

1.Présentation des fiches

2. Présentation de 3 concepts

2.1 AMATIVITÉ

a) définition

→ ama comme aimer,

→ amour, amitié, même amabilité mais pas le côté artificiel de l'amabilité, spontanéité

b) l'amitié et l'amativité *

- L'**amitié** qui est importante, mais ça n'exclut pas des relations plus souples et plus légères, des relations d'amativité

CONTEXTE : Probablement aussi, beaucoup de liens se sont relâchés, famille, quartier, entreprise, ... mais aussi d'autres occasions de nouer des liens se sont créés : voyages, études, fêtes, ... On pourrait appeler amativité cette sorte de lien qui se créent dans ces occasions

- L'**amativité** c'est aussi un lien de réciprocité légère, quand on s'est rendu quelques services, qu'on commence à s'apprécier. L'amativité prend en compte les besoins et les relations des personnes, ni donc l'atruisme total, ni non plus le calcul strict.

- ≠ de l'**amitié facebook**, ±connaissance et basé sur les intérêts potentiels et la communication.



Let's be clear. We are only "friends"
on facebook, not in real
life. Got it?

⇒ les réseaux sociaux ne créent pas de l'amativité, peut-être même qu'ils en détruisent. Pour qu'il y ait amativité, il faut en abondance de la sympathie, du temps, de l'attention, des petites choses et ne pas endetter les personnes (on rend quand on veux et si on veux)

c) milieu de l'art et amativité

- l'amativité est du côté de l'**économie de réciprocité**

une économie basée sur le partage, notamment dans un groupe (famille, communauté de chasseur-cueilleurs)

une économie différente de l'économie d'échange, basée sur la notion de valeur

→ représentée par le troc, le marché au comptant, le commerce

- beaucoup de gens aimeraient que l'art soit un lieu d'amativité

– dans l'art il y a *un très fort sentiment d'appartenance*, on est artiste, on fait partie de ce milieu,

– et aussi *le marché laisse de côté* une très grande quantité de productions artistiques

ces deux facteurs contribuent à ouvrir des espaces informels de réciprocité

(souvent les premières rencontres, les premiers échanges se font sur la base de l'amativité)

mais ces espaces sont constamment en but avec les forces du marché et les hautes sphères de la hiérarchie artistiques.

- historiquement on peut penser à des espaces d'amativité qui ont joué un rôle dans l'histoire de l'art :

⇒ *romantiques, bohèmes, beatniks, hippies*

⇒ plus proche de nous, *les squats artistiques, les friches*, suivis par l'établissement des *lieux intermédiaires*

- Mais l'amativité de ces derniers lieux atteint aussi à des limites.

En France, il y a clairement un besoin des espaces d'amativité, notamment parmi les artistes.

d) une forme d'organisation amative

⇒ constituer un esprit d'entraide

⇒ une solidarité inter-artistes pour résoudre des problèmes

Cette organisation existe déjà au niveau informel

ex. aide pratique sur les expositions, mais surtout aide théorique, existentielle



relais théorique ?

- il faudrait formaliser cette organisation sous formes de **relais** des connexions pourraient se faire autour de la réunion de 2-3 artistes pour répondre aux problèmes théoriques et pratiques, avec des lieux provisoire

nota : formes d'organisations amatrices dans la société

mouvement des conseils et mouvement des ateliers

Dans l'époque récente, il y a eu deux mouvements sociaux importants et liés à une forme d'ouverture de l'espace public : le mouvement des conseils et le mouvement des ateliers.

- Le mouvement des conseils correspond aux mouvements occupy et aux indignés. Des mouvements qui pour protester contre le pouvoir financier, ont occupé des lieux publics et ont mis en place de nombreux conseils auto-organisés.
- Le mouvement des ateliers fait bien sûr référence aux mouvements hackers, maker mais aussi aux très nombreux ateliers de bricolage, de réparation (repair coffees, cyclofficines), de recyclage, de DIY.

2.2 ESSÉITÉ

a) **définition**

le sentiment d'être vivant et par extension le sentiment du vivant, ce sentiment attribué aux choses qui vivent une manière d'exister particulière et de la valeur

- c'est aussi, la conscience d'être en vie en espagnol «vivancia»
- b) Le vivant et le bien-être**

- Dans la vie courante, la recherche de bien-être prend le pas sur le sentiment d'être vivant

-> le bien-être c'est un état auquel on aspire

-> on montre le bien être à travers des *performances de vitalité*



performance de vitalité

- Cette aspiration au bien-être peut quand même s'accompagner de moments de contemplation romantique (cf Friedrich) // Mais cette contemplation se fait d'une manière distancié, sans relation au contexte
 - > le sentiment romantique du paysage ne fonctionne plus si on a détruit ce paysage
 - Le sentiment d'être vivant intègre
 - > la conscience d'être vivant (soi ou un autre être) à un moment donné
 - > la conscience de la relation avec son milieu
 - > les singes paraît-il ont un univers affectif très riche (danse de la pluie) et peut-être aussi éprouvent-ils le sentiment d'être vivant



sentiment d'être vivant

-> la posture corporelle est en tout cas, intéressante : expression concentrée, presque recueillie, bras étendu, se regarde lui-même

c) la technique

• Ce sentiment de la conscience du vivant, de la conscience de son corps va de pair avec une relation concrète aux choses vivantes. Plus exactement, avec le sentiment d'être en vie, il y a la conscience des moyens dont nous disposons pour maintenir cette vie.

Ces moyens ce sont tous les savoirs-faire corporels.

- Nous avons tous un large patrimoine de savoirs-faire corporels : se tenir droit, avoir une belle démarche, porter quelqu'un, lancer un objet, etc. Mais dans nos représentations courantes, les savoirs-faire corporels sont dévalués au profit de la technicité : chez Décahnlon, il y a maintenant un équipement pour tous les types d'activités.
- Il faudrait inverser le raisonnement, pour réaliser n'importe quel type d'activité quelque soit l'équipement dont on dispose, on a besoin de savoir-faire. Dans un film des années 70. On voit un personnage apprendre à un groupe comment on marche, comment on marche pour ne pas user trop vite ses chaussures.



image tirée du film de Bresson "le diable probablement"

- Plus généralement, c'est la technologie qui rend inutiles et fait disparaître les savoirs-faire corporels : plus besoin de savoir marcher si on peut aller en voiture tout le temps, plus besoin d'écrire à la main si on peut taper à l'ordinateur, etc. Pourtant la nécessité des savoirs-faire corporels ressurgit dès qu'un problème se fait jour (maladie, panne, rupture de stock)

c'est aussi probablement le point de départ d'une relation concrète au vivant, d'une lutte contre le pouvoir de coercition sur le vivant

-> petite chirurgie DIY (retirer de petits cailloux sous la peau, arracher une dent qui bouge, ...), techniques d'endormissement, choisir son alimentation, ... (concours de yaourts périmés)

un sentiment de l'expérimentation (corps et empirisme)

3) l'âge

Aujourd'hui on est hyper catégorisés et notamment par notre âge... d'un certain point de vue, les groupes d'âges sont devenus presque comme des groupes ethniques, il y a des clichés, des peurs et des rejets. Les personnes qui affichent tel ou tel caractères marquants sont donc avant tout vus à travers leur âges (cheveux blancs pour la vieillesse, habillement spécifique pour l'adolescence, comportement pour l'enfance, etc.) et donc pas vus comme des personnes vivantes mais plutôt des prototypes, on voit l'appartenance on ne voit pas la vie.

le sentiment d'être vivant appliqué à la personne, à son apparence, doit nous faire voir la vie du vivant de chaque personne, ce que la personne a fait de sa vie et ce que la vie a fait de cette personne

il y a un groupe d'âge intéressant, ce sont *les personnes entre deux âges*, car elles échappent un peu à la surdétermination des *biotypes* et elles ont une vie, on peut voir ce que la vie a fait d'elle et ce qu'elles ont fait de leur vie.

par ailleurs c'est un groupe social intéressant, car il est capable de construire politiquement (c'est eux probablement qu'on attaque le plus avec la peur du déclassement)

2.3 PENSAGE

a) définition

- pensage comme le verbe «penser»
+ «age» -> comme activité (ponçage!), une activité banale, ±répétitive, un peu laborieuse

b) le sentiment des pensées ordinaires

- quand on dit le mot pensée «la pensée», c'est souvent pour l'associer à des spécialistes de la pensée, universitaires, philosophes, ou intellos sans autres titre



overthinker

Dans l'image une fille intello nous fait savoir qu'elle est fatiguée parce qu'elle «overthink». L'usage de ce terme peu rigoureux, nous fait douter de son sérieux dans le labeur intellectuel. À moins que le cartoon, ne raille tout simplement les intellectuels en général qui ne bossent pas vraiment !

• Les tenants de la «pensée» ont toute autorité sur la manière de s'en servir et les autres la rejette en bloc. On entendait à un moment souvent des gens qui disaient «je ne veux pas me prendre la tête». Et c'est vrai que la prise de tête n'est peut-être pas la meilleure manière de penser, mais ce n'est pas la seule, et elle ne discrédite pas pour autant les autres manières de penser.

• Le pensage sert à désigner les pensées ordinaires, toutes ces pensées qui ne sont pas du ressort des spécialistes. Des pensées qui n'en sont certainement pas pour autant dénuées d'intérêt, de richesse ou de méthode.



jeu de ficelle

-> dans l'image, l'adulte est dans ces pensées, pour autant il ne semble pas complètement inattentif, et l'enfant à côté joue à un jeu de ficelle, un jeu qui est aussi une forme de pensage. Peut-être y a-t-il dans le tableau deux pensages, un pensage ludique et sans conséquence, et un pensage plus grave celui de l'adulte, mais les deux ne sont peut-être pas différent dans leur méthode

b) pour une esthétique du pensage

La pensée ordinaire s'exprime particulièrement dans l'esthétique quotidienne, dans les objets dont nous nous entourons et que nous apprécions : les plantes, les bijoux, les vêtements, ustensiles de cuisine, les draps, rideaux, ... L'agencement de ces objets, ainsi que les formes dont ils sont ornés représentent souvent des structures parfois basiques, parfois extrêmement ouvragés. Ces motifs sont souvent le résultats de procédures répétées, cette invention, choix ou application de procédure manifeste une pensée abstraite du quotidien, une manifestation belle et raffinée de la pensée ordinaire.



à gauche un napperon ; à droite une gravure d'Escher

Ces objets longtemps cantonnés dans le domaine privé, ont peu à peu reçu un intérêt, scientifique, artistique et aussi marchand. On peut aujourd’hui avoir accès via internet à une grande variété de ces auto-productions. L’industrie culturelle tend à exploiter et orienter au maximum ces productions tout à la fois en les minimisant (loisir, hobby).

[on passe de la pensée ordinaire à la pensée normale, standardisée et encadrée, répétitive]

1. Les lieux

«pensage public»

Il y a des lieux pour penser. Parfois on a besoin d’air pour réfléchir ou inversement d’être chez soi au calme. Les grands espaces nous ouvrent l’esprit. En ville, les lieux propices à la réflexion sont souvent menacés, les lieux publics ou tout au moins accessibles facilement et plus ou moins gratuitement. À Paris, il y a maintenant de la musique dans presque tous les bars (à noter que des lieux s’ouvrent qui ne sont pas comme ça).

-Le pensage est une activité commune, elle peut être visible et partagée-

Les parcs publics sont des lieux parfait pour réfléchir, perdre du temps, donner de l’importance aux moments perdus. Mais dans beaucoup d’endroit ces lieux sont menacés, on peut penser à Gezi parc à Istanbul. (les mouvements sociaux istanbuliotes ont commencé par des protestations contre un projet immobilier visant à détruire un des rares parcs publics du centre d’Istanbul). Les citoyens ressentent la valeur de ces espaces.

Quelques espaces publics ou ouverts au pensage :

- à Montreuil, la ville, propose des terrasse en bois à monter par les commerçants qui peuvent ainsi investir un bout de trottoir ou une place de parking et crée un accueil à l’extérieur. Un épicerie de nuit s’était fait une terrasse et il y avait toujours des gens à y boire un verre ou grignoter quelque chose. À Saint-Domingue, toutes les épiceries ont une table et deux chaises pour pouvoir consommer quelque chose sur place et traîner un peu.
- à Istanbul, il y a des restaurants municipaux, plutôt pour les grandes occasion, mais dans des endroits magnifiques et propices à la réflexion
- la piazza, le hall et le sous-sol du centre George Pompidou restent des espaces ouverts et assez accueillants pour s’assoir, boire un truc et réfléchir

2.

3. Les organisations

Penser, ça ne dépend pas que de soi, il faut souvent être plusieurs, ou alors organisés par rapport aux choses, aux autres, au temps, etc.

Les moments dans la vie quotidienne pour soi ou pour discuter ensemble ont toujours fait l'objet de contrôle (église, état). Aujourd'hui à travers la consommation de marchandises et de biens culturels, les groupes industriels ont colonisé cet espace de nos vies. Cinéma, télévision, jeu vidéo, presse, édition. Un temps énorme de nos est passé à absorber des données organisées par l'industrie culturelle.

L'usage d'internet, avec par exemple les blogs ou des forums, montre l'intérêts des gens pour retrouver des espaces qui ne soient pas déjà complètement colonisés. Mais avec c'est une sorte de course et l'industrie culturelle cherche à investir et à exploiter ces nouveaux espaces : avec les réseaux sociaux par exemple, la forme de certains réseaux sociaux est déjà une forme d'industrie culturel (le like de facebook!) et ensuite des formes plus classiques viennent s'y installer (la publicité est maintenant courante sur facebook ou youtube).*

Contre l'industrie culturelle qui tend à créer des tribus qui se créent et communiquent en utilisant les produits de cette industrie, on peut chercher des relais, des espaces où on se relationnent les uns aux autres à travers des activités à faible coût : promenade, jeux de société, jeux en plein air, cuisine, ... L'apprentissage qui lie un groupe autour d'un savoir à acquérir sont des moment où des liens très forts peuvent être créés.

La colocation est un groupe qui se crée autour de l'habitat avec pour objectif de diminuer les dépenses et de vivre collectivement. Ou le covoiturage, idem avec le transport. On peut imaginer que ces espaces peuvent être dans un premier temps plutôt des protections contre la solitude et le contrôle culturel doux : obligation de parler pour organiser la vie quotidienne, moment de rencontre, ... *

activités ordinaires et pensage exemples récents

forums de bricolages !

* il y a deux internets et probablement deux mondes réels qui cohabitent : un monde marchandisé, payants, clinquant, luxueux, coûteux en énergie et un autre monde plutôt gratuit, simple, de faible valeur monétaire et peu coûteux en énergie et en technologie