

Pour un
Graphisme
Liminal

Mémo MADE

Diplôme National
Métiers d'Art et Design
Édition Transmédia – 2024-2025
Lycée des Arènes – Toulouse



Sommaire

Comment le sujet du liminal s'est imposé	7
A. Contexte et textes fondateurs	11
A.1. Le monde invisible	12
♦ Comment la modernité nous a coupé du réel	12
♦ Retour et réappropriation de la magie	14
A.2. Un cadre théorique	18
♦ Qu'est ce que l'état liminal ?	18
♦ De quoi est constituée l'imagerie de l'invisible ?	20
♦ Comment impacter l'inconscient ?	21
B. Univers Liminal	25
B.1. Regard Ouvert?	28
♦ Fanette Mellier : scruter par l'impression liminale	28
♦ Koichi Sato : perdre le regard par le flou ...	34
☞ Des hypothèses de projets pour un regard ouvert	38
☞ Réalisation autour de l'illusion : Me-Valley	42
B.2. Réalité malléable	44
♦ Altérer le réel	44
☞ Pratiques personnelles : Communication X	47
♦ Interview : Kawani	48
B.3. Récit liminal	50
♦ Cathy's book	50
☞ Projet personnel : 1AMCRYSTAL	52
♦ Superliminal	56
B.4. Hybridation numérique	58
♦ La religion de la tech	58
♦ Tishan Hsu : greffe numérique	60
♦ Espaces transitoires	63
♦ Immersion	66
C. Application	68
C.1. Matériau-techni-thèque	70
C.2. L'onirisme insulaire	76
Conclusion	80
Lexique	84
Bibliographie/Sitographie	88

Comment le sujet
du liminal
s'est imposé

A. Contexte et textes fondateurs

A.I. Le monde invisible

◆ Comment la modernité nous a coupé d'une partie du réel : un monde désenchanté

Dans la quête incessante de l'humanité pour comprendre et maîtriser son environnement, ce sont imposées aux dépens des croyances intemporelles, des réalités scientifiques et matérielles.

Une réalité tangible et une vérité unique nous sont décrites. La science, avec sa méthode et ses fondements rationnels, a progressivement dissout les explications mythologiques et mystiques qui dominaient autrefois. Comme l'exprime Max Weber - sociologue, économiste et philosophe allemand (1864-1920), connu pour ses travaux sur la rationalisation, l'éthique protestante et le capitalisme, ainsi que pour sa théorie de la bureaucratie et de l'autorité - dans son concept de *désenchantement du monde*⁵, la modernité a remplacé le sacré, offrant en retour des explications scientifiques pour des phénomènes autrefois jugés surnaturels.

L'invisible, qui a occupé une place prépondérante dans les structures traditionnelles est souvent perçu comme irrationnel ou archaïque.

« (...) ce vaste processus de **désenchantement** (a) débuté avec les prophéties du judaïsme ancien et de concert avec la pensée grecque, (qui) rejetait tous les liens magiques d'atteindre au salut comme autant de superstitions et de sacrilèges. »

Max Weber, L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme, Plon/Pocket - 2010 - p. 117

Les manifestations de l'irréel sont considérées parfois par cette société moderne occidentale comme un symptôme d'une maladie psychique, là où dans d'autres cultures, l'on verrait des communications avec les ancêtres, comme chez les Zoulous en Afrique du Sud, où les rêves sont perçus comme des messages directs des ancêtres ; des expériences chamaniques en Sibérie, où les chamanes entrent en transe par la danse, les chants et les tambours pour communiquer avec le monde des esprits ; ou encore des visions mystiques dans le christianisme orthodoxe, où des saints et des mystiques, tels que Sainte Thérèse d'Avila, rapportent des extases divines.



François Gérard - Sainte Thérèse - 1827

Mircea Eliade (1907-1986) est un historien des religions, philosophe et écrivain roumain, connu pour ses travaux sur le sacré et le profane, les mythes et les rites, ainsi que pour ses études sur le chamanisme. Il a profondément influencé la compréhension moderne des religions et des expériences spirituelles en montrant comment le sacré structure l'existence humaine dans diverses cultures. L'anthropologue et historien des religions décrit, dans *Le chamanisme et les techniques archaïques de l'extase*⁶, comment, dans de nombreuses cultures, ces états modifiés de conscience ne sont pas vus comme des troubles, mais comme des expériences sacrées. Certaines sociétés valorisent en effet les malades. Ceux-ci occupent, par exemple, en tant que chamans, une place à part entière dans la communauté.

⁵ Jean-Philippe Domecq - 1985 - Le monde (extrait le 17/10/2024) - lemonde.fr

⁶ Mircea Eliade - 1951 - Le chamanisme et les techniques archaïques de l'extase - (extrait le 17/10/2024) - Payot & Rivages (Paris) - Bibliothèque historique Payot

◆ Retour et réappropriation de la magie

La modernité⁷ désigne une période historique mais également un concept socioculturel caractérisé par des changements profonds dans les modes de pensée, les structures sociales et les pratiques économiques, qui ont émergés à partir de la Renaissance et se sont intensifiés avec les révolutions industrielle et scientifique. Elle se distingue par l'essor de la rationalité, de la science, du progrès technologique, de l'individualisme et de la sécularisation.

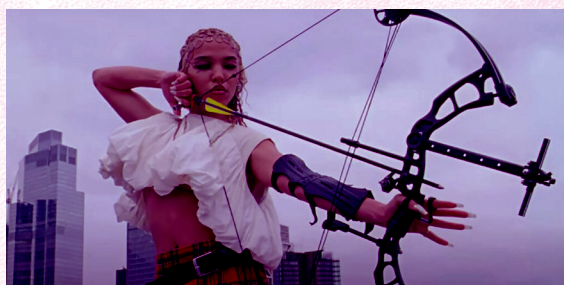
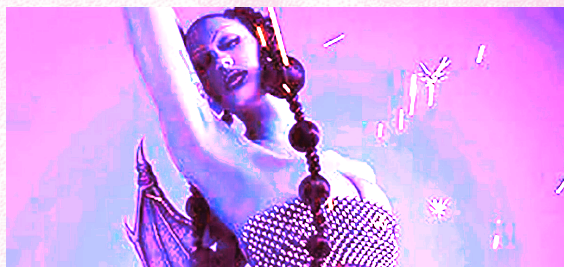
Malgré la façon dont elle a relégué la dimension de l'invisible hors de la société, des croyances magiques ont persisté à travers les âges, offrant souvent un refuge face à l'oppression engendrée par les normes établies. Comme le souligne l'historienne Jeanne Favret-Saada dans *Les mots, la mort, les sorts*⁸, la magie a survécu parce qu'elle répond à des besoins sociaux et psychologiques auxquels la science ne peut pas toujours apporter de réponses.

Dans une société violente, ce retour des imageries magiques peut s'observer. Dans la culture populaire contemporaine, les symboles occultes, les mythes ancestraux et les pratiques spirituelles réapparaissent dans des formes variées, notamment dans les arts visuels, le cinéma, et la musique. Avec des productions comme la reprise de la série *Sabrina, l'apprentie sorcière*. L'univers magique d'Aurora, ou des artistes d'hyper pop comme Caroline Polachek, FKA Twigs, Eartheater ou Oklou.

Le mouvement néo-paganiste et la réappropriation de la figure de la sorcière dans le féminisme moderne sont, par exemple, des signes de cette réémergence. La figure de la sorcière, comme l'évoque Mona Chollet, essayiste et journaliste suisse, connue pour ses réflexions sur le féminisme et les questions sociales (*Sorcières, Beauté fatale*), incarne un nouveau sauvage capable de lutter contre le système, représentant l'indépendance, la marginalité et la résistance aux normes patriarcales.

⁷ Cf. lexicque p.80

⁸ Jeanne Favret-Saada - 1977 - *Les Mots, la Mort, les Sorts* (ex.17/10/2024) - Gallimard (Paris) - Folio essais

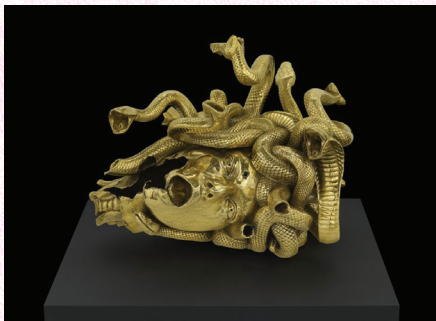


Captures d'écran Youtube - Eartheater, Fka Twigs, Oklou, Caroline Polachek - (ex.19/11/2024)



Membres de W.I.T.C.H. - Boston - 19 aout 2017
(ex. le 17/10/24) - Wikipedia.fr

Le groupe *WITCH (Women's international terrorist conspiracy from hell)*, par exemple, s'est réuni dans les années 70 pour maudire Wall street. Ainsi ces mouvements utilisent des symboles magiques non seulement pour se connecter à des traditions anciennes, mais aussi pour contester les structures de pouvoir en place.



Damian Hirst - *The Severed Head of Medusa*
Photo de Prudence Cuming
Or et argent - 2017

L'artiste contemporain Damien Hirst, dans son œuvre *Treasures from the Wreck of the Unbelievable* (2017), propose une vaste installation sculpturale présentée

comme étant des artefacts retrouvés d'une épave mythique. Cette œuvre mêle des sculptures grandioses, réalisées en divers matériaux, à des récits fictifs sur un collectionneur légendaire nommé *Cif Amotan II*, dont le trésor aurait été englouti il y a des siècles. Hirst réinvente ainsi un passé fictif, combinant références historiques, mythologiques et fantastiques pour brouiller les frontières entre mythe et réalité. Il invite le spectateur à s'interroger sur la véracité des objets et des récits, tout en explorant le rapport de l'art au temps, à la valeur et à la vérité.

Les récits contemporains de Science-fiction ou fantastiques en littérature et au cinéma jouent également sur cette frontière entre visible et invisible, réalité et imaginaire, pour questionner la nature même de ce qui est perçu comme réel. La science et la magie s'y voient souvent mêlées, dans une tentative de congruence.

Dans la littérature de science fiction française comme dans les livres *Nous les Dieux* de Bernard Werber ou encore *Le chant des drilles* d'Ayerdhal, l'anticipation se mêle à des concepts spirituels, ensemble ils tentent de lier science et invisible. Chez Werber, les anges, les dieux et autres entités sont représentés. Chez Ayerdhal on retrouve une société de lémuriens intelligents dont la spiritualité fait vivre la terre. La symbiose entre l'homme et la nature y est justifiée. Le principe d'unité prouvé.

De grandes productions comme *Avatar* ou plus modestes comme *Annihilation* ou encore les séries *The OA* ou *Dirk Gently* sur Netflix abordent aussi le principe de congruence. *Dirk Gently* joue avec des connexions aléatoires entre événements, alliant humour et éléments mystiques pour aborder des thèmes de destin et de libre arbitre dans un univers chaotique. *The OA* explore des concepts de vie après la mort et de dimensions parallèles, mêlant éléments scientifiques et mystiques pour questionner les perceptions de la réalité et de l'existence humaine.

L'utilisation du répertoire de la magie dans les productions artistiques s'inscrit donc comme réponse pour remettre en cause les ordres établis.

A.2. Un cadre théorique

◆ Qu'est ce que l'état liminal ?

Selon Timothy L. Carson⁹, doctorant américain spécialisé dans le concept de liminalité, chaque individu traverse des transitions d'état tout au long de sa vie. Dans de nombreuses cultures, ces étapes sont ritualisées et chargées de symbolisme. Carson soutient qu'une vision réductrice et mécaniste du monde a conduit, en Occident, à une forme d'amnésie collective de ces savoirs occultes. Des symboles tels qu'un pont, une échelle ou un champ illustrent ces rites de passage. Un exemple marquant est le récit du Déluge, où Noé, entouré d'eau pendant quarante jours, vit une transition à travers la destruction.

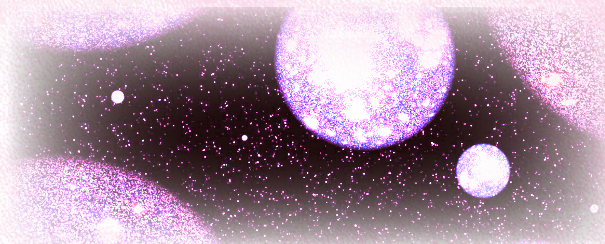
Dans son ouvrage, Carson évoque une énergie naturelle qui régit chaque société et qui, une fois épuisée, exige une mue rituelle pour assurer sa pérennité. Toute communauté traverse des étapes incontournables comme la naissance, la grossesse et la mort. Elle peut aussi être soumise à des déplacements saisonniers, à l'image des transhumants. Le rite de passage, qu'il soit volontaire ou non, est inévitable. Ces rites comprennent trois phases : la séparation d'avec le groupe ou le statut initial, la phase liminale où l'individu est en transformation, et enfin, la réintégration dans un nouvel état stable.

Le *personae liminal* est souvent désigné par des noms et symboles spécifiques, comme l'adolescent, et subit une marginalisation. En reprenant l'analogie de la mort, les autres l'évitent, craignant une forme de contagion. Cette séparation, à la fois physique et

symbolique, isole l'individu en transition, sans statut ni place dans la société, le rendant potentiellement dangereux aux yeux des autres. Les *personae liminaux* peuvent adopter des identités symboliques qui accentuent leur différence, devenant asexués, anonymes ou dénués d'identité. Carson souligne également la camaraderie qui émerge entre ces personnes en transition, formant des contre-communautés de *freaks*¹⁰ ou d'*outcasts*¹⁰. Ces liens transcendent les différences individuelles. Ainsi, groupes et anti-groupes jouent des jeux complexes de pouvoir, et les rites de passage tendraient, en réalité, à renforcer la solidarité.

La conception moderne de la réalité tend à séparer le matériel et l'immatériel par une frontière infranchissable, il est généralement admis qu'il existe deux royaumes distincts. Pourtant, certains semblent vivre la transgression de ces frontières au quotidien, mais cela n'est pas sans conséquence. Ces individus subissent une véritable métamorphose, connaissant d'abord une mort symbolique, puis une renaissance. Ils émergent ensuite avec un nouveau statut au sein de la société. Cette transformation prend souvent place dans un espace sacré, qui obéit à sa propre temporalité.

L'espace liminal peut se révéler à l'initiation comme une descente intra-utérine, ou au contraire, une lumière similaire à celle décrite lors d'expériences de mort imminente. Cet espace, où mort et naissance coexistent, devient un lieu de révélations symboliques, touchant à la vie, à la mort et à la sexualité. La cérémonie elle-même est divisée en trois étapes: mort, souffrance et résurrection. Selon Mircea Eliade¹⁰, la distinction entre le profane et le sacré réside dans cette temporalité parallèle.



Victor de Schwanberg - Science photo - Getty Images

⁹ Timothy L. Carson - *Liminal Reality and Transformational Power* 1997 - Autoédition

¹⁰ Cf lexique p.80

¹¹ Idem

◆ De quoi est constituée l'imagerie de l'invisible ?

Dans ces états à la frontière de l'invisible, plusieurs expériences surgissent. Mais quelle est la provenance de cette imagerie ? Carl Jung¹² distingue l'inconscient personnel et l'inconscient collectif. Ce dernier correspondrait à une couche plus profonde de la pensée. Il ne serait pas autobiographique mais inné. Cet inconscient collectif serait un fondement psychique universel.

Au contraire de l'inconscient personnel qui incarne l'intimité psychique et la dimension affective, le contenu de l'inconscient collectif est composé des archétypes. Ceux-ci sont des images universelles qui existent depuis toujours. Ils surgissent par exemple dans les rêves et les visions. Ces images émergent à un niveau de conscience lorsqu'elles sont perçues. Ce sont des représentations naïves et individuelles. Selon Jung les archétypes sont des images virtuelles. Comme la figure du père, de la mère, des enfants, de la naissance ou de la mort par exemple. Ce sont des expériences universelles disponibles à la représentation. Les images laisseraient un fragment, un sédiment à travers les générations. Si ces images ne sont pas incarnées par des expériences personnelles, elles restent des cadres vides. L'imagerie archétypale est donc dynamique, en ce sens qu'elle se charge des expériences vécues. Elle possède le pouvoir d'émouvoir et de saisir un individu. Parmi les archétypes évoqués par Jung on retrouve par exemple l'archétype de l'*anima* (part féminine de l'homme) et l'*animus* (part masculine de la femme), celui de l'enfant ou du couple divin ou encore de l'unité, de l'arbre, de la croix.

Selon Jung l'individu moderne errerait dans un monde désenchanté où il est privé de son âme. Ce déclin de l'unité symbolique de l'homme et de l'esprit aurait eu lieu avec la disparition de l'alchimie. Ce déracinement exigerait une haute réparation symbolique, d'où l'importance selon lui des phénomènes de synchronicité. Ils seraient la preuve d'une corrélation univer-

selle. C'est-à-dire l'unité de ce qui est. Les effets de synchronicité seraient caractérisés par une coïncidence d'événements. La synchronicité, pour Jung, désigne une coïncidence significative entre ces événements extérieurs et des états psychiques intérieurs, dépourvue de toute relation causale. Ces phénomènes témoigneraient d'une corrélation universelle, révélant l'unité profonde de tout ce qui existe. Jung prend l'exemple de la consultation du *Yi king*, jeu divinatoire japonais, ou de l'astrologie qui décrit une correspondance entre l'intérieur et l'extérieur.

Le graphisme liminal, en ce sens, pourrait devenir un outil de médiation entre le monde conscient et l'inconscient collectif, révélant des images universelles qui résonnent avec les archétypes jungiens. Ces images pourraient s'ancrer dans l'espace du public ou de l'intime pour re-tisser cette connexion symbolique de l'être.

◆ Comment impacter l'inconscient ?

Si nous avons admis un lien entre l'intérieur et l'extérieur, comment agir sur l'imagerie inconsciente ? Alejandro Jodorowsky est un cinéaste, scénariste de bandes dessinées, écrivain et artiste franco-chilien, connu pour son style avant-gardiste et visionnaire. Ses œuvres marquent par un mélange unique de spiritualité, d'ésotérisme et de surréalisme. Auteur de films cultes comme *El Topo* (1970) et *La Montagne sacrée* (1973), il a aussi contribué à l'univers de la bande dessinée avec *L'Incal*, en collaboration avec Moebius. Figure éclectique, Jodorowsky est également connu pour ses pratiques de psychomagie, qu'il considère comme un moyen de guérison à travers des actes symboliques. Selon Jodorowsky¹³, la psychanalyse n'est pas suffisante. Cette pratique, basée autour de la parole, considère qu'il suffirait de faire émerger une pensée

¹² Carl Gustav Jung - *Psychologie de l'inconscient* - 1916 - Vrin (Paris)
Références

¹³ Alejandro Jodorowsky - *Manuel de psychomagie, vers le chemin de la guérison* - 2009 - J'ai Lu - Aventure Secrète

inconsciente pour guérir. Selon l'essayiste, il n'en est rien. Transformer les pensées inconscientes en discours rationnel ne suffirait pas à faire disparaître les symptômes. C'est ainsi que Jodorowsky invente la psychomagie, qui permet d'agir en utilisant tout le spectre sensitif. L'inconscient admet une résolution symbolique. Taper dans un coussin, déchirer une photo etc, sont des actes symboliques qui permettent une résolution inconsciente. Comme le magicien, l'inconscient admet une partie comme le tout. Ainsi un résidu, une représentation, une incarnation *sont* la personne. Dans le psychodrame ou la constellation familiale (pratique thérapeutique) un acteur incarne une personne de la famille du consultant, permettant de réelles résolutions. La psychomagie ne prétend pas influencer sur la matière mais plutôt sur la mémoire. Ainsi en psychomagie, par exemple, on n'effectue pas de sort pour nuire à un bourreau mais plutôt un rituel qui modifierait la structure du souvenir de la victime. Il est proposé au consultant de revivre un événement traumatique et de lui trouver résolution. Ces blessures irrésolues créent des empreintes de notre ego bloqué à l'âge de l'évènement. Ces parts du passé empêchent le consultant de vivre pleinement le présent. En adressant les souvenirs traumatiques, la psychomagie vise à libérer l'inconscient.

D'après la psychomagie de Jodorowsky, un graphisme véritablement liminal agirait directement sur l'inconscient à travers des symboles et des actes visuels qui touchent le spectateur. Un graphisme à caractère *numineux* (désigne une expérience à la fois fascinante et terrifiante, liée à la rencontre d'une présence mystérieuse et sacrée, au-delà de l'entendement humain). Le graphisme liminal, à l'image de la psychomagie, devrait utiliser des éléments visuels chargés de symbolisme afin de provoquer une réaction intérieure profonde qui induirait une transformation. Cette approche dépasserait la simple communication visuelle pour offrir une expérience immersive et transformative. Le spectateur, pris dans une interaction avec des formes qui résonnent en lui, pourrait alors accéder à une forme de résolution intérieure, tout comme en psychomagie, où l'image devient un outil de guérison inconsciente.



Hyperbulle - Film onirique de 7 minutes - Réalisation personnelle - 2021

B. Univers liminal

En quoi le graphisme liminal trouve-t-il sa place, quels sont ses usages spécifiques, et dans quels contextes devient-il une approche significative ? Afin de répondre à cette question nous nous pencherons sur les différentes facettes du graphisme liminal à travers quatre sous-parties :

◆ Plan

1. Regard ouvert

Le design graphique peut inviter le spectateur à scruter, au contraire de la simple observation.

2. Réalité malléable

L'observateur est ainsi directement impliqué dans l'état d'apparition de la production. L'objet graphique, alors, n'est plus seulement perçu mais expérimenté.

3. Récit liminal

La narration aussi peut guider le spectateur dans cet état d'irréel. Par l'absence, le spectateur brode son imaginaire. Par le récit liminal, les designers peuvent proposer des univers à explorer en accédant progressivement à de nouvelles couches narratives.

4. Hybridation numérique

Le rapport entre technologie et humanité comme expression d'une phase liminale contemporaine.

La liminalité désigne un état de seuil et décrit le passage d'un espace à un autre. Dans cette zone de transition prédominent la désorientation et l'ambiguïté. Ainsi, les artistes et les designers graphiques peuvent tenter d'investir cet entre-deux (entre-deux mondes, entre-deux réalités, entre-deux états...). Mais comment représenter ce qui est fugitif et non-stable ? Comment se figurer l'invisible ?

B.I. Regard ouvert

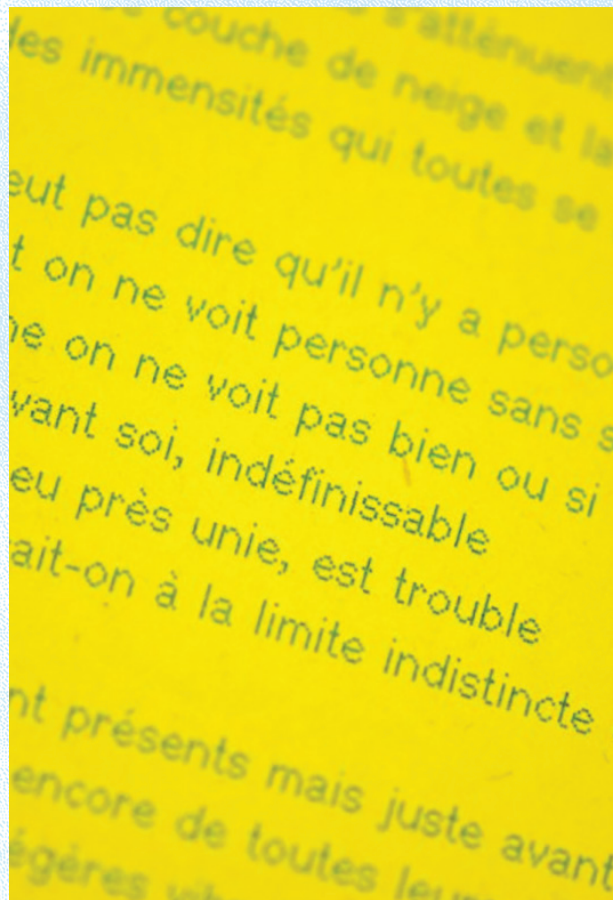
◆ Fanette Mellier : scruter par l'impression liminale

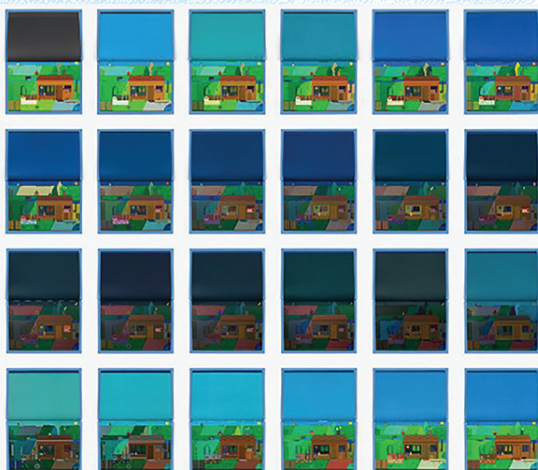
En édition, les questions de liminal peuvent trouver leurs réponses dans une simple grille, un jeu typographique ou encore une reliure particulière. Dans *Bastard battle*, un livre de Céline Minard mis en page par Fanette Mellier, le processus d'impression induit tout un univers sensible. Les mutations de l'objet soutiennent le récit, un texte halluciné et plein de références historiques et culturelles. La technique d'impression est aussi révélée par les jeux typographiques. Un jeu de surimpression en CMJN fait vibrer la typographie qui semble s'incarner au fil des pages. Les lettres sur le fond subissent des variations typographiques. On passe d'une typographie de labeur classique et légère à empatement, usuelle dans le milieu du livre, à des polices gothiques aux lettrines impactantes. Certaines parties du texte semblent surlignées : des roses jaunes et bleu qui s'étalent comme des taches d'encre involontaires de la machine. Parfois la page semble imbibé de couleur. Comme si une lumière irradiait de son centre. Ces couleurs et variations sont parfois légères, parfois brusques, suivant le fil du récit. L'objet couverture enfin, comme l'appelle Mellier, est un simple papier noir, mais dont la matière, le mat, et l'embossage confèrent une qualité de rideau de théâtre, gardant précieusement la surprise de ces pages.



ahuris, dépasse
Des créneaux
apparus que le
était comble. I
mais de seulem
Un illuminé à s
que et trois ou
Chaumont con
ses gens, par de
la main. Oui, il
quatre cent tre

Dans *Tracés*, livre de Ariadne Breton-Hourcq, la graphiste explore mutisme et retenue pour mettre en valeur un livre de clichés photographiques. Ces photos se situent aussi à la limite du tangible, série de paysages chinois flous. Ces clichés travaillent à l'endroit où l'œuvre apparaît et disparaît, semblant être prise dans un train à grande vitesse. En cela on pourrait la caractériser de liminale. Pour étayer ce propos, la graphiste met en oeuvre une édition à la couverture muette une nouvelle fois, sur laquelle est sérigraphié en blanc translucide l'emplacement des photos à l'intérieur, comme un témoin du travail d'édition et de la grille mise en place, dans un état de transition entre maquette et objet fini. À l'intérieur, la couverture enserre les photos de part et d'autre d'un livret de texte au papier jaune. La mise en page systématique évoque un rythme, et construit un objet-carnet loin des formats habituels des livres de photos. La typographie choisie, composée d'un ensemble de petites formes géométriques semble vibrer. Ici l'illisibilité, le seuil d'apparition, se mue en qualité. La graphiste évoque la nécessité de déchiffrer le texte comme l'on parcourt les photos, évoquant le même mouvement et flou optique. Elle guide le regard dans une aventure.

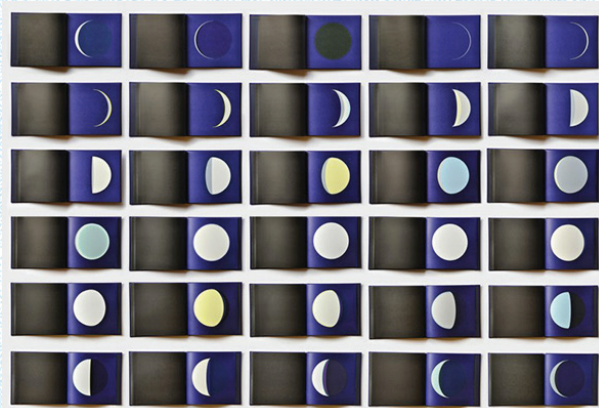
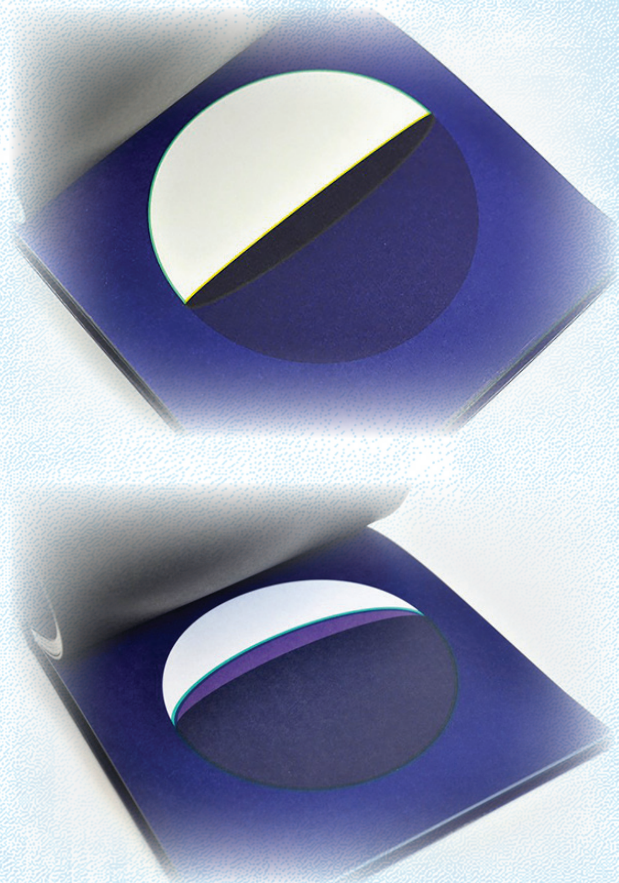




Panorama - Éditions du livre - 2022 - fanettemellier.com

Dans sa pratique, Fanette Mellier travaille de concert avec des auteurs mais produit également des livres entièrement graphiques dont elle est l'auteur. Ces productions jouent avec le minimal et le seuil de perception pour une aventure visuelle. Dans *Panorama* paru aux Éditions du livre en 2022, le même paysage illustré se répète au fil des quarante huit pages de l'ouvrage. Les différentes pages de l'ouvrage sont soumises à de légères variations. Une lumière s'allume, le ciel s'assombrit. Les pages décrivent le passage des heures et les micro-événements du quotidien. La graphiste propose ici un livre jeu, ludique et enfantin. L'on est invité à scruter à l'infini les détails illustrés de la page. Les petites interventions effectuées se scrutent au fil des pages. Elles créent un vertige de détails et d'horizons par des altérations subtiles.

Enfin dans la série *Dans la lune 1,2 et 3* ce sont les phases de la lune qui occupent la vingtaine de pages de l'album. Chacune représentant une étape des phases de la lune. Rien ne vient perturber la quiétude de l'astre qui s'étale en pleine page face à une page monochrome. Noir grise ou violette selon les éditions, qui sont des déclinaisons colorées du premier album, la lune apparaît par un travail de surimpression, son contour en devient incertain. Elle se trouble de lumière comme dans le ciel de la nuit. La graphiste guide notre regard dans un récit liminal.



Dans la lune - Éditions du livre - 2022 - fanettemellier.com



dé subtil allant du blanc au noir, en passant par des tons beige et brun. Par cette utilisation du flou, Sato suggère qu'il n'existe pas de barrières rigides entre les couleurs de peau. Avec pudeur, il évoque le spectre humain, où chaque teinte se fond dans une autre, ne formant qu'une seule entité graphique. Le choix d'une typographie linéale discrète pour le slogan accentue encore cette dualité visuelle. La simplicité apparente de cette composition cache une réflexion profonde sur l'unité et l'humanité partagée, concepts au cœur de la lutte anti-apartheid.

Notre regard circule du fond, flou optique au slogan.

◆ Koichi Sato : Perdre le regard par le flou, la frontière, l'oscillation

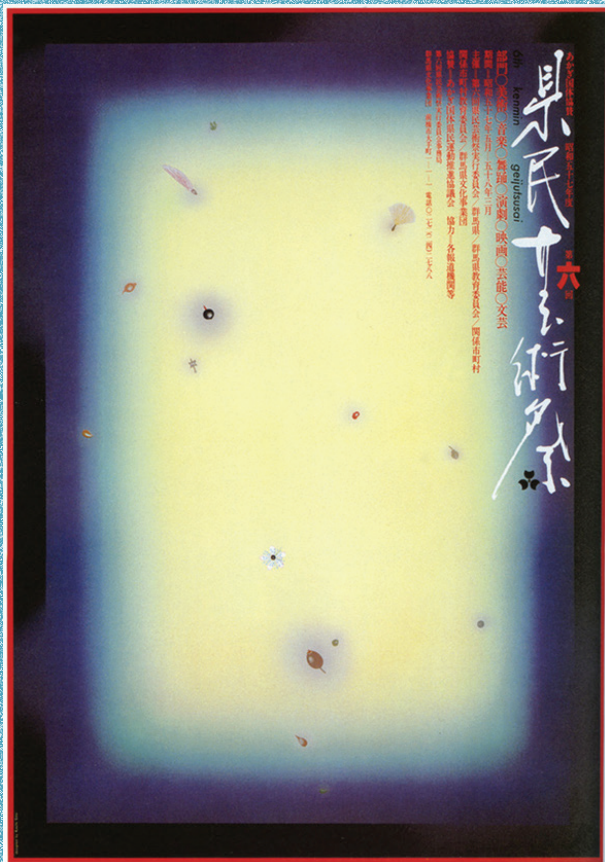
Les affiches de l'artiste Koichi Sato guident aussi notre regard, à la frontière entre le réel et l'imaginaire. Designer graphique japonais reconnu, les œuvres de Sato jouent avec nos perceptions en utilisant la couleur et le flou, créant ainsi des compositions qui semblent émerger d'un univers éthéré et nébuleux. Il traduit des idées complexes par des visuels minimalistes mais puissants. Nous nous intéresserons plus particulièrement au travail réalisé dans le cadre des *Images internationales pour les droits de l'homme et du citoyen*. Il s'agit d'une série de 66 affiches réalisées en 1988 par des artistes du monde entier à l'occasion du 40e anniversaire de la Déclaration universelle des droits de l'homme. Cette période, dominée par la guerre froide, les mouvements anti-apartheid et l'affirmation des droits des minorités, a suscité une prise de conscience sociale croissante et influencé l'art engagé.

Sur l'affiche de Sato, le slogan sobre anti-apartheid est posé de biais, tandis que le fond présente un dégra-



Koichi Sato - Affiche Anti-apartheid - 1989

Impression offset - centrepompidou.fr

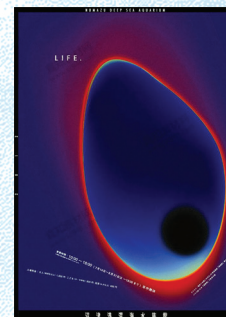


Koichi Sato - *The 6th Iwaki Prefecture Art Festival* - 1982 - Lithographie offset

Koichi Sato crée une atmosphère méditative qui invite à la réflexion. Il utilise des gradients colorés, une caractéristique récurrente dans l'ensemble de son œuvre. Son travail, généralement centré autour d'événements poétiques, de festivals de musique ou de films, se distingue par une approche visuelle qui mêle des lignes fines, des éléments photographiques subtils, et parfois même des annotations griffonnées, semblant presque surgies d'un carnet de notes.

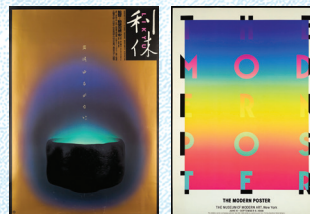
Dans son affiche pour le 6e festival de la Préfecture d'Iwaki, par exemple, quelques éléments naturels comme des graines de pissenlits semblent flotter dans un dégradé allant du blanc vers un bleu doux.

Cette atmosphère légère et aérienne contraste avec l'affiche réalisée pour l'aquarium de Numazu, où un halo rouge vif se détache sur un fond bleu marine, évoquant la silhouette d'un organisme aquatique. Ici, l'animal n'est plus qu'une forme abstraite, un élément graphique parmi d'autres, tandis que le texte oblique semble être poussé par le courant du plancton. Un mot unique domine l'espace : Life. Ce minimalisme confère à l'image une force symbolique.



Koichi Sato - *Numazu Deep Sea Aquarium*

L'utilisation de la photographie est une autre caractéristique majeure de son travail. Dans plusieurs de ses affiches, il intègre des images en les floutant ou en les dégradant pour les transformer en textures abstraites. Ces jeux de lumière et d'ombre, associés à des couleurs douces, créent un espace visuel qui oscille entre le concret et l'abstrait. Les sujets représentés, qu'il s'agisse de la nature ou d'objets quotidiens, deviennent presque insaisissables, se dissolvant dans des gradients de couleurs, évoquant des découpes de lumière. Les mots dans ses affiches s'inscrivent souvent en bandeaux horizontaux ou verticaux, s'effaçant presque dans le décor, ou bien s'incrétant dans des grilles simples. Ce qui pourrait sembler un choix typographique discret, s'avère être un puissant outil de transmission de messages. Les légers déséquilibres dans la disposition du texte ajoutent une dynamique subtile, mais néanmoins efficace, à ses compositions. Par cette approche, Sato parvient à combiner des messages visuels forts avec une légèreté esthétique qui ne cherche jamais à écraser le spectateur.



à gauche : *The modern poster* - the Museum of Modern Art - New York - 1988,
à droite : *Likyu* - 1988

◆ Des hypothèses de projets pour un regard ouvert :



Extraits d'un Deck de jeu Dixit
Illustrations Marie Cardouat - 2008

Dixit

Le graphisme liminal pourrait rassembler une communauté en utilisant des éléments visuels qui sont ouverts à des interprétations multiples. À l'instar du jeu Dixit, où les images peuvent être comprises différemment selon les expériences personnelles.

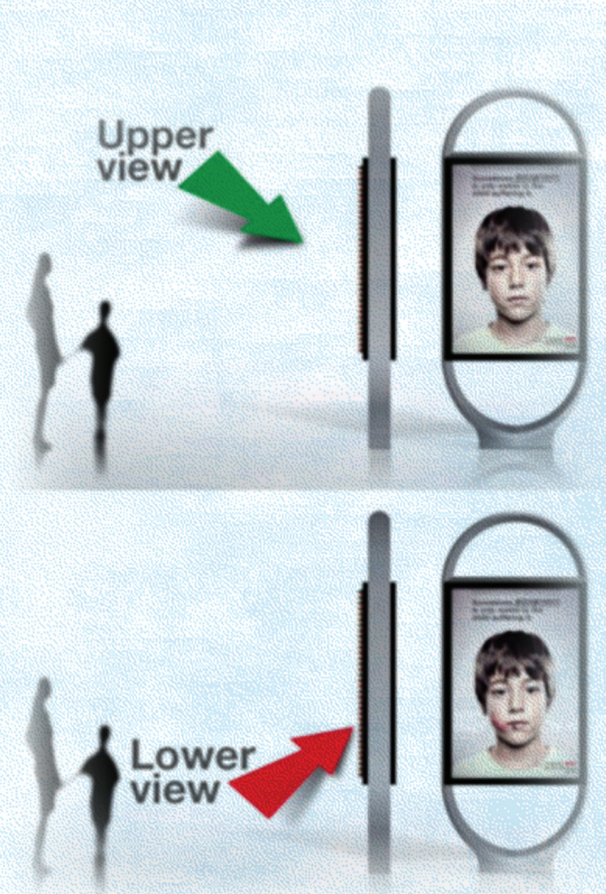
Un projet graphique liminal pourrait être conçu pour offrir des significations variées qui résonnent différemment selon les individus. Une série basée sur le dictionnaire des symboles par exemple.

Campagne liminale

Pour faire passer un message secret, le graphisme liminal pourrait intégrer des éléments discrets et symboliques qui ne se dévoilent qu'à ceux qui prennent le temps de les déchiffrer.

Par exemple, dans les campagnes de sensibilisation et de prévention de la violence, des visuels subtils et des symboles cachés peuvent transmettre des messages critiques de manière à ce qu'ils ne soient pas immédiatement évidents, mais qui révèlent leur signification aux observateurs attentifs. Cette approche permet de communiquer des messages importants de manière discrète, tout en jouant sur la dimension liminale de

l'interprétation et de la perception. Pour ce faire, on pourra s'interroger sur le format dans l'espace urbain et la lisibilité. Comment rendre un affichage public fugace, perceptible uniquement à notre cible? Un format kakemono pourrait par exemple, habillant des espaces exigus, s'oublier. Une autre option pourrait être un jeu de découpe dans le papier. Ou encore une typographie à déchiffrer. Enfin, on pourra s'interroger sur la trace, le reste. Avec une campagne d'affichage faites de bouts d'affiches arrachées par exemple. Imitant ces zones d'affichage à l'abandon. Ces objets graphiques en état de transition.



ANAR (Aid to Children and Adolescents at Risk)

Flou

L'artiste Vincent Dulom s'est par exemple emparé de ce concept à travers une œuvre évanescence. Il y explore le flou, ou l'ombre. Dulom joue sur les limites entre ce qui est visible et ce qui échappe à notre vue. Le photographe Hiroshi Sugimoto - globe trotteur - explore, lui, le flou et l'invisible dans sa série *Seascapes* avec de véritables tableaux abstraits où la mer, le ciel et le sol se mélangent. Dans le même temps, il installe un rituel (le sujet, toujours la mer et la ligne d'horizon fixe). Dans une autre série sur l'architecture, des habitats rêvés jaillissent du flou et du clair obscur.

Une hypothèse de projet serait de transmettre à l'instar du photographe des territoires rêvés grâce au flou photographique. L'hypothèse serait de jouer sur le flou typographique, en venant photographier des interventions graphiques ou numériques. L'intervention pourrait être multipliée. Imprimer le flou, le reprendre en photo jouant sur plusieurs mouvements.



Hiroshi Sugimoto - *Seascapes* - bel-oeil.com



Vincent Dulom - *Forme* - vincentdulom.com



Expérimentations personnelles

◆ Réalisation personnelle autour de l'illusion : Me-Valley

Suite à mes recherches sur les matières et la découpe, un projet émerge dans le cadre d'un atelier de pratique. *Me-Valley* (moi, vallée) est un double portrait fragmenté. À la manière d'Arcimboldo, ce sont les éléments d'un paysage qui reconstituent les éléments d'un autoportrait, tandis que le paysage en lui-même se veut un portrait fantasmé. Un profil évanescant se découpe dans le paysage d'un eden inventé. Il représente ce que perçoivent les autres de moi. Un simple profil, des cheveux, un œil. Mais dans une réalité parallèle, je me vois comme une déité de la nature de mon jardin secret. Composé de multiples fruitiers, d'agrumes, de prairies fleuries où un renard dort paisiblement. Les différents plans du paysage constituent des panneaux, imprimés sur du calque. Les différents calques sont installés à la manière d'un petit diorama ou le regard est trompé. Pour ce faire j'ai imprimé plusieurs des plans sur des calques que j'ai rétroéclairé avant de les saisir en photo. Cette photo je l'ai marquée numériquement et ré-imprimée.



B.2. Réalité malléable

◆ Altérer le réel

Dans un contexte contemporain, cette quête de l'invisible trouve également écho dans les nouvelles croyances et pratiques spirituelles. Les mouvements néo-païens, la sorcellerie moderne et des phénomènes comme le *shifting*¹⁴ se réapproprient l'invisible et l'intangible, nous invitant à repenser la manière dont le graphisme peut révéler des mondes cachés. Ces croyances ouvrent de nouvelles pistes de réflexion, où le symbolisme, les rituels et les réalités multiples s'inscrivent dans une approche mystique du graphisme liminal.

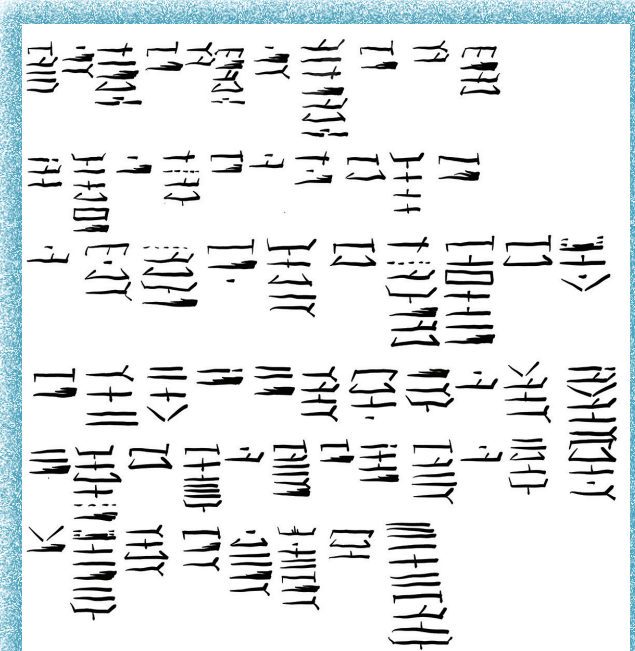
Le *shifting*, par exemple, est une croyance selon laquelle l'on serait maître de son environnement, capable de le transformer à son image en permanence. La notion de *shifting* est récente et prend ses racines dans les communautés en ligne, notamment sur des plateformes comme TikTok, Instagram et Reddit, où elle a commencé à se populariser autour de 2019-2020. Dans ce contexte, le *shifting* désigne l'idée de changer de réalité en accédant à un univers alternatif ou fictif, souvent via des techniques d'auto-hypnose, de méditation ou de visualisation. Les adeptes de cette pratique croient pouvoir se transférer mentalement dans une réalité parallèle, généralement inspirée de films, de séries ou de livres (comme l'univers de Harry Potter ou des animés).

Ce phénomène consisterait à passer d'un univers à l'autre, d'une réalité à l'autre, en définissant soi-même les conditions. Selon cette croyance, chaque individu serait seul dans un univers peuplé de figurants que l'on pourrait contrôler.

Dans les croyances *New Age*¹⁵, la notion de maille ou de voile de réalité revient souvent. L'intangible, l'imma-

tériel seraient la vérité cachée derrière l'illusion de la forme tangible. Des auteurs de ce courant décrivent une réalité enchantée, peuplée de créatures fantastiques qui se mélangent au quotidien.

Selon certains, la réalité est vibratoire et les mots, tout comme les symboles, ne sont que des moyens de nommer ces vibrations ou énergies. Les termes comme dragon ou fée servent à désigner les énergies dans ces nouveaux territoires invisibles. Ainsi les incarnations de l'invisible se nomment et se catégorisent. Pour les clairvoyants (personnes douées de visualisation) ou encore dans le rêve, elles se révèlent sous cette forme. Des auteurs vont même plus loin en affirmant que les mots ont un pouvoir mystique d'autoréalisation : parler, c'est prier. Selon ces nouveaux paradigmes, le graphisme pourrait devenir porteur d'une responsabilité, celle de transmettre ces mots et ces images, de rendre perceptibles ces vibrations invisibles. Le graphisme liminal pourrait être ce graphisme magique autoréalisateur.



sigils - message d'amour secret - réalisation personnelle

¹⁴ Cf. lexique p.80

¹⁵ Cf. lexique p.80

D'images et de mots

Dans ces nouvelles croyances, l'image et les mots ne sont pas de simples outils de communication ; ils sont investis d'un pouvoir presque mystique. Le signe selon Lacan et Saussure, rassemble le signifiant et le signifié. C'est-à-dire que les caractères contiennent l'information émotionnelle associée à sa signification.

L'image possède un grand pouvoir de transformation pour celui qui la regarde. Les sigils par exemple sont utilisés pour manifester des événements dans la réalité matérielle. La clair-écriture serait elle une pratique voisine de la médiumnité qui permettrait à son auteur de canaliser, c'est-à-dire transmettre des informations qui proviendraient de l'invisible (ancêtres, anges, messages de ton âme).

Les outils divinatoires se servent de ces symboles évocateurs pour exprimer de l'inconscient une part encore inconnue. Les mots également deviennent magiques. En répétant des affirmations ou des mantras, on espère influencer sur son environnement, façonner sa propre réalité.

Une hypothèse de projet pourrait être de réinvestir ces outils divinatoires et ces pratiques de l'invisible dans une pratique graphique contemporaine. On pourrait imaginer par exemple un oracle graphique. Jeu de deck divinatoire, il pourrait étendre des zones colorées abstraites ou des motifs abstraits plutôt que des symboles traditionnels. Si les outils divinatoires peuvent effrayer lorsqu'ils prétendent avoir une vue sur le futur, les outils peuvent être des outils visuels d'explorations de l'inconscient. La conception d'un oracle liminal pourrait prendre le parti de s'éloigner résolument des prétentions divinatoires et devenir un objet accessible à manipuler.



Répertoire d'idéogrammes - expérimentation personnelle - 2023

Pratiques personnelles : Communication X

Dans la série de vidéos *Communication X*, je mélange pratique personnelle, plastique et spirituelle. J'y mélange de la clair-écriture (c'est-à-dire des inscriptions, gribouillages que je considère contenir de l'information énergétique), des vidéos, des dessins et de la poésie. La pratique de la clair-écriture consiste à se placer en récepteur ou encore interprète. Elle nécessite de se mettre dans une position d'écoute. Ensuite, les lettres inventées semblent jaillir du stylo, transmises par une entité invisible.

Dans *Communication 2*, des portraits vidéos sont mélangés à des portraits plastiques. Les assemblages vidéos sont traités par la superposition de différents calques et effets de fusion. Le tout crée un portrait diaphane. Le texte déroule devant les yeux grands ouverts du personnage, tandis qu'est diffusée l'information. Le tout est accompagné d'un texte. Celui-ci décrit une réalité altérée. Il décrit une phase liminale de vie.



Communication 2

Imprisoned angels. A poet. And a pirate.
A smoking venus.

Colored pills. Afflicted. Washed away.
3 years for 1 NÉo Lifz.

The body didn't Die, the body did not Die



Kawani - Capture d'écran - instagram.com - @doucekawa

◆ Interview : Kawani

Question 1 :

La liminalité est une zone de transition, d'entre-deux où règnent l'incertitude et l'ambiguïté. As-tu un rapport à l'instable dans ton travail ?

«En effet c'est une tension qui existe dans mon travail, une dualité présente à plein de niveaux à vrai dire ; entre rêve et réalité, entre base d'existant et fiction. Mais c'est pour moi une simple traduction de ce qui nous entoure, les arts graphiques permettent d'ancrer des perceptions plus abstraites du monde : à cheval entre le palpable et l'impalpable. L'instable se trouve partout autour de nous, dans la rencontre et la friction des choses contradictoires. Chercher à représenter cette friction dans l'art ouvre un terrain créatif infini!»



Kawani - Typographie - DJ Aware - Soleil Tard

Question 2 :

Représenter l'invisible ou l'éphémère est un défi récurrent. Comment le traduirais-tu dans ta pratique ?

«Il n'y a pas plus stimulant (de mon point de vue) que de s'adonner à la représentation de l'invisible. Je parlais plus tôt d'impalpable, c'est un concept qui va de pair avec toute une approche du monde. Dans la plupart de mes productions on retrouve un grand dénominateur commun : l'interprétation spirituelle d'un sujet. On peut par exemple se trouver face à un paysage aux caractéristiques formelles simples, mais au traitement d'une réalité déformée (couleurs, lumières, profondeur, flou). Comme si je ne pouvais pas chercher à reproduire le monde qui nous entoure sans y incorporer cette dimension *invisible* qu'est le monde spirituel, ou le *magique*.»

Kawani - Capture d'écran - instagram.com - @doucekawa



B.3. Récit liminal



Cathy Brigg - *Cathy's Book* - photo anonyme

◆ Cathy's book

Enquête jeunesse

Dans la série *Cathy's Book*, la designer Cathy Brigg s'empare d'outils éditoriaux et plastiques pour créer tout un univers parallèle dans lequel nous devons enquêter. En effet l'édition se présente comme un carnet, dans lequel sont griffonnés annotations et dessins.

Dans une pochette plastique collée à la couverture du livre, on peut trouver toutes les pièces à conviction de l'énigme.

Chacune des pièces à conviction est réalisée comme un accessoire de cinéma. Imprimés sur des matériaux divers on retrouve épars cartes de visites, mouchoir annoté, menu de restaurant griffonné. Le carnet lui-même est édité sobrement, selon les codes du livre jeunesse : une typographie sérif sobre sur laquelle viennent s'inscrire les annotations au bic bleu, une couverture noire et texturée où titres et illustrations se côtoient.

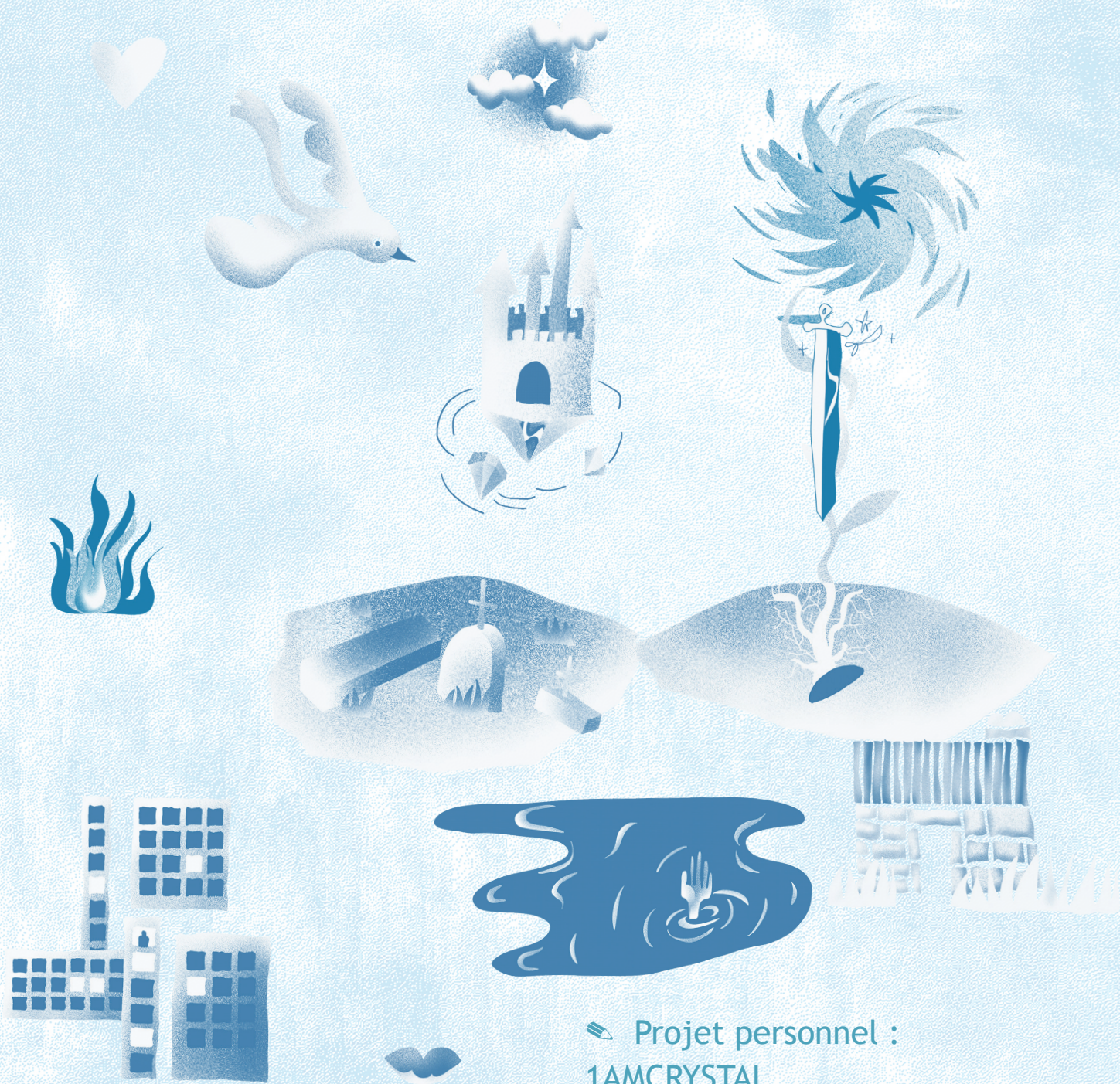
Exploration transmédia

La grande particularité de cette édition est le soin des détails et l'engagement dans la création de leur univers. En effet, chaque numéro de téléphone, mail ou adresse web citée sur les preuves (par exemple le numéro du restaurant sur le menu, le numéro griffonné sur le mouchoir) est fonctionnel. On tombe sur la messagerie d'un des personnages, ou sur un site mystérieux. On peut poursuivre l'expérience de l'enquête sur divers médias comme le téléphone ou l'ordinateur. Cathy Brigg produit en cela un artefact. Une sorte de livre magique. Ces personnages percent l'espace de la feuille pour s'incarner, en tant que voix par exemple. Elle saisit des expériences invisibles et les matérialise. C'est en cela que je mets en rapport ce livre et les questions liminales.

Narration liminale

Dans ce livre, Brigg met en place une sorte d'univers parallèle. Elle rend tangibles des événements imaginés. Incarne son histoire par la preuve matérielle qu'elle nous fournit. Elle place le lecteur dans un état d'oscillation entre lecture et enquête. Le lecteur navigue entre deux réalités. Brigg brouille les pistes sur tous les médias. Les éléments y sont incarnés tandis que le personnage traverse lui aussi des événements aux limites du réel. Le livre devient aussi rituel. Il invoque des actes, une marche à suivre.



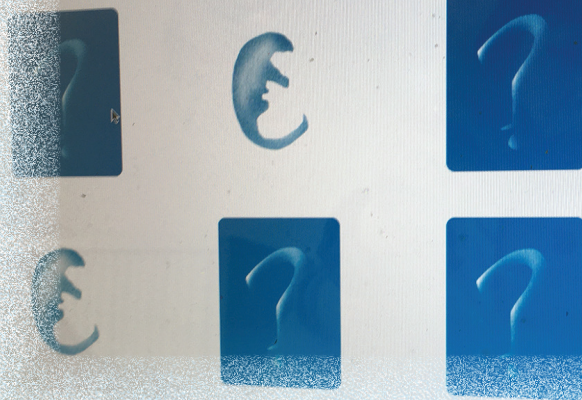
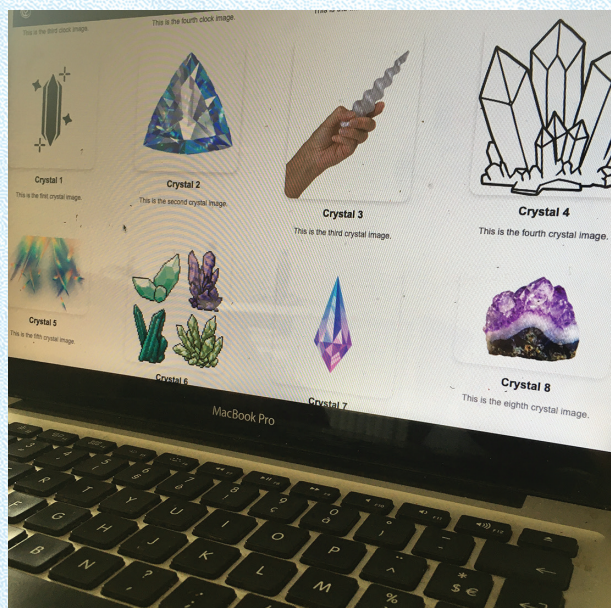


 **Projet personnel :**
1AMCRYSTAL

Enquête numérique

Après avoir exploré diverses techniques et outils, un projet transmédia autour du groupe Crystal Castles émerge comme une opportunité passionnante pour appliquer les principes du graphisme liminal. Ce projet vise à créer une expérience immersive et interactive, intégrant plusieurs dimensions pour engager le public de manière subtile. Dans un paysage artistique où la frontière entre le visible et l'invisible devient de plus en plus floue, ce projet cherche à capitaliser sur cette dynamique en fusionnant l'univers visuel distinctif de Crystal Castles avec des éléments interactifs et discrets.

Il s'inscrit dans une tendance plus large de création de contenu immersif qui exploite les nouvelles technologies et les principes du graphisme liminal pour créer des expériences uniques. Le projet s'adresse principalement aux fans du groupe, ainsi qu'aux amateurs d'art visuel et interactif. Il vise également les personnes intéressées par les nouvelles formes de médias et les expériences immersives qui vont au-delà des formats traditionnels.



La tonalité est mystérieuse et intrigante, avec une forte composante de découverte et de révélation. L'objectif principal est de renforcer la connexion entre le groupe et ses fans en offrant une expérience interactive qui va au-delà des attentes conventionnelles. En utilisant des éléments visuels et interactifs cachés, le projet vise à engager les spectateurs de manière profonde .

Qualités liminales

Les contenus médias du site web seront donc les chansons de Crystal Castles en regard avec les gifs illustrés. Les paroles éthérées des chansons de Crystal Castles dialoguent avec ces illustrations. Pour le traitement des images, j'ai choisi de les dessiner numériquement en image par image. Les formes sont blanches sur blanches et c'est une ombre bleue qui vient dessiner la forme. Ainsi elles se fondent dans le fond blanc du site et s'y détachent par l'intervention bleuté. Pour interagir avec ces gifs, j'ai choisi une typographie ornementée appelée Almendra display, créée par Ana Sanfelippo, typographe et illustratrice argentine. Police calligraphiée et gothique tout en étant très légère, elle s'inscrit dans la page comme des annotations magiques dans un grimoire. Cet objet web tenu secret pourrait s'inscrire dans le darknet. Le darknet ne serait-il pas l'espace liminal d'internet ?

◆ Superliminal



Superliminal est un jeu vidéo de réflexion développé et édité par Pillow Castle Games. Il est sorti en 2019 sur PC puis à été développé sur consoles de jeu. Jeu à l'esthétique minimaliste et réaliste, il met en scène un personnage dans une clinique du sommeil. Il parcourt des espaces étranges et familiers, les fameux *liminal spaces*, bureaux, hôpitaux ou couloirs. Il se retrouve bloqué dans ces univers rêvés. Pour sortir, il doit résoudre des énigmes. Ce jeu s'inscrit dans l'univers des *liminal spaces* et se joue comme un *escape game*. Il s'inscrit dans notre sujet dans la façon dont il plonge le spectateur dans un état entre illusion et réalité.

Mécaniques liminales

Le gameplay consiste à déplacer des objets selon des illusions d'optiques. Le spectateur doit attraper des objets et changer leurs dimensions en utilisant la perspective. En changeant la façon dont on regarde l'objet, celui-ci change de taille. Tout le jeu repose sur une exploration de la perception en utilisant de simples systèmes de jeu : des *points and click* et *drag and drop*. La mécanique de jeu frise le jeu d'horreur avec des moments d'angoisses et de surprises, de *jumpscare*¹⁴. La perception du joueur est remise en question. Les artefacts du jeu sont eux aussi des symboles de ces états de transitions : portes, faux murs, passages secrets se succèdent.

¹⁴ Cf. lexique p.80

Quotidienne étrangeté

Le jeu se déroule dans un espace entre rêves et réalité. Une clinique du sommeil, le joueur y est piégé dans son propre cerveau à la manière d'*Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (film de Michel Gondry).

Pour représenter ces espaces, des lieux quotidiens, d'une étrange familiarité. Des lieux de transitions et d'anonymat comme des couloirs, des bureaux, une ambiance d'hôpital. Toute l'importance est accordée à des espaces vides. Les couleurs choisies sont froides et neutres (répandues et consensuelles). La lumière joue aussi tout son rôle. Néons blafards ou clairs de lunes, ils évoquent des ambiances connues catégorisées sur le web sous le nom de *liminal spaces*.

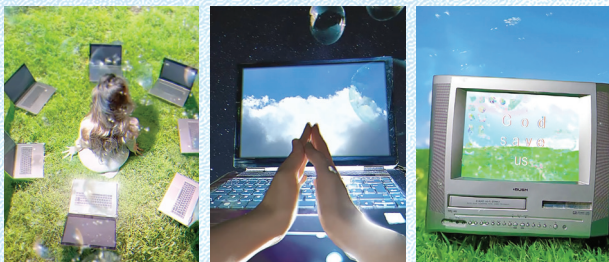
Récit fantôme

Dans *Superliminal*, la narration se construit de manière implicite. Le joueur découvre au fur et à mesure les mécaniques de jeu sans tutoriels. Le joueur est placé dans un état d'incertitude permanent. Ses sens sont remis en question tandis qu'il tente de s'échapper. Des messages audios diffusés par des radios cassettes dans le jeu renforcent ce sentiment d'étrangeté. Seuls narrateurs, les intervenants de la clinique du sommeil délivrent des messages cryptiques et angoissants.



Captures d'écran - *Superliminal*

B.3. Hybridation numérique



Captures d'écran Instagram - @Chesuqi

◆ La religion de la tech

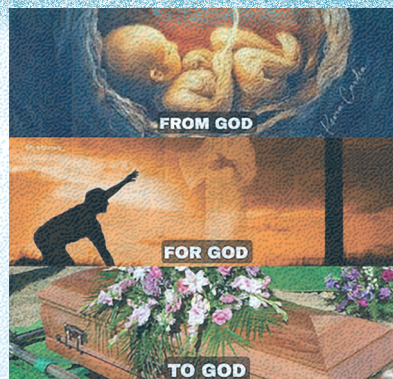
La vie d'un humain est rythmée par les grands événements que sont la naissance et la mort. Toujours, les grandes religions et spiritualités ont cherché à donner un sens à ces étapes. Elles convergent dans cette recherche d'une consolation ou d'une explication de la mort, comme l'existence du paradis ou de la réincarnation. Mais la science, grâce aux perspectives des nanotechnologies, des implants cybernétiques ou d'autres avancées, redéfinit les espoirs humains. Ce qui était du domaine du miracle (retrouver la vue pour un malvoyant, retrouver son membre perdu) devient accessible. Le transhumanisme vient remettre en sujet la grande question de la mort.

Malgré le fait que le concept d'une vie éternelle semble s'opposer à l'idée d'impermanence, commune à bon nombre de spiritualités, les religions tendent aussi à s'emparer de la technologie. Nous pouvons citer les quêtes par Paypal dans les églises, ou encore les applications pour rappeler les fidèles à la prière. Des prières numériques existent aussi, développées pour communiquer sur des réseaux par des images/prières impactantes, à l'imagerie caractéristique. Les frontières entre technologie et spiritualité se

brouillent. De nouvelles icônes émergent telles que les smartphones. Des foules se pressent à la sortie de chaque nouvel iPhone. Cette sacralisation technologique a des répercussions qui peuvent être observées. Par exemple, dans le domaine de la psychiatrie, chez certains patients, des délires psychotiques en lien direct avec la technologie sont apparus. Durant les phases pendant lesquelles ces symptômes apparaissent, les machines peuvent alors sembler omniscientes et manipulatrices.



† @bibleprayers4u



Captures d'écrans
Instagram
@bibleprayers4u
@b_bibledaily_
#god

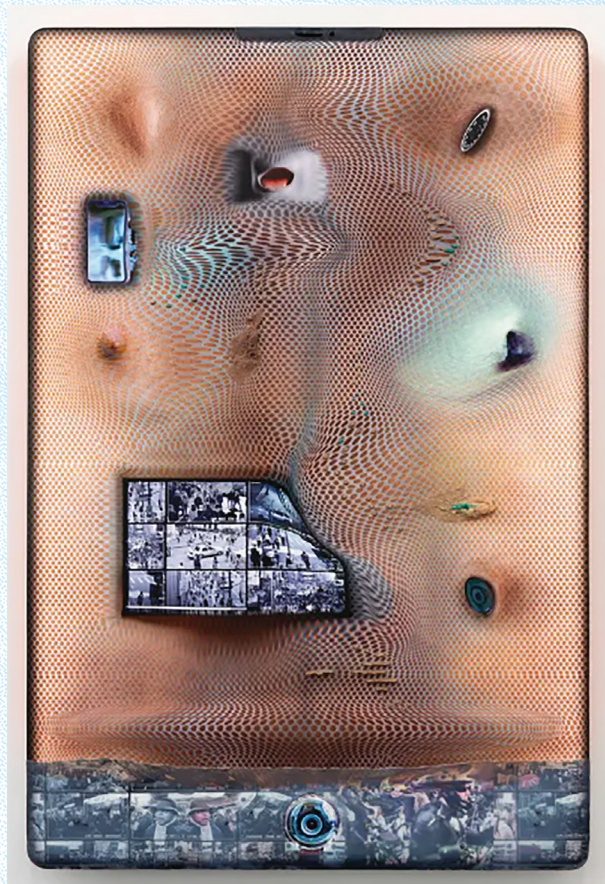


◆ Tishan Hsu : greffe numérique

Tishan Hsu explore la matérialité du corps et la technologie. Hsu interroge la relation entre l'organique et le numérique, créant des œuvres qui jouent avec la perception et la frontière entre le réel et le virtuel. Cette approche du graphisme liminal, où les contours de l'image deviennent flous, invite à une réflexion plus large sur la manière dont nous percevons et interagissons avec le monde à travers les prismes de la modernité et de la technologie. Né en 1951 l'artiste américain poursuit des études d'architecture et travaille de nuit en parallèle en tant que word processor. Il utilise ainsi les premiers logiciels de traitement de texte et est confronté toutes les nuits à la rencontre entre son corps et cet ordinateur.

Hsu examine en effet dans son travail ce qu'il appelle *incarnation* de la technologie. Il utilise de multiples médiums et matériaux comme la peinture, le collage, l'utilisation de silicone ou de styrofoam. Sculptures, peintures en relief ou encore vidéos témoignent de la rencontre entre le corps et la technologie. Ces chimères deviennent des entités à cette frontière entre humanité et machine. Constituées de peaux, de membranes, elles deviennent une interface. Ses œuvres semblent incarnées.

Dans *Watching 1* et *Watching 2*, par exemple, peinture collages et matières évoquent une membrane synthétique. Comme la peau d'un être du futur, connectée.



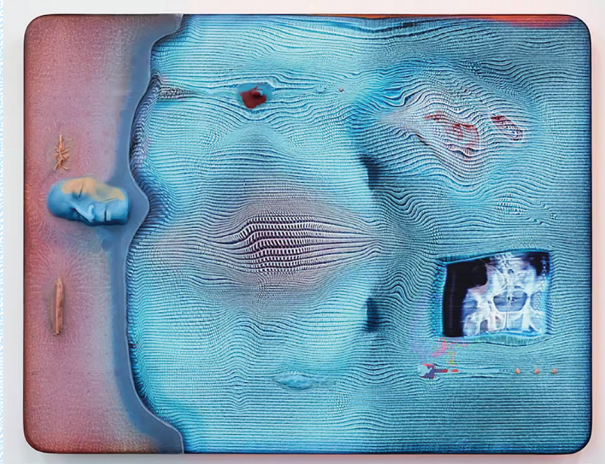
Tishan Hsu - *Watching 1*

Miguel Abreu Gallery

Encre jet d'encre à séchage UV, acrylique, silicone sur bois

Les aspérités organiques se mélangent aux hybridations technologiques. Comme l'implantation d'écrans, de grilles, d'objectifs de caméra. Après plusieurs dizaines d'années d'expérimentations, ses chimères expriment de plus en plus le rapprochement et l'imbrication dans nos vies des écrans. Greffés, cousus sur nos peaux, les écrans s'imbriquent à l'humain.

La pertinence de son travail lui a valu une reconnaissance ces 4 dernières années notamment avec sa participation à la biennale de Venise ainsi qu'à d'autres grandes expositions dont une rétrospective au Carnegie.



Tishan Hsu - *Breathe 5*
 photo Elisabeth Bernstein - 2021
 Encre jet d'encre à séchage UV, acrylique, silicone sur bois

transhumanisme

Dans *Breathe 5* on découvre une impression d'une sorte de boue bleu cybernétique ondulante avec une fenêtre en trompe-l'œil s'ouvrant sur une radiographie de squelette. Un visage d'homme et des tétons flottent à la surface. Le tout imprimé sur une planche de bois polie et aux bords arrondis. Une apparition nous évoquant des univers SF au cinéma ou en littérature. Le bain de *Matrix* (1999) ou encore de *The Island* (2005). Dans ces deux films, des humains hybridés ou clonés grandissent dans une sorte de bain amniotique synthétique bleuâtre.

Dans l'univers de Hsu tout est emballé, emballé ou enserré dans des mailles ou des membranes plastiques. Les corps sont éclatés. On retrouve épars, des bouts d'homme hybridés à la machinerie que l'artiste évoque. Hsu interroge la matérialité de notre époque, entre chair et machine, entre réel et virtuel. Ses créations, à la fois sculptures et peintures, sont autant de témoignages d'un monde en mutation, où la technologie s'incarne littéralement dans nos vies et nos corps. Le travail de Tishan Hsu est liminal dans la manière dont il explore la zone d'entre-deux, cette frontière floue entre le corps humain et la technologie, entre l'organique et le synthétique. Le concept de liminalité

implique un espace de transition ou de transformation, où les frontières habituelles se dissolvent ou se réinventent. Hsu incarne cette idée dans ses œuvres en créant des formes qui se situent à la limite du reconnaissable, comme des fragments de corps ou des surfaces de peau synthétiques, sans être tout à fait humains ni totalement machines.



Captures d'écran - The OA - netflix.com

◆ Espaces transitoires

Dans *the OA*, série de Brit Marling et Zal Batmanglij une jeune femme aveugle retrouve la vue suite à des expériences de mort imminente. Dans la série, les personnages parcourent des espaces liminaux. C'est-à-dire des espaces de transitions entre des réalités parallèles. Ces espaces sont constitués d'ambiances d'une étrange familiarité comme un couloir d'hôpital dans lequel vient se glisser un élément symbolique. Un ange lui transmet par exemple un message dans un décor qui est l'installation *Infinity Mirrored Room - The Souls of Millions of Light Years Away* de l'artiste Yayoi Kusama.



Capture d'écran - Bertrand Mandico - *Ultra Rêve*

Bertrand Mandico, dans son film *Ultra-rêve* s'inscrit également dans cette réflexion sur le liminal. Avec ses images oniriques et ses récits qui brouillent constamment les frontières entre réalité et imaginaire, il plonge le spectateur dans une dimension où l'invisible devient une expérience tangible. *Ultra Rêve* utilise la couleur, les textures et des narrations disjointes pour créer des espaces où tout semble suspendu dans l'entre-deux. Les outils technologiques tels que l'AR ou la technologie immersive pourraient être considérés liminaux par leur caractère en constant changement. Leurs états en permanente transitions.

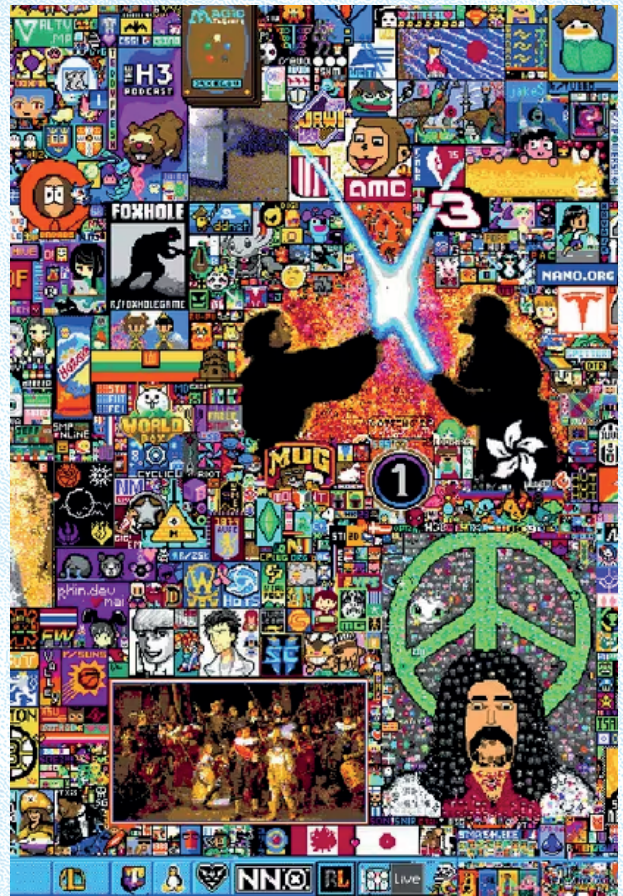


La cour des miracles version *Second life* - liden lab

Des sites tels que *Second Life* par exemple, dans les années 2000, présentaient un espace tridimensionnel à parcourir. Un espace quasi infini dans lequel tout est possible mais aussi collaboratif. Ainsi l'image est construite par les spectateurs qui agissent sur elle.

Un axe de travail pourrait être la construction d'un espace graphique collaboratif, à la manière de la *Pixel war*, cet événement où des utilisateurs en ligne se coordonnent pour créer une œuvre collective pixel par pixel sur une toile partagée et y défendent les couleurs de leur pays (par exemple).

Le style du jeu flash, jeu web intégré, pourrait en être le terrain d'exploration. On pourrait envisager un paysage vide que l'utilisateur viendrait meubler et peupler des artefacts à sa portée. Les artefacts magiques pourraient avoir un effet direct sur l'environnement du jeu.



Une partie de la création collective *Place* - lundi 4 avril 2022 - Reddit

◆ Immersion

L'interaction entre l'art et la technologie crée un terrain d'expérimentation où les frontières du visible, du réel et du virtuel se brouillent. Grâce à des technologies comme la réalité augmentée, la réalité virtuelle et les capteurs de mouvement, de nouvelles formes de graphisme émergent, où l'œuvre se modifie en fonction de la présence du spectateur. Ces procédés immersifs permettent de jouer avec l'invisible en rendant perceptible ce qui, autrement, resterait caché à nos yeux. Des artistes comme Holly Herndon (musicienne) repoussent ces limites en utilisant l'intelligence artificielle et les données pour créer des environnements numériques immersifs. Dans ses clips elle utilise en effet des technologies comme le scan 3D et l'intelligence artificielle pour nous transporter dans un univers à la fois familier et jamais exploré.



Akihiko Taniguchi & Holly Herndon - *Chorus* - 2015

à droite :

Holly Herndon - *Interference* - 2015

clip vidéo (portrait vidéo augmenté, 3D)



C. Applications

C.I. Matériauthèque

◆ Transparences

Une première hypothèse serait de s'interroger sur la notion de transparence en graphisme. Elle ne renvoie pas seulement aux qualités matérielles des objets, mais aussi à des significations symboliques et conceptuelles plus profondes. Dans l'art contemporain, la transparence est souvent utilisée pour aborder des thématiques comme la perception, la vérité, l'illusion et les relations entre le visible et le caché. Dès le Moyen Âge, le travail du vitrail jouait avec le verre et la lumière pour représenter des scènes évangéliques. Une approche pour convoquer ce graphisme invisible pourrait être l'utilisation de matériaux comme le verre et le plexiglas, qui dialoguent avec la lumière à travers des jeux colorés.

Dans l'installation *Color Field* de Therman Statom, de petites maisons translucides s'empilent, formant une sorte de village éthéré. Le travail du verrier repose ici sur la découpe et l'assemblage de plaques de verre peintes. Ce qu'il appelle ses *peintures divisées* brouille la frontière entre l'objet, l'espace, et la perception de l'œuvre. L'artiste Tokujin Yoshioka, quant à lui, exploite la dualité du verre, entre solidité et transparence. Sa maison de thé, entièrement en verre, explore l'invisible dans un habitat traditionnel réinventé. Ses réalisations, comme les bancs *Waterblock*, bientôt exposés à Orsay, semblent figer l'eau en mouvement. Brillants et imposants, ces objets sculpturaux, bien que fonctionnels, s'inscrivent dans l'espace avec une aura d'évanescence. Dans son installation *Rainbow Church*, ce sont plus de cinq cents prismes en cristal qui diffractent la lumière, immergeant le spectateur dans un univers céleste.



Therman Statom - *Color Field* - 1997
Corning Museum of Glass - États Unis

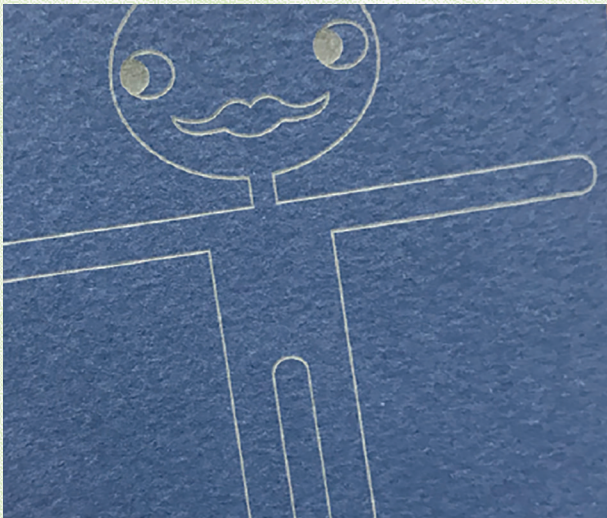


à gauche : Tokujin Yoshioka - *Rainbow Church* - Museum of Contemporary Art - Tokyo ; à droite : Tokujin Yoshioka - *Water block* - photo par Tokujin Yoshioka - Orsay

◆ Plexi & laser

Un matériau particulièrement adapté à l'expression de la transparence en graphisme est le plexiglass. Les possibilités offertes par ce matériau se sont largement déployées grâce à l'implantation des *Fab Labs*, qui ont popularisé l'utilisation de la graveuse laser. Souvent employé en signalétique ou en scénographie, pourrait-il devenir un matériau éditorial ? Le plexiglass peut être travaillé par gravure laser, où la transparence se transforme en opacité, ou encore par découpe et thermoformage. En surface, un plexiglass miroir peut révéler sa couche métallique.

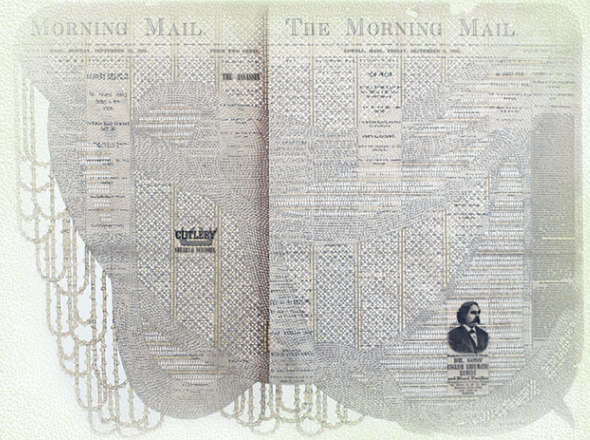
Le plexiglass pourrait ainsi être utilisé comme une couverture, pliée et gravée, ou encore comme une plaque suspendue révélant partiellement l'espace derrière elle. On y lirait des inscriptions à la manière d'une nouvelle pierre de Rosette. Les possibilités offertes par la gravure laser pour un graphisme liminal ne se limitent pas au plexiglas : des matériaux comme le papier peuvent également être gravés. En gravant une feuille de papier Canson, on obtient des teintes et des textures différentes. On pourrait imaginer des jeux de gravures et de trames révélant des zones du papier.



Gravure sur papier - expérimentations personnelles - 2022

◆ Découpe

La découpe laser permet également d'atteindre une finesse extrême, comme le montrent les œuvres en dentelle de Myriam Dion, qui transforment des journaux obsolètes en objets précieux.



Myriam Dion - *Train Robbery, Jesse James - 1881* - magazine-spirale.com

Dans sa série typographique, Bianca Chang découpe finement plusieurs feuilles de papier pour créer des œuvres cartographiques en relief, jouant avec la lumière et l'ombre pour produire des œuvres tridimensionnelles.



Bianca Chang - *Form in White* - 2013 - papier

Dans la pièce monumentale *Sumi* de Nahoko Kojima, le papier semble organique, flottant dans l'espace et sublimé par des jeux de lumière. Cette œuvre évanescence, à la frontière du visible, transforme ce simple morceau de papier en une entité mouvante, animale ou



Nahoko Kojima - *Sumi* - journal-du-design.fr



Iris van Herpen, haute couture
Robe Infinity de la collection *Hypnosis*
 automne-hiver 2019 - 2020, présentée à Paris, le 1er juillet 2019
 (photo : Iris van Herpen)

végétale.

Des matières textiles comme l'organza, le tulle ou la dentelle peuvent également exprimer cette tension. Le fil, qu'il soit tissé, croché ou tressé, offre de nombreuses possibilités.

La styliste Iris van Herpen, au fil de ses collections, expérimente diverses techniques en s'aidant de la techno-

logie et en s'inspirant de la science. Dans sa collection *Hypnosis*, elle joue avec l'espace vide autour du corps, hypnotisant les spectateurs grâce aux ondulations de satin. La robe *Infinity*, véritable mécanisme autour du corps, s'active au moindre mouvement.

◆ Plastique

Les matières plastiques, notamment les bioplastiques, ouvrent de nouvelles perspectives en graphisme. Mal-léables, résistants et parfois translucides, ces matériaux permettent une exploration de la transparence et du jeu avec la lumière, tout en intégrant des préoccupations écologiques. Les bioplastiques comme le PLA (acide polylactique), issus de sources renouvelables comme le maïs, offrent une alternative aux plastiques traditionnels tout en étant biodégradables. Leurs propriétés facilitent une manipulation variée, que ce soit par découpe laser, thermoformage ou impression 3D, rendant possible des projets éditoriaux ou scénographiques innovants. Des artistes comme Neri Oxman ont exploré ces matériaux dans des installations futuristes où la biologie et la technologie se rencontrent. Avec des structures biodégradables, faites à partir de mycélium ou d'autres biopolymères.

Dans le domaine du graphisme, l'intégration de ces matières pourrait introduire un langage visuel subtil, évanescence, tout en jouant sur cette frontière du visible et du tangible.



Neri Oxman - *Aguahoja* - dezeen.com

C.2. Onirisme Insulaire

Dans le cadre de mon travail de recherche, j'ai voulu, dans cette annexe donner un exemple d'application du design liminal à la question du *riacquistu*¹⁸ Corse. Le *riacquistu*, ou renouveau culturel insulaire, vise à réaffirmer l'identité corse, souvent à travers des démarches artistiques, culturelles ou linguistiques. Un *riacquistu* spirituelle pourrait tenter de broder les parts manquantes de la culture corse en réinventant de nouveaux rituels.

◆ Projet personnel : ÎLE

Édition insulaire

Dans le cadre d'expérimentations photographiques autour de la question de la question coloniale, un projet émerge autour de la singularité spirituelle corse. Île est une édition photo traitant de la colonisation symbolique de la Corse. À travers le collage est livré le récit de ce qui a perduré de l'univers onirique et magique de la Corse : la relation aux roches et aux cristaux par exemple, qui résonne avec les récentes découvertes archéologiques (qui viseraient à montrer que les corses ont utilisés des cristaux comme premiers outils, anticipant l'occupation de l'île à des milliers d'années en arrière). Les légendes de combat des *mazzeri*¹⁹ ou encore la pratique de la prière sont représentées. Des mythes personnels et familiaux s'y entremêlent, comme la pratique de la piraterie chez les *Ferracci* avec une archive personnelle où, petite fille, je vogue dans un optimiste (petit monocoque) tout près du paquebot sarde qui effectue la jonction Corse-continent.

¹⁸ Cf. lexique p.80

¹⁹ Cf. lexique p.80

²⁰ Cf. lexique p.80



Île - édition textile insulaire - réalisation 2024

Collage spirituel

Les collages sont un mélange de documentation et d'archives personnelles. Dans la scène de l'*ochju*²⁰ par exemple, j'ai voulu reconstituer un souvenir dont je n'ai pas de représentation car il est régi par le secret. La prière de l'*ochju* est un élément fondateur de l'univers spirituel corse. Elle permet non seulement de guérir des maux, mais aussi d'éloigner la malchance, appelé le mauvais œil. Cette prière est transmise traditionnellement de mère en fille (mais des familles s'en affranchissent) le soir de Noël. La transmission s'effectue à l'oral et à voix basse avec interdiction d'écrire la prière.

Dans la page de collage intitulée l'*ochju* j'ai mélangé des archives de fête de Noël avec des représentations de *mazzeri* empruntées au cinéma corse et méditerranéen avec des captures d'écran effectuées sur des plateformes de streaming insulaire, comme la série *Parolle d'eri*, une série des années 80 de Paul Simonpoli de plusieurs dizaines d'épisodes sur le patrimoine, les contes et les usages.

Livre textile

L'édition, imprimée sur du papier transfert, faites sur des coupons de tissus de matières variées. J'ai privilégié leurs qualités de texture, de transparence ou de maille. Il y aura de l'organza blanc aux reflets comme une bulle de savon, du coton vieux rose, ou encore du tulle. Le format carré sera relié au fil argenté et comportera une couverture textile crochétée. Le petit livre sensoriel et intime livre en douceur le témoignage de l'imaginaire insulaire, mélange de culture traditionnelle corse et d'influences coloniales françaises.



Île - édition textile insulaire
réalisation 2024

◆ Interview : Les allumeur.e.s

(Extrait d'un entretien à propos des termes de liminal et d'onirisme pour référer à la question corse avec Zsazsa Mercury, directrice artistique du groupe d'actions artistique).

«Je trouve que c'est un angle très juste et qu'on peut en effet tout à fait parler d'onirisme insulaire notamment avec le *mazzérisme* qui correspond complètement à ça dans le sens que les prophéties liées à la mort se font en rêve et font intervenir des êtres encore vivants et des animaux. C'est sans doute assez proche également d'une forme de chamanisme. Je ne sais pas ce qu'il en est aujourd'hui, mais c'était quelque chose qui était encore très présent dans nos imaginaires il y a quelques années et qui a marqué mon enfance par exemple.

Concernant l'*ochju* c'est différent car c'est quelque chose qui se transmet et qui est une pratique de réparation liée aux femmes presque exclusivement. Ce qui est étonnant c'est que c'est une pratique très ancienne païenne ou néo-païenne que l'Eglise en Corse a toujours tolérée. Puisqu'elle s'accompagne de prières catholiques.



Les allumeur.e.s - *Ochju* - 2016 - CSJC d'Ajaccio

Au moment où nous avons commencé cette recherche-crédation au Dina (dispositif d'insertion pour un nouvel avenir), j'ai cherché quelqu'un en mesure d'en parler au groupe avec qui nous travaillions et c'est un diacre qui l'a fait. C'est assez étonnant !

Ce que je trouve aussi intéressant dans cette pratique c'est qu'elle a un aspect qui est à la fois social et politique. Comme tu sais, on peut envoyer le mauvais œil malgré soi et c'est d'ailleurs pour cela qu'on accompagne tous les compliments en Corse par un *Dieu te bénisses* (même quand on est pas croyante comme moi) ou qu'on fait les cornes vers le sol quand quelqu'un l'oublie pour ne pas *faire envie aux dieux*, dit-on.

C'est, à dire vrai, parce que notre société de consommation crée des besoins, des envies, des jalousies de ce que possède l'autre en permanence et le fait de dire *Dieu te bénisse* nous met à l'abri de nous même ou de la déformation de nous même, dans une société mercantile de compétition on où a toujours envie de ce que son prochain possède, où il nous faut tout.

Mon père rapprochait ce rituel de la formule inscrite sur le temple de Delphes : *connais toi toi-même* suivi de *rien de trop*. C'est à dire qu'est-ce qui fonde ce qu'on est, de quoi est-on construit (au travers de l'éducation, de la société dans laquelle on vit, de l'époque...) et quelle place a la convoitise dans tout ça. C'est donc plus ancien que la société capitaliste, une forme de sagesse ancestrale.

Je trouve que le film de Jean Rouch *Les maîtres fous* met bien en perspective cet aspect là.»

Conclusion

À travers ce travail de recherche, nous nous sommes emparés de la question du liminal. C'est-à-dire cet espace symbolique entre une mort et une renaissance. Nous avons établi un parallèle avec le design graphique. Nous avons interrogé la question du seuil de perception de l'objet graphique, du statut liminal de l'objet. Son état liminal nous a amené à définir ce qui constituerait l'indicible graphique. Nous avons pressenti en quoi il pouvait être fécond pour les graphistes d'investir ce seuil, cet entre deux. En prenant le stade d'apparition comme frontière, l'image incomplète laisserait libre cours à l'imaginaire de broder les éléments manquants. En utilisant le vocabulaire de l'invisible comme les archétypes, on agirait sur l'inconscient de l'individu.

Partant du postulat de la distance que la modernité a établie entre l'homme et la nature, le réel et l'irréel, nous avons abordé la renaissance spirituelle contemporaine à travers les pratiques néo-magiques ou le rituel. Selon Jung ou Jodorowsky réenchanter le monde, serait le remède aux grands maux qui touchent l'homme moderne. Pour éclairer ces concepts, nous avons abordé, à partir de textes fondateurs, le rite de passage, l'inconscient collectif et les archétypes, ainsi que la psychomagie. Ces approches nous permettent d'approfondir notre définition de l'état liminal. Grâce à l'éclairage de l'universitaire Timothy L. Carson, nous avons par exemple éclairé que le stade liminal résultait d'un cycle naturel de vie et de mort des structures au sein d'une communauté. Ensuite nous avons abordé les images archétypales, qui pourraient constituer une imagerie liminale .

Nous avons alors dressé quatre axes de recherche autour du liminal. Par l'étude de stratégies employées par des graphistes et artistes telles que l'évocation, l'effacement, l'évanescence, l'absence ou l'ambiguïté, nous avons déterminé que le graphisme liminal peut devenir un espace interactif, sensoriel et sensible. Par l'action du regard ou du corps, nous avons exploré différentes stratégies d'interactivité. Puis, nous nous sommes penchés plus particulièrement sur l'ambigu avant de conclure sur le récit liminal.

Enfin, j'espère que nous avons pu souligner que le graphisme peut devenir un des outils magiques des nouveaux alchimistes. Qu'il existe un espace à investir qui provoque une véritable transformation intérieure pour le designer, pour le regardeur.



Lexique

Occulte : Qui est caché et mystérieux, en raison de sa nature inconnue ou non dévoilée.

Oracle : Parole divinatoire inspirée par une puissance supérieure, propice ou néfaste.

Ambiguïté : Caractère de ce qui entre dans deux catégories.

Archétype : Symbole primitif et universel appartenant à l'inconscient collectif de l'humanité et se concrétisant dans les contes, les mythes, le folklore, les rites etc. des peuples les plus divers.

Clair-écriture : pratique médiumnique où une personne écrit de manière spontanée, souvent perçue comme guidée par une entité spirituelle ou une force extérieure.

Croyance : Certitude plus ou moins grande par laquelle l'esprit admet la vérité ou la réalité de quelque chose.

Crypte : Caveau souterrain construit sous une église et servant généralement de sépulcre ou partie la plus intérieure de l'âme et la plus difficile à pénétrer.

Désorientation : Perte de la capacité de s'orienter, de se repérer dans le mouvement, de se situer dans l'espace et le temps

Faïlle : Cassure, fêlure, fissure dans un sentiment, un parti, etc.

Freaks/Outcasts : Nom que se donnent certains marginaux.

Géométrie sacrée : Études des formes dites issues du divin, (ex : fleur de vie, vesica pisces etc...)

Imaginaire : Créé par l'imagination, qui n'a d'existence que dans l'imagination.

Incarnation : Résultat de cette action; forme humaine ou animale qui représente la divinité.

Inconscient : Ensemble d'images, d'idées inconscientes (archétypes), communes à un groupe humain, transmises héréditairement et qui règlent les réactions de l'homme non pas en tant qu'individu mais en tant qu'être social.

Intime : Qui se situe ou se rattache à un niveau très profond de la vie psychique; qui reste généralement caché sous les apparences, impénétrable à l'observation externe, parfois aussi à l'analyse du sujet même.

Invisible : Qui ne correspond pas à une réalité sensible; qui est du domaine du surnaturel ou de l'imaginaire ou qui n'est pas visible à l'œil nu; qui n'apparaît pas à la vue en raison de sa petitesse, de son éloignement ou pour une autre cause.

Irrationnel : Qui n'appartient pas au domaine de la raison, ne provient pas du raisonnement

Irréel : Qui ne paraît pas réel, semble vivre, se situer ou se dérouler dans un autre monde, généralement étrange et fantastique.

Liminal : Qui atteint le seuil exigé pour provoquer une excitation sensorielle.

Magie : Art fondé sur une doctrine qui postule la présence dans la nature de forces immanentes et surnaturelles, qui peuvent être utilisées par souci d'efficacité, pour produire, au moyen de formules rituelles et parfois d'actions symboliques méthodiquement réglées, des effets qui semblent irrationnels.

Mazzera : Prophète funèbre, le *mazzeru* ou la *mazzera* «agit» à la fois pour une personne et au nom de toute la collectivité - pour la transmission de la vie. il est dans un entre-deux.

Médium : Personne considérée comme douée de facultés psychiques lui permettant de percevoir des éléments de connaissance par des moyens supranormaux; personne dotée de la capacité d'entrer en communication avec des esprits.

Mythologie : Étude, connaissance et explication des mythes, de leur signification.

Mythes : Récit relatant des faits imaginaires non consignés par l'histoire, transmis par la tradition et mettant en scène des êtres représentant symboliquement des forces physiques, des généralités d'ordre philosophique, métaphysique ou social.

Mystique : Relatif au mystère, à une croyance surnaturelle, sans support rationnel ou personne qui adhère à des croyances surnaturelles, qui possède une foi religieuse intuitive et p. ext. qui s'adonne à des pratiques de dévotion intense.

New Age : Courant de religiosité, diffus et multiforme, né aux États-Unis vers 1970 et qui annonce l'entrée dans un âge nouveau de l'humanité, *l'ère du Verseau*. Il s'inspire de l'ésotérisme, de la théosophie, de croyances extraordinaires propres à d'autres groupes religieux contemporains.

Numinosité : Le sacré en tant qu'expérience sensible insaisissable par des moyens rationnels.

Paganisme : Manière d'être, de penser, d'un individu ou d'un groupe d'individus, caractérisée par l'absence de croyance en un dieu.

Païen : Personne qui pratiquait une des religions polythéistes de l'Antiquité ou personne qui n'a aucune croyance religieuse.

Psychomagie : Pratique artistique et thérapeutique mêlant magie symbolique et psychologie.

Révélation : Communication d'un savoir ou d'un message divin ou caché.

Riacquistu : Mouvement de réappropriation culturelle de la culture Corse entre 1964 et 1983.

Rite/Rituel : Acte ou ensemble d'actions symboliques, souvent religieuses ou spirituelles, accompli selon des règles précises.

Sacré : Ce qui est vénéré ou considéré comme ayant

une valeur spirituelle ou divine.

Shifting : Pratique de déplacement ou changement de conscience vers un autre plan de réalité ou de soi.

Sigils : Symboles utilisés dans des pratiques magiques pour concentrer l'intention ou l'énergie.

Signifiant : Partie formelle, matérielle et sensible du signe.

Signifié : Renvoie au concept contenu par le signe.

Solarpunk : Le solarpunk (association des mots solar et punk) est un mouvement artistique et politique dérivé de sous-genres de science-fiction comme le steampunk et la climate fiction, et qui s'est constitué au début du XXI^e siècle en opposition aux dystopies du courant cyberpunk.

Subtil : Ce qui est délicat ou difficile à percevoir, mais qui a un impact significatif.

Surnaturel : Ce qui dépasse les lois naturelles et logiques, lié à des forces ou entités invisibles.

Symbole : Représentation d'une idée ou d'un concept par un objet ou un signe.

Tangible : Ce qui peut être perçu ou touché, matériel ou concret.

Tarot : Jeu de cartes utilisé à des fins divinatoires ou symboliques.

Transition : Passage d'un état, d'un lieu ou d'une condition à un autre.

Transparent : Ce qui est visible à travers, ou facile à comprendre.

Translucide : Permet partiellement à la lumière de passer, tout en restant flou ou indistinct.

Witch-tok : Communauté en ligne pratiquant la sorcellerie.

Bibliographie

Mircea Eliade - 1951 - *Le chamanisme et les techniques archaïques de l'extase* - (extrait le 17/10/2024) - Payot & Rivages (Paris) - Bibliothèque historique Payot

Timothy L. Carson - *Liminal Reality and Transformational Power* - 1997 - Autoédité

Carl Gustav Jung - *Psychologie de l'inconscient* - 1916 - Vrin (Paris) - Références

Alexandro Jodorowsky - *Manuel de psychomagie, vers le chemin de la guérison* - 2009 - J'ai Lu - Aventure Secrète

Jean Gebser - 1949 - *The Ever-Present Origin* - (extrait le 18/12/2024) - Ohio University Press - Series on Modern European Philosophy

Erik Davis - 1998 - *TechGnosis: Myth, Magic, and Mysticism in the Age of Information* - (extrait le 18/12/2024) - Serpent's Tail

Susan Sontag - 1966 - *Against Interpretation* - (extrait le 18/12/2024) - Farrar, Straus and Giroux

Camille Dumoulié - 2000 - *Le sacré et le lien social* - (extrait le 18/12/2024) - Presses Universitaires de France

Sitographie

Jean-Philippe Domecq - 1985 - *Le Désenchantement du monde* - (extrait le 17/10/2024) - lemonde.fr

Patrick Juignet - 2003 - *Lacan, le symbolique et le signifiant* - (extrait le 20/11/2024) - shs.cairn.info

Jean-Baptiste Bonaventure - 2021 - *Pourquoi les grandes religions ont-elles peur de l'IA et des robots ?* - (extrait le 27/11/2024) - vice.com

David Douyère - 2015 - *De la mobilisation de la communication numérique par les religions* - (extrait le 27/11/2024) - journals.openedition.org

Remington Tonar - date inconnue - (extrait le 18/12/2024) - L'Église

de l'intelligence

artificielle : une religion qui a besoin d'une théologie responsable
(extrait le 27/11/2024) - ichi.pro

The Visualist - *Exploring Liminal Art Spaces* - (extrait le 18/12/2024) - thevisualist.com.

Transmediale Archives - *Art Beyond Boundaries* - (extrait le 18/12/2024) - transmediale.de.

Occulture.net - *Magic in Design: Contemporary Practices* - (extrait le 18/12/2024) - occulture.net.

Podcasts

Jeanne Mayer & Yaël Mandelbaum - *Au pays des ados shifteurs - Les pieds sur terre* - 2021 - Radio France (extrait le 20/11/2024) - radiofrance.fr

99% Invisible - 2023 - *The Liminal Moment* - (extrait le 18/12/2024) - 99percentinvisible.org.

Espace 2 (RTS) - 2022 - *L'art entre visible et invisible* - (extrait le 18/12/2024) - Radio Télévision Suisse.

Design Matters with Debbie Millman - 2021 - *The Mysticism of Modern Design* - (extrait le 18/12/2024) - designmattersmedia.com.

- typographe(s) ; Trebuchet, Almendra
- fonderie(s) ; Vincent Connare - Microsoft
Ana Sanfelippo - Google fonts
- imprimeur / reprographe ; Lycée des Arènes 31100 TOULOUSE
- date d'impression (achevé d'imprimer le 16/01/2025 au lycée des
Arènes).

