une évaluation artistique.

Comme nous l'avons vu, la solution de l'expérience élargie dissout la tension entre les thèses intentionnelle et expérientielle dans le flou qui entoure le concept d'expérience. Ce faisant, il est possible qu'elle y dissolve aussi toutes tentatives de trouver un critère précis et opérationnel susceptible de dessiner une limite entre ce qui peut et ne peut pas entrer dans l'évaluation artistique d'une image. En effet, la conception de l'expérience adoptée par les partisans de la solution de l'expérience élargie doit être suffisamment lâche pour permettre de dire qu'on voit *La Seine dans les glaces* de Monet comme peint pendant une période de deuil, ou *Factum II* comme réalisé à l'aide d'un compte-goutte. Une conception aussi large de l'expérience semble obliger à abandonner tout espoir de délimiter précisément ce qu'il est possible de voir en regardant une image. Or d'après la thèse expérientielle, ce qu'il est possible de voir en regardant une image circonscrit le type d'informations qui entre légitimement dans son évaluation en tant qu'image et, *a fortiori*, en tant qu'œuvre d'art. Perdre la possibilité de délimiter précisément ce qu'il est possible de voir en regardant une image oblige, donc, à renoncer à la thèse expérientielle comme pouvant servir de critère pour circonscrire les informations pouvant entrer dans l'évaluation artistique des images.

Walton (1987) a tenté de surmonter cette difficulté en proposant un critère, indépendant du concept d'expérience, qui permettrait au moins d'exclure certaines informations non pertinentes. Selon lui, une information ne doit pas influencer notre évaluation d'une œuvre si elle est trop idiosyncrasique (même si par ailleurs elle façonne notre expérience de l'œuvre). Si je suis le seul à savoir que mon ami peintre est sympathique, ou qu'il a beaucoup souffert pour peindre sa toile, alors ces informations ne sont pas pertinentes dans le cadre d'une évaluation artistique. Ce critère semble relativement précis mais on lui trouve facilement des contre-exemples. Considérons une information relative à un artiste qui influence l'expérience de ses œuvres. Si le critère de Walton était juste, alors la légitimité de cette information dans

l'évaluation des œuvres de cet artiste dépendrait, par exemple, de la qualité de la campagne de publicité dont il a bénéficié. Ainsi, les œuvres d'un artiste qui a bénéficié d'une bonne campagne de publicité pourraient être légitimement évaluées sur la base de certaines informations qui seraient illégitimes sans cette campagne, ce qui semble très contre-intuitif. Inversement, un critique peut découvrir une information inconnue de tous qui influence l'expérience et l'évaluation d'une œuvre. Il va alors œuvrer pour la rendre publique mais il semble que cette information soit légitime dès sa découverte et pas à partir du moment où elle devient publique. Le critère de Walton fournit une condition qui n'est donc ni nécessaire ni suffisante pour déterminer ce qui peut ou non entrer dans l'évaluation artistique d'une image.

Wollheim, lui, n'a pas essayé de proposer de critère précis et général. Dans *Painting as an Art*, il semble vouloir procéder au cas par cas pour déterminer quelles sont, concrètement, les propriétés que l'on expérimente comme appartenant à l'œuvre et en déduire quelles sont les informations pertinentes pour évaluer cette œuvre. D'autres partisans de l'expérience élargie semblent vouloir différer la réponse à cette question, en attendant que la philosophie de l'esprit et les sciences cognitives fassent des progrès dans la définition du concept d'expérience (Matravers, 2005). Les partisans de la solution de l'expérience élargie semblent donc incapables de fournir des critères qui délimitent de façon précise ce qui peut entrer dans une évaluation artistique car le concept d'expérience qu'ils adoptent a lui-même des frontières très floues. Cela condamne-t-il pour autant la solution de l'expérience élargie ?

Les deux autres solutions discutées plus haut sont *a priori* plus opérationnelles. Dans la première, la thèse expérientielle est formulée de façon très forte : les propriétés qui comptent dans l'évaluation artistique sont celles qui peuvent être discriminées sur la seule base de l'expérience, sans connaissances d'arrière-plan particulières. Ce critère semble assez opérationnel pour décider ce qui peut ou non entrer dans une évaluation artistique. Il n'est cependant pas adéquat. Pour s'en convaincre, il suffit de remarquer qu'il est incompatible avec l'existence même de *Factum II*. Admettons que Rauschenberg ait parfaitement exécuté cette toile et que celle-ci soit perceptivement indifférentiable de *Factum I* ce qui, au moins conceptuellement, est envisageable. D'après le critère proposé par la première solution, le fait que *Factum II* a été élaboré à l'aide d'un compte-goutte n'aurait alors pas de place dans l'évaluation de cette œuvre, puisque cela n'est pas distinguable sur la seule base de l'expérience. *Factum I* et *II* devraient donc être évalués comme étant la même œuvre d'art, ce qui n'est bien sûr pas le cas. Le critère que l'on peut dériver de la première solution est donc trop restrictif (du moins, encore une fois, dans le cadre du projet descriptif qui est le nôtre).

La seconde solution, du moins dans sa forme proposée par Davies, se focalise sur notre appréciation de l'œuvre. Selon le critère qui en découle, ce qui compte dans notre évaluation d'une œuvre ce sont les choses qui en transforment significativement l'appréciation (Davies, 2005). Ce critère est probablement assez opérationnel mais lui non plus n'est pas adéquat. Il semble par exemple que notre amitié pour l'artiste ou le fait que nous soyons nous même l'artiste ou encore que nous sachions que l'artiste a certaines qualités humaines, sont des choses qui peuvent significativement modifier notre appréciation d'une œuvre. Il semble pourtant qu'au moins dans certains cas elles n'aient pas légitimement leur place dans l'évaluation correcte de cette oeuvre. Le critère qui découle de la seconde solution est donc trop inclusif.

La solution de l'expérience élargie ne permet pas de fournir de critère opérationnel pour délimiter les choses qui peuvent entrer dans une évaluation artistique, mais cela ne semble pas constituer un avantage réel pour l'une des deux autres solutions, puisque les critères que celles-ci permettent de dériver, bien qu'opérationnels, sont inadéquats.

Dans *Painting as an Art*, Wollheim applique la solution de l'expérience élargie à un certain nombre de cas concrets. En d'autres termes, il analyse un certain nombre de peinture en estimant que les propriétés pertinentes sont celles que l'on voit comme le résultat des intentions de l'artiste. La solution de l'expérience élargie ne permettant pas de dériver un critère strict pour déterminer ce qui peut légitimement entrer dans une évaluation artistique, la question se pose de savoir comment Wollheim procède pour décider, dans des cas concrets, ce qu'il peut ou non employer dans l'évaluation d'une œuvre. Wollheim ne propose pas de critère général, il procède au cas par cas, utilisant à chaque fois de nouveaux arguments pour justifier du fait qu'on expérimente effectivement les propriétés dont il parle comme appartenant à l'œuvre. En d'autres termes, Wollheim commence par défendre la pertinence d'une certaine information dans l'évaluation d'une peinture, puis il en déduit que cette information nous fait réellement *voir* de nouvelles propriétés en regardant cette peinture.

Peut-être Wollheim a-t-il raison de procéder de la sorte. La conception de l'expérience en jeu dans l'évaluation artistique des images est peut-être effectivement trop floue pour permettre de formuler un critère à la fois précis et général. Notre concept d'expérience s'adapterait ainsi dans une certaine mesure aux situations particulières auxquelles nous sommes confrontés. Dans l'ordre, nous commençons donc par nous demander si une certaine propriété est pertinente dans l'évaluation d'une œuvre d'art et ce, à l'aide d'arguments partiellement indépendants de considérations relatives à notre concept d'expérience. Si nous

répondons par l'affirmative, alors nous adaptons notre concept d'expérience pour qu'il soit correct de dire qu'on expérimente cette propriété comme appartenant à l'œuvre. Si les choses se passent effectivement ainsi, alors la tâche qui consiste à chercher un critère précis permettant de délimiter ce qui peut entrer dans l'évaluation d'une œuvre d'art n'a pas de réponse, du moins pas de nature descriptive. La solution de l'expérience élargie décrit de façon floue les limites de ce qui peut ou non entrer dans une évaluation artistique et elle a raison de le faire, car ces limites sont effectivement imprécises ; ce flou étant hérité de l'imprécision intrinsèque au concept d'expérience en jeu lors de l'évaluation des œuvres d'art. Si on voulait apporter un critère à la fois général et précis permettant de délimiter ce qui doit entrer dans l'évaluation artistique, il faudrait adopter un angle d'attaque résolument et explicitement prescriptif. Il faudrait motiver notre réponse par des considérations normatives indépendantes de ce qui se passe réellement lors de l'évaluation artistique des images. Cette tâche est bien sûr tout à fait pertinente et utile. Mais ce n'est pas la voie que nous allons emprunter dans la suite de cette thèse puisque, pour réussir notre rapprochement avec les sciences cognitives, il nous faut rester descriptif.

Dans ce chapitre, nous avons discuté du paradoxe qui naît de la rencontre de la thèse intentionnelle et de la thèse expérientielle. Nous avons défendu la solution de l'expérience élargie selon laquelle on peut voir les propriétés des images comme le résultat des actions intentionnelles de l'artiste. Nous avons donné des arguments montrant que cette façon de décrire l'évaluation artistique des images est supérieure à ses rivales. Le problème majeur de cette solution concerne l'imprécision des limites qu'elle dessine autour de ce qui peut légitimement entrer dans une évaluation artistique. Nous avons alors reconsidéré les deux premières solutions au paradoxe que nous avions écartées sur la base d'arguments indépendants et vu que les critères qu'elles permettent de dériver, bien qu'opérationnels, sont inadéquats. Nous avons ensuite suggéré qu'il y a effectivement un flou autour de ce que nous considérons pouvoir entrer dans l'évaluation artistique d'une image. L'élaboration d'un critère précis n'est donc pas une tâche descriptive mais prescriptive. La tâche descriptive, elle, conclut que notre évaluation des œuvres d'art est orchestrée par un concept d'expérience intrinsèquement flou. La solution de l'expérience élargie est donc une solution descriptive adéquate car elle décrit correctement ce qui se passe, dans les faits, lors de l'évaluation artistique d'une image.

A ce niveau-là, nous pourrions donner une tournure prescriptive à notre analyse en nous lançant dans l'élaboration d'un critère précis qui permettrait de différencier strictement ce qui

doit de ce qui *ne doit pas* entrer dans l'évaluation artistique d'une image. Dans la suite de cette thèse, nous proposons d'explorer une autre voie pour enrichir notre compréhension de l'évaluation artistique des images, une voie qui reste dans un registre descriptif ; nous nous intéresserons au versant psychologique de la solution de l'expérience élargie.

Nous avons donné des arguments montrant que les thèses intentionnelle et expérientielle sont toutes deux essentielles pour décrire l'évaluation artistique des images. Nous avons ensuite vu que ces deux thèses ne sont compatibles que si l'évaluation artistique d'une image concerne des propriétés que l'on voit comme le résultat des intentions de l'artiste. Il convient maintenant de souligner la proximité entre cette dernière thèse et certains thèmes de la recherche empirique en sciences cognitives. L'importance de ce rapprochement est mis en évidence si on se représente la situation fictive suivante : imaginons que les sciences cognitives affirment qu'il est impossible de voir les propriétés des images comme le résultat des intentions de l'artiste. Il faudrait alors soit inviter les sciences cognitives à redéfinir certains de leurs concepts (celui de vision, d'expérience visuelle ou d'intention, par exemple), soit accepter qu'elles sont complètement indépendantes et parfois incompatibles avec la philosophie de l'art, soit rediscuter la solution de l'expérience élargie, avec cette fois-ci un accent prescriptif. Les sciences cognitives ne disent pas qu'il est impossible de voir les propriétés des images comme le résultat des intentions de l'artiste, mais il est néanmoins essentiel de s'assurer que leur travaux sur la perception et la récupération des intentions d'autrui sont compatibles avec la solution de l'expérience élargie.

L'idée sous-jacente est bien sûr que la thèse selon laquelle on perçoit les propriétés des images comme le résultat des intentions de l'artiste pourrait être un de ces thèmes clés, dont nous avons parlé en introduction, qui permettrait d'organiser un dialogue productif entre la philosophie analytique de l'art et les sciences cognitives.

Avant de nous tourner vers les sciences cognitives, nous devons cependant procéder à une dernière clarification conceptuelle. Il est en effet essentiel de définir une nouvelle catégorie de propriétés relationnelles des images, les propriétés intentionnelles ; catégorie qui émerge immédiatement de l'analyse que nous avons menée dans ce chapitre.

4. Les propriétés intentionnelles des images

Traditionnellement, les philosophes attribuent aux images deux grands types de propriétés relationnelles : les propriétés du design et les propriétés du contenu (Lopes, 2005a). Ces propriétés sont dites « relationnelles » car elles sont définies sur la base de deux façons

distinctes de percevoir la surface de l'image. Dans le premier mode de perception, on perçoit les formes, les textures et les couleurs de la surface de l'image comme appartenant à la surface d'un objet bidimensionnel ; l'image est vue comme un objet avec ses propres qualités physiques. Lors de ce mode de perception on perçoit les propriétés du « design ». Dans le second mode de perception, les propriétés de la surface de l'image sont perçues comme appartenant à ce que l'image représente ; l'image est perçue comme une représentation, c'est-à-dire comme quelque chose qui fait référence à autre chose. Lorsqu'on perçoit l'image de cette manière, on voit les propriétés de son « contenu », ou « propriétés représentationnelles ». Prenons comme exemple l'image de la figure 2. Lorsqu'on perçoit les propriétés du design, on voit une tache noire sur une feuille de papier, avec certaines propriétés géométriques. Lorsqu'on perçoit les propriétés représentationnelles au contraire, on voit une feuille de bambou légèrement courbée et avec un bord légèrement usé. Si on reprend le dessin de Giacometti de la figure 1 (p. 4), on perçoit les propriétés du design lorsqu'on voit des traces grises et granuleuses, alors que les propriétés représentationnelles sont perçues quand on voit un visage avec les yeux grand ouverts.

Si on rapproche cette façon de concevoir les propriétés des images de la solution de l'expérience élargie, il devient nécessaire de définir une troisième catégorie de propriétés relationnelles : les propriétés intentionnelles. En effet, les propriétés du design se différencient de celles du contenu par la façon dont on les perçoit. Soit on voit l'image comme un objet physique - et ses propriétés comme les propriétés physiques de cet objet - auquel cas on perçoit les propriétés du design. Soit on perçoit l'image comme une représentation - et ses propriétés comme appartenant à l'objet représenté - auquel cas on perçoit les propriétés du contenu. Nous avons vu dans ce chapitre que pour réconcilier la thèse intentionnelle et la thèse expérientielle les philosophes adoptent la solution de l'expérience élargie selon laquelle il est possible de percevoir les propriétés de l'image comme le résultat de certaines actions intentionnelles spécifiques. Dans ce cas, on ne perçoit l'image ni comme un objet, ni comme une représentation, mais comme le résultat des actions intentionnelles de son créateur. Perçues de cette manière, les propriétés de l'image n'appartiennent ni au design, ni au contenu. Il faut donc définir un troisième type de propriétés, que nous appellerons les « propriétés intentionnelles » des images. Pour reprendre l'exemple ci-dessus, lorsqu'on perçoit l'image de la figure 2 de cette troisième façon, on la voit comme le résultat d'un habile coup de pinceau orienté de droite à gauche, qui commence par s'écraser lentement en traçant une courbe, puis qui accélère tout en se soulevant de la page. Quant au dessin de

Giacometti de la figure 1, on perçoit ses propriétés intentionnelles lorsqu'on voit des coups de crayons rapides et nerveux.

Figure 2 : détail tiré de *Japanische tuschmalerei fur Einsteiger*.
Okamoto, N. Augustus Verla Ed.

Traditionnellement, lorsque les philosophes parlent des propriétés des images comme le résultat d'actions, ils affirment ou sous-entendent que cela n'est pas « perçu », mais « inféré » sur la base des propriétés du design en particulier (Lopes, 2005a; Rollins, 2004). On commence par voir une forme noire avec certaines propriétés géométriques et, grâce à nos connaissances d'arrière-plan à propos de la peinture chinoise, on infère qu'il s'agit là d'un coup de pinceau avec certaines propriétés. Cette conception inférentielle n'est cependant pas compatible avec la solution de l'expérience élargie. Pour que celle-ci soit valide, il est nécessaire que les propriétés des images puissent réellement être *vues* comme le résultat d'actions intentionnelles. Il ne s'agit pas là d'une inférence, mais bel et bien du contenu de l'expérience. Les propriétés intentionnelles sont *vues* comme le résultat d'actions intentionnelles au même titre que les propriétés du design sont vues comme appartenant à un objet physique et les propriétés représentationnelles a un objet représenté. Les propriétés intentionnelles doivent donc être mises, du moins par les partisans de la solution de l'expérience élargie, sur le même plan que les propriétés du design et que celles du contenu. Bref, si les philosophes veulent adopter la solution de l'expérience élargie, alors ils sont obligés de dire que les images possèdent un troisième type fondamental de propriétés relationnelles : les propriétés intentionnelles. Pour qu'il soit possible d'évaluer une image sur la base des intentions de l'artiste tout en n'utilisant que ce qu'il est possible de voir en la

regardant, alors les images ont des propriétés intentionnelles qui établissent un contact perceptif avec le processus intentionnel de production de l'image. Inversement, c'est parce que les images ont des propriétés intentionnelles qu'on peut les voir comme étant le résultat des intentions de l'artiste, et donc les évaluer comme des œuvres d'art.

Les propriétés des images qui sont intuitivement paradigmatiques de la catégorie des propriétés intentionnelles sont les traces directement laissées par les gestes de l'artiste, telles que les coups pinceau, de plume, ou de crayon. Ce sont sur ces propriétés intentionnelles paradigmatiques que nous nous concentrerons dans un premier temps, nous les désignerons par le terme général de « propriétés intentionnelles[1] ».

Remarquons que ces propriétés intentionnelles paradigmatiques, bien qu'elles n'aient pas été nommées ainsi, sont identifiées et exploitées depuis longtemps par les critiques et les historiens de l'art. Elles sont utilisées notamment pour décrire le style d'un artiste, pour retracer la genèse de son style à travers ses influences, pour définir certains courants artistiques ou même pour définir certaines grandes périodes de l'histoire de l'art. A un certain niveau de généralité, les propriétés intentionnelles paradigmatiques que nous venons de circonscrire ont une histoire qui leur est propre. Tout d'abord, remarquons que le rapport que l'artiste entretient avec les propriétés intentionnelles est très différent dans la tradition orientale et occidentale. Dans l'art oriental les propriétés intentionnelles sont généralement très apparentes et c'est dans bien des cas leurs qualités propres ainsi que leur mariage avec les propriétés représentationnelles qui détermine la qualité d'une œuvre. En Occident au contraire, l'artiste les a traditionnellement dissimulées. Contrairement à la peinture orientale, pour laquelle la dextérité est principalement traduite par l'élégance du geste et par la faculté d'en marier l'élégance à l'efficacité représentationnelle, la peinture occidentale a traditionnellement localisé la dextérité dans la faculté de faire disparaître les propriétés intentionnelles qui conservent directement la trace du geste. L'objectif de fond était de couper tout contact perceptif avec les actions de l'artiste afin de libérer le plus possible le pouvoir représentationnel de l'image. Ce processus atteint probablement son apogée avec Raphaël et ses contemporains. Les propriétés représentationnelles occupent alors tout l'espace perceptif ; il devient possible d'oublier presque complètement que l'on est face à un artefact

[1] Les propriétés représentationnelles peuvent être en même temps des propriétés intentionnelles si on les perçoit d'une certaines manière. On peut, en effet, « voir » - du moins d'après la solution de l'expérience élargie - que l'artiste a voulu représenter ceci ou cela. Sauf lorsque nous parlerons explicitement de ce cas-là, lorsque nous parlerons désormais de propriétés intentionnelles, nous référerons aux propriétés qui traduisent la façon de faire ; la façon dont quelque chose est représenté, et non pas directement le fait que quelque chose soit représenté.

bidimensionnel modelé par un artiste. Les images ont pratiquement atteint une transparence parfaite ; on ne voit plus leur surface mais seulement à travers elle. Les propriétés intentionnelles font ensuite progressivement leur réapparition, avec des artistes comme Rembrandt, Turner ou Daumier. Cette fois, les propriétés intentionnelles qui gardent la trace du geste n'apparaissent plus comme des imperfections que l'artiste n'a pas su dissimuler mais comme des marques de sa volonté. Avec les impressionnistes, puis surtout avec Cézanne, ces propriétés intentionnelles acquièrent petit à petit leur indépendance vis-à-vis des propriétés représentationnelles. Elles ne sont désormais plus directement subordonnées au contenu de l'image (comme chez Daumier par exemple) mais acquièrent une dynamique qui leur est propre. Van Gogh complexifie un peu plus la nature des relations entre les propriétés intentionnelles et les propriétés représentationnelles. Dans l'expressionnisme, les propriétés intentionnelles traduisent directement l'attitude de l'artiste vis-à-vis du contenu de l'image, telle que celle-ci transparaît dans sa façon d'agir. La liberté des propriétés intentionnelles franchit une étape supplémentaire avec l'*action painting* où elles deviennent le seul sujet de la toile. Le processus atteint son apogée avec le *dripping* de Pollock. Ici, le cœur de l'œuvre est composé par les tâches et les éclaboussures, c'est-à-dire les propriétés intentionnelles dont l'artiste a toujours voulu se défaire au maximum car elles traduisent habituellement ses ratés et l'imperfection de ses actions.

5. Conclusion

Nous avons ouvert ce chapitre en prolongeant une théorie de l'évaluation des œuvres d'art ébauchée dans le chapitre précédent. L'une des thèses centrales de cette théorie est la thèse intentionnelle, selon laquelle pour évaluer une œuvre d'art spécifiquement comme une œuvre d'art il est nécessaire de l'évaluer sur la base de certaines intentions de l'artiste. Nous avons alors été confrontés à la thèse expérientielle qui est largement acceptée au moins le domaine des images. Selon cette dernière, l'évaluation d'une œuvre d'art ne doit compter que des éléments qui peuvent être expérimentés au contact de l'œuvre. Pour dissoudre la tension entre ces deux thèses nous avons suivi la solution de l'expérience élargie selon laquelle il est possible de voir les propriétés des images comme le résultat des actions intentionnelles de l'artiste. Nous avons montré la supériorité de cette solution sur ses rivales et conclu que la solution de l'expérience élargie décrit correctement ce que nous faisons lorsque nous évaluons une image comme une œuvre d'art : nous évaluons les propriétés que nous expérimentons comme le résultat des intentions de l'artiste, c'est-à-dire les propriétés intentionnelles. Ici,

l’étude de l’évaluation artistique pourrait prendre une tournure prescriptive en élaborant des critères normatifs pour distinguer ce qui doit de ce qui ne doit pas entrer dans l’évaluation artistique d’une image. Nous explorerons une autre voie : l’étude des mécanismes psychologiques qui sous-tendent notre perception des propriétés intentionnelles. Le pari méthodologique derrière ce choix est qu’en prenant cet angle d’attaque nous allons poser les bases pour une fertilisation mutuelle entre certaines branches de la philosophie de l’art et certains domaines des sciences cognitives. Nous allons nous concentrer, dans un premier temps, sur les propriétés intentionnelles les plus paradigmatiques, c'est-à-dire les traces sur la surface d’une image qui témoignent directement de la nature des actions intentionnelles de l’artiste, comme les coups de pinceau, de plume ou de crayon.

L’étude psychologique des propriétés intentionnelles des images est un domaine complètement neuf, il faut donc essayer de progresser prudemment. Pour ce faire, le prochain chapitre ne vise pas directement les propriétés intentionnelles des images mais leurs propriétés représentationnelles. Ces dernières bénéficient en effet déjà d’une littérature fournie qui nous renseignera indirectement sur la façon de progresser dans l’étude des propriétés intentionnelles. De plus, l’analyse conceptuelle de la représentation picturale invite, comme nous le verrons, à emprunter certains concepts aux sciences cognitives. Clarifier nos idées sur les aspects philosophiques de l’étude des propriétés représentationnelles, sur ses aspects psychologiques et sur les relations entre ces deux aspects, nous permettra ainsi de baliser notre étude des propriétés intentionnelles avec des éléments solidement ancrés dans la littérature existante.

Chapitre III

LA PERCEPTION DES PROPRIETES REPRESENTATIONNELLES DES IMAGES

1. Qu'attend-on d'une théorie de la représentation picturale ?

Pour préparer notre travail à venir sur les propriétés intentionnelles des images nous allons, dans ce chapitre, nous intéresser à leurs propriétés représentationnelles. Notre motivation vient du fait que ces dernières sont déjà un sujet classique pour de nombreuses disciplines, dont la philosophie analytique de l'art et les sciences cognitives.

Le premier objectif de ce chapitre est de faire un résumé de la littérature pour nous permettre, dans le chapitre suivant, de contraster les propriétés intentionnelles, un sujet presque vierge d'investigation, avec une classe de propriétés qui bénéficie déjà d'une littérature abondante. Le second objectif est de préparer notre transition de la philosophie de l'art vers les sciences cognitives. Dans le chapitre précédent, la description de l'évaluation des œuvres d'art nous a conduit à définir les propriétés intentionnelles. Nous avons vu que la définition de ces propriétés soulevait naturellement des questions relatives à leur perception, et nous avons fait le pari qu'en essayant d'y répondre nous poserions les bases pour établir le contact entre la philosophie de l'art et les sciences cognitives. Dans ce chapitre, nous allons voir que les propriétés représentationnelles soulèvent elles aussi des questions qui obligent à faire le lien entre l'analyse conceptuelle et la recherche empirique.

L'approche philosophique du concept de représentation picturale est en effet assez différente de celle du concept d'œuvre d'art, du moins telle que nous l'avons développée dans le premier chapitre. En analysant le concept d'œuvre d'art, les philosophes cherchent uniquement à le décrire, c'est-à-dire à expliciter sa structure qui se dissimule derrière les intuitions, le langage et les comportements. Les philosophes cherchent également à décrire le concept de représentation picturale et les concepts qui lui sont associés. Par exemple, ils essaient de déterminer le sens précis du verbe « représenter » lorsque celui-ci s'applique à une image. Cependant, lorsqu'il s'agit de représentation picturale, les philosophes ont traditionnellement essayé d'aller plus loin, en formulant une *explication* du phénomène en

plus d'une description du concept[1] (Lopes, 2005b). De plus, les philosophes se sont généralement imposés comme contrainte que l'explication et la description soient compatibles. Parmi les auteurs qui recherchent des explications aux différents phénomènes qui gravitent autour de la question de la représentation picturale, un nombre croissant pense que celles-ci doivent être de type naturaliste. Ainsi, ces derniers essaient-ils de concilier nos intuitions relatives à l'application du concept de représentation picturale et de ses associés avec des données empiriques relatives aux phénomènes désignés par ces concepts, au sein de ce que nous appellerons désormais une « théorie de la représentation picturale ».

Comme nous l'avons dit en introduction, ce qui relève de la compétence de la philosophie analytique de l'art c'est la description du concept. En revanche, l'explication naturaliste du phénomène revient plutôt à une discipline scientifique. Le philosophe peut bien sûr poser les bases d'une explication à partir de sa description, mais il est probable que pour obtenir une explication complète - et donc une théorie de la représentation picturale satisfaisante – il faille hybrider la philosophie avec une autre discipline (dont l'identité est probablement déterminée, dans un premier temps, par le contenu de la description). Ainsi, Hagen (1986) et Hopkins (2005) ont-ils employé dans leur analyse des concepts de l'optique géométrique, alors que Lopes (1996) et Rollins (1999) se sont tournés vers les sciences de la perception. Plus généralement, certains ouvrages ont mêlé des analyses philosophiques et des travaux issus de différentes disciplines scientifiques, tel que *Looking into Pictures* (Hecht, Schwartz, & Atherton, 2003).

Cette proximité entre la description philosophique et l'explication scientifique rappelle la discussion que nous avons eue en introduction sur les possibilités de dialogue entre philosophie et sciences. Plus précisément, l'apparente proximité entre philosophie de l'art et sciences cognitives autour du concept de représentation picturale suggère que celui-ci est peut-être un de ces concepts de « complexité intermédiaire » qui peuvent servir de base pour instaurer une collaboration ponctuelle entre ces deux disciplines. Au-delà de l'intérêt que peut avoir une compréhension des propriétés représentationnelles pour étudier les propriétés intentionnelles, la discussion du concept de représentation picturale pourrait donc nous informer sur la façon dont la philosophie de l'art peut croiser le chemin des sciences cognitives.

[1] Souvenons-nous qu'une « explication » est la décomposition d'un phénomène en une série de phénomènes plus élémentaires. Nous avons présenté la distinction description/explication en introduction, à la fin de la partie 5.

Dans la première partie, nous présenterons les principales descriptions disponibles du concept de représentation picturale, puis nous verrons le genre d'explications qu'elles permettent d'élaborer. Nous respecterons ainsi la méthode employée, au moins implicitement, par de nombreux philosophes, en évaluant les différentes théories de la représentation picturale sur la base de leur adéquation descriptive autant qu'explicative. Nous donnerons l'avantage à une version enrichie de la théorie de la reconnaissance défendue par Dominic Lopes (1996; 2005b), selon laquelle une image I représente X si et seulement si (1) I active notre capacité à reconnaître X, et (2) la satisfaction de (1) est la conséquence d'un processus causal impliquant X. Nous verrons ensuite que les éléments explicatifs qui peuvent être directement tirés de cette description ne sont pas suffisants pour fournir une théorie complète de la représentation picturale. Dans la seconde partie nous verrons que la théorie de Lopes peut trouver dans les sciences cognitives les éléments explicatifs qui lui manquent.

Avant de nous tourner vers les différentes propositions des philosophes, esquissons une grille d'évaluation qui permettra d'organiser notre discussion. Le premier ingrédient d'une théorie de la représentation picturale est une description du concept. Idéalement, cette description cherche à prendre la forme d'une définition, en fournissant les conditions nécessaires et suffisantes pour que la phrase « L'image I représente picturalement X » soit vraie (X pouvant être un objet, une personne, une scène, un état de chose, etc.). L'objectif de cette description est de circonscrire correctement l'extension du concept de représentation picturale. Le second ingrédient est l'explication du phénomène. En théorie, il n'y a pas réellement de limite au degré de raffinement d'une explication de la représentation picturale. En guise d'outil de travail, nous proposons donc de poser les trois questions suivantes :

(1) Quelles sont les différences entre la représentation picturale et d'autres types de représentations (linguistique, en particulier) ? En d'autres termes, quelle est la différence entre les propriétés représentationnelles des images et celles d'autres représentations, comme les mots.
(2) La forte intuition selon laquelle les propriétés représentationnelles des images sont « directement perçues » est-elle juste, et si oui comment cette perception fonctionne-t-elle?
(3) Pourquoi semble-t-il que très peu d'apprentissage suffise à être capable d'identifier ce que les images représentent ? En d'autres termes, pourquoi l'acquisition de la capacité qui

permet d'interpréter les propriétés représentationnelles des images semble-t-elle assez immédiate alors qu'apprendre à lire, par exemple, est une tâche longue et difficile ?

A ces questions pourraient s'en ajouter d'autres. Néanmoins, nous verrons que celles-ci sont dans un premier temps suffisantes pour évaluer la composante explicative des différentes théories.

Précisons que pour qu'une théorie de la représentation picturale associe la justesse descriptive à l'efficacité explicative, il faut qu'elle réponde à ces trois questions pour *tous les types d'images* (les photos, les peintures, mais aussi par exemple, les dessins très simplifiés ou très stylisés que l'on trouve notamment dans certaines bandes dessinées). Autrement dit, il faut que sa composante explicative soit efficace pour tous les éléments que sa composante descriptive aura englobés dans le domaine de la représentation picturale.

Tournons-nous maintenant vers la philosophie pour discuter des principales descriptions du concept de représentation picturale et des théories de la représentation picturale qui leurs sont associées.

2. Les théories de la représentation picturale

Comme pour le concept d'œuvre d'art, la première théorie de la représentation picturale a été établie par Platon. Les idées de Platon ont dominé la philosophie de la représentation picturale encore plus longtemps peut-être que celle du concept d'œuvre d'art. De plus, comme nous le verrons, les théories qui sont aujourd'hui dominantes sont par certains aspects très proches de celle de Platon. En l'occurrence, la théorie à l'aide de laquelle Platon explique la représentation picturale a la même base que sa théorie de l'art, à savoir l'imitation des apparences. Selon cette théorie, si les images représentent des choses c'est parce qu'elles en imitent les apparences ; parce qu'elles ressemblent à ce qu'elles représentent.

Le concept de ressemblance semble capable de fonder, de façon tout à fait intuitive, une théorie de la représentation picturale. La définition nécessite probablement quelques raffinements mais, dans ses grandes lignes, elle dit :

Une image I représente picturalement X si et seulement si elle ressemble à X.

Par ailleurs, cette théorie répond très naturellement au trois questions que nous avons isolées. Les images se distinguent des mots écrits car contrairement aux mots elles

ressemblent à ce qu'elles représentent. Les propriétés représentationnelles des images sont directement perçues, conformément à notre intuition, car la ressemblance est quelque chose que l'on repère visuellement. Enfin, la capacité d'interpréter les images n'a pas besoin de s'apprendre car il suffit de connaître l'apparence visuelle d'une chose pour voir qu'une image lui ressemble et donc la représente.

La philosophie des images se serait probablement résumée à quelques annotations en marge de la théorie de Platon si Nelson Goodman n'avait pas écrit *Langages de l'Art* (Goodman, 1990)[1]. Dans cet ouvrage, Goodman essaie de montrer que bien qu'intuitive, la théorie de la ressemblance est trompeuse et ne peut pas fonder une théorie de la représentation picturale qui corresponde aux faits. La cible de Goodman est le concept de ressemblance lui-même. Goodman l'attaque avec les trois arguments suivants. (1) Une image ressemble beaucoup plus à une autre image qu'à ce qu'elle représente. Si la théorie de la ressemblance était exacte, les images devraient donc représenter d'autres images, plus qu'elles ne représentent leurs sujets. (2) Comme nous l'avons déjà dit dans la critique du concept de ressemblance de famille, toute chose ressemble à toute autre sous certains aspects. Le concept de ressemblance est donc trop imprécis pour fonder une théorie de la représentation picturale, tout comme il l'était pour décrire notre utilisation du concept d'œuvre d'art. (3) Ressemblance et représentation sont des concepts qui ont des structures logiques différentes. En particulier, la ressemblance est une relation symétrique, pas la représentation. Lorsqu'un objet A ressemble à B, B ressemble tout autant à A. En revanche, lorsque A représente B, B ne représente pas A. On ne dira pas d'un objet qu'il représente une image, même si cette image le représente. Aux trois arguments de Goodman, on peut ajouter une critique supplémentaire. Si on considère un dessin d'Ingres tel que celui de la figure 3, on peut comprendre ce que cela veut dire qu'il ressemble à ce qu'il représente. Il faudra certes encore surmonter les critiques de Goodman mais on se dit que cela vaut peut-être la peine d'essayer. En revanche, si on considère d'autres dessins, tels que celui de Reiser reproduit par la figure 4, le concept de ressemblance semble impuissant. Il semble difficile de dire, dans le sens courant du terme, que ces quelques traits « ressemblent » à des hommes en train de rire. Pourtant, il ne fait aucun doute qu'ils en représentent.

[1] Publié pour la première fois dans sa version anglaise en 1968.

Figure 3 : Ingres (détails). *Portrait de Charlotte Madeleine Taurel.* (source : Ingres. Prat, L.A. Ed. Louvre).

Figure 4 : Reiser. Album « Sont pas plus forts que nous ». Ed. Albin Michel.

Peut-être ici la théorie de la ressemblance doit-elle s'associer à l'optique géométrique pour proposer un sens technique au concept de ressemblance qui expliquerait pourquoi ces quelques traits ressemblent à ce qu'ils représentent. Cette possibilité semble cependant condamnée d'avance. Si l'optique géométrique peut fournir des instruments qui aident à décrire les paramètres conservés entre l'image et ce qu'elle représente (la position relative des yeux, du nez et de la bouche, par exemple (Hagen, 1986)), elle ne peut expliquer en revanche pourquoi certains paramètres sont conservés plutôt que d'autres (la position relative des yeux, du nez et de la bouche plutôt que, par exemple, la forme des yeux ou du nez). Or, c'est bien une explication du phénomène que l'on attend.

En plus des problèmes internes du concept de ressemblance pointés par Goodman, la théorie de la ressemblance semble donc rencontrer un problème avec l'extension du concept de représentation picturale. Si elle semble éventuellement pouvoir englober les images réalistes, elle est trop restrictive pour embrasser tous les types d'images.

Après avoir rejeté la ressemblance, Goodman propose une théorie alternative qu'il fonde sur le concept de systèmes de représentation. Un « système de représentation » est un ensemble cohérent de symboles utilisé pour représenter des choses. Un alphabet, par exemple, est un système de représentation. Selon Goodman, la catégorie des images regroupe une multitude de systèmes de représentation différents, qui ont tous la caractéristique d'être des systèmes de représentation « picturaux », un concept que Goodman défini très précisément et de façon très contre intuitive, comme nous le verrons dans un instant. En introduisant le concept de système de représentation, Goodman cherche à rendre compte du fait que la catégorie des images semble pouvoir se subdiviser en différents systèmes en fonction des

règles internes qui régissent l'aspect des images composant ces systèmes. Par exemple, il existe des images qui utilisent des couleurs et d'autres qui n'en utilisent pas, d'autres images utilisent des ombres portées et des ombres projetés ou n'utilisent pas d'ombre du tout, d'autres encore n'ont aucune perspective et ne conservent que des relations spatiales particulières ; certaines utilisent une perspective linéaire, axonométrique, inversée ou violent certaines règles de la perspective linéaire tout en en respectant d'autres. Toutes ces règles et bien d'autres, ainsi que leurs combinaisons, permettent de définir autant de systèmes picturaux différents, qui sont utilisés par différentes cultures à différentes époques, ou simplement pour remplir différentes fonctions. La Renaissance favorisait les systèmes utilisant les règles de la perspective linéaire. La peinture chinoise traditionnelle, tout comme certains travaux d'architecture, favorisent au contraire plutôt la perspective axonométrique. Les cubistes inversent certaines règles et en définissent de nouvelles. Certains auteurs de bande dessinée mêlent la perspective linéaire et axonométrique. D'autres bandes dessinées, ainsi que beaucoup de dessins des indiens d'Amérique du Nord, ne conservent que les relations spatiales entre certaines sous-parties de l'objet représenté (Lopes, 1996).

En entrant ainsi dans les détails des règles de représentation, le concept de système de représentation appliqué aux images semblent donc capable de rendre justice aux données anthropologiques et historiques, ainsi qu'au fait que les images sont utilisées pour remplir de nombreuses fonctions, chacune nécessitant l'emploi de règles particulières. De plus, le concept de système de représentation ouvre la perspective d'une taxonomie des différents types d'image en fonction des règles internes, chose qui semble très utile et impossible à réaliser à partir du concept de ressemblance. Ce dernier, en effet, ne parle pas de règles internes aux images, mais des relations - en l'occurrence des relations de ressemblance - qui unissent l'aspect d'une image à ce qu'elle représente. Une taxonomie des images fondée sur la ressemblance dirait que les images ressemblent plus ou moins à leur sujet et le représentent de ce fait plus ou moins correctement. La taxonomie serait donc une hiérarchie en fonction de la qualité de la représentation. Pour beaucoup d'auteurs, une taxonomie qui met *a priori* toutes les images à égalité est supérieure à un mode de classification qui impose d'emblée une hiérarchie (Hagen, 1986 ; Lopes, 2005). Sur ce point, le concept de système de représentation semble donc plus adéquat que celui de ressemblance. Reste à voir la théorie qui en découle.

Sur le concept de système de représentation, Goodman fonde la théorie des symboles. Contrairement au concept de système de représentation qu'il est relativement aisé d'accommoder avec nos intuitions, la théorie des symboles quant à elle est très contre-

intuitive. Le point fondamental de cette théorie est que les règles qui permettent aux images de représenter les choses sont *toutes* de nature conventionnelle, c'est-à-dire aussi arbitraires, par exemple, que les règles qui unissent l'aspect d'un mot écrit à ce qu'il représente. Il n'y a pas de différence de nature, selon Goodman, entre la façon dont une image de chat représente un chat et la façon dont le mot « chat » représente lui aussi un chat. Ces deux types de représentations représentent un chat car ils utilisent des règles conventionnelles qui ont été adoptées puis internalisées par les membres d'une communauté utilisant ces systèmes de représentation.

La définition proposée par Goodman est donc la suivante :

Une image I représente picturalement X si et seulement si I dénote (c'est-à-dire, « sert de symbole pour ») X dans un système pictural utilisé par une communauté.

Hormis l'emploi du terme « pictural », cette définition s'adapte à tous les types de représentations, et en particulier aux mots écrits. Pour voir comment Goodman caractérise les systèmes proprement picturaux, voyons comment sa théorie répond aux trois questions posées au début de cette partie.

La première question concerne les différences entre les images et les autres modes de représentation, en particulier linguistiques. Goodman soutient que les images représentent les choses grâce à des règles conventionnelles, comme le font les mots écrits ; mais alors, d'où vient la différence pourtant évidente entre un mot et une image ? La théorie de la ressemblance localise cette différence dans la nature des relations qui unissent la représentation à la chose représentée, celles-ci étant conventionnelles dans le cas des mots alors qu'il s'agit de relations naturelles de ressemblance dans le cas des images. Selon Goodman, au contraire, la différence est à rechercher dans la structure interne des systèmes représentationnels. Ce sont les propriétés de structure d'un système de symbole qui déterminent s'il est ou non pictural, et non la nature des relations entre les représentations et les choses représentées.

Pour caractériser les systèmes de symboles, Goodman propose de définir trois concepts désignant leurs propriétés structurelles[1]. Un système de représentation se caractérise par son degré de saturation, sa densité (ou sensibilité) syntaxique, et sa densité (ou richesse) sémantique. Le degré de saturation dépend du nombre de propriétés syntaxiquement

[1] Je propose ici une version légèrement corrigée par John Kulvicki (2003) mais en substance les définitions sont les mêmes que chez Goodman.

pertinentes. Les propriétés syntaxiquement pertinentes étant les propriétés dont les modifications changent un symbole en un autre symbole. Dans un dessin réaliste en couleur, par exemple, la forme, l'épaisseur du trait et la couleur sont des propriétés syntaxiquement pertinente. Parmi ces trois propriétés, seule la forme est syntaxiquement pertinente pour les mots écrits, car changer la couleur d'une écriture ou l'épaisseur de son trait ne transforme pas un mot en un autre mot. Le second concept est celui de densité syntaxique. La densité syntaxique dépend de l'importance des changements, parmi les propriétés syntaxiquement pertinentes, qui modifient le symbole. Prenons la forme, qui est une propriété syntaxiquement pertinente à la fois pour les mots et pour les dessins. Selon la propriété de forme, un dessin est plus dense qu'un mot écrit, car la moindre modification de forme pour un dessin le transforme en un autre dessin (un autre symbole) alors qu'un mot écrit peut subir un certain nombre de déformations tout en restant le même mot. Le troisième concept est celui de densité sémantique, qui dépend du nombre de choses auxquelles peut faire référence un système de symbole. Un système de symbole est dense à partir du moment où il permet de représenter au moins autant de choses qu'il ne contient de symboles. Ce concept est moins important ici, puisqu'il ne fait pas de différence entre les images et les mots écrits, tous deux étant des systèmes aussi denses sémantiquement l'un que l'autre. Selon les défenseurs de la théorie des symboles, ce qui caractérise les systèmes picturaux c'est leur niveau relativement haut de saturation et de densités syntaxique et sémantique. En particulier, les systèmes picturaux sont beaucoup plus saturés et plus denses syntaxiquement que les systèmes linguistiques.

A la seconde question (pourquoi avons-nous une forte une intuition selon laquelle les propriétés représentationnelles des images sont directement perçues ?) Goodman répond sur un ton fortement prescriptif. Selon lui, notre intuition est fausse, car les images ne sont pas fondamentalement plus « visuelles » que les mots. La théorie de l'erreur proposée par Goodman est la suivante : si les images nous semblent plus visuelles que les mots, c'est seulement parce que le système symbolique auquel elles appartiennent est plus saturé et plus dense syntaxiquement qu'un alphabet écrit, et qu'il y a donc plus d'informations à y voir. De plus, nous avons l'impression fausse qu'une image ressemble à ce qu'elle représente parce que nous avons profondément intégré les règles qui caractérisent les systèmes de représentation picturaux utilisés par notre communauté. C'est la familiarité avec un système pictural et donc la facilité avec laquelle on interprète les images qui le composent qui explique l'impression de ressemblance, et non pas la ressemblance qui explique notre capacité à

interpréter les images. Dans la théorie de Goodman, la ressemblance est au mieux un effet secondaire, et non pas un facteur explicatif comme dans la théorie platonicienne.

On pourrait opposer de nombreux arguments au renversement provocateur opéré par Goodman. La façon la plus simple d'ébranler la théorie des symboles consiste simplement à lui poser notre troisième question : pourquoi semble-t-il que peu ou prou d'apprentissage soit nécessaire pour être capable d'identifier ce que les images représentent ? En d'autres termes, pourquoi l'acquisition de la capacité qui permet d'interpréter une image semble-t-elle assez immédiate, alors qu'apprendre à lire, par exemple, est une tâche longue et difficile ? Si, comme l'affirme Goodman, les règles qui permettent de mettre en relation une image avec ce qu'elle représentent sont arbitraires, alors ces règles doivent être apprises pour les images comme elles le sont pour les mots. Goodman accepte cette conséquence et soutient que les règles des systèmes picturaux sont apprises par immersion, en baignant depuis la naissance dans l'environnement pictural constitué par les systèmes picturaux employés par notre communauté. Goodman cite des travaux anthropologiques montrant que lorsqu'une personne est confrontée à une image appartenant à un système pictural qu'elle ne connaît pas, elle a au début du mal à l'interpréter. Le problème est qu'il ne lui faut généralement pas plus d'une demi-heure pour interpréter toutes les images appartenant à ce système, alors qu'il faut des années pour apprendre à lire. De plus, des données empiriques montrent que les très jeunes enfants, les chimpanzés et même les pigeons semblent reconnaître les objets représentés par les images alors qu'ils n'ont pas encore intégré (pour les jeunes enfants), ou n'intégreront jamais (pour les chimpanzés et les pigeons) de règles conventionnelles (Cavanagh, 2005). Au-delà de l'argument empirique, il semble logiquement impossible d'apprendre les règles d'un système très saturé et très dense syntaxiquement – comme le sont, selon Goodman, les images – puisque ces règles seraient en nombre pratiquement infini. Nous ne développerons pas ici cet argument, car l'argument empirique semble suffisant pour rejeter la théorie des symboles. Remarquons, cependant, qu'il n'est pas nécessaire de la rejeter dans son ensemble. Rien dans les arguments de Goodman n'implique en effet le caractère arbitraire des corrélations. Il est tout à fait possible d'accepter sa critique du concept de ressemblance, la notion de système de représentation, et même les caractéristiques structurelles qu'il attribue à ces systèmes, tout en rejetant simplement l'idée selon laquelle les règles de corrélation sont arbitraires. Par exemple, il est tout à fait possible d'intégrer à la théorie de Goodman une idée alternative selon laquelle toutes les règles employées par les systèmes picturaux ne sont pas arbitraires

mais qu'au moins certaines d'entre elles dérivent de façon naturelle de caractéristiques du fonctionnement du cerveau.

Avant de considérer cette possibilité, voyons comment les philosophes ont réagi à Goodman. En effet, à cause de son ambition et de son caractère très contre-intuitif, la théorie de Goodman a structuré l'ensemble de la philosophie des images qui lui a succédé. Les auteurs ont soit accepté la critique de la ressemblance et proposé une alternative à la théorie des symboles, soit mêlé la théorie des symboles à d'autres théories pour l'aider à surmonter ses difficultés, soit réhabilité le concept de ressemblance en réfutant les contre-arguments développés par Goodman. Commençons par les alternatives à la théorie des symboles et d'abord la première, celle de Wollheim (1980c). Selon Wollheim :

Une image représente X si et seulement si il est possible de *voir* X *dans* l'image.

Le concept de « voir dans » est caractérisé par la dualité de l'expérience des image. Selon Wollheim, lorsqu'on regarde une image, on a une expérience conjointe des propriétés de la surface de l'image à l'aide desquelles elle représente ce qu'elle représente et de son contenu. En d'autres termes, on a une expérience mixte des propriétés du design et des propriétés représentationnelles. Selon Wollheim, il est important de comprendre qu'il ne s'agit pas là de deux expériences simultanées, mais de deux facettes d'une même expérience. Ainsi, le tableau « Hendrikje endormie » de Rembrandt (figure 5) représente-t-il Hendrikje (la femme de Rembrandt) endormie, car on voit Hendrikje endormie dans le tableau, c'est-à-dire qu'on a un expérience conjointe d'Hendrikje endormie et des traces laissées par les coups de pinceau de Rembrandt.

Figure 5 : Rembrandt. *Hendrijke endormie*. The British Museum. (source: Maynard, 2005).

A l'origine, la théorie de Wollheim se présentait comme une théorie de la représentation picturale. Aujourd'hui, les auteurs la considèrent comme un élément fondamental d'une description de la phénoménologie de la perception des

images plutôt que comme une théorie capable d'expliquer la représentation picturale. Elle substitue le concept descriptif de « représentation picturale » par le concept phénoménologique de « voir dans ». Si celui-ci est éclairant d'un point de vue phénoménologique, il ne permet pas de déduire une explication du fonctionnement des images. Nous ne considérerons donc pas plus avant la théorie de Wollheim dans le cadre de la représentation picturale. Nous y reviendrons en revanche lors de la discussion des propriétés intentionnelles des images.

La seconde alternative - la théorie dite de l'imagination, ou du « faire-semblant » - fut proposée par Kendall Walton (1990). Celui-ci propose de considérer les images comme des supports à l'imagination dans un jeu de « faire-semblant ». Selon Walton, les images sont par exemple analogues aux pâtés de sable que les enfants utilisent pour faire semblant qu'il s'agit de gâteaux. A la manière des enfants, nous nous servons tous les jours d'images pour faire semblant que ce que nous voyons en regardant une image est en fait la chose qu'elle représente, dans le monde fictionnel construit par l'image. Les images soutiennent notre imagination lorsque nous faisons semblant de voir le contenu de l'image. La définition qui découle de cette idée est la suivante :

Une image I représente X si et seulement si I a la fonction d'être un support à l'action d'imaginer que l'on voit X.

Une image remplit correctement sa fonction lorsqu'on imagine qu'on voit pour de vrai ce qu'elle représente. Voyons les éléments explicatifs que cette définition permet de dériver pour répondre à nos trois questions. Un texte bien écrit peut très bien servir de support pour nous faire imaginer que l'on voit ce qu'il représente. Quelle est alors la différence entre une image et un texte ? Selon Walton, la différence tient au fait que dans le cas d'une image son aspect entre dans le contenu de l'imagination. Lorsqu'on lit un texte, l'aspect du texte - les lettres sur le papier - ne fait pas partie du contenu de ce qu'on imagine, alors que dans le cas d'une image, on imagine précisément que ce qu'on est en train de voir, la surface de l'image, est en fait l'objet réel qu'elle représente. Ainsi, une image d'un chat représente un chat parce qu'elle nous invite à imaginer que ce qu'on voit – une image de chat – est en fait un vrai chat. De cette réponse à la question de la spécificité des images découle naturellement la réponse à la question de leur caractère visuelle : les propriétés représentationnelles des images sont directement perçues car leur aspect supporte l'action d'imaginer qu'elles appartiennent à l'objet représenté, et c'est de cela qu'elles retirent leur pouvoir représentationnel. C'est avec

la troisième question, celle relative à l'apprentissage, que la théorie de Walton révèle ses faiblesses. Dans un premier temps, la théorie ne semble pourtant pas avoir de problème pour répondre : le temps nécessaire pour apprendre à identifier ce qu'une image représente est moindre que celui nécessaire pour apprendre à lire car la représentation picturale exploite des capacités de reconnaissance et d'imagination standards, c'est-à-dire qui ne sont pas propres aux images. Face à une image, on reconnaît ce qu'elle représente et on imagine qu'on voit la chose représentée. Mais comme le montre cette dernière phrase, *reconnaître* ce qui est représenté est logiquement antérieur à *imaginer* qu'on voit ce qui est représenté. Il semble tout à fait possible de reconnaître l'objet représenté par une image sans imaginer qu'on le voit en vrai. En revanche, il est difficile d'imaginer que l'on voit l'objet représenté si on ne l'a pas au préalable reconnu (Carroll, 1991). L'imagination est probablement une condition suffisante : si une image nous fait imaginer que ce qu'on voit en la regardant est en fait un vrai X, elle représente probablement X. En revanche, l'imagination ne semble pas nécessaire. Or, s'il est effectivement possible d'identifier le contenu d'une image sans nécessairement imaginer que ce qu'on voit est réel, alors la théorie de Walton ne constitue pas une bonne base pour fonder une théorie expliquant la représentation picturale. Si d'ailleurs la théorie de Walton est encore beaucoup utilisée aujourd'hui pour parler de la fiction et de certains aspects de l'appréciation esthétique, elle ne l'est presque plus comme théorie générale de la représentation picturale. Puisque la discussion de la théorie de Walton nous a montré que la reconnaissance semble arriver avant l'imagination dans l'interprétation des images, peut-être est-ce sur cette capacité, plutôt que sur celle d'imagination, qu'il faut fonder la bonne théorie de la représentation picturale. Cette piste a été exploitée dans l'alternative construite par Flint Schier (1986) :

Une image I représente X si et seulement si un observateur qui connaît visuellement X est capable de reconnaître X en regardant I.

Cette théorie renoue avec nos intuitions après qu'on s'en est éloigné sous l'effet de Goodman. La théorie de la reconnaissance répond en effet à nos trois questions avec le même naturel que la théorie de la ressemblance. Ainsi les images se distinguent-elles des mots car, contrairement à eux, elles représentent les choses en exploitant notre capacité naturelle à reconnaître ces mêmes choses. Les propriétés représentationnelles sont directement vues comme telles car la reconnaissance est une capacité visuelle. Enfin, l'interprétation des images est facile à apprendre car les images exploitent notre capacité naturelle de

reconnaissance. Il suffit de savoir reconnaître un vrai X pour voir qu'une image représente un X, car un X et une image d'un X sont reconnus à l'aide de la même capacité.

D'après les défenseurs de la théorie de la reconnaissance, les images exploitent la souplesse naturelle de notre appareil recognitionnel. Lorsque nous apprenons à reconnaître un objet sous un certain angle de vue et dans des conditions d'éclairage particulières, nous sommes généralement immédiatement capables de le reconnaître sous d'autres angles et sous d'autres conditions d'éclairage. Nous sommes également souvent capables de généraliser notre capacité à reconnaître un exemplaire d'une classe visuellement définie à d'autres exemplaires de cette classe. On peut, par exemple, apprendre à reconnaître les oiseaux en voyant des rouges-gorges et savoir dès qu'on voit un merle que c'est également un oiseau. Enfin, nous sommes en général capable de reconnaître l'identité d'une personne que nous n'avons pas vue pendant dix ans et dont le visage à beaucoup vieilli, ou le visage d'une personne même s'il exprime des émotions que nous ne lui avions jamais vues. Autrement dit, l'appareil recognitionnelle est naturellement robuste à la variation ; son rôle est de détecter ce qu'il a de commun dans l'énorme diversité des scènes visuelle. Les images exploitent cette capacité naturelle de généralisation : lorsque nous connaissons l'aspect visuel d'un objet nous sommes généralement immédiatement capable de reconnaître ce même objet en image ; inversement lorsque nous connaissons l'image d'un objet nous pouvons tout de suite reconnaître cette objet dans la réalité.

Le concept de reconnaissance semble donc une assez bonne base pour construire une explication du phénomène de représentation picturale : il apporte facilement des éléments de réponses aux trois questions que nous avons posé en introduction de ce chapitre. En revanche, pour décrire le concept, il rencontre rapidement certaines difficultés. En effet, le fait qu'un objet soit capable d'activer notre capacité à reconnaître quelque chose qu'il n'est pas, ne saurait être une condition suffisante pour faire de lui une image qui représente cette chose. On peut par exemple reconnaître un visage dans un nuage, sans que cela ne fasse du nuage une image, ni même une représentation. Une première restriction pourrait être opérée en disant que notre capacité de reconnaissance doit être activée par une surface bidimensionnelle. Cela n'est toutefois toujours pas suffisant, car un morceau d'écorce à peu près lisse peut également activer, par exemple, notre capacité à reconnaître les visages, sans que ce morceau d'écorce ne devienne pour autant ni une image ni une représentation. L'autre problème du critère de reconnaissance est qu'il ne semble pas autoriser la méprise représentationnelle. Soit on reconnaît X en regardant une image I, auquel cas I représente X, soit on ne reconnaît pas X

auquel cas I ne représente pas X. I ne peut pas mal représenter X. Pourtant, il semble qu'une image puisse être une mauvaise représentation, ou une représentation ratée de quelque chose. Enfin, un troisième problème peut être mis en évidence à l'aide de l'expérience de pensée suivante : imaginons qu'un peintre peigne un portrait réussi de monsieur A et que monsieur A ait un frère jumeau, B, qui lui ressemble en tout point. Cette peinture activera la reconnaissance de A autant que de B, mais nos intuitions nous poussent plutôt à dire que la peinture représente monsieur A et pas monsieur B.

Ces problèmes sont résolus par une théorie proposée par Dominic Lopes (1996; 2005b), qui a apporté à la théorie de la reconnaissance un élément inspiré de la théorie des symboles. La théorie de Lopes est donc présentée dans la littérature soit comme une amélioration de la théorie des symboles, soit comme une amélioration de la théorie de la reconnaissance. Lopes propose de s'inspirer d'une théorie classique expliquant la façon dont certains mots, en particulier les noms propres, acquièrent leur sens. Selon cette théorie, un nom propre représente une chose X à cause des relations causales et historiques qu'il entretient avec X. A un moment donné, une personne au contact de X (ou d'un X) le désigne à l'aide d'un certain nom et par la suite, les gens continuent à se servir de ce nom pour désigner X (ou les Xs). Ainsi Lopes propose-t-il de compléter la théorie recognitionnelle par une clause causale de la façon suivante :

Une image I représente X si et seulement si (1) I active notre capacité à reconnaître X. (2) la satisfaction de (1) est la conséquence d'un processus causal impliquant X.

Le processus causal de la seconde clause peut être matériel comme dans le cas de la photographie ou impliquer les intentions du créateur de l'image. Par exemple, dans le cas d'un dessin, pour qu'un dessin représente X il est nécessaire qu'à un moment ou l'autre de la production du dessin le dessinateur ait eu une intention dont le contenu est « je veux qu'on reconnaisse un X en voyant mon dessin ». Il est donc peut-être plus juste de formuler la seconde clause de la façon suivante : la satisfaction de (1) est la conséquence d'un processus causal impliquant X ou une représentation mentale (paradigmatiquement une intention) de X. Remarquons que si on s'en tient au cas intentionnel, la définition de Lopes peut être formulée de façon plus parcimonieuse en utilisant le concept de fonction. Il est en effet généralement admis (comme nous l'avons vu dans le chapitre I) que la fonction d'un artefact est déterminée par les intentions de sont créateur (Bloom, 1996). Selon cette formulation condensée de la théorie de Lopes :

Une image I représente X si et seulement si I est un artefact dont la fonction est d'activer notre capacité à reconnaître X.

Lopes évite cette formulation pour une raison précise. Il veut conserver la possibilité qu'une photo représente un X même si la photo a été prise sans aucune intention de photographier X, par exemple si l'appareil s'est déclenché tout seul au moment où X se trouvait devant lui. D'autres auteurs préfèrent dire que les photographies ne représentent pas réellement les choses, mais montrent simplement leurs apparences (Walton, 1984). Dans les chapitres suivants, nous nous concentrerons sur les images issues d'un processus intentionnel. Nous n'avons donc pas besoin de prendre parti sur ce point précis qui concerne spécifiquement certaines photographies. Pour ce qui nous concerne, la clause intentionnelle (ainsi que la formulation en terme de fonction) convient. Voyons si la clause intentionnelle permet de surmonter les difficultés rencontrées par la clause recognitionnelle lorsqu'elle était employée seule.

Un bout d'écorce dans lequel ont reconnaît un visage ne représente pas un visage car il n'a pas la fonction de le faire ; personne n'a eu l'intention que l'on y reconnaisse un visage et son aspect n'est pas non plus déterminé par des processus causaux qui impliquent un visage. De plus, sous cette forme, la théorie autorise la méprise représentationnelle. Admettons que j'ai l'intention de dessiner une tourterelle, c'est-à-dire de produire un dessin qui active la capacité à reconnaître les tourterelles. A cause de mon manque de savoir-faire, je produis en fait un dessin dans lequel on reconnaît plutôt un corbeau. Mon dessin ne sera pas pour autant une représentation de corbeau mais une représentation ratée de tourterelle. La clause intentionnelle résout donc le problème de la méprise représentationnelle en fournissant ce qu'on appelle un « standard de correction », c'est-à-dire qu'elle détermine ce que l'image est censée représenter si elle est réussie. La clause recognitionnelle, elle, détermine si l'image réussit ou non à représenter ce qu'elle cherche à représenter. Ainsi, grâce à la clause intentionnelle, on peut tenir compte du cas où une image échoue dans la tâche de représenter quelque chose. Passons au troisième problème rencontré par la clause recognitionnelle, le cas du peintre qui peint monsieur A, le jumeau de monsieur B. Grâce à la clause intentionnelle, nous pouvons maintenant dire que la peinture représente celui des deux jumeaux qui a servi de modèle au peintre car l'intention du peintre est de produire une image dans laquelle on reconnaisse ce jumeau, et que c'est ce jumeau qui entre dans un processus causal déterminant l'aspect de l'image. Sur ce point, un exercice de pensée un peu plus sophistiqué peut

néanmoins encore poser problème à la théorie. Imaginons que le peintre ait toujours l'intention de représenter le jumeau A, mais que A soit mort à la guerre. C'est d'ailleurs pour honorer sa mémoire que le peintre veut faire son portrait. Pour ce faire, il demande à B, le jumeau encore vivant de A, de poser pour lui. Dans ce cas il y a une tension entre le processus causal centré sur l'objet lui-même et celui centré sur le contenu de l'intention. Si on pense que c'est l'objet physiquement présent lors de la réalisation de l'image qui compte, la peinture représente B. Si on pense que le contenu de l'intention prime, la peinture représente A. Nos intuitions sont floues dans ce cas, même si elle semble donner un léger avantage à la clause intentionnelle. De plus, donner la primauté à la clause causale, dans le sens d'une présence physique de l'objet pose certains problèmes. Il est en effet fréquent que les peintres et les dessinateurs utilisent certains objets pour s'inspirer de leurs apparences afin de représenter d'autres objets. Pourtant, on n'a pas envie de dire que les objets qu'ils ont utilisés comme simples accessoires sont représentés par leurs peintures ou leurs dessins si telle n'était pas leur intention.

Nous accepterons ici simplement qu'en cas de conflit entre la clause causale, au sens d'une présence physique de l'objet, et la clause intentionnelle, c'est la clause intentionnelle qui prime. Ce qui compte, c'est que la clause causale (qui englobe une causalité physique et une forme de causalité intentionnelle) semble capable de compléter la clause recognitionnelle pour fournir une description correcte du concept de représentation picturale. Les clauses recognitionnelle et intentionnelle (ou plus généralement la clause causale) semblent indépendamment nécessaire et conjointement suffisantes à l'application correcte de la phrase « l'image I représente X. »

Etant donné que ce chapitre sur la représentation picturale s'inscrit dans un travail plus général sur les intentions de l'artiste, peut-être est-il utile de s'arrêter un instant pour bien préciser les relations entre les clauses intentionnelle et recognitionnelle afin d'éviter toute confusion. Si la théorie de Lopes a besoin d'introduire une clause intentionnelle, c'est pour *décrire* notre concept de représentation picturale, et non pas pour répondre à nos trois questions concernant les mécanismes sous-tendant le phénomène de la représentation picturale. Pour répondre à ces trois questions (du moins pour ébaucher des réponses) la clause recognitionnelle seule est suffisante comme nous l'avons vu. La clause intentionnelle doit être ajoutée seulement pour les besoins de la composante descriptive de la théorie, afin de fournir ce qu'on appelle « un standard de correction », et tenir ainsi compte, entre autres, de la méprise représentationnelle. Cela ne veut en aucun cas dire que pour identifier ce qu'une

image représente il faille faire un quelconque détour par les intentions de son auteur. Pour identifier ce qu'une image représente, notre capacité recognitionnelle suffit généralement largement ; on reconnaît simplement ce qui est représenté par l'image. Le seul cas où la clause intentionnelle doit intervenir également dans la composante explicative de la théorie se produit lorsque la clause recognitionnelle est en difficulté, soit parce qu'on n'arrive pas à reconnaître ce qui est représenté par une image, soit parce qu'on a des raisons extérieures de croire que l'image ne représente en fait pas ce qu'on croit y reconnaître. Dans cette situation, nous devons nous poser des questions à propos des intentions de l'auteur et plus précisément à propos de ce qu'il a voulu représenter, pour savoir ce que l'image représente. Ce point est illustré par une expérience de Preissler et Bloom (2008). Dans cette expérience, les sujets – des jeunes enfants – voient l'expérimentateur en train de dessiner avec devant lui deux objets, disons une cuillère et une fourchette. Lorsque l'expérimentateur montre son dessin à l'enfant, celui-ci l'interprète en fonction de ce qu'il y reconnaît. Il dit que c'est une fourchette s'il reconnaît une fourchette, et une cuillère s'il reconnaît une cuillère, indépendamment de l'objet que regardait l'expérimentateur lorsqu'il dessinait. Ce n'est que quand le dessin est ambigu, c'est-à-dire quand son aspect est intermédiaire entre celui d'une fourchette et d'une cuillère, que l'enfant tient compte des indices extérieurs qui renseignent sur les intentions du dessinateur, en l'occurrence l'objet que l'expérimentateur regardait lorsqu'il dessinait. Si le dessinateur regardait plutôt la fourchette, alors l'enfant dit que le dessin ambigu est une fourchette, si le dessinateur regardait plutôt la cuillère, alors l'enfant dit que le dessin ambigu est une cuillère. En résumé, la clause intentionnelle est essentielle dans la composante descriptive de la théorie de la reconnaissance (c'est-à-dire dans la tâche qui consiste à définir notre concept de représentation picturale). Pour la composante explicative de la théorie, son rôle est secondaire. On ne doit faire appel à elle que pour expliquer ce qui se passe lorsque l'observateur ne reconnaît pas, ou n'est pas sûr de reconnaître, ce qui est représenté par une image.

Mettons un instant de côté la théorie de Lopes pour parler de la troisième réaction suscitée par la théorie des symboles de Goodman, à savoir la réhabilitation du concept de ressemblance (Goldman, 2005; Hopkins, 2005; Sachs-Hombach, 2003). Pour réhabiliter la ressemblance, la tâche consiste à surmonter les trois objections opposées par Goodman.

Dans la première, Goodman remarque qu'une image ressemble beaucoup plus à une autre image qu'à ce qu'elle représente et que, par conséquent, les images devraient représenter

d'autres images et non pas les objets qu'elles représentent en fait. Cette objection ne tient plus si, au lieu de considérer une ressemblance objective entre deux objets, on considère une ressemblance subjective. La relation de ressemblance ne s'appliquerait plus à deux objets physiques mais à deux expériences. Dans ce cas, il semble acceptable de considérer que lorsqu'on perçoit une image, l'expérience visuelle que l'on en a ressemble plus à l'expérience visuelle que l'on aurait face à l'objet qu'elle représente, que face à une autre image représentant un autre objet. Cette version subjective de la théorie de la ressemblance pose cependant un nouveau problème : il n'est pas clair que l'on puisse, dans un sens un minimum opérationnel, comparer deux expériences et décider si elles se ressemblent ou non. Peut-être que la meilleure façon de faire consiste à dire que l'expérience que l'on a en percevant une image ressemble à celle que l'on a quand on perçoit l'objet qu'elle représente si on est capable de *reconnaître* cet objet en percevant l'image. S'il faut effectivement apporter cette précision pour opérationnaliser la théorie de la ressemblance subjective, alors il se pourrait que celle-ci ne soit en fait qu'une façon différente de formuler la théorie de la reconnaissance.

La seconde objection de Goodman met en avant le fait que toute chose ressemble à toute autre sous certains aspects, et que le concept de ressemblance est donc trop imprécis pour fonder une théorie de la représentation picturale. Pour surmonter cette objection il faut fournir des critères permettant de définir le degré de ressemblance nécessaire. Puisqu'on parle désormais de ressemblance subjective, il n'est pas clair que l'on puisse fournir de tels critères sans faire appel, comme ci-dessus, au concept de reconnaissance. Si tel est le cas, alors la théorie de la ressemblance subjective semble encore une fois n'être qu'une formulation de la théorie de la reconnaissance. La troisième objection dit que ressemblance et représentation ont des structures logiques différentes. En particulier, la ressemblance est une relation symétrique alors que la représentation ne l'est pas. Cette objection est surmontée si les théoriciens de la ressemblance utilisent le critère de ressemblance subjective comme une condition nécessaire mais non suffisante à la représentation picturale. L'asymétrie serait introduite par une seconde clause, par exemple une clause intentionnelle ou causale. La théorie de la ressemblance améliorée pour surmonter les objections de Goodman serait donc :

Une image I représente X si et seulement si (1) l'expérience provoquée par la perception de I ressemble à celle provoqué par la perception de X. (2) la satisfaction de (1) est la conséquence d'un processus causal impliquant X.

Si par ailleurs, pour surmonter les deux premières objections goodmaniennes, la première clause doit effectivement faire appel au concept de reconnaissance pour être opérationnelle, alors il semble que la théorie de la ressemblance subjective se confonde avec la théorie de la reconnaissance telle qu'elle a été développée par Lopes. A ce point, il semble donc que ce soit surtout une question de choix si on préfère parler de « ressemblance dans l'expérience subjective » ou de « similarité dans l'activation de l'appareil de reconnaissance ». Ici, nous choisirons de parler de reconnaissance pour une raison précise : cela permet d'adopter un point de vue purement à la troisième personne. Contrairement à la notion de ressemblance subjective qui semble posséder de façon irréductible une composante à la première personne, le concept de reconnaissance semble pouvoir être considéré de façon purement objective. De ce fait, il ouvre la possibilité d'associer la théorie de la reconnaissance avec des concepts importés de disciplines scientifiques - en l'occurrence des sciences cognitives - ce qui, nous allons le voir dans un instant, se révèle très utile.

Au terme de cette première partie de la discussion nous favorisons donc la théorie de la reconnaissance dans sa version améliorée par Lopes. La clause recognitionnelle et la clause intentionnelle ou causale semblent être deux conditions indépendamment nécessaires et conjointement suffisantes qui décrivent correctement notre utilisation du concept de représentation picturale. Quand on dit, « cette image représente un X », ou « qu'as-tu voulu représenter par ton dessin ? », on veut dire « la surface de cette image a pour fonction d'activer efficacement notre capacité à reconnaître les Xs » ou « qu'as-tu l'intention que l'on reconnaisse en percevant ton dessin ? ». Par ailleurs, la clause recognitionnelle semble, comme nous l'avons vu, une bonne base pour répondre à nos trois questions concernant les mécanismes sous-tendant le phénomène de la représentation picturale. La théorie de la reconnaissance dans sa version améliorée par Lopes semble donc susceptible de fonder une théorie de la représentation picturale. Toutefois, si nous sommes satisfaits de sa caractérisation du concept de représentation picturale, son explication des mécanismes est encore incomplète. Voyons pourquoi.

Souvenons-nous qu'en introduction nous avons demandé aux théories de la représentation picturale de répondre à nos trois questions pour tous les types d'images, et pas seulement pour une portion d'entre eux. La théorie de la reconnaissance semble efficace quand on lui présente des images réalistes comme le dessin d'Ingres de la figure 3 (p. 112). Par contre, face au dessin de Reiser de la figure 4 (p.112), elle semble à peine plus à l'aise que la théorie de la

ressemblance. Est-ce que notre appareil de reconnaissance fonctionne réellement face à ces quelques traits d'une façon en partie similaire à son fonctionnement face à des hommes réels en train de rire ? Peut-être, mais si tel est le cas, on attend d'une théorie de la représentation picturale qu'elle nous explique comment ces quelques traits sont capables de réaliser un tel miracle. Face à ce genre de problèmes, nous avons vu que la théorie de la ressemblance pouvait être couplée avec l'optique géométrique. Nous avons dit que ce rapprochement ne pouvait cependant pas déboucher sur le genre d'explications que l'on recherche. La théorie de la reconnaissance repose sur un concept psychologique. Elle dispose donc d'une autre option, qui est l'hybridation avec les sciences de la perception et plus précisément avec les sciences qui étudient le fonctionnement de notre système de reconnaissance des objets. La théorie de la reconnaissance a clarifié notre concept et, de cette manière, elle a aussi dessiné les contours d'une théorie de la représentation picturale. C'est peut-être maintenant aux sciences de la perception de nous en donner les détails, et en particulier de nous expliquer un peu plus précisément pourquoi les images sont capables d'activer notre appareil recognitionnel de façon suffisamment similaire à l'activation qui serait produite par ce qu'elles représentent.

Avant de nous tourner vers les sciences cognitives, discutons de quelques cas supplémentaires qui forcent encore un peu plus les limites de la théorie de la reconnaissance. Considérons le type de lignes qui sont souvent utilisées pour représenter le mouvement en bande dessinée (figure 6a), ou encore les lignes qui peuvent être utilisées pour représenter la voix (figure 6b) ou l'odeur (figure 6c). Ces lignes représentent clairement le mouvement, la voix et l'odeur, mais une théorie qui dit simplement que les lignes de la figure 6a activent notre reconnaissance du mouvement, et celles des figures 6b et 6c notre reconnaissance de la voix et des odeurs, serait très incomplète.

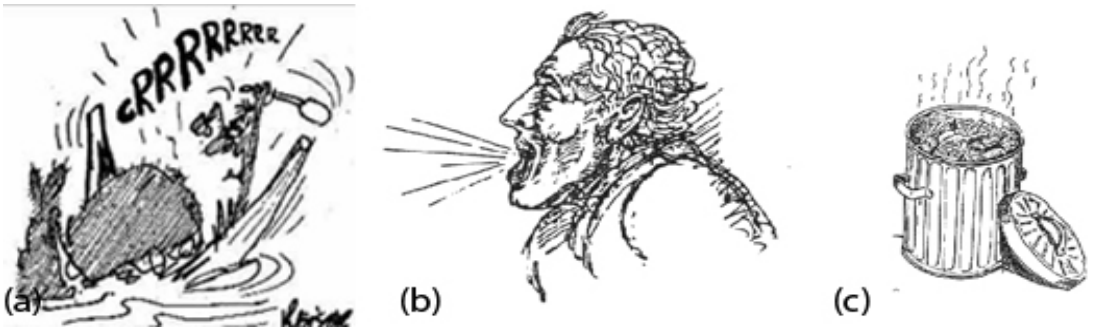

Figure 6a : Reiser. Album « La vie au grand air ». Ed. Albin Michel. Figures 6b et 6c : figures empruntées à une présentation de Patrick Cavanagh.

Pour ces lignes, le premier réflexe est de revenir à une théorie conventionnaliste apparentée à celle de Goodman. Ce mouvement doit cependant être retenu. Goodman utilise le terme « conventionnel » dans un sens fort. Selon Goodman, un symbole est conventionnel lorsqu'au moment de son adoption par une communauté, de nombreux autres symboles auraient aussi bien pu être utilisés tout aussi efficacement ; le choix qui a motivé l'adoption de ce symbole en particulier est arbitraire. Rien dans la relation entre l'aspect de ce symbole et ce qu'il représente ne justifie ce choix. Cela ne semble pas être le cas des lignes qui représentent le mouvement, la voix ou l'odeur dans les images discutées ci-dessus. L'interprétation de ces lignes bénéficie clairement d'une facilitation perceptive. Ces symboles ne sont pas conventionnels au sens où le serait, par exemple, l'inscription du mot « mouvement » ou « voix » à l'endroit où se trouvent les lignes en question, ou encore la disposition d'une astérisque associée à une note expliquant que cette astérisque représente le mouvement ou la voix. Une explication de la façon dont ces lignes représentent le mouvement et la voix semble également devoir faire appel aux sciences de la perception pour être complète.

Le passage de l'analyse du concept de représentation picturale aux sciences cognitives doit être structuré. Voici la méthode proposée. Dans la première partie de ce chapitre nous avons discuté du concept Goodmanien de système de représentation et présenté ses avantages. L'un de ses points forts est d'ouvrir la possibilité d'une taxonomie fine au sein de la catégorie des images en fonction des règles précises que les images utilisent pour représenter les choses. Nous avons ensuite critiqué la proposition de Goodman selon laquelle les règles qui mettent en relation l'aspect d'une image et l'aspect de ce qu'elle représente sont arbitraires. Comme nous l'avons suggéré plus haut, il est possible de conserver l'idée de système de représentation et de règle, tout en rejetant simplement l'arbitraire des corrélations. Si on ne conserve que le meilleur de la théorie des symboles et qu'on la couple avec la théorie de la reconnaissance, il ressort que les règles de représentation sont, au moins certaines, dictées par le fonctionnement naturel de notre appareil recognitionnel. Les systèmes de représentations picturaux ont à leur disposition un vaste ensemble de règles qui permettent de corréler l'aspect d'une image à l'aspect de quelque chose. A travers cette corrélation, les propriétés visuelles de la surface d'une image deviennent des propriétés représentationnelles. L'idée suggérée par la théorie de la reconnaissance est que l'espace de ces règles n'est pas arbitraire, mais fortement contraint par la structure et le fonctionnement de notre système de reconnaissance. Dans la suite de ce chapitre, nous proposons d'utiliser des concepts des

sciences cognitives pour décrire un peu plus en profondeur la nature de certaines règles de représentation utilisées par les images.

Pour ce faire, nous allons nous positionner dans le paradigme modulaire de la perception. Selon ce paradigme, notre système perceptif est composé d'une multitude de modules, c'est-à-dire de petites entités relativement indépendante les unes des autres, qui chacune est spécialisée dans le traitement d'une sous-partie de l'information visuelle. L'objectif est de montrer comment chacun de ces modules contraint l'espace des règles possibles qui permettent aux propriétés des images d'acquérir leur pouvoir représentationnel. Nous obtiendrons ainsi les éléments explicatifs qui manquent à la théorie de Lopes.

3. Le paradigme modulaire de la perception

La notion de module apparaît dans des disciplines telles que la psychologie évolutionniste, la psychologie développementale, l'anthropologie cognitive, les neurosciences, la modélisation ou l'intelligence artificielle. Ces disciplines sont interconnectées au sein du réseau des sciences cognitives, mais elles conservent néanmoins des objectifs sensiblement différents, et la notion de « module » qu'elles utilisent varie en conséquence. Pour ce qui nous intéresse - enrichir notre compréhension de la représentation picturale - la notion de module qui nous est utile provient principalement de la psychologie évolutionniste, de la psychologie développementale et de l'anthropologie cognitive. Toutefois, nous nous situons à un niveau de généralité suffisant pour utiliser une notion de module relativement interdisciplinaire qui ne repose pas sur des points réellement controversés ; on peut dire qu'un système est *modulaire* à partir du moment où il est constitué d'un certain nombre de sous-systèmes qui fonctionnent relativement indépendamment les uns des autres. Appliqué au thème qui nous concerne, l'idée est que l'information visuelle n'est pas traitée comme un tout par le système perceptif. Au contraire, l'information visuelle est prise en charge par une multitude de petits systèmes spécialisés dans le traitement d'un sous-ensemble bien déterminé de l'information potentiellement présente dans une scène visuelle. Chaque module reçoit en *input* une certaine catégorie d'informations, il la traite d'une façon qui lui est propre et qui est relativement indépendante de ce que font les autres modules et il délivre un certain *output* qui pourra être

utilisé par d'autre modules. Présentons quelques capacités dont on suppose aujourd'hui qu'elles sont modulaires[1].

Il existe probablement certains modules spécialisés dans l'extraction des informations visuelles les plus pertinentes pour reconnaître et/ou interagir avec les objets. Par exemple, certains modules identifient les zones d'occlusion, c'est-à-dire les endroits ou une surface se détache sur un arrière plan, et les régions ou plusieurs surfaces d'orientations différentes se rencontrent. Ces modules ont évolués pour repérer ces régions car elles sont généralement à la fois relativement faciles à repérer et informatives c'est-à-dire qu'elles sont utiles pour reconnaître les objets et interagir avec eux (les zones d'occlusion correspondent par exemple souvent aux contours des objets). D'autres modules indépendants identifient la texture des surfaces et en extraient certaines informations concernant les volumes, d'autres encore traitent de l'éclairage, des couleurs et du mouvement. En parallèle de ces modules qui extraient l'information visuelle la plus pertinente pour reconnaître et interagir avec les objets, d'autres modules ont évolué pour détecter très rapidement la présence de certains objets particulièrement importants, avant même l'extraction des contours, des surfaces et des volumes. Par exemple, il existe un module qui réagit au genre de patterns visuels qui indiquent généralement la présence d'un visage et qui oriente l'attention vers ce pattern. D'autres modules reconnaissant grossièrement le type basique d'émotions exprimées par les visages, c'est-à-dire si le visage est bienveillant ou au contraire s'il exprime la peur ou l'agressivité (Johnson, 2005). En aval, cette fois-ci, des premiers modules qui extraient l'information visuelle pertinente à un niveau élémentaire (telle que les zones d'occlusion, les changements d'inclinaison, la texture, les couleurs ou le mouvement), des modules plus complexes dégagent des informations plus fines telles que les propriétés spécifiques des objets qui permettent certaines interactions avec eux ou leur identification sémantique. D'autres modules sont spécialisés dans le traitement de l'information visuelle qui permet d'évaluer l'age d'une personne à partir des traits de son visage, les émotions fines qu'elle exprime, son sexe, si cette personne est familière, et éventuellement son identité.

Pour exploiter cette conception modulaire du système perceptif dans une théorie de la représentation picturale, deux faits doivent être soulignés avec une attention particulière. Tout

[1] Dans toute cette partie je vais parler de modules plus ou moins hypothétiques, c'est-à-dire de capacités dont un faisceau d'arguments tendent à suggérer qu'elles seraient encapsulées dans un mécanisme spécialisé qui fonctionne relativement indépendamment des autres fonctions cérébrales. L'existence de la plupart des modules dont je vais parler ici peut bien sûr être mise en doute. Cela ne doit toutefois pas poser de problème, l'objectif étant de montrer comment le paradigme modulaire en général peut être mis en parallèle avec une théorie de la représentation picturale, et comment ce parallèle peut bénéficier autant à notre compréhension des images qu'à celle de la perception.

d’abord, les modules ne réagissent pas uniquement face au genre précis de stimuli pour lequel ils ont été conçus. Le fonctionnement d’un module est hérité de son histoire évolutive, développementale, et la plupart du temps d’un mélange des deux. Au cours de son histoire, le fonctionnement d’un module est façonné par le genre de stimuli qu’il doit traiter en tant qu’élément du système cognitif d’un individu. L’idée importante est qu’une fois qu’un module est en place, il existe une certaine marge de liberté autour des stimuli qui sont susceptible de l’activer (Deahene, 2007; Sperber & Hirschfeld, 2004). Son fonctionnement ne se limite pas au genre de stimuli précis qui sont intervenus causalement dans l’histoire de sa formation. Prenons comme exemple un module fortement déterminé évolutivement : le module de détection des visages. Au cours de l’histoire évolutive, les modules qui composent le système perceptif ont été façonnés pour traiter l’information visuelle d’une façon pertinente du point de vue du *fitness*, c'est-à-dire du point de vue de la survie et de la reproduction. Par exemple, il était très important pour nos ancêtres phylogénétiques d’être capables de repérer rapidement la présence d’un congénère dans une scène visuelle et d’orienter l’attention vers lui. Un module a donc été conçu par l’évolution pour détecter les visages. Les stimuli qui sont intervenus causalement dans la formation de ce module sont les vrais visages. Mais les stimuli qui sont potentiellement capables d’activer ce module dépassent largement la catégorie des vrais visages. Le module de détection des visages ne s’active pas seulement en présence de vrais visages mais aussi face à un dessin de visage, comme celui de la figure 3, face à certains morceaux d’écorce dans lesquelles on a l’impression de voir des visages, face aux masques ou encore face aux photos d’identité. L’ensemble des stimuli qui sont intervenu causalement dans l’histoire de la formation d’un module, dans notre exemple les vrais visages, constituent ce que l’on appelle le « domaine propre » d’un module. Tous les stimuli qui sont capables d’activer un module, même s’ils n’ont pas joué de rôle causal dans son histoire, constituent le « domaine actuel » du module ; dans notre cas les vrais visages mais aussi les dessins de visages, certains morceaux d’écorces, les masques, etc. Le domaine actuel d’un module inclut son domaine propre mais il est généralement beaucoup plus vaste (Sperber & Hirschfeld, 2004). Les modules qui nous intéressent ici sont ceux du système perceptif. Beaucoup d’entre eux, du moins parmi ceux qui composent les étapes les plus précoces de la perception, ont un fonctionnement assez fortement déterminé par l’évolution. Cela signifie que les éléments de leur domaine propre (les éléments intervenus causalement dans leur formation) sont des stimuli qui étaient présents dans l’environnement de nos ancêtres phylogénétiques. Or l’environnement visuel des habitants des pays industrialisés s’est considérablement

transformé depuis les temps où l'évolution a dessiné notre système perceptif. Ainsi, beaucoup de modules ont vu leur domaine actuel s'étendre considérablement lors de ces derniers millénaires. En particulier, les images ont considérablement élargie le domaine actuel de la plupart des modules qui composent notre appareil perceptif. Les images n'étaient pas présentes dans l'environnement de nos ancêtres, elles n'ont donc pas participé à la formation de nos modules perceptifs (du moins de ceux les plus déterminés évolutivement). Néanmoins, elles sont aujourd'hui capables de les activer en mimant le type de patterns visuels pour lesquels nos modules perceptifs ont évolué. En d'autres termes, les images font partie du domaine actuel de beaucoup de modules perceptifs sans faire partie de leur domaine propre.

Le second point qu'il est important de souligner est que les modules fonctionnent relativement indépendamment les uns des autres. Il n'y a pas de contrainte forte de cohérence d'ensemble dans le fonctionnement des différents modules. Par exemple, le module de détection des visages peut fonctionner même si au même moment un module de reconnaissance plus fine des objets signale au même endroit la présence d'un morceau d'écorce. Ces deux résultats ont beau être incompatibles (il ne peut pas y avoir un visage et un morceau d'écorce exactement au même endroit), cela n'empêche pas le fonctionnement normal et indépendant de chacun de ces deux modules. De même, lorsqu'on regarde la figure 7, les modules de reconnaissance des contours des objets signalent la présence d'un cube tridimensionnel alors qu'au même moment d'autres modules qui traitent des textures, des couleurs, et d'autres information qui concernent les volumes et leur agencement spatial (telle que la parallaxe, ou la réaction au mouvement) reconnaissent une surface blanche parfaitement bidimensionnelle sur laquelle sont disposées quelque traces sombres. Là encore tous ces modules fonctionnent normalement, bien que leurs résultats soient mutuellement incompatibles.

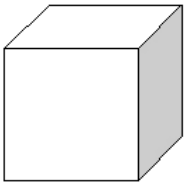

Figure 7.

Figure 8.

Ainsi, le domaine actuel d'un module est beaucoup plus vaste que son domaine propre, et les modules fonctionnent relativement indépendamment les uns des autres. Sans ces deux points, il ne pourrait simplement pas y avoir d'images, du moins pas comme on les connaît aujourd'hui. En effet, si le domaine actuel des modules coïncidait avec leur domaine propre, on ne pourrait par exemple pas reconnaître les portraits car les

modules de reconnaissance des visages ont évolué pour reconnaître les vrais visages et non pas les dessins de visages. Les propriétés représentationnelles des images naissent dans la zone du domaine actuel des modules perceptifs qui ne coïncide pas avec leur domaine propre. De même, si les modules n'étaient pas indépendants on ne pourrait pas détecter au même endroit un objet tridimensionnel et la surface d'une image. Les images devraient être des symboles arbitraires comme le dit Goodman ; on ne pourrait pas « voir à travers elles ». Par ailleurs, l'indépendance des modules décuple également les possibilités de la représentation picturale. Si le fonctionnement des modules était contraint par une obligation de cohérence d'ensemble, on ne pourrait pas voir un oiseau avec des yeux globuleux et une certaine expression faciale en regardant la figure 8. Ici, des modules reconnaissent la présence d'un oiseau alors qu'au même moment d'autres reconnaissent une certaine expression et encore d'autres reconnaissent un dessin fait avec quelques traits. Chacun de ces modules fonctionne normalement, indépendamment du fait que d'autres modules délivrent au même moment des informations qui sont contradictoires, puisqu'il ne peut pas y avoir un oiseau là où il y a une expression faciale et quelques lignes sur une surface bidimensionnelle.

Avant de revenir à la représentation picturale, introduisons encore deux notions supplémentaires, les « hypertsimuli » et l'« épuration de l'information pertinente », qui découlent toute deux de l'organisation modulaire de notre système perceptif. Les hyperstimuli sont les stimuli du domaine actuel d'un module qui l'activent plus intensément que les stimuli de son domaine propre. Par « épuration de l'information pertinente », on désigne le fait qu'une information présentée seule active les modules qui la traitent plus intensément que si cette même information est présentée au milieu d'autres informations. Cela s'explique du fait que les modules sont en compétition pour les ressources énergétiques et que, donc, un module s'activant seul a une activité plus intense que si plusieurs modules d'activent en même temps que lui. Ces deux notions sont importantes car elles permettront de mieux comprendre l'efficacité des dessins de Reiser, un des exemples qui nous a servi pour pointer les faiblesses de la théorie de la reconnaissance. Décrivons ces deux notions dans les détails.

La notion d'hyperstimuli a été introduite indépendamment en éthologie et en neurosciences. Un exemple classique utilisé pour illustrer ce concept concerne les épinoches, des petits poissons de rivière (cet exemple a déjà été discuté dans le cadre d'une théorie de l'art par Gombrich (2002)). Les épinoches ont la particularité d'être des poissons territoriaux c'est-à-dire que les mâles défendent leur territoire contre l'intrusion d'autres mâles épinoches. Ce qui nous intéresse ici c'est que les mâles se repèrent entre eux grâce à la tâche rouge qui

orne leur ventre. Lorsque un mâle pénètre sur le territoire d'un autre, le propriétaire repère l'intrus à son ventre rouge et l'attaque. Le système perceptif de l'épinoche contient un module qui détecte la présence de la couleur rouge sur le territoire et qui déclenche automatiquement un comportement d'attaque. Les éléments du domaine propre de ce module sont les épinoches mâles (c'est la nécessité de repérer rapidement la présence d'une épinoche mâle sur le territoire qui a contraint évolutivement la formation de ce module). Pour fonctionner, ce module détecte simplement la couleur rouge, il n'utilise pas de critères plus fins pour distinguer les épinoches d'autres objets rouges qu'il serait inutile d'attaquer. Il faut croire que dans l'environnement traditionnel des épinoches, les seuls objets rouges susceptibles de pénétrer sur le territoire d'une épinoche étaient d'autres épinoches. Le module de détection des épinoches rivales n'a donc pas eu besoin d'être plus spécifique qu'un simple détecteur de couleur rouge. Mais dans le monde moderne, il arrive que des éthologues introduisent des objets rouges artificiels sur le territoire des épinoches pour étudier leur comportement. Lorsque cela se produit, les épinoches attaquent ces objets comme s'il s'agissait de rivaux. Parmi les objets rouges utilisés par les éthologues pour étudier le comportement territorial des épinoches, certains sont plus gros que ne pourrait jamais l'être une épinoche réelle. Ces gros objets rouges provoquent chez les épinoches des attaques plus violentes que celles observable dans la nature, dirigées vers de vraies épinoches. La raison est que le module de détection des épinoches rivales qui déclenche automatiquement le comportement d'attaque est « suractivé » par les gros objets rouges. En d'autres termes, l'activation du module dépasse le seuil d'activité produit par la détection des stimuli de son domaine propre (les vraies épinoches). On dit que les objets qui activent un module au-delà de son seuil naturel, comme les gros objets rouges dans le cas des épinoches, sont des *hyperstimuli* pour ce module.

Les neuroscientifiques ont montré que la possibilité des hyperstimuli découle d'une propriété biologique des réseaux de neurones. Lorsqu'un réseau de neurones a appris à repérer une certaine propriété (par exemple la couleur rouge), accentuer cette propriété produit une suractivation du réseau de neurones. Par exemple, on peut apprendre à un rat à distinguer les carrés des rectangles, en lui donnant une récompense à chaque fois qu'on lui présente un rectangle, et pas quand on lui présente un carré (Ramachandran & Hirstein, 1999). Rapidement, le système perceptif du rat apprend à repérer la propriété pertinente (la longueur relative des cotés) et à l'associer à la perspective d'une récompense si bien que le rat aura une réaction hédonique dès qu'il verra un rectangle, et ce avant même d'avoir la récompense. Si maintenant on montre à ce rat un rectangle avec des côtés plus allongés que ceux qu'il est

habitué à voir, c'est-à-dire si on exagère la propriété que le rat a appris à reconnaître et a associé à une récompense, on obtient une réaction hédonique plus intense que celle précédemment obtenue, et même plus intense que celle qui succède à la récompense. Cela est dû au fait qu'on a suractivé le réseau de neurones qui repère une différence de longueur relative dans les côté des quadrilatères. Les rectangles de taille normale appartiennent au domaine propre de ce réseau de neurones (équivalent à un module) car ces rectangles de taille normale sont ceux qui sont intervenus causalement dans la formation de ce réseau de neurones. Les rectangles plus allongés font partie de son domaine actuel car ils activent ce réseau de neurones sans être intervenus causalement dans sa formation. En l'occurrence, les rectangles plus allongés sont des hyperstimuli pour le réseau de neurones du rat qui a appris à détecter les rectangles de taille normale, car ils suractivent ce réseau, c'est-à-dire qu'ils l'activent plus intensément que ne le font les éléments de son domaine propre.

Dans le cas des images, l'exemple paradigmatique est celui des caricatures. Nos modules d'identifications des visages repèrent les propriétés qui permettent de reconnaître les visages des personnes que l'on connaît (par exemple, l'écartement entre les yeux (Leder & Bruce, 2000)). Les caricatures accentuent les propriétés pertinentes qui permettent d'identifier une personne ce qui suractivent les réseaux de neurones impliqués dans la reconnaissance de cette personne. Le résultat est qu'une personne est plus facile à reconnaître sur une bonne caricature que par exemple sur une photographie (Rhodes, Brennan, & Carey, 1987). Les caricatures sont des hyperstimuli pour nos modules d'identification des visages[1]. Le même phénomène existe avec les modules de reconnaissance des émotions. Les chercheurs ont directement mesuré l'activité du cerveau de sujets en train de percevoir des images où les traits qui permettent de reconnaître certaines émotions avaient été exagérés au-delà des limites anatomiquement possibles (voir les figure 9a et 9b). Le résultat est que les modules de détection de ces émotions sont activés plus intensément face à ces images que face à des images anatomiquement possibles. Parallèlement, des tests comportementaux montrent que les sujets sont plus rapides pour reconnaître l'émotion exprimée par une image exagérée que par une image possible (Morris et al., 1998). Les images exagérées sont des hyperstimuli pour les modules de reconnaissance des émotions.

[1] A un niveau de détail supérieur, le processus supposé est que pour reconnaître un visage, le module d'identification des visages effectue une soustraction entre un visage prototypique et le visage particulier qu'on est en train de percevoir, le long de certaines dimensions. Les caricatures accentuent les différences entre le visage particulier que l'on doit reconnaître et un visage prototypique.

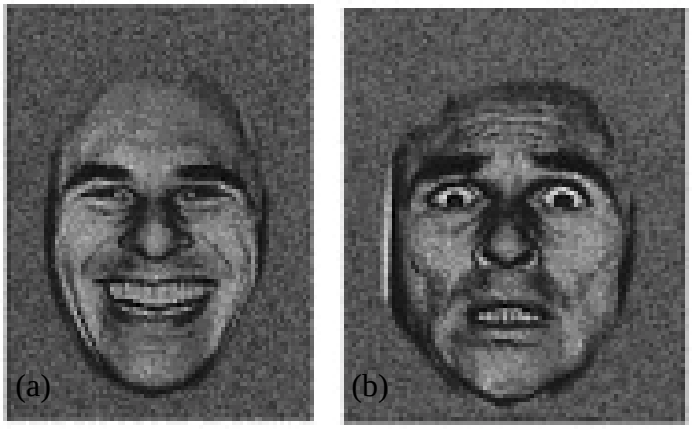

Figure 9 : stimuli utilisés par Morris et ses collègues (1999) pour étudier les aires cérébrales impliqués dans la reconnaissance des émotions. Les figures sont obtenues en déformant les traits caractéristiques de l'expression d'une émotion (la joie dans la figure a, la peur dans la b) au-delà des limites anatomiquement possibles.

La dernière notion dont nous aurons besoin pour décrire les règles de représentation utilisées par les images est celle d' « épuration de l'information pertinente ». Nous avons dit que le type d'opération effectué par un module ne dépend pas du type d'opération effectué au même moment par d'autres modules. En revanche, le fait qu'il effectue ou non cette opération, et avec quelle intensité d'activation, dépend des autres modules. Cette dépendance s'explique du fait que les modules sont en compétition pour l'utilisation des ressources énergétiques transportées dans le sang qui irrigue le cerveau (Sperber & Wilson, 1996). Ainsi, un module qui s'active seul a des chances de s'activer plus intensément que s'il s'active en même temps que beaucoup d'autres modules, car il a plus de ressources à sa disposition. La conséquence est que lorsque l'information qui active un module est présentée seule, plutôt que au milieu de beaucoup d'autres informations, le module qui la traite s'activera avec une intensité accrue.

Dans cette partie nous avons présenté quelques notions du paradigme modulaire de la perception. Nous avons vu qu'une scène visuelle n'est pas traitée de façon holistique. Chaque information pertinente est traitée par un module spécialisé, dont le fonctionnement est partiellement indépendant des autres modules. Un module a un domaine propre, composé par les stimuli qui sont intervenus dans sa formation phylogénétique et/ou ontogénique, et un domaine actuel, composé des stimuli capables de l'activer. Parmi les stimuli du domaine actuel, ceux qui activent le module plus intensément que les stimuli du domaine propre sont des hyperstimuli pour ce module. Enfin, les modules étant en compétition pour les ressources énergétiques, un module s'active plus intensément si l'information qu'il traite est présentée seule plutôt qu'au milieu d'autres informations susceptibles d'activer d'autres modules.

4. Les règles de représentation

Nous avons vu que parmi les théories existantes en philosophie analytique, la théorie de la reconnaissance semblait être la mieux à même de fonder une théorie de la représentation picturale. A travers certains exemples, nous avons vu que le concept de reconnaissance nécessitait d'être approfondi à l'aide des sciences cognitives. Cela est apparu particulièrement nécessaire lorsque nous nous sommes penchés sur certains dessins, comme ceux de Reiser, pour lesquels il est difficile d'accepter comme seule explication qu'ils activent notre appareil recognitionnel comme le ferait ce qu'ils représentent. Pour approfondir la théorie de la reconnaissance, nous avons proposé de réhabiliter le concept Goodmanien de système de représentation. Pour ce faire, nous avons vu qu'il fallait abandonner l'idée selon laquelle les règles qui caractérisent les systèmes de représentation picturaux sont arbitraires et essayer de définir au moins une partie de ces règles à partir de la nature psychologique de notre système perceptif. C'est dans ce but que nous avons introduit la notion de module. Voyons maintenant à travers des exemples comment il est possible de décrire, en utilisant ce que nous avons dit des modules du système perceptif, les règles utilisées par les systèmes de représentations picturales.

La toute première propriété de notre système perceptif exploitée par les dessins est la détection des surfaces à partir de leurs contours. En effet, les lignes de la plupart des dessins activent notre système perceptif comme s'il s'agissait des contours de surfaces pleines, car elles entrent dans le domaine actuel des modules qui détectent les contours des surfaces. Une ligne close est ainsi spontanément interprétée comme délimitant une surface pleine (figure 10). Ensuite, certains patterns de lignes particuliers activent les modules extrayant les informations pertinentes concernant l'agencement spatial des surfaces. En particulier, les patterns dits en « T » activent les modules qui détectent les zones d'occlusion, les patterns en « Y » les modules qui détectent les zones où trois surfaces d'orientation différente se rejoignent, et les pattern en « X » les zones où une surface passe derrière une surface transparente (comme le montrent les figures 11a et 11b, une zone en « T » est une zone où une ligne en touche perpendiculairement une autre, une zone en « Y » est un contact entre trois lignes et une zone en « X » est une zone où deux lignes se coupent). L'exploitation de ces règles permet aux lignes d'un dessin de pénétrer les premiers niveaux de notre système perceptif comme le feraient les régions d'une scène visuelle qui permettent d'identifier les objets tridimensionnels à partir de leurs propriétés de forme. Les patterns en T, en Y et en X d'un dessin appartiennent au domaine actuel des modules dont les domaines propres sont

respectivement les zones d'occlusion, les zones de jointure entre des surfaces d'orientations différentes, et les zones de transparence. Ainsi, on reconnaît un cube plein se détachant sur le bord d'une surface dans la figure 11a et un cube transparent dans la figure 11b. Les dessins de la figure 11 exploitent aussi l'épuration de l'information. Ils présentent l'information qui permet de percevoir l'agencement tridimensionnel des surfaces de façon plus efficace que ne le font des images qui présentent cette même information imbriquée dans des informations de texture et de couleur (figure 12). En exploitant cette règle, ces dessins renforcent l'impression tridimensionnelle car les modules qui extraient l'information concernant l'agencement tridimensionnel des surfaces sont activés plus intensément du fait que les modules qui traitent des textures et des couleurs ne sont pas sollicités (comparer les figures 11a et 12). Certains systèmes de représentation représentent les choses en exploitant principalement ces règles-ci (figure 13). Ces systèmes de représentation correspondent d'ailleurs au plus anciens systèmes de représentation picturaux connus, puisque les dessinateurs de la grotte de Chauvet les utilisaient déjà il y a 30 000 ans (figure 14).

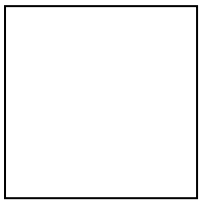

Figure 10.

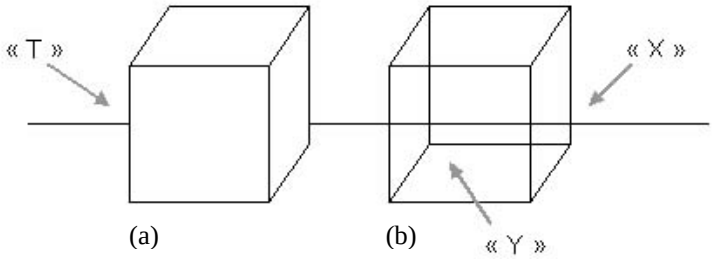

Figure 11a et 11b : zones en « T », en « Y » et en « X ».

Figure 12 : figure empruntée à une présentation de Roberto Casati

Figure 13 : verge and foliot escapment diagram. Hugh Tait. *Clocks and Watches*. (Source : Maynard (2005)).

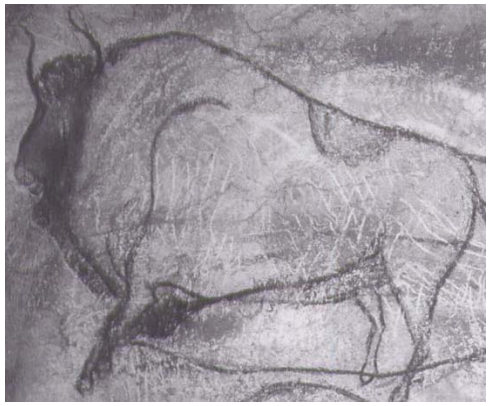

Figure 14 : Bison de la grotte de Chauvet. Ce dessin exploite la règle selon laquelle une ligne close délimite une même surface ainsi que, pour représenter l'encolure qui disparâit dérrière l'encolure, la règle qui permet au zone en « T » de représenter l'occlusion (source : Maynard, 2005)

D’autres systèmes de représentation ajoutent, en parallèle, d’autres règles qui concernent la représentation de l’éclairage et des volumes. Les hachures de la figure 15 évoquent la présence d’une ombre ; elles activent les modules qui traitent les ombres et en extraient des informations concernant l’éclairage et des informations basiques concernant les volumes. Les hachures de la figure 16 exploitent une règle supplémentaire, déterminée par un module qui extrait des informations plus précises concernant les volumes à partir des informations de texture. La découverte de cette troisième règle, qui représente les volumes à l’aide de lignes qui miment des courbes de niveau, est parfois attribuée à Dürer (Maynard, 2005). Ces trois ensembles de règles permettent d’ors et déjà de distinguer basiquement trois systèmes picturaux parmi la catégorie des dessins (la figure 17 montre une même branche représentée dans chacun de ces trois systèmes de représentation).

Figure 15 : Le Corrège (détail). Vers 1489/1494-1543. *Jeune homme soulevant une coupe*. Sanguine. (Source : Les techniques du dessin. Teissig, K. Ed. Gründ.)

Figure 16 : Ugo da Carpi (détail). *Le sacrifice d’Abraham.* Gravure sur bois. (Source : Drawing acts. Rosand, D. Ed. Cambridge University Press.)

Figure 17 : exemple d’une même branche représentée dans trois systèmes de représentation. A gauche, le système n’utilise que les règles les plus basiques qui permettent de corréler une ligne à la limite d’une surface ou à une zone d’occlusion. Au milieu, le système utilise en plus la règle qui met en relation des hachures parallèle avec une zone d’ombre. A droite, le système utilise en plus la règle qui met en relation la forme des hachures avec la forme des volumes.

D'autres dessins exploitent, en plus de ces règles basiques, des règles plus complexes qui dérivent du fonctionnement de modules intervenant à des étapes postérieures du traitement de l'information. Certains dessins présentent de façon épurée, tout en en exagérant les caractéristiques, les patterns qui activent les modules de reconnaissances des émotions exprimées par les visages (figure 18), par les attitudes corporelles (figure 19) ou les deux (figure 20). Le dessin de bande dessinée est en partie une exploration des patterns qui permettent d'activer et de suractiver les modules de reconnaissance des émotions. Les dessinateurs de Mangas ont par exemple exploité l'importance des yeux dans la reconnaissance de certaines émotions et ont adopté comme règle d'en exagérer la taille afin de créer des hyperstimuli pour les modules qui reconnaissent certaines émotions par l'aspect des yeux, augmentant ainsi l'intensité émotionnelle perçues par le lecteur (figure 21). De même, Reiser a exploré les limites des déformations d'un pattern de ligne qui permettent d'activer et de suractiver certains modules de reconnaissance des émotions (figure 4). Les dessins de Reiser nécessitent probablement un certain apprentissage pour être perçus correctement. On peut supposer qu'un sujet naïf ne perçoit pas ces dessins correctement du premier coup, bien qu'il s'agisse là d'une question empirique ouverte. Cela ne serait néanmoins pas une objection à la théorie recognitionnelle car le fait qu'une forme d'apprentissage soit nécessaire n'implique que les dessins de Reiser exploitent des règles conventionnelles au sens de Goodman. En effet, l'apprentissage ne concerne pas seulement des associations arbitraires entre des symboles et ce qu'ils représentent. Il peut aussi concerner, par exemple, la façon dont il faut orienter son attention pour que certains types de dessins pénètrent correctement l'appareil de reconnaissance et activent ainsi les modules qu'ils ciblent, comme le module de reconnaissances des émotions. Cette hypothèse semble confortée par le fait qu'il reste beaucoup plus rapide d'apprendre à reconnaître un dessin de Reiser que d'apprendre à lire[1].

Le principe est probablement le même, bien qu'encore un peu plus complexe, pour les lignes qui représentent le mouvement ou la voix (souvenons-nous des figures 6a, b et c). Une description complète de ce qui se passe dans ces cas là nécessiterait encore beaucoup de travail, en particulier du travail empirique. La suggestion ici est que comme dans le cas des dessins de Reiser représentant des personnages, il faut apprendre à diriger correctement notre attention sur ces lignes. Par exemple, pour les lignes qui représentent le mouvement, il faut apprendre qu'elles sont sur le même plan que l'objet en mouvement et qu'elles indiquent des

[1] Notre compréhension des dessins des Reiser ne sera complète que quand nous aurons parlé des propriétés intentionnelles des images. Nous y reviendrons donc dans le chapitre VI.

positions possibles de cet objet dans un bref laps de temps. Le point important est que dans le cas des images, contrairement au cas des systèmes de représentation qui utilisent des règles arbitraires, l'apprentissage ne concerne pas des associations arbitraires entre des symboles et ce qu'ils représentent. Ce qu'on apprend c'est à voir l'image correctement. Plus précisément, on apprend à orienter notre attention afin que la corrélation entre les propriétés représentationnelles de l'image et ce qu'elles représentent puissent être établie naturellement, à travers l'activation des modules qui composent notre système recognitionnel.

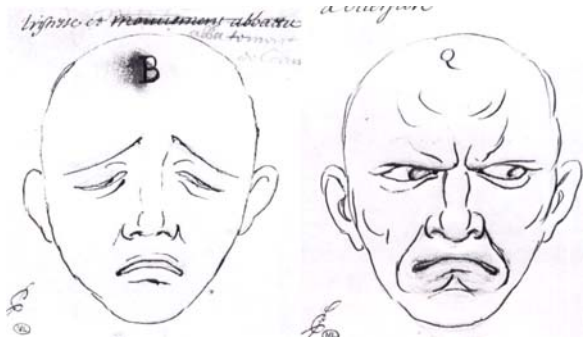

Figure 18 : Charles Le Brun (détails). *La tristesse* (gauche) et *L'aversion* (droite). Plume et encre noires sur esquisse à la pierre noire. (Source : Les techniques du dessin. Teissig, K. Ed. Gründ.)

Figure 19 : Ruppert et Mulot. Gogo Club. Ed. L'association. Remarquer l'exagération des postures corporelles associé à un effacement des expressions faciales. Ces deux points vont tous deux dans le sens d'une suractivation des modules qui traitent de la reconnaissance des expressions corporelles (hyperstimuli + épuration de l'information pertinente).

Figure 20 : Daumier. *La chanson à boire*. Crayon, pierre noires plume et aquarelle. (Source : Cabanne, P. *Honoré Daumier : témoin de la comédie humaine.* Ed Les éditions de l'amateur.)

Figure 21 : Naoki Urasawa. 20th century boys. Ed. Panini Comics.

Remarquons enfin que certains dessins exploitent très explicitement l'indépendance de fonctionnement de certains modules. Par exemple, les dessins de la figure 22 activent en même temps certains modules dédiés au traitement des visages et d'autres à la reconnaissance des animaux (le principe est le même que pour le dessin de la figure 8 qui active à la fois la reconnaissance d'un oiseau et celle d'une expression faciale). Le dessin de la figure 23 exploite le fait que le module de détection des visages de face (qui est activé par les yeux et la bouche) peut être activé en même temps qu'un module qui détecte les visage de profil. Dans ces trois cas, les activations conjointes de ces modules étaient impossibles lorsque l'évolution a mis en place le système perceptif, mais comme le fonctionnement des différents modules est relativement indépendant, cela ne pose pas de problème pour la perception de ces dessins.

Signalons pour finir que lors de leur exploration des règles de représentation, certains dessinateurs s'amusent à violer certaines règles précisément pour perturber la reconnaissance et explorer les limites au-delà desquelles un dessin ne peut plus être interprété. Par exemple, dans le dessin reproduit par la figure 24, Paul Klee a dessiné plusieurs jointures en X, qui normalement représentent la transparence, à des endroits ou se trouve en fait des zones d'occlusion qui auraient du être représentées par des zones en T (Willats, 2003).

Figure 22 : Charles Le Brun. Hommes-chameaux (têtes physiognomoniques). Plume encre noire et lavis gris sur esquisse à la craie. . (Source : Les techniques du dessin. Teissig, K. Ed. Gründ.)

Figure 23 : Guy Delilles. Chroniques Birmanes. Ed. L'Association.

Figure 24 : Paul Klee. *Avec des bas verts*. Mine de plomb et aquarelle. (Source : Willat, 2003).

Cette partie est restée très exploratoire. L'objectif était de donner des pistes pour intégrer la théorie de la reconnaissance à laquelle on arrive par l'analyse conceptuelle avec certaines branches des sciences de la perception. La proposition consiste à décrire les règles permettant aux images de représenter les choses à l'aide de la notion de module et des résultats empiriques obtenus dans le cadre du paradigme modulaire de la perception.

5. Conclusion

Dans la première partie de ce chapitre, nous avons passé en revue différentes théories philosophiques de la représentation picturale. Nous avons évalué la justesse descriptive et explicative de chacune des théories et nous avons favorisé la théorie de la reconnaissance telle qu'elle a été développée par Dominic Lopes. Cette théorie résout la tâche descriptive en disant qu'une image I représente picturalement X si et seulement si (1) I active notre capacité à reconnaître X et (2) la satisfaction de (1) est la conséquence d'un processus causal impliquant X. Ce processus pouvant impliqué une représentation mentale de X, *via* les intention de l'auteur. Par exemple, un dessinateur peut avoir l'intention que l'on reconnaisse un X dans son dessin. Pour évaluer la façon dont les différentes théories résolvent la tâche explicative, nous leur avons posé trois questions assorties d'une contrainte. (1) Quelle est la différence entre la représentation picturale et d'autres types de représentations (linguistique en particulier). (2) Les propriétés représentationnelles des images sont-elles directement perçues ? (3) Pourquoi est-il aussi facile d'apprendre à interpréter les images ? La contrainte

est que les réponses apportées doivent être valides pour tous les types d'images. La théorie de Lopes propose de répondre à ces questions à l'aide de la prémisse (1). La spécificité de la représentation picturale est qu'elle exploite notre faculté naturelle à reconnaître les objets. C'est aussi pour cela que les propriétés représentationnelles sont directement perçues et que les images sont aussi faciles à interpréter. Nous avons ensuite vu que cette explication est insuffisante pour certains types d'images (notamment pour certains dessins de bande dessinée). Dans la seconde moitié de ce chapitre nous avons vu en quoi les sciences cognitives pouvaient, en la précisant, rendre la théorie de la reconnaissance plus efficace d'un point de vue explicatif. Ce travail est resté très exploratoire. L'idée proposée est de mettre en parallèle le concept philosophique de règle de représentation avec le concept psychologique de module. Selon cette approche, les images ont des propriétés représentationnelles car elles exploitent des règles qui mettent en relation l'aspect des propriétés de leur surface avec l'aspect de ce qu'elles représentent, règles dont l'existence découle du fonctionnement naturel des modules qui composent notre système perceptif. En d'autres termes, nous acceptons l'idée de la théorie de la reconnaissance selon laquelle une image représente un objet parce qu'elle active notre système de reconnaissance comme le ferait l'objet représenté. Mais au lieu de considérer la reconnaissance comme un processus holistique, nous proposons de suivre le paradigme modulaire de la perception et de subdiviser la reconnaissance en une multitude de sous-systèmes partiellement indépendants. Chaque sous-système impose ses propres règles de représentation. Une règle de représentation ainsi définie est une description de la façon dont les propriétés d'une image activent un certain module perceptif.

Quelle leçon en tirer à propos de la collaboration entre la philosophie de l'art et les sciences cognitives ? La description du concept de représentation picturale nous a conduit à employer le concept de reconnaissance, qui se trouve être très utilisé dans certaines branches des sciences cognitives. Pour structurer les échanges entre les deux disciplines, nous avons utilisé le concept de « règle de représentation » qui semblait avoir un certain pouvoir descriptif. Nous l'avons ensuite mis en relation avec le concept de « module ». Grâce à ce rapprochement, la philosophie de l'art peut affiner son emploi du concept de reconnaissance, et corriger sa définition du concept de règle de représentation. Les sciences cognitives, quant à elles, en tirent une grille méthodologique pour exploiter le domaine de la représentation picturale dans leur étude de notre système de reconnaissance. Les philosophes et les historiens de l'art ont longuement décrit la lente exploration par les artistes des possibilités de la représentation picturale. Les concepts philosophiques que nous avons discutés dans ce

chapitre permettent aux chercheurs en sciences cognitives de regarder l'histoire de l'art à travers le prisme du paradigme modulaire de la perception, ce qui devrait permettre d'en extraire directement des hypothèses testables relatives à la nature et au fonctionnement des modules qui composent notre appareil perceptif (Cavanagh, 2005). La représentation picturale illustre donc la méthodologie générale que nous avons proposée en introduction. On commence par repérer des concepts importants à la fois pour la philosophie analytique de l'art et pour les sciences cognitives (ici, le concept de reconnaissance). On s'assure ensuite que ces points d'ancrage sont suffisamment solides pour permettre la circulation des concepts dans les deux directions (comme celui de règle de représentation ou celui de module) et pour offrir, à terme, des possibilités de bénéfices mutuels.

Chapitre IV

LA PERCEPTION DES PROPRIETES INTENTIONNELLES DES IMAGES : LA THEORIE TOP-DOWN

1. L'évaluation artistique des images : de la description vers l'explication

Dans le chapitre II nous avons vu que la réflexion sur l'évaluation des œuvres d'art s'organise autour d'une tension entre deux thèses ; l'une dites « intentionnelle » affirme que l'évaluation artistique est fondée sur les intentions de l'artiste, l'autre « expérientielle » soutient que l'évaluation artistique fait uniquement appel à ce qu'il est possible d'expérimenter au contact de l'œuvre. Une façon prometteuse de dissoudre la tension entre ces deux thèses consiste à adopter une conception élargie de l'expérience, selon laquelle nous expérimentons les propriétés d'une œuvre d'art comme étant le résultat des actions intentionnelles de l'artiste. Nous avons ensuite détaillé la solution de l'expérience élargie dans le domaine des images, et aboutit à la conclusion qu'elle invite à la définition d'un nouveau type de propriétés relationnelles, les propriétés intentionnelles. Celles-ci sont les propriétés des images qui sont perçues comme le résultat des actions intentionnelles de l'artiste (par exemple, les traits d'un dessin quand on les perçoit comme le résultat de coups de crayon). Il nous est apparu que si la solution de l'expérience élargie est juste, alors les propriétés intentionnelles sont aussi fondamentales que les propriétés du design et les propriétés représentationnelles. Il est donc possible de percevoir une image de trois façons distinctes : comme un simple objet physique (on perçoit alors son design), comme une représentation (on perçoit alors ses propriétés représentationnelles) et enfin, comme le résultat des actions intentionnelles de l'artiste (on perçoit alors les propriétés intentionnelles).

En définissant les concepts et en recherchant des contre-exemples réels ou imaginaires aux définitions existantes, le philosophe analytique décrit et clarifie nos structures conceptuelles. Pour certains concepts bien particuliers (ceux qui se situent au « niveau intermédiaire de complexité » dont nous avons parlé en introduction), il arrive que la description, en se développant, appelle une explication de type naturaliste. Ainsi, la

philosophie analytique est-elle parfois conduite à passer progressivement la main à une discipline scientifique, mieux à même de fournir des explications naturalistes.

Dans le chapitre précédent, nous avons vu que le concept de *représentation picturale* se situe dans cette région intermédiaire de l'espace conceptuel. Par l'analyse conceptuelle, nous sommes arrivés à une définition fondée sur le concept de « reconnaissance ». Cette définition a soulevé naturellement des questions relatives au fonctionnement la représentation picturale. Les éléments contenus dans la définition ont permis de dériver des débuts de réponses ; mais pour obtenir une réelle explication du phénomène (et en particulier, pour obtenir une explication valide pour tous les types d'images), il a fallu mêler la philosophie analytique à une autre discipline. Nous avons alors proposé une hybridation avec les sciences cognitives et donné des pistes pour comprendre comment les propriétés représentationnelles des images pénètrent certains modules de notre système recognitionnel comme le ferait les propriétés de l'objet représenté.

Au point de transition entre description et explication, ces deux modes d'appréhension de l'objet interagissent. Un problème dans l'explication qui découle de la description peut ainsi inviter à revoir cette description. Ce fut par exemple le cas pour la théorie des symboles de Goodman, lorsqu'elle se révéla incapable de rendre compte de l'acquisition de la faculté d'identifier ce que les images représentent. Dans le chapitre précédent, nous avons favorisé la théorie de la reconnaissance car elle semble permettre de faire le lien entre une description satisfaisante du concept de représentation picturale et une explication efficace, fondée sur des travaux de sciences cognitives relatifs à la perception des propriétés représentationnelles des images.

La question de la perception se pose maintenant pour les propriétés intentionnelles. En effet, l'analyse de l'évaluation des images en tant qu'œuvres d'art nous a progressivement menés au point où la description se mue en explication. La résolution des tensions entre les thèses intentionnelle et expérientielle nous a conduit à décrire l'évaluation artistique des images à l'aide de la solution de l'expérience élargie : pour évaluer une image comme une œuvre d'art il est nécessaire de percevoir ses propriétés comme le résultat des intentions de l'artiste. Autrement dit, il est nécessaire de percevoir les propriétés intentionnelles de l'image.

La question qui se pose maintenant est : « Que signifie, du point de vue de la psychologie, de dire que les propriétés des images sont perçues comme le résultat des intentions de l'artiste ? ». De même que pour la perception des propriétés représentationnelles, certains philosophes ont apporté des éléments de réponse à cette question (Maynard, 2005; Walton,

1987; Wollheim, 1987). Comme nous l'avons déjà évoqué dans le chapitre II, ces derniers affirment que c'est l'action des connaissances propositionnelles[1] relatives aux intentions de l'artiste sur la perception de l'image qui permet de voir ses propriétés intentionnelles. Plus précisément, l'évaluateur d'une image dispose de connaissances relatives à l'art en général, au mouvement artistique auquel appartient cette image et, éventuellement, de connaissances relatives à cette image en particulier et à son auteur. Grâce à ces connaissances et grâce à ce qu'il infère à partir de son expérience de l'image, il forme des connaissances propositionnelles relatives à son processus intentionnel de production. Ces connaissances façonnent en retour son expérience de l'image, de telle sorte qu'il la perçoive désormais comme le résultat d'un certain processus intentionnel. Il perçoit alors les propriétés intentionnelles de l'image et peut, ainsi, évaluer cette image comme une œuvre d'art, puisqu'il peut l'évaluer sur la base des intentions de l'artiste tout en n'employant que des propriétés qu'il voit en la regardant.

Comme dans le cas des propriétés représentationnelles, cette explication invite à un rapprochement avec les sciences cognitives. Elle repose en effet entièrement sur ce que ces dernières appellent une théorie « top-down ». Le terme « top-down » désigne le fait que, dans cette explication, l'influence des intentions de l'artiste sur l'expérience de l'image opère depuis les hauts niveaux de la cognition (les connaissances propositionnelles) vers le bas (l'expérience visuelle). L'observateur commence par avoir une expérience de l'image. A partir de cette expérience et des choses qu'il sait par ailleurs - sur les façons de produire des images, sur les mouvements artistiques, sur l'histoire de cette image en particulier ou encore sur son auteur - il infère un certain nombre de choses relatives aux intentions de l'artiste. Les connaissances propositionnelles ainsi acquises façonnent en retour, de façon *top-down*, son expérience de l'image et lui permettent de percevoir ses propriétés intentionnelles.

Savoir que Monet a peint *La Seine dans les glaces* pendant une période de deuil nous fait expérimenter sa toile comme étant peinte pendant une période de deuil. Savoir que *Factum II* a été réalisé par Rauschenberg à l'aide d'un compte-goutte nous fait voir ses propriétés comme étant le résultat d'actions méticuleuses et appliquées employant un compte-goutte. Ce sont des connaissances relatives au fonctionnement des crayons qui nous font voir les lignes d'un dessin comme le résultat de certains types d'actions (voire respectivement les citations de Wollheim, Walton et Maynard dans la partie 3 du chapitre II, p. 96 et 97).

[1] Rappelons que les connaissances propositionnelles sont les connaissances qui ont le format d'une proposition, par opposition aux connaissances procédurales qui correspondent à un savoir-faire (voir la note 1 p. 22 en introduction).

Il faut maintenant s'interroger sur l'efficacité et la validité de cette explication psychologique dérivant de la solution de l'expérience élargie. Comme dans le cas des propriétés représentationnelles, si l'explication se révèle mauvaise il faudra peut-être revoir la description qui lui a donné naissance. Autrement dit, si la théorie top-down se révèle être une mauvaise explication de la perception des propriétés intentionnelles, on sera amené à reconsidérer la solution de l'expérience élargie et, par conséquent, à se réinterroger sur la compatibilité entre les thèses intentionnelles et expérientielles.

Dans ce chapitre nous mettrons la théorie top-down à l'épreuve de certains résultats récents obtenus par les sciences cognitives. Plus précisément, nous allons détailler les mécanismes par lesquels les connaissances propositionnelles peuvent influencer la perception et voir s'ils sont compatibles avec les phénomènes que les philosophes de l'art expliquent à l'aide de la théorie top-down. Nous verrons que cette théorie est en tension avec certaines données phénoménologiques de la perception des images, telles que la perception conjointe des propriétés intentionnelles et représentationnelles. Nous montrerons ensuite que la théorie top-down ne permet pas d'expliquer l'origine de notre faculté de percevoir certaines propriétés intentionnelles complexes intervenant dans l'évaluation des images. Enfin, nous établirons l'incompatibilité de la théorie top-down avec la façon dont se déroule la reconnaissance du style d'un dessinateur et de ses influences. Les difficultés rencontrées par la théorie top-down ne nous pousserons cependant pas à revoir la solution de l'expérience élargie car la discussion nous permettra de mettre en évidence des pistes pour compléter la théorie top-down et ainsi obtenir, dans les prochains chapitres, une explication adéquate de la perception des propriétés intentionnelles des images.

2. La théorie top-down

2.1. Le principe général de la théorie top-down

La stratégie de la théorie top-down consiste à dire que la perception des propriétés intentionnelles ne fait pas appel à un mécanisme perceptif spécifique. D'après cette théorie, ce sont les connaissances propositionnelles qui sont spécifiques (elles concernent les intentions de l'artiste). Les mécanismes perceptifs qui sont sous le contrôle de ces connaissances spécifiques sont, eux, les mécanismes généraux de la perception et de la reconnaissance. En d'autres termes, le processus en jeu est le même que celui qui intervient dans n'importe quel acte perceptif se déroulant sous la coupe de certaines connaissances propositionnelles particulières. Hormis la nature des connaissances, il n'y a rien qui différencie la perception

des propriétés intentionnelles des images de la perception de n'importe quel objet qui nécessite certaines connaissances. Ce point est tout à fait explicite, par exemple, chez Walton : « Dans ces exemples [les exemples d'expérience élargie cités plus haut], nos connaissances affectent notre expérience perceptive. Il n'y a là rien de problématique […], le fait que beaucoup de nos connaissances conditionnent la façon dont les choses nous apparaissent n'est pas controversé[1] » (Walton, 1987, p.100). La théorie top-down est également une des thèses principales défendues par Wollheim dans *Painting as an* Art. Elle apparaît explicitement par exemple dans l'affirmation selon laquelle « un spectateur ne peut pas voir une peinture correctement sans avoir acquis, indépendamment, quantité d'information relative à la façon dont elle a été produite. […] Il a besoin d'un bagage cognitif substantiel[2] » (p.89). Walton et Wollheim ont raison de considérer que la théorie top-down ne pose pas de problèmes psychologiques particuliers. Les sciences de la perception regorgent d'exemples qui montrent que nos connaissances propositionnelles affectent de façon top-down notre perception des choses (Bruner & Anglin, 1974). Appliquer ce mécanisme top-down général au cas particulier des propriétés intentionnelles n'est donc, en soi, pas problématique. La plausibilité psychologique de la théorie top-down ne suffit cependant pas à résoudre le problème. En effet, la question n'est pas tant de savoir si la théorie top-down repose sur un mécanisme psychologiquement plausible que de savoir si ce mécanisme permet effectivement d'expliquer les phénomènes que ses défenseurs attribuent à une influence top-down des connaissances propositionnelles sur la perception. La seconde question, contrairement à la première, est loin d'être triviale.

En effet, les influences top-down des connaissances propositionnelles sur la perception suivent des voies bien particulières et donnent lieu à des phénomènes circonscrits. Pour s'en rendre compte, il suffit de se rappeler que les mécanismes perceptifs sont modulaires, c'est-à-dire que la perception repose sur une multitude de systèmes spécialisés dont le fonctionnement est indépendant, notamment, des connaissances propositionnelles. L'exemple généralement utilisé en guise de démonstartion est celui des illusions d'optique. On a beau disposer de la connaissance propositionnelle que les deux lignes de l'illusion de Muller-Lyer

[1] Ma traduction de : "These are cases in which our beliefs affect our perceptual experience. As such, there is nothing problematic about them;[…] there is no getting around the fact that many of our beliefs do condition how things look to us". J'ai traduis "belief" par « connaissance » car en français l'expression « connaissance propositionnelle » est plus naturelle que « croyance propositionnelle ». La distinction entre croyance et connaissance n'a par ailleurs aucun impact ici car nous parlons simplement d'un état propositionnel dans l'esprit de l'observateur.

[2] Ma traduction de "a spectator will not be able to see a painting properly unless he independently gets hold of a mass of evidence about how it comes to be made. […] He needs a substantial cognitive stock".

sont de la même taille, notre système perceptif persiste à nous dire qu'elles sont de tailles différentes, indépendamment de ce que l'on sait. Or, si les modules qui composent notre système perceptif fonctionnent indépendamment de nos connaissances propositionnelles, on comprend aisément que la théorie top-down ne puisse pas être acceptée comme une explication triviale de la façon dont on voit les propriétés des images comme intentionnelles, lors de leur évaluation artistique. On ne peut pas simplement dire que nos connaissances propositionnelles affectent notre perception, et s'arrêter là.

Wollheim était conscient des problèmes posés par la modularité de la perception. La solution qu'il proposa à l'époque consistait à dire que seuls les mécanismes intervenant dans les étapes les plus précoces de la perception sont réellement modulaires. Les mécanismes responsables de la perception tardive, eux, sont perméables aux connaissances propositionnelles. D'après Wollheim, ce serait donc leur fonctionnement qui serait façonné par nos connaissances relatives aux intentions de l'artiste, nous permettant ainsi de percevoir les propriétés des images comme intentionnelles (Hopkins, 2006). Depuis l'époque où Wollheim a formulé cette solution, les sciences cognitives ont évolué et, aujourd'hui, il n'est clairement plus possible d'esquiver le problème aussi simplement. Tout d'abord, un nombre croissant de chercheurs considère que la perception dans son ensemble (voir la cognition dans son ensemble) est modulaire et pas seulement ses étapes précoces (Henderson & Hollingworth, 1999; Sperber, 2001). D'autre part, même les chercheurs qui n'adhèrent pas à la thèse d'une modularité complète de la perception, pensent que les influences top-down sur les mécanismes perceptifs sont très spécifiques (Schyns, 1998). Là non plus tout n'est pas possible, contrairement à ce que semble sous-entendre la solution proposée par Wollheim.

Il est absolument nécessaire désormais de rentrer dans les détails des mécanismes top-down possibles tels qu'ils sont décrits par les sciences cognitives, et de vérifier leur compatibilité avec les phénomènes que les philosophes de l'art attribuent explicitement ou implicitement à la théorie top-down. En d'autres termes, il faut comparer ce que les sciences cognitives disent des mécanismes top-down avec les phénomènes que les philosophes de l'art attribuent à notre perception des propriétés intentionnelles des images lorsque nous les évaluons comme des œuvres d'art. S'il y a incompatibilité entre les deux, alors il faudra trouver une alternative à la théorie top-down. En l'absence d'alternative, il faudra faire un pas en arrière et revoir la solution de l'expérience élargie et par conséquent, la compatibilité entre les thèses intentionnelle et expérientielle.

Rentrons donc dans les détails des mécanismes top-down tels qu'ils sont décrits par les sciences cognitives, pour voir s'ils permettent de valider la théorie top-down comme explication de la perception des propriétés intentionnelles des images.

2.2. Les deux versions de la théorie top-down

Le principe général de la théorie top-down est de dire que lors de la perception des propriétés intentionnelles des images, notre appareil recognitionnel fonctionne sous le contrôle de nos connaissances relatives aux intentions de l'artiste. Grâce à nos connaissances propositionnelles, nous *reconnaissons* les propriétés des images comme étant le résultat des actions de l'artiste. Les connaissances des sciences cognitives relatives aux mécanismes précis à travers lesquels des connaissances peuvent contrôler notre système de reconnaissance sont encore relativement éparses. Néanmoins, nous pouvons dégager certaines grandes lignes qui nous suffiront, dans la partie suivante, à pointer du doigt les principales faiblesses de la théorie top-down.

L'influence top-down des connaissances propositionnelles sur la perception peut s'opérer selon deux grandes voies : une voie externe et une voie interne. Dans la voie « externe » les connaissances propositionnelles n'influencent pas le fonctionnement du système perceptif lui-même, mais contrôlent seulement l'information qu'il traite. Les connaissances propositionnelles dirigent notre appareil perceptif vers certaines propriétés de la scène visuelle, mais le fonctionnement lui-même de la reconnaissance n'est pas affecté. Au contraire, dans la voie « interne » les connaissances propositionnelles influencent le fonctionnement même de la reconnaissance. Ces deux voies sont bien sûr compatibles et probablement complémentaires. Discutons-les tour à tour.

La voie externe repose sur l'attention visuelle. L'attention est un concept très difficile à définir et il existe un certain flou à son sujet en sciences cognitives. On ne sait pas, par exemple, si ce concept désigne un mécanisme présentant une unité psychologique (Deubel & Schneider, 1996) ou, au contraire, s'il s'agit de différents processus éclatés (Cavanagh, 2004). Dans la version externe de la thèse top-down que nous allons décrire ici, le concept d'« attention » est entendu dans son sens le plus fort et le plus intuitif, c'est-à-dire comme un processus volontaire qui contrôle le type d'informations traitées par nos systèmes perceptifs. Dans la version externe de la thèse top-down, les connaissances propositionnelles n'influencent pas le fonctionnement lui-même des mécanismes perceptifs, mais l'information que ces mécanismes traitent. Nos connaissances orientent notre attention sur certaines zones, ou sur certaines propriétés d'une image qui seront ensuite traitées par les processus perceptifs,

sans que le fonctionnement de ces processus ne soit affecté (Egeth, Virzi, & Garbart, 1984; Friedman-Hill & Wolfe, 1995; Treisman, 1982). Cela se produit, par exemple, si on nous montre une image d'un paysage, et que l'on nous apprend qu'un animal est caché quelque part dans l'image. Cette information nous incitera à diriger attentionnellement notre regard vers les endroits où un animal est susceptible de se cacher et à rechercher activement le genre de propriétés de forme et de couleur qui pourraient trahir la présence d'un animal. Ici, nos connaissances propositionnelles contrôlent le type de données traitées par notre système perceptif et influencent par ce biais la façon dont on voit l'image, mais les mécanismes perceptifs eux-mêmes fonctionnent indépendamment de ces connaissances. Une fois qu'on a trouvé l'animal, celui-ci est identifié en tant que tel par l'intermédiaire de notre système général de reconnaissance, indépendamment des connaissances particulières que nous avons sur cette image. Prenons un exemple plus spécifique à notre sujet. Lorsqu'on regarde un dessin, nos connaissances relatives au fonctionnement des crayons et à la façon dont les dessins sont généralement produits nous permettent, si besoin est, de mobiliser notre attention pour percevoir certaines de ses propriétés intentionnelles. Nous sommes ainsi capables d'orienter notre attention pour trouver le début et la fin d'une ligne, ce qui nous permet de la catégoriser comme le résultat d'un mouvement présentant une certaine forme d'unité. En faisant plus attention, nous remarquerons encore certaines variations d'épaisseur, desquelles nous infèrerons que le mouvement responsable de cette ligne allait probablement dans une certaine direction. Nous verrons alors la ligne comme le résultat d'un mouvement allant dans cette direction, et ainsi de suite.

En orientant notre attention, nous dirigeons notre système général de reconnaissance de manière à ce que les lignes du dessin soient reconnues comme des traces d'actions intentionnelles du dessinateur, c'est-à-dire comme des propriétés intentionnelles du dessin. En orientant notre attention différemment, nous pouvons percevoir ces mêmes lignes comme les contours de l'objet représenté par le dessin. Nous percevons dans ce cas les propriétés représentationnelles du dessin. Selon nos besoins, nous orientons notre attention pour que notre appareil recognitionnel traite soit les traces laissées par le dessinateur, soit ce qui est représenté par le dessin, ce qui change radicalement la façon dont on voit le dessin. Mais, encore une fois, cela se passe sans que le fonctionnement interne de la reconnaissance ne soit affecté par nos connaissances. Passons maintenant à la voie interne, l'autre développement possible, et probablement complémentaire, de la théorie top-down.

Dans la voie interne de la théorie top-down, les connaissances propositionnelles influencent réellement le *fonctionnement* du système perceptif (et pas seulement l'information qu'il traite). La solution proposée par Wollheim, que nous avons citée plus haut, relève de la voie interne, puisqu'elle affirme que nos connaissances influencent le fonctionnement des étapes tardives de la perception. La plausibilité et les détails de la voie interne restent aujourd'hui assez difficiles à discuter, car l'influence interne des connaissances propositionnelles sur la perception demeure un sujet mal compris. Des théories contrastées s'affrontent encore, sans qu'aucune ne prennent réellement le dessus (Henderson & Hollingworth, 1999). Néanmoins, il est possible de dégager un certain nombre de contraintes communes aux différentes théories, qui nous permettront de mettre la voie interne de la théorie top-down en relation avec les phénomènes que les philosophes de l'art, et en particulier Wollheim, attribuent à la perception des propriétés intentionnelles. Voyons les caractéristiques principales des différentes théories actuelles qui font état d'une influence interne des connaissances propositionnelles sur les mécanismes perceptifs.

Selon certains chercheurs, la perception dans son ensemble est modulaire. Les connaissances propositionnelles ne pourraient donc avoir aucune influence interne sur le fonctionnement des mécanismes perceptifs. Pour les défenseurs de cette position, les connaissances propositionnelles exercent leurs premières influences sur les inférences que l'on dérive à partir des catégories perceptives délivrées à la sortie du système perceptif (Henderson & Hollingworth, 1999).

Selon une autre position, les connaissances propositionnelles ont une influence interne sur le fonctionnement des mécanismes perceptifs eux-mêmes, sous la forme d'une préactivation de certaines catégories perceptives qui prépare l'information visuelle à être catégorisée d'une certaine façon plutôt que d'une autre (Fenske, Aminoff, Gronau, & Bar, 2006).

Dans une troisième possibilité, les connaissances ne préactivent pas les catégories perceptives, mais influencent la façon dont elles sont organisées les unes par rapport aux autres au sein d'un percept unitaire (Pylyshyn, 1999).

L'état actuel de la recherche ne permet pas de trancher parmi ces alternatives. Cependant, elles ont toutes trois un point commun sur lequel nous allons nous concentrer. Pour qu'une quelconque influence interne puissent s'exercer, quelle que soit la théorie que l'on privilégie, *il faut nécessairement qu'il existe des catégorie perceptives permettant de reconnaître les propriétés intentionnelles*. Les connaissances propositionnelles ne peuvent pas, dans aucune des versions défendues actuellement en sciences cognitives, *créer* des catégories perceptives à

partir de rien. Il faut que notre système perceptif dispose déjà des outils nécessaires pour identifier les propriétés intentionnelles avant qu'une quelconque influence top-down puisse s'exercer.

Nous allons donc pouvoir rester neutre sur la nature psychologique précise des influences internes sans que cela nous empêche de discuter d'un problème primordial pour la thèse top-down. Celui-ci concerne la nature et l'origine des catégories perceptives nous permettant de reconnaître les propriétés intentionnelles des images.

2.3. Reconnaissance en mode standard et reconnaissance en mode expert

Encore une fois, le principe de la théorie top-down consiste à dire que, lors de la perception des propriétés intentionnelles des images, nos connaissances propositionnelles relatives aux intentions de l'artiste prennent le contrôle de notre système de reconnaissance. Celui-ci est notre système général de reconnaissance : celui qui nous permet, dans la perception de tous les jours, de reconnaître les choses qui nous entourent. Pour parler de la nature et de l'origine des catégories perceptives qui permettent de reconnaître les propriétés intentionnelles des images, il faut donc commencer par parler de l'origine et de la nature des catégories perceptives qui sous-tendent notre perception de tous les jours. Dans le domaine de la reconnaissance des objets, les chercheurs distinguent généralement deux grands modes de reconnaissance : un mode standard et un mode expert. Décrivons-les tour à tour.

Notre système perceptif est capable d'extraire un certain nombre de propriétés dites « basiques », telles que des propriétés de forme, de couleur ou de texture[1]. Lorsque nous apprenons à reconnaître un objet dans le mode de reconnaissance « standard », nous apprenons la combinaison de propriétés basiques qui caractérise cet objet. Par exemple, on apprend qu'un objet qui présente les propriétés 'cylindrique + creux + transparent' doit être catégorisé comme un verre, alors qu'un objet qui est 'cylindrique + creux + avec une anse fixée sur le côté' doit être catégorisé comme une tasse. La reconnaissance en mode « expert » entre en jeu lorsqu'un objet ne peut pas être distingué à l'aide d'une simple combinaison de propriétés basiques. Un exemple classique est celui des experts capables de trier les poussins en fonction de leur sexe. Au niveau de leurs propriétés basiques, les poussins mâles et femelles sont identiques. Le dimorphisme sexuel chez les poussins tient à des propriétés de

[1] On ne sait pas exactement ce que sont les « propriétés basiques » (Biederman (1987) et Kobatake & Tanaka (1994) donnent, par exemple, des descriptions très différentes de ce que sont les propriétés basiques). Nous n'avons cependant pas besoin de rentrer ici dans les détails de leur nature. Nous considérons simplement qu'il existe de telles propriétés (chose qui est assez consensuelle), c'est-à-dire qu'il existe des briques élémentaires qui permettent de construire les représentations perceptives impliquées dans la reconnaissance.

proportion extrêmement subtiles, qui ne font pas partie des propriétés basiques que notre système perceptif capte spontanément. Une personne sans entraînement est donc incapable de distinguer les poussins mâles des poussins femelles. En revanche, les experts ayant subi un long entraînement sont capables de « voir » immédiatement si un poussin est un mâle ou une femelle. Contrairement à l'apprentissage d'une combinaison de propriétés basiques qui peut être à peu près immédiat, l'acquisition d'une expertise perceptive de ce type demande un entraînement pouvant prendre des mois, voire des années. Au terme de cet apprentissage, il est notable que les experts ne sont pas capables d'expliquer comment ils font pour distinguer un poussin mâle d'un poussin femelle : lorsqu'on leur pose la question, ils répondent simplement que cela se « voit ». Un autre exemple, classique lui aussi, est fourni par l'ornithologie. Cette discipline est intéressante car elle permet de contraster les deux modes de reconnaissance, standard et expert. Lorsqu'on apprend à reconnaître les oiseaux, on commence par apprendre les combinaisons de propriétés basiques associées à chaque espèce, c'est-à-dire on commence par reconnaître les espèces sur un mode de reconnaissance standard. Par exemple, on apprend que 'tête noire + ventre blanc = mésange nonette', et que 'tête noire + ventre jaune avec une barre verticale = mésange charbonnière' (voire la figure 25a et b).

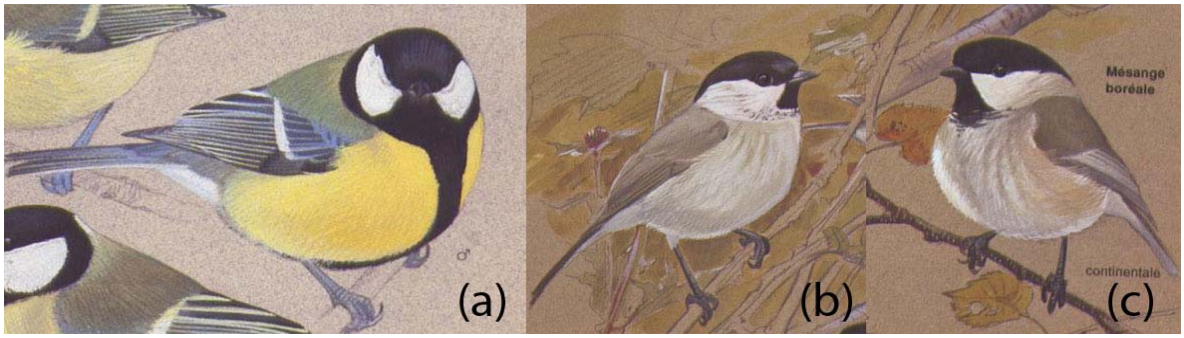

Figure 25 : (a) mésange charbonnière. (b) Mésange nonette. (c) Mésange boréale. Lars Jonsson. *Les oiseaux d'europe*. Ed. Nathan.

Certaines espèces ne sont cependant pas discriminables sur ce mode standard. C'est le cas de la mésange nonette et de la mésange boréale (figure 25b et c), toutes deux identiques au niveau de leurs propriétés basiques. Leur différence ne tient qu'à des propriétés subtiles, telles que la largeur relative du cou. Pour distinguer ces espèces, il faut un long entraînement, qui forge le système visuel de manière à le rendre capable de distinguer ces propriétés plus subtiles. L'ornithologue confirmé devient alors capable de « voir » si une mésange est une nonette ou une boréale. Lui non plus, comme l'expert dans le triage des poussins, n'est pas réellement capable d'expliquer au débutant comment il fait. Il dit simplement que « ça se

voit », que la différence est dans ce que les ornithologues confirmés appellent le « *jizz*, » c'est-à-dire l'impression visuelle générale produite par l'oiseau.

En résumé, la reconnaissance en mode expert est nécessaire pour discriminer les objets qui ne peuvent pas l'être en mode standard, du fait qu'il n'existe pas de combinaisons distinctives de leurs propriétés basiques. La reconnaissance en mode expert se différencie de la reconnaissance en mode standard du fait qu'il faut un long apprentissage supervisé pour l'acquérir. De plus, la reconnaissance en mode expert n'offre pas d'accès conscient aux détails du processus permettant de reconnaître un objet. On « voit » simplement qu'un objet appartient à une certaine catégorie. Au contraire, lors de la reconnaissance en mode standard, on a accès à la combinaison de propriétés basiques qui nous permet de reconnaître un objet. Par exemple, un ornithologue est capable de mentionner les propriétés basiques qui lui permettent de reconnaître une mésange charbonnière. En revanche, il est seulement capable de dire qu'il « voit » qu'une mésange est une nonette et pas une boréale, sans pouvoir en dire plus. En un sens, au terme de l'entraînement permettant l'acquisition d'une expertise perceptive, les propriétés qui permettent de reconnaître un objet en mode expert sont devenues aussi « basiques » que celles mises en jeu dans la reconnaissance standard. En effet, dans cette dernière, on a accès à la combinaison de propriétés basiques qui permet la reconnaissance de l'objet mais on n'a, bien sûr, pas accès aux mécanismes qui permettent de percevoir une propriété basique. On « voit » simplement qu'une surface est rouge, sans être capable de dire pourquoi elle est rouge. De la même manière, l'expert ornithologue, ou le trieur de poussin, ou n'importe quel autre expert, n'est pas capable d'expliquer comment procède chez lui la reconnaissance, il dit simplement qu'il voit qu'un objet appartient à telle ou telle catégorie. Les catégories d'objets pour lesquelles il est expert sont devenues, au terme de l'entraînement, des *outputs* du système perceptif, au même titre que les catégories perceptives basiques, telles que les formes, les couleurs ou les textures.

Les visages sont un cas particulier. Nous avons, en effet, des capacités innées qui font de nous des experts de la reconnaissance des visages, sans que nous ayons besoins d'acquérir cette capacité. Certaines propriétés visuelles complexes, telles que l'écartement relatif entre les yeux, sont perçues directement par des modules spécialisés, si bien qu'on peut apprendre presque immédiatement à reconnaître l'identité d'un visage. Notre système perceptif contient des modules spécialisés grâce auxquels l'identité d'un visage peut devenir presque immédiatement une propriété basique de ce visage, sans passer par le long apprentissage qui serait autrement nécessaire. Tout se passe comme si nous étions naturellement des experts

dans la reconnaissance de l'identité des visages (voire le tableau de la figure 26 pour un récapitulatif).

	Reconnaissance en mode Standard.	Reconnaissance en mode expert acquis (ornithologie).	Reconnaissance en mode expert inné (visages).
La reconnaissance peut être sous-tendue par une combinaison de propriétés perceptives basiques (de forme, de couleur, de texture,…)	Oui	Non	Non
Accès conscient aux composantes élémentaires qui sous-tendent la reconnaissance.	Oui	Non	Non
Nécessité d'un long entraînement.	Non	Oui	Non

Figure 26 : résumé des caractéristique de la reconnaissance en mode standard, en mode expert acquis et en mode expert inné.

Appliquons maintenant ces principes généraux relatifs au fonctionnement de la reconnaissance au cas des propriétés intentionnelles des images. A l'exception de certains critiques d'art, nous ne subissons généralement pas d'entraînement spécifique pour apprendre à reconnaître les propriétés intentionnelles des images. Par ailleurs, les images étant apparues récemment dans notre environnement, il n'est pas possible que l'évolution nous ait dotés de modules spécialisés dans la reconnaissance de leurs propriétés intentionnelles. La reconnaissance des propriétés intentionnelles doit donc se faire, pour la majorité des gens, en mode standard, c'est-à-dire à partir de combinaisons de propriétés perceptives basiques. Dans le cas des lignes d'un dessin, par exemple, on doit apprendre qu'une forme fine, allongée, courbe, grise et légèrement granuleuse appartient à la catégorie des traits de crayon, c'est-à-dire au genre de choses qui résultent d'un certain type d'action du dessinateur.

Les précisions psychologiques apportées dans cette partie (la distinction entre la voie interne et la voie externe de la théorie top-down, et la distinction entre les modes standard et expert de reconnaissance) vont nous permettre de révéler certaines faiblesses de la théorie top-down.

3. Faiblesses de la théorie top-down

3.1. La « Twofoldness » de l'expérience des images

Dans *L'art et l'illusion*, Gombrich tente d'isoler les propriétés de bases qui permettent de caractériser notre expérience face à un tableau. Pour cela, il prend l'exemple d'un portrait de Rembrandt, et explique qu'il voit soit le visage peint par Rembrandt - c'est-à-dire les propriétés représentationnelles de l'image - soit les coups de pinceau de Rembrandt - avec leur dynamique et leur caractère - mais qu'il est incapable de voir les deux en même temps. Gombrich décrit son expérience en disant qu'il doit faire basculer volontairement son attention de la perception du portrait à celle des coups de pinceau (Gombrich, 2002). Selon Gombrich, c'est ainsi que l'on doit caractériser plus généralement notre expérience face à une toile. En dirigeant notre attention d'une certaine manière, on perçoit des coups de pinceau. En dirigeant notre attention d'une autre manière, une illusion se produit et on voit ce qui est représenté.

Wollheim a critiqué la description de Gombrich et a proposé une description alternative. Selon lui, la perception du visage et celle des coups de pinceau qui le composent sont conjointes. La perception des propriétés représentationnelles et des coups de pinceau fusionnent dans une même expérience unitaire, que Wollheim désigne par le terme de « *twofoldness* ». En contradiction avec la vision de Gombrich, Wollheim caractérise l'expérience d'une toile justement par ce caractère dual, ou « *twofold* ». Pour lui, cette dualité de l'expérience est non seulement une propriété définitionnelle de l'expérience picturale, mais elle est aussi un facteur explicatif majeur de l'appréciation esthétique des images (Wollheim, 1980c).

Depuis lors, la controverse entre Gombrich et Wollheim a été rediscutée par de nombreux auteurs. La question, telle qu'elle est posée dans la littérature existante, est de savoir si la perception des propriétés représentationnelles et celle des propriétés du design sont conjointes ou disjointes. Jusqu'à maintenant, les philosophes considèrent les coups de pinceau comme des propriétés du design, c'est-à-dire des propriétés que l'on perçoit lorsqu'on voit l'image comme un objet bidimensionnel (voire la partie 4 chapitre II). Cependant, d'après la distinction que nous avons introduit dans le chapitre II, les coups de pinceau, décrits comme des traces laissées par les actions intentionnelles de l'artiste, ne sont pas des propriétés du design mais des propriétés intentionnelles. Au moins une partie du débat qui oppose historiquement Wollheim à Gombrich consiste donc à savoir si on peut ou non percevoir simultanément les propriétés représentationnelles et intentionnelles d'une image.

Les écrits récents sur la question ne reconnaissent généralement pas, comme l'affirmait Wollheim, que la perception conjointe des propriétés représentationnelles et des propriétés du design est une condition définitionnelle de l'expérience picturale (Nanay, 2005). En revanche, contre Gombrich, il est devenu à peu près consensuel de dire que cette perception duale est possible, et même fréquente (Lopes, 2005a). Il est également admis que la perception conjointe des propriétés représentationnelles et des coups de pinceau - et plus généralement de ce que nous avons défini comme des propriétés intentionnelles - est souvent fondamentale pour l'appréciation esthétique d'une image. Autrement dit, et c'est le point qui nous intéresse ici, la majorité des auteurs considère aujourd'hui qu'il n'est pas nécessaire de focaliser explicitement son attention sur l'une ou l'autre de ces propriétés pour les percevoir. Les propriétés représentationnelles et intentionnelles peuvent cohabiter au sein d'une même expérience et cette expérience conjointe est fondamentale pour l'appréciation esthétique de bon nombre d'images. Voyons quelques exemples. Considérons le croquis de Delacroix reproduit par la figure 27, le dessin de Rembrandt de la figure 5 (chapitre III, p. 117), et la feuille de bambou de la figure 2 (chapitre II, p. 103). Contrairement à ce que disait Gombrich, notre perception de ces images n'oscille pas entre une illusion de voir vraiment ce qui est représenté et la perception des propriétés intentionnelles. En accord avec Wollheim, on voit en même temps les coups de plume extrêmement rapides et précis de Delacroix *et* un homme appuyé sur un mur. On voit simultanément les coups de pinceau doux et dansants de Rembrandt *et* une jeune femme endormie. On voit simultanément une feuille de bambou *et* un seul coup de pinceau, résultat d'un mouvement très sûr, allant de droite à gauche. Les peintures chinoises qui reposent souvent en partie sur le mariage du geste et de la représentation perdraient d'ailleurs une partie de leur intérêt si la perception du geste et de ce qui est représenté n'étaient pas simultanées.

Figure 27 : Eugène Delacroix. (Détail) *Rues et boutiques avec personnages, notes manuscrites*. (Source : site du Louvre).

En résumé, un large consensus existe aujourd'hui pour dire qu'il n'est pas nécessaire d'orienter spécifiquement notre attention sur les propriétés intentionnelles pour les percevoir. Les propriétés intentionnelles façonnent notre expérience d'une image même si, simultanément, notre attention se porte sur les propriétés représentationnelles. Les propriétés intentionnelles et représentationnelles peuvent cohabiter au sein de notre expérience des images et c'est ce qui sous-tend au moins une partie de l'intérêt esthétique qu'on leur porte. Notre objectif ici n'était pas de prouver cette thèse, mais de l'exposer telle qu'elle est défendue par la majorité des auteurs contemporains (parmi lesquels on trouve des défenseurs de la théorie top-down, comme Wollheim ou Maynard). Cela va nous permettre de pointer certaines tensions entre le concept de *twofoldness*, tel qu'il est communément employé, et la théorie top-down.

Tout d'abord, le concept de *twofoldness* est en tension avec la version externe de la théorie top-down. Souvenons-nous que dans cette version, les propriétés intentionnelles sont perçues en focalisant spécifiquement notre attention sur elles. D'après la version externe de la théorie top-down, l'attention est donc une condition nécessaire à la perception des propriétés intentionnelles. Or, notre discussion du concept de *twofoldness* montre qu'on peut percevoir les propriétés intentionnelles même si, au même moment, notre attention est focalisée sur les propriétés représentationnelles. L'attention, du moins tel que le terme est entendu dans la version externe de la théorie top-down, ne peut donc pas être une condition nécessaire à la perception des propriétés intentionnelles. Par conséquent, la version externe n'est pas suffisante pour expliquer la perception des propriétés intentionnelles.

Les connaissances actuelles des sciences cognitives ne permettent pas de détailler le rôle joué par l'attention dans la version interne de la théorie top-down. Cependant, le concept de *twofoldness* pose un problème plus profond, qui touche les deux versions de cette théorie. En effet, dans la théorie top-down, la perception des propriétés intentionnelles est contrôlée par notre faculté générale à reconnaître les objets. Or, comme nous l'avons vu dans le chapitre III, c'est également le cas des propriétés représentationnelles : nous reconnaissons ce que représente une image à l'aide de notre capacité générale à reconnaître les objets. Cependant, si c'est le même système de reconnaissance qui dirige la perception des propriétés intentionnelles et représentationnelles, il est peu probable que les deux puissent cohabiter au sein d'une même expérience, comme l'exige le concept de *twofoldness*. Pour étayer cette affirmation, considérons le célèbre canard-lapin reproduit par la figure 28a. Ici, la perception du canard et celle du lapin ne peuvent pas cohabiter au sein d'une même expérience, car

toutes deux emploient notre système de reconnaissance des animaux. Ce dernier se stabilise soit sur la perception d'un lapin, soit sur celle d'un canard, mais jamais sur les deux en même temps. Lorsqu'on perçoit le canard, le lapin n'influence pas notre expérience du canard. Inversement, lorsqu'on perçoit le lapin, le canard n'influence pas notre expérience du lapin.

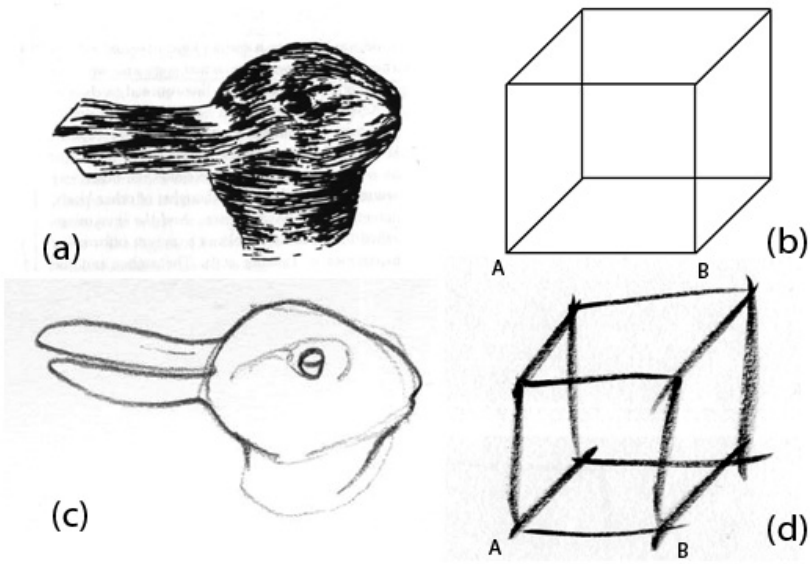

Figure 28 : (a) Canard-Lapin. (Source : Gombrich, 2002). (b) Cube de Necker. (c) Canard-Lapin dessiné à la mine de plomb. (d) Cube de Necker dessiné au feutre pinceau.

Ce phénomène est général à tout ce qu'on appelle des « figures ambiguës », dont un autre exemple est le cube de Necker de la figure 28b : on peut percevoir ce cube soit comme pointant en bas à gauche (avec le segment AB situé vers nous), soit comme pointant en haut à droite (avec le segment AB vers le fond). Là encore, les deux percepts sont incompatibles, car ils sont en compétition pour occuper notre système de reconnaissance. Autrement dit, notre système de reconnaissance se stabilise soit sur un percept soit sur l'autre, mais il est incapable de se stabiliser sur les deux en même temps.

Comme nous l'avons vu dans notre discussion du concept de *twofoldness*, les choses sont très différentes pour les propriétés intentionnelles. Percevoir un homme appuyé sur un mur en regardant le croquis de Delacroix ne bloque pas notre perception des coups de plume. Percevoir une jeune femme endormie dans le dessin de Rembrandt ne se fait pas au détriment de la perception des coups de pinceau. De même, lorsqu'on perçoit une feuille de bambou en

regardant la figure 2, cela ne fait pas disparaître le coup de pinceau, tout comme percevoir le coup de pinceau ne fait pas disparaître la feuille de bambou. Si les propriétés intentionnelles peuvent cohabiter avec les propriétés représentationnelle au sein d'un même percept, alors il semble qu'elles ne sont pas traitées par le même système de reconnaissance. Et si, comme l'affirme la théorie top-down, les propriétés intentionnelles étaient perçues à l'aide de notre système général de reconnaissance, tout comme les propriétés représentationnelles, alors la perception des propriétés intentionnelles et celle des propriétés représentationnelles devraient être en compétition. Notre système général de reconnaissance devrait osciller entre les deux perceptions, comme il le fait dans le cas des figures ambiguës. Gombrich décrit effectivement la chose de cette manière, mais nous avons vu qu'aujourd'hui la majorité des philosophes suit Wollheim pour dire que les propriétés intentionnelles et représentationnelles cohabitent souvent au sein d'un même percept.

Pour bien montrer que les propriétés intentionnelles et représentationnelles ne sont pas en compétition pour occuper notre système de reconnaissance, comme le sont les deux percepts possibles des figures ambiguës, essayons de mêler explicitement les deux phénomènes. Considérons un canard-lapin clairement dessiné à la main, comme celui de la figure 28c. Là encore, notre appareil recognitionnel se stabilise soit sur le canard, soit sur le lapin ; mais quel que soit celui des deux percepts sur lequel notre système de reconnaissance se stabilise, on voit en *même temps* les coups de crayon qui composent soit le canard soit le lapin. Autrement dit, il n'y a que deux percepts possibles : l'un représente un lapin dessiné à l'aide de coups de crayon, l'autre représente un canard dessiné à l'aide des mêmes coups de crayon. Or, si la théorie top-down était juste, et que notre perception des coups de crayon employait notre système de reconnaissance général (celui qui permet de reconnaître un canard ou un lapin) alors il devrait y avoir trois percepts incompatibles en compétition pour l'occupation de notre système de reconnaissance : un canard, un lapin, et un dessin fait de coups de crayon. La même chose peut être dite d'un cube de Necker produit à l'aide de coups de pinceau (figure 28d). Ce cube continue d'osciller entre deux percepts incompatibles, l'un avec le segment AB vers nous, l'autre avec le segment AB vers le fond. En revanche, quel que soit le percept qui se stabilise, il cohabite toujours avec la perception des coups de pinceau. Comme le dit, à raison, Wollheim avec son concept de *twofoldness*, la perception des coups de pinceau et celle du cube sont deux facettes d'une même expérience.

Cette discussion révèle donc une tension entre la théorie top-down (telle qu'elle est proposée entre autres par Wollheim) et le concept de twofoldness (défendu, notamment, par le

même Wollheim). D'un côté, la théorie top-down repose sur l'idée que les propriétés intentionnelles des images sont perçues en orientant notre système général de reconnaissance sur elles. L'implication psychologique de cette thèse est que la perception des propriétés intentionnelles ne devrait pas pouvoir cohabiter avec la perception des propriétés représentationnelles puisque ces dernières, comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, utilisent aussi notre système général de reconnaissance. De l'autre côté, le concept de *twofoldness* nous dit que la perception des propriétés intentionnelles et celle des propriétés représentationnelles cohabitent au sein d'une même expérience.

En résumé, il existe un premier point de tension entre le concept de *twofoldness* et la version externe de la théorie top-down, du fait que celle-ci repose nécessairement sur l'emploi de l'attention visuelle, alors que notre discussion du concept de *twofoldness* suggère que l'attention visuelle n'est pas nécessaire pour percevoir les propriétés intentionnelles. Un second point de tension concerne les deux versions de la théorie top-down, qui reposent toutes deux sur l'idée que la perception des propriétés intentionnelles emploie notre système général de reconnaissance, tout comme la perception des propriétés représentationnelles. Notre discussion du concept de *twofoldness* suggère, au contraire, que les propriétés intentionnelles peuvent être perçues par un système différent de celui qui est à l'œuvre dans la perception des propriétés représentationnelles, car leur perception semble pouvoir cohabiter avec celle de ces dernières. La partie suivante discute d'un autre phénomène qui semble également aller à l'encontre de la théorie top-down.

3.2. Expertise perceptive et propriétés intentionnelles

Nous avons vu que si les propriétés intentionnelles sont effectivement perçues à l'aide de notre faculté générale de reconnaissance, alors il faudrait apprendre à percevoir les propriétés intentionnelles comme nous apprenons à percevoir n'importe quel type d'objet. En d'autres termes, il faudrait apprendre des combinaisons de propriétés basiques caractéristiques des propriétés intentionnelles nous permettant, par exemple, de reconnaître les lignes d'un dessin comme les traces laissées par certains gestes du dessinateur, les coups de pinceau comme des coups de pinceau, etc.

Tant qu'on parle des lignes d'un dessin ou des coups de pinceau, la théorie top-down ne semble pas avoir de problèmes. Les lignes d'un dessin et les coups de pinceau sont généralement des objets faciles à reconnaître à l'aide d'un mode de reconnaissance standard. On peut apprendre très vite des combinaisons des propriétés basiques de forme, de texture, et de couleur qui permettent de reconnaître les lignes d'un dessin et de distinguer différents

types de lignes les uns des autres. Le problème est que dans le contexte de l'évaluation des images, on utilise des propriétés intentionnelles infiniment plus complexes que de simples catégories de lignes. On parle de dessins « habilement exécutés », on dit que les traits sont « sûrs », « adroits » ou « spontanés ». Au contraire, on peut dire qu'un dessin est « poussif », ou que des lignes sont « hésitantes » ou « laborieuses ». On peut dire qu'elles sont « douces », « dansantes », ou au contraire « nerveuses » ou « énergiques ». La plupart de ces qualificatifs, sinon tous, réfèrent au moins implicitement à la façon dont les lignes ont été exécutées, c'est-à-dire à la façon de faire du dessinateur. Par ailleurs, ce sont clairement des choses que l'on perçoit. Il s'agit donc là, d'après notre définition, de l'attribution à un dessin de certaines propriétés intentionnelles.

Or, la perception de ce genre de propriétés complexes est difficile à comprendre en terme de combinaison de propriétés perceptives basiques. On n'apprend pas à reconnaître la dextérité d'un dessinateur sur la base d'une liste des propriétés perceptives partagées par tous les dessins exécutés avec dextérité. Le croquis de Delacroix de la figure 27 et le dessin de Rembrandt de la figure 5 sont tous deux réalisés avec une incroyable dextérité. Pourtant, ils ne semblent pas avoir de propriétés perceptives basiques en commun. Plus important, nous éprouvons certaines difficultés pour justifier pourquoi ces deux dessins appartiennent clairement à la catégorie des dessins exécutés avec dextérité. Si la reconnaissance de la dextérité se faisait sur un mode standard, c'est-à-dire à partir d'une combinaison de propriétés basiques, nous n'aurions aucun mal à énumérer ces propriétés. Souvenons-nous que lorsque la reconnaissance se fait en mode standard, le sujet a un accès conscient à la combinaison de propriétés perceptives basiques qui sous-tend la reconnaissance (voire la seconde ligne du tableau de la figure 26). Or, cela ne semble pas être le cas lors de la reconnaissance du fait qu'un dessin a été exécuté avec dextérité. Décrivons une situation plus concrète.

Lorsqu'un dessinateur entame une séance de croquis le matin, ses premiers dessins ne sont généralement pas très bons. Le trait est hésitant, laborieux, gauche, ou poussif. C'est du moins ce que pourrait en dire le dessinateur lui-même. Après s'être un peu échauffé, ses dessins deviennent meilleurs. Mais si on compare le premier dessin avec le $N^{ième}$, il n'est pas évident de justifier pourquoi le $N^{ième}$ est meilleur. Parfois, le premier semble même plus fidèle au modèle en ce qui concerne ses propriétés représentationnelles. Mais le $N^{ième}$ est clairement un meilleur *dessin*. Le trait est plus vif, plus sûr ou plus adroit. Si on demande de justifier l'attribution des qualificatifs d' « adroit », de « sûr » et de « vif », le dessinateur lui-même serait embarrassé pour le faire. Il aurait tendance à paraphraser ces qualificatifs, ou à utiliser

des justifications qui ne font pas référence à des propriétés perceptives basiques. Par exemple, il va dirait qu'il a exécuté le N^{ième} beaucoup plus vite et sans réfléchir, mais il ne saurait pas décrire très précisément comment ces propriétés du processus de production se manifestent dans les propriétés perceptives du dessin. Il dirait simplement : « ça se voit ». Ce mode de justification semble très différent de celui employé quand on nous demande comment on fait la différence entre un verre et une tasse. Dans le cas du verre et de la tasse, les propriétés perceptives basiques qui sous-tendent la reconnaissance arrivent immédiatement à l'esprit, avec un clair sentiment d'aisance et d'évidence. Au contraire, la reconnaissance des propriétés intentionnelles complexes telles que la dextérité, la spontanéité, l'aisance, et beaucoup d'autres propriétés perceptives liées à des qualités du processus intentionnel de production, semble être à la fois très immédiate et très difficile à justifier à partir d'une liste de propriétés perceptives basiques. Si on reprend les concepts discutés dans la partie 2.3 de ce chapitre et qu'on compare la première et la deuxième ligne du tableau de la figure 26, on s'aperçoit que ce pattern de reconnaissance présente les caractéristiques d'une reconnaissance en mode expert plutôt que celles d'une reconnaissance en mode standard. C'est comme si nous jouissions tous d'un certain degré d'expertise dans la reconnaissance des propriétés intentionnelles complexes qui révèlent des qualités subtiles du processus intentionnel de production de l'image. Pourtant, la plupart d'entre nous ne subit pas d'entraînement particulier à la perception de ces propriétés. Bien sûr, nous avons une habitude visuelle des images, mais cela n'a rien à voir avec le long entraînement supervisé que doit subir un trieur de poussins ou un ornithologue avant de pouvoir développer la reconnaissance en mode expert.

La théorie top-down se retrouve donc dans une situation paradoxale. Selon elle, la reconnaissance des propriétés intentionnelles est sous-tendue par notre système général de reconnaissance. Si tel est le cas, la reconnaissance des propriétés intentionnelles présente les caractéristiques d'une reconnaissance en mode expert, c'est-à-dire une reconnaissance immédiate de propriétés perceptives complexes, sans accès facile aux combinaisons de propriétés basiques qui la sous-tendent. Pour acquérir la capacité de reconnaître des objets en mode expert, il faut un long entraînement supervisé (voire la troisième ligne du tableau de la figure 26). Or, cet entraînement ne semble pas nécessaire dans le cas de la reconnaissance des propriétés intentionnelles complexes. Il semble que nous ayons des facilités pour reconnaître, sans subir d'entraînement spécifique, un dessin adroit ou dextre, un trait vif, rapide ou assuré. Si on considère, comme le fait la théorie top-down, que la reconnaissance des propriétés

intentionnelles repose sur notre système général de reconnaissance, on se retrouve dans un paradoxe :

(1) La perception de certaines propriétés intentionnelles complexes semble se faire en mode expert (première et deuxième lignes du tableau de la figure 26).
(2) Le mode de reconnaissance expert s'acquiert à la suite d'un long entraînement spécifique (troisième ligne du tableau de la figure 26).
(3) Nous n'avons pas besoin d'un long entraînement spécifique pour acquérir la faculté de reconnaître ces propriétés intentionnelles complexes.

Là encore, c'est l'idée centrale de la théorie top-down selon laquelle la reconnaissance des propriétés intentionnelles est sous-tendue par notre système général de reconnaissance qui est en cause. Cette théorie est donc insuffisante pour rendre compte de ce qu'on observe. La partie suivante discute de la reconnaissance du style et des influences. Comme nous allons le voir, la route ouverte par la théorie top-down aboutie au même paradoxe : la reconnaissance du style semble passer par la reconnaissance de certaines propriétés intentionnelles en mode expert, sans que nous ayons à apprendre spécifiquement cette capacité.

3.3. Le cas du style et des influences

Comme nous l'avons déjà évoqué dans le chapitre II, la reconnaissance du style d'un artiste est une étape très importante dans l'évaluation de ses œuvres. Par ailleurs, nous avons également suggéré que la reconnaissance du style repose en partie sur la perception des propriétés intentionnelles de ses productions. Développons maintenant ce point.

Comme dans tous les domaines, ou presque, de la philosophie de l'art, les philosophes n'ont pas abouti à une conception consensuelle de ce qu'on appelle « le style » d'un artiste. Néanmoins, et peut-être plus que dans d'autres domaines, il y a un certain nombre de points communs importants dans les différentes caractérisations dominantes du concept de style. Tout d'abord, il semble que l'attribution d'un style fasse référence, d'une façon ou d'une autre, à des idiosyncrasies dans la façon d'agir de l'artiste, telles qu'elles transparaissent dans ses œuvres. Autrement dit, la reconnaissance du style d'un artiste passe par la détection de certaines caractéristiques de sa façon de faire des œuvres. Ce point est fait, par exemple, par Gombrich : « Le style réside dans ce qu'il y a de distinctif, et donc de reconnaissable, dans la

façon de produire une action où de réaliser un artefact[1]» (Gombrich, 1986, p.352) et par Walton : « Je suggère que le style des œuvres d'art doit être appréhendé comme le style des actions. Plus précisément, l'attribution d'un style à une œuvre contient, d'une façon ou d'une autre, une référence à la façon dont elle a été produite, à l'acte qui l'a créée[2]» (Walton, 1987, p.73).

Pour pouvoir reconnaître le style d'un artiste en regardant une image, il est donc nécessaire de percevoir ses propriétés comme le résultat de certaines actions bien spécifiques de l'artiste. Autrement dit, il est nécessaire de percevoir certaines propriétés intentionnelles de l'image. C'est à cette condition seulement qu'il est possible de faire référence au processus de production d'une œuvre en la regardant. Trois autres points importants reviennent régulièrement dans les écrits sur le style. Premièrement, le style est représentatif d'un artiste. Plus précisément, une connaissance suffisante de certaines œuvres d'un artiste permet de reconnaître les autres œuvres de cet artiste sur la base de son style. Deuxièmement, le style d'un artiste est en partie indépendant du contenu de ses œuvres. Autrement dit, au moins certaines régularités dans la façon d'agir d'un artiste se retrouvent dans toutes ses œuvres, indépendamment de ce que celles-ci représentent (si elles représentent). Par exemple, il suffit de connaître les nus féminins de Schiele pour être capable de savoir si un portrait d'homme, ou même un arbre, a été dessiné par Schiele, car certaines caractéristiques de sa façon de produire des dessins sont indépendantes de ce que ses dessins représentent. Enfin, le style d'un artiste est en partie hérité de ses pairs. En fréquentant une certaine école et, plus précisément, en étudiant les œuvres d'autres artistes, un artiste hérite en partie de leur style. En repérant le style d'une œuvre, il est donc théoriquement possible de reconnaître à la fois l'auteur de l'œuvre et certaines de ses influences (Gombrich, 2002 ; Wollheim, 1987). Illustrons cette caractérisation du style à l'aide des figures 29a, b, c et d. En accord avec le premier et le second point, il est assez facile de voir que les dessins de la figure 29a, b et c ont été produits par le même dessinateur, en l'occurrence Schiele, même si ces dessins ont des sujets différents. Si maintenant on compare ces trois dessins avec celui de la figure 29d, on voit que ce dernier n'a pas le même auteur tout en sentant, en accord avec le troisième point, que les deux dessinateurs ont dû s'influencer.

---

[1] Ma traduction de : "Style is any distinctive, and therefore recognizable, way in which an act is performed or an artifact made".

[2] Ma traduction de : "I would suggest that styles of works of art are to be understood in terms of the notion of styles of actions. Specifically, attributing a style to a work involves, somehow, the idea of the manner in which it was made, the act of creating it".

Figure 29 : (a) Egon Schiele. *Portrait de Roderick Mackey.* (Source : catalogue de l'exposition « La vérité nue ». Musée Maillol). (b) Egon Schiele (détail). Femme debout. Le bas du corps dénudé. (Source : catalogue de l'exposition « La vérité nue ». Musée Maillol). (c) Egon Schiele. Nu assis, le genou droit replié. (Source : catalogue de l'exposition « La vérité nue ». Musée Maillol). (d). Gustav Klimt. Croquis. (Source : catalogue de l'exposition « Klimt érotique ». Musée Maillol.

Il est remarquable que ni la reconnaissance du fait que les trois premiers dessins ont le même auteur, ni la détection de certaines influences entre cet auteur et celui du quatrième dessin, ne sont des tâches qui nous semblent spécialement difficile à accomplir. Il suffit de voir quelques dessins de Schiele pour être immédiatement capable de reconnaître un autre dessin de lui, même si le sujet est très différent de celui des dessins qu'on connaît. De plus, la connaissance de quelques dessins de Schiele est également suffisante pour être capable de repérer qu'il y a certaines similarités entre ses dessins et ceux de Klimt. Ces tâches nous sont relativement aisées et pourtant, si on y pense attentivement, elles semblent plutôt difficiles. Plus précisément, si on en croit la première ligne du tableau de la figure 26, ces tâches devraient être résolues à partir d'une reconnaissance en mode expert, car ni la reconnaissance

du style ni celle des influences ne semblent pouvoir se fonder sur des combinaisons de propriétés perceptives basiques. La lecture de la seconde ligne du tableau appelle une conclusion similaire. En effet, si on demandait à un observateur qui n'a pas spécialement l'habitude de commenter des œuvres, de justifier comment il voit que deux dessins ont été produits par Schiele, ou sur quoi il se base pour dire qu'il y a eu une influence entre Schiele et Klimt, il serait plutôt embarrassé. Il répondrait probablement que cela se voit, à la manière d'un ornithologue à qui on demande comment il a su qu'une mésange est une nonette et pas une boréale et qui répond simplement qu'il le « voit ». Le fait qu'il ne semble pas y avoir d'accès conscient facile aux propriétés basiques qui sous-tendent la reconnaissance du style et des influences d'un artiste rappelle ici aussi un pattern de reconnaissance en mode expert. Le problème est que contrairement aux cas des expertises visuelles dont nous avons parlé, il n'est pas nécessaire de subir un long entraînement pour reconnaître le style d'un artiste ou ses influences. La théorie top-down retombe donc dans le même paradoxe que dans la partie précédente. Nos performances semblent révéler un certain degré d'expertise dans la perception des propriétés intentionnelle qui sous-tendent la reconnaissance du style et des influences. Pourtant, la rapidité avec laquelle nous acquérons cette capacité rappelle plutôt le mode standard de reconnaissance. Cela suggère, encore une fois, que l'idée de la théorie top-down selon laquelle la perception des propriétés intentionnelles est gérée par notre système général de reconnaissance est inadéquate. Lorsqu'on confronte cette théorie au cas de certaines évaluations, au cas du style ou à celui des influences, l'explication qu'elle propose aboutit à un paradoxe.

4. Conclusion

Dans la partie 3.1, nous avons commencé par critiquer la théorie top-down en disant qu'au moins une de ses deux versions - la version externe - repose sur l'attention visuelle, ce qui est difficilement compatible avec le concept de *twofoldness*. Nous avons ensuite critiqué l'idée, commune aux deux versions de la théorie top-down, selon laquelle la reconnaissance des propriétés intentionnelles est gérée par un mécanisme général de reconnaissance, en montrant que cela est également incompatible avec le concept de *twofoldness*. Dans les parties 3.2 et 3.3 nous avons renforcé cette critique en montrant que cette idée plonge la théorie top-down dans un paradoxe. La reconnaissance des propriétés intentionnelles qui sous-tendent certaines évaluations, l'identification du style d'un artiste et de ses influences, présente les caractéristiques d'une reconnaissance en mode expert. Pourtant, nous n'avons pas besoin de la

longue phase d'apprentissage qui serait nécessaire à l'acquisition d'une telle expertise perceptive.

Ces critiques montrent que la théorie top-down est inadéquate pour expliquer la perception de certaines propriétés intentionnelles - telles que celles qui se mélangent avec les propriétés représentationnelles dans l'expérience visuelle procurée par une image, celles qui interviennent dans certaines évaluations des dessins, et celles qui permettent d'identifier certaines caractéristiques du style et de traquer certaines influences. Etant donnée la nature des critiques que nous avons développées dans cette partie, la première alternative à la théorie top-down qui vient à l'esprit consiste à dire que la perception d'au moins certaines propriétés intentionnelles des images n'est pas gérée par notre système général de reconnaissance, mais par un mécanisme spécialisé. De la même manière que, par exemple, notre capacité à reconnaître les visages est sous-tendue par un système spécialisé dans la reconnaissance des visages, la perception des propriétés intentionnelles des images serait sous-tendue par un mécanisme spécialisé dans la reconnaissance de leurs propriétés intentionnelles. Le paradoxe discuté dans les partie 3.2 et 3.3 serait très facilement dissout par cette hypothèse. Pour s'en rendre compte, gardons l'exemple de la reconnaissance des visages. Reconnaître le visage de quelqu'un est une tâche aisée alors que, la plupart du temps, les propriétés en jeu sont des propriétés complexes, telles que la distance relative entre les yeux. De plus, ces propriétés ne sont généralement pas accessibles consciemment ; on « voit » simplement qu'un visage est celui de telle personne, sans être capable de le justifier. Autrement dit, la reconnaissance des visages présente les caractéristiques d'une reconnaissance en mode expert. Par ailleurs, cette capacité n'a pas besoin de s'apprendre longuement ; il suffit de voir une ou deux fois une personne pour être capable de la reconnaître. La reconnaissance des visages présente donc le même type de pattern que celui des propriétés intentionnelles discutées dans les parties 3.2 et 3.3. Plus généralement, ce pattern est celui des tâches de reconnaissance qui bénéficient d'une forme d'expertise innée, présentée dans la troisième colonne du tableau de la figure 26. Par analogie, cela rend séduisante l'idée d'un mécanisme spécialisé dans la perception des propriétés intentionnelles. Cette idée n'est cependant pas raisonnable, car les images sont apparues beaucoup trop récemment dans l'histoire de l'espèce humaine pour avoir pu sculpter le fonctionnement de notre appareil perceptif. Il n'est donc pas possible que l'évolution nous ait dotés d'un quelconque mécanisme spécialisé qui leur soit destiné. Il faut alors trouver une autre alternative à la théorie top-down pour surmonter les critiques élaborées dans ce chapitre.

Une possibilité consiste à dire que la perception des propriétés intentionnelles ne bénéficie pas d'un mécanisme qui a évolué spécialement pour elles, mais pour quelque chose d'autre. En d'autres termes, la perception des propriétés intentionnelles des images se serait greffée sur une capacité qui préexiste aux images. Remarquons que la structure de cette alternative est similaire à l'explication que nous avons donnée des propriétés représentationnelles. Nous n'avons pas besoin d'apprendre spécifiquement la capacité qui permet de reconnaître ce que représente une image, car celle-ci se greffe sur notre capacité générale à reconnaître les objets. En d'autres termes, bien qu'il n'y ait pas de capacité évoluée spécifiquement pour les propriétés représentationnelles des images, nous avons certaines facilités pour les percevoir, car elles exploitent une faculté préexistante, qui a évolué pour nous permettre de reconnaître les objets. Reste à trouver quelle serait la faculté équivalente pour les propriétés intentionnelles.

La thèse développée dans la suite de ce travail soutient que la perception des propriétés intentionnelles des images se greffe sur notre capacité à percevoir les actions intentionnelles d'autrui. Plus précisément, nous explorerons l'idée selon laquelle la perception de certaines propriétés intentionnelles – en particulier, bien sûr, celles qui nous ont servi dans ce chapitre à critiquer la théorie top-down – exploite un système perceptif particulier qui est couplé au système moteur. Ce système, tel que le comprennent les sciences cognitives, permet de percevoir les mouvements d'autrui en réutilisant de l'information motrice impliquée dans la planification de l'action. La proposition ici est de s'interroger sur la pertinence de ce système vis-à-vis des images ; l'hypothèse étant que lorsqu'on observe une image, la perception de certaines propriétés intentionnelles exploite, grâce à ce système, de l'information provenant de notre propre savoir-faire moteur en tant que producteur d'images.

Dans le chapitre II nous avons vu que la réconciliation des thèses intentionnelle et expérientielle passe par la solution de l'expérience élargie. Dans le domaine des images, cette solution dit qu'on perçoit les propriétés des images comme le résultat des intentions de l'artiste ou, plus simplement, qu'on perçoit leurs propriétés intentionnelles. Nous avons soutenu que cette solution est adéquate descriptivement, puis nous avons remarqué sa proximité avec des questions empiriques. Ce dernier point suggère qu'elle emploie des concepts de complexité intermédiaire qui permettent de faire le pont entre la philosophie analytique de l'art et les sciences cognitives. Dans le chapitre III, nous avons présenté le concept de représentation picturale comme exemple de concept de complexité intermédiaire.

Différents auteurs attendent en effet de sa description qu'elle soit compatible avec les résultats empiriques concernant les phénomènes liés à la représentation picturale. Nous avons ensuite exploré des pistes montrant que l'interaction, sur ce sujet, entre la philosophie analytique et les sciences cognitives peut dépasser la compatibilité et atteindre une certaine forme de collaboration. La voie prise dans ce chapitre par la description de l'évaluation artistique nous a amené dans une situation similaire ; l'adéquation descriptive de la solution de l'expérience élargie ne suffit plus à l'accepter, il faut en plus qu'elle soit compatible avec une explication psychologique de ce qui se passe lorsqu'on perçoit les propriétés d'une image comme le résultat des actions intentionnelles de son auteur. Nous avons alors présenté les éléments explicatifs proposés par certains philosophes et vu qu'ils correspondent à ce que les sciences cognitives appellent une « théorie top-down ». Nous avons ensuite montré qu'un certain nombre de phénomènes importants liés à l'évaluation artistiques des images échappent à une telle théorie. Cela n'oblige toutefois pas encore à remettre en question la solution de l'expérience élargie, car notre critique de la théorie top-down nous a indiqué la direction à prendre pour construire une alternative, ou au moins un complément, à cette théorie.

Pour élaborer notre propre théorie de la perception des propriétés intentionnelles, nous n'allons pas nous limiter aux sciences de la perception : nous allons également tenter d'interroger les sciences de l'*action*. Selon l'hypothèse que nous proposons de développer, la perception des propriétés intentionnelles n'est pas uniquement sous-tendue par des systèmes perceptifs, mais aussi par des systèmes à cheval sur la perception et l'action. Une compréhension complète de la perception des propriétés intentionnelles des images passe donc nécessairement par une compréhension préalable de la façon dont on *produit* des images.

La théorie que nous allons proposer - que nous baptiserons plus tard l'« hypothèse de la perception motrice» - est complètement neuve. Son élaboration sera donc nécessairement très progressive. Puisque cette idée suggère que la perception des propriétés intentionnelles des images est en partie gérée par un système qui utilise notre savoir-faire en tant que producteur d'image, la première chose dont nous avons besoin est une théorie de la production des images. Pour l'élaborer, nous allons nous concentrer, dans un premier temps, sur la production du dessin. Etant donné la tâche que nous nous fixons, se concentrer sur le dessin présente plusieurs avantages méthodologiques cruciaux. Nous avons dit que la première étape qu'il nous faut franchir est l'élaboration d'une théorie de la production des images. Il est donc souhaitable de nous concentrer sur un type d'image que tout le monde sait produire. En

l’occurrence, tout le monde, dans les sociétés industrialisées, sait produire des dessins, ne serait-ce que des dessins extrêmement rudimentaires. Tout le monde maîtrise suffisamment la manipulation du crayon pour savoir produire, au minimum, un certain nombre de dessins simples (contrairement, par exemple, à la gravure ou à la peinture à l’huile). De plus, la production du dessin est une pratique très ancienne et très diffuse. De nombreuses sociétés, à des époques très différentes, ont développé des pratiques culturelles apparentées au dessin (contrairement, par exemple, à la photographie). Par ailleurs, l’histoire de la pratique du dessin est déjà richement documentée, et nous pourrons donc tirer profit de cette littérature. Enfin, certains auteurs ont déjà travaillé à des théories psychologiques de la production du dessin (contrairement, encore une fois, à la photographie). Celles-ci pourront donc nous servir de base pour élaborer la théorie dont nous avons besoin.

Comme nous allons le voir, la motivation générale qui va orienter notre travail - étudier la perception des images d’une façon intégrée à l’étude de leur production - est une tâche qui reflète un mouvement général animant actuellement les sciences cognitives : pousser l’étude de la perception et celle de l’action vers l’intégration mutuelle.

Chapitre V

LA PRATIQUE DU DESSIN

1. Introduction

L'objectif de ce chapitre est de construire une théorie psychologique de la production du dessin, qui nous servira de base, dans le chapitre suivant, pour comprendre la perception des propriétés intentionnelles des images. Pour ce faire, nous allons mettre en parallèle certaines avancées récentes de la recherche sur la perception et l'action avec les théories existantes de la production du dessin. Nous verrons que l'opposition entre les deux théories principales de la production du dessin (la théorie de Gombrich et celle de Ruskin) reflète l'antagonisme entre deux façons générales de conceptualiser les relations entre la perception et l'action en sciences cognitives. Ce parallèle nous aidera, d'une part, à discuter les deux théories de la pratique du dessin et, d'autre part, à isoler les outils psychologiques nécessaires pour construire la théorie dont nous avons besoin.

Dans un premier temps nous montrerons la supériorité de la proposition de Gombrich (la théorie des schémas graphiques) sur sa principale rivale (la théorie de l'innocence du regard de Ruskin). Nous développerons ensuite la théorie de Gombrich en nous concentrant sur son versant psychologique, ce qui nous conduira à proposer la théorie *visuomotrice* des schémas graphiques, selon laquelle l'apprentissage du dessin repose sur la récupération directe des plans d'action des autres dessinateurs par observation de leurs dessins. Commençons par quelques mots introductifs décrivant dans leurs grandes lignes les évolutions récentes de la recherche sur la perception et l'action.

2. Perception et action

2.1 Le modèle sériel

Le modèle qui a longtemps dominé la psychologie de la perception et de l'action est un modèle dit « linéaire », ou « sériel ». Dans ce modèle, la perception et l'action sont deux processus relativement indépendants, séparés l'un de l'autre par la cognition propositionnelle,

(c'est-à-dire le raisonnement, la mémoire sémantique et plus généralement les branches de la cognition qui emploient des représentations en format propositionnel[1]). Dans le modèle sériel, l'information s'écoule unidirectionnellement de la perception vers l'action (figure 30a) (Massaro, 1990; Neisser, 1967; Posner, Nissen, & Klein, 1976). Le rôle de la perception est de convertir l'information visuelle dans un format propositionnel utilisable par la cognition propositionnelle. Après avoir effectué les calculs nécessaires, les systèmes de la cognition propositionnelle envoient, si besoin est, des commandes au système moteur afin de réaliser les actions pertinentes. Cette façon de conceptualiser les relations entre la perception et l'action se manifeste notamment dans l'indépendance des disciplines qui les étudient. D'un côté, les sciences de la perception considèrent le fonctionnement du système perceptif - depuis ses étapes les plus précoces jusqu'aux étapes tardives telles que la reconnaissance des objets et des évènements - comme étant entièrement déterminé par le stimulus. De l'autre, les sciences de l'action étudient la manière dont les systèmes exécutifs convertissent l'information propositionnelle en commande motrice et la façon dont ces commandes motrices sont codées et converties en mouvements corporels. Ni les sciences de la perception ni celles de l'action ne tiennent sérieusement compte de ce qui se passe à ce qui est considéré comme l'autre extrémité de la chaîne - l'action pour les sciences de la perception, la perception pour les sciences de l'action. En un mot, la perception et l'action sont considérés par les partisans du modèle sériel comme deux processus indépendants entre lesquels se dresse le mur de la cognition propositionnelle.

Récemment, le modèle sériel a été affiné pour tenir compte d'interactions ponctuelles entre la perception et l'action (Milner & Goodale, 1995). Pour saisir une tasse par exemple, il semble qu'il faille directement convertir la position et l'épaisseur de l'anse en information motrice permettant de positionner correctement la main et l'écartement des doigts. Pour saisir un objet en vol, il semble qu'il soit nécessaire de convertir rapidement l'information visuelle concernant sa position et sa vitesse en une commande motrice permettant d'effectuer le mouvement de saisie adéquate, sans transiter par un traitement propositionnel de l'information. Pour tenir compte de ce contrôle apparemment immédiat de l'action par la perception, les chercheurs ont décrit une seconde voie fonctionnant en parallèle de celle décrite par le modèle sériel. Celle-ci organise les liens inconscients et automatiques de la

[1] Rappelons qu'une représentation est « propositionnelle » lorsque son contenu peut être exprimé par une phrase. On considère généralement que les représentations propositionnelles sont celles qui sont manipulées par les hauts niveaux de la cognition, par opposition aux représentations employées par la perception et le système moteur (voire aussi la note 1 p. 22 à propos du terme « propositionnel »).

perception sur l'action, assimilables à ce qu'on appelle classiquement les « réflexes ». La discussion de ces liens réflexes ne constitue pas une remise en question du modèle sériel, mais simplement un ajout ; ces liens étant discutés pour rendre compte d'un phénomène – l'ajustement immédiat de l'action – auquel le modèle sériel ne s'intéressait pas. Ce qu'on appelle traditionnellement la « perception visuelle », c'est-à-dire le traitement de l'information visuelle qui aboutit à une représentation consciente des objets, reste un processus indépendant de l'action. Les processus perceptifs qui permettent l'ajustement immédiat de l'action sont différents et indépendants de ceux de la perception visuelle à proprement parler.

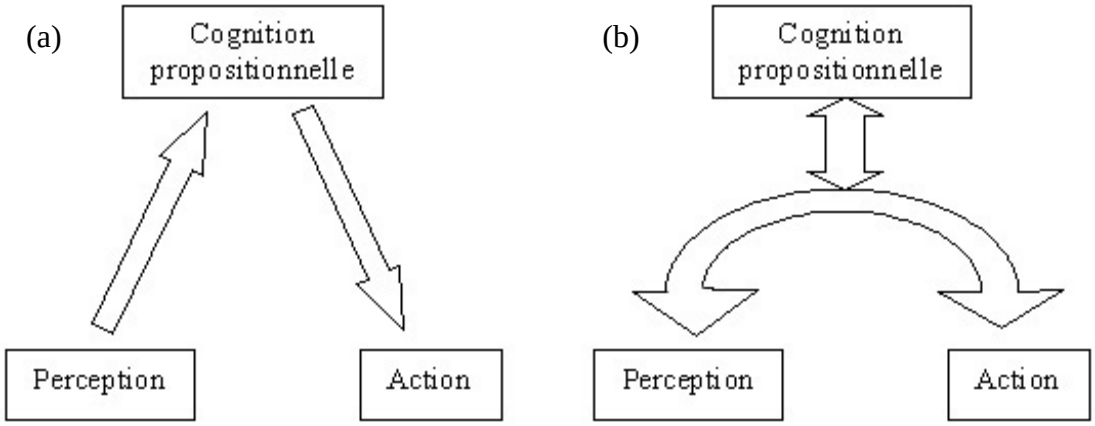

Figure 30 : représentation schématique du modèle sériel (a), et du modèle en dérivation (b).

2.2. Le modèle en dérivation

La réelle remise en question du modèle sériel n'arrive qu'avec l'idée que les interactions entre perception et action sont beaucoup plus profondes qu'un contrôle immédiat de l'une sur l'autre. Selon cette idée, pour que nos interactions avec l'environnement puissent avoir l'efficacité qu'elles ont, les relations entre perception et action ne peuvent se limiter à un arc réflexe se manifestant lors de l'ajustement immédiat de certains mouvements. Ces dernières décennies, cette proposition a fait sont apparition et a progressivement gagné en influence. Conceptuellement, il est progressivement apparu de plus en plus nécessaire de dire que la perception et l'action partagent en fait de nombreux référentiels communs et que les deux processus s'influencent mutuellement, profondément et durablement dans leurs tâches respectives. Parallèlement, la recherche empirique commençait à révéler des interférences entre la perception et l'action apparemment beaucoup plus profondes que ce qui est autorisé par le modèle sériel.

Un modèle alternatif au modèle sériel a alors progressivement pénétré la recherche. D'après ce modèle, la perception et l'action sont deux processus intimement imbriqués, qu'on ne peut comprendre qu'en les étudiant ensemble. Ce modèle considère non seulement qu'il existe des interactions à long terme entre la perception et l'action, mais aussi que l'action a un impact sur la perception. Cela ne signifie évidemment pas simplement que ce qu'on perçoit change quand on fait certaines actions, ce qui serait extrêmement trivial, mais que nos capacités motrices influencent profondément nos capacités perceptives. Pour faire écho au terme « sériel », appelons-le « modèle en dérivation ». Ce terme indique que, pour ce modèle, la cognition propositionnelle intervient non pas entre, mais au-dessus des interactions réciproques entre perception et action (figure 30b).

L'opposition évoquée ici entre modèle sériel et modèle en dérivation reste bien sûr schématique. Son ambition n'est clairement pas de dire qu'il s'est historiquement produit un renversement brutal d'un modèle vers l'autre. L'objectif est plutôt d'esquisser les grandes lignes du mouvement général qui a animé les sciences de la perception et de l'action ces dernières années. Dans les faits, l'opposition ne se fait pas, bien sûr, à un tel degré d'abstraction, mais entre des théories plus concrètes qui relèvent plutôt d'un modèle ou de l'autre. Voyons quelques exemples représentatifs du modèle en dérivation.

La version extrême du modèle en dérivation est la théorie écologique de James Gibson (1979). Selon Gibson, la perception n'a pas d'existence indépendante de l'action. Le système perceptif est entièrement accordé au système moteur, afin qu'il puisse capter directement les informations de l'environnement qui permettent d'interagir avec lui. Par, exemple, nos yeux captent directement le taux d'agrandissement d'un objet venant vers nous, information immédiatement convertible en un geste d'évitement ou de saisie. Lorsqu'on regarde des escaliers, nos yeux captent la hauteur des marches d'une façon directement convertible dans les actions qui permettent de gravir l'escalier. Une tasse est perçue comme un objet « attrapable » grâce à telle ou telle action, une chaise comme un objet sur lequel on peut s'asseoir de telle ou telle façon. Dans les termes de Gibson, les objets sont perçus comme un ensemble d' « affordances », c'est-à-dire comme un ensemble d'actions potentielles que l'individu percevant peut diriger sur eux. Cette idée a poussé Gibson à considérer le concept de représentation comme une construction de l'esprit n'ayant aucune pertinence explicative. Selon lui, les représentations sont utiles à partir du moment où il faut faire des inférences. Or, comme le système perceptif pioche dans l'environnement de l'information immédiatement utilisable, il n'y a pas besoin d'inférer ou de reconstruire quoi que ce soit et, donc, le concept

de représentation devient obsolète. En adoptant cette position vis-à-vis du concept de représentation, Gibson situait volontairement sa théorie très en marge de la recherche traditionnelle. Le concept de représentation étant l'un des concepts fondamentaux qui permettent de maintenir une forme d'unité au faisceau de disciplines qui compose les sciences cognitives. En s'attaquant à lui, Gibson menaçait de faire éclater tout l'édifice. Mais le concept de représentation a finalement résisté à ses attaques, l'édifice est resté à peu près en place, et la théorie écologique n'est aujourd'hui pratiquement plus défendue dans sa forme d'origine (Fodor & Pylyshyn (1981) par exemple, ont adressé à la théorie écologique des attaques considérées par beaucoup comme relativement décisives). Cependant, certaines des idées de Gibson sont restées très influentes et ont probablement été des moteurs essentiels de l'adoption progressive du modèle en dérivation au dépend du modèle sériel. Dans le modèle sériel, le rôle de la perception est d'opérer une reconstruction progressive et ordonnée de la réalité. Le système visuel commence par extraire les contours, il reconstruit ensuite les surfaces, des surfaces il passe aux volumes, et des volumes aux objets. Une fois, et une fois seulement, qu'il est arrivé aux objets, le système peut extraire les informations pertinentes pour l'individu percevant. La philosophie drainée par les idées Gibsonniennes, et en particulier par le concept d'affordances, est qu'il est très souvent inutile de procéder à cette reconstruction détaillée des objets avant d'extraire l'information dont a réellement besoin l'individu. Conceptuellement, il semble en effet beaucoup plus plausible de dire que dans bien des cas la perception de l'information pertinente court-circuite le processus de reconstruction ; les informations utiles pouvant être dans bien des cas directement captées sans passer par une représentation détaillée des objets qui composent la scène visuelle. Bien sûr, cela n'est possible que si le système perceptif est directement informé des besoins de l'action, c'est-à-dire si la perception et l'action sont deux processus enchevêtrés l'un dans l'autre.

En plus de leur charme théorique, le succès des idées Gibsonniennes, et plus particulièrement celui du concept d'affordance, vient du fait qu'elles jouissent d'un riche support empirique. Des expériences comportementales ont par exemple montré que la perception passive de certains objets active automatiquement des éléments des plans d'actions communément dirigés vers eux. Par exemple, la perception d'une tasse avec l'anse tournée vers la droite accélère les mouvements dirigés vers la droite et ralentit ceux dirigés vers la gauche, alors qu'une tasse présentée avec l'anse tournée vers la gauche accélère les mouvements dirigés vers la gauche et ralentit ceux dirigés vers la droite. Cela suggère qu'au moins la direction générale du mouvement est un élément de planification de l'action activé

par la perception passive d'objets qui « affordent » des actions impliquant des mouvements dirigés dans cette direction (Craighero, Fadiga, Umilta`, & Rizzolatti, 1996; Tucker & Ellis, 1998). Cela a été confirmé récemment par des expériences d'électrophysiologie chez le singe et d'imagerie chez l'homme qui montrent que les aires cérébrales impliquées dans la planification de l'action s'activent automatiquement lors de la perception passive d'objet présentant des affordances (Chao & Martin, 2000).

Le concept d'affordance a de cette manière survécu à la mort de la théorie écologique, en se réincarnant dans des théories plus traditionnelles qui reconnaissent la légitimité du concept de représentation. La recherche sur l'attention visuelle est l'un des premiers domaines où la tradition représentationaliste s'est appropriée le concept d'affordance. Certains théoriciens de l'attention se sont en effet rapidement laissés convaincre du fait que la sélection attentionnelle de l'information visuelle est contrôlée par les besoins du système moteur (Allport, 1987). Le fonctionnement du système visuel est de cette manière, *via* l'attention, déterminé par l'action. Cette idée ouvrait une porte dans le paradigme traditionnel au concept d'affordance et à toutes les idées qu'il charrie inévitablement. Parmi ces idées, on trouve bien sûr les fondations du modèle en dérivation des interactions entre perception et action.

Le modèle en dérivation a également trouvé un berceau dans certaines théories qui s'intéressent spécifiquement à la perception des actions d'autrui. L'idée fondatrice de ces théories est que la perception des actions des autres emploie de l'information qui provient du système moteur de l'observateur. La perception des actions d'autrui ne serait pas orchestrée uniquement par de l'information visuelle, mais aussi par de l'information motrice déterminée par le savoir-faire moteur de l'observateur (Flores d'Arcais, 1994; Freyd, 1983; Viviani & Stucchi, 1992). L'impact de ce genre de théorie a récemment explosé avec la découverte des neurones miroirs, une population de neurones qui s'activent de façon très similaire lorsque le sujet exécute lui-même une action, ou observe passivement la même action réalisée par quelqu'un d'autre (Rizzolatti, Fadiga, Gallese, & Fogassi, 1996). L'existence de ces neurones suggère en effet que les mêmes structures cérébrales sont impliquées à la fois dans la planification de l'action et dans la perception passive des actions des autres. Cette découverte a apporté un support empirique aux théories qui attribuaient un rôle à l'information motrice dans la perception des actions des autres, et plus généralement aux théories qui considèrent la perception et l'action comme deux phénomènes conceptuellement, fonctionnellement, et maintenant anatomiquement, indissociables.

La théorie qui exemplifie le mieux le modèle en dérivation est probablement la théorie du code-commun (Hommel, Musseler, Aschersleben, & Prinz, 2001; Prinz, 1997), dont la thèse centrale est que la perception et l'action partage un substrat représentationnel commun. Ce substrat commun serait impliqué à la fois dans la planification de l'action et dans la perception des éléments du monde qui sont soit le résultat, soit des cibles d'actions potentielles[1]. Pour construire cette thèse, la théorie du code-commun a actualisé une idée ancienne connue sous le nom de « principe idéomoteur ». Ce concept a une histoire relativement complexe et a été employé dans des contextes théoriques contrastés (Stock & Stock, 2004), mais le sens utilisé par la théorie du code-commun correspond a celui qu'il a pris dans les écrits de Herman Lotze (1952), et surtout de William James (1890). Selon ces auteurs, le principe idéomoteur aide à combler une partie du vide conceptuel qui sépare le corps de l'esprit. Plus précisément, il permet d'expliquer comment la volonté d'agir peut se traduire en une action concrète, alors qu'on n'a pratiquement aucune connaissance explicite de la façon dont fonctionnent nos muscles et nos articulations. La solution proposée consiste à dire que l'apprentissage établit des liens automatiques entre un mouvement et le résultat perceptif qu'il permet habituellement d'obtenir. Ainsi, lorsqu'on souhaite réaliser une action, il suffit de former une *idée* du résultat perceptif distal que l'on souhaite obtenir, et l'acte *moteur* qui lui est associé se trouve directement et automatiquement activé et prêt à être exécuté, sans qu'on ait besoin de se représenter à aucun moment ses détails anatomiques. Par exemple, pour planifier une action routinière, telle que l'allumage d'une lampe, il suffit de se représenter le résultat distal attendu - la lampe qui s'allume - et les mouvements adéquats sont alors automatiquement planifiés et prêts à être exécutés.

En plus d'avoir adapté le principe idéomoteur aux préceptes les plus modernes de la psychologie, la théorie du code-commun a développé ce qu'elle considère être une de ses conséquences immédiates. Si la planification d'une action est effectivement contrôlée par la représentation de son résultat perceptif distal, alors cette représentation peut également sous-tendre la perception passive de ce même évènement perceptif. Ainsi, la perception passive d'une lampe qui s'allume peut employer la même représentation que la planification de l'action d'allumer la lampe. Planifier ses actions et percevoir des évènements perceptifs qui pourraient être des résultats d'actions potentielles sont donc deux fonctions remplies par la même structure cérébrale et par les mêmes représentations. Dit autrement, planifier une action

[1] Comme nous le verrons longuement dans la suite de ce chapitre, la théorie ne définit pas ce qu'est une « action potentielle » pour un agent, et c'est une de ses principales faiblesses. Considérons pour l'instant que ce sont des actions que le sujet sait potentiellement effectuer avec un certain degré de facilité.

qui a pour résultat un évènement perceptif E (une lampe qui s'allume) et percevoir passivement ce même évènement E, sont deux fonctions remplies par la même représentation interne de E.

La théorie du code-commun peut être considérée comme paradigmatique du modèle en dérivation, puisqu'elle repose explicitement sur l'idée qu'il existe un substrat représentationnel commun à la perception et à l'action, qui permet à l'information de passer directement de l'une à l'autre sans transiter par la cognition propositionnelle. En dehors de cette idée d'une connexion directe et bidirectionnelle entre les structures perceptives et motrices, la théorie du code-commun reste assez fidèle aux théories traditionnelles de la perception. En particulier, elle exploite la conception la plus classique de la façon dont sont construites les représentations ; en l'occurrence, à l'aide d'une combinaison dynamique de propriétés basiques. En effet, pour les théories classiques de la perception, la représentation d'un objet est construite en combinant les représentations de ses propriétés de forme, de couleur, de texture et de position spatiale, par exemple. La théorie du code-commun conserve l'idée générale selon laquelle on construit une représentation holistique en combinant dynamiquement des représentations de propriétés basiques. Son originalité provient du fait que selon elle les représentations des propriétés basiques ne contiennent pas de l'information purement visuelles, mais de l'information visuomotrice, c'est-à-dire qui mêlent de façon indissociable de l'information visuelle et motrice. La représentation unitaire obtenue en les combinant n'est donc pas une représentation d'objet, telle qu'on la conçoit intuitivement, mais une représentation d'un évènement perceptif en tant que cible ou résultat d'une action potentielle. Nous reviendrons longuement sur ce point lorsque nous discuterons plus spécifiquement la théorie du code-commun dans le cas du dessin. Pour l'instant, contentons nous de retenir l'idée importante : lorsqu'un agent perçoit un évènement du monde qui pourrait être le résultat ou la cible d'une action propre, il utilise la même structure représentationnelle que celle qu'il utiliserait pour planifier lui-même l'action correspondante. Inversement, lorsqu'un sujet planifie une action, il active intérieurement la même structure représentationnelle que celle qui serait activée par la perception passive du résultat attendu de l'action qu'il est en train de planifier.

La théorie du code-commun présente des ramifications et des développements différents selon les domaines spécifiques où elle est utilisée. Cependant, le modèle général qu'elle propose acquiert aujourd'hui une importance croissante, du fait qu'il semble capable d'embrasser au sein d'une même construction théorique très générale les différentes théories

qui relèvent du modèle en dérivation. Les affordances gibsonniennes (du moins dans leur version revue et corrigée par le paradigme représentationnel) peuvent être conceptualisées comme une conséquence immédiate de l'existence d'un code-commun à la perception et à l'action. Percevoir une tasse et planifier d'attraper une tasse étant, selon la théorie du code-commun, des processus qui emploient la même représentation interne de tasse, représentation qui établie un pont immédiat entre l'information visuelle provenant de la tasse et l'information motrice permettant de l'attraper. De même, le pattern d'activation des neurones miroirs, et plus généralement l'implication des structures de la planification motrice dans la perception passive des actions des autres, sont des phénomènes qui peuvent également et efficacement être considérés comme un soubassement possible du code-commun. Planifier soi-même une action et percevoir passivement cette même action étant, pour la théorie du code-commun, deux phénomènes sous-tendus par les mêmes représentations.

Dans la suite de ce chapitre, nous nous appuierons sur la théorie du code-commun pour construire notre théorie de la pratique du dessin. Toutefois, du fait de son caractère englobant, ce que nous dirons sera souvent compatible avec les autres théories qui relèvent du modèle en dérivation. Lorsque ça ne le sera pas, nous essaierons d'être explicite dans nos prises de position.

3. La planification de l'action

Avant de passer à une étude concrète de la pratique du dessin, mentionnons une autre controverse historique en partie orthogonale à l'opposition entre modèle sériel et en dérivation, concernant la dynamique de la planification de l'action. Lorsqu'on retrace aujourd'hui les grandes lignes de l'évolution des idées concernant la façon dont sont planifiées les actions, on mentionne traditionnellement une opposition entre deux modèles très généraux : le modèle *feed-back* et le modèle *feed-forward* (Grush, 2004). Le plus ancien est le modèle *feed-back*. Selon lui, l'action est planifiée en parallèle de son exécution, en fonction du retour perceptif qu'on en a et qui nous renseigne sur son déroulement. Le plan d'action ne préexiste pas à l'exécution de l'action, il est créé au fur et à mesure que l'action se développe, sur la base des informations perceptives que l'on reçoit. Au contraire, selon le modèle *feed-forward*, le plan d'action est élaboré avant le lancement de l'action et envoyé au système moteur sous sa forme quasi-finale. Il est ensuite exécuté de façon automatique et relativement indépendante du retour perceptif. Ce dernier ne contrôlant l'action qu'à la toute fin du mouvement, ou lorsqu'il se produit quelque chose d'imprévu et qu'il faut donc modifier le

plan d'action en cours de réalisation. Le mécanisme décrit par le modèle *feed-back* ne serait donc, d'après le modèle *feed-forward*, pas responsable de la création des plans d'action mais seulement de leur ajustement en fin de mouvement et éventuellement de leur correction, en cas de retour perceptif imprévu. Aujourd'hui, les modèles ont un degré de raffinement qui dépasse largement l'opposition entre *feed-back* et *feed-forward*. Néanmoins, ceux qui fonctionnent le mieux sont plutôt apparentés au modèle *feed-forward* : ils considèrent que les plans d'action sont formés en très grande partie indépendamment du retour perceptif immédiat (Desmurget & Grafton, 2000; Wolpert, Ghahramani, & Jordan, 1995).

Théoriquement, l'opposition entre les modèles *feed-back* et *feed-forward* est orthogonale à l'opposition entre les modèles sériel et en dérivation. On peut en effet imaginer les quatre possibilités offertes par leurs combinaisons. Dans un modèle 'sériel-*feed-back*', la planification de l'action pourrait par exemple être contrôlée par le retour perceptif immédiat, *via* une représentation propositionnelle des objectifs de cette action. On peut également concevoir, peut-être plus facilement, un modèle 'sériel-*feed-forward*', où le plan d'action élaboré sur la base d'une représentation propositionnelle des objectifs à atteindre serait envoyé déjà prêt au système moteur. Dans un modèle en 'dérivation-*feed-back*', l'action serait planifiée via un retour perceptif, sans qu'il y ait nécessairement intervention de la cognition propositionnelle. Enfin, dans un modèle en 'dérivation-*feed-forward*', l'action serait planifiée avant son déclenchement, grâce à de l'information perceptive et éventuellement, mais pas nécessairement, de l'information codée propositionnellement.

Les théories qui traitent des interactions entre perception et action, et qui doivent donc prendre partie dans l'opposition entre modèles sériel et en dérivation, ne sont généralement pas neutre vis-à-vis de la controverse entre modèles *feed-back* et *feed-forward*. La théorie du code-commun, par exemple, souscrit au second. C'est donc une théorie en 'dérivation-*feed-forward*'. Ce mariage entre les deux modèles est illustré très clairement par une citation de Hommel, l'un des fondateurs de la théorie du code-commun : « la planification de l'action n'est habituellement pas déclenchée par, mais précède, et généralement prépare, la perception du stimulus[1] » (Hommel, 2003, p. 41). Hommel adhère au modèle en dérivation car il soutient que les plans d'action contrôlent le fonctionnement de la perception, ainsi qu'au modèle *feed-forward* car il affirme que les plans d'action préexistent à l'exécution effective de l'action, plutôt que d'être créés pendant son exécution à partir de l'information perceptive.

[1] Ma traduction de «Action planning is usually not triggered by, but precedes, and often prepares for, stimulus perception ».

Résumons ces deux parties introductives. Dans le domaine des sciences de la perception et de l'action s'opposent des théories qui relèvent plutôt du modèle sériel et des théories qui relèvent plutôt du modèle en dérivation. Pour le premier, la perception et l'action peuvent être étudiées séparément, alors que d'après le second ce sont deux processus imbriqués de façon indissociable. Dans les sciences qui étudient la dynamique de la planification de l'action, s'opposent les modèles *feed-back* et *feed-forward*. Selon le premier, les plans d'action sont créés au fur et à mesure de l'exécution de l'action. Au contraire, le second considère que la création des plans d'action précède l'initiation de l'action, bien qu'ils puissent être ajustés en mode *feed-back* en fin de mouvement ou lorsque le déroulement de l'action produit des résultats imprévus. Aujourd'hui, le modèle *feed-forward* est préféré au modèle *feed-back*. Dans le domaine des interactions entre perception et action, la tendance générale est celle d'un basculement du modèle sériel vers le modèle en dérivation, bien que celle-ci ne soit pas encore décisive. La théorie du code-commun fournit un cadre théorique qui imbrique le modèle en dérivation et le modèle *feed-forward*, c'est-à-dire les modèles qui semblent aujourd'hui prendre le dessus. Pour cette raison, ainsi que pour son côté relativement englobant, nous considérerons la théorie du code-commun comme un outil théorique capable de guider notre exploration de la pratique du dessin. Rappelons que selon la théorie du code-commun, les plans d'action sont construits sur la base d'une représentation du résultat perceptif distal attendu comme résultat de l'action, et que la perception des évènements du monde qui pourrait être des résultats ou des cibles d'action est dirigée par cette même structure représentationnelle. La perception et la construction des plans d'action sont donc deux fonctions remplies par les mêmes représentations. Voyons maintenant quel éclairage ces considérations générales sur la perception et l'action peuvent nous apporter sur les théories de la production du dessin.

4. Les deux théories de la pratique du dessin

La pratique du dessin n'est pas un sujet philosophique aussi classique que l'évaluation des œuvres d'art ou la représentation picturale. Néanmoins, certaines questions la concernant apparaissent avec régularité dans les écrits des philosophes, la plupart du temps sous forme d'arguments pour soutenir des thèses plus générales. Le critique d'art John Ruskin a par exemple utilisé la pratique du dessin pour élaborer la théorie dite de « l'innocence du regard », selon laquelle la qualité fondamentale de l'artiste est de savoir développer, ou plutôt retrouver, un œil innocent, c'est-à-dire un regard sur le monde qui soit décontaminé des

connaissances conceptuelles (Ruskin, 1846). Ruskin considéra le dessin comme paradigmatique de sa thèse à cause du lien très immédiat qu'il semble y avoir entre le regard du dessinateur sur son modèle et le trajet de sa main sur le papier. Selon la thèse de l'innocence du regard, apprendre à dessiner c'est apprendre à libérer notre faculté naturelle à voir le monde de notre tendance à le conceptualiser. Les personnes sans entraînement, ou sans talent, ne parviennent pas à dessiner correctement car leurs connaissances conceptuelles interfèrent avec leur vision du monde, si bien que ce qu'elles retranscrivent sur le papier correspond plus à une traduction graphique de leurs connaissances conceptuelles qu'à un report fidèle de leurs sensations visuelles. La thèse de l'innocence du regard apparaît encore aujourd'hui fréquemment dans la littérature, souvent enrichie à l'aide de concepts de psychologie moderne (Edwards, 2002; Ellis, 1999; Pratt, 1985). La thèse de l'innocence du regard a également imprégné le sens commun. Il est en effet fréquent d'entendre dire que les dessinateurs voient le monde différemment des non-dessinateurs. Plus spécifiquement, on mentionne fréquemment une dichotomie entre dessiner ce que l'on sait, qui est l'apanage de l'enfant et du débutant, et dessiner ce que l'on voit, qui est l'exclusivité du dessinateur aguerri. Cette distinction est issue directement de la théorie de l'innocence du regard, selon laquelle l'apprentissage du dessin passe par l'acquisition de la faculté de dessiner ce que l'on voit plutôt que ce que l'on sait, grâce à l'œil innocent. La distinction entre dessiner ce que l'on sait et dessiner ce que l'on voit fut parfois employer pour expliquer le passage des images produites par les artistes primitifs à celles des maîtres de la Renaissance, établissant ainsi un parallèle entre les primitifs et les débutants d'une part, les artistes de la Renaissance et le dessinateur confirmé d'autre part. Le caractère méprisant de ce parallèle envers tout l'art hors Renaissance l'a fait à peu près disparaître (Hagen, 1986). En revanche, l'idée selon laquelle le débutant dessine ce qu'il sait et apprend progressivement, par la pratique, à dessiner ce qu'il voit, est encore très largement acceptée. Le succès de cette idée vient probablement de son apparente efficacité descriptive. Elle décrit bien, par exemple, le sentiment de frustration du débutant qui dessine un rond pour retranscrire un cercle en perspective, alors que s'il parvenait à oublier qu'il sait qu'un cercle est rond, il pourrait le voir et le dessiner tel qu'il « apparaît réellement », à savoir comme une ellipse. La théorie de l'innocence du regard, ou plus précisément la dichotomie qui en découle entre dessiner ce que l'on sait et ce que l'on voit, décrit également correctement certaines méthode employées dans les écoles d'art, lors des cours de croquis. Les professeurs invitent les élèves à utiliser des caches pour dissimuler une partie de la scène visuelle, à cligner des yeux, ou encore, lorsqu'ils cherchent à reproduire

une photographie, à la retourner (Biederman & Kim, 2008; Edwards, 2002; Pratt, 1985). Tous ces artifices auraient pour but, selon la théorie de l'innocence du regard, d'inhiber la catégorisation et de libérer la vision pure, pour entraîner l'élève à voir le monde tel qu'il est, et non pas tel qu'il croit qu'il est, car c'est à cette condition seulement qu'il pourra le dessiner.

Dans le milieu académique, la théorie de l'innocence du regard reste encore la théorie dominante par bien des aspects. Les auteurs qui n'ont besoin de faire référence à la pratique du dessin qu'en tant qu'élément secondaire dans une argumentation se contentent généralement de la prendre pour acquise. C'est souvent le cas, entre autres, des chercheurs en sciences cognitives (Cohen & Bennett, 1997; Ellis, 1999; Pratt, 1985). Parmi eux on trouve des chercheurs qui ont établi un parallèle entre la théorie de l'innocence du regard et ce qu'on suppose être l'une des fonctions du cortex préfrontal, en l'occurrence l'orchestration du fonctionnement des autres régions du cerveau. Selon ces auteurs, l'acquisition du regard innocent, c'est-à-dire l'apprentissage du dessin, repose sur le développement de la capacité du cortex préfrontal à contrôler le fonctionnement des aires visuelles. Dans certaines élaborations de cette idée, le cortex préfrontal intercepte l'information perceptive en cours de traitement ; elle est ainsi sauvée avant d'être pervertie par la catégorisation et peut donc être employée pour dessiner le monde tel qu'il est (Pratt, 1985). D'après cette vision des choses, l'apprentissage du dessin passerait par le développement de la capacité qui permet de piocher l'information visuelle en cours de traitement. Dans une autre version de cette même idée, le cortex préfrontal inhibe simplement la catégorisation, et laisse ainsi l'information visuelle brute disponible pour les processus moteurs. Dans cette veine, Ellis (1999) écrit :

> « Voir les choses comme appartenant à certaines catégories est la tendance la plus naturelle. Mais cette tendance doit être surmontée par l'artiste pour apprendre à dessiner correctement, et ce quel que soit son environnement culturel […]. Bloquer la tendance à la catégorisation passe par une utilisation du corps calleux, de telle sorte à éviter que l'hémisphère dominant – qui organise l'information en terme de catégories abstraites – ne domine complètement la capacité de l'hémisphère droit à organiser l'information en termes d'images brutes, indépendamment des catégories dans lesquelles elle pourrait entrer[1] » (p.168, 169)).

[1] Ma traduction de "seeing the preconceived category is the more natural tendency, which must be overcome if the artist is to learn to draw accurately, regardless of what culture the artist has grown up in […] this involves using the corpus callosum in such a way as to prevent the dominant hemisphere, which organizes information in terms of abstract categories, from completely dominating the right hemisphere's ability to organize it in terms of actual raw imagery, as it appears before we categorize it".

D’autres auteurs ont cherché à apporter un support empirique direct à la théorie de l’innocence du regard, en montrant que la différence entre le débutant et le dessinateur confirmé tient à la façon de percevoir les choses (Cohen & Bennett, 1997)). Enfin, des chercheurs ont tenté de modéliser l’activité du dessin, en prenant pour acquis que le dessinateur parvient a établir une relation immédiate entre les mouvements de son œil sur le modèle et le déplacement de sa main sur le papier (Coen Cagli, Coraggio, & Napoletano, 2007).

La principale rivale de l’innocence du regard est une théorie esquissée par Ernst Gombrich (2002) dans *L’art et l’illusion* (publié pour la première fois en 1960). Gombrich souligne que voir le monde tel qu’il est n’est pas une condition suffisante pour le dessiner, comme le sous-entend la théorie de Ruskin. En effet, les artistes ne sont pas des machines qui traduisent fidèlement un stimulus lumineux en un ensemble de traces sur le papier. Ils interprètent ce qu’ils voient et utilisent leurs connaissances ou, plus précisément, ce que Gombrich appelle leur « vocabulaire graphique », pour retranscrire au mieux leurs intentions artistiques. Même lorsque l’objectif de l’artiste est de produire une image crédible, ou réaliste, d’une scène visuelle, il ne se contente pas de trouver l’information nécessaire dans ce qu’il voit. Il puise plutôt dans ses connaissances artistiques, longuement acquises au contact des œuvres d’autres artistes, pour obtenir les effets visuels recherchés. Gombrich appuie son argument sur une foule d’exemples montrant à quel point les artistes se copient et s’inspirent les uns les autres. Selon lui, l’existence de jeux d’influence complexes suggère que la capacité de dessiner est acquise nettement plus en observant et en comprenant les œuvres d’autres dessinateurs qu’en observant la nature pour réveiller quelque forme perdue de vision. Dessiner, comme toute autre pratique humaine, passe avant tout par l’acquisition de connaissances très spécifiques. Pour résumer en une phrase la thèse défendue par Gombrich : le dessinateur ne dessine pas ce qu’il voit, mais voit ce qu’il sait déjà dessiner (2002, p.73). Cela signifie que l’artiste ne pose pas sur le monde un regard libéré de connaissances mais, au contraire, un regard profondément structuré par son vocabulaire graphique, c'est-à-dire son savoir-faire de dessinateur. L’état d’avancement dans lequel se trouvait la psychologie cognitive à l’époque où Gombrich publia *L’art et l’illusion* ne lui permit pas d’aller beaucoup plus loin dans la description des connaissances acquises par le dessinateur. Gombrich parla de « schémas graphiques » sans réussir à être très clair sur leur nature. Les schémas graphiques sont, d’après lui, le panel de connaissances qui permet au dessinateur de sélectionner dans une scène

visuelle les éléments qu'il sait dessiner et de les dessiner concrètement. Cette caractérisation est assez floue, mais elle est suffisante pour tracer une différence fondamentale avec l'approche de Ruskin. Selon ce dernier, le dessinateur acquiert par la pratique une faculté générale lui permettant de voir le monde d'une certaine manière, en l'occurrence de le voir avec un œil innocent. Au contraire, pour Gombrich, le dessinateur acquiert des connaissances très spécifiques – les schémas graphiques – qu'il apprend en partie par l'observation des dessins de ses pairs. En utilisant les acquis des chapitres précédents, notamment grâce aux travail sur les propriétés représentationnelles des images et sur le style des artistes, nous allons montrer que la voie ouverte par Gombrich est beaucoup plus porteuse que celle damée par la théorie de l'innocence du regard. Par ailleurs, comme nous le verrons, la théorie de Gombrich est assimilable aux théories de la perception et de l'action qui sont aujourd'hui préférées (le modèle en dérivation des rapports entre perception et action et le modèle *feed-forward* de la planification de l'action). Avant d'établir le parallèle entre ces théories psychologiques générales et la théorie de Gombrich, soulignons la supériorité de cette dernière en s'en tenant à des arguments propres au dessin.

5. Problèmes pour la théorie de l'innocence du regard

5.1. Perception des dessins et ressemblance objective

Pour la théorie de l'innocence du regard, l'apprentissage du dessin passe par le développement d'une capacité permettant de voir le monde tel qu'il est, ce qui permet de repérer l'information visuelle telle qu'elle doit être représentée. Le problème principal de cette théorie peut être révélé en reconsidérant nos acquis du chapitre III. Nous avons vu que le facteur déterminant dans l'acquisition du pouvoir représentationnel d'une image est la façon dont ses propriétés activent les modules de notre système perceptif. Plus précisément, les propriétés d'une image ont la faculté de représenter une propriété du monde si elles activent certains modules de notre système perceptif comme le ferait cette propriété. En entrant dans certains détails du fonctionnement des modules, nous nous sommes aperçus que cette faculté est largement déconnectée de la ressemblance objective entre l'aspect de l'image et la propriété représentée. Une image qui ne ressemble en rien à des hommes en train de rire, comme le dessin de la figure 4 (p. 112), peut néanmoins en représenter très efficacement. La façon dont les propriétés d'une image activent notre système perceptif n'est donc pas quelque chose qu'il est possible d'anticiper simplement à partir de l'aspect de ce que l'image cherche

à représenter. Percevoir le monde tel qu'il est, c'est-à-dire percevoir l'aspect objectif des choses, n'est donc en soi pas utile pour le représenter.

La théorie de l'innocence du regard commet l'erreur de la théorie de la ressemblance telle qu'elle a été critiquée par Goodman : l'aspect d'un dessin ne « ressemble » pas, objectivement, à ce qu'il représente. Même un dessin très réaliste reste un stimulus bidimensionnel, statique, sans couleur et composé de lignes, alors que les objets du monde sont tridimensionnels, souvent animés de mouvement, généralement richement colorés, et surtout jamais composés de lignes. La représentation est déterminée par les correspondances complexes qui existent entre la façon dont on perçoit les lignes d'un dessin et la façon dont on percevrait ce que le dessin représente. Ces correspondances étant établies par des règles codées dans le fonctionnement interne de nos modules perceptifs, elles ne sont en aucun cas « visibles » dans le monde, encore moins avec un œil innocent. La théorie de l'innocence du regard semble donc faire fausse route lorsqu'elle soutient que la capacité de dessiner passe par l'acquisition d'une faculté visuelle particulière, car l'information qui permet de dessiner n'est pas visible dans le monde.

Pour clarifier l'argument, voyons deux exemples supplémentaires qui illustrent l'impossibilité de repérer, en regardant un objet, l'information nécessaire pour le dessiner correctement. Le premier exemple concerne la représentation de certaines expressions faciales. Imaginons que je veuille saisir l'expression du visage de la figure 31a. Pour ce faire, j'ai tout intérêt à supprimer dans mon dessin les ombres qui soulignent la zone inférieure des joues (comparer 31b et 31c). Pourtant, objectivement, ces ombres sont bien présentes sur la photo. Si je regarde cette photo avec un œil innocent, je verrai clairement une trace sombre qui délimite le bas de la joue, et je la représenterai donc par une ligne. En effet, objectivement, cette ombre est très similaire à un sourcil. Pourtant, s'il est souhaitable de supprimer cette ombre, il est très déconseillé de supprimer les sourcils (figure 31d). Si la théorie de l'innocence du regard était juste, il n'y aurait aucune raison expliquant pourquoi les dessinateurs suppriment généralement cette ombre (ou pourquoi ils suppriment cette ombre et pas les sourcils, puisque les deux sont objectivement similaires). Pour proposer une explication accordée avec ce que l'on a dit dans le chapitre III, on peut spéculer en disant que si ces ombres doivent être ignorées dans les dessins, c'est parce que la présence d'une trace sombre marquée et statique à cet endroit du visage active un module qui détecte rapidement l'agressivité chez les congénères. Or, activer un détecteur d'agressivité est problématique quand on cherche à représenter une expression plutôt douce. Cette explication spéculative

n’est peut-être pas la bonne, mais elle montre néanmoins que le type d’explication qui convient est clairement incompatible avec la théorie de l’innocence du regard.

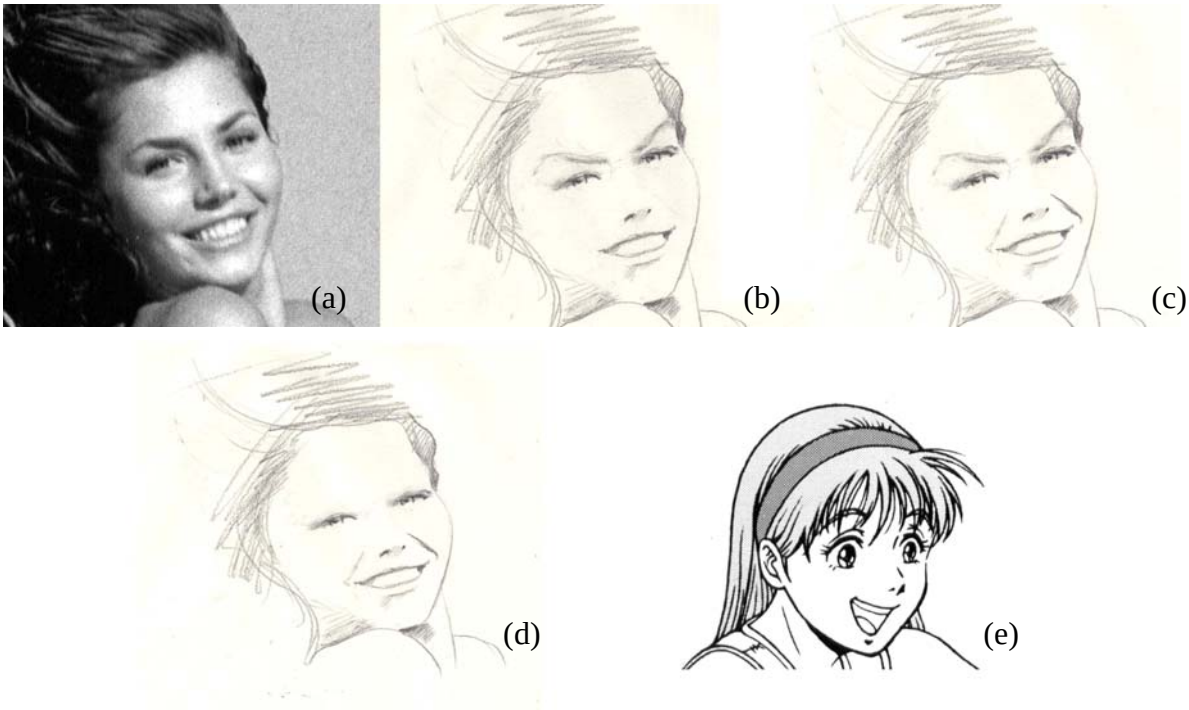

Figure 31 : (a) photo d’origine. (b), (c) et (d), correspondent au même dessin, obtenu en décalquant la photo (a). En (b) les ombres sous les joues ont été supprimé, en (d) les sourcils on été supprimé. Parmi ces trois versions du même dessin, la plus correcte perceptuellement semble être la (b) (sans les ombres mais avec les sourcils). (e) Est un exemple illustrant le fait que les dessinateurs de Manga (et plus généralement beaucoup d’auteurs de bandes dessinées) suppriment généralement les ombres sous les joues, mais pas les sourcils.

Le phénomène discuté ici révèle la règle de représentation suivante : ‘pour représenter une expression douce mieux vaut supprimer les ombres qui soulignent le bas des joues’. Or, il est évident que cette règle ne peut pas être déduite à partir de la simple observation du monde. On pourrait objecter qu’il s’agit là d’un « truc » graphique, ne concernant que les dessins relativement caricaturaux. Ce truc serait utile, par exemple, pour les dessinateurs de mangas (figure 31e), mais pas pour les artistes cherchant à produire des dessins plus réalistes. Pour ces derniers, une explication de type innocence du regard resterait adéquate. Considérons le portrait d’Ingres vu dans le chapitre III (figure 3, p. 112), qui peut être considéré comme un exemple paradigmatique de dessin réaliste. Etant donnée la position de l’éclairage, il est probable que les ombres sous les joues et celles sous le nez étaient objectivement beaucoup plus marquées sur le modèle qu’elles ne le sont sur le dessin. Ces ombres étaient probablement à peu près aussi sombres que les pupilles. Pour retranscrire la douceur de

l'expression de son modèle, Ingres a donc dû estomper volontairement ces ombres et accentuer, en proportion, les pupilles. Autrement dit, Ingres a utilisé fondamentalement le même genre de « trucs » graphiques que ceux à l'œuvre dans la figure 31b ou dans le dessin de Manga.

Un second exemple concerne la représentation des ombres projetées. Considérons la figure 32. Cette image est une peinture mais le principe serait exactement le même dans le cas d'un dessin. Concentrons nous sur les ombres projetées par les personnages au premier plan. Leur forme n'a clairement rien à voir avec la forme que devraient avoir ces ombres dans la réalité, étant donnée la forme des personnages et la direction de l'éclairage. Pourtant, les traces sombres sur la peinture représentent très efficacement des ombres. Peut-être même plus efficacement que si le peintre avait pris la peine de retranscrire la forme précise des ombres tel qu'elles devraient être dans la réalité (Cavanagh, 2005). Ici aussi, l'important est la façon dont on perçoit les propriétés de l'image, et non pas leur ressemblance objective avec le modèle.

Figure 32 : Fra Carnevale (détail). *La naissance de la vierge*. (Source : Cavanagh (2005)).

La théorie de l'innocence du regard ne serait plausible que si la ressemblance objective était nécessaire. Or, ces exemples, ainsi que ceux discutés dans le chapitre III, montrent non seulement qu'elle ne l'est pas, mais en plus qu'elle est souvent à éviter.

La façon dont notre système perceptif sera activé face aux lignes d'un dessin sur une feuille ne peut donc pas être anticipé à partir de l'aspect de ce qu'on veut représenter. Pour produire un dessin qui active correctement notre système perceptif, il faut regarder le modèle non pas avec un œil innocent mais, au contraire, avec un regard chargé de connaissances très spécifiques. Ici, la théorie de Gombrich est donc plus

adéquate que celle de Ruskin. Pour apprendre à dessiner il ne faut pas acquérir une faculté générale permettant de voir le monde tel qu'il est, mais ce que Gombrich a appelé des « schémas graphiques », c'est-à-dire des connaissances très spécifiques permettant de produire des patterns de lignes sur le papier capables d'activer efficacement notre système perceptif.

Remarquons pour finir avec cet argument que le dessin de la figure 31b ne reproduit pas très bien l'expression de la fille sur la photo de la figure 31a. J'ai pourtant décalqué fidèlement la photo. Si la théorie de l'innocence du regard était juste, décalquer devrait produire d'excellents dessins. Pourtant, le dessin de la figure 31b rate en partie l'expression de son modèle. Il est probable qu'un bon portraitiste disposant de beaucoup de schémas graphiques capables de retranscrire des expressions faciales, aurait su capturer l'expression du modèle plus efficacement. Cela, encore une fois, souligne que la faculté de dessiner est sous-tendue par des connaissances très spécifiques et non pas par une habileté visuelle particulière. (L'argument général développé dans cet partie peut faire l'objet d'une vérification empirique, dont nous parlons dans la partie 1 de l'annexe).

5.2. Les styles et les influences, l'apprentissage académique, les domaines de prédilection et les différents types de dessin

La théorie de l'innocence du regard a un second problème majeur. Comme nous l'avons vu dans les chapitres II et IV, les dessinateurs ont généralement un style, c'est-à-dire une façon de dessiner qui permet de reconnaître leurs dessins assez indépendamment du sujet représenté. Nous avons également vu que ce style est partiellement hérité d'autres dessinateurs. Si l'apprentissage du dessin passait par une observation attentive du monde, comme le dit la théorie de l'innocence du regard, ni les styles, ni leur héritabilité ne seraient explicables. Le problème est particulièrement critique pour l'héritabilité. Si la capacité de dessiner était acquise sur la base d'une observation attentive des apparences des choses, il n'y aurait aucune raison que l'on puisse retracer des jeux d'influences entre dessinateurs. Or ces jeux d'influences sont un phénomène très profond et omniprésent en histoire de l'art, comme l'a montré, entre autres, Gombrich dans *L'art et l'illusion*. Cela donne bien sûr l'avantage à la théorie de Gombrich : la capacité de dessiner se développe *via* l'acquisition de connaissances spécifiques apprises en grande partie à travers l'observation des dessins des autres.

De plus, si la théorie de l'innocence du regard était juste, il ne devrait y avoir qu'une seule façon de bien dessiner, celle qui produit des dessins dont l'aspect se rapproche le plus de celui du modèle. Si tel était le cas, les propriétés du style d'un dessin, et notamment celles qui permettent de le replacer par rapport au style d'autres dessinateurs, ne devraient avoir aucune

pertinence dans l'évaluation des qualités d'un dessinateur. Or, le style d'un dessinateur et la façon dont il le positionne par rapport à une certaine tradition sont bien sûr des éléments fondamentaux de l'évaluation des qualités d'un dessinateur. Là encore, seuls la théorie de Gombrich semble en mesure d'expliquer cela.

Nous avons dit que la théorie de l'innocence du regard rend bien compte de l'exercice, classique dans les écoles de dessin, consistant à utiliser des artifices dont le rôle est apparemment d'inhiber la catégorisation. Ces artifices sont par exemple l'utilisation de caches pour dissimuler certaines zones du modèle, cligner des yeux pour voir les valeurs, ou retourner une photographie. En revanche, la théorie de l'innocence du regard ne rend pas compte d'une autre pratique, probablement plus importante encore que l'utilisation de ces artifices, qui est la copie des dessins des autres dessinateurs. Jusqu'à très récemment, les premières années de l'apprentissage académique du dessin étaient dédiées exclusivement à la copie des dessins des maîtres. Ce n'est qu'après cette étape de copie que les dessinateurs étaient confrontés à des objets tridimensionnels. Si la théorie de l'innocence du regard était juste, les premières années dédiées à la copie seraient simplement du temps perdu. Au contraire, cette progression de la copie des dessins vers le dessin d'après nature se marie très bien avec la théorie de Gombrich ; dans les premières années, les dessinateurs apprennent des schémas graphiques en copiant d'autres dessins. Dans les années suivantes, ils mettent ces connaissances à l'épreuve en dessinant la nature. La copie des dessins des autres est donc une pratique qui est en contradiction avec la théorie de l'innocence du regard. En revanche, l'utilisation d'artifices n'est pas en contradiction avec la théorie de Gombrich. Utiliser des artifices qui bloquent la catégorisation pourrait simplement être une façon d'aider le dessinateur à sélectionner le bon schéma graphique au sein de son vocabulaire graphique. Les pratiques employées dans l'apprentissage académique du dessin confèrent donc un avantage supplémentaire à la théorie de Gombrich.

Un autre contre argument est à opposer à l'innocence du regard ; les dessinateurs ont généralement des domaines de prédilection, c'est-à-dire des classes d'objet visuellement définies qu'ils dessinent mieux que les autres. Certains dessinateurs sont des spécialistes du portrait, d'autres du nu, d'autres du paysage, d'autres encore sont doués pour dessiner certains types d'animaux, etc. Si la qualité du dessinateur résidait dans sa faculté à percevoir le monde tel qu'il est, il devrait pouvoir percevoir correctement toutes les classes d'objets. Il devrait donc être aussi bon pour dessiner tous ce qui se présente à lui. Là encore, l'existence des domaines de prédilection favorise la théorie de Gombrich, puisqu'il est facilement concevable

que les connaissances acquises par le dessinateur sont spécifiques à des classes d'objets visuellement définies.

Enfin, remarquons que la théorie de l'innocence du regard doit faire des distinctions très nettes entre dessin d'observation et dessin de mémoire, ainsi qu'entre les dessins à vocation réaliste et les autres. La théorie de l'innocence du regard ne peut rendre compte que des dessins réalistes exécutés à partir de l'observation d'un modèle. Un dessin de Reiser, par exemple, ne peut avoir été produit à l'aide d'un regard innocent. Appelons ces dessins des dessins « expressifs », et acceptons que les dessins de Reiser soient paradigmatiques de cette catégorie. Même si la théorie de l'innocence du regard était correcte pour les dessins réalistes d'observation, il faudrait encore fournir une théorie complémentaire pour les dessins expressifs et ceux réalisés de mémoire. Le problème est que les distinctions entre dessins réalistes et dessins expressifs, et entre dessins de mémoire et d'observation, semblent marquer les extrémités de continuums extrêmement progressifs et non pas circonscrire des catégories bien séparées. Il semble en effet exister tous les intermédiaires possibles entre Ingres et Reiser, de même qu'entre un dessin réalisé en suivant méticuleusement les moindres détails de l'aspect du modèle et un dessin réalisé entièrement de mémoire. Ce dernier point est encore en faveur de la théorie Gombrich car, contrairement à celle de Ruskin, elle peut rendre compte aussi bien du dessin d'observation que du dessin de mémoire, du dessin réaliste aussi bien que du dessin expressif. Le dessinateur devant, dans tous les cas, acquérir des connaissances spécifiques en étudiant le travail de ces pairs. Simplement, selon le type de dessin les connaissances qu'il faut acquérir sont différentes, le processus général, lui, est le même.

5.3. Les contraintes sur une théorie psychologique de l'apprentissage du dessin

Nous avons montré que dans une explication de la représentation picturale l'activation du système perceptif prime sur la ressemblance objective. Nous avons également parlé du style du dessinateur et de ses influences, de la pratique qui consiste à copier les dessins des maîtres, de l'existence des domaines de prédilection et de l'existence de continuums entre les dessins d'observation et de mémoire, et entre les dessins réalistes et expressifs. Tous ces points nous ont amenés à considérer la théorie de Gombrich comme plus prometteuse que celle de Ruskin. Précisons bien qu'en rejetant la théorie de Ruskin, nous ne soutenons pas que l'observation attentive des choses ne joue aucun rôle dans la pratique du dessin. Lorsqu'on veut produire le dessin réaliste d'un objet, il est clair qu'il est important de bien le regarder. En revanche, nous affirmons que la faculté qui est *acquise* par le dessinateur n'est pas une certaine habileté

visuelle. Le dessinateur n'apprend pas à voir le monde d'une certaine manière ; il apprend des connaissances spécifiques qu'il acquiert en grande partie au contact des productions d'autres dessinateurs. Il s'agit maintenant d'utiliser les résultats récents des sciences cognitives pour détailler la description de la nature psychologique de ces connaissances. Les arguments que nous avons utilisés dans cette partie pour comparer les théories de Ruskin et de Gombrich peuvent nous aider en cela. Il est en effet possible de les reformuler sous forme de contraintes générales devant être respectées par toute théorie psychologiquement correcte de l'apprentissage du dessin. Une théorie qui a l'ambition de caractériser la nature psychologique des connaissances du dessinateur et du mécanisme de leur acquisition doit prendre en compte les six points suivants :

(1) Les règles de représentation ne sont pas déductibles à partir d'une simple observation des choses, même une observation très attentive, car pour représenter un objet par un dessin l'important est la façon dont celui-ci active notre système perceptif, et non sa ressemblance objective avec l'objet représenté.
(2) Les dessinateurs ont généralement un style qui leur est particulier. Les connaissances du dessinateur sont donc en partie propres à chaque dessinateur.
(3) Le style des dessinateurs est en partie hérité d'autres dessinateurs à travers des jeux d'influences. Les connaissances du dessinateur sont donc en partie transmissibles d'un dessinateur à l'autre.
(4) Les dessinateurs ont des domaines de prédilection, c'est-à-dire des classes d'objets qu'ils dessinent mieux que d'autres. Les connaissances du dessinateur sont donc, au moins en partie, dépendantes de la classe d'objet représenté.
(5) Une bonne caractérisation psychologique des connaissances du dessinateur doit également être capable de rendre compte de tous les types de dessin ; du dessin d'observation aussi bien que du dessin de mémoire, du dessin à vocation réaliste aussi bien que du dessin expressif.
(6) Enfin, une bonne caractérisation psychologique des connaissances du dessinateur doit tenir compte de la façon dont le dessin est enseigné. Plus précisément, elle doit tenir compte des pratiques les plus répandues et caractéristiques employées dans les écoles de dessin. En particulier, elle doit parler de l'utilisation des artifices qui semblent destinés à inhiber la façon dont on catégorise spontanément les choses, ainsi que de l'omniprésence de la copie des dessins d'autres dessinateurs. « Tenir compte » signifie qu'elle doit soit

expliquer pourquoi ces pratiques sont efficaces, soit fournir une théorie de l'erreur qui explique pourquoi la majorité des professeurs utilise ces techniques alors qu'elles sont inefficaces.

La partie suivante fait un premier pas vers la caractérisation psychologique des connaissances du dessinateur en examinant l'opposition entre Ruskin et Gombrich à travers le prisme des théories psychologiques de la perception et de l'action. Nous construirons à partir de là notre propre théorie de l'apprentissage du dessin, avant de vérifier qu'elle respecte les six contraintes que nous venons d'énumérer.

6. Une théorie de l'erreur

L'objectif, dans la suite de ce chapitre, est de fusionner les travaux portant sur l'interface entre la perception et l'action avec nos considérations relatives à l'apprentissage du dessin. Pour faire un premier pas dans cette direction, nous allons montrer dans cette partie que la théorie de Ruskin peut être vue comme une application au dessin du modèle sériel et du modèle *feed-back*. Au contraire, la théorie de Gombrich relève plutôt des modèles en dérivation et *feed-forward*. Au début de ce chapitre, nous avons vu que le modèle sériel et le modèle *feed-back* sont les premiers à avoir été développés historiquement et qu'ils sont aujourd'hui en voie d'être remplacés par des modèles plus adéquats ; le modèle en dérivation et le modèle *feed-forward*. Dans cette partie nous suggèrerons que les modèles qui sont apparus en premier sont plus intuitifs (bien que probablement faux), tandis que les modèles plus tardifs sont moins intuitifs (bien que probablement plus justes psychologiquement). En établissant le parallèle entre les deux théories du dessin et ces modèles psychologiques notre objectif sera double. D'une part, le parallèle entre la théorie de Ruskin et les modèles sériel et *feed-back* nous aidera à renforcer les critiques que nous lui avons adressées en nous fournissant une théorie de l'erreur, c'est-à-dire une explication de l'attrait intuitif qu'elle exerce en dépit son inadéquation psychologique. D'autre part, le parallèle entre les modèles en dérivation et *feed-forward* et la théorie de Gombrich nous servira de base pour développer le versant psychologique de cette dernière.

Souvenons-nous que dans le modèle sériel la perception est séparée de l'action par la cognition propositionnelle. Le seul lien direct de la perception vers l'action est celui qui s'exprime lors du contrôle immédiat de l'action, au moment où on saisit une tasse ou un objet en vol, par exemple. Dans le modèle sériel il y a donc deux trajets qui mènent de la perception

à l'action. Le premier, celui de la perception visuelle à proprement parler, transite par la cognition propositionnelle. Le second, celui qui est à l'œuvre lors du contrôle immédiat de l'action, est direct. Ces deux trajets coïncident avec les deux façons de dessiner décrites par la théorie de l'innocence du regard. Selon elle, le débutant ne dessine pas ce qu'il voit, mais ce qu'il sait. Du point de vue du modèle sériel, nous dirions que le débutant utilise le premier trajet de la perception vers l'action ; de façon naturelle, l'information visuelle perçue par le débutant transite par la cognition propositionnelle. C'est au moment du passage par la cognition propositionnelle qu'elle se dissout dans les connaissances. Au contraire, le dessinateur expérimenté apprend à renforcer le passage direct de la perception vers l'action afin d'exploiter la seconde voie ; celle qui court-circuite le transit de l'information par la cognition propositionnelle et qui est habituellement à l'œuvre dans le contrôle immédiat des actions. Les développements modernes de la théorie de l'innocence du regard en sciences cognitives sont des descriptions des mécanismes psychologiques possibles grâce auxquels les dessinateurs apprennent à inhiber le passage par la cognition propositionnelle et/ou à renforcer le contrôle direct de la perception sur l'action (Pratt, 1985; Ellis, 1999). La théorie de l'innocence du regard peut donc être considérée comme une application au dessin du modèle sériel.

La théorie de l'innocence du regard relève également du modèle *feed-back*, car selon elle le regard que le dessinateur pose sur le monde contrôle en permanence les mouvements de sa main, sans qu'aucun plan d'action ne préexiste à ce qu'il est en train de percevoir. Autrement dit, l'œil du dessinateur contrôle sa main à l'aide d'une action en *feed-back* de la perception sur l'action.

Le modèle sériel et le modèle *feed-back* (tout comme la théorie de Ruskin) sont plus anciens que leurs rivaux respectifs, ce qui vient peut-être du fait qu'ils sont plus intuitifs. Le caractère plus intuitif du modèle sériel peut s'expliquer par le fait qu'il est relativement intuitif que la perception contrôle l'action, alors qu'il ne l'est pas du tout que l'action contrôle la perception. Intuitivement et introspectivement, on a réellement l'impression que la perception précède unidirectionnellement l'action. Il a fallu un long travail théorique et empirique pour se rendre compte que ce n'est pas le cas, et que l'action exerce aussi un contrôle sur la perception.

Tout comme le modèle en dérivation, le modèle *feed-back* est plus intuitif que le modèle *feed-forward*, bien que le second soit plus juste psychologiquement. En effet, si on se pose la question, on a l'impression que nos plans d'action se construisent au fur et à mesure de

l'exécution de nos actions, comme le dit le modèle *feed-back*, alors qu'en réalité la plupart d'entre eux sont prédéfinis, comme décrit par le modèle *feed-forward*. Ce décalage entre nos intuitions et la réalité vient du fait qu'on a surtout conscience de nos actions lorsque les choses ne se passent pas comme prévu et qu'il faut opérer une modification en mode *feed-back*, sur la base de ce que l'on perçoit (Jeannerod, 2006). On se rend plus difficilement compte que la plupart du temps, les actions sont préplanifiées et se déroulent automatiquement. L'asymétrie est la même dans le cas de l'innocence du regard et de la théorie de Gombrich. Nous avons l'impression, du moins quand nous essayons de reproduire fidèlement un modèle, que notre perception du monde contrôle en permanence nos actions lorsque nous dessinons. Mais en réalité cela ne se passe que quand une action ne produit pas l'effet voulu et que nous cherchons à la corriger. Le reste du temps, ce que nous voyons ne fait que sélectionner les connaissances spécifiques qui contrôlent nos actions, lesquelles se déroulent, une fois déclenchées, relativement indépendamment de ce que l'on voit.

La théorie de l'innocence du regard repose donc sur des modèles plus intuitifs, mais probablement faux, des relations entre perception et action et de la planification de l'action. C'est pour cela que la théorie de l'innocence du regard présente un certain charme, mais qu'elle ne résiste pas à l'analyse. Au contraire, la théorie de Gombrich semble relever plutôt des modèles qui sont aujourd'hui préférés ; le modèle en dérivation et le modèle *feed-forward*. Pour s'en convaincre, il suffit de mettre côte à côte la thèse de Gombrich et la citation de Hommel que nous avons mentionnées plus haut[1]. Selon Gombrich, le dessinateur ne dessine pas ce qu'il voit mais voit ce qu'il sait déjà dessiner. Par ailleurs, Hommel écrit : « la planification de l'action n'est habituellement pas déclenchée par, mais précède, et généralement prépare, la perception du stimulus ». Ce que Gombrich disait du dessin en 1960, Hommel le dit des interactions générales entre perception et action en 2003 : ce qu'on sait faire façonne notre perception des choses. La symétrie entre les idées de Gombrich et celles de Hommel est bien sûr plus que bienvenue et nous allons l'exploiter pour développer notre propre théorie de l'apprentissage du dessin. Celle-ci se présentera donc comme un approfondissement du versant psychologique de la théorie de Gombrich à l'aide des outils fournis par la théorie du code-commun. Plus précisément, nous allons exploiter la théorie du code-commun pour proposer une description de la nature psychologique de ce que Gombrich a appelé les schémas graphiques. Pour ce faire, notre point de départ sera la première idée qui

[1] Hommel est, rappelons-le, l'un des auteurs de la théorie du code-commun, une application des modèles en dérivation et *feed-forward.*

ressort du parallèle entre l'assertion de Hommel et la thèse de Gombrich : *les schémas graphiques sont les plans d'action potentiels du dessinateur*. A partir de là, nous construirons progressivement la « théorie *visuomotrice* des schémas graphiques », selon laquelle le dessinateur dispose d'un ensemble de schémas graphiques, ses plans d'action potentiels, qui orientent sa façon de regarder les choses qu'il veut dessiner. En regardant son modèle (ou en dessinant de mémoire), le dessinateur sélectionne certains plans d'action parmi l'ensemble des plans d'action qu'il maîtrise déjà. Une fois que le bon schéma graphique est sélectionné, il est transmis au système moteur pour être exécuté. Le plan d'action n'est donc pas créé par la perception du monde, comme dans la théorie de l'innocence du regard, mais sélectionné parmi une liste de plans d'action préexistants. Pour expliquer l'origine de ces plans d'action, nous nous inspirerons de la seconde idée essentielle dans la philosophie de Gombrich ; les schémas graphiques sont appris par observation des dessins des autres dessinateurs. En un mot, selon la théorie que nous allons développer le dessinateur acquiert un vocabulaire graphique, c'est-à-dire qu'il apprend un ensemble de plans d'action, les schémas graphiques, en observant les dessins des autres. Lorsqu'il dessine, il sélectionne des plans d'action parmi l'ensemble de ses plans d'action potentiels. Reste à développer les détails psychologiques de cette théorie, en imbriquant plus profondément la théorie de Gombrich dans celle du code-commun.

7. Qu'est-ce que le résultat d'une action dans la théorie du code-commun ?

7.1. Le travail empirique dans la théorie du code-commun

Souvenons-nous de l'idée fondatrice de la théorie du code-commun : la planification de l'action et la perception des éléments du monde qui sont potentiellement des résultats d'actions sont deux fonctions réalisées par les mêmes représentations. Les lignes d'un dessin étant, pour quelqu'un qui sait un minimum dessiner, des résultats d'actions potentielles, la planification des actions impliquées dans la réalisation des lignes et la perception passive de ces mêmes ligne pourraient être deux choses réalisées par les mêmes représentations de lignes. Les concepts de la théorie du code-commun ne peuvent cependant pas s'appliquer aussi facilement au dessin. Comme nous allons le voir maintenant, le passage du modèle théorique proposé par la théorie du code-commun à des cas concrets comme la pratique du dessin pose certains problèmes qu'elle ne permet pas de résoudre directement. Le problème principal est qu'elle ne fournit pas de critères permettant de savoir *a priori* ce qu'est le

résultat d'une action. Pour bien comprendre, commençons par parcourir certains des développements empiriques auxquels a donné lieu la théorie du code-commun.

Le support empirique le plus solide de la théorie du code-commun provient d'expériences qui utilisent le principe des interférences. Le but est d'explorer la nature des interférences entre la perception et la planification de l'action pour montrer que les deux processus sont effectivement sous-tendus par les mêmes représentations. Le protocole général utilise un couplage entre la perception d'un évènement et un mouvement, qui est soit déjà connu du sujet (par exemple, l'action d'ouvrir la main et la vision d'une main qui s'ouvre (Stürmer, Aschersleben, & Prinz, 2000)) soit que l'expérimentateur apprend au sujet lors d'un entraînement inclus dans l'expérience (par exemple, appuyer sur le bouton situer à gauche d'un clavier pour allumer une lumière rouge et sur le bouton de droite pour allumer une lumière verte (Brass & Heyes, 2005; Elsner & Hommel, 2001; Pösse, Waszak & Hommel, 2006)). Selon la théorie du code-commun, une fois qu'un couplage est en place entre un type de mouvement et un résultat perceptif, c'est une même représentation qui prend en charge à la fois la perception passive de ce résultat et la planification de l'action qui permet de le produire. Cela a été vérifié en montrant que la planification d'une action et la perception de son résultat interfèrent avec la perception ou la réalisation d'autres actions. Par exemple, imaginons que lors d'une première phase de l'expérience, les sujets se soient entraînés à allumer une petite lumière rouge en appuyant sur un bouton situé à leur gauche, et une petite lumière verte en appuyant sur un bouton situé à leur droite. Dans une seconde phase de l'expérience, qui peut se passer plusieurs semaines après la phase d'entraînement, on demande aux sujets de répondre en appuyant sur le bouton de gauche ou de droite en fonction de la position d'apparition d'une lumière à l'écran (en haut ou en bas). Il leur est demandé explicitement d'ignorer la couleur de la lumière, présentée comme non pertinente pour l'expérience. Malgré cela, les réponses des sujets sont accélérées dans les essais congruents et ralenties dans les essais incongruents. C'est-à-dire qu'ils répondent plus vite quand ils doivent appuyer sur le bouton de gauche lorsqu il se trouve que la lumière est rouge (mouvement à gauche/lumière rouge étant le couplage qu'ils ont appris), que quand ils doivent répondre avec le bouton de droite. L'inverse se produit quand la lumière est verte. Le temps de réponse est intermédiaire lorsque la lumière est d'une couleur neutre, c'est-à-dire une couleur qui n'a pas été associée à un mouvement en particulier. Ce genre de résultats confirme la prédiction centrale de la théorie du code-commun, selon laquelle la perception passive du résultat d'une action active le plan moteur impliqué dans la réalisation de cette action. Le fait que cette

activation soit automatique, c'est-à-dire qu'elle se produise indépendamment de la volonté du sujet, est en faveur d'une explication en terme d'un couplage intime et direct entre perception et action *via* un substrat représentationnel commun, comme le postule la théorie du code-commun, plutôt que d'une explication alternative qui établirait le pont entre la perception et l'action à l'aide de représentations de type propositionnel. Parallèlement, d'autres expériences ont vérifié la prédiction symétrique de la théorie du code-commun, selon laquelle la planification d'une action interfère avec la perception d'évènements perceptifs qui partagent des propriétés avec son résultat (Craighero, Bello, Fadiga, & Rizzolatti, 2002; Hamilton, Wolpert, & Frith, 2004; Hommel & Musseler, 2006).

Les expériences les plus écologiques qui aient été réalisées dans le cadre de la théorie du code-commun emploient des sujets qui pratiquent à haut niveau une discipline requérant une forme d'expertise sensorimotrice, telle que la dactylographie et le piano (Drost, Rieger, Brass, Gunter, & Prinz, 2005a, 2005b; Rieger, 2004, 2007). La méthode générale de ces expériences consiste à engager les sujets dans une tâche sensorimotrice (par exemple, répondre par une certaine action à l'apparition d'un carré de couleur à l'écran) et à leur présenter, pendant la réalisation de cette tâche, des stimuli distracteurs qui présentent des similarités perceptives avec le résultat des actions qu'ils savent produire de façon experte (tel qu'un caractère d'imprimerie pour les dactylographes, ou une note de piano pour les pianistes). Bien qu'on demande explicitement aux sujets d'ignorer ces stimuli distracteurs, on observe des interférences avec leurs réponses motrices. Plus précisément, la perception passive d'évènements perceptifs distracteurs accélère les réponses motrices qui présentent des similarités avec les actions qui ont pour résultat ces évènements dans le champ d'expertise des sujets, et ralentissent les réponses motrices qui emploient des paramètres moteurs opposés à ceux impliqués dans ces actions. Par exemple, la perception d'un caractère appartenant à la rangée supérieure du clavier accélère, chez les dactylographes, les réponses motrices ayant une composante centrifuge, tandis qu'elle ralentit les réponses centripètes. L'inverse est observé pour les caractères appartenant à la rangée inférieure du clavier (encore une fois, on observe cela alors qu'on demande aux sujets, par exemple, de répondre à la couleur du caractère et d'ignorer son identité). Bien sûr, ces effets ne sont pas observés chez les sujets qui ne sont pas experts en dactylographie. Ces résultats suggèrent que lorsqu'une action est suffisamment maîtrisée par un sujet, la perception passive de son résultat active automatiquement le plan moteur qui lui est associé. En utilisant un protocole légèrement plus complexe, Rieger (2007) a obtenu des résultats qui suggèrent que la planification de l'action

de tape d'un caractère emploie une représentation visuelle de l'apparition du caractère à l'écran. Ensemble, ces résultats confirment la thèse centrale de la théorie du code-commun, selon laquelle il existe un pont immédiat, automatique et bidirectionnel entre un plan moteur et le résultat perceptif qu'il permet habituellement d'obtenir, pont qui est sollicité aussi bien pendant la planification de l'action que pendant la perception passive de son résultat.

7.2. Qu'est-ce que le résultat d'une action dans le dessin ?

L'obstacle qui nous empêche de nous servir directement de la théorie du code-commun pour notre théorie du dessin est que dans le cas du dessin, ainsi que dans celui de la grande majorité de nos activités, le résultat des actions n'est pas aussi évident que dans les expériences que nous venons de discuter. Il y a donc une forte indétermination à propos de ce qui compte concrètement comme le résultat d'une action. Dans les expériences que nous avons citées, les résultats des actions sont des lumières qui s'allument, des caractères qui apparaissent à l'écran, ou des notes de musique. Autrement dit, les résultats perceptifs des actions sont à la fois discrets (plutôt que continus) et saillants. Il est donc facile d'isoler ce qui doit être considéré comme le résultat perceptif d'une action. Mais ce caractère discret et saillant est une exception. La majorité de nos actions ne produisent pas des résultats perceptifs qu'il est aussi facile d'identifier. De plus, les expériences qui emploient les dactylographes et les pianistes posent un autre problème. Il est évident que lorsqu'un pianiste joue un morceau ou lorsqu'un dactylographe tape un texte, ils ne planifient pas indépendamment chaque note ou chaque lettre. Ce sont certainement plutôt de longues séquences de lettres et de notes qui sont planifiées en une seule fois[1]. Ces expériences supportent bien la théorie du code-commun, car elles révèlent un couplage intime entre certains éléments de la planification d'une action et certains éléments de la perception de son résultat. En revanche, elles ne peuvent pas être exploitées pour dériver des critères généraux qui nous permettraient d'anticiper ce qui compte comme le résultat d'une action dans d'autres situations.

Ce problème d'indétermination apparaît très clairement dans le cas du dessin. Lorsque je dessine, mes actions ont de multiples résultats perceptifs. Je sens ma main qui bouge, je vois la pointe de mon crayon progresser sur la page, je vois la ligne se former, je vois une ligne finie, un ensemble de lignes, les propriétés représentationnelles d'un ensemble de ligne et les propriétés esthétiques d'un ensemble de ligne. Lequel de ces résultats perceptifs est celui qui intervient dans la planification de mes actions ? Est-ce la perception de la ligne qui apparaît ?

[1] En plus de son côté trivial, cette thèse est soutenue par le rapport subjectif des dactylographes. Ceux-ci disent qu'il leur suffit de penser à un mot pour le taper (Salthouse, 1986).

La perception de certaines propriétés de la ligne finie ? La ligne dans son ensemble ? Si c'est la ligne dans son ensemble, quelle taille peut-elle faire au maximum ? Est-ce que le résultat perceptif qui sous-tend la planification de l'action peut être un ensemble de lignes ? Des propriétés représentationnelles ou peut-être esthétique d'un ensemble de lignes ?

Ce genre de questions n'a pas encore été traité dans la littérature. Autrement dit, on ne trouve pas dans la littérature de critères généraux qui permettent d'isoler le résultat perceptif d'une action qui sous-tend sa planification de tous les autres résultats perceptifs contingents pouvant être causés par cette même action. Pour progresser, nous allons donc devoir proposer notre propre solution. Pour cela, nous allons énoncer les grandes lignes de la solution qui semble intuitivement la plus efficace, puis vérifier sa plausibilité empirique en réutilisant les résultats de certaines expériences existantes. La suggestion que nous proposons d'adopter en guise d'hypothèse de travail est la suivante : *chacun des résultats perceptifs énumérés ci-dessus peut dans certaines situations sous-tendre la planification de l'action. Le facteur déterminant est le niveau d'expérience du sujet dans la pratique du dessin.*

L'attrait de cette solution vient du fait qu'il semble clair que, selon son degré d'expertise, le dessinateur planifie ses actions en anticipant des résultats perceptifs différents ; plus un sujet a d'expérience plus ses plans d'action se fondent sur l'anticipation des résultats perceptifs complexes. Plus précisément, il semble que plus un sujet a d'expérience dans la pratique du dessin, plus le résultat perceptif représenté pour planifier l'action est « distal », c'est-à-dire éloigné temporellement du déclenchement de l'action, et plus les séquences motrices concernées sont complexes. Au début, l'apprenti dessinateur doit se représenter l'apparition de la ligne sur la page pour planifier indépendamment chaque geste. Après un peu d'entraînement, il se représente certaines propriétés de la ligne achevée, puis la ligne dans son ensemble, puis des lignes plus complexes, puis des ensembles de lignes. Enfin, peut-être le dessinateur très expérimenté se représente-t-il directement des propriétés représentationnelles ou esthétiques d'un ensemble complexe de lignes pour planifier certaines actions. En un mot, nous proposons d'explorer la solution selon laquelle l'apprentissage du dessin « distalise » le résultat perceptif qui est représenté lors de la planification de l'action, depuis l'apparition progressive de la ligne jusqu'aux propriétés représentationnelles et esthétiques d'un ensemble de ligne achevées.

Il s'agit maintenant d'organiser la littérature empirique pour soutenir cette spéculation. Cela va nous permettre de rassembler les différents éléments théoriques accumulés dans ce chapitre au sein d'une théorie unitaire de l'apprentissage du dessin.

8. Apprentissage du dessin et distalisation du résultat de l'action : la théorie visuomotrice des schémas graphiques

8.1. Les schémas graphiques atomiques (SGA)

Pour résoudre le problème de l'indétermination du résultat de l'action que nous venons de poser, la première question qu'il nous faut discuter est la façon dont se met en place le code commun à la perception et à la planification de l'action. Sur ce point, on trouve dans la littérature deux théories. Selon la première, le code commun est inné. Les ponts entre le système perceptif et moteur doivent être compris en faisant référence à l'histoire évolutive de l'espèce (Meltzoff & Moore, 1977; Rizzolatti et al., 1996). Selon la seconde position, le code commun se met en place à l'aide d'un apprentissage associatif entre des patterns moteurs et les résultats perceptifs que ces patterns moteurs permettent d'obtenir (Brass & Heyes, 2005; Heyes, Bird, Johnson, & Haggard, 2005; Hommel & Musseler, 2006). D'après les partisans de cette seconde approche, le système sensorimoteur humain est bâti de telle sorte que lorsqu'un sujet produit avec une certaine régularité un pattern moteur, et que ce pattern moteur produit avec une certaine régularité un résultat perceptif, le résultat perceptif et le pattern moteur se retrouvent associés au sein d'un même bloc d'information visuomotrice. Une fois ce bloc en place, la composante perceptive et la composante motrice du bloc s'activeront de concert, formant ainsi le code commun postulé par la théorie du même nom. La théorie innéiste vise principalement la perception des mouvements corporels et faciaux. Selon cette théorie, il existe un pont d'origine inné entre la perception de ces mouvements chez les autres et les plans d'action qui permettent de réaliser ces mêmes mouvements. Quelle que soit la validité de la théorie innéiste dans le domaine des mouvements corporels et faciaux, il est clair qu'elle ne peut pas nous être réellement utile dans le cas du dessin, puisque celui-ci est apparu trop récemment pour avoir influencé notre histoire évolutive. La théorie de l'apprentissage associatif peut également paraître trop simple pour pouvoir parler du dessin. Nous allons néanmoins, faute de mieux, nous servir d'elle comme point de départ et nous verrons qu'elle peut être complétée pour obtenir finalement une théorie satisfaisante de l'apprentissage du dessin.

Commençons notre exploration de l'apprentissage du dessin par ses toutes premières étapes, au moment où un enfant se retrouve pour la première fois avec un crayon à la main et une feuille devant lui. A cet instant, il n'a *a priori* pas d'idée précise de ce qui va se produire lors de la rencontre des deux. Il tente alors généralement d'activer un pattern moteur très

élémentaire et produit quelque chose qui ressemble à la figure 33a. Il expérimentera ensuite un autre pattern moteur élémentaire et produira par exemple la figure 33b (Gardner, 1980).

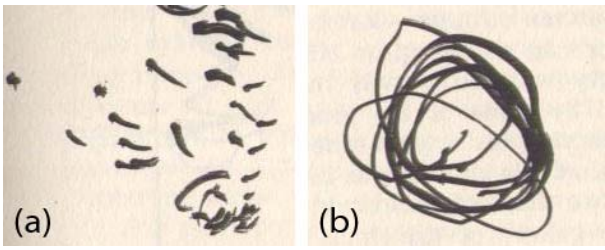

Figure 33 a et b: premiers dessins d'enfants.
(Source : Gardner (1980)).

L'enfant répète alors un certain nombre de fois les mêmes patterns moteurs élémentaires, si bien que l'apprentissage associatif fait son effet et construit des blocs visuomoteurs contenant une information visuelle rudimentaire (permettant, par exemple, de faire la différence entre les patterns plutôt du type de la figure 33a et ceux plutôt du type de la figure 33b) et une information motrice élémentaire, qui permet de produire approximativement les résultats visuels correspondants. Une fois que ces blocs sont en place, d'après la théorie du code-commun, l'enfant pourra planifier l'obtention de ces deux patterns simplement en se les représentant visuellement, car désormais les paramètres moteurs qui permettent de les obtenir sont automatiquement associés à la représentation de leurs résultats visuels. L'autre conséquence est que, désormais, si l'enfant voit un pattern du même type produit par un autre enfant, cela activera automatiquement les paramètres moteurs qui lui sont associés, préparant ainsi l'enfant a effectuer cette même action. Appelons « Schémas Graphiques Atomiques », (SGA), ces blocs d'information visuomotrice associant automatiquement et bidirectionnellement des propriétés visuelles des traits avec les paramètres moteurs qui permettent de les obtenir.

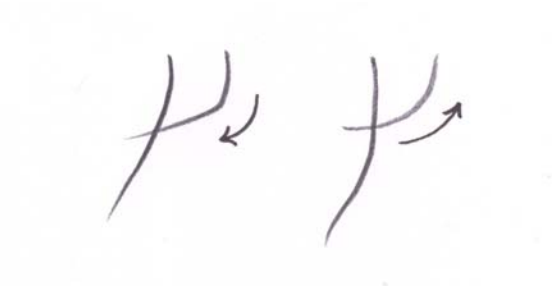

Figure 34 : reproduction du type de caractères utilisé par Babcock et Freyd (1988). La flèche indique la direction dans laquelle a été dessiné le trait.

Il existe dans la littérature certaines expériences qui suggèrent que les adultes possèdent des SGAs tel que nous venons de les définir. L'expérience la plus importante pour ce qui nous intéresse a été réalisée par Mary Babcock et Jennifer Freyd (1988). Ces auteurs ont demandé à deux groupes de sujets de reproduire des petits caractères abstraits dessinés à la main. Dans les deux groupes, les caractères sont très similaires, mais pour chaque caractère dans un

groupe, l'un des traits qui le compose est dessiné dans la direction opposé de celle dans laquelle a été dessiné le trait équivalent dans l'autre groupe (voir la figure 34 en exemple). L'instruction donnée aux sujets est simplement de reproduire les caractères. Les résultats montrent que les sujets ont tendance à dessiner spontanément les traits dans la même direction que celle dans laquelle ont été dessinés les traits du modèle. Autrement dit, ils respectent spontanément la direction dans laquelle ont été dessinés les traits. Cela suggère que certaines informations visuelles du trait – telles que, probablement, des variations dans l'épaisseur et dans la courbure – sont associées automatiquement à la direction du mouvement qui permet d'obtenir le trait correspondant. De plus, Babcock et Freyd ont ensuite demandé explicitement à leurs sujets la direction dans laquelle ils pensaient que les traits des caractères qu'ils avaient eus comme modèles avaient été dessinés. Dans certains cas, les sujets se sont avérés moins bons dans cette tâche explicite qu'ils ne l'avaient été dans la tâche implicite, où on leur demandait simplement de reproduire les caractères. Cette asymétrie entre la tâche implicite et explicite est très en faveur d'une association automatique qui couple directement la perception à l'action, comme postulé par la théorie du code-commun. En d'autres termes, il semble qu'il existe chez les adultes des SGAs qui associent, au minimum, certaines propriétés visuelles du trait avec la direction du mouvement qui permet de dessiner ce trait.

Une autre expérience apporte indirectement un support supplémentaire à l'existence des SGAs. Paolo Viviani et Natale Stucchi (1992) ont montré que la perception d'un point lumineux en mouvement est contrôlée par une loi régissant les relations entre vitesse et courbure dans la production des mouvements biologiques. Les expérimentateurs ont montré aux sujets des points lumineux qui se déplacent sur un écran en mimant le mouvement d'une pointe de crayon sur une feuille. Le résultat est que la perception de la trajectoire dépend de la cinématique du point. Plus précisément, les sujets perçoivent la trajectoire du point de telle sorte que la loi qui régit les relations entre vitesse et courbure lors de la production de ces mêmes mouvements soit respectée. Si par exemple, le point décrit objectivement une ellipse mais avec la cinématique qui serait celle d'une pointe de crayon manié par un dessinateur lors du tracé d'un rond, alors le sujet perçoit un rond. Inversement, si le point décrit un rond avec la cinématique de la production d'une ellipse, alors le sujet perçoit une ellipse. Comme dans les illusions d'optiques, cette perception biaisée persiste même si on informe le sujet de la trajectoire véritable du point. Cette expérience montre qu'il existe un lien automatique et bidirectionnel entre la perception de la courbure d'un mouvement et la vitesse à laquelle on exécuterait nous-même ce même mouvement. Les lignes d'un dessin sont bien sûr des stimuli

statiques. Néanmoins, elles ont ceci de spécial qu'elles conservent très fidèlement la courbure du mouvement. On peut donc penser qu'il existe des SGAs qui associent des propriétés de courbure du trait à des paramètres moteurs liés à sa vitesse de production (dans la partie 2 de l'annexe, nous proposons une façon d'adapter le protocole de cette expérience plus spécifiquement au cas qui nous concerne ici).

L'expérience de Babcock & Freyd et, plus indirectement, celle de Viviani & Stucchi, confirment l'existence de SGAs, c'est-à-dire d'associations automatiques et bidirectionnelles entre propriétés visuelles du trait et paramètres moteurs impliqués dans la production de ces mêmes traits. Plus précisément, les expériences ci-dessus montrent qu'il existe des SGAs associant certaines propriétés visuelles locales du trait avec, au minimum, la direction et la vitesse du mouvement.

Le raisonnement peut être étendu de façon spéculative à la pression de la main. En effet, les traits d'un crayon conservent des traces très fidèles de la pression à laquelle ils ont été dessinés *via* leur épaisseur et leur pigmentation, entre autres. Il semble donc raisonnable que le même apprentissage associatif qui produit des SGAs impliquant la direction et la vitesse du mouvement, puisse également former des SGAs associant des paramètres visuels tels que l'épaisseur et la pigmentation d'un trait avec la pression exercée par la pointe du crayon lors du mouvement produisant ce trait.

Avant de poursuivre, remarquons que les sujets des expériences décrites ci-dessus ne sont pas des experts dessinateurs. Ils ont simplement une certaine expérience de la manipulation du crayon, comme à peu près tout le monde. Toutes les personnes qui se servent de crayons, ne serait-ce que pour écrire et pour produire des dessins rudimentaires, disposent donc probablement au minimum du type de SGAs que nous venons de décrire.

Résumons ce premier élément de notre théorie du dessin. Notre objectif de fond est de décrire la nature psychologique des schémas graphiques de Gombrich. Nous avons dit que la description des schémas graphiques doit passer par une description des structures psychologiques qui sous-tendent la planification des actions du dessinateur. Dans ce but, la composante la plus élémentaire que nous ayons pu isoler est ce que nous avons appelé un « schéma graphique atomique » (SGA). Un SGA est une association automatique et bidirectionnelle entre certaines propriétés visuelles du trait – telles que la courbure, l'orientation, l'épaisseur ou la pigmentation – avec certains paramètres moteurs impliqués dans l'obtention de ce trait – tels que la direction du mouvement, sa vitesse ou la pression de la main. Ces SGAs sont mis en place par un apprentissage associatif intervenant lors de la

manipulation personnelle du crayon. Une fois en place, un SGA peut être activé extérieurement, lors de la perception passive des propriétés visuelles qu'ils encodent. C'est ce qui arrive dans l'expérience de Babcock & Freyd, lorsque la perception des lignes des caractères active automatiquement, chez les sujets, certains paramètres moteurs impliqués dans la production de ces traits (en l'occurrence la direction du mouvement). Ces mêmes SGAs peuvent être activés intérieurement, lors de la planification de l'action, si le sujet se représente les propriétés visuelles d'un trait qu'il espère obtenir. Les SGAs étant des blocs indissociables d'information visuelle et motrice, l'activation interne de l'information visuelle active automatiquement le paramètre moteur correspondant, le rendant ainsi prêt à être employé au sein d'une action.

Bien sûr, les SGAs ne peuvent pas expliquer à eux seuls comment un dessinateur planifie ses actions. Le problème évident est qu'un dessinateur ne se contente pas de réactiver des patterns visuomoteurs qu'il a appris précédemment lors d'une exploration motrice à l'aveuglette, suivie d'une phase d'apprentissage associatif. Si la planification de l'action correspondait à la simple activation interne d'un SGA, alors le dessinateur ne pourrait planifier qu'un nombre fini d'actions, en l'occurrence les actions pour lesquels il aurait déjà automatisé le lien entre un paramètre moteur et un résultat au sein d'un SGA. Cela n'est bien sûr pas le cas ; un dessinateur, même très peu expérimenté, peut planifier des actions qu'il n'a jamais répétées ni même produites auparavant. Métaphoriquement, on appelle ce type de problème le problème de l' « annuaire » (Poggio & Bizzi, 2004). Cela signifie, dans ce cas particulier, que lorsqu'il dessine le dessinateur ne se contente pas de sélectionner une action parmi une liste finie d'actions qu'il connaît, comme il le ferait dans un annuaire. Il est sans cesse capable de créer de nouvelles actions.

8.2. Les schémas graphiques moléculaires (SGM)

La solution classique au problème de l'annuaire consiste à faire appel à la notion de « compositionnalité ». Dans le cas particulier du dessin, cela reviendrait à dire que les actions ne sont pas planifiées à l'aide d'un seul SGA, mais d'une combinaison de SGAs. A chaque fois qu'il planifie une action, le dessinateur activerait donc intérieurement non pas un seul SGA, mais une combinaison dynamique de différents SGAs. Cette solution est par ailleurs tout à fait en accord avec la philosophie générale de la théorie du code-commun. Souvenons-nous que celle-ci emprunte aux théories traditionnelles de la perception visuelle l'idée selon laquelle on forme des représentations unitaires en combinant dynamiquement des propriétés basiques. Selon ces théories, on forme une représentation holistique d'un objet en combinant

dynamiquement des représentations de ses propriétés basiques, telles que des propriétés de forme, de couleur, de position ou de texture. L'originalité de la théorie du code-commun est de considérer les cas où les propriétés basiques ne sont pas des propriétés purement visuelles, mais des propriétés visuomotrices. Les éléments de base qui composent la représentation holistique ne contiennent pas seulement de l'information visuelle mais aussi, de façon inséparable, de l'information motrice. Dans la théorie du code-commun, la représentation holistique ne représente donc pas un objet, mais un évènement perceptif en tant que résultat d'action. Dans le prochain chapitre, nous préciserons et nous justifierons de l'utilisation de tous ces termes. Pour l'instant, il suffit de remarquer que ce que nous sommes en train de dire à propos du dessin recoupe les principes généraux de la théorie du code-commun. Dans le cas du dessin, les représentations communes à la perception et à la planification de l'action seraient composées d'une combinaison dynamique de représentations de propriétés visuomotrices basiques du trait, les SGAs. Lors de la planification d'une action, le dessinateur ne se représente donc pas une seule propriété visuelle du résultat qu'il espère obtenir (un trait avec un certaine courbure, par exemple), mais une combinaison de propriétés (un trait avec une certaine courbure, une certaine orientation, une certaine épaisseur, etc). Chacune de ces propriétés visuelles étant imbriqué au sein d'un SGA, les différents paramètres moteurs pertinents seront également activés de façon intégrée, et l'action prête à être exécutée. Appelons « Schéma Graphique Moléculaire », ou SGM, la combinaison volontaire et dynamique de différents SGAs sous-tendant la planification de l'action. La possibilité de combiner les SGAs en SGMs décuple le nombre d'actions qui peuvent être planifiées et offre la possibilité de créer en permanence de nouvelles actions. Cela nous permet donc de résoudre le problème de l'annuaire, tout en restant en accord avec les principes généraux de la théorie du code-commun.

Nous n'avons toutefois pas encore atteint notre but : valider l'hypothèse de travail selon laquelle la complexité des plans d'action que le dessinateur est capable de former dépend de son niveau d'expertise en dessin. Pour y parvenir, il faut ajouter une troisième et dernière étape à notre théorie de l'apprentissage du dessin.

8.3. La transformation des SGMs en SGAs

Lorsque un dessinateur découvre un SGM qui lui plait - une certaine combinaison de ses SGAs permettant de produire un résultat visuel intéressant - il est probable qu'il le répète un certain nombre de fois, dans différents dessins. Après plusieurs répétitions, le résultat visuel dans son ensemble se retrouvera associé automatiquement à la séquence motrice complète qui

permet de le produire. Autrement dit, si un dessinateur répète un certain nombre de fois un SGM, le résultat visuel de ce SGM dans son ensemble se retrouvera associé à un ensemble de paramètres moteurs. Le résultat de cette association est un bloc unitaire d'information visuomotrice associant des propriétés visuelles avec les paramètres moteurs permettant de les obtenir. Or, c'est précisément la définition que nous avons donnée d'un SGA. Cela signifie que ce que l'on obtient *via* l'automatisation d'un SGM n'est autre qu'un nouveau SGA plus complexe. La répétition d'un même SGM transforme donc automatiquement ce SGM en un nouveau SGA, qui englobe l'information auparavant codée dans différents SGAs plus simples. Ce nouveau SGA plus complexe pourra à son tour être combiné avec d'autres SGAs pour former un SGM plus complexe encore, qui à son tour pourra être automatisé pour donner naissance à un nouveau SGA, etc.

Le processus d'automatisation qui transforme un SGM en SGA peut théoriquement être implémenté de deux manières. Soit le nouveau SGA est matériellement identique au SGM, à ceci près que l'activation des différents SGAs qui le composent est devenue automatique, soit le nouveau SGA est mémorisé ailleurs, lors d'une nouvelle étape d'apprentissage associatif qui concerne les différents éléments moteurs et les différents éléments perceptifs inclus dans les SGAs d'origines. Du point de vue fonctionnel, le résultat est le même ; une combinaison d'informations qui nécessitait un investissement attentionnel pour être élaborée est maintenant activable automatiquement. Comme notre analyse se situe au plan fonctionnel, nous n'avons pas besoin de nous prononcer sur la nature anatomique de l'implémentation. Le point important est que notre théorie du dessin a pour conséquence que la répétition d'une même combinaison dynamique de différents SGAs tend à unifier l'ensemble au sein d'un seul bloc unitaire. Ainsi, la répétition d'un SGM le transforme progressivement en SGA (les trois étapes de la théorie visuomotrice des schémas graphiques que nous venons d'établir sont résumées par le schéma de la figure 35).

L'existence de ce genre de SGAs complexes est illustrée par les expériences de Flores d'Arcais (1994). Celui-ci s'est intéressé à l'impact du savoir-faire moteur sur la perception en utilisant comme tâche la reconnaissance des caractères de l'alphabet chinois. Les sujets étaient soit des chinois - qui maîtrisent parfaitement la production des caractères de leur alphabet - soit des occidentaux, qui ont appris l'aspect de quelques caractères chinois pour les besoins de l'expérience. Les différents traits qui composaient les caractères présentés aux sujets avaient été dessinés soit dans l'ordre de production traditionnel, soit dans un autre ordre. Chez les sujets occidentaux, cela n'a aucun impact sur la vitesse de reconnaissance.

Pour un occidental, la différence entre un caractère dessiné dans le bon ordre et un caractère dessiné dans un autre ordre est à peine perceptible. En revanche, chez les sujets chinois la reconnaissance est perturbée lorsque les différents traits du caractère n'ont pas été dessinés dans l'ordre traditionnel. Cela montre que chez ces derniers, un paramètre moteur relativement complexe – l'ordre dans lequel est exécuté une séquence de gestes – interfère avec la perception du résultat de cette action. Les SGAs, après un apprentissage suffisant, sont donc susceptibles d'associer l'ordre d'exécution de différents gestes avec des propriétés visuelles locales caractéristiques de cet ordre de production.

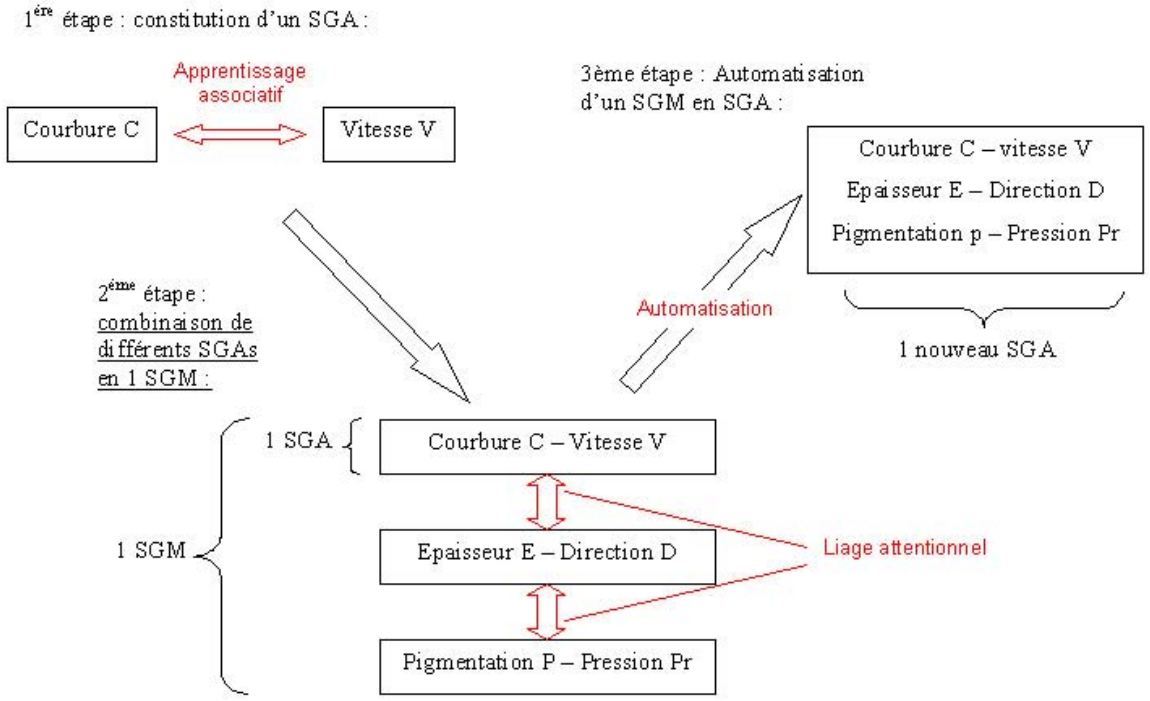

Figure 36 : Théorie visuomotrice des schémas graphiques. Lors de la première étape le dessinateur construit des SGAs par apprentissage associatif entre des paramètres visuels (dans l'exemple, une courbure de ligne de valeur C) et les paramètres moteurs qui permettent de les obtenir (dans l'exemple, une vitesse de la main de valeur V). Lors de la seconde étape, différents SGAs sont combinés par liage attentionnel au sein d'un SGM (pour l'exemple, nous avons pris deux autres SGAs hypothétiques qui associent respectivement certaines propriétés d'épaisseur à la direction du mouvement et des propriétés de pigmentation à une certaine pression). Lors de la troisième étape le SGM est automatisé, par répétition, en un SGA qui pourra à son tour être combiné à d'autre SGAs, pour former un SGM, et ainsi de suite.

Tse et Cavanagh (2000) ont récemment obtenus des résultats qui vont dans le même sens. Ces auteurs ont montré que lorsqu'un sujet chinois voit la formation trait par trait d'un caractère à l'écran, il voit apparaître les traits dans la direction dans laquelle il a l'habitude de

les dessiner (alors qu'en réalité, les traits apparaissent directement en entier). Cette illusion n'est pas présente chez les sujets européens. Par ailleurs, lorsque l'expérimentateur apprend aux sujets que les traits apparaissent directement en entier, l'illusion ne disparaît pas. Cela aussi suggère que des séquences motrices impliquant un ensemble de traits peuvent être automatisées au sein d'un SGA.

Nous disposons maintenant des éléments de base d'une théorie psychologique de l'apprentissage du dessin : la théorie visuomotrice des schémas graphiques. Cette théorie repose sur le concept de « schéma graphique » introduit par Gombrich. Pour expliciter la structure psychologique d'un schéma graphique, nous avons eu besoin de distinguer entre schéma graphique atomique et schéma graphique moléculaire. Les schémas graphiques atomiques (SGA) sont les briques élémentaires du savoir-faire du dessinateur. Un SGA est une association automatique entre un paramètre moteur - tels que la direction du geste, sa vitesse, la pression de la main, ou l'ordre d'exécution de certains traits - et des propriétés du résultat perceptif que ce paramètre moteur permet d'obtenir - telles que l'orientation du trait, sa courbure, ses variations d'épaisseur et de pigmentation, et d'autres propriétés visuelles locales. Les SGAs sont construits par un apprentissage associatif entre un paramètre moteur et son résultat perceptif ; celui-ci intervient dès qu'on commence à manipuler le crayon, ne serait-ce que pour écrire ou pour produire des dessins très élémentaires. Les schémas graphiques moléculaires (SGM) sont les plans d'action du dessinateur qu'il construit en combinant dynamiquement et attentionnellement différents SGAs. De cette façon, le dessinateur peut planifier un grand nombre d'actions à partir d'un nombre fini de SGAs. La répétition d'un même SGM aboutit à son automatisation, c'est-à-dire que ce qui était une combinaison dynamique de différentes briques élémentaires devient elle-même une brique élémentaire. En d'autres termes, la répétition convertit les SGMs en SGAs. Ces nouveaux SGAs pourront à leur tour être intégrés dans des SGMs plus complexes, qui seront eux-mêmes automatisés, et ainsi de suite. La théorie visuomotrice des schémas graphiques explique donc l'apprentissage du dessin à l'aide de trois étapes organisées en boucle:

(1) Constitution de SGAs (par apprentissage associatif ou par automatisation de SGMs).
(2) Elaboration de SGMs, par combinaison dynamique de différents SGAs.
(3) Automatisation des SGMs, c'est-à-dire conversion des SGMs en SGAs. On arrive alors à l'étape (1), puis peut passer à la (2), et ainsi de suite.

La pratique du dessin entraîne la réitération de cette boucle et, de cette manière, la complexification des SGAs dont dispose le dessinateur. Les SGAs étant les briques élémentaires qui permettent au dessinateur de composer ses plans d'action, la répétition de cette boucle dote le dessinateur de plans d'action de plus en plus complexes. Au début, les SGAs que construit le dessinateur concernent des associations entre des paramètres moteurs et des résultats perceptifs très simples, comme la direction du geste avec l'orientation ou la courbure du trait, la vitesse de la main avec la courbure et l'épaisseur, ou encore la pression avec la pigmentation (comme illustré par les expérience de Babcock & Freyd et Viviani & Stucchi). Après une itération de la boucle, de nouveaux SGAs associeront un pattern moteur un peu plus complexe avec l'aspect d'ensemble d'une ligne, une itération plus tard les SGAs associeront des ensembles de traits avec un certain ordre d'exécution (comme illustré par les expériences de Flores d'Arcais et Tse & Cavanagh). Après chaque itération de cette boucle, le dessinateur pourra planifier ses actions en anticipant des résultats perceptifs de plus en plus riches, grâce à un répertoire de SGAs de plus en plus complexe. En d'autres termes, la pratique du dessin « distalise » ce qui est représenté lors de chaque étape de planification. On peut par ailleurs supposer que la complexification des SGAs par répétition de cette boucle puisse aller relativement loin. Cette supposition est motivée, par exemple, par le savoir-faire de certains auteurs de bandes dessinées qui semblent capables de représenter leurs personnages dans certaines attitudes prototypiques de façon apparemment complètement automatique. Dans ce cas, les SGAs dont le dessinateur dispose sont si complexes que la planification de l'action peut directement se baser sur une représentation perceptive de certaines propriétés représentationnelles portées par des ensembles complexes de traits. Par la répétition de la boucle décrite par la théorie visuomotrice des schémas graphiques, la planification de l'action peut donc passer d'une représentation de quelques propriétés visuelles locales du trait, à l'anticipation des propriétés représentationnelles, voire peut-être esthétiques, d'ensembles complexes de traits[1].

Grâce aux concepts d'apprentissage associatif, de combinaison dynamique et d'automatisation, nous avons donc apporté, dans le cas du dessin, une solution théorique au problème de l'indétermination du résultat de l'action inhérent à la théorie du code-commun ; selon cette solution, ce qui compte comme le résultat d'un plan d'action dépend du savoir-faire du dessinateur, et plus précisément de la complexité des SGAs dont il dispose. De cette

[1] Drost et *al.* (2005a) ont fait une proposition similaire dans le cas du piano. Selon eux, un expert pianiste peut directement employer dans la planification de certaines actions des propriétés expressives de la mélodie qu'il va produire.

manière, nous avons également proposé un mécanisme psychologique qui décrit la nature et l'acquisition des schémas graphiques de Gombrich, c'est-à-dire des connaissances qui sous-tendent le savoir-faire du dessinateur. La théorie visuomotrice des schémas graphiques que nous avons ainsi construite semble toutefois encore trop légère pour rendre réellement compte de l'apprentissage du dessin.

8.4. L'origine des SGMs

Selon la théorie visuomotrice des schémas graphiques, le dessinateur doit apprendre des SGAs en essayant des patterns moteurs et en associant à ces patterns leurs résultats perceptifs. Une fois que le dessinateur a formé un certain nombre de SGAs, il doit essayer de trouver, par essai-erreur, des combinaisons de ses SGAs - des SGMs - qui produisent les effets perceptifs qu'il souhaite obtenir (par exemple, représenter quelque chose). Le problème est qu'il semble très peu probable que les dessinateurs découvrent les SGMs utiles simplement par essai-erreur. Il nous faut donc dire quelque chose de plus pour expliquer comment le dessinateur découvre, parmi tous les SGMs qu'il pourrait potentiellement former en combinant ses différents SGAs, ceux qui ont une certaine pertinence pour le dessin. La théorie visuomotrice des schémas graphiques répond à cette question d'une façon tout à fait accordée à la philosophie de Gombrich : les schémas graphiques moléculaires pertinents sont appris par observation des dessins des autres dessinateurs.

En effet, comme nous l'avons longuement vu dans les parties précédentes, les SGAs peuvent être activés intérieurement, comme briques de base lors de la planification de l'action, ou extérieurement, lors de l'observation des propriétés perceptives qu'ils codent. Donc, lorsqu'un dessinateur regarde un morceau de dessin qui l'intéresse, pour peu que celui-ci présente des propriétés visuelles qui sont chez l'observateur incluses dans des SGAs, ces SGAs seront automatiquement activés. En d'autres termes, la simple observation d'un fragment de dessin active automatiquement les briques élémentaires de la planification de l'action permettant de le reproduire. Lorsqu'un dessinateur cherche à obtenir un certain effet visuel - qui lui permette par exemple de représenter quelque chose - deux options s'offrent donc à lui. La première est d'explorer les possibilités offertes par ses SGMs, c'est-à-dire d'essayer différentes combinaisons possibles de ces SGAs et de voir si les résultats produits peuvent lui être utiles. La seconde possibilité consiste à aller voir les dessins d'autres dessinateurs et à essayer d'y trouver des éléments de ce qu'il cherche à représenter. Lorsqu'il trouve dans les dessins des autres des effets qui l'intéressent, et si les fragments de dessins en question sont produits à l'aide de combinaisons de SGAs qu'il connaît déjà, ceux-ci seront

automatiquement activés et la combinaison pertinente de SGAs - le SGM - immédiatement disponible. Ainsi, les combinaisons pertinentes de SGAs - les SGMs - peuvent être apprises par récupération directe lors de l'observation des dessins des autres. Cela fournit le soubassement psychologique de la thèse de Gombrich selon laquelle les schémas graphiques sont en grande partie appris lors de l'étude des œuvres d'autres artistes. En d'autres termes, les briques élémentaires qui permettent de constituer les plans d'actions (les SGAs) doivent être construites par la pratique. En revanche, les combinaisons (les SGMs) les plus utiles de ces briques élémentaires peuvent être apprises directement par observation des dessins des autres dessinateurs. Ainsi, les plans d'action utiles peuvent être directement récupérés, par voie visuomotrice, en regardant les dessins des autres. La thèse de Gombrich - selon laquelle l'étude des dessins d'autrui est un élément essentiel de l'apprentissage personnelle du dessin – intervient donc à l'étape (2) de la boucle décrite ci-dessus, lors de la combinaison de SGAs pour former des plans d'action.

Dans les premières parties de ce chapitre, nous avons souligné les qualités de la théorie des schémas graphiques telle qu'elle a été esquissée par Gombrich dans *L'art et l'illusion.* Dans les parties suivantes, nous avons croisé les idées de Gombrich avec les développements récents de la psychologie de la perception et de l'action afin d'obtenir une version psychologique de la théorie de Gombrich ; la théorie visuomotrice des schémas graphiques. Pour nous approprier réellement cette théorie, voyons maintenant comment elle se comporte face aux contraintes énoncées dans la partie 5.3.

9. Discussion de la théorie visuomotrice des schémas graphiques

9.1. Les six contraintes

Dans la partie 5.3 de ce chapitre, nous avons formulé six contraintes qui doivent être respectées par toute théorie psychologique de l'apprentissage du dessin. Nous avons dit que la théorie de Gombrich semblait nettement plus prometteuse que celle de Ruskin pour fonder une théorie psychologique susceptible d'en tenir compte. Maintenant que nous avons élaboré une théorie psychologique à partir des bases posées par Gombrich, nous pouvons les reconsidérer avec un degré de détail supérieur. Une théorie psychologique du dessin doit expliquer : (1) la façon dont les dessinateurs ont accès aux règles de représentation, sachant que ces règles ne sont ni visibles ni déductibles en regardant simplement l'aspect des choses. (2) Pourquoi les dessinateurs ont un style qui leur est en partie propre, et (3) en partie hérité des autres dessinateurs. Elle doit également expliquer (4) pourquoi les dessinateurs ont des

domaines de prédilection, c'est-à-dire des classes d'objets qu'ils dessinent mieux que les autres. Elle doit, par ailleurs, (5) fournir des réponses à ces questions qui soient valables pour tous les types de dessin (et pas seulement, par exemple, pour les dessins réalistes d'observation). Enfin, elle doit (6) tenir compte de la façon dont le dessin est classiquement enseigné. Commençons par le premier point, l'acquisition des règles de représentation.

Dans la partie précédente, nous avons vu que la structure qui sous-tend les plans d'action du dessinateur (les SGMs) peut être activée soit intérieurement - lors de la planification de l'action - soit extérieurement - lors de l'observation des dessins des autres dessinateurs. Les SGMs qui permettent d'obtenir des effets perceptifs intéressants - comme la représentation de quelque chose - peuvent donc être appris soit personnellement, en explorant les différentes possibilités offertes par les combinaisons possibles de SGAs, soit sur la base de l'observation des dessins des autres, grâce à la récupération directe des combinaisons de SGAs utilisés par les auteurs de ces dessins. Cette double voie d'activation des plans d'action permet de proposer le modèle suivant.

Les dessinateurs ont, au fil des siècles et par essai-erreur, découvert des SGMs qui permettent de représenter efficacement certaines choses. Une fois qu'un dessinateur a trouvé un SGM présentant une certaine utilité et qu'il l'a utilisé pour produire des dessins qu'il a montrés au public, ce SGM peut être directement récupéré par d'autres dessinateurs observant ses dessins. Ainsi, la récupération directe des SGMs par la simple observation d'un dessin permet aux plans d'action utiles, une fois découverts, de se transmettre de dessinateur en dessinateur. Autrement dit, un dessinateur découvre des actions qui permettent de représenter des choses, puis ces actions sont transmises par une voie visuomotrice aux dessinateurs qui regardent ses dessins. Selon la théorie visuomotrice des schémas graphiques, les règles de représentation sont donc internalisées implicitement, sous la forme d'un savoir-faire visuomoteur accumulé très progressivement au cours de l'histoire de l'art et transmis d'un dessinateur à l'autre à partir de l'observation des dessins des autres. Cette proposition s'oppose à d'autres façons possibles de décrire la nature et le mécanisme d'acquisition des règles de représentation. Elle s'oppose, bien sûr, à la théorie de l'innocence du regard, selon laquelle le dessinateur acquiert une capacité visuelle générale, ce qui impliquerait que chaque dessinateur doive redécouvrir personnellement les règles de représentation en regardant le monde. La théorie que nous proposons peut également être contrastée avec d'autres façons de concevoir la nature psychologique et le mode de transmission des schémas graphiques. Bien

que ces alternatives n'aient pas été développées dans la littérature, il est possible d'en énoncer certaines.

Une première alternative consisterait à dire que les règles de représentation sont codées et transmises explicitement dans un format propositionnel. Le dessinateur apprendrait un système complexe de connaissances propositionnelles, du type 'pour dessiner une expression douce mieux vaut supprimer les ombres qui soulignent les joues' ou 'pour produire un paysage en perspective linéaire, les parallèles doivent se rejoindre en un même point de fuite situé sur la ligne d'horizon', etc. Pour ces deux règles, ainsi que plus généralement pour les règles de la perspective, il est possible de donner une formulation propositionnelle. Mais pour la grande majorité des règles (par exemple, celles qui permettent de représenter le corps humain), il est difficile d'imaginer comment elles pourraient être formulées propositionnellement de façon intelligible. De plus, cette alternative serait fortement en tension avec la contrainte (6) : le dessin n'est clairement pas appris sur un mode propositionnel. Les dessinateurs font des exercices et s'entraînent afin d'acquérir un savoir-faire. Ils n'apprennent pas des listes de formules exprimées propositionnellement. Par ailleurs, il semble exister un découplage entre le savoir explicite et le savoir implicite intériorisé par la pratique. Certains jeunes dessinateurs sont capables de produire de bons dessins en perspective sans être capables d'en formuler déclarativement les règles. Inversement, certaines personnes sont capables d'expliquer dans les détails les règles de la perspective sans pour autant être capable de produire de bons dessins en perspective. Exceptés quelques cas particuliers, certains dessins techniques par exemple, les règles de représentation, y compris celles de la perspective, sont donc apprises sous la forme d'un savoir-faire. Dit autrement, les connaissances acquises par le dessinateur sont procédurales (voir la note 1 p. 22 pour une définition du terme) et non pas propositionnelles. D'autres alternatives pourraient accepter que les règles de représentation soient internalisées sous forme de connaissances procédurales, mais proposer des mécanismes alternatifs d'internalisation. Dans une première alternative, les plans d'action pertinents pourraient être acquis en regardant des dessinateurs dessiner. Cette proposition est cependant également en tension avec le point (6), car il est très rare qu'un professeur de dessin dessine devant ces élèves. Une autre possibilité consisterait à dire que l'on apprend des types d'exercices qui permettent de redécouvrir personnellement les règles. Encore une fois, cette façon de faire semble assez rare. D'autres alternatives sont probablement possibles, mais elles nécessiteraient beaucoup plus de travail pour être mises au jour, et nous ne les considéreront pas ici. Pour l'instant notre développement psychologique

de la théorie des schémas graphiques semble suffisant pour rendre compte de l'apprentissage des règles de représentation d'une façon tout à fait accordée à la façon dont nous avons formulé cette première contrainte.

Remarquons que la théorie visuomotrice des schémas graphiques ne prétend pas décrire le seul mécanisme existant de transmission des règles de représentation. Il est probablement possible de trouver des règles de représentation ne se transmettant pas comme le décrit notre théorie. Cependant, cela ne suffirait pas à l'invalider, car son but est seulement de décrire le mécanisme fondamental de transmission par lequel transite le corps des connaissances du dessinateur. Par la suite, on peut éventuellement greffer, ponctuellement, d'autres mécanismes complémentaires qui rendront compte de la nature et de la transmission de certaines règles spécifiques. Ici, nous défendons seulement que la grande majorité des règles de représentation est codées implicitement dans les plans d'action maîtrisés par le dessinateur et que ces plans d'action sont principalement acquis par récupération directe lors de l'observation des dessins des autres.

En répondant de cette manière à la question de la nature et de l'apprentissage des règles de représentation, la théorie visuomotrice des schémas graphiques répond aussi à la question du style (le point (2)) et à celle de sa transmissibilité (le point (3)). Nous avons vu que le style d'un dessinateur réside au moins en partie dans sa façon d'agir. Selon la théorie visuomotrice des schémas graphiques, l'acquisition du savoir-faire du dessinateur compte trois étapes essentielles : la découverte personnelle de certains SGAs, la récupération des combinaisons pertinentes de SGAs en SGMs et l'automatisation des SGMs en SGAs plus complexes. La première étape fournit la composante personnelle du style : les briques les plus élémentaires sont apprises personnellement et dépendent de chaque dessinateur. La seconde et la troisième étape fournissent sa composante héritable. Arrêtons-nous un instant sur ce point.

D'après la théorie visuomotrice des schémas graphiques, le dessinateur récupère les combinaisons de SGAs qui lui permettent de former ses plans d'action par observation des dessins des autres. Les combinaisons de SGAs utilisées par les dessinateurs sont donc transmises d'un dessinateur à l'autre. De plus, ces combinaisons peuvent être, par la pratique, automatisées en de nouveaux SGAs unitaires qui viennent se ranger à côté de ceux appris personnellement, pour enrichir le vocabulaire de base du dessinateur. Les éléments les plus fondamentaux du savoir-faire du dessinateur sont donc en partie découverts personnellement et en partie hérités des autres dessinateurs, *via* une récupération directe des gestes pertinents par observation de leurs dessins. Un dessinateur hérite donc naturellement de certains aspects

de la façon d'agir des dessinateurs qui l'inspirent et dont il étudie les dessins. Par ailleurs, d'après la théorie visuomotrice des schémas graphiques, ces influences se propagent de façon en partie inconsciente. L'activation des SGAs étant automatique, il suffit qu'un dessinateur observe des dessins d'un autre dessinateur avant de dessiner lui-même, même sans avoir la volonté explicite de s'en inspirer, pour utiliser spontanément des paramètres moteurs similaires à ceux qui étaient impliqués dans la production des dessins qu'il a observés. Un dessinateur est donc en permanence influencé, même sans s'en rendre compte, par les dessins qui l'entourent. La théorie visuomotrice des schémas graphique fournit donc un outil psychologique détaillé pour étudier les jeux d'influences entre dessinateurs.

Un autre problème rencontré par la théorie de l'innocence du regard concernait l'existence de domaines de prédilection (le point (4)). Selon la théorie visuomotrice des schémas graphiques, les éléments de base des connaissances du dessinateur sont des blocs d'information visuomotrice permettant de planifier les actions pertinentes pour dessiner certaines choses bien définies. Les artistes qui dessinent préférentiellement certaines classes d'objets et qui, pour acquérir les connaissances nécessaires, observent préférentiellement des dessins représentant ces objets, apprennent naturellement des schémas graphiques qui leur permettent de dessiner cette classe d'objets en particulier. Autrement dit, les schémas graphiques étant des connaissances procédurales qui permettent d'obtenir des résultats perceptifs bien définis, ils sont naturellement liés à l'aspect perceptif de ce qu'ils permettent de représenter. Les connaissances du dessinateur sont donc dépendantes de certaines classes d'objets visuellement définis, comme le requiert l'existence des domaines de prédilection.

La théorie visuomotrice des schémas graphiques fonctionnent à l'identique pour tous les types de dessins (le point (5)). Que l'on dessine plutôt d'observation ou plutôt de mémoire, qu'on produise des dessins plutôt réalistes ou plutôt expressifs, il faut acquérir des schémas graphiques. Simplement, selon le type de dessin, les schémas graphiques sont différents. Si un dessinateur se spécialise dans un certain type de dessins, il aura naturellement tendance à étudier des dessins appartenant à ce type, et donc à récupérer les SGMs les plus pertinents par rapport aux particularités du type de dessins qu'il cherche à apprendre. La théorie visuomotrice des schémas graphiques est également en accord avec le point (6), c'est-à-dire avec la façon dont le dessin est traditionnellement enseigné. Comme cela est maintenant évident, elle explique très directement l'importance de l'étude et de la copie des dessins des maîtres dans l'apprentissage personnel du dessin. L'intérêt de l'utilisation d'artifices qui semblent destinés à inhiber la catégorisation lors du dessin réaliste d'observation se comprend

également assez bien. Lorsqu'un dessinateur veut produire un dessin réaliste d'après modèle, chacune de ses actions doit être précédée par la sélection des SGAs qui, une fois combinés, lui permettront de produire l'action pertinente. Les dessins portent des propriétés visuelles qui activent directement des SGAs chez l'observateur. Celui-ci peut ainsi récupérer directement certains éléments des plans d'action qui lui permettraient, s'il le désire, de reproduire ce dessin. Au contraire, l'observation d'un modèle tridimensionnel n'active pas directement de SGAs. Il faut donc une étape supplémentaire pour sélectionner et activer les SGAs pertinents. Nous ne nous sommes pas prononcés sur la nature psychologique de cette étape. Cependant, il est relativement facile d'imaginer pourquoi elle peut être facilitée par une inhibition de la catégorisation. Cela pourrait, par exemple, favoriser une voie d'activation visuelle des SGAs, plutôt qu'une voie qui passerait par l'attribution d'une étiquette sémantique aux différentes parties du modèle à dessiner.

9.2. Perspectives empiriques

La théorie visuomotrice des schémas graphiques demeure une théorie très simple. On pourrait objecter qu'il y a un contraste trop fort entre sa simplicité et la complexité de la pratique qu'elle prétend expliquer. Cependant, encore une fois, elle ne cherche pas à expliquer à elle seule tous les phénomènes complexes liés à la pratique du dessin. En particulier, la théorie ne dit rien à propos de la créativité, qui peut pourtant apparaître comme un phénomène essentiel et incontournable du dessin et de la démarche artistique en général. En restant silencieuse sur la question de la créativité, la théorie des schémas graphiques opère clairement une simplification ; mais celle-ci est à dessein. Tout d'abord, souvenons-nous que notre objectif premier était de trouver une théorie du dessin qui puissent nous servir de base pour comprendre la perception des propriétés intentionnelles des images. Comme nous le verrons dans le chapitre suivant, la théorie visuomotrice des schémas graphiques remplit ce rôle. Deuxièmement, d'un point de vue méthodologique, il est certainement préférable de commencer par construire une théorie qui explique les processus de base de l'apprentissage du dessin, avant de s'intéresser à des phénomènes plus complexes et beaucoup plus ponctuels, telle que la créativité. Cela apparaît clairement si on remarque que la théorie visuomotrice des schémas graphiques est loin d'être inutile à quelqu'un qui voudrait s'intéresser à la créativité. Dans l'étude de ce genre de phénomènes plus complexes et plus ponctuels, la théorie des schémas graphiques peut opérer comme un tamis qui filtre tous les phénomènes dont l'explication relève du processus basique de l'apprentissage du dessin, pour faire apparaître seulement les quelques phénomènes plus subtils qui méritent une explication propre. La

théorie des schémas graphiques décrit le corps des connaissances du dessinateur et la façon dont ces connaissances sont apprises, ce qui peut ensuite servir de base pour étudier d'autres phénomènes plus sophistiqués.

La théorie visuomotrice des schémas graphiques est probablement simplificatrice lorsqu'elle avance que la découverte personnelle de SGMs qui permettent d'obtenir certains effets perceptifs se fait nécessairement par essai-erreur. Il est très probable au contraire qu'un faisceau de mécanismes puisse guider la découverte personnelle de nouveaux SGMs. Peut-être certaines considérations relatives à la créativité se cachent-elles dans une étude de ces mécanismes. Quoi qu'il en soit, ces questions ne portent pas atteinte à l'intégrité de la théorie, puisqu'elles ne touchent pas à sa thèse centrale, selon laquelle le corps des connaissances du dessinateur est codé dans des plans d'action appris principalement *via* une récupération directe lors de l'observation des dessins des autres.

Les simplifications opérées par la théorie visuomotrice des schémas graphiques offrent un autre avantage majeur ; elle possède réellement une interface avec la psychologie expérimentale. Premièrement, comme nous l'avons vu dans la partie précédente, elle bénéficie d'un support empirique indirect. Elle permet de réorganiser un certain nombre de données empiriques issues de domaines variés et de leur donner une cohérence d'ensemble. Deuxièmement, elle ne fait appel qu'à des mécanismes psychologiques simples dont l'existence ne fait pas débat. En effet, elle repose sur un apprentissage associatif entre des propriétés visuelles et des paramètres moteurs, sur la combinaison dynamique de différentes briques élémentaires d'information, et sur l'automatisation de ces combinaisons. L'existence d'aucun de ces mécanismes n'est controversée en psychologie. L'apprentissage associatif et la combinaison attentionnelle de blocs d'information sont deux mécanismes mis en évidence dans une multitude de domaines. L'automatisation des SGMs en SGAs, quant à elle, peut soit être sous-tendue par un apprentissage associatif entre un pattern moteur et un résultat perceptif, soit être implémentée par un mécanisme d'automatisation qui transformerait, avec la pratique, des combinaisons dynamiques en briques élémentaires manipulables comme des blocs unitaires d'information. La théorie ne choisit pas entre ces deux mécanismes, mais les deux sont psychologiquement plausibles. Troisièmement, et c'est fondamental, la théorie visuomotrice des schémas graphiques permet de dériver un certains nombres de prédictions facilement testables empiriquement. Cela ouvre la possibilité d'un développement conjoint de la théorie visuomotrice des schémas graphiques en tant que théorie du dessin et en tant qu'illustration concrète de la théorie du code-commun.

Vis-à-vis de la théorie du code-commun, la théorie visuomotrice des schémas graphiques offre un cadre théorique général et un outil - le dessin - pour la tester et l'enrichir dans un contexte beaucoup plus écologique que ce qui a été fait jusqu'à présent. Nous avons pointé les insuffisances des expériences existantes en remarquant que le fait d'utiliser des activités où les résultats des actions sont à la fois discrets et saillants (un caractère d'imprimerie, une note de piano ou pire, une lumière qui s'allume dans une salle de laboratoire) limitait la généralité des données obtenues. Plus particulièrement, il n'est pour l'instant pas possible de formuler des critères généraux permettant de distinguer le résultat d'une action qui sous-tend sa planification de tous les autres résultats contingents possibles. Il est également difficile d'investiguer le rôle précis de l'apprentissage. Le dessin, étudié à l'aide des outils de la théorie visuomotrice des schémas graphiques, pourrait permettre de résoudre ces problèmes ; c'est en effet une activité où les résultats des actions ne sont pas discrets, tout en restant potentiellement identifiables, et où on peut facilement contraster différents niveaux d'expertise.

Les prédictions les plus immédiates de la théorie sont les suivantes : (1) si on demande à des sujets de reproduire des fragments de dessin, ils vont avoir tendance à reproduire spontanément les traits de ces dessins en utilisant des paramètres moteurs proches de ceux utilisés par l'auteur du dessin qui leur sert de modèle. Deux dessins similaires dans l'aspect général, mais dont certains traits ont été produits à partir de paramètres moteurs différents (de direction, de vitesse, de pression ou d'ordre, par exemple), seront reproduits à l'aide de paramètres moteurs différents. Plus précisément, ils seront reproduits à l'aide de paramètres proches de ceux impliqués dans leur production. De plus, selon la théorie visuomotrice des schémas graphiques, la correspondance entre les paramètres impliqués dans la production et la reproduction d'un dessin est due à l'activation automatique de SGAs. Or, comme le nombre et la complexité des SGAs dépendent de la pratique du sujet dans la manipulation du crayon, la seconde prédiction est que (2) la fidélité des paramètres moteurs avec lesquels les sujets reproduisent les dessins - vis-à-vis des paramètres d'origine impliqués dans la production des modèles - dépend du niveau d'expérience du sujet dans la pratique du dessin. Enfin, selon la théorie visuomotrice des schémas graphiques, l'activation des SGAs pendant l'observation d'un dessin se base sur des propriétés visuelles relativement locales du trait. (3) La troisième prédiction est qu'une manipulation artificielle de ces propriétés visuelles locales devrait faire disparaître les effets ci-dessus, et permettre d'explorer dans les détails le type d'information contenu dans les SGAs (dans la partie 4 de l'annexe nous donnons une version plus détaillée

du protocole qui permettrait de vérifier ces prédictions. Dans la partie 3 nous proposons un protocole qui, associé au précédent, permet de rentrer dans le détail des informations visuelles et motrices codées par les schémas graphiques).

10. Conclusion

Nous avons ouvert ce chapitre par des considérations générales relatives aux tendances théoriques qui animent en ce moment les sciences de la perception et de l'action. La première est de considérer la perception et l'action comme deux processus qui s'influencent profondément l'un l'autre. La seconde est de concevoir les plans d'action comme préformés et exécutés relativement indépendamment du retour perceptif immédiat (du moins tant que cela est possible). Nous avons ensuite discuté les deux théories principales de la production du dessin ; la théorie de l'innocence du regard de Ruskin et la théorie des schémas graphiques de Gombrich. Nous avons montré la supériorité de la seconde en nous en tenant à des arguments propres au dessin, puis en établissant le parallèle avec les sciences de la perception et de l'action. Ce parallèle nous a révélé que la théorie de l'innocence du regard relève d'une conception plus intuitive, mais fausse, des rapports entre perception et action et de la planification de l'action. Au contraire, la théorie de Gombrich est plutôt apparentée aux modèles qui sont préférés aujourd'hui. Sur cette base, nous avons développé son versant psychologique et proposé la « théorie *visuomotrice* des schémas graphiques ». Le point fondamental de notre proposition est que l'observation des dessins des autres active automatiquement des éléments des plans d'action impliqués dans la reproduction de ces dessins.

Cette théorie va nous permettre, dans le chapitre suivant, d'atteindre notre objectif immédiat : acquérir une compréhension complète des mécanismes qui sous-tendent la perception des propriétés intentionnelles des images.

La théorie visuomotrice des schémas graphiques nous fait également progresser dans nos objectifs plus profonds, qui concernent le rapprochement entre la philosophie analytique de l'art et les sciences cognitives. En effet, cette théorie aligne des concepts très importants pour la philosophie de l'art (tel que celui de style ou d'influence) avec des travaux empiriques. Cela semble d'ores et déjà ouvrir des possibilités de coopération. La mise au jour de voies visuomotrices de transmission des connaissances du dessinateur devrait pouvoir aider les philosophes à clarifier certains concepts importants, comme ceux de style ou d'influence. Les sciences cognitives, quant à elles, pourraient trouver dans le dessin, grâce à la théorie

visuomotrice des schémas graphiques, le terrain idéal pour approfondir, corriger et tester certains de leurs modèles. En particulier, nous avons vu qu'un des problèmes de la théorie du code-commun, l'indétermination du résultat perceptif de l'action, est résolu conceptuellement par le modèle général contenu dans la théorie visuomotrice des schémas graphiques. Ce modèle décrit une boucle - apprentissage associatif, combinaison dynamique, automatisation - qui est parcourue de façon cyclique lors de l'acquisition d'une forme d'expertise visuomotrice, comme celle qui est requise dans le dessin. La répétition de cette boucle « distalise » progressivement ce qui compte, du point de vue de la planification de l'action, comme le résultat perceptif des actions. Grâce au dessin, ce modèle est directement testable dans des conditions relativement écologiques, en contrastant des sujets ayant différents niveaux d'expertise.

Chapitre VI

LA PERCEPTION MOTRICE DES PROPRIETES INTENTIONNELLES DES IMAGES

1. Introduction

Dans le chapitre II, nous avons vu que la réconciliation de deux thèses importantes concernant l'évaluation des œuvres d'art – la thèse intentionnelle et la thèse expérientielle – passait par la définition d'une nouvelle catégorie de propriétés relationnelles décrivant notre perception de la surface d'une image, les propriétés intentionnelles ; c'est à dire les propriétés qui sont perçues comme le résultat de certaines actions intentionnelles de l'artiste. De même qu'on *perçoit* les propriétés représentationnelles et les propriétés du design, on *perçoit* aussi les propriétés intentionnelles. Nous nous sommes alors posés la question du mécanisme de leur perception. Dans le chapitre IV, nous avons critiqué la théorie disponible, adoptée au moins implicitement par les auteurs qui se sont exprimés sur la question. Selon cette théorie - la théorie top-down - ce sont nos connaissances propositionnelles relatives aux intentions de l'artiste, et plus généralement aux processus de production des images, qui nous permettent de percevoir leurs propriétés intentionnelles. Nous n'avons pas essayé de montrer que cette théorie est fausse ; le mécanisme top-down sur lequel elle repose étant tout à fait plausible psychologiquement. En le détaillant, nous nous sommes cependant aperçus que la théorie top-down est très insuffisante pour rendre compte de certains phénomènes importants liés à la perception des propriétés intentionnelles. Tout d'abord, la philosophie des images requiert qu'il soit possible de percevoir, au moins dans certains cas, les propriétés intentionnelles d'une image simultanément à ses propriétés représentationnelles (un phénomène classiquement désigné par le terme « *twofoldness* »). Or, si les propriétés intentionnelles et les propriétés représentationnelles étaient perçues par le même système de reconnaissance comme l'affirme la théorie top-down, notre perception devrait osciller des unes vers les autres, comme dans le cas des images ambiguës. Face à ces dernière, notre système perceptif se stabilise soit sur un percept, soit sur l'autre, mais jamais sur les deux en même temps. Le fait que la perception des propriétés intentionnelles et celle des propriétés représentationnelles

puissent, au contraire, cohabiter au sein d'une même expérience suggère que les deux types de perception doivent pouvoir être implémentés par des systèmes distincts. La perception des propriétés intentionnelles ne peut donc pas être seulement dirigée par notre système général de reconnaissance, comme l'affirme la théorie top-down. Par ailleurs, la discussion de certaines propriétés intentionnelles complexes - celles impliquées dans certaines évaluations, ou dans la reconnaissance du style et des influences d'un dessinateur – a conduit la théorie top-down à un paradoxe. Nous avons remarqué que la perception de certaines propriétés intentionnelles complexes présentait les caractéristiques de l'expertise perceptive. En particulier, nous percevons des propriétés intentionnelles très subtiles avec une certaine aisance, tout en étant en difficulté lorsqu'on nous demande de mentionner les propriétés basiques qui sous-tendent cette perception. Dans le cadre de la théorie top-down, ces caractéristiques ne peuvent provenir que d'une forme d'expertise perceptive acquise lors d'un long entraînement supervisé. Or, nous n'avons pas besoin d'un tel entraînement pour percevoir ces propriétés intentionnelles complexes. Le cadre théorique offert par la théorie top-down ne convient donc pas pour expliquer leur perception. Tout cela nous a conduit à penser que la perception des propriétés intentionnelles des images bénéficie de quelque facilitation naturelle et ne repose pas seulement sur le contrôle top-down de notre appareil recognitionnel général. La théorie visuomotrice des schémas graphiques élaborée dans le chapitre précédent nous permet maintenant de développer cette hypothèse.

1. La perception motrice du dessin

Dans cette partie nous allons définir, à l'aide de la théorie visuomotrice des schémas graphiques, ce que nous appellerons la *perception motrice* des propriétés intentionnelles des dessins, c'est-à-dire un mode de perception des dessins orchestré par le système moteur.

Dans le chapitre précédent, nous avons vu que la planification des actions impliquées dans le dessin est sous-tendue par un système représentationnel visuomoteur. A la base de ce système on trouve les SGAs (schémas graphiques atomiques), qui sont des associations automatiques et bidirectionnelles entre des propriétés visuelles des dessins et des paramètres moteurs impliqués dans leur production. Lors de la planification de l'action, différents SGAs sont activés intérieurement et combinés. Le dessinateur se représente les propriétés visuelles qu'il souhaite obtenir comme résultat de son action, ce qui a pour conséquence d'activer et de combiner les différents SGAs qui représentent ces propriétés. La combinaison ainsi obtenue est un SGM (schéma graphique moléculaire), c'est-à-dire la structure qui implémente un plan

d'action. Les SGAs peuvent également être activés extérieurement, lors de la perception passive des propriétés visuelles qu'ils représentent. Nous avons dit, dans le chapitre précédent, que cette activation des SGAs *via* l'observation des dessins est une voie essentielle de transmission du savoir-faire des dessinateurs. Rappelons le mécanisme sur la base d'un exemple fictif. Imaginons que l'on perçoive simplement une ligne tracée sur une feuille. La perception de ses propriétés de courbure, d'épaisseur et de granulosité activera automatiquement, par exemple, un SGA qui contient de l'information motrice relative à la vitesse du tracé. De même, la perception d'autres propriétés de courbure, d'orientation et d'épaisseur activera un SGA qui contient de l'information concernant la direction du tracé. Enfin, la perception des propriétés d'épaisseur et de pigmentation activera un SGA contenant de l'information relative à la pression de la main lors du tracé. Sans implication attentionnelle particulière de la part de l'observateur, l'activation de ces SGAs reste à l'état d'une activation disparate de blocs d'information visuomotrice. En revanche, si le sujet cherche attentionnellement à percevoir la ligne comme le résultat d'un geste, par exemple parce qu'il projette de la reproduire, les différent SGAs activés ensemble sont combinés au sein d'un SGM, une structure cohérente d'information visuomotrice. Ce SGM activé par la perception de la ligne est la même structure représentationnelle que celle qui aurait sous-tendu la planification de l'action impliquée dans l'obtention d'une ligne d'aspect visuel similaire. Dans le chapitre précédent, nous nous sommes intéressés aux implications de ce point par rapport à la planification de l'action. Nous avons insisté sur le fait que les dessinateurs peuvent apprendre des plans d'action utiles par simple observation des dessins de leurs pairs. Intéressons-nous maintenant à ce que cela implique plus précisément pour la perception des dessins.

Comme nous l'avons expliqué dans le chapitre précédent, la théorie du code-commun sur laquelle repose la théorie visuomotrice des schémas graphiques est très proche, par certains aspects, des théories classiques de la perception visuelle. En particulier, elle repose sur l'idée selon laquelle la perception est sous-tendue par une activation automatique de représentations de propriétés basiques, telles que des propriétés de formes ou de couleur, qui peuvent être combinées attentionnellement pour former un percept unitaire représentant un objet. La théorie du code-commun fonctionne de la même manière ; sa spécificité reposant seulement sur le fait que les représentations de propriétés basiques ne contiennent pas que de l'information visuelle, mais aussi de l'information motrice. Ainsi, les représentations unitaires qu'elles permettent de former ne sont pas destinées prioritairement à la catégorisation

sémantique, mais à la planification de l'action. En corollaire, ces mêmes représentations permettent de percevoir certaines propriétés du monde directement comme le résultat d'un plan d'action potentiel. Dans le cas particulier du dessin, nous appellerons ce mode de perception la « perception motrice ».

Comme la perception classique (la perception destinée à la catégorisation sémantique), la perception motrice se développe en deux temps : une activation automatique de représentation de propriétés basiques, suivie d'un liage attentionnel de ces représentations de propriétés basiques au sein d'un percept unitaire. Dans la perception classique, les propriétés basiques sont des propriétés visuelles pertinentes pour la catégorisation sémantique, telles que les propriétés de forme, de couleur et de texture qui permettent de distinguer les différentes classes d'objets. Le percept unitaire formé par leur combinaison est une représentation d'objet pour lequel nous disposons d'une étiquette sémantique. Dans la perception motrice, les propriétés basiques sont des propriétés visuomotrices. La composante visuelle concerne également des propriétés de forme, de texture ou de couleur, mais ces informations ne sont pas celles utiles pour la catégorisation sémantique, mais celles liées à des paramètres moteurs. La représentation unitaire formée à partir d'une combinaison attentionnelle de ces propriétés basiques ne représente pas un objet pour lequel nous disposons d'une étiquette sémantique, mais un évènement perceptif comme le résultat d'une action. Lorsque cette structure est activée intérieurement, elle représente un résultat d'action attendu, ce qui permet de planifier l'action correspondante. Lorsque cette même structure est activée extérieurement par la perception d'un dessin, elle représente un fragment du dessin comme le résultat d'un plan d'action potentiel.

Souvenons-nous que la complexité des SGAs (les briques élémentaires de la perception motrice) et, donc, la complexité des SGMs qu'on peut former à partir d'eux, dépend du niveau d'expertise dans la pratique du dessin. Les éléments d'un dessin qu'on perçoit comme résultant d'un plan d'action dépendent donc de notre pratique du dessin. Un dessinateur aguerri perçoit comme le résultat unitaire d'un plan d'action des parties beaucoup plus complexes et étendues que celles qui sont perçues comme tel par un débutant, ou par quelqu'un qui n'utilise les crayons que pour écrire et produire quelques dessins rudimentaires. Les évènements unitaires représentés par la perception motrice sont donc plus complexes pour l'expert que pour le débutant. Nous discuterons des conséquences de ce point dans les parties suivantes. Avant cela, il nous faut préciser l'emploi du terme « représentation » dans le cadre

de l'hypothèse de la perception motrice, ainsi que l'impact précis de la perception motrice sur l'expérience visuelle d'un dessin. Commençons par le terme « représentation ».

3. Les représentations de la perception motrice

Le terme « représentation » est-il correctement employé dans notre discussion de la perception motrice ? Ce terme, surtout lorsqu'il est employé pour désigner une représentation mentale comme c'est le cas ici, désigne un concept très chargé philosophiquement et dont le sens est encore débattu. Toutefois, la philosophie de l'esprit a aujourd'hui réussi à en dessiner les contours principaux, d'une façon qui fédère un certain nombre d'auteurs. Il reste bien sûr des controverses sur des problèmes ponctuels, mais dans les grandes lignes, une majorité d'auteurs est aujourd'hui d'accord pour dire qu'une définition du terme de représentation doit mélanger des éléments de sémantique informationnelle et de téléosémantique (Dretske, 1995). La sémantique informationnelle est un courant qui définit une représentation comme une structure interne covariant avec une propriété distale du monde plus qu'avec toutes autres propriétés internes du système. La téléosémantique, au contraire, met l'accent sur l'utilisation des représentations, par le système qui les emploie, pour réagir correctement à l'environnement. Aujourd'hui, la plupart des auteurs pensent qu'il faut hybrider les deux approches de la façon suivante : une représentation est une structure interne qui covarie avec une propriété distale de l'environnement et qui permet à l'organisme de réagir correctement à la présence de cette propriété (Drestke, 1988; Jacob, 1997). Les partisans de cette approche illustrent généralement leur propos en décrivant le comportement d'organismes très simples. Un exemple fréquemment cité est celui des grenouilles, qui réagissent par un comportement de capture lorsque une mouche traverse leur champ visuel. Ce comportement est contrôlé par une structure interne qui fait le pont entre certaines propriétés perceptives indiquant la présence d'une mouche et une réaction motrice appropriée, à savoir un comportement de capture. Les philosophes considèrent cette structure interne comme une représentation paradigmatique, en l'occurrence une représentation de mouche. Du point de vue théorique (aussi bien que du point de vue phylogénétique) les représentations les plus fondamentales sont donc celles qui établissent un pont direct entre des propriétés perceptives de l'environnement et un comportement moteur. Les représentations plus complexes, dont l'apparition est plus tardive dans l'histoire phylogénétique des espèces et qui sont plus difficiles à définir conceptuellement, sont celles qui entrent dans des chaînes inférentielles impliquant d'autres représentations, telles que les représentations conceptuelles. Au contraire,

les représentations directement connectées avec l'action correspondent plutôt au cas facile (Millikan, 1996, 2001). Or, les représentations qui sous-tendent la perception motrice relèvent de ce cas-là : elles établissent un lien direct entre certaines propriétés perceptives du trait et le moyen de les obtenir. Le terme de représentation est donc parfaitement adapté pour désigner les structures internes impliquées dans la perception motrice, puisque celles-ci correspondent à ce que les philosophes traitent comme des représentations paradigmatiques.

Voyons maintenant ce qu'il en est du point de vue des psychologues. Ces derniers n'ont pas élaboré de définitions du concept de représentation propre à leur discipline ; ils utilisent celle de la philosophie de l'esprit. Toutefois, selon les domaines de la psychologie, les entités qui sont désignées dans les usages par le terme de « représentation » ont des caractéristiques propres. C'est dans la psychologie de l'action qu'on trouve les représentations les plus similaires aux structures décrites par l'hypothèse de la perception motrice. Le concept pertinent est celui de *représentation motrice*, qui désigne des représentations de certaines propriétés perceptives de l'environnement fondées sur les plans d'action qui leurs sont associées (Jeannerod, 2006). Un exemple fréquemment cité concerne la représentation d'un verre implémentée par une activation du plan d'action nécessaire pour le saisir. Celui-ci code le mouvement de la main dans la direction du verre et l'écartement des doigts, entre autres. Les représentations de la perception motrice sont des représentations de propriétés visuelles des dessins implémentées par les éléments d'action impliquées dans leur production. La différence avec les représentations motrices standards est que les représentations de la perception motrice ne représentent pas les choses comme des cibles d'action (un verre comme quelque chose qu'on peut saisir), mais comme des résultats d'action (une ligne qu'on aurait pu produire). L'implémentation de la représentation est, en revanche, très similaire. Dans les deux cas, des propriétés perceptives sont représentées sur la base des éléments d'action qui leur sont associés.

En résumé, du point de vue philosophique, les représentations de la perception motrice sont des représentations paradigmatiques. Du point de vue de la psychologie, les représentations de la perception motrice sont apparentées à ce que les psychologues de l'action appellent des « représentations motrices ». Dans tout les cas, l'emploi du terme de représentation pour caractériser les structures activées lors de la perception motrice des dessins est approprié. Passons maintenant à une description de l'impact précis de la perception motrice sur l'expérience générale d'un dessin.

4. Perception motrice et expérience

4.1. Organiser l'information visuelle de façon cohérente par rapport à l'action

Lors de la perception motrice, l'expérience visuelle que nous avons d'un dessin n'est pas façonnée par les besoins de la reconnaissance, comme c'est le cas lors de la perception de ses propriétés représentationnelles, mais par les besoins du système moteur. Autrement dit, lors de la perception motrice notre appareil visuel est accordé aux propriétés visuelles du dessin qui traduisent l'utilisation des paramètres moteurs impliqués dans la production de ce dessin. Au moins une partie importante de ces propriétés visuelles ne sont *a priori* pas pertinentes pour reconnaître ce que le dessin représente. Elles ne sont donc pas perçues lors de la perception des propriétés représentationnelles du dessin. Les propriétés liées à l'action et conjointement indépendantes de la reconnaissance sémantique sont, par exemple, des propriétés de courbure et d'épaisseur du trait, les détails de forme aux endroits où le trait commence et finit et qui traduisent la direction du mouvement et la direction de la main au moment où elle se soulève et se repose sur la feuille ; ou encore les variations conjointes de la pigmentation, de l'épaisseur et de la courbure qui traduisent des détails de la cinématique de la main. Le premier impact exercé par la perception motrice sur l'expérience d'un dessin provient donc du fait qu'elle oriente le système visuel sur des propriétés liées à l'action, qui ne sont généralement pas perçues lors d'une lecture sémantique du dessin.

Pour comprendre cela d'une façon plus concrète, peut-être est-il utile de décrire une expérience récente réalisée par Bosbach et son équipe. Cette expérience ne parle pas de dessin, mais elle illustre le type d'impact que notre système moteur peut avoir sur notre expérience visuelle d'une scène, et sur les informations qu'on est capable d'en tirer (Bosbach, Cole, Prinz, & Knoblich, 2005). Les stimuli de cette expérience sont des vidéos qui montrent des acteurs en train de soulever des boites. Celles-ci sont toutes visuellement identiques, mais elles sont de poids différent. Les acteurs qui soulèvent ces boîtes sont soit bien informés sur le poids de la boite qu'ils vont soulever, soit mal informés, (ils s'attendent à soulever une boite lourde alors que celle-ci est légère, ou inversement). Les sujets de l'expérience à qui on montre ces vidéos sont généralement facilement capables de dire si l'acteur a été bien ou mal informé. Un acteur mal informé a un moment d'hésitation à l'instant où il soulève la boite, le temps de redéfinir son plan moteur. Cette étape de réajustement se traduit par des indices visuels évidents pour les sujets. Ceux-ci sont à la fois capables de dire que l'acteur a été mal informé et dans quel sens il l'a été : ils sont capables de voir si l'agent pensait que la boite était lourde alors qu'elle est en fait légère, ou *vice versa*. Jusque là, ces résultats ne sont pas

extrêmement surprenants. Si on se pose la question, on s'aperçoit qu'on a effectivement une perception très fine des mouvements des autres. Une perception si fine qu'on en déduit assez facilement des informations subtiles relatives aux états mentaux de la personne en train d'agir. On s'aperçoit, par exemple, assez facilement quand un agent est surpris par la réaction d'un objet avec lequel il interagit (par exemple lorsque l'objet qu'il soulève n'a pas le poids attendu) ou quand un agent fait semblant de faire ce qu'il fait dans un but autre.

Le point essentiel de cette expérience est que les expérimentateurs ont ensuite montré ces mêmes vidéos à des sujets désafférentés. La désafférentation est le résultat d'une maladie qui détruit le retour sensoriel produit lors de l'activité des muscles, et qui est impliqué dans le contrôle de l'action. Bien que la désafférentation n'ait *a priori* rien à voir avec le système visuel lui-même, les sujets désafférentés se révèlent incapables de réussir la tâche : ils ne savent pas distinguer lorsque l'acteur sur la vidéo a été correctement informé ou mal informé à propos du poids de la boîte. Le système moteur a donc quelque chose à voir avec la faculté qui nous permet de percevoir certaines subtilités dans les mouvements des autres. L'hypothèse, telle qu'on peut la formuler dans le cadre du présent travail, est que la désafférentation détruit les associations automatiques entre le système visuel et certaines parties du système moteur, en particulier les parties impliquées dans le réajustement du plan d'action lorsqu'on a mal anticipé le poids de quelque chose que l'on est en train de soulever. Pour étendre le concept, les sujets désafférentés n'ont plus de *perception motrice* des propriétés visuelles du mouvement des acteurs lorsque ces derniers réajustent leur plan moteur. Les propriétés visuelles du mouvement des acteurs qui traduisent le réajustement de leur plan moteur, et qui sont facilement perçues par les sujets sains, ne sont simplement pas perçues du tout par les sujets désafférentés, chez qui la perception est partiellement déconnectée du système moteur. L'instant de réajustement du plan moteur est perçu par les sujets sains comme un évènement visuel unitaire, ce qui leur donne accès au fait que l'agent a dû réajuster sont plan moteur car il était mal informé du poids de la boîte. D'une certaine façon, ils ont une expérience de cet instant comme si eux-mêmes avaient dû réajuster leur propre plan moteur dans une situation similaire. Les sujets désafférentés voient objectivement la même scène visuelle, mais ils ne perçoivent pas l'étape de réajustement comme un évènement perceptif unitaire, et cet instant leur passe inaperçu.

L'hypothèse défendue ici est que le phénomène est le même dans le cas du dessin. La perception motrice permet de percevoir les éléments d'un dessin qui traduisent les plans moteurs sous-jacents. Ces éléments passeraient inaperçus chez un sujet qui n'aurait jamais

manipulé de crayon ou d'outils similaires (pas même pour écrire) et pour qui, donc, les propriétés visuelles du dessin n'auraient aucune connexion avec le système moteur. Dans les faits, tout le monde a une certaine expérience du crayon et des outils similaires, ne serait-ce qu'à travers l'écriture et les dessins que tout le monde a produit, au moins pendant l'enfance. Tout le monde a donc une certaine perception motrice des dessins. Grâce à celle-ci, les propriétés intentionnelles des dessins (du moins les plus simples) sont spontanément perçues comme telles, c'est-à-dire comme le résultat des actions intentionnelles de l'artiste. La perception motrice façonne donc notre expérience visuelle d'un dessin en accordant notre système visuel aux propriétés de sa surface qui traduisent la nature des actions de l'artiste, et en nous permettant de former des représentations unitaires des résultats des actions de ce dernier. En un mot, la perception motrice permet de percevoir comme évènement unitaire les résultats des plans d'action possibles du dessinateur, lesquels ne seraient pas perçus du tout si le seul mode de perception existant était celui dirigé vers la catégorisation sémantique de l'objet représenté par le dessin. Sur la base des représentations du résultat des plans d'action du dessinateur activées par la perception motrice, nous sommes également capables de retrouver un certain nombre d'informations liées aux intentions plus complexes de l'artiste. Cela aussi se passe de la même façon que dans l'expérience ci-dessus, lorsque les sujets sains formulent des hypothèses relatives au contenu des connaissances de l'agent à propos du poids de la boite. Voyons cela plus en détail.

4.2. Perception motrice, intentions en action et intentions préalables

Reprenons la distinction déjà mentionnée dans la première partie du chapitre II entre intentions en action et intentions préalables (Searle, 1983). Les intentions préalables sont des représentations propositionnelles des objectifs d'un agent. Leur format de représentation étant propositionnel, les intentions préalables se situent nécessairement à un certain niveau d'abstraction. Elles permettent par exemple à l'agent de raisonner consciemment à propos de ces objectifs. Pour donner lieu à une action concrète, les intentions préalables doivent activer des intentions en action. Celles-ci sont des représentations dans le format de la perception et de l'action permettant à l'agent de réaliser concrètement ses buts immédiats. Dans notre cadre théorique, les intentions en action sont assimilables aux plans d'action (Pacherie, 2000). Dans le cas particulier du dessin elles sont donc implémentées par les SGMs ; ces derniers étant les structures qui permettent au dessinateur de former ses plans d'action.

Le trajet qui mène des intentions préalables vers les intentions en action lors de la production des actions, peut être parcouru à l'envers lors de la perception motrice. En effet,

nous avons vu dans ce chapitre que les SGMs permettent de percevoir des fragments de dessin comme des résultats d'action. Donc, la perception motrice des propriétés intentionnelles active directement les structures équivalentes aux intentions en action. Ces dernières peuvent ensuite servir de base pour activer, à rebours, des structures équivalentes à certaines intentions préalables présumées du dessinateur. C'est ce genre de processus qui est probablement à l'œuvre dans l'expérience dont nous venons de parler : la perception des vidéos active, chez les sujets sains, les structures équivalentes aux intentions en action ce qui leur permet de retrouver, à rebours, des informations relatives aux contenus des intentions préalables des agents. Ces contenus étant, par exemple, « je vais soulever une boîte lourde », ou au contraire « je vais soulever une boîte légère ».

En résumé, dans les parties précédentes nous avons défini la perception motrice en décrivant les détails du système représentationnel qu'elle emploie. Dans cette partie, nous avons montré que la perception motrice a un impact sur l'expérience qui lui est propre. Nous avons également suggéré que, puisque les représentations qu'elle emploie sont équivalentes aux structures qui implémentent les intentions en actions, la perception motrice des propriétés intentionnelles peut activer à rebours des structures équivalentes aux intentions préalables. De cette manière elle peut être à la base d'un processus plus général qui permet de formuler des hypothèses relatives au processus intentionnel de production d'un dessin dans son ensemble.

4.3. Perception motrice et expérience motrice

Avant de refermer cette partie, nous devons formuler explicitement une question qui affleure dans notre discussion : l'activité motrice *elle-même* a-t-elle un impact sur l'expérience ? L'hypothèse de la perception motrice repose sur l'idée d'une connexion directe entre les systèmes visuel et moteur. Pour l'instant nous avons vu que cette connexion permet d'organiser l'information visuelle d'une façon cohérente par rapport à l'action. Mais quid de l'activité motrice elle-même ? Est-il possible que l'activation du système moteur qui accompagne la perception motrice pénètre l'expérience consciente d'un sujet face à un dessin ? Etant donné l'état d'avancement de la littérature psychologique sur la question, et étant donné les difficultés méthodologiques qui apparaissent nécessairement quand on essaie de superposer des données phénoménologiques à une description à la troisième personne de structures psychologiques, il n'est pas possible de répondre précisément à cette question. Néanmoins, on peut formuler une hypothèse qui semble plausible et qu'on trouve au moins implicitement dans une partie de la littérature traitant de l'activité tacite du système moteur (Freedberg & Gallese, 2007; Jeannerod, 2006). Selon cette hypothèse, l'impact sur

l'expérience de l'activité motrice induite par l'observation passive d'un agent en train d'agir doit être décrit en parlant d'un phénomène de seuil. Au-dessus d'un certain seuil, l'activité motrice est ressentie par le sujet sans que celui-ci n'ait de conscience réflexive de ce ressenti. L'observateur ressent quelques sensations motrices similaires, bien que beaucoup plus faibles, à celles ressenties par l'agent en train d'agir, mais n'a pas d'accès réflexif à ces sensations. Au dessus d'un second seuil, le sujet a un accès réflexif à ses sensations motrices. Par exemple, peut-être que l'activité motrice induite par l'observation d'un agent en train de saisir une tasse est trop faible pour avoir un quelconque impact sur l'expérience. Voir quelqu'un qui s'agite un peu plus brutalement, en revanche, induirait une activité motrice suffisante pour que l'observateur ressente certaines sensations motrices similaires, bien que beaucoup plus faibles, à celles ressenties par l'agent en train d'agir. Peut-être, enfin, que l'observation de certaines figures complexes de danse contemporaine insuffle une activation motrice suffisante pour que l'observateur, non seulement ressente une activation motrice, mais ait en plus un accès réflexif à ce ressenti. Où se situe l'activité motrice induite par la perception d'un dessin par rapport à ces deux seuils ? Nous ne pouvons bien sûr pas répondre précisément à cette question ; nous nous contenterons d'accepter qu'au moins certains dessins sont susceptibles d'insuffler une activité motrice suffisante pour franchir le premier seuil, et qu'il est donc possible qu'un observateur ressente face à un dessin certaines sensations motrices apparentées, bien que beaucoup plus faibles, à celles expérimentées par le dessinateur lors de la production de ce dessin (le dessin de Giacometti reproduit par la figure 1 (p. 4) pourrait être un exemple). Nous évoquerons dans la partie suivante la possibilité de franchir le second seuil. Il faut pour l'instant retenir de cette partie que la perception motrice peut être caractérisée comme possédant tous les ingrédients d'un mode de perception à part entière :

(1) La perception motrice dispose de ses propres primitives, qui ont la particularité d'être visuomotrices.
(2) À partir de ces primitives se construisent des représentations unitaires des propriétés intentionnelles des images, qui représentent l'aspect perceptif de ces propriétés de façon indissociables des paramètres moteurs impliqués dans leur production.
(3) La perception motrice a également un impact particulier l'expérience et sa propre porte d'entrée dans un processus plus global qui permet de former des hypothèses relatives au processus intentionnel de production du dessin dans son ensemble.

La perception motrice est un mode de perception orienté par et vers l'action. Elle organise l'information visuelle d'une façon cohérente par rapport aux plans d'action possibles de l'observateur, grâce à sa connexion intime avec le système moteur. En cela, elle est à distinguer clairement de la perception sémantique, qui organise l'information visuelle d'une façon cohérente par rapport à la catégorisation sémantique. Dans le cas précis du dessin la perception motrice vise les propriétés intentionnelles, tandis que la perception sémantique vise les propriétés représentationnelles.

Dans la prochaine partie, nous allons généraliser l'hypothèse de la perception motrice à d'autres types d'images. Nous verrons ensuite comment le recours à l'hypothèse de la perception motrice résout les problèmes rencontrés par la théorie top-down.

5. Généralisation à d'autres types d'images

5.1. Les conditions de la perception motrice

Pour généraliser l'hypothèse de la perception motrice à d'autres types d'image, il faut préciser les conditions nécessaires pour qu'une image puisse faire l'objet d'une perception motrice. Ces conditions sont facilement déductibles de ce que nous avons dit à propos du dessin :

(1) La surface de l'image doit conserver des traces des paramètres moteurs employés par l'artiste.
(2) L'observateur doit avoir une expérience suffisante de l'utilisation du medium avec lequel a été produit l'image pour que, chez lui, les traces laissées par les actions de l'artiste soient associées à des paramètres moteurs.

Nous avons pu garder jusqu'à présent ces deux conditions implicites dans notre discussion car nous sommes restés concentrés sur le dessin et que celui-ci les remplit toutes les deux. D'une part, les lignes d'un dessin conservent des traces riches des gestes du dessinateur. D'autre part, tout le monde dispose d'une expérience suffisante de l'utilisation du crayon pour qu'au moins certaines de ces traces soient associées à des paramètres moteurs. La situation à laquelle nous devons nous intéresser maintenant est celle d'une personne qui a de l'expérience uniquement dans la manipulation du crayon, du stylo et des outils apparentés, et qui se trouve face à des images qui ne sont produites avec aucun de ces outils. Cette situation se présente, par exemple, lorsqu'une personne sans expérience particulière dans la création artistique se retrouve face à une peinture.

Nous avons vu que les associations visuomotrices - les SGAs - à la base de la perception motrice, sont le fruit d'un apprentissage associatif entre un paramètre moteur et son résultat visuel. La représentation du résultat visuel telle qu'elle est codée dans un SGA ne peut, a priori, pas être une description fine et stricte des propriétés visuelles du trait, puisque un même paramètre moteur ne produit jamais deux fois exactement le même résultat visuel. Il existe donc nécessairement une certaine marge autour des propriétés visuelles qui peuvent activer cette représentation, et ainsi activer l'ensemble de l'association visuomotrice. Par ailleurs, les propriétés visuelles des lignes d'un dessin qui sont connectées à certains paramètres moteurs ont des équivalents dans les images produites à l'aide d'autres media. Par exemple, les variations de courbure et d'épaisseur qui traduisent des variations de vitesse dans une ligne dessinée au crayon sont présentes de façon similaire, et traduisent les mêmes variations de vitesse, dans des lignes tracées à la plume. Ainsi certains SGAs appris lors de l'utilisation d'un crayon peuvent être activés à l'identique lors de la perception d'un dessin réalisé à la plume. De même, les traces laissées par les coups de pinceau dans une peinture chinoise possèdent certaines propriétés visuelles, notamment dans les variations d'épaisseur, susceptibles d'activer des SGAs appris en manipulant un crayon. Dans la peinture occidentale, en fonction du type de pinceau et de la façon dont l'artiste s'en sert, les traces laissées présentent plus où moins de similarité avec les traces laissées par des outils que l'observateur non-expert sait utiliser. De la nature et de l'importance de ces similarités dépendent l'importance et les détails de la perception motrice que l'observateur déploie face à une peinture particulière.

Pour certaines peintures, par exemple des peintures chinoises ou des œuvres d'*action painting* comme la toile de Soulage reproduite par la figure 37, il est possible que le medium utilisé exagère certaines propriétés visuelles capables d'activées les SGAs appris à partir de l'utilisation d'autres media, tels que des crayons. Pour reprendre les termes introduit dans le chapitre III, certaines propriétés visuelles de ces peintures sont des *hyperstimuli* pour des SGAs appris en utilisant le crayon. En d'autres termes, certains SGAs sont suractivés face à ces peintures, rendant ainsi le mouvement sous-jacent extrêmement évident. Pour retoucher à une question laissée en suspens dans la partie précédente, peut-être dans ces cas-là l'activité motrice est-elle suffisante pour dépasser le second seuil : l'activité motrice induite par ces toiles serait suffisante non seulement pour qu'on la ressente, mais aussi pour qu'on ait un accès réflexif à ce ressenti. L'impact des toiles de Soulages s'expliquerait ainsi entre autres par le fait que face à elles, contrairement à ce qui se passe face à la plupart des images, on a

conscience de ressentir une activité motrice apparentée à celle qu'a dû ressentir Soulage en peignant. Dans le chapitre III, nous avons dit que les dessinateurs de Manga ont atteint une certaine maîtrise dans la production d'hyperstimuli pour la reconnaissance des émotions, en exagérant les propriétés visuelles qui activent nos systèmes de reconnaissance des émotions. Il est maintenant intéressant de remarquer que dans des mangas récents on trouve des hyperstimuli pour la perception motrice ; dans certaines planches les traits sont en effet volontairement produits de telle sorte à maximiser l'activation du système moteur de l'observateur (figure 38).

Figure 37 : Pierre Soulages. *Peinture, 28 décembre 59*. (Source : catalogue de l'exposition Soulages. Musée national d'art moderne.)

Figure 38 : Hunter X Hunter. Yoshiro Togashi. Ed. Kana. Dans les mangas traditionnels le tracé est généralement très propre. Ici les gestes extrêmement nerveux et brutaux sont très apparent (jusqu'à dans le tracé des bulles), comme si l'auteur lui-même n'arrivait pas à contrôler sa nervosité. L'action de l'hypertsimuli de la perception motrice ainsi obtenu est synergique de l'hyperstimuli recognitionnel obtenu en exagérant les traits de reconnaissance des émotions.

Cette parenthèse concernant les hyperstimuli avait une visée principalement illustrative. En revanche, il faut bien retenir que, premièrement, même quelqu'un qui a uniquement de l'expérience dans l'utilisation du crayon et du stylo a une certaine perception motrice face à un dessin réalisé à la plume, au pinceau chinois, et plus généralement face aux peintures où les coups de pinceau sont apparents. Deuxièmement, la perception motrice face à une image est une question de degrés. Son intensité dépend, d'une part, de la richesse des traces du mouvement conservées par la surface de l'image et, d'autre part, du nombre et du type de

SGAs dont dispose l'observateur. La perception motrice est la plus forte lorsque les deux conditions sont remplies aux mieux, c'est-à-dire lorsque (1) l'image conserve des traces riches des paramètres moteurs employés par l'artiste et (2) l'observateur a une longue expérience dans l'utilisation du médium avec lequel a été produit l'image. Cette situation se produit, par exemple, quand un peintre chinois regarde une peinture chinoise d'un style qu'il maîtrise. Le pinceau chinois, d'une part, conserve des traces très riches des paramètres moteurs employé par le peintre (c'est même sa fonction d'origine). D'autre part, l'observateur dispose d'une longue expérience de la manipulation du medium pertinent. La condition (2) est remplie au mieux lorsque l'observateur est également l'auteur. Dans ces cas-là, l'observateur dispose exactement des SGAs pertinents, puisque ce sont ceux-la même qu'il a utilisé pour produire l'image qu'il regarde. A l'opposé, la perception motrice est nulle lorsqu'un observateur regarde une image soit qui ne conserve aucune trace du geste (comme un trompe l'œil, par exemple), soit qui a été produite à l'aide d'actions dont il n'a aucune connaissance visuomotrice, c'est-à-dire qu'il ne dispose d'aucun SGA susceptible de s'activer face à cette image. Les peintures hyperréalistes sont dans cette situation ; l'objectif d'un peintre produisant une peinture hyperréaliste étant justement de faire disparaître toute traces de son intervention. Entre les deux extrêmes s'étale tout un continuum. La position d'une image sur ce continuum dépend de la correspondance entre les traces laissées par les actions de l'artiste et les SGAs dont dispose l'observateur. Sur ce continuum, on trouve toutes les peintures où les traces des actions sont visibles – celles de Rembrandt, de Daumier, des impressionnistes, de Cézanne, de Van Gogh, et une multitude d'autres. Pour la majorité de ces peintures, les traces présentent des similarités visuelles avec les traces laissées par les outils dont les observateurs non-experts ont généralement l'habitude, tels que les crayons, les stylos ou les feutres. Ces peintures font donc l'objet d'une perception motrice chez tous les observateurs, bien que l'importance et la nature de cette dernière soient fonction des analogies entre le type de trace laissées par les actions de l'artiste et l'information codée dans les SGAs de l'observateur.

La photographie est légèrement à part. La photographie pourrait a priori remplir la seconde condition : tout le monde, dans les pays industrialisés, sait aujourd'hui à peu près comment prendre une photo. En revanche, la photographie remplit mal la première condition : la surface d'une photographie ne garde que peu de traces des actions du photographe. Il est certainement possible de déduire des informations relatives aux actions du photographe en

regardant une photo, par exemple à partir de certains éléments de composition ou de profondeur de champ. Une diagonale qui fuit dans un coin ou une forme sombre qui ferme le cadre, traduisent directement un positionnement précis et intentionnel de l'objectif. Une photo avec un premier plan flou, un arrière plan flou et un objet au milieu qui se détache nettement, révèle peut-être aussi certains plans d'action. Cependant, ces indices visuels sont très complexes et ne présentent aucune forme d'analogie avec les mouvements qui les ont produit, contrairement aux lignes d'un dessin qui gardent réellement la trace du déplacement de la main. Pour que des associations automatiques se mettent en place, la phase d'apprentissage associatif nécessaire pour associer des propriétés visuelles d'une photo avec des éléments de plan d'action est donc probablement beaucoup plus longue que dans le cas du dessin. De plus, une personne qui prend simplement des photos souvenir se contente généralement d'appuyer sur le déclencheur, sans se soucier de questions fines de composition ou de profondeur de champ. Les associations réellement automatiques entre des propriétés visuelles des photos et des éléments de plan d'action ne s'établissent donc probablement que chez les experts photographes. Par ailleurs, ces associations sont de toutes façons beaucoup moins riches que dans le cas des dessins. La perception motrice est donc globalement pauvre dans le cas de la photographie. La discussion menée dans cette partie invite à préciser certaines distinctions entre différents types d'image.

5.2. Différentes voies d'accès aux propriétés intentionnelles pour différents types d'images

Nous venons de détailler les critères qui permettent de déterminer l'importance de la perception motrice face à un type particulier d'image. Il est ressorti de la discussion que face à certaines images (les peintures hyperréalistes où les photographies) la perception motrice ne peut être que très pauvre (du moins pour un observateur ordinaire, qui n'a pas d'expérience particulière dans la production de ces images). Resituons cela dans le contexte plus générale de notre discussion.

Dans le chapitre II nous avons décrit la théorie top-down comme un mécanisme possible de perception des propriétés intentionnelles des images. La spécificité de cette voie est qu'elle est indirecte, c'est-à-dire qu'elle fait nécessairement un détour par nos connaissances propositionnelles. Par exemple, dans le cas d'un dessin nos connaissances propositionnelles relatives au fonctionnement du crayon et à la façon dont on produit généralement un dessin nous permettent de reconnaître les lignes et de savoir qu'elles sont le résultat d'un certain type d'action. Dans le chapitre IV, nous avons critiqué la théorie top-down en montrant qu'elle est incapable d'expliquer un certains nombres de phénomènes essentiels liés à la perception et à

l'évaluation des images. Dans ce chapitre, nous avons développé l'hypothèse de la perception motrice comme une alternative à la théorie top-down. La particularité de l'hypothèse de la perception motrice est qu'elle décrit une voie perceptive directe. Nos connaissances visuomotrices acquises lors de la manipulation de certains outils tels que les crayons nous permettent de percevoir directement les propriétés intentionnelles des images. La perception motrice nous donne directement accès à certaines intentions en action de l'artiste et nous ouvre ainsi une voie d'accès purement perceptive aux intentions de l'artiste. Le travail effectué dans cette partie suggère que ces deux hypothèses sont complémentaires et, que selon le type d'image, la compréhension de la perception des propriétés intentionnelles doit faire appel plutôt aux processus décrits par la théorie top-down ou plutôt à ceux décrits par l'hypothèse de la perception motrice. Dans les parties suivantes nous détaillerons la façon dont ces deux voix d'accès aux intentions d'artiste se complètent. Retenons pour l'instant que pour un observateur standard, la perception des propriétés intentionnelles d'un dessin ou d'une peinture qui conserve des traces riches des actions du peintre peut être expliquée à l'aide de l'hypothèse de la perception motrice ; tandis que pour une peinture hyperréaliste ou pour une photographie il faut plutôt faire appel à la théorie top-down. De plus, l'expérience de l'observateur dans la manipulation du medium qui a servi à produire l'image peut augmenter proportionnellement l'importance relative de la perception motrice par rapport aux mécanismes top-down. Un argument indirect en faveur du caractère complémentaire de ces deux voies d'accès aux intentions de l'artiste peut être construit en resituant la discussion dans un contexte théorique plus général.

En effet, l'opposition entre théorie top-down et hypothèse de la perception motrice fait écho à une opposition beaucoup plus générale, qu'on retrouve dans de nombreux domaines de la psychologie, entre mécanismes de nature simulatoire et mécanisme de nature inférentielle. La théorie de l'esprit - la faculté que nous avons de former des croyances relatives aux états mentaux d'autrui - est par exemple un domaine dans lequel la progression de la recherche est entièrement organisée par une opposition de ce type. Les chercheurs qui pensent que les mécanismes fondamentaux d'accès aux états mentaux d'une personne dont on observe les actions sont de nature simulatoire défendent « l'hypothèse de la simulation » (Goldman, 2006). Ceux qui pensent que ces mécanismes sont de nature inférentielle défendent la « théorie-théorie » (Leslie, 1987). Selon l'hypothèse de la simulation, l'observation des actions d'autrui induit chez l'observateur une simulation de ces actions, ce qui signifie que son système moteur s'active comme s'il était lui-même en train d'exécuter les actions qu'il

observe. Cela permet à l'observateur, d'une certaine façon, de se mettre à la place de la personne qu'il observe et de déduire de cette manière certaines choses relatives à ses états mentaux. Selon la théorie-théorie au contraire, les mécanismes qui permettent de comprendre les état mentaux d'autrui ont la forme générale d'une théorie ; lorsque nous voulons savoir des choses sur les états mentaux d'un agent en train d'agir, nous effectuons un certains nombres d'inférences dont les prémisses sont des choses qu'on observe et des connaissances d'arrière plan, et les conclusions des hypothèses relatives aux états mentaux de la personne observée. La théorie top-down est apparentée à la théorie-théorie, car selon elle notre accès aux intentions de l'artiste passe par des étapes inférentielles qui emploient ce qu'on perçoit de l'image ainsi que des connaissances d'arrière plan. L'hypothèse de la perception motrice est apparentée à l'hypothèse de la simulation puisque selon elle nous percevons directement les propriétés intentionnelles des images en employant les mêmes structures que celles qui interviennent dans la planification de nos propres actions. Autrement dit, d'après l'hypothèse de la perception motrice notre accès aux intentions de l'artiste passe par une simulation de certains éléments des actions impliquées dans la production de l'image.

Il y a cependant des différences importantes, qui font que la théorie top-down n'est pas réellement une application aux cas des images de la théorie-théorie, et que l'hypothèse de la perception motrice n'est pas simplement une utilisation de l'hypothèse de la simulation. Aujourd'hui, la majorité des partisans de la théorie-théorie pensent que nous disposons de modules innés qui facilitent les inférences relatives aux états mentaux des autres à partir de l'observation de leurs actions (Leslie, 1987; Saxe, Xiao, Kovacs, Perrett, & Kanwisher, 2004). Cette possibilité n'est pas disponible pour la théorie top-down, car les images sont apparues trop récemment dans l'environnement humain, comme nous l'avons déjà dit lors de notre critique de cette théorie. La théorie top-down doit donc faire appel à des mécanismes de reconnaissance et de raisonnement généraux. Par ailleurs, l'hypothèse de la perception motrice présente également une différence importante avec l'hypothèse de la simulation. Selon cette dernière, la simulation est activée par l'observation d'un agent *en train d'agir*, alors que dans le cas de la perception motrice des images on observe seulement les résultats *statiques* d'actions passées. L'hypothèse de la perception motrice n'est donc pas une application de l'hypothèse de la simulation, mais une extension de son principe général aux situations où on ne voit pas un agent en train d'agir, mais seulement les traces laissées par ses actions passées.

L'un des points intéressants dans l'établissement d'un parallèle entre notre discussion sur les propriétés intentionnelles des images et le débat sur la théorie de l'esprit est qu'aujourd'hui, de plus en plus d'auteurs pensent que théorie-théorie et simulation sont deux hypothèses complémentaires, dont l'importance relative dépend des caractéristiques concrètes de la situation (Frith & Frith, 2006). Le fait que nous soyons arrivée à un conclusion similaire concernant la théorie top-down et l'hypothèse de la perception motrice est donc plutôt encourageant. En effet, nous avons élaboré jusqu'à présent une description de deux processus psychologiques clairement distincts, l'un simulatoire l'autre inférentiel, par lesquels nous percevons les propriétés intentionnelles des images, ainsi qu'une définition des critères qui permettent de déterminer l'importance relative de chacun des deux processus en fonction des caractéristiques de la situation.

Il nous faut maintenant mettre à l'œuvre l'hypothèse de la perception motrice en regardant si elle rend compte des différents phénomènes qui avaient révélé, dans le chapitre IV, les insuffisances de théorie top-down.

6. Perception motrice et *twofoldness*

Dans le chapitre III nous avons vu que la perception des propriétés représentationnelles des images est sous-tendue par notre système de reconnaissance sémantique, c'est-à-dire la branche de notre système perceptif qui est orienté vers la catégorisation sémantique des objets. Selon la théorie top-down, c'est également lui qui est responsable de la perception des propriétés intentionnelles. Dans le cadre théorique offert par cette théorie, les propriétés intentionnelles et les propriétés représentationnelles convoitent donc la même structure recognitionnelle ; il devrait par conséquent être impossible de les percevoir en même temps. Les deux perceptions devraient osciller, selon le contrôle attentionnel du sujet, comme cela se produit avec les images ambiguës. Or, dans de très nombreuses situations, la perception des propriétés intentionnelles et celles des propriétés représentationnelles se superposent au sein d'une même expérience, que les philosophes caractérisent par le terme de « *twofoldness* ». La conclusion est que les mécanismes décrits par la théorie top-down ne sont pas ceux qui contrôlent la perception des propriétés intentionnelles lorsque celle-ci cohabite avec la perception des propriétés représentationnelles.

Dans ce chapitre nous avons développé l'hypothèse de la perception motrice, selon laquelle la perception des propriétés intentionnelles est sous-tendue par une branche de notre système perceptif orienté vers l'action. Comme nous l'avons vu, ce système est distinct de

celui dédié à la perception sémantique. Dans le cadre de l'hypothèse de la perception motrice, les propriétés représentationnelles et intentionnelles ne sont donc pas en compétition pour un même substrat représentationnel, puisqu'elles sont traitées par deux systèmes différents qui peuvent tout à fait fonctionner en parallèle. L'hypothèse de la perception motrice est donc compatible avec le fait que les propriétés intentionnelles et représentationnelles cohabitent au sein d'une même expérience de l'image. Lorsque nous regardons le tableau de Rembrandt de la figure 5 (p. 117) la branche de notre système perceptif dédié à la catégorisation sémantique reconnaît une jeune fille endormie, tandis qu'en parallèle, la perception motrice capte les coups de pinceau. Les deux systèmes étant distincts, il est tout à fait possible que la perception de la jeune fille endormie et celle des coups de pinceau s'entremêlent pour former une expérience unitaire du tableau. Dans le chapitre III nous avions utilisé cette peinture de Rembrandt pour illustrer les insuffisances de la thèse top-down, car son impact semble émerger, en grande partie, précisément de la rencontre entre la perception des propriétés intentionnelles et celle des propriétés représentationnelles au sein d'une même expérience. Contrairement à la théorie top-down, l'hypothèse de la perception motrice est compatible avec ce point.

L'hypothèse de la perception motrice et la théorie top-down décrivent des mécanismes psychologiques. L'argument que nous avons utilisé ici repose, lui, sur une description de notre expérience subjective face à certaines images. Or, tracer des parallèles entre une expérience subjective et la description d'un mécanisme psychologique est toujours très délicat. La raison est que les chercheurs n'ont pour l'instant qu'une compréhension très lacunaire des relations que doivent entretenir ces deux niveaux de description. Il faut donc se contenter de distinguer entre les relations qui semblent plausibles et celles qui semblent moins plausibles. C'est sur ce genre de démarche que repose le présent argument. Celui-ci souligne que la mise en relation d'une expérience conjointe des propriétés intentionnelles et représentationnelles avec les mécanismes décrits par la théorie top-down est peu plausible, car comme le montre le cas des images ambiguës, lorsque deux percepts sont en compétition pour une même structure représentationnelle, cela s'accompagner d'une expérience disjointe. Au contraire, associer les mécanismes psychologiques décrits par l'hypothèse de la perception motrice avec une expérience conjointe semble plutôt plausible. Cet argument suffit à dire que l'hypothèse de la perception motrice est plus appropriée que la théorie top-down pour décrire les situations où on a une expérience conjointe des propriétés représentationnelles et intentionnelles.

Néanmoins, étant donné la faiblesse inhérente aux arguments qui reposent sur des parallèles entre des descriptions subjectives et des mécanismes psychologiques, il serait souhaitable que les relations entre les descriptions qui parlent d'expérience conjointe et l'hypothèse de la perception motrice soient plus profondes qu'une simple compatibilité. Pour renforcer l'argument, il faut montrer que l'hypothèse de la perception motrice est capable d'inspirer des descriptions plus fines de notre expérience des tableaux qui comme celui de Rembrandt semblent fonder une partie de leur impact perceptif sur la rencontre au sein d'une même expérience des propriétés intentionnelles et représentationnelles.

Maynard rapporte la citation de Rembrandt suivante : « Il faut donner au contour sa propre dynamique, non pas en un tracé continu entourant la forme comme un fil de fer sombre, mais en l'évoquant par petites touches disposées d'une main légère[1] » (2005, p.209). Rembrandt conseille aux dessinateurs de résister au premier réflexe qui consiste à utiliser le trait simplement pour suivre les contours. Il invite, au contraire, à explorer une nouvelle façon de concevoir le rendu de la forme par le trait ; celui-ci doit être déposé touche par touche, avec une main légère. Cette assertion apporte tout d'abord un éclairage sur l'intérêt historique de ce dessin, la façon de faire de Rembrandt préfigurant des courants, tels que l'impressionnisme, qui traitent les propriétés intentionnelles comme devant avoir une certaine indépendance vis-à-vis des propriétés représentationnelles (voir la partie 3 du chapitre II). Mais qu'en est-il de l'intérêt plus decontextualisé que l'on porte à ce dessin ? Qu'en est-il de notre expérience ? Pourquoi est-ce si important que la ligne ne suive pas docilement les contours ? Pourquoi la main doit-elle progresser par petites touches qui semblent se jouer des formes et de leurs propriétés sémantiques ? Essayons de fournir une réponse qui mêle la description phénoménologique aux genres d'explications que pourrait fournir l'hypothèse de la perception motrice.

Une façon qui semble efficace de décrire l'impact de ce dessin consiste à parler de la jeune fille endormie comme d'une « apparition ». Ce terme cherche à caractériser le contraste entre, d'un côté, l'exactitude recognitionnelle de la représentation de la jeune fille et, de l'autre, le type de gestes que l'on retrouve en percevant les coups de pinceau. D'un côté, on reconnaît de façon très nette et très vivace une jeune fille endormie. De l'autre, on « sent », de façon également très vivace, les séquences de gestes exécutés par Rembrandt. Le caractère presque magique de l'apparition de la jeune fille est conféré par le fait que les séquences de

[1] Ma traduction de : "Give the outline their proper swing, not in one pull which runs like a black wire around the form, but indicate them piece by piece with a light hand".

gestes qu'on retrouve ne sont absolument pas celles qu'on emploierait nous-même pour représenter un sujet aussi exigent, du point de vue recognitionnel, qu'une jeune fille endormie. Les gestes de Rembrandt ne sont pas difficiles à faire en eux-mêmes. Nous ne nous trouvons pas, face à ce dessin, dans la situation où on voit quelqu'un exécuter un salto arrière. Nous ne sommes pas non plus, pour emprunter un exemple à Gombrich, comme des contemporains de Giotto à qui on montrerait une photographie décorant un paquet de corn-flakes. Dans ces situations-là, l'observateur ne dispose même pas des primitives visuomotrices qui lui permettraient de simuler les actions qu'il observe ou dont il observe les résultats. Au contraire, face au dessin de Rembrandt, quiconque pratiquant un minimum le dessin, d'après l'hypothèse de la perception motrice, simule spontanément des séquences de gestes (voire en particulier la partie 5 de ce chapitre). En l'occurrence, les gestes de Rembrandt, tels que nous les ressentons, semblent presque improvisés. On sent la main de l'artiste circuler au-dessus de la feuille de façon presque aléatoire. Le pinceau effleure parfois le papier dans de rapides séries de petites touches plus ou moins parallèles ; parfois il s'y écrase chargé de peinture ; d'autres fois encore il traverse la page par à-coups, avant de changer brusquement de direction. L'effet de surprise provient du fait que si nous exécutions nous-même ce genre de gestes, ce serait éventuellement pour évoquer la matière d'un rocher, de la surface de l'eau, d'un morceau d'écorce, ou plus probablement pour sécher un peu le pinceau avant de nous en servir. Quoi qu'il en soit, ce ne serait certainement pas pour représenter quelque chose d'aussi exigeant, au niveau des propriétés représentationnelles, qu'une jeune fille endormie. Si nous produisions nous-même une séquence de gestes ayant ce genre de dynamique, l'apparition d'une image ayant une telle justesse représentationnelle ne pourrait être que le fruit du hasard, un hasard si heureux qu'il en serait presque magique.

L'impression de surprise qui naît à la rencontre entre la perception des propriétés intentionnelles et celle, conjointe, des propriétés représentationnelles a sa source, d'après l'hypothèse de la perception motrice, dans le décalage qui existe entre ce qui est un plan d'action unitaire pour Rembrandt et ce qui en est un pour un observateur ordinaire de ce tableau. Nous avons vu, dans le chapitre précédent, que la représentation qui sous-tend une étape de planification dépend des SGAs dont dispose l'observateur. Parallèlement, puisque la planification de l'action et la perception des actions sont sous-tendues par les mêmes représentations, nous avons pu dire, dans ce chapitre, que ce qui peut être perçu par un agent comme le résultat unitaire d'un plan d'action dépend aussi des SGAs dont il dispose. Comme il le dit lui-même, Rembrandt a développé une technique particulière, qui consiste à libérer le

geste des contraintes les plus immédiates de la représentation. Le geste ne suit pas de façon systématique les contours et les formes ayant une certaine saillance sémantique immédiate ; il se permet de les traverser, comme quand les séquences de gestes passent de façon continue de l'habit de la jeune fille au support sur lequel elle repose, ou quand elles passent sans marquer la transition d'un pli du tissu au contour de la jambe. Le geste se permet également d'ignorer certaines zones sémantiquement saillantes, comme quand le contour de la jambe est laissé grand ouvert. Rembrandt a longuement développé cette technique, si bien qu'il a réitéré un certain nombre de fois la boucle combinaison/automatisation décrite dans la partie 8 du chapitre précédent, qui entraîne la distalisation de ce qui est représenté lors de la planification de l'action. Grâce à cela, Rembrandt peut planifier ses actions en se représentant directement certaines propriétés représentationnelles d'un ensemble de traces, alors qu'un observateur ordinaire devrait planifier indépendamment chaque micro séquence de ce type de geste, sans pouvoir anticiper leurs possibles propriétés représentationnelles. Les actions qui devraient être planifiées avec un plan d'action (un SGM) par un observateur ordinaire, ne sont qu'une petite composante d'un plan d'action beaucoup plus global chez Rembrandt (un SGA, voire une sous-partie d'un SGA).

Le décalage entre les briques élémentaires qui sous-tendent la planification de l'action chez nous, et celles qui sous-tendent la planification du même type d'action chez Rembrandt, serait la source, dans une vision des choses très structurée par l'hypothèse de la perception motrice, de l'effet de surprise qui naît à la rencontre, au sein de notre expérience de ce dessin, entre la perception de ses propriétés intentionnelles et celle de ses propriétés représentationnelles.

Une explication assez similaire peut être développée pour le croquis de Delacroix de la figure 27 (p.159), que nous avions également utilisé pour critiquer la théorie top-down. Ici non plus les gestes ne sont pas, en eux-mêmes, très difficiles à exécuter. Une exception vient peut-être du geste qui a tracé le pied soulevé. La trace commence et finie exactement au contact de la ligne qui délimite la jambe, marquant ainsi deux parfaites jointure en « T ». Pourtant, la finesse et la souplesse du trait indiquent clairement un mouvement extrêmement rapide, qu'il n'était pas du tout évident de débuter et d'achever exactement au bon endroit. Hormis peut-être cette trace, nous serions tous capables d'exécuter par exemple le genre de coup de plume en « S couché » qui suggère la position du bras et le volume du tissu à la ceinture, ainsi que le tracé simple qui ferme le bas du corps. En regardant ce croquis, nous sommes donc tous capables de simuler des fragments de séquence motrice. On *sent* la main

répéter extrêmement rapidement la forme en « S » qui capture l'épaule et la position du bras et qui, lors du troisième passage, enchaîne par une boucle si rapide que le trait disparaît temporairement vers deux traces suggérant à peine l'autre bras. Ce même pattern est répété en un peu plus grand pour évoquer le volume du tissu à la ceinture et les jambes ; il est suivi d'une trace horizontale plus ample marquant le volume du bas du corps. On *sent* réellement que l'ensemble a été exécuté en une poignée de secondes. Nous serions nous-même capables d'exécuter une séquence motrice présentant certaines analogies avec celle de Delacroix, mais si nous l'exécutions nous-mêmes, on ne verrait certainement pas apparaître une figure appuyée sur un mur aussi juste du point de vue représentationnelle. Le mélange des propriétés visuomotrices et représentationnelles au sein d'une même expérience nous donne un accès direct, sensible, à la dextérité de Delacroix. On voit directement que Delacroix est capable de conférer des propriétés représentationnelles à son croquis en quelques gestes extrêmement rapides. Si la théorie top-down décrivait la seule voie d'accès aux propriétés intentionnelles, il nous faudrait exécuter plusieurs inférences conscientes avant de pouvoir déduire que Delacroix était un très bon dessinateur. Or, dans le cas du croquis de Delacroix, la dextérité est immédiatement perçue. Dans la partie 9 de ce chapitre nous donnerons une explication plus complète des croquis de Delacroix. Pour l'instant, le point important est que l'hypothèse de la perception motrice, contrairement à la théorie top-down, est tout à fait compatible avec la dualité de l'expérience décrite par la philosophie de l'art. De plus, comme nous venons de la voir, elle fournit un nouvel outil conceptuel pour orienter des descriptions plus complètes de ce qui se passe lorsque nous avons une expérience conjointe des propriétés intentionnelles et représentationnelles d'une image.

7. Perception motrice et expertise perceptive

Le second point à l'aide duquel nous avons révélé les faiblesses de la théorie top-down concerne l'apparente expertise avec laquelle nous percevons certaines propriétés intentionnelles complexes. Lorsqu'on pousse la théorie top-down à parler avec un certain degré de précision de l'évaluation des dessins (notamment de l'évaluation de la dextérité du dessinateur) ou de la reconnaissance du style et des influences d'un dessinateur, celle-ci se retrouve dans un paradoxe. La reconnaissance de certaines propriétés intentionnelles complexes impliquées dans certaines évaluations, dans la reconnaissance du style ou des influences, semble présenter les caractéristiques de l'expertise perceptive : nous percevons facilement certaines propriétés visuelles subtiles et complexes, sans être capables d'expliquer

précisément comment nous nous y prenons. Le problème est que l'acquisition de cette faculté ne semble pas devoir suivre le pattern d'acquisition habituel de l'expertise perceptive. Vue à travers le prisme de la théorie top-down, la perception de certaines propriétés intentionnelles complexes semble donc présenter les caractéristique de l'expertise perceptive sans en présenter le pattern développemental, ce qui est paradoxal.

La façon dont l'hypothèse de la perception motrice permet d'aborder le problème de la reconnaissance de ces propriétés intentionnelles complexes est très différente. Selon l'hypothèse de la perception motrice, notre système visuel est naturellement accordé aux propriétés visuelles qui sont liées à l'action. Ces propriétés visuelles ont naturellement une saillance particulière pour notre système visuel, car ce sont elles que nous avons associées avec des paramètres moteurs pour construire les structures représentationnelles à la base de la planification de nos actions. Les propriétés intentionnelles qui interviennent dans certaines évaluations des dessins, dans la reconnaissance des propriétés du style et dans l'identification des influences, ont donc un statut différent si on les aborde sous l'angle de la théorie top-down ou sous celui de l'hypothèse de la perception motrice. La première repose sur notre système de reconnaissance général. Pour elle, les propriétés intentionnelles complexes sont des propriétés visuelles subtiles et, comme n'importe quelles propriétés de ce type, il faut apprendre à les reconnaître en développant une certaine forme d'expertise. Au contraire, la perception motrice repose sur le système visuomoteur impliqué dans la planification de l'action. Celui-ci est naturellement sensible aux propriétés intentionnelles car elles font partie du type de propriétés qu'on se représente pour planifier nos actions. D'une certaine façon, nous sommes donc tous naturellement des experts dans la perception des propriétés intentionnelles, car nous sommes nous-même capables d'en produire.

Pour bien comprendre, il est ici aussi utile de tracer le parallèle avec l'expérience que nous avons décrite au début de ce chapitre. Lorsqu'un sujet ayant un système moteur normal regarde un agent soulever une boite pour laquelle il a mal anticipé le poids, le sujet perçoit très spontanément le moment d'hésitation qui correspond au réajustement du plan moteur. Pourtant, ce moment est visuellement très subtil. La preuve en est que les sujets désafférentés ne le perçoivent pas du tout, alors que leur système visuel est intact. Si on demandait aux sujets normaux comment ils ont fait pour deviner que l'agent pensait que la boite était lourde alors qu'elle était en réalité légère, peut-être diraient-ils « j'ai vu qu'il a hésité », mais ils seraient certainement embarrassés pour aller plus loin. Quoi qu'il en soit, ils ne seraient pas capables de décomposer spontanément leur perception en un ensemble de propriétés plus

basiques. En un mot, ils se comporteraient comme des experts dans la perception du réajustement des plans moteurs des autres. Pourtant, là aussi, ils n'ont pas appris explicitement cette capacité. Du fait de la connexion entre notre système perceptif et notre système moteur, nous sommes tous des experts dans la perception de propriétés subtiles des mouvements des autres. Si cette connexion avec le système moteur n'existait pas, nous devrions reconnaître ces propriétés du mouvement avec notre système de reconnaissance général, ce qui nécessiterait l'acquisition d'une expertise perceptive par un apprentissage perceptif classique. Il nous faudrait alors probablement des mois, voire des années, pour apprendre à déceler les propriétés perceptives des mouvements des autres qui trahissent le réajustement de leurs plans d'action. Au contraire, pour notre système dédié à l'action les propriétés d'un mouvement qui permettent de l'analyser correctement ne sont pas des propriétés visuelles arbitraires, mais le genre de propriétés auxquelles il est naturellement sensible.

La situation est similaire dans le cas des images. Nous savons tous manipuler un crayon et certains outils apparentés, et nous sommes grâce à cela tous des experts, bien qu'à des degrés divers, dans la perception des propriétés intentionnelles des images. Ainsi la perception motrice des images nous permet-elle de déceler spontanément des propriétés intentionnelles complexes qui traduisent certaines subtilités dans les actions de l'artiste. En particulier, dans le cas du style et des influences, nous sommes naturellement des experts pour détecter les similarités dans des propriétés intentionnelles complexes (voire, en exemple, les zones agrandies de la figure 39) qui révèlent des liens de parenté entre différents dessins, soit parce qu'ils ont été produits par le même auteur (figure 39a et b), soit parce qu'ils ont été produits par des auteurs qui se sont influencés (figure 30c et d).

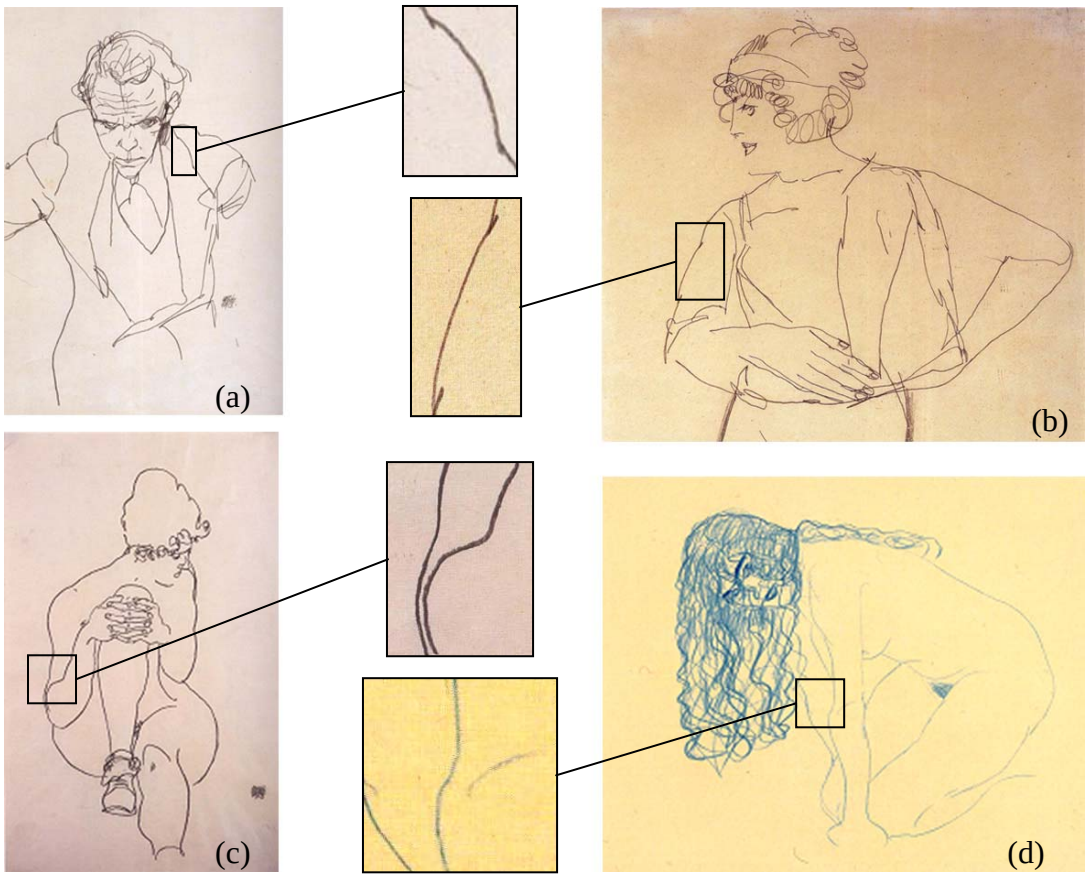

Figure 39 : reprise des dessins de la figure 29 du chapitre IV, avec des détails agrandis, montrant des similarités dans des propriétés visuelles très locales liées à la dynamique du mouvement. (a) Egon Schiele. *Portrait de Roderick Mackey*. (Source : catalogue de l'exposition « La vérité nue ». Musée Maillol). (b) Egon Schiele(détail). Femme debout. Le bas du corp dénudé. (Source : catalogue de l'exposition « La vérité nue ». Musée Maillol). (c) Egon Schiele. Nu assis, le genou droit replié. (Source : catalogue de l'exposition « La vérité nue ». Musée Maillol). (d). Gustav Klimt. Croquis. (Source : catalogue de l'exposition « Klimt érotique ». Musée Maillol.

En ce qui concerne les influences, l'hypothèse de la perception motrice permet d'aller plus loin. Dans le chapitre IV, nous avons parlé de notre aptitude à déceler perceptivement et spontanément un jeu d'influences entre artistes. Par exemple, nous avons montré que nous percevons facilement un lien de parenté entre les dessins de Klimt et ceux de Schiele. Dans le chapitre précédent, nous avons dit que certaines de ces influences se transmettaient par voie visuomotrice. Selon cette idée, Schiele aurait retrouvé automatiquement et implicitement des éléments des plans d'action de Klimt, simplement en regardant ses dessins. Autrement dit, les plans d'action de Schiele ont été directement influencés par la perception motrice des dessins de Klimt. Nous pouvons maintenant ajouter que nous sommes nous-même capables de traquer ces influences visuomotrices car nous retrouvons nous aussi, dans notre propre système moteur et *via* la perception motrice, les similarités dans les plans d'action que Schiele a hérités de Klimt. En un mot, notre perception motrice des dessins nous permet de déceler les

propriétés intentionnelles subtiles qui révèlent des similarités entre les plans d'action à l'origine de dessins de différents dessinateurs, similarités qui elles-mêmes proviennent souvent d'une transmission visuomotrice de ces mêmes plans d'action d'un dessinateur à l'autre (ces similarités sont par exemple celles qu'on remarque dans les zones agrandies des dessins c et d de la figure 39).

L'hypothèse de la perception motrice permet donc de rendre compte de notre apparente expertise dans la perception de propriétés intentionnelles complexes, sans que cela ne la plonge dans le genre de paradoxe qui enfermait la théorie top-down : nous sommes des experts dans la perception des propriétés intentionnelles, car ce sont les propriétés auxquelles est naturellement sensible la branche de notre système perceptif qui est liée à l'action. Pour cette branche du système perceptif, les propriétés intentionnelles représentées par des SGAs sont des *propriétés basiques*. De même que la branche de notre système perceptif qui est dédiée à la catégorisation sémantique est naturellement sensible à des propriétés basiques pertinentes pour la catégorisation sémantique, la branche qui implémente la perception motrice est naturellement sensible à des propriétés basiques pertinentes pour la planification et la perception des actions. De plus, l'hypothèse de la perception offre une vision intégrée de la transmission des connaissances visuomotrices d'un dessinateur à l'autre et de la façon dont nous traquons perceptivement ces jeux d'influence.

8. Tester l'hypothèse de la perception motrice

Le contraste que nous avons progressivement établi entre une explication fondée sur la théorie top-down et l'hypothèse de la perception motrice permet de dériver des hypothèses testables. Nous avons montré que la perception motrice sous-tend certains types d'évaluations - notamment celles qui concernent la dextérité d'un dessinateur - ainsi que la reconnaissance de certains aspects du style et des influences. Par ailleurs, nous avons vu à divers moments que la complexité et la richesse de la perception motrice qu'un agent développe face à une image dépendent de son savoir-faire et, plus précisément, de son expérience dans la manipulation d'outils similaires à ceux impliqués dans la production de l'image qu'il regarde. Par exemple, un dessinateur aguerri a une perception motrice des dessins plus riche et plus complexe qu'un débutant. La conséquence immédiate est qu'un expert dessinateur doit être meilleur qu'un débutant pour les évaluations qui impliquent la perception motrice des propriétés intentionnelles, ainsi que dans la reconnaissance du style d'un dessinateur et dans celle de ses influences. Ces prédictions peuvent toutes les trois être mises à l'épreuve expérimentalement.

Le principe général des expériences est de contraster des sujets ayant différents niveaux d'expertise en dessin, l'expertise d'un sujet pouvant être approximativement évaluée par exemple à partir du niveau d'étude dans une école d'art (en s'assurant qu'il s'agit d'une école d'art où on pratique avec une certaine régularité le dessin).

Voyons dans l'ordre les expériences qui permettraient de tester chacune des trois prédictions concernant, respectivement, l'évaluation de la dextérité, le style et les influences.

(1) Dans l'expérience concernant l'évaluation des dessins, on montre aux sujets une série de dessins et on leur demande d'évaluer l'expertise présumée du dessinateur. Les dessins sont par ailleurs classés objectivement en fonction du niveau d'expertise du dessinateur qui les a produit (évalué à partir du niveau d'étude, par exemple). On mesure alors la corrélation entre l'évaluation effectuée par les sujets et l'évaluation objective. La prédiction est que celle-ci sera plus forte dans le cas des experts dessinateurs que dans le cas des débutants.

(2) Dans l'expérience concernant la reconnaissance des styles, on montre aux sujets une série de dessins dans laquelle un certains nombres ont été réalisés par les mêmes dessinateurs. La tâche consiste à regrouper les dessins produits par un même auteur. On mesure ensuite la corrélation entre les regroupements proposés par les sujets et les groupes qui correspondent réellement aux productions d'un même auteur. La prédiction est que les regroupements proposés par les experts seront plus fidèles à la réalité que ceux proposés par les débutants.

(3) Dans l'expérience concernant l'identification des influences, on montre aux sujets deux séries de dessins qui représentent tous le même objet. Chaque dessin d'une série a été produit en recopiant un dessin de l'autre série. La tâche consiste à reformer les couples de dessins où l'un a servi de modèle à l'autre. On mesure ensuite la corrélation entre les couples proposés par le sujet et les couples réels, où un dessin a effectivement servi de modèle à l'autre. Là aussi, la prédiction est que les regroupements proposés par les experts seront plus fidèles à la réalité que ceux proposés par les débutants.

En résumé, selon l'hypothèse de la perception motrice, ces trois tâches – identifier le niveau d'expertise d'un dessinateur, reconnaître l'auteur d'un dessin et les liens de parenté entre deux dessins – sont exécutées à partir d'une perception motrice donnant accès à des paramètres des plans d'action du dessinateur. Les experts dessinateurs ayant une perception

motrice plus riche, la prédiction est que les performances dans ces trois tâches corrèleront avec le niveau d'expertise.

Si tel est le cas, il resterait cependant une explication alternative à celle offerte par l'hypothèse de la perception motrice, qui serait compatible avec la théorie top-down. En effet, il est possible que si les experts dessinateurs réussissent mieux les expériences ci-dessus, ce ne soit pas à cause d'une expertise visuomotrice comme le dit l'hypothèse de la perception motrice, mais à cause d'une forme d'expertise purement perceptive qu'ils auraient acquise pendant leurs études d'art. Les résultats pourraient donc être compatibles avec la théorie top-down, selon laquelle la perception des propriétés intentionnelles complexes, telles que celles probablement en jeu dans les expériences ci-dessus, s'acquière de la façon dont s'acquièrent généralement les expertises perceptives. Pour écarter cette explication alternative, il faut contraster les performances des experts dessinateurs avec celles de critiques d'art. Ces derniers doivent avoir une forme d'expertise perceptive dans la détection de certaines propriétés des dessins mais pas, pour peu qu'ils ne sachent pas spécialement dessiner, d'expertise visuomotrice. D'après l'hypothèse de la perception motrice, si les critiques d'art ne sont pas eux-mêmes dessinateurs, leur expertise doit être de nature très différente de celle des dessinateurs qui est, elle, de nature visuomotrice et fondée sur l'automatisation de plans d'action de plus en plus complexes. Selon la théorie top-down au contraire l'expertise des dessinateurs est une expertise purement perceptive similaire à celle des critiques. Si la théorie top-down est juste, alors dans les expériences ci-dessus les performances des critiques d'art doivent être aussi bonnes ou meilleures que celles des experts dessinateurs. En revanche, si l'hypothèse de la perception motrice est correcte, c'est-à-dire si les tâches ci-dessus dépendent de propriétés liées à l'action et si les experts dessinateurs ont effectivement une expertise visuomotrice de nature particulière, alors les performances des experts dessinateurs doivent être meilleures que celles des critiques d'art.

Pour solidifier les résultats, un raffinement supplémentaire consisterait à refaire les trois expériences ci-dessus après avoir manipuler artificiellement certaines propriétés visuelles locales du trait, dont on suppose qu'elles sous-tendent en partie la perception motrice. Nous avons déjà fait une proposition similaire dans les expériences proposées à la fin du chapitre V. Les propriétés visuelles en question, comme nous l'avons déjà mentionné, sont par exemple les variations d'épaisseurs et de pigmentation du trait, la courbure ou la forme du trait à ces extrémités. Les manipulations pourraient consister à égaliser les variations d'épaisseur et de

pigmentation, modifier légèrement certains paramètres locaux de courbure et supprimer les variations de forme aux extrémités des traits.

Selon l'hypothèse de la perception motrice, l'expertise visuomotrice qui permet aux experts dessinateurs de réaliser les tâches des expériences ci-dessus dépend de ces propriétés locales du trait. En revanche, l'expertise perceptive des critiques d'art n'a pas de raison particulière de reposer sur des indices visuels liés à l'action. Selon l'hypothèse de la perception motrice, ces manipulations devraient donc faire chuter les performances des experts dessinateurs, mais pas (ou peu) celles des critiques d'art, puisque les manipulations des propriétés du trait liées à l'action devraient affecter le rôle joué par la perception motrice mais pas (ou peu) celui joué par une expertise purement perceptive. Au contraire, selon la théorie top-down, les experts dessinateurs et les critiques d'art réalisent les tâches ci-dessus à partir du même genre d'expertise purement perceptive. Les prédictions de la théorie top-down sont donc que les manipulations des propriétés locales du trait liées à l'action n'affectent pas, ou peu, les performances des critiques et des dessinateurs et, dans tous les cas, que l'impact sur les performances des critiques et des dessinateurs est le même (le protocole expérimental proposé ici est décrit avec plus de détails dans la partie 5 de l'annexe). Considérons pour finir trois objections possibles à l'hypothèse de la perception motrice.

9. La perception motrice dans l'évaluation des œuvres d'art : trois objections

9.1. Différents types d'évaluations pour différents types d'images

Souvenons-nous que la théorie top-down et l'hypothèse de la perception motrice sont deux solutions possibles au paradoxe qui apparaît à la rencontre de la thèse intentionnelle et de la thèse expérientielle. Comme nous l'avons vu dans le chapitre II, la thèse intentionnelle soutient que l'évaluation d'une œuvre d'art en tant qu'œuvre d'art est nécessairement fondée sur les intentions de l'artiste. Selon la thèse expérientielle, évaluer une image en tant qu'image c'est évaluer seulement ce qu'il est possible de voir en la regardant. Pour réconcilier ces deux thèses il faut soutenir qu'on peut voir les propriétés de l'image comme le résultat des intentions de l'artiste ou, en d'autres termes, que les images ont des propriétés intentionnelles. La théorie top-down et l'hypothèse de la perception motrice décrivent deux mécanismes psychologiques possibles permettant de percevoir les propriétés intentionnelles des images. Selon la théorie top-down, il faut nécessairement faire un détour par la cognition propositionnelle : nous acquérons des connaissances propositionnelles relatives aux intentions

de l'artiste (au contact de l'image ou à partir d'une autre source), et ces connaissances façonnent de façon top-down notre expérience de l'image, nous permettant ainsi de voir ses propriétés comme étant le fruit des actions intentionnelles de l'artiste. Au contraire, lors de la perception motrice la perception des propriétés intentionnelles est directe. Nous disposons d'un système représentationnel visuomoteur - le même que celui qui intervient dans la planification de nos actions - nous permettant de percevoir directement les propriétés de l'image comme étant le résultat des actions intentionnelles de l'artiste. Dans les chapitres IV, V et dans ce chapitre, nous avons développé chacune de ces deux solutions et nous avons vu que selon les types d'images il faut avoir recours plutôt à l'une ou plutôt à l'autre. Pour la photographie et pour les peintures hyperréalistes, il faut plutôt faire appel à la théorie top-down car ces images ne conservent pas de traces riches des paramètres moteurs employés par l'artiste et, donc, leurs propriétés intentionnelles ne peuvent pas être perçues *via* la perception motrice. Dans le cas du dessin, et plus généralement des images qui conservent des traces riches des paramètres moteurs employés par l'artiste[1], nous avons montré qu'un certain nombre de phénomènes fondamentaux échappent à la théorie top-down et qu'il faut donc plutôt faire appel à l'hypothèse de la perception motrice. Si cette dichotomie est juste, il doit y avoir des différences entre les évaluations produites face à une image dont la perception des propriétés intentionnelles relève de l'hypothèse de la perception motrice, et celles élaborées face à une image dont la perception des propriétés intentionnelles relève de la théorie top-down. En particulier, la référence aux intentions de l'artiste doit être plus spontanée dans les situations qui relèvent de l'hypothèse de la perception motrice que dans celles qui appartiennent à la théorie top-down, car dans le premier cas l'accès aux intentions de l'artiste est direct, alors qu'il fait un détour par la cognition propositionnelle dans le second. Si on n'observe pas de telles différences, il y aurait là une objection forte à l'hypothèse de la perception motrice et, plus généralement, à la solution que nous proposons pour réconcilier les thèses intentionnelle et expérientielle. De plus, l'objection peut se durcir de la façon suivante : la référence aux intentions de l'artiste étant une condition nécessaire à l'évaluation artistique (thèse intentionnelle), si la conséquence de l'hypothèse de la perception motrice est que la référence aux intentions de l'artiste est plus spontanée dans le cas du dessin que dans celui de la photographie et de la peinture hyperréaliste, alors l'évaluation artistique doit également être plus spontanée dans le cas du dessin que dans celui de la photographie et de la

[1] Pour des questions de clarté, nous parlerons seulement du dessin, en tant qu'objet paradigmatique de la perception motrice. Ce que nous dirons s'applique cependant à l'identique aux autres types d'images qui peuvent faire l'objet d'une perception motrice, tels que nous les avons isolés dans la partie 5 de ce chapitre.

peinture hyperréaliste, ce qui semble très contre-intuitif. Autrement dit, l'objection se base sur l'argument suivant :

(1) Selon l'hypothèse de la perception motrice, l'accès aux intentions de l'artiste peut se faire par une voie directe dans le cas du dessin, mais pas dans celui de la photographie et de la peinture hyperréaliste.
(2) La référence aux intentions de l'artiste est donc plus spontanée dans le cas du dessin que dans celui de la photographie et des peintures hyperréalistes.
(3) La référence aux intentions de l'artiste est une condition nécessaire à l'évaluation artistique.
(4) Donc, l'évaluation artistique est plus spontanée dans le cas du dessin que dans celui de la photographie et de la peinture hyperréaliste.

Le détracteur de l'hypothèse de la perception motrice pointe (2) et surtout (4) comme étant très contre-intuitifs. Pour contrer cette objection, nous allons commencer par montrer que (2) est acceptable, pour la photographie autant que pour la peinture hyperréaliste. Nous proposerons ensuite différentes pistes pour que le caractère contre-intuitif de (4) ne puisse pas être utilisé pour réfuter l'hypothèse de la perception motrice. Nous élaborerons une théorie de l'erreur spécifique à la photographie, pour montrer que lorsque notre intuition selon laquelle l'évaluation artistique est aussi spontanée dans le cas de la photographie que dans celui du dessin se heurte à (4), c'est notre intuition qui doit être révisée (et pas (4)). Nous proposerons ensuite une théorie de l'erreur ayant le même objectif dans le cas de la peinture hyperréaliste. Nous explorerons ensuite une solution alternative qui consiste à détailler l'intuition selon laquelle l'évaluation artistique d'une peinture hyperréaliste est aussi spontanée que celle d'un dessin, et nous verrons qu'elle ne s'applique pas à l'identique pour toutes les peintures hyperréalistes et qu'elle n'est donc pas nécessairement incompatible avec (4). Enfin, nous parlerons de la possibilité de mettre en doute le passage de (1) à (2), ce qui invite à reconsidérer (4) comme n'étant pas une conséquence logique de l'hypothèse de la perception motrice. La structure de notre réponse est schématisée par la figure 40. Nous utiliserons les numéros en gras pour nous situer sur ce schéma au fil du développement de nos arguments.

Commençons par comparer la spontanéité dans la référence aux intentions de l'artiste pour les photographies et pour les dessins, cela dans le but d'atteindre le point (1) sur le schéma de la figure 40 dans le cas de la photographie.

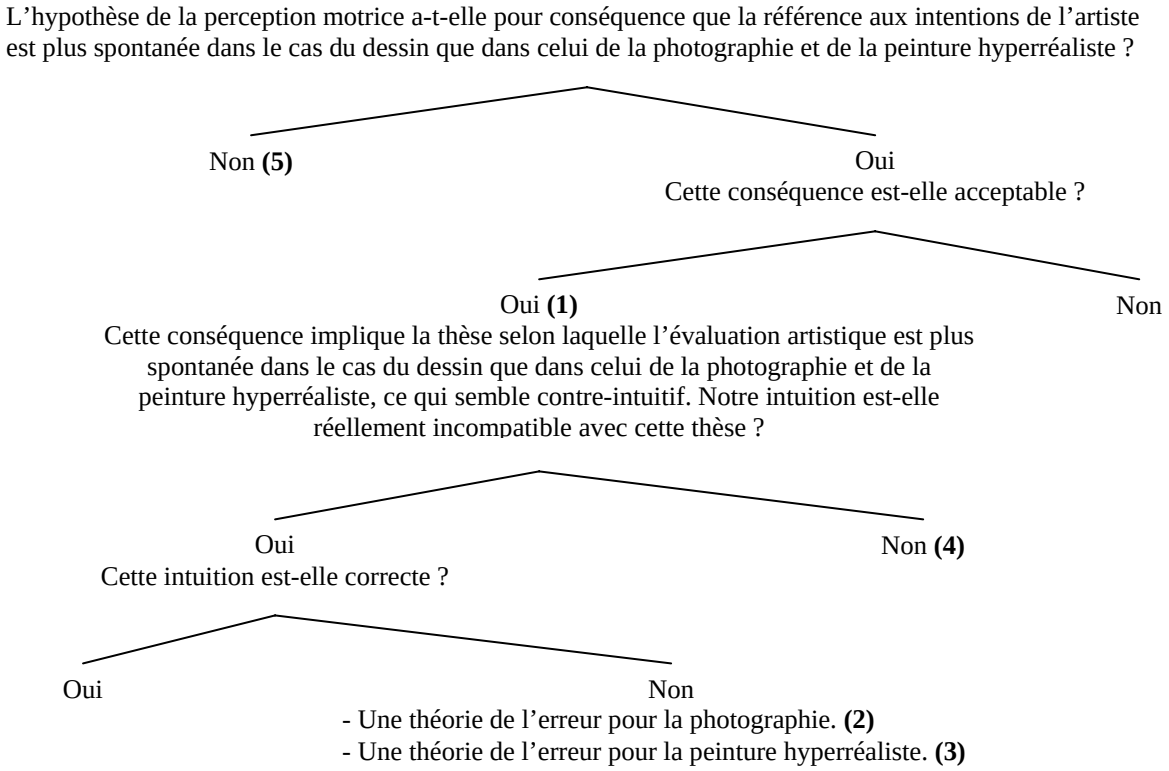

Figure 40 : résumé graphique de l'argument développé dans la partie 9.1. Les chiffres en gras sont repris dans le texte.

Face à une photographie, il n'est pas rare de dire que le paysage représenté est joli, qu'un personnage a une expression intense ou qu'il a l'air triste. En d'autres termes, il est fréquent d'évaluer directement les propriétés du contenu, sans faire aucune allusion à la photo elle-même, ni aux intentions de l'artiste. La référence aux intentions de l'artiste, elle, passe fréquemment par un enchâssement très explicite des considérations relatives au contenu de la photo dans une structure langagière appropriée. On dit, par exemple, que « le photographe a su capturer l'instant », ou qu'« il a pris sa photo exactement au bon moment ». Dans ces cas-là on utilise clairement nos connaissances propositionnelles. On sait que pour prendre une photo il faut appuyer sur le déclencheur et on sait aussi, d'expérience, qu'appuyer un instant trop tôt ou trop tard peu faire perdre tout son intérêt à une photo. On est donc impressionné par l'expérience du photographe qui a su trouver le moment exact. En revanche, on n'évalue pas un dessin de Schiele en commençant par dire que le personnage a l'air triste, à moins qu'on soit un philistin conséquent ou qu'on dise cela pour être volontairement décalé et non-pertinent. On ne dira pas non plus, face à une aquarelle de Delacroix représentant un paysage

marocain, que le paysage est joli. Il est beaucoup plus naturel de dire que le dessinateur à su représenter en quelques traits une expression intense, ou de dire que la façon dont Delacroix a contrasté les zones de lumière et d'ombre est intéressante. Lorsqu'on s'exclame « c'est beau » face à un photo, le plus probable est qu'on parle en fait de ce qu'on voit dans la photo, alors que cela est très peu probable face à un dessin. Dire « c'est beau » face à un dessin fait clairement référence au dessin lui-même, en tant que résultat de certaines actions de l'artiste. De plus, face à un dessin, l'emploi d'un idiome intentionnel est beaucoup plus naturel. On dit d'un dessin qu'il est habile, spontanée, nerveux, laborieux ou poussif. Autant de qualificatifs qui ne sont pas naturels dans le cas de la photo.

On observe donc bien le type d'asymétrie prédit par l'hypothèse de la perception motrice : dans la photographie, la référence au contenu semble plus spontanée que la référence à l'artiste, alors que dans le dessin la référence à l'artiste semble plus spontanée que celle au contenu. Pour la photographie au moins, on peut donc justifier le trajet jusqu'au point (1) du schéma de la figure 40. Qu'en est-il de la peinture hyperréaliste ?

A première vue, l'asymétrie semble se retrouver à l'identique pour la peinture hyperréaliste. Face à une fresque de Raphaëlle, la réaction la plus naturelle est de plonger dans l'univers fictionnel qui est dépeint, plutôt que de s'orienter vers la démarche intentionnelle de l'artiste. Il y a néanmoins une différence importante avec la photographie : dans le cas des peintures hyperréalistes, contrairement à la photographie, il semble qu'on fasse très facilement et très spontanément référence à l'habileté, à la dextérité, ou au savoir-faire du peintre. Cette différence ne constitue cependant pas une objection décisive à l'hypothèse de la perception motrice, car cette dernière ne met pas sur le même plan les photographies et les peintures hyperréalistes. La différence est que dans le cas des peintures hyperréalistes, on sait qu'il s'agit de peinture, c'est-à-dire de quelque chose fait à la main à l'aide d'un pinceau. En sachant cela, on s'attendrait à avoir une certaine perception motrice des propriétés intentionnelles des peintures hyperréalistes. Or, cette perception motrice n'existe pas. La perception motrice n'a rien à capturer, car l'artiste a su parfaitement dissimuler toutes les traces de son intervention. On a beau faire un effort pour rechercher attentionnellement certaines propriétés intentionnelles, rien ne se passe, on ne « sent » aucun geste. L'absence de perception motrice là où on l'attend est, en soi, un résultat perceptif qui concerne la dextérité du peintre. Dans le cas des peintures hyperréalistes nous avons donc une forme d'accès perceptif direct à la dextérité de l'artiste, contrairement à ce qui se passe avec les photographies. L'argument nécessiterait plus de travail, mais nous nous contenterons ici

de ces quelques raisons incitant à croire que la spontanéité respective avec laquelle on fait référence aux intentions de l'artiste dans le cas du dessin, de la photographie, et de la peinture hyperréaliste est conforme à ce que prédit l'hypothèse de la perception motrice. Nous somme donc arrivés au point (1) de la figure 40.

Le détracteur de l'hypothèse de la perception motrice peut durcir son objection de la façon suivante : la thèse intentionnelle dit que la référence aux intentions de l'artiste est une condition nécessaire pour produire une évaluation spécifiquement artistique. Si la référence aux intentions de l'artiste est plus spontanée pour le dessin que pour la photo et la peinture hyperréaliste, alors l'évaluation artistique doit également être plus spontanée dans le cas du dessin que dans celui de la photo et de la peinture hyperréaliste, ce qui est très contre-intuitif.

Il existe plusieurs façons de répondre à cette objection. Commençons par nous concentrer sur la photographie et sur la ligne de défense qui consiste à produire une théorie de l'erreur expliquant pourquoi il faut réviser l'intuition selon laquelle l'évaluation artistique est aussi spontanée dans le cas de la photographie que dans celui du dessin. C'est-à-dire, essayons d'arriver au point (2) du schéma de la figure 40.

Pour débuter, rappelons que la thèse intentionnelle invite à circonscrire ce qui compte comme une évaluation spécifiquement artistique d'une façon probablement plus étroite que ce qu'on ferait intuitivement. Pour qu'une évaluation puisse être spécifiquement artistique, il faut qu'elle se fonde sur les intentions de l'artiste. Cela signifie qu'une évaluation des propriétés esthétiques d'une photographie ou une évaluation des ses propriétés représentationnelles qui ne feraient aucune allusion, même implicite, aux intentions de l'artiste, ne pourraient pas compter comme des évaluations spécifiquement artistiques. C'est ici qu'il faut localiser le point où nos intuitions font fausse route. Souvenons-nous de la façon dont nous avons défendu la thèse intentionnelle. Dans le chapitre II, nous avons vu que pour évaluer quelque chose comme une œuvre d'art, il faut l'évaluer sur la base d'une condition nécessaire pour être une œuvre d'art. Or, comme nous l'avons vu dans le chapitre I, avoir des propriétés esthétiques ou représentationnelles ne sont ni l'une ni l'autre des conditions nécessaires pour appartenir au genre *œuvre d'art*. Fonder une évaluation d'une photo sur ses propriétés esthétiques ou représentationnelles ne suffit donc pas à en faire une évaluation artistique. La seule condition nécessaire pour appartenir au genre *œuvre d'art* est d'être un artefact produit avec certaines intentions particulières. Pour que des évaluations des propriétés esthétiques ou représentationnelles puissent être des évaluations spécifiquement artistiques, il faut que la référence aux propriétés esthétiques ou représentationnelles de la photo soit enchâssée dans

une référence au fait que ces propriétés sont le fruit d'une certaine démarche intentionnelle du photographe, montrant ainsi que c'est le fruit de cette démarche qui est en réalité valorisée. Si nos intuitions font fausse route, c'est-à-dire si on a l'intuition qu'une évaluation seulement fondée sur des propriétés esthétiques ou représentationnelles peut compter comme une évaluation artistique, c'est peut-être parce que les évolutions du monde de l'art qui ont révélées que ni la possession de propriétés esthétiques, ni celle de propriétés représentationnelles, ne sont des conditions nécessaires à l'appartenance au genre *œuvre d'art* sont trop récentes. Nous n'avons donc peut-être pas encore suffisamment intégré ce fait pour que toutes nos intuitions sur la question soient rectifiées.

Remarquons qu'en ce qui concerne les propriétés représentationnelles, nos intuitions sont un peu plus faciles à museler que dans le cas des propriétés esthétiques ; il est plus facile d'accepter qu'une évaluation seulement fondée sur des propriétés représentationnelles n'est pas une évaluation artistique que d'accepter la thèse équivalente pour les propriétés esthétiques. Peut-être cette légère différence vient-elle du fait que les courants orientés vers l'abstraction sont plus anciens que ceux qui proposent des créations artistiques clairement détachées de toutes considérations esthétiques. Néanmoins, si nous acceptons que la possession de propriétés représentationnelles n'est pas une condition nécessaire pour être une œuvre d'art et que, par conséquent, une évaluation des seules propriétés représentationnelles d'une œuvre n'est pas une évaluation artistique, alors il faut accepter qu'il en aille de même pour les propriétés esthétiques. L'explication que nous proposons est donc que l'intuition selon laquelle l'évaluation artistique est aussi spontanée dans le cas du dessin que dans celui de la photographie, provient d'une confusion entre évaluation artistique d'une part, et évaluation esthétique et évaluation des propriétés représentationnelles d'autre part. Lorsque cette intuition se heurte à la conséquence de l'hypothèse de la perception motrice - selon laquelle l'évaluation artistique est plus spontanée dans le cas du dessin que dans celui de la photo – c'est donc notre intuition qu'il faut réviser, et pas l'hypothèse de la perception motrice. Résumons l'argument :

Il y a un conflit entre la conséquence de l'hypothèse de la perception motrice :

(A) l'évaluation artistique des dessins est plus spontanée que celle des photographies,

et notre intuition :

(B) l'évaluation artistique des photographies est aussi spontanée que celle des dessins.

Nous avons proposé que la genèse de l'intuition (B) suive le cheminement suivant :

(1) Evaluer une image comme une œuvre d'art c'est l'évaluer sur la base d'une propriété nécessaire pour être une œuvre d'art.
(2) Avoir des propriétés représentationnelles ou esthétiques sont des conditions nécessaires pour être une œuvre d'art.
(3) Une évaluation fondée sur les propriétés représentationnelles ou esthétiques d'une photographie est donc une évaluation artistique de cette photographie.
(4) Les évaluations fondées sur les propriétés représentationnelles ou esthétiques d'une photographie sont très spontanées.
(5) Les évaluations artistiques d'une photographie sont donc très spontanées.

Conclusion : (B) est vrai et donc (A) est fausse.

Le problème dans ce cheminement hypothétique qui mène à l'intuition (B) est que par ailleurs nous acceptons tous que :
(6) Il existe des œuvres d'art abstraites et des œuvres d'art sans propriétés esthétiques.

(2) est donc fausse et la conclusion ne tient par conséquent plus. C'est donc bien (B) qu'il faut réviser (notre intuition) et pas (A) (la conséquence de l'hypothèse de la perception motrice).

Nous sommes donc arrivé au point (2) de la figure 40. Nous avons proposé une théorie de l'erreur qui explique pourquoi, dans le cas de la photographie, il faut réviser les intuitions qui vont à l'encontre de la conséquence de l'hypothèse de la perception motrice. Peut-on produire le même genre de théorie de l'erreur pour la peinture hyperréaliste ?

A priori, la théorie que nous venons de proposer pour la photographie s'applique à l'identique pour la peinture hyperréaliste. Cette théorie peut donc fournir une réponse complète à l'objection. Toutefois, il semble que l'intuition selon laquelle l'évaluation artistique est au moins aussi spontanée dans le cas de la peinture hyperréaliste que dans celui du dessin est encore plus solide que l'intuition équivalente concernant la photographie. Nous allons donc, en complément de la théorie précédente, esquisser quelques éléments d'une théorie de l'erreur propre à la peinture hyperréaliste.

Commençons par remarquer qu'il existe beaucoup de peintures hyperréalistes, notamment des peintures produites à la fin de la renaissance, que l'on considère comme des œuvres d'art

paradigmatiques. Plus précisément, parmi les œuvres d'art paradigmatiques auxquelles on pense le plus spontanément, il y a probablement plus de peintures hyperréalistes qu'il n'y a de dessins. Peut-être cela explique-t-il pourquoi il est difficile d'accepter que les évaluations artistiques sont plus spontanées face à un dessin que face à une peinture hyperréaliste. Si cette explication est juste, c'est à cet endroit que nos intuitions se trompent, car les considérations relatives à ce que sont les œuvres d'art paradigmatiques sont pertinentes lorsqu'on analyse le concept d'œuvre d'art. Or, ici, le sujet qui nous intéresse est le type d'évaluation que l'on déploie le plus spontanément face aux différents types d'image. Les deux questions étant distinctes, nos intuitions relatives à ce que sont les œuvres d'art paradigmatiques ne devraient pas nous influencer lorsqu'on cherche, comme maintenant, à répondre à la question des degrés de spontanéité de différents types d'évaluations. Si telle est la source des intuitions qui sont choquées par la conséquence de l'hypothèse de la perception motrice, alors ces intuitions doivent être muselées. Cet argument, ainsi que celui développé pour la photographie (et qui est applicable à l'identique pour la peinture hyperréaliste) permettent de considérer comme raisonnable la solution suivante : il faut réviser les intuitions qui nous disent que l'évaluation artistique est aussi spontanée dans le cas de la photo et de la peinture hyperréaliste que dans celui du dessin, et adopter à la place la conséquence de l'hypothèse de la perception motrice, selon laquelle l'évaluation artistique est plus spontanée pour le dessin que pour la photo et la peinture hyperréaliste. Nous sommes arrivé au point (3) du schéma de la figure 40.

Si le détracteur de l'hypothèse de la perception motrice n'est pas convaincu, nous pouvons explorer une autre ligne de défense. Peut-être que notre intuition selon laquelle l'évaluation artistique est aussi spontanée pour la peinture hyperréaliste que pour le dessin est en partie valide, mais peut-être ne s'applique-t-elle qu'à une sous partie des peintures hyperréalistes existantes, d'une façon qui la rend compatible avec l'hypothèse de la perception motrice. Autrement dit, voyons si on peut bifurquer vers le point (4) du schéma de la figure 40 plutôt que de descendre jusqu'en (3).

Certaines peintures hyperréalistes célèbres – telles que celles peintes à la fin de la Renaissance – ont été produites à une époque où le fait de posséder certaines qualités représentationnelles était considéré comme une condition nécessaire pour appartenir au genre *œuvre d'art*. Or, si posséder certaines qualités représentationnelles est une condition nécessaire pour être une œuvre d'art, alors une évaluation fondée seulement sur ces qualités peut être une évaluation proprement artistique. Cela pourrait expliquer pourquoi nos intuitions nous disent que l'évaluation artistique est tout aussi spontanée dans le cas des peintures

hyperréalistes que dans celui du dessin. La question de savoir si cette intuition est correcte ou non est un autre problème. En l'occurrence, c'est un problème de métaphysique qui dépasse les objectifs de ce travail. La question de métaphysique à laquelle il faudrait répondre pour trancher est la suivante : est-ce que le concept d'œuvre d'art a une existence indépendante des caractéristiques du monde de l'art d'une certaine époque ? Si la réponse est « oui », alors les évolutions récentes du monde de l'art ont montré que posséder certaines qualités représentationnelles n'est pas une condition nécessaire pour être une œuvre d'art, et que donc, quelles que soient les idées qui structuraient le monde de l'art à une certaine époque, une évaluation fondée seulement sur les propriétés représentationnelles d'une peinture n'est pas une évaluation artistique. Si la réponse est « non », alors peut-être que le fait d'être une peinture réalisée à une époque où la possession de certaines qualités représentationnelles était une condition nécessaire pour être une œuvre d'art doit influencer le type d'évaluation qu'on en fait. Dans ce cas, peut-être qu'une évaluation fondée seulement sur les propriétés représentationnelles d'une peinture produite à la fin de la renaissance peut compter comme une évaluation artistique. Si c'est la première réponse qui est bonne, alors il faut réviser notre intuition (nous avons, en fait, fourni une troisième théorie de l'erreur pour lutter contre nos intuitions, et nous sommes donc arrivé de nouveau au point (3) du schéma). Si c'est la seconde réponse qui est juste les choses sont un peu différentes : une évaluation fondée sur des propriétés représentationnelles ou esthétiques d'un tableau compte comme une évaluation artistique pour les tableaux produits à une époque où on considérait la possession de telles propriétés comme nécessaire pour appartenir au genre œuvre d'art. Pour ces tableaux, la thèse intentionnelle ne fournit donc pas une condition nécessaire délimitant les évaluations artistiques. L'hypothèse de la perception motrice n'a donc pas comme conséquence que les évaluations artistiques sont plus spontanées pour le dessin que pour ces peintures hyperréalistes (si on reprend l'argument en quatre points exposé au début de cette partie, la prémisse (2) tombe dans le cas des peintures produites à certaines époques et, pour ces peintures, la conclusion (4) ne tient donc plus). Pour ces peintures-là, on peut donc conserver notre intuition sans que celle-ci ne soit incompatible avec la perception motrice. En revanche, pour des peintures produites dans des périodes plus récentes, des périodes où il est reconnu que ni la possession de propriétés représentationnelles ni celles de propriétés esthétiques ne sont nécessaire pour être une œuvre d'art, la thèse intentionnelle circonscrit ce qui compte comme une évaluation artistique. Quand on considère ces peintures plus récentes, il faut réviser notre intuition et conserver la conséquence de l'hypothèse de la perception motrice.

Dans le schéma de la figure 40, selon la peinture considérée, et plus précisément selon les théories de l'art qui était d'actualité à l'époque de sa création, on doit soit bifurquer et arriver en (4), soit descendre jusqu'en (3) pour contrer l'objection à l'hypothèse de la perception motrice.

Si le détracteur de l'hypothèse de la perception motrice n'accepte aucun de ces arguments, il nous reste une dernière possibilité pour lui répondre. Reprenons son argument que nous avons résumé en quatre point au début de cette partie. La dernière ligne de défense possible consiste à remettre en doute le passage du point (1) au point (2). Peut-être que l'hypothèse de la perception motrice n'implique pas que la référence aux intentions de l'artiste soit plus spontanée (du moins, beaucoup plus spontanée) pour le dessin que pour la photo et les peintures hyperréalistes. Autrement dit, voyons s'il est possible de bifurquer dès le début vers le point (5) sur le schéma de la figure 40. Dans le cas du dessin, la perception motrice est une porte d'entrée directe vers le processus intentionnel de production. Pour les photos et les peintures hyperréalistes, cette porte est fermée et il faut faire un détour par les connaissances propositionnelles. Pour ces images, seules les propriétés représentationnelles et les propriétés du design sont perçues directement ; arriver aux propriétés intentionnelles nécessite au moins une étape inférentielle. Toutefois, il est possible que celle-ci soit très spontanée. En effet, peut-être qu'à force de voir des peintures hyperréalistes et des photographies, on finit par automatiser un certain nombre d'inférences nous permettant de passer des propriétés représentationnelles et des propriétés du design aux propriétés intentionnelles. Or, si cette étape inférentielle peut se faire de façon très routinière, alors l'accès aux intentions de l'artiste et, par voie de conséquence, l'évaluation artistique, peuvent être très spontanées ; presque autant que pour les images qui relèvent de l'hypothèse de la perception motrice. Si tel est le cas, malgré une différence importante dans les processus psychologiques en jeu, on n'attendra pas de contraste très apparent entre les niveaux de spontanéité de l'évaluation artistique pour les différents types d'images.

Le problème est qu'en surmontant l'objection de cette manière, l'hypothèse de la perception motrice tend le flanc à une critique plus profonde.

Nous venons de proposer que certaines inférences qui mènent des propriétés représentationnelles ou des propriétés du design vers les intentions de l'artiste sont très spontanées. Peut-être, alors, que cette voie est très largement majoritaire dans les évaluations artistiques, même pour les images qui peuvent potentiellement être l'objet d'une perception

motrice. Nous avons montré que l'hypothèse de la perception motrice est essentielle pour comprendre comment fonctionnent nos évaluations concernant la dextérité du dessinateur, différentes évaluations liées à la façon de faire de l'artiste, à la perception conjointe du geste et de la représentation, ou encore pour comprendre l'identification du style et des influences des dessinateurs. Bien qu'essentiels, ces phénomènes ne sont qu'une petite portion de ceux qui interviennent dans les évaluations artistiques. Peut-être toutes les autres évaluations artistiques démarrent-elles par des inférences fondées sur les propriétés représentationnelles ou les propriétés du design, indépendamment de la perception directe des propriétés intentionnelles *via* la perception motrice. Si tel est le cas, peut-être la perception motrice ne rend-elle compte que de phénomènes concernant des évaluations finalement assez minoritaires et peu représentatives des évaluations artistiques. Il resterait à la charge de la théorie top-down d'expliquer la très grande majorité des phénomènes pertinents qui structurent nos évaluations artistiques des images.

Cette objection peut être divisées en deux objections distinctes, que nous traiterons à tour de rôle. La première concerne les intentions préalables de l'artiste, la deuxième les propriétés représentationnelles des images. Les intentions préalables de l'artiste et les propriétés représentationnelles des images sont deux éléments qui, intuitivement, semblent jouer un rôle fondamental dans l'évaluation artistique. Si la perception motrice ne nous dit rien d'important sur la façon dont ces deux éléments entrent dans nos évaluations artistiques, alors cela donnerait du poids à l'objection qui cherche à circonscrire la perception motrice à des phénomènes relativement idiosyncrasiques et peu pertinents pour l'étude de l'évaluation artistique.

9.2. La perception motrice et les intentions préalables de l'artiste

Souvenons-nous de la distinction entre intentions en actions et intentions préalables : les intentions en actions sont des représentations dans un format visuomoteur qui permettent à un agent de planifier concrètement ses actions. Les intentions préalables sont des représentations propositionnelles des objectifs plus abstraits de l'agent. Ce sont les intentions préalables qui chapeautent l'ensemble du processus intentionnel de production d'une image et qui activent les intentions en action utiles. La perception motrice nous donne un accès perceptif aux intentions en actions de l'artiste. Nous avons montré le rôle essentiel que cela jouait dans un certain nombre de phénomènes importants dans l'évaluation artistique. Une première composante de l'objection soutiendrait que la pertinence des intentions en action se limite aux phénomènes que nous avons discutés dans les détails et que, pour tous les autres phénomènes,

ce sont les intentions préalables qui comptent, c'est-à-dire les intentions plus abstraites de l'artiste qui encadrent l'ensemble de sa démarche.

Cette première partie de l'objection est facilement contournée en faisant valoir que l'activation des structures représentationnelles qui sous-tendent les intentions en action peut contraindre, à rebours, l'activation des structures représentationnelles correspondant aux intentions préalables (voire la partie 4.2 de ce chapitre). En d'autres termes, la perception motrice des propriétés intentionnelles activent directement les structures visuomotrices qui sous-tendent les intentions en actions ce qui peut, à rebours, permettre à l'observateur de retrouver certains éléments des intentions préalables de l'artiste. Ici intervient la seconde partie de l'objection.

Celle-ci chercherait à montrer que cette voie directe n'est pas celle qui intervient effectivement lors de l'évaluation artistique des images. La voie pertinente serait celle décrite par la théorie top-down qui, d'après ce que nous avons dit dans la partie précédente, donne accès aux intentions préalables au moins dans le cas des photographies et des peintures hyperréalistes. Dans cette voie, on commence par percevoir les propriétés représentationnelles et les propriétés du design, puis on infère des choses relatives aux intentions préalables de l'artiste. Nous avons dit, pour élaborer une des réponses possibles à l'objection liée à la peinture hyperréaliste et à la photographie, que cette voie inférentielle peut être très spontanée. Il n'y a donc pas de raison de croire que ce ne soit pas elle qui intervienne plus généralement dans la majorité des évaluations artistiques. Pour surmonter cette seconde partie de l'objection, essayons de montrer que pour comprendre beaucoup d'évaluations artistiques il faut considérer les interactions entre la voie directe, décrite par l'hypothèse de la perception motrice, et la voie indirecte décrite par la théorie top-down. Pour ce faire prenons un exemple où le facteur clé semble être localisé précisément au point de rencontre entre ces deux voies.

Comparons une page des carnets de voyage de Delacroix (figure 41a) avec une page d'un carnet de voyage moderne (figure 41b). Beaucoup d'entre nous seraient d'accord pour dire que les pages de Delacroix sont largement meilleures que leurs avatars modernes. Cela n'est toutefois pas évident à justifier, les dessins dans le carnet moderne n'étant clairement pas de mauvais dessins. Leurs propriétés représentationnelles semblent même plus fidèles et plus riches que dans les dessins de Delacroix. Mais alors pourquoi les dessins de Delacroix semblent-ils de meilleurs œuvres d'art ?

(a)

(b)

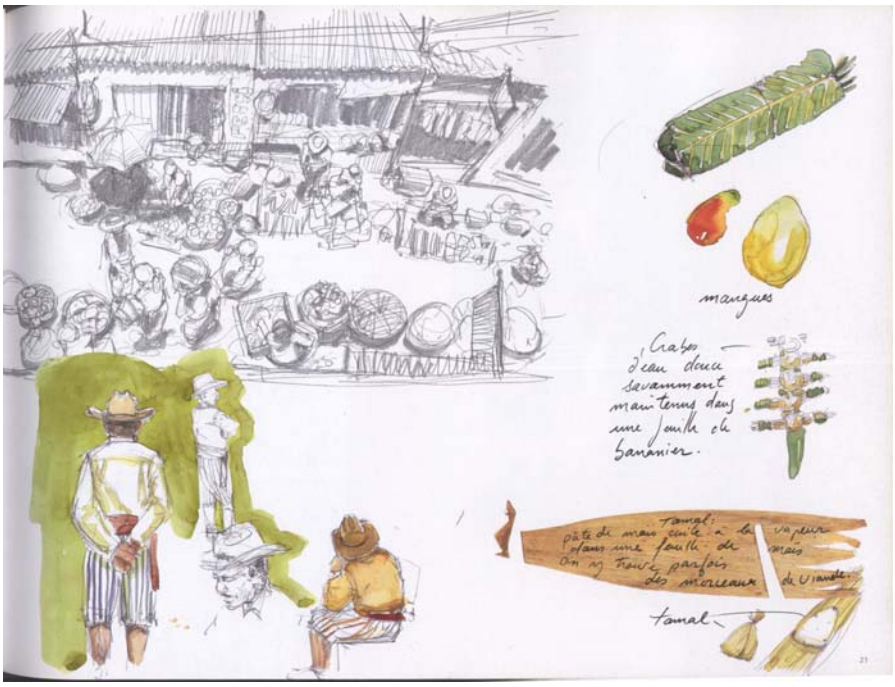

Figure 41 : (a) Eugène Delacroix. Divers croquis d'arabes et notes manuscrites. (Source : site du Musée du Louvre). (b) Emmanuel Michel. Guatemala, terre Maya : De l'Altiplano à la Côte Caraïbe. Paris : Nouveaux Loisirs – Gallimard.

Dans les deux cas, nous reconnaissons l'aspect visuel typique des carnets de voyage – des dessins inachevés, complétés par quelques tâches d'aquarelles et quelques annotations manuscrites. De cela, nous inférons que les deux auteurs ont eu l'intention préalable de produire un carnet de voyage. Par ailleurs, nous savons qu'un carnet de voyage est un support où l'artiste entrepose ses impressions immédiates, sous forme de notes spontanées prises rapidement sur le vif. Delacroix décrivait ses motivations en écrivant : « je suis dans ce

moment comme un homme qui rêve et qui voit des choses qu'il craint de voir lui échapper ». Il expliquait que son objectif était d'« ébaucher et de finir en même temps » (Dolfus, 1994). Delacroix résume dans ces assertions ce que nous continuons à considérer aujourd'hui comme l'essence du carnet de voyage : c'est un endroit où l'artiste jette les impressions immédiates qu'il souhaite conserver. C'est ce caractère immédiat et spontané qui justifie que les dessins dans un carnet de voyage soient très souvent inachevés et complétés de quelques notes de couleur et d'informations manuscrites. L'auteur va à l'essentiel, il capture le plus rapidement possible les informations auxquelles il tient et qu'il réutilisera éventuellement dans son atelier pour des productions plus achevées. Sur la base de la perception des propriétés du design et des propriétés représentationnelles de ces carnets, la voie inférentielle d'accès aux intentions préalables de l'artiste nous incite donc à penser que la production de ces deux images a été motivée par le même genre d'intentions préalables : l'intention de produire un carnet de voyage, avec tout ce que cela implique et, en particulier, l'intention de prendre sur le vif un ensemble de notes rapides qui cherchent à capturer l'essentiel des impressions visuelles du moment.

En revanche, la perception motrice donne des résultats très différents pour chacun des deux carnets. Dans le cas de Delacroix, les intentions en action auxquelles on accède traduisent des actions et des séquences d'actions extrêmement rapides. On sent l'urgence avec laquelle Delacroix a déversé ses impressions visuelles sur les pages de ses carnets. La vitesse d'exécution traduit la dextérité de Delacroix, comme nous l'avons dit dans la partie 6 de ce chapitre. Mais l'auteur du carnet moderne semble également être un bon dessinateur. Cela ne suffit donc pas à marquer la différence entre les deux carnets. Le point fondamental est que la vitesse d'exécution perçue est quelque chose de parfaitement cohérent avec ce qu'on a inféré à propos des intentions préalable de l'artiste : prendre sur le vif un ensemble de notes sans réfléchir, pour traduire les impressions visuelles immédiates. Dans le cas du carnet moderne, au contraire, on perçoit des actions relativement méticuleuses et longuement planifiées. Cela n'est pas un défaut en soi, mais c'est incohérent avec ce qu'est un carnet de voyage et, donc, avec les intentions préalables affichées de l'auteur.

Dans le cas de Delacroix, les éléments perçus et inféré du processus intentionnel sont parfaitement cohérents. La démarche de Delacroix nous apparaît donc tout à fait sincère. Dans le cas de l'illustrateur moderne on sent, en revanche, une incohérence. Les intentions en action retrouvées *via* la perception motrice traduisent des actions assez longuement et richement planifiées, ce qui indique certaines intentions préalables de l'auteur, en particulier

qu'il a choisit de prendre le temps de conférer à ses dessins de nombreuses propriétés représentationnelles, avec un haut niveau de détails. Le problème est que cela est en contradiction avec les intentions préalables qu'on infère à partir du fait qu'il a visiblement produit un carnet de voyage. On en déduit que l'auteur n'a pas réellement pris des notes de terrain ; il a plutôt produit des dessins méticuleusement achevés auxquels il a donné intentionnellement une apparence de notes, pour s'inscrire dans un genre à la mode, le carnet de voyage. Dans le cas de Delacroix, la voie inférentielle et la voie directe donne des résultats cohérents, alors que les résultats donnés par chacune des deux voies sont en tension dans le cas du carnet moderne.

La perception motrice est une voie d'accès non-inférentielle aux intentions préalables de l'artiste. Dans cette voie, la perception des propriétés intentionnelles des images active une simulation de certains éléments des plans d'action de l'artiste qui active, à rebours, certaines intentions préalables présumées. Par cette voie d'accès on revit, en un sens, des moments du processus de production de l'image. En parallèle, il y a la voie indirecte décrite par la théorie top-down. Dans cette voie, plus « désincarnée », on utilise les propriétés représentationnelles, les propriétés du design et nos connaissances d'arrière plan pour dériver des inférences relatives aux intentions préalables de l'artiste. C'est la synergie entre ces deux voies qui nous donne les moyens de comprendre la cohérence (ou l'incohérence) global du processus intentionnel de production d'une image et qui nous permet ainsi de l'évaluer. La perception motrice n'est donc pas un mécanisme circonscrit aux évaluations fondées sur les seules intentions en action. C'est plus généralement une porte d'entrée fondamentale, ouverte par la perception directe des propriétés intentionnelles, sur l'ensemble du processus intentionnel de production d'une image.

9.3. Perception motrice et propriétés représentationnelles

L'objection qui consiste à essayer de circonscrire la portée de l'hypothèse de la perception motrice dispose d'un second angle d'attaque. Jusqu'à présent, notre discussion de l'hypothèse de la perception motrice est restée focalisée sur les actions concrètes de l'artiste, c'est-à-dire sur les moyens à l'aide desquels il peut éventuellement représenter quelque chose. Mais dans l'évaluation artistique, la représentation *elle-même* est pertinente. Pour parler en terme d'intentions, nous nous sommes occupés jusqu'à présent des intentions qui concernent les moyens de représenter, mais pas le contenu de ce qui est représenté. Or, les intentions qui détermine la nature de ce qui est représenté - que nous pourrions appeler des « intentions représentationnelles » - sont bien sûr très importantes dans l'évaluation artistique. L'objection

ferait valoir que l'hypothèse de la perception motrice n'a rien à dire sur l'accès aux intentions représentationnelles : lorsqu'on est face à une image, on commence par reconnaître ce qui est représenté - c'est-à-dire on commence par percevoir les propriétés représentationnelles - puis on infère que l'artiste a voulu représenter ce qui est représenté. Tout ce qui concerne les intentions représentationnelles elles-mêmes semble donc relever du genre de processus inférentiels décrits par la théorie top-down. Tout comme l'objection de la partie précédente qui concernait les intentions préalables, cette objection-ci vise à limiter la généralité de la perception motrice en faveur des mécanismes top-down. Pour surmonter cette objection, il faut donc montrer que l'hypothèse de la perception motrice a une pertinence dans l'analyse du rôle joué par les intentions représentationnelles dans l'évaluation artistique.

Une première possibilité consiste à reprendre notre théorie sur l'apprentissage du dessin et plus précisément le processus de distalisation du résultat de l'action. Nous avons montré que l'expérience dans la pratique du dessin « distalise » les propriétés perceptives qui sous-tendent la planification de l'action. Chez un débutant, ces propriétés sont des attributs visuels assez locaux des lignes, tandis que chez un expert chaque plan d'action peut directement anticiper des propriétés représentationnelles. La conséquence de cela est qu'un dessinateur suffisamment expérimenté peut également percevoir certaines propriétés représentationnelles directement comme le résultat des plans d'action de l'auteur du dessin, *via* la perception motrice. Pour certains dessins très simples - c'est-à-dire pour le genre de dessins que tout le monde sait produire - cette perception directe des propriétés représentationnelles comme le résultat des intentions du dessinateur est accessible à tous. Par exemple, les intentions en action à l'origine du dessin de la figure 42 représentaient probablement elles-mêmes certaines propriétés représentationnelles concernant l'expression faciale que l'auteur cherchait à obtenir. Les gestes à l'origine de ce dessin étant très simples, même un observateur inexpérimenté récupère probablement directement ces intentions en action. Les propriétés représentationnelles elles-mêmes sont donc directement perçues comme des résultats d'action, *via* la perception motrice. Cet accès direct aux intentions représentationnelles semble toutefois assez circonscrit (soit aux dessinateurs très expérimentés, soit aux dessins très basiques). Pour surmonter réellement l'objection, il faut montrer que la perception motrice joue un rôle plus général dans nos relations avec les intentions représentationnelles des artistes.

Figure 42 : auteur : Carmela Chergui.

Figure 43 : Reiser. Album « Sont pas plus forts que nous ». Ed. Albin Michel.

Resituons l'hypothèse de la perception motrice dans un contexte théorique plus général. Comme nous l'avons déjà évoqué, l'opposition entre hypothèse de la perception motrice et théorie top-down peut être vue comme un cas concret d'une opposition beaucoup plus globale entre mécanismes de type simulatoire et mécanismes de type inférentiel. Cette opposition simulation/inférence se retrouve dans différents domaines. Dans la partie 5 de ce chapitre, nous avons vu qu'on la trouve, par exemple, dans l'étude de la théorie de l'esprit en sciences cognitives. La question, dans ce champ d'investigation, est de savoir si les mécanismes nous permettant de faire le lien entre les gestes d'un agent et le contenu de ses états mentaux sont plutôt du type simulatoire (est-ce qu'on simule les geste de l'agent pour retrouver les d'état mentaux de l'agent ?) ou plutôt de type inférentiel (est-ce qu'on dérive des inférences dont les prémisses incluent ce qu'on observe et dont les conclusions concernent le contenu des états mentaux de l'agent ?). Dans le domaine de la théorie de l'esprit, Alvin Goldman (2006), un défenseur de la simulation, a introduit une distinction qui nous va nous être utile. Selon Goldman, il existe une simulation de bas-niveau et une autre de haut-niveau. La simulation de bas-niveau est une simulation entièrement contrainte par le stimulus. L'observation des gestes d'un agent active dans le système moteur de l'observateur, de façon plus ou moins automatique, une simulation de ces gestes. La simulation de haut-niveau demande un investissement supplémentaire de la part de l'observateur et elle est partiellement détachée de ce qui est observé. Le sujet fait l'effort de revivre réellement ce qui pourrait être une partie du processus intentionnel à l'origine de ce qu'il observe. Ainsi la simulation de haut-niveau

permet-elle au sujet de dériver des hypothèses relatives à certains états mentaux complexes de l'agent observé. Le même genre d'hypothèses pourrait être déduites à partir d'un certain nombre d'inférences conscientes, mais dans le cas de la simulation de haut-niveau, ces hypothèses proviennent d'un processus dans lequel on se met volontairement à la place de la personne observée.

Les mécanismes décrits par l'hypothèse de la perception motrice sont apparentés à la simulation de bas-niveau, puisqu'ils sont entièrement déterminés par la perception des propriétés intentionnelles de l'image. Peut-être que l'accès aux intentions préalables, dont nous avons parlé dans la partie précédente, est en partie apparenté à la simulation de haut-niveau. En effet, pour retrouver certaines intentions préalables de l'artiste il faut probablement un investissement attentionnel particulier, permettant d'aller au-delà de la simulation de ses plans d'action et d'arriver jusqu'à certaines de ses intentions plus abstraites. Gardons en tête la possibilité de décrire une étape de simulation de haut-niveau qui viendrait se greffer sur l'*output* de la perception motrice. Avant de nous servir de cela pour tenter de surmonter l'objection qui nous occupe, il nous faut dire un mot supplémentaire des mécanismes simulatoires dans le domaine des images.

Récemment, Gregory Currie (2004) a parlé de simulation pour actualiser l'hypothèse de l'imagination de Walton. Dans le chapitre sur la représentation picturale nous avons vu que d'après l'hypothèse de l'imagination, une image représente une chose parce qu'elle nous pousse à imaginer que nous voyons réellement cette chose. La différence avec une description écrite, qui elle aussi peut nous pousser à imaginer qu'on voit quelque chose, est que dans le cas de l'image les propriétés perceptives façonnent le contenu de l'imagination. On voit les propriétés de l'image et on imagine que ce qu'on voit est en réalité ce qui est représenté par l'image (alors que dans le cas d'un texte, l'aspect des mots n'entre pas dans le contenu imaginatif). Nous avons dit que la condition de Walton était trop forte pour être une condition nécessaire à l'application correcte du concept de représentation picturale. Nous avons également dit que l'idée sous-jacente était, en revanche, tout à fait pertinente pour décrire le genre de choses qui peut se produire lorsqu'on contemple et apprécie une image. Gregory Currie a proposé d'assimiler l'acte d'imagination dont parle Walton à un processus simulatoire. Selon lui, on commence par reconnaître ce que l'image représente, (on perçoit ses propriétés représentationnelles) puis, éventuellement, on peut simuler le fait de nous trouver réellement face à ce que l'image représente. Pour traduire cela dans les termes d'Alvin Goldman, il s'agirait là d'une simulation de haut-niveau, puisque l'acte simulatoire nécessite

un effort attentionnel particulier de la part de l'observateur. Reconnaître simplement ce qu'une image représente ne suffit pas à imaginer/simuler qu'on se trouve réellement face à ce qui est représenté ; il faut en plus que l'observateur fasse cet effort d'imagination. Comment tout cela peut-il se connecter avec l'objection concernant notre accès aux intentions représentationnelles de l'artiste ?

Grâce à la distinction entre simulation de bas-niveau et simulation de haut-niveau nous pouvons maintenant adapter l'idée générale de la théorie de Walton pour prolonger le processus d'ouverture de l'hypothèse de la perception motrice entamé dans la partie précédente. La proposition est la suivante : selon l'hypothèse de la perception motrice, la perception des propriétés intentionnelles des images active une simulation de bas-niveau de certains éléments des plans d'action de l'artiste. Cette simulation de bas-niveau peut ensuite sous-tendre, si le sujet fait l'effort nécessaire, une simulation de haut-niveau de certains éléments plus complexes du processus de production de l'image. De la même façon qu'une contemplation attentive d'une image peut nous inviter à imaginer que nous nous trouvons réellement face à ce qui est représenté, une contemplation attentive d'une autre nature peut nous pousser à imaginer que nous sommes nous-même en train de produire ce que nous voyons. La différence avec une description écrite est du même ordre : une description écrite du processus de production d'une image peut nous inviter à imaginer que nous sommes en train de produire l'image. Mais lorsqu'on contemple réellement une image, la différence tient au fait que ce que l'on perçoit – les propriétés intentionnelles de l'image – font partie du contenu imaginatif.

La perception des propriétés représentationnelles de l'image, *via* notre système de reconnaissance dédié à la catégorisation sémantique, nous invite à imaginer qu'on est réellement face à ce qui est représenté. De même, la perception des propriétés intentionnelles, *via* notre système dédié à la perception motrice, peut nous inviter à imaginer que nous sommes nous-même l'auteur des actions dont on observe le résultat. La perception motrice des propriétés intentionnelles est ainsi un support à un acte imaginatif qui vise l'ensemble du processus de production de l'image.

Cette ouverture de l'hypothèse de la perception motrice sur des mécanismes plus généraux permet de formuler des pistes visant à surmonter l'objection relative aux intentions représentationnelles. Lorsque nous imaginons que nous sommes en train de produire ce que nous voyons, les intentions qui concernent ce qui est représenté se mêlent de façon indissociable à celles qui contrôlent la façon de le représenter. La simulation de haut-niveau –

l'acte d'imagination – du processus intentionnel de production de l'image est façonnée par la perception motrice des propriétés intentionnelles de l'image, mais elle est également alimentée par des informations qui proviennent d'autres sources, notamment de notre reconnaissance de ce qui est représenté. Ainsi, les informations relatives à l'action perçues *via* la perception motrice et les informations concernant le contenu de l'image perçues grâce à la perception sémantique se mêlent dans la simulation de haut-niveau. En d'autres termes, la perception motrice et la perception sémantique nourrissent de conserve l'acte imaginatif qui permet de comprendre le processus intentionnel dans son ensemble. L'explication de l'impact des dessins de Reiser (tels que celui de la figure 4 (p. 112) et celui de la figure 43) que nous avons laissée en suspens à la fin du chapitre III, nécessite peut-être de faire appel aux concepts que nous venons d'introduire. Les indices visuels connectés à l'action sont extrêmement apparents dans ces dessins, et ils permettent de retrouver des gestes rapides et simples, avec un côté brouillon, que tous le monde sait produire. Ainsi peut-on facilement retrouver, et imaginer qu'on produit, l'ensemble des séquences motrices à l'origine de ces dessins. Par ailleurs, les intentions préalables auxquelles on accèdent de cette manière se mêlent parfaitement et de façon complémentaire avec celles qu'on retrouve grâce à la voie inférentielle alimentée par le contenu du dessin.

L'intégration complète de l'hypothèse de la perception motrice et du concept d'imagination (et de ses associés) nécessiterait encore beaucoup de travail. L'objectif de cette dernière partie était seulement de suggérer que l'hypothèse de la perception motrice décrit des mécanismes qui sont des points de départ essentiels pour l'ensemble des processus psychologiques orientés vers les intentions de l'artiste. Pour décrire nos voies d'accès perceptif aux intentions de l'artiste il faut donc s'intéresser, d'un côté, aux mécanismes inférentiels décrits par la théorie top-down et, de l'autre, à l'ensemble des processus simulatoires qui débutent par la perception motrice et qui aboutissent, parfois, à une simulation de l'ensemble de l'acte créatif à l'origine d'une image[1]. L'hypothèse de la perception motrice est donc bien un ingrédient essentiel d'une compréhension complète de

[1] Comme nous l'avons vu dans le chapitre II, Wollheim a élaboré une version de la théorie top-down dans *Painting as an Art*. Dans un passage il évoque la possibilité d'une seconde voie, qui présente des similarités avec la voie qui débute par la perception motrice. "One [route], which is the one we have been considering, starts from the state of the mind of the artist, proceeds via the look of the painting, […] and terminate on how the painting is to be expressively perceived [equivalent de la théorie top-down]. But the other route, […] passes through the gestural activity of the artist, and terminates on the physical traces of this activity as they accumulate on the pictorial surface: these traces serve as the raw material from which the spectator may reconstruct in his imagination the artist's intention in so far as it was realizes in the picture" (1987, p. 89).

nos relations avec les intentions de l'auteur d'une image et, par voie de conséquence, de l'évaluation des images en tant qu'œuvre d'art.

10. Conclusion

L'objectif de ce chapitre était d'employer la théorie visuomotrice des schémas graphiques élaborée dans le chapitre précédent pour construire une explication de la perception des propriétés intentionnelles des images. La théorie visuomotrice des schémas graphiques nous a permis de définir l'hypothèse de la perception motrice, selon laquelle il existe un mode de perception des propriétés intentionnelles orchestré par le système moteur de l'observateur. Tout comme la perception dédiée à la catégorisation sémantique, la perception motrice se développe en deux temps : une activation automatique de représentations de propriétés basiques, suivie d'un liage attentionnel de ces propriétés au sein d'un percept unitaire. La différence fondamentale est que dans la perception motrice les propriétés basiques ne sont pas des propriétés purement visuelles pertinentes pour la catégorisation sémantique, mais des propriétés visuomotrices impliquées dans la planification de l'action (les SGAs de la théorie visuomotrice des schémas graphiques). Les percepts unitaires formés par leur liage (les SGMs) ne représentent pas des objets pour lesquels nous avons une étiquette sémantique, mais des événements perceptifs que nous aurions nous-même pu produire par une de nos actions. La perception motrice organise ainsi l'information perceptive d'une façon cohérente par rapport à l'action, comme un ensemble de résultats de plans d'action potentiels. En faisant le parallèle avec une expérience employant des sujets désafférentés, nous avons suggéré que sans la perception motrice, la plupart de ces évènements perceptifs passeraient inaperçus, car la perception sémantique n'en formerait pas de représentations unitaires (du moins pas sans un long entraînement spécifique). Beaucoup de propriétés intentionnelles complexes des images seraient donc, sans la perception motrice, indétectables.

Nous avons ensuite montré que l'hypothèse de la perception motrice permettait de surmonter les difficultés rencontrées par la théorie top-down. Tout d'abord, elle est compatible avec le concept de *twofoldness* (qui désigne la perception conjointe des propriétés intentionnelles et représentationnelles) car selon elle, la perception motrice n'emploie pas la branche de notre système perceptif qui permet de percevoir les propriétés représentationnelles. L'idée selon laquelle les propriétés intentionnelles et représentationnelles sont perçues par des systèmes distincts constitue un versant psychologique plausible au concept phénoménologique de *twofoldness*. De plus, l'hypothèse

de la perception motrice peut inspirer des descriptions phénoménologiques de certaines formes d'appréciation liées à cette perception conjointe.

L'hypothèse de la perception motrice rend également compte de l'apparente expertise avec laquelle nous percevons les propriétés intentionnelles impliquées dans certaines évaluations, dans la reconnaissance des styles et dans celle des influences. En effet, les propriétés impliquées dans ces différentes tâches sont des propriétés liées à la façon d'agir des artistes, qui sont celles captées naturellement par la perception motrice. Dans le cas des influences, l'hypothèse de la perception motrice permet de faire le lien avec des idées défendues dans le chapitre précédent. Nous avions vu qu'un dessinateur peut être influencé par un pair simplement en observant ses dessins, *via* l'activation directe de certains éléments de planification de l'action. Selon l'hypothèse de la perception motrice, pour traquer ce genre d'influences nous utilisons le même système que celui impliqué dans leur transmission.

Enfin, nous avons considérés trois objections possibles à l'hypothèse de la perception motrice. La première s'attaque à une de ses conséquences, selon laquelle l'évaluation artistique est plus spontanée pour certains types d'images que pour d'autres. Nous avons proposé différentes lignes de défense, dont une théorie de l'erreur qui explique pourquoi lorsque cette conséquence se heurte avec nos intuitions, ce sont nos intuitions qu'il faut réviser, ainsi qu'un argument remettant en doute le lien logique entre l'hypothèse de la perception motrice et cette conséquence. Les deux autres objections cherchent à limiter la portée explicative de l'hypothèse. Nous avons alors donné des raisons de penser que la perception motrice joue un rôle essentiel dans la récupération de certaines intentions préalables de l'artiste. Nous avons également suggéré qu'à un certain niveau du traitement de l'information, les données produites par la perception motrice interagissent de façon indissociable avec la compréhension de certaines intentions représentationnelles de l'artiste.

L'hypothèse de la perception motrice apporte donc bien un complément essentiel et incontournable à la théorie top-down pour comprendre l'accès perceptif aux intentions de l'artiste. Plus précisément, elle attire l'attention sur l'importance des mécanismes simulatoires et sur leur rôle respectif, vis-à-vis des mécanismes inférentiels, dans l'évaluation artistique des images. La psychologie de l'évaluation des images, du moins dans la mesure où elle cherche à entretenir une interface avec la philosophie de l'art, doit donc s'organiser autour de cette distinction entre processus top-down et perception motrice.

CONCLUSION.

A-t-on atteint les objectifs que l'on s'était fixés ? Le premier visait à établir la compatibilité de la thèse intentionnelle (selon laquelle l'évaluation d'une œuvre d'art est nécessairement fondée sur les intentions de l'artiste) et de la thèse expérientielle (selon laquelle l'évaluation d'une image n'emploie que ce qu'il est possible de voir en la regardant). Le second était de montrer que la philosophie de l'art et les sciences cognitives peuvent collaborer et ont intérêt à le faire. Examinons d'abord le premier objectif.

Si on reconsidère notre travail en ne tenant compte que du premier objectif, le chapitre I apparaît comme un argument en faveur de la thèse intentionnelle. Nous avons commencé par défendre contre ses rivales la description du concept d'œuvre d'art proposée par Levinson, selon laquelle lorsqu'on applique ce concept à un artefact on fait implicitement allusion à certaines intentions de l'artiste ; plus précisément, aux intentions qui situent cet artefact par rapport à certaines œuvres d'art existantes. Puis, nous avons vu que cette proposition invitait naturellement à ébaucher une description de l'évaluation des œuvres d'art fondée sur la thèse intentionnelle. Le premier chapitre resitue donc cette thèse par rapport au concept d'œuvre d'art (le centre organisateur de la philosophie de l'art) et révèle sa connexion conceptuelle avec une description particulière de ce concept que nous avons défendue sur la base d'arguments indépendants.

Dans le second chapitre, nous avons souligné la justesse descriptive de la thèse intentionnelle en remarquant qu'elle apparaît dans les théories de l'évaluation défendues par Wollheim, et Danto. Nous nous sommes alors intéressés à l'une de ses principales faiblesses ; son apparente incompatibilité avec la thèse expérientielle. Nous n'avons pas essayé d'établir cette seconde thèse. Nous l'avons simplement acceptée du fait qu'elle est relativement consensuelle et nous nous sommes concentré sur l'étude de ses relations avec la thèse intentionnelle. Nous avons donné des arguments en faveur de la réconciliation entre ces deux thèses *via* la solution de l'expérience élargie, selon laquelle le concept d'expérience est suffisamment large pour qu'il soit correct de dire qu'on expérimente les propriétés des œuvres d'art comme le résultat des intentions de l'artiste. Dans le cas particulier des images, cette solution dit que l'il est possible de *voir* leurs propriétés comme le résultat des actions intentionnelles de leur auteur. Si tel est le cas, alors il devient effectivement possible

d'évaluer une image sur la base des intentions de l'artiste tout en n'utilisant que ce qu'on voit en la regardant. *A priori*, cette solution permet donc bien de réconcilier les thèses intentionnelle et expérientielle.

Le problème principal de cette solution est qu'elle oblige à employer un concept d'expérience flou, ce qui empêche la formulation d'un critère précis permettant de circonscrire ce qui peut légitimement entrer dans l'évaluation artistique d'une image. Nous avons répondu en montrant que si on s'en tient à la description, ce flou est plutôt un avantage. En effet, lorsque nous évaluons des œuvres d'art nous déterminons au cas par cas les informations qu'on peut légitimement employer (en restant toutefois dans les limites floues dessinées par les thèses intentionnelle et expérientielle) plus que nous ne faisons appel à un critère précis et général comme semble le sous-entendre la formulation de cette attaque.

La solution de l'expérience élargie a une conséquence immédiate que ni ses défenseurs ni ses détracteurs n'ont prise en compte. Si comme le dit cette solution, il est possible de voir les propriétés des images comme le résultat des intentions de l'artiste, il faut alors définir un nouveau type de propriétés des images : les propriétés intentionnelles. Sur la base d'une série d'exemples nous avons donné des raisons de penser que cette conséquence est acceptable.

Les arguments utilisés pour établir que la solution de l'expérience élargie est adéquate d'un point de vue descriptif ont cependant exposé la compatibilité des thèses intentionnelle et expérientielle à un nouvel ensemble de problèmes. La question de savoir s'il est réellement possible de *percevoir* les propriétés des images comme le résultat des actions intentionnelles de l'artiste, autrement dit la question de l'existence des propriétés intentionnelles, est en effet beaucoup trop proche d'une question empirique pour qu'on puisse ignorer les sciences cognitives. Elles pourraient en effet montrer, par exemple, qu'on ne *perçoit* pas une propriété comme le résultat d'une action mais qu'on *infère* qu'une propriété est le résultat d'une action. Par conséquent, il serait impossible d'évaluer une image sur la base des intentions de l'artiste tout en se limitant à l'expérience visuelle qu'on en a. Il faudrait alors s'interroger sur l'incompatibilité avec les conclusions de la philosophie analytique, et soit proposer qu'une des deux disciplines redéfinisse certains de ces concepts, soit remettre en question, cette fois sous un angle prescriptif, la compatibilité entre les thèses intentionnelle et expérientielle.

Dans le chapitre III, nous avons marqué une pause pour considérer les propriétés représentationnelles des images afin d'avoir un objet de comparaison solidement installé dans la littérature existante. Nous avons défendu une théorie (en considérant le terme « théorie » comme désignant une association entre description et explication) selon laquelle les images

ont des propriétés représentationnelles car celles-ci activent certaines parties de notre appareil recognitionnel comme le feraient les propriétés équivalentes de l'objet représenté par l'image.

Dans le chapitre IV, nous sommes revenus aux propriétés intentionnelles et nous nous sommes concentrés sur la réponse que certains philosophes apportent traditionnellement aux questions empiriques posées par leur perception. Ceux-ci remarquent que nos connaissances propositionnelles influencent en permanence la perception et ils en déduisent que certaines de nos connaissances propositionnelles (notamment celles relatives aux intentions de l'artiste) influencent notre expérience visuelle d'une image, nous permettant ainsi d'en percevoir les propriétés intentionnelles. Nous avons reconnu une certaine justesse à cette réponse, que nous avons baptisé « théorie top-down ». Mais en approfondissant ses présupposés psychologiques, nous nous sommes aperçus qu'elle est très insuffisante car elle laisse sur la touche un certain nombre de phénomènes fondamentaux liés à l'évaluation artistique des images (tels que les évaluation liées à une perception conjointe des propriétés intentionnelles et représentationnelles, l'évaluation de la dextérité, l'application d'un certain nombre de prédicats évaluatifs directement liés à la façon de faire de l'artiste, ou encore la reconnaissance du style et des influences). Les différents problèmes rencontrés par la théorie top-down suggéraient tous l'existence d'un mécanisme perceptif présentant une certaine forme de spécialisation, qui permette de percevoir les propriétés intentionnelles de façon directe, c'est-à-dire sans détour par la cognition propositionnelle. Les mécanismes de récupération perceptive des intentions d'autrui impliquant le système moteur de l'observateur nous sont alors apparus comme des candidats possibles pour compléter la théorie top-down. Cette hypothèse, selon laquelle il existe des interactions entre la perception des propriétés intentionnelles et le savoir-faire moteur, nous a conduit à nous doter d'une théorie psychologique décrivant le genre de compétences en jeu dans la production des images.

Pour ce faire, nous avons utilisé le dessin comme modèle, après avoir noté les vertus méthodologiques de cette stratégie (le dessin se pratique dans des cultures et à des époques variées ; sa pratique, du moins à un niveau rudimentaire, ne nécessite pas de connaissances poussées ; il semble exploiter des liens naturels entre la perception et l'action). Dans le chapitre V, nous avons revisité la théorie des schémas graphiques d'Ernst Gombrich au prisme de certains modèles psychologiques de la planification de l'action. Nous avons commencé par montrer la supériorité de la théorie de Gombrich sur sa principale rivale, la théorie de l'innocence du regard de Ruskin. Nous avons ensuite pu confirmer cette supériorité en remarquant sa cohérence avec les théories psychologiques les plus récentes de la

planification de l'action. Enfin, nous avons exploité des analogies entre la théorie de Gombrich et la théorie du code-commun, qui considère la planification de l'action et la perception du résultat des actions (de soi ou d'autrui) comme des processus implémentés par un même substrat représentationnel. Cela nous a permis de développer la théorie *visuomotrice* des schémas graphiques, dont l'idée maîtresse est que la perception d'un dessin active automatiquement chez l'observateur des éléments des plans d'action impliqués dans la reproduction de ce dessin.

La théorie visuomotrice des schémas graphiques nous a permis, dans le dernier chapitre, de développer l'hypothèse de la perception motrice des images. Selon cette hypothèse, il existe un mode de perception des propriétés des images qui est organisé par le système moteur de l'observateur. Plus précisément, nous acquérons des capacités visuomotrices en manipulant des outils impliqués dans la production des images (ou des outils dont le fonctionnement présente les similarités pertinentes avec ceux impliqués dans la production des images) et ces capacités visuomotrices sont réemployées pour organiser l'information visuelle portée par une image de façon cohérente par rapport à l'action. La perception motrice organise ainsi l'information visuelle portée par une image comme un ensemble de résultats des plans d'action de l'artiste. Grâce à ce mode de perception nous pouvons percevoir directement, sans détour par les connaissances propositionnelles, les propriétés intentionnelles des images. Nous avons ensuite vérifié que l'hypothèse de la perception motrice permettait d'expliquer les phénomènes qui échappent à la théorie top-down.

La perception des propriétés intentionnelles des images est donc sous-tendue par deux mécanismes complémentaires. Dans le premier, décrit par la théorie top-down, nous commençons par acquérir des connaissances propositionnelles relatives aux intentions de l'artiste (à partir de ce qu'on voit en regardant l'image et de ce qu'on sait par ailleurs). Ces connaissances influencent ensuite notre perception de l'image de telle sorte que l'on voit ses propriétés comme intentionnelles. Le second mécanisme de perception est la perception motrice. Celui-ci est direct, c'est-à-dire qu'il n'implique pas de détour par la cognition propositionnelle. Grâce à l'association intime des systèmes visuel et moteur, les propriétés des images sont directement captées comme le résultat de certaines actions intentionnelles. Ensemble, ces deux modes de perception expliquent de façon exhaustive la perception des propriétés intentionnelles des images, si bien que le versant empirique de la thèse selon laquelle on peut percevoir les propriétés des images comme le résultat des intentions de

l’artiste ne pose plus de problèmes. La thèse intentionnelle et la thèse expérientielle sont donc compatibles.

Peut-on considérer que notre réflexion a posé les bases d’une collaboration entre la philosophie analytique de l’art et les sciences cognitives ? Autrement dit, le deuxième objectif de notre travail est-il atteint ? En introduction, nous avons vu que l’instauration d’un dialogue entre ces deux disciplines était théoriquement possible, du moment que l’on respectait un protocole bien déterminé. Il faut tout d’abord se cantonner précautionneusement à une branche de la philosophie de l’art purement descriptive. Il faut ensuite trouver des points de contact entre les deux disciplines, c'est-à-dire des concepts de complexité intermédiaire qui sont à la fois essentiels pour la description philosophique et pour l’élaboration d’explications de type naturaliste produites par les sciences cognitives. Une fois ces points de contact localisés, il faut s’assurer qu’ils sont suffisamment solides pour permettre aux concepts de circuler relativement librement entre les deux disciplines. Aux alentours de ces points de contacts, la description philosophique se transforme facilement en explications liées à la recherche empirique et inversement, la recherche empirique doit fréquemment faire appel à la philosophie pour décrire correctement les phénomènes qu’elle cherche à expliquer. Autrement dit, si on réussit à se situer aux bons endroits de l’espace conceptuel, la description philosophique en vient facilement à employer des concepts pour lesquels nos intuitions deviennent trop floues pour permettre de décrire correctement les phénomènes et où, donc, elle fait naturellement appel à la recherche empirique. Inversement l’exploration empirique touche fréquemment des phénomènes qu’elle ne peut à elle seule circonscrire, car leur niveau de complexité impose une description philosophique préalable. L’opération de rapprochement entre les deux disciplines est réellement réussie si le dialogue ainsi établi peut être qualifié de « productif ». Il faut pour cela que la philosophie de l’art en tire de nouveaux outils qui affinent sont pouvoir descriptif tandis que les sciences cognitives accroissent l’efficacité et la portée de leurs explications.

Vis-à-vis de ce second objectif, commencer notre analyse par la caractérisation du concept d’œuvre d’art présentait deux intérêts, liés aux contraintes imposées par le protocole ci-dessus ; la nécessité de se cantonner à la description et celle de trouver des points de contact solides.

Vers le milieu du siècle dernier, la caractérisation du concept d’œuvre d’art a fait face à une vague de scepticisme, selon laquelle chercher à définir ce concept fait inévitablement basculer l’analyse du côté de la prescription. Les philosophes de l’art sont parvenus à contrer

cette attaque et ce faisant ils ont formulé un certain nombre de précautions visant à se prémunir de la prescription. Nous avons réutilisé ce travail à notre compte afin de nous aider à respecter la première contrainte. De plus, nous avons donné des raisons de penser que le concept d'œuvre d'art joue un rôle organisateur dans notre rapport à l'art et que ce rôle doit être reflété par une bonne caractérisation descriptive de ce concept. Démarrer notre analyse par le concept d'œuvre d'art nous a donc permis de nous ancrer solidement dans l'édifice conceptuel de la philosophie de l'art, ce qui est essentiel pour respecter la seconde contrainte.

La caractérisation du concept d'œuvre d'art nous a naturellement conduit à poser les bases d'une description de l'évaluation des œuvres d'art centrée sur le concept d'intention. Ce concept étant par ailleurs fondamental pour certaines branches des sciences cognitives, nous avons ainsi fait un pas vers l'édifice conceptuel de cette discipline. Nous nous sommes ensuite concentrés sur les images, en nous assurant à plusieurs reprises que notre analyse restait dans un registre purement descriptif. Cela nous a conduit à soutenir que les images ont des propriétés intentionnelles, c'est-à-dire des propriétés que l'on perçoit comme le résultat des actions intentionnelles de l'artiste. Cette thèse nous a servi de charnière pour basculer du côté des sciences cognitives. En effet, une description philosophique qui en vient à formuler cette thèse pour maintenir sa cohérence ne semble pas être en mesure d'assurer son indépendance vis-à-vis des questions empiriques que celle-ci soulève naturellement. Il nous fallait donc trouver une explication des mécanismes grâce auxquels il est possible de *percevoir* les propriétés des images comme intentionnelles. Nous avons vu qu'en arrivant à ce stade, les philosophes ont tendance à éluder la question en disant que, du point de vue psychologique, il n'y a là rien de problématique : on perçoit les propriétés intentionnelles des images grâce au contrôle top-down exercé par nos connaissances propositionnelles sur notre perception. Nous avons montré que cet élément de réponse était loin d'être suffisant et que, pour le compléter, il fallait établir un pont solide avec les branches des sciences cognitives qui s'intéressent au rôle des processus simulatoires dans la compréhension des intentions d'autrui.

Pour établir ce pont, nous nous sommes concentrés sur le dessin. Nous avons développé une théorie psychologique de l'apprentissage et de la production du dessin et nous l'avons adaptée pour en faire une théorie de la perception des propriétés intentionnelles des images. La seconde contrainte pour la réussite d'un rapprochement entre philosophie de l'art et sciences cognitives (la circulation des concepts entre les deux disciplines) s'est trouvée pleinement vérifiée, car nous avons été conduits à juxtaposer des concepts propres à la philosophie de l'art (la dualité de l'expérience visuelle des images, certains prédicats

évaluatifs, le concept de style et celui d'influence) à des travaux empiriques issus des sciences cognitives, tels que ceux qui étudient l'influence top-down des connaissances propositionnelles sur la perception, l'acquisition de catégories perceptives, la planification de l'action et la simulation motrice.

La perception des propriétés intentionnelles des images, et plus particulièrement celle des dessins, est donc bien un phénomène localisé au niveau intermédiaire de complexité qui permet d'établir le dialogue entre la philosophie de l'art et les sciences cognitives. Ce dialogue a-t-il une chance d'être réellement productif ?

Lorsque nous avons discuté de la théorie du code-commun, dans le chapitre V, nous avons vu que les sciences cognitives rencontrent des difficultés pour trouver des outils méthodologiques efficaces permettant de tester et d'approfondir leurs modèles théoriques. La théorie du code-commun, en particulier, n'a pas encore trouvé de domaine où les actions sont à la fois suffisamment identifiables pour entrer dans un protocole expérimental et pas trop discrétisées, pour pouvoir prétendre à une généralisation des résultats aux situations écologiques. Grâce au cadre théorique offert par la théorie visuomotrice des schémas graphiques, le dessin pourrait devenir un de ces domaines. Les primitives visuomotrices qui sous-tendent la planification des actions sont potentiellement identifiables expérimentalement, sans que les résultats des actions n'aient besoin d'être rendus saillants artificiellement. De plus, pour combler les lacunes de la théorie du code-commun, nous avons élaboré un modèle théorique décrivant comment, *via* la pratique, se mettent en place des représentations communes à la perception et à la planification de l'action de plus en plus complexes. Puisque le dessin permet, *a priori*, de contraster différents niveaux d'expertise, il devrait également permettre de tester ce modèle. Le dessin semble donc un domaine particulièrement propice pour tester et développer la théorie du code-commun et plus généralement l'exploration empirique des liens entre perception et action et de la planification de l'action.

Au-delà de ces qualités méthodologiques, le dessin ouvre à l'investigation empirique des phénomènes tels que l'évaluation de la dextérité, la transmission et la reconnaissance des styles et des influences. En plus d'élargir significativement les horizons des sciences cognitives, l'accès à ces phénomènes proprement artistiques leur ouvre un domaine déjà largement balisé par les philosophes où les distinctions conceptuelles établies par ces derniers peuvent structurer, au moins dans un premier temps, la progression de la recherche empirique. Les sciences cognitives ont donc potentiellement des bénéfices à tirer du rapprochement avec

la philosophie analytique de l'art autour du thème des actions et des intentions du dessinateur. Qu'en est-t-il des bénéfices pour la philosophie analytique de l'art ?

En introduction nous avons décrit la philosophie analytique comme la discipline qui explore nos structures conceptuelles. La philosophie analytique de l'art est la branche qui s'occupe de l'édifice conceptuel construit autour du concept d'œuvre d'art. Tout au long de ce travail, nous avons progressivement montré que cet édifice a des points d'imbrication localisés avec celui des sciences cognitives.

A l'interface des deux disciplines, la méthode classique de la philosophie analytique qui consiste à interroger nos intuitions est insuffisante, car on touche à des phénomènes pour lesquels nos intuitions sont trop floues et imprécises pour qu'il soit possible d'en extraire des descriptions adéquates. L'un des rôles du philosophe est d'assurer la cohérence entre les descriptions développées dans des domaines où nos intuitions sont la seule source valable d'information (la description du concept d'œuvre d'art, par exemple) et les descriptions qui se mêlent aux explications émanant de la recherche empirique. Dans le cas qui nous a occupés ici, le philosophe peut exploiter la distinction entre la théorie top-down et l'hypothèse de la perception motrice. La première décrit un mode « réflexif » de perception des propriétés intentionnelles des images, qui passe nécessairement par des considérations explicites relatives aux intentions de l'artiste et par un contrôle top-down de ces connaissances propositionnelles sur la perception. La seconde décrit un mode de perception plus « incarné », c'est-à-dire sculpté par l'expérience sensorimotrice de l'observateur. Dans ce second mode de perception, l'observateur « ressent » directement certains éléments du processus intentionnel de production de l'œuvre comme s'il était lui-même en train de la produire. Nous avons montré que la distinction entre théorie top-down et perception motrice est essentielle pour maintenir la cohérence de la description de l'évaluation artistique des images et, plus précisément, pour pouvoir conserver à la fois la thèse intentionnelle et la thèse expérientielle. A l'avenir, cette distinction pourra être employée dans toute analyse qui traite, à un moment ou à un autre, de la récupération des intentions de l'artiste, des contacts perceptifs avec sa façon de faire ainsi que du ressenti de ses gestes. Notre travail suggère que ces thèmes sont essentiels pour la philosophie analytique de l'art dans l'analyse de certains sujets fondamentaux, tels que la description de l'évaluation des œuvres d'art, du concept de style et de celui d'influence. De plus, comme cette distinction est fondée sur des recherches empiriques en cours, elle pourra permettre à l'analyse philosophique qui l'utilise de bénéficier indirectement d'éventuels progrès futurs dans ce domaine.

Les intentions du dessinateur semblent donc bien être un cas d'étude clé pour établir et organiser un dialogue productif entre les sciences cognitives et la philosophie analytique de l'art, deux disciplines qui jusqu'à présent sont restées à peu près indépendantes.

ANNEXE : PROPOSITIONS D'EXPERIENCES.

Dans cette annexe nous présentons des protocoles possibles pour réaliser les différentes expériences proposées au fil du développement de l'hypothèse de la perception motrice.

1. Ressemblance objective et reconnaissance

Dans le chapitre III, nous avons dit que le pouvoir représentationnel des images dépend de la façon dont elles activent notre système de reconnaissance et non pas de leur ressemblance objective avec ce qu'elles représentent. Dans le chapitre V, nous avons ajouté que l'activation optimale de notre système de reconnaissance et la ressemblance objective sont deux grandeurs qui peuvent significativement diverger. Cette seconde thèse peut être testée expérimentalement.

Les stimuli sont des portraits obtenus de trois façons distinctes. Les premiers, à l'aide de logiciels qui produisent des images apparentées aux dessins à partir de photographies (la figure 43b montre un exemple d'image obtenu en traitant la photo de la figure 43a avec le logiciel mis au point par Pearson et ses collègues (Pearson, Hanna & Martinez, 1990)).

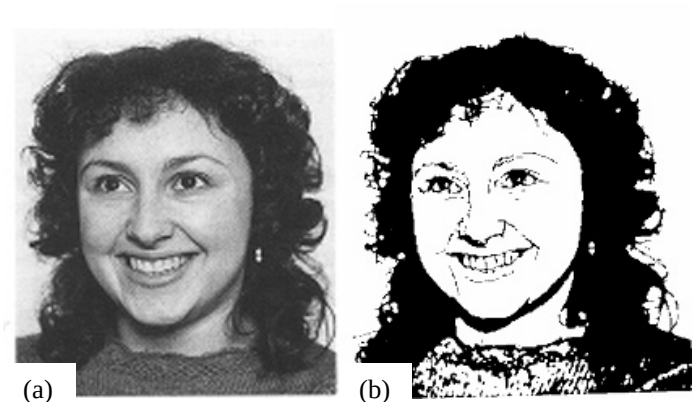

Figure 43 : (a) photographie d'origine. (b) Image traitée par le logiciel de Pearson et al. (1990).

Les seconds portraits sont obtenus en décalquant les mêmes photographies. Les troisièmes sont produits par des portraitistes ou des caricaturistes professionnels (à qui on demande simplement de produire les portraits les plus reconnaissables possibles). Les deux premières méthodes sont plus justes au niveau de la ressemblance objective. La prédiction est que, malgré cela, les portraits de la troisième série seront reconnus plus rapidement, car les portraitistes professionnelles ont

des connaissances spécifiques qui leur permettent d'atteindre une activation optimale du système recognitionnel, (plutôt qu'une fidélité objective aux apparences du modèle).

Dans une variante de cette expérience, on demanderait aux sujets non pas de mettre en relation des dessins (ou des images apparentées aux dessins) avec des photographies, mais des images avec des personnes réelles (les personnes qui ont servi de modèle pour les photographies à l'origine des différents stimuli). La prédiction est que non seulement, comme dans la version précédente, les portraits produits par les portraitistes professionnelles seront reconnus plus vites que les dessins décalqués et artificiels, mais aussi plus vite que les photographies.

2. Récupération de la vitesse sur des stimuli statiques

Le design de l'expérience de Viviani & Stucchi (1992) peut être adapté pour être plus spécifique à la théorie visuomotrice des schémas graphiques du chapitre V. La différence principale entre l'expérience de Viviani & Stucchi et les expériences idéales pour tester l'hypothèse la théorie visuomotrice des schémas graphiques est que Viviani et Stucchi utilisent des stimuli dynamiques (des point lumineux en mouvement) alors que nous faisons l'hypothèse que des paramètres moteurs, tels que la vitesse, sont récupérés lors de la perception de lignes achevées.

Pour rendre le design de Viviani et Stucchi plus spécifique au cas des SGAs, il faut utiliser des stimuli statiques, en l'occurrence des formes (des ronds et des ellipses, par exemple) clairement dessinées au crayon (ou avec un autre outils de traçage communément utilisé). Les formes pourraient par exemple être tracées par un bras artificiel qui, soit respecte les contraintes du mouvement biologique, soit trace une forme avec la cinématique biologique d'une autre forme (un rond avec la cinématique à laquelle une main humaine tracerait une ellipse, par exemple).

Lors de l'expérience on montre au sujet, en présentation rapide, une forme tracée avec la mauvaise cinématique, puis on lui demande de retrouver, entre deux images, laquelle correspond à celle qu'il vient de voir. On lui présente alors la forme qu'il a réellement vu, ainsi que la forme qui aurait été obtenue en respectant les contraintes des mouvements biologiques. La prédiction est que les réponses des sujets seront biaisées en faveur de la forme qui a été tracée en respectant les contraintes biologiques (bien que ce ne soit pas la forme que le sujet a réellement observée).

Une autre façon de créer les stimuli consisterait à prendre des formes réellement tracées à la main, puis de les déformer artificiellement (transformer une ellipse en rond, par exemple). L'idée est que les déformations des figures modifient la forme d'ensemble, mais conserve en partie les propriétés locales qui permettent de retrouver certaines propriétés de la cinématique de traçage. On obtiendrait ainsi, par exemple, des ronds qui présentent des propriétés locales traduisant une cinématique de traçage correspondant à une ellipse. La figure 44 représente schématiquement le déroulement de l'expérience avec des stimuli obtenus de cette façon.

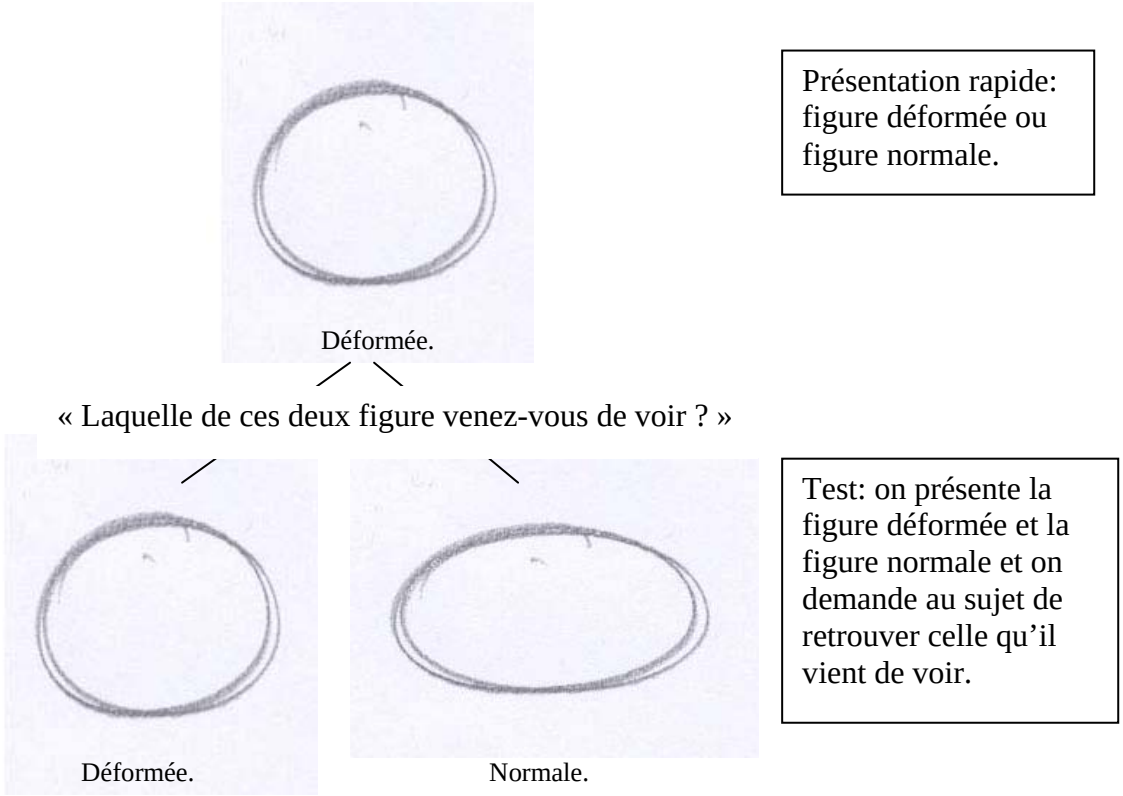

Figure 44.

La prédiction est que dans la phase de test, on observera un biais en faveur de la figure normale (même lorsque le sujet a vu sa version déformée pendant la phase de présentation). Ce résultat indiquerait que des paramètres liés à la dynamique de traçage sont retrouvés à partir de propriétés locales du trait, et influencent la perception de l'ensemble.

3. SGA et SGM

Les SGAs et les SGMs définis par la théorie visuomotrice des schémas graphiques ne peuvent pas être identifiés sur la base du résultat objectif qu'ils produisent. On ne peut pas,

simplement en regardant un dessin, deviner ce qui était codé dans un SGA ou un SGM lors de la planification de l'action. Pour un débutant, les SGAs codent seulement quelques aspects locaux du trait. Chez un dessinateur expérimenté au contraire, les SGAs peuvent coder l'aspect d'ensembles de traits y compris, éventuellement, certaines propriétés représentationnelles ou esthétiques. La définition des SGAs et des SGMs est donc d'ordre purement psychologique ; un SGAs est un bloc unitaire d'information visuomotrice dont la cohésion est indépendante de l'investissement attentionnel du sujet. Un SGM est un ensemble de SGAs, dont la cohésion est tributaire d'un liage attentionnel. Les SGAs et les SGMs ne peuvent donc être identifiés qu'avec des mesures comportementales.

Intéressons-nous au cas d'un dessinateur expérimenté, c'est-à-dire qui possède des SGAs relativement complexes. Les SGAs étant des blocs unitaires d'information, lorsque les programmes moteurs qu'ils contiennent sont lancés ils doivent se dérouler en entier, sauf inhibition volontaire du sujet. Cela signifie que si le dessinateur est distrait par une autre tâche, il doit éprouver des difficultés à s'interrompre au milieu d'un SGA. Faire dessiner des sujets en attirant leur attention sur une autre tâche pourrait être une première méthode pour identifier des SGAs (du moins des SGAs qui ont un certain degré de complexité).

Les SGMs nécessitent un investissement attentionnel pour être composés. Ils sont le soubassement des plans d'action. Une fois formés, ils permettent de produire la séquence motrice qu'ils codent. Une méthode pour les repérer consisterait à montrer des fragments de dessins en présentation rapide, et à demander aux sujets de les reproduire. Un sujet qui voit apparaître brièvement à l'écran un fragment de dessin qu'il peut représenter à l'aide d'un SGM sera capable de le reproduire. Tandis que si le fragment de dessin est trop complexe, ou si sa reproduction nécessite des SGAs dont ne dispose pas le sujet, celui-ci ne sera pas capable de le reproduire. La tâche qui consiste à reproduire des fragments de complexité variable présentés rapidement devrait donc permettre de repérer certains SGMs.

Une fois identifié des SGAs et des SGMs chez un dessinateur, on peut explorer leurs structures en séparant l'information motrice et visuelle qu'ils codent à l'aide des deux tâches suivantes : dans la première tâche on demande au dessinateur de produire les yeux fermés des fragments de dessins pour lesquels il dispose de SGAs (ou de SGMs). Cette tâche permettra d'isoler le type d'informations purement motrices contenu dans un SGA (ou un SGM). Dans la seconde tâche, on demande au dessinateur de produire des fragments de dessins pour lesquels ils disposent de SGAs (ou de SGMs) à l'aide d'un logiciel qui brise l'analogie avec les mouvements du dessin (par exemple, un logiciel qui permet de dessiner en cliquant au

niveau des points d'inflexion puis en les étirant à l'aide de la souris). Cette tâche permettra d'isoler le type d'informations purement visuelles contenu dans un SGA (ou un SGM).

4. Activation automatique des SGAs

Les SGAs sont des structures visuomotrices qui s'activent automatiquement lors de la perception de propriétés visuelles des traits d'un dessin. Pour les SGAs les plus simples, ces propriétés peuvent être des informations visuelles très locales, telles que les variations d'épaisseur, de courbure, de pigmentation ou la forme du trait à ses extrémités. *Via* les SGAs, la perception de ces propriétés visuelles locales active automatiquement les paramètres moteurs qui leurs sont associés, tels que des paramètres de vitesse, de direction, de pression ou d'ordre. Cette prédiction peut être testée en adaptant le protocole de Babcock et Freyd (1988).

Le design général de l'expérience que nous proposons consiste à demander à des sujets de reproduire des fragments de dessins faits à la main. La prédiction générale est que les sujets vont, sans le savoir, utiliser spontanément des paramètres moteurs similaires à ceux utilisés par les auteurs des dessins qu'ils sont en train de reproduire (puisque la perception des propriétés visuelles locales des traits composant les fragments de dessins qu'ils reproduisent activera dans leur propre système visuomoteur des SGAs similaires à ceux qui ont permis de produire des dessins ayant cet aspect visuel).

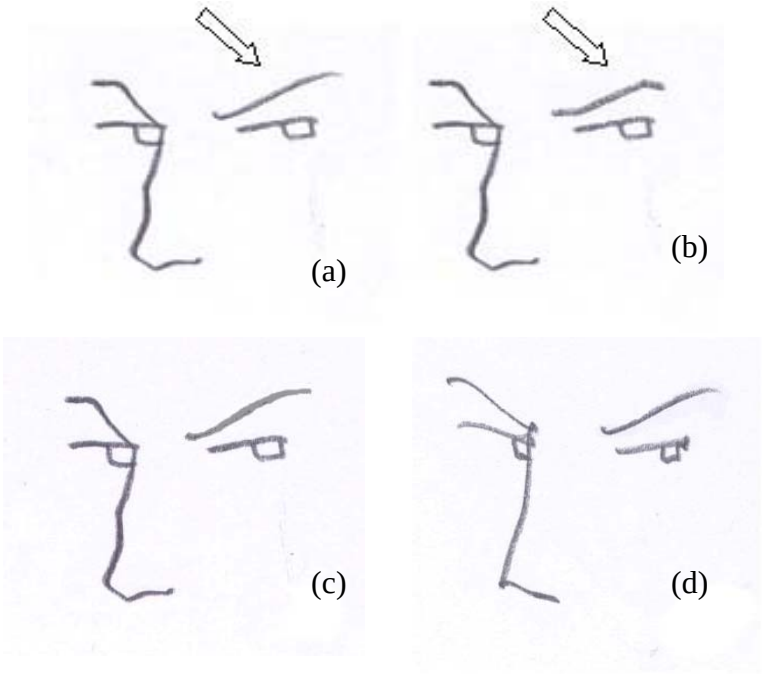

Figure 45.

Par exemple, le trait marqué d'une flèche (appelons « trait(s) d'intérêt » le ou les traits pour lesquels on effectue des mesures) a été produit à une vitesse V1 dans la figure 45a et à une vitesse V2 dans la figure 45b (avec V1>V2. Les autres traits - les « traits de contexte » - sont identiques). La prédiction

est que la distribution des valeurs de vitesses employées par les sujets pour reproduire le trait d'intérêt du dessin (a) sera centrée sur V1, tandis qu'elle sera centrée sur V2 pour les sujets reproduisant le dessin (b). Le même genre de test peut être effectué pour la pression, la direction du mouvement ou l'ordre d'un ensemble de traits d'intérêt (pour les deux dernières grandeurs il n'y a que deux valeurs : bonne direction ou mauvaise direction, bon ordre ou mauvais ordre). Les mesures des différents paramètres moteurs pourront s'accompagner d'une tâche explicite (comme dans le protocole de Babcock et Freyd) : à la fin de l'expérience, on désigne au sujet le trait d'intérêt pour chacun des dessins et on lui demande explicitement de s'exprimer sur la nature du paramètre moteur qui nous intéresse (si le trait a été dessiné plus ou moins vite que le trait d'un autre dessin, la direction dans laquelle il a été dessiné, etc.). La prédiction est que, au moins pour certains traits et certains paramètres moteurs, la réponse donnée implicitement par le sujet (lorsqu'il a reproduit spontanément le trait d'intérêt) sera plus juste que la réponse donnée explicitement.

Selon la théorie visuomotrice des schémas graphiques, le nombre de SGAs dont dispose un sujet dépend de son expérience en dessin. Ainsi, plus un sujet est expérimenté, plus il y a de chance qu'il dispose du bon SGA, c'est-à-dire du SGA qui a été effectivement utilisé par l'auteur du dessin qu'il doit recopier. La seconde prédiction est donc que les experts dessinateurs seront meilleurs que les non-experts dans les expériences ci-dessus. La vitesse qu'ils utiliseront pour reproduire le trait d'intérêt, par exemple, a plus de chance d'être proche de celle effectivement employée par l'auteur du dessin. On s'attend donc à ce que l'écart-type de la distribution des vitesses soit inversement proportionnel au niveau d'expertise des sujets.

Par ailleurs, l'activation des SGAs – du moins des SGAs simples dont on parle ici – est sous-tendue par des propriétés visuelles locales du trait. La prédiction est donc qu'une manipulation de ces propriétés pour le trait d'intérêt altérera les résultats ci-dessus (dans le cas de la vitesse, par exemple, on s'attend a un étalement de la distribution des vitesses employées pour reproduire le trait d'intérêt). La figure 45c, par exemple, a été obtenue en manipulant l'aspect du trait d'intérêt de la figure 45a (le sourcil gauche). Ces manipulations artificielles concernent, par exemple, les variations locales d'épaisseur, de pigmentation, de courbure ou les formes des traits à leurs extrémités. La prédiction selon laquelle ce genre de manipulation aura un impact sur les paramètres moteurs employés lors de la reproduction du dessin est encouragée par des résultats obtenus par Freyd (1983). Freyd a montré que la manipulation des lignes fines aux extrémités des traits qui gardent la trace, dans une situation écologique, de la direction prise par la main au moment où elle se soulève de la feuille, a un

impact sur la reconnaissance de caractères abstraits qui miment des caractères manuscrits. Plus précisément, un sujet est plus rapide à reconnaître un caractère lorsque l'orientation de ces lignes fines est compatible avec l'ordre et la direction dans lesquelles il a lui-même appris à dessiner ce caractère, que quand l'orientation de ces lignes fine est incompatible avec la méthode de production du caractère qu'il a apprise. Ce résultat suggère que la perception de ces lignes fines est connectée avec le système moteur de l'observateur, et que cette connexion influence la perception globale du caractère.

Pour approfondir l'exploration de l'activation des SGAs, on pourra, par la suite, manipuler d'autres variables, tel que la dynamique avec laquelle sont produits les « traits de contexte », c'est-à-dire les traits qui entourent le trait d'intérêt. Par exemple, la figure 45d contient le même trait d'intérêt que la figure 45a, avec des traits de contexte dessinés plus vite. Enfin, remarquons que dans les exemples proposés les dessins sont figuratifs, mais que les expériences devront mêler des dessins figuratifs et abstraits pour vérifier que cela n'a pas d'impact sur les résultats.

5. La dextérité, le style et les influences

Dans le dernier chapitre nous nous sommes intéressés à l'impact de l'activation des SGAs et des SGMs sur la perception des dessins. Nous avons proposé trois expériences pour tester les trois prédictions selon lesquelles les SGAs et les SGMs sont impliqués dans l'évaluation de la dextérité, dans la reconnaissance du style et dans l'identification des influences.

Le rôle de l'expérience visuomotrice (par opposition aux connaissances propositionnelles) peut être abordé en contrastant les performances d'experts dessinateurs (qui sont supposés avoir une riche expérience visuomotrice) avec celles de critiques d'art ne sachant pas spécialement dessiner (qui sont supposés avoir de riches connaissances propositionnelles mais pas d'expérience visuomotrice particulière).

5.1. Perception motrice et évaluation de l'expértise

L'expérience concernant l'évaluation de l'expertise peut procéder de la façon suivante. On montre au sujet des couples de dessins et on lui demande de décider le plus rapidement possible quel est le meilleur des deux (les dessins sont, par ailleurs, classés objectivement en fonction du niveau d'expérience de leurs auteurs). La prédiction est que les réponses des experts dessinateurs (qui ont plus d'expérience et donc un vocabulaire de SGAs plus étendu) seront plus justes que celles des critiques d'art.

Une variable contrôle peut concerner la ressemblance objective. Dans ce cas, on montre au sujet une photo d'un objet, puis deux dessins de cet objet, et on demande comme précédemment de juger le plus rapidement possible de la qualité respective des deux dessins. La prédiction est que le jugement de qualité corrélera avec l'expérience de l'auteur du dessin plus qu'avec la ressemblance objective avec le modèle (qui, elle, peut être évaluée en comparant objectivement la photo aux deux dessins). Pour décorréler la ressemblance objective de l'expérience du dessinateur, on pourra donner aux dessinateurs les plus expérimentés (lors de la production des dessins qui serviront de stimuli) des photos d'objets légèrement différents de ceux montrés en photo lors de l'expérience. La figure 46 présente un exemple d'essai où le meilleur dessin n'est pas celui qui est objectivement le plus ressemblant au modèle.

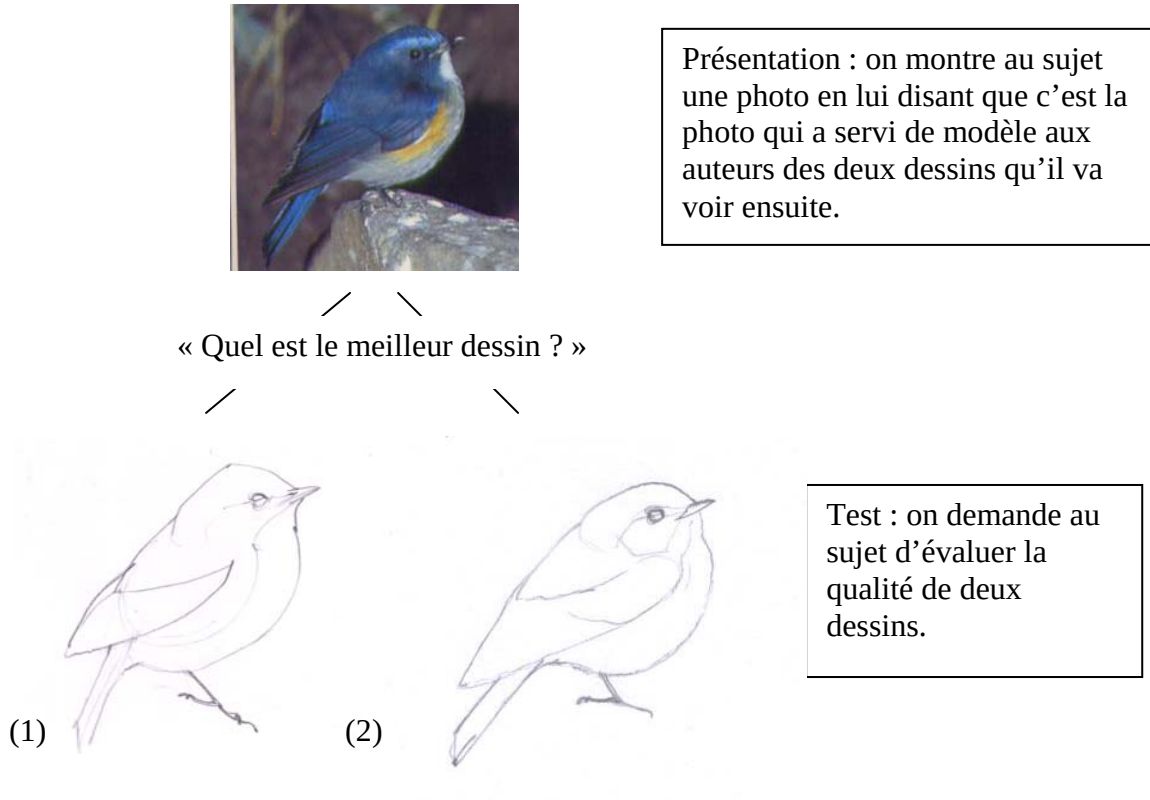

Figure 46

Dans l'exemple ci-dessus, le meilleur dessin présumé (le (1)), n'est pas le plus ressemblant objectivement (le (2)). La première partie de notre hypothèse est que quand on demande d'évaluer la qualité d'un dessin – surtout si les dessins sont présentés pendant une

courte durée – le facteur déterminant est la qualité du geste qui a produit le dessin. La ressemblance objective n'est qu'un facteur très secondaire. La première prédiction est donc que lorsque l'expérience de l'auteur est en conflit avec la ressemblance objective comme dans l'exemple fictif ci-dessus, c'est l'expérience de l'auteur qui détermine la qualité du dessin. La seconde partie de l'hypothèse est que l'évaluation de la qualité d'un dessin - au moins lors d'une évaluation rapide – se base sur la perception motrice du dessin (plus que sur des connaissances propositionnelles). La prédiction est donc que les experts dessinateurs sont des juges plus fiables que les critiques d'art pour évaluer rapidement la qualité d'un dessin (qui par ailleurs est supposée corrélée au niveau d'expérience de l'auteur du dessin).

5.2. Perception motrice et reconnaissance du style

Pour l'expérience concernant la reconnaissance du style, on commence par montrer au sujet un dessin A. On montre ensuite un couple de dessins, B et C, représentant un objet différent de celui représenté par le dessin A. On demande alors au sujet lequel des deux dessins, B ou C, a été produit par l'auteur de A. Pour réaliser cette expérience, il faudra essayer la situation où A a disparu lors de la présentation de B et C, et la situation où les trois dessins sont montrés ensembles. On pourra également espacer le temps qui sépare la présentation de A et celle de B et C, pour voir combien de temps les SGAs (dont l'activation est supposée nécessaire à la réalisation de la tâche) restent activés. La prédiction est que les experts dessinateurs seront meilleurs que les critiques d'art dans cette tâche.

5.3. Perception motrice et reconnaissance des influences

Pour l'expérience concernant la reconnaissance des influences, les dessins A, B et C représentent le même objet. On demande aux sujets lequel de B ou de C a été copié sur A, ou lequel de B ou de C a servi de modèle à A. (A, B et C ont ici des auteurs différents). Ici aussi, on s'attend à ce que les performances des experts dessinateurs soient meilleurs que celles des critiques d'art.

Une autre prédiction est que les manipulations de l'aspect visuel local des traits (telles que celles effectuées sur le trait d'intérêt de la figure 45 (c) dans la partie précédente) feront chuter, pour les trois expériences, les performances des experts dessinateurs au niveau (ou en-dessous) de celles des critiques d'art, puisque ces manipulations sont censées stopper l'effet de l'expérience visuomotrice, qui est la différence principale entre les experts dessinateurs et les critiques d'art (nous supposons, par ailleurs, que les connaissances propositionnelles

pertinentes pour cette tâche des experts dessinateurs sont équivalentes ou inférieures à celles des critiques d'art).

6. Perception motrice et imagerie cérébrale

L'hypothèse de la perception motrice peut également déboucher sur un protocole d'imagerie. L'hypothèse générale est que la perception motrice d'une image est en partie implémentée dans les aires motrices impliquées dans la planification de l'action. Les prédictions plus spécifiques sont les suivantes. (1) Un dessin fait à la main non retouché active une perception motrice plus riche qu'une photographie, ou même que le même dessin dont les lignes ont été manipulées artificiellement pour faire disparaître certaines propriétés visuelles locales qui sont supposées diriger en partie la perception motrice (telles que celles dont nous avons parlé ci-dessus). (2) Un expert dessinateur dispose de plus de schémas graphiques qu'un critique d'art qui ne sait pas spécialement dessiner (qui lui possède surtout des connaissances propositionnelle, ou une expertise perceptive indépendante de la perception motrice). Un expert dessinateur doit donc avoir potentiellement une perception motrice plus riche qu'un critique d'art. (3), Si les SGAs sont activés automatiquement, les SGMs nécessite un engagement attentionnel de la part du sujet. Donc, si lors de la perception d'un dessin, on dit au sujet qu'il va devoir reproduire le dessin, sa perception motrice sera plus riche (elle ira jusqu'à l'activation des SGMs) que si on lui demande de reconnaître l'objet représenté par le dessin (dans ce cas, la perception motrice ne comptera que sa composante automatique, c'est-à-dire l'activation des SGA). En croisant ces différentes variables, on obtient le tableau de prédictions de la figure 47.

Sujets / Instructions	Expert dessinateurs	Critiques d'art
« Vous devrez reproduire les dessins »	+ + + +	+ +
« identifiez l'objet représenté »	+ +	+

Figure 47 : le nombre de croix indique l'importance de l'activité attendue dans les aires motrices.

On s’attend par ailleurs à ce que les manipulations des propriétés visuelles locales du trait connectées à sa dynamique de production fassent chuter l’activation des aires motrices dans tout les cas.

7. Perception motrice et phénoménologie

Dans un but très exploratoire, des expériences pourraient consister à montrer des dessins aux sujets et à leur demander de remplir des questionnaires concernant certaines propriétés liées à la phénoménologie de leur expérience des dessins (plus naturel/moins naturel ; au tracé plus fluide/moins fluide ; plus élégant/moins élégant, par exemple). Les stimuli seraient des dessins pour lesquels on manipule sélectivement des paramètres dont on suppose qu’ils sont liés à la perception motrice. Ceux-ci pouvant correspondre aux manipulations de l’aspect visuel du trait dont on a parlé plus haut. On peut aussi imaginer de comparer les réponses données pour un dessin avec celles données pour son symétrique. Il est en effet possible que la symétrie verticale altère significativement la perception motrice d’un dessin. Dans la même veine, on pourra envisager de contraster des dessins produits par des gauchers et des droitiers en croisant cette variable avec la latéralité des sujets. L’idée qui motive cette proposition de recherche est bien sûr que la phénoménologie de la perception d’un dessin doit être en partie comprise comme une phénoménologie de l’action. Les recherches sur ce thème pourront donc interagir avec des travaux qui s’interrogent sur le rôle joué par le ressenti des gestes des danseurs dans l’expérience esthétique de la danse (Calvo-Merino, Jola, Glaser, & Haggard, 2008; Montero, 2007; Shusterman, 1999).

Références.

Adajian, T. (2007). The definition of art [Electronic Version]. *Standford encyclopedia of philosophy*.

Allport, D. A. (1987). Selection for action: Some behavioural and neurophysiological considerations of attention and action. In H. Heuer & F. Sanders (Eds.), *Perspectives on perception and action* Hillsdale, NJ: Erlbaum.

Babcock, M. K., & Freyd, J. J. (1988). Perception of dynamic information in static handwritten forms. *American Journal of Psychology, 101*(1), 111-130.

Beardsley, M. C. (1958). *Aesthetics: Problems in the Philosophy of Criticism*. New York: Harcourt Brace & World.

Beardsley, M. C. (1976). Is Art Essentially Institutional? In L. Aagaard-Mogensen (Ed.), *Culture and Art*. Atlantic Highlands: Humanities Press.

Beardsley, M., C. (1982). *The Aesthetic Point of View*. Ithaca, New York: Cornell University Press.

Beardsley, M. C. (1983). An Aesthetic definition of art. In H. Curtler (Ed.), *What is art?* New york: Havens.

Bell, C. (1915). *Art* (Revised ed.). London: Chatto and Windus.

Biederman, I. (1987). Recognition by components: a theory of human image understanding. *Psychological Review, 94*, 115-147.

Biederman, I., & Kim, J. G. (2008). 17 000 years of depicting the junction of two smooth shapes. *Perception, 37*(1), 161 - 164.

Bloom, P. (1996). Intention, history, and artifact concepts. *Cognition, 60*(1), 1-29.

Bosbach, S., Cole, J., Prinz, W., & Knoblich, G. (2005). Inferring another's expectation from action: the role of peripheral sensation. *Nature Neuroscience, 8*(10), 1295-1297.

Brass, M., & Heyes, C. (2005). Imitation: is cognitive neuroscience solving the correspondence problem? *Trends in Cognitive Sciences, 9*(10), 489-495.

Bruner, J. S., & Anglin, J. M. (1974). *Beyond the information given : studies in the psychology of knowing*. London: Allen and Unwin.

Carroll, N. (1991). On Kendall Walton's Mimesis as Make-Believe *Philosophy and Phenomenological Research, 51*(2), 383-387.

Carroll, N. (1993). Essence, Expression and History: Arthur Danto's Philosophy of Art. In M. Rollins (Ed.), *Danto and His Critics*. Oxford: Blackwell.

Carroll, N. (1999). *Philosophy of art: a contemporary introduction*. London: Routledge.

Carroll, N. (2002). Aesthetic Experience Revisited. *British Journal of Aesthetics, 42*(2), 145-168.

Carroll, N. (2008). *The philosophy of motion pictures*. Malden, Mass. ; Oxford: Blackwell.

Casati, R. (2004) Methodological issues in the study of the depiction of cast shadows. A case study in the relationships between art and cognition. *Journal of Aesthetics and Art Criticism, 62*(2), 163-174.

Casati, R., & Pignocchi, A. (2007). Mirror and canonical neurons are not constitutive of aesthetic response. *Trends in Cognitive Sciences, 11*(10), 410.

Calvo-Merino, B., Jola, C., Glaser, D. E., & Haggard, P. (2008). Towards a sensorimotor aesthetics of performing art. *Consciousness and Cognition, 17*(3), 911-922.

Cavanagh, P. (2004). Attention routines and the architechture of selection. In I. P. Michael. (Ed.), *Cognitive Neuroscience of Attention* (pp. 13-28): Guilford Press.

Cavanagh, P. (2005). The artist as neuroscientist. *Nature, 434*(7031), 301-307.

Chao, L. L., & Martin, A. (2000). Representation of manipulable man-made objects in the dorsal stream. *NeuroImage, 12*(4), 478-484.

Coen Cagli, R., Coraggio, P., & Napoletano, P. (2007). DrawBot: a bio-inspired robotic portraitist. *Digital Creativity, 18*(1), 24-33.
Cohen, D., & Bennett, A. S. (1997). Why can't most people draw what they see ? *Journal of experimental psychology. Human perception and performance, 23*(3), 609-621.
Collingwood, R. G. (1938). *The principles of art*. Oxford: Clarendon Press.
Craighero, L., Bello, A., Fadiga, L., & Rizzolatti, G. (2002). Hand action preparation influences the responses to hand pictures. *Neuropsychologia, 40*(5), 492-502.
Craighero, L., Fadiga, L., Umilta`, C. A., & Rizzolatti, G. (1996). Evidence for visuomotor priming effect. *NeuroReport, 8*, 347-349.
Croce, B. (1903). *Breviario di estetica: quattro lezioni* Bari: G. Laterza & figli.
Currie, G. (2004). *Arts and minds*. Oxford: Clarendon Press.
Danto, A. C. (1964). The Artworld. *Journal of Philosophy, 61*, 571-584.
Danto, A. C. (1981). *The transfiguration of the commonplace: a philosophy of art*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.
Danto, A. C. (2000). Art and meaning. In N. Carroll (Ed.), *Theories of Art Today* (pp. 130-140): University of Wisconsin Press.
Danto, A. C. (2001). Seeing and Showing. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism, 59*(1), 1-9.
Davies, D. (2004). *Art as Performance*. Oxford: Blackwell.
Davies, D. (2005). Reperforming and Reforming Art as Performance: Responses. *Acta Analytica, 20*(4).
Davies, S. (1991). *Definitions of art*. Ithaca ; London: Cornell University Press.
Davies, S. (1997). First art and Art's definition. *Southern journal of philosophy, 35*, 19-34.
Davies, S. (2000). Non-western Art and Art's definition. In N. Carroll (Ed.), *Theories of Art today* (pp. 199-216). Madison: University of Wisconsin Press.
Deahene, S. (2007). *Les neurones de la lectures*: Odile Jacob.
Desmurget, M., & Grafton, S. (2000). Forward modeling allows feedback control for fast reaching movements. *Trends in Cognitive Sciences, 4*, 423-431.
Deubel, H., & Schneider, W. X. (1996). Saccade target selection and object recognition: Evidence for a common attentional mechanism. *Vision Research, 36*(12), 1827-1837.
Dickie, G. (1969). Defining Art. *American Philosophical Quarterly, 6*(252).
Dickie, G. (1984). *The Art Circle: a theory of art*. New york: Haven.
Dolfus, A. (1994). *Delacroix, le voyage au Maroc*: Institut du monde Arabe.
Dretske, F. I. (1995). *Naturalizing the mind*. Cambridge, Mass ; London: MIT Press.
Dretske, F. (1988). *Explaining behavior: reasons in a world of causes*. Cambridge, Mass ; London: MIT Press.
Drost, U. C., Rieger, M., Brass, M., Gunter, T. C., & Prinz, W. (2005a). Action-effect coupling in pianists. *Psychological Research, 69*(4), 233-241.
Drost, U. C., Rieger, M., Brass, M., Gunter, T. C., & Prinz, W. (2005b). When hearing turns into playing: Movement induction by auditory stimuli in pianists. *The Quarterly Journal of Experimental Psychology Section A, 58*(8), 1376-1389.
Edwards, B. (2002). *Dessiner grâce au cerveau droit*: Mardaga.
Egeth, H. E., Virzi, R. A., & Garbart, H. (1984). Searching for conjunctively defined targets. *J Exp Psychol Hum Percept Perform, 10*(1), 32-39.
Ellis, R. D. (1999). The dance form of the eyes: what cognitive science can learn from art. *Journal of Consciousness Studies, 6*, 161-175.
Elsner, B., & Hommel, B. (2001). Effect anticipation and action control. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance, 27*, 229-240.

Fenske, M. J., Aminoff, E., Gronau, N., & Bar, M. (2006). Top-down facilitation of visual object recognition: object-based and context-based contributions. *Progress in Brain Research, 155*, 3-22.
Flores d'Arcais, G. (1994). Order of strokes writing as a cue for retrieval in reading Chinese Characters. *European Journal of Cognitive Psychology, 6*, 337-355.
Fodor, J. A., & Pylyshyn, Z. W. (1981). How direct is visual perception? Some reflections on Gibson's "ecological approach." *Cognition, 9*(2), 139-196.
Freedberg, D., & Gallese, V. (2007). Motion, emotion and empathy in esthetic experience. *Trends in Cognitive Sciences, 11*(5), 197-203.
Freyd, J. J. (1983). Representing the dynamics of a static form. *Memory & Cognition, 11*(4), 342-346.
Friedman-Hill, S., & Wolfe, J. M. (1995). Second-order parallel processing: visual search for the odd item in a subset. *J Exp Psychol Hum Percept Perform, 21*(3), 531-551.
Frith, C. D., & Frith, U. (2006). The Neural Basis of Mentalizing. *Neuron, 50*(531-534).
Gardner, H. (1980). *Artful scribbles: The significance of children's drawings*. New York: Basic Books.
Gibson, J. J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. Boston ; London: Houghton Mifflin.
Goldman, A. I. (2006). *Simulating minds : the philosophy, psychology, and neuroscience of mindreading*. Oxford: Oxford University Press.
Goldman, A. H. (2005). Representation in Art. In J. Levinson (Ed.), *The oxford handbook of Aesthetics*. Oxford: Oxford university press.
Gombrich, E. H. (2002). *L'art et l'illusion : psychologie de la représentation picturale* (6 ed.): Phaidon.
Gombrich, E. (1986). Style. In: *International Encyclopedia of the Social Sciences* (Vol. 15, pp. 352-361). New York: MacMillan.
Goodman, N. (1990). *Langages de l'art: une approche de la théorie des symboles*: Hachette.
Graham, G. (1994). Value and the Visual Arts. *Journal of Aesthetic Education, 28*(4), 1-14.
Graham, G. (2005). Expressivism: Croce and Collingwood. In B. N. Gaut & D. Lopes (Eds.), *The Routledge Companion to Aesthetics* (pp. 132-145). London and New york: Routledge.
Grush, R. (2004). The emulation theory of representation: Motor control, imagery, and perception. *Behavioral and Brain Sciences, 27*, 377-396.
Hagen, M. A. (1986). *Varieties of realism : geometries of representational art*. Cambridge ; New York: Cambridge University Press.
Hamilton, A., Wolpert, D., & Frith, U. (2004). Your Own Action Influences How You Perceive Another Person's Action. *Current Biology, 14*(6), 493 - 498.
Harth, E. (2004). Art and Reductionism. *Journal of Consciousness Studies, 11*(3-4), 111-116.
Hecht, H., Schwartz, R., & Atherton, M. (2003). *Looking into pictures : an interdisciplinary approach to pictorial space*. Cambridge, Mass. ; London: MIT.
Henderson, J. M., & Hollingworth, A. (1999). High-level scene perception. *Annu Rev Psychol, 50*, 243-271.
Heyes, C., Bird, G., Johnson, H., & Haggard, P. (2005). Experience modulates automatic imitation. *Cognitive Brain Research, 22*(2), 233-240.
Hommel, B. (2003). Acquisition and control of voluntary action. In S. Maasen, W. Prinz & G. Roth (Eds.), *Voluntary action: Brains, minds, and sociality* (pp. 34-48). Oxford: Oxford University Press.
Hommel, B., & Musseler, J. (2006). Action-feature integration blinds to feature-overlapping perceptual events: evidence from manual and vocal actions. *Q J Exp Psychol (Colchester), 59*(3), 509-523.

Hommel, B., Musseler, J., Aschersleben, G., & Prinz, W. (2001). The Theory of Event Coding (TEC): a framework for perception and action planning. *Behav Brain Sci, 24*(5), 849-878; discussion 878-937.

Hopkins, R. (2005). The Speaking Image: Visual Communication and the Nature of Depiction. In M. Kieran (Ed.), *Contemporary Debates in Aesthetics and the Philosophy of Art* (pp. 145-159): Blackwell.

Hopkins, R. (2006). Painting, History, and Experience. *Philosophical Studies, 127*, 19-35.

Hospers, J. (1955). The concept of artistic expression. *Procedings of the aristotelian society, 55*, 313-344.

Hyman, J. (2006). Art and Neuroscience [Electronic Version]. *Art and Cognition workshop*. Retrieved http://www.interdisciplines.org/artcognition/papers/15.

Jacob, P. (1997). *Pourquoi les choses ont-elles un sens ?* : Odile Jacob.

James, W. (1890). *The principles of psychology*. New York: Henry Holt.

Jeannerod, M. (2006). *Motor cognition : what actions tell to the self*. Oxford: Oxford University Press.

Johnson, M. H. (2005). Subcortical face processing. *Nature neurosciences, 6* (10), 766-774.

Kaufman, D. A. (2002). Normative Criticism and the Objective Value of Artworks. *Journal of Aesthetics and Art Criticism, 60*(2), 151-166.

Kaufman, D. A. (2004). *Three constraints on the philosophy of art.* Paper presented at the Annual meeting of the British Society of Aesthetics, Oxford University.

Kennick, W. E. (1958). Does Traditional Aesthetics Rest on a Mistake? *Mind, 67*, 317-334.

Kobatake, E. & Tanaka, K. (1994) Neuronal selectivity to complex object features in the ventral visual pathway of the macaque cerebral cortex. *Journal of Neurophysiology 71*(3), 856-867.

Kulvicki, J. (2003). Image structure. *Journal of aesthetics and Art criticsm, 61*(4), 323-340.

Leder, H., & Bruce, V. (2000). When inverted faces are recognized: the role of configural information in face recognition. *Quartely Journal of experimental Psychology., 53*, 513-536.

Leslie, A. M. (1987). Pretense and representation: the origins of theory of mind. *Psychological review, 94*(4), 412-426.

Levinson, J. (1993). Extendind Art Historically. *Journal of Aesthetics and Art Criticism, 51*(3), 411-423.

Levinson, J. (1996). *The pleasures of aesthetics : philosophical essays*. Ithaca ; London: Cornell University Press.

Levinson, J. (2006). *Contemplating art: essays in aesthetics*. Oxford: Clarendon Press.

Livingston, P. (2005). *Art and Intention: A Philosophical Study*. Oxford: Oxford University Press.

Lopes, D. (1996). *Understanding pictures*. Oxford: Clarendon Press.

Lopes, D. (2005a). *Sight and Sensibility: Evaluating Pictures*. Oxford: Oxford University Press.

Lopes, D. (2005b). The domain of depiction. In M. Kieran (Ed.), *Contemporary Debates in Aesthetics and the Philosophy of Art* (pp. 160-175): Blackwell.

Lotze, R. H. (1952). *Medical psychologie and physiologie of the soul*. Leipzig: Weidmannn'sche Buchandlung.

Mandelbaum, M. (1965). Family Resemblances and Generalization Concerning the Arts. *The American Philosophical Quarterly, 2*(3).

Massaro, D. (1990). An information-processing analysis of perception and action. In N. W. Prinz (Ed.), *Relationships between perception and action: Current approaches* (pp. 133-166). Berlin, New York: Springer.

Matravers, D. (2005). Two comments and a problem for David Davies' Performance Theory. *Acta Analytica, 20*(4).
Matravers, D. (2007). *Defining 'art': how to turn the 'cluster account' into an institutionnal theory, and then drop both"*. . Paper presented at the American society for aesthetics. Annual meeting of the pacific division, Asilomar. California.
Maynard, P. (2005). *Drawing distinctions: the varieties of graphic expression*. Ithaca, N.Y. ; London: Cornell University Press.
Meltzoff, A. N., & Moore, M. K. (1977). Imitation of Facial and Manual Gestures by Human Neonates (Vol. 198, pp. 75-78).
Milner, A. D., & Goodale, M. A. (1995). *The visual brain in action*. Oxford: Oxford University Press.
Millikan, R. G. (1996). Pushmi-pullyu Representations. In J. Tomberlin (Ed.), *Philosophical Perspectives* (Vol. IX, pp. 185-200): Ridgeview.
Millikan, R. G. (2001). A theory of representation to complement TEC. *Behavioral and Brain Sciences, 24*, 894-895.
Montero, B. (2007). *Practice makes perfect: the effect of dance training on the aesthetic judge.* Paper presented at the ASA pacific division meeting, Asilomar, California.
Morris, J. S., Friston, K. J., Buchel, C., Frith, C. D., Young, A. W., Calder, A. J., et al. (1998). A neuromodulatory role for the human amygdala in processing emotional facial expressions (Vol. 121, pp. 47-57).
Nanay, B. (2005). Is Twofoldness Necessary for Representational Seeing? *British Journal of Aesthetics, 45*, 248-257.
Neisser, U. (1967). *Cognitive psychology*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
Pacherie, E. (2000). The Content of Intentions. *Mind & Language, 15*(4), 400-432.
Pearson, D., Hanna, E., & Martinez, K. (1990). Computer generated cartoons. In H. Barlow, C. Blackemore, & M. Weston-Smith (eds.) *Images and understanding*
Poggio, T., & Bizzi, E. (2004) Generalization in vision and motor control. *Nature 431*, 768-774.
Pösse, B., Waszak, F., & Hommel, B. (2006). Do stimulus-response bindings survive a task switch? *European Journal of Cognitive Psychology, 18*, 640-651.
Posner, M. I., Nissen, M. J., & Klein, R. M. (1976). Visual dominance: An informationprocessing account of its origins and significance. *Psychological Review, 83*, 157-171.
Pouivet, R. (2007). *Qu'est-ce qu'une œuvre d'art?* Vrin, Chemins Philosophiques.
Pratt, F. (1985). A perspective on traditional artistic practises. In N. H. Freeman & M. V. Cox (Eds.), *Visual order*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
Preissler, M. A., & Bloom, P. (2008). Two-year-olds use artist intention to understand drawings. *Cognition, 106*(1), 512-518.
Prinz, J. J. (2002). *Furnishing the mind : concepts and their perceptual basis*. Cambridge, Mass. ; London: MIT Press.
Prinz, W. (1997). Perception and Action Planning. *European Journal of Cognitive Psychology, 9*(2), 129 - 154.
Pylyshyn, Z. (1999). Is vision continuous with cognition? The case for cognitive impenetrability of visual perception. *Behav Brain Sci, 22*(3), 341-365; discussion 366-423.
Ramachandran, V. S., & Hirstein, W. (1999). The science of art: a neurological theory of aesthetic experience. *Journal of Consciousness Studies, 6*, 15-51.
Rieger, M. (2004). Automatic keypress activation in skilled typing. *J Exp Psychol Hum Percept Perform, 30*(3), 555-565.

Rieger, M. (2007). Letters as visual action-effects in skilled typing. *Acta psychologica, 126*, 138-153.
Rizzolatti, G., Fadiga, L., Gallese, V., & Fogassi, L. (1996). Premotor cortex and the recognition of motor actions. *Cognitive Brain Research, 3*(2), 131-141.
Rhodes, G., Brennan, S., & Carey, S. (1987). Identification and ratings of caricatures: Implications for mental representations of faces. *Cognitive Psychology, 19*, 473-497.
Rollins, M. (2004). What Monet Meant: Intention and Attention in Understanding Art. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism, 62*, 175-188.
Rollins, M. (1999). Pictorial representation: when cognitive science meets aesthetics. *Philosophical Psychology, 12*, 387-413.
Ruskin, J. (1846). *Modern painters* (3rd ed.). London,: Smith Elder and co.
Sachs-Hombach, K. (2003). Resemblance Reconceived. In H. Hecht, Schwartz, R. & Atherton, M. (Ed.), *Looking into pictures: an interdisciplinary approach to pictorial space*. (pp. 167-178). Cambridge, Mass.; London: MIT.
Salthouse, T. A. (1986). Perceptual, cognitive, and motoric aspects of transcription typing. *Psychological Bulletin, 99*, 303-319.
Saxe, R., Xiao, D. K., Kovacs, G., Perrett, D. I., & Kanwisher, N. (2004). A region of right posterior superior temporal sulcus responds to observed intentional actions. *Neuropsychologia, 42*(11), 1435-1446.
Schier, F. (1986). *Deeper into pictures : an essay on pictorial representation*. Cambridge: Cambridge University Press.
Schyns, P. G. (1998). Diagnostic recognition: task constraints, object information, and their interactions. *Cognition, 67*(1-2), 147-179.
Seamon, R. (2004). Let Them Naturalize Aesthetics: A Reply to Denis Dutton [Electronic Version]. *Aesthetics Online, website of The American Society for Aesthetics, edited by Dominic McIver Lopes*.
Searle, J. R. (1983). *Intentionality, an essay in the philosophy of mind*. Cambridge [Cambridgeshire] ; New York: Cambridge University Press.
Shusterman, R. (1999). Somaesthetics: a disciplinary proposal. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism, 53*(3), 299-314.
Sperber, D., & Hirschfeld, L. A. (2004). The cognitive foundations of cultural stability and diversity. *Trends in Cognitive Sciences, 8*(1), 40-46.
Sperber, D., & Wilson, D. (1986). *Relevance : communication and cognition*. Oxford: Basil Blackwell.
Sperber, D., & Wilson, D. (1996). Fodor's Frame Problem and Relevance Theory. *Behavioral and Brain Sciences, 19*(3), 530-532.
Sperber, D. (2001). In defense of massive modularity. In E. Dupoux (Ed.), *Language, brain, and cognitive development : Essays in Honor of Jacques Mehler*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
Stecker, R. (1990). The Boundaries of Art. *British Journal of Aesthetics, 30*(3), 266-272.
Stecker, R. (2000). Is it reasonable to attempt to define art? In N. Carroll (Ed.), *Theories of art today* (pp. 45): University of Wisconsin Press.
Stecker, R. (2005). Definition of art. In J. Levinson (Ed.), *The Oxford Handbook of Aesthetics* (pp. 136-154). Oxford: Oxford University Press.
Stock, A., & Stock, C. (2004). A short history of ideo-motor action. *Psychological Research, 68*(2), 176-188.
Stürmer, B., Aschersleben, G., & Prinz, W. (2000). Correspondence effects with manual gestures and postures : A study of imitation. *Journal of experimental psychology. Human perception and performance, 26*(6), 1746-1759.
Tolstoi, L. N. (1899). *What is art?* (A. Maude, Trans. 3rd ed.). London.

Tse, P. U., & Cavanagh, P. (2000). Chinese and Americans see opposite apparent motions in a Chinese character. *Cognition, 74*(3), B27-B32.

Treisman, A. (1982). Perceptual grouping and attention in visual search for features and for objects. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance, 8,* 194-214.

Tucker, M., & Ellis, R. (1998). On the relations between seen objects and components of potential actions. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance, 24,* 830-846.

Viviani, P., & Stucchi, N. (1992). Biological movements look uniform: evidence of motor-perceptual interactions. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance, 18*(3), 603-623.

Walton, K. L. (1970). Categories of Art. *The philosophical review, 70,* 334-367.

Walton, K. L. (1974). Review on Dickie's 'Art and the aesthetics: an institutional analysis, *Journal of aesthetics and Art criticsm*, 97-100.

Walton, K. L. (1984). Transparent Pictures: On the Nature of Photographic Realism *Critical Inquiry, 11*(2), 246-277.

Walton, K. L. (1987). Style and the Products and Processes of Art. In B. Lang (Ed.), *Concept of Style* (pp. 72-103). Ithaca: Cornell University Press.

Walton, K. L. (1990). *Mimesis as make-believe : on the foundations of the representational arts*. Cambridge, Mass ; London: Harvard University Press.

Weitz, M. (1956). The Role of Theory in Aesthetics (Vol. 15, pp. 27-35): Blackwell Publishing on behalf of The American Society for Aesthetics.

Wheelwell, D. (2004). Against the Reduction of Art to Galvanic Skin Response. *Journal of Consciousness Studies, 7*(8-9), 37-42.

Willats, J. (2003). Optical laws or symbolic rules? The dual nature of pictorial systems. In H. Hecht, Schwartz, R. & Atherton, M. (Ed.), *Looking into pictures: an interdisciplinary approach to pictorial space.* (pp. 125-144). Cambridge, Mass.; London: MIT.

Wimsatt, W. K., & Beardsley, M. (1988). L'illusion de l'intention. In D. Lories (Ed.), *Philosophie analytique et esthétique* (pp. 223-238): Méridiens Klincksieck.

Wollheim, R. (1980a). *Art and its objects*. Cambridge: Cambridge University Press.

Wollheim, R. (1980b). Criticism as retrieval. In *Art and its object* (pp. 185-204). Cambridge: Cambridge University Press.

Wollheim, R. (1980c). Seeing-as, Seeing-in, and Pictorial representation. In *Art and its objects* (pp. 205-226). Cambridge: Cambridge University Press.

Wollheim, R. (1987). *Painting as an Art*. London: Thames and Hudson.

Wolpert, D. M., Ghahramani, Z., & Jordan, M. I. (1995). An internal model for sensorimotor integration, *Science 269*, 1880-1882.