

DESIGNER-DÉCORATEUR

Créateur d'un espace en fiction

Directrice de mémoire **Lucie Ling**

Directeur de Projet Professionnel **Stéphane Clivier**

Mémoire Professionnel

Master 2 Concept Design et Mode de Vie.

juin 2018

Marion Rocacher

REMERCIEMENTS

J'adresse mes remerciements aux personnes qui m'ont aidé dans la réalisation de ce mémoire.

En premier lieu, je remercie Mme Ling, professeur à l'ISCID de Montauban. En tant que Directrice de mémoire, elle m'a guidé dans mon travail et m'a aidé à trouver des solutions pour avancer. Je remercie aussi Stéphane Clivier, professeur intervenant à l'ISCID et créateur de la marque Reine Mère, pour ses pertinents conseils dans la réalisation de mon projet professionnel.

Je souhaite remercier ma mère, Janine Rocacher pour sa précieuse aide à la relecture et à la correction de mon mémoire.

Je remercie aussi mon père, Jean-Marie Rocacher pour son oeil expert sur la mise en forme de mon mémoire et mon projet professionnel.

NOTE DE L'AUTEUR

Dans ce mémoire, il s'agira d'exposer les enjeux de la scénographie dans le design et l'importance de la mise en valeur des objets dans l'espace. Je parlerai tout d'abord des origines historiques du décorateur qui est le point de départ de ces métiers de mise en scène d'espace et quel rôle il occupe aujourd'hui dans le design scénographique.

En premier lieu, je traiterai des différents dispositifs de mises en scènes et les procédés de créations existant dans l'art et qui peuvent influencer le travail de mise en scène chez les décorateur-designer.

Dans un deuxième temps j'articulerai ces notions autour des enjeux plastiques qu'elles permettent d'établir. C'est à dire principalement la narration, raconter une histoire, et l'interaction avec le spectateur pour créer une expérience nouvelle.

Pour finir, la dernière partie illustrera ma méthodologie d'application dans le but de réaliser mon propre espace de mise en scène. Je détaillerai ma démarche de travail qui se base sur l'analyse des concepts et des existants pour ensuite classifier mes propres éléments de décoration. Cette dernière partie sera en lien direct avec mon projet professionnel de conception d'une boutique de papeterie.

SOMMAIRE

p.11 _____

Introduction

p.15 _____

Qu'est-ce que la mise en scène?

p.33 _____

Comment ces savoir-faire deviennent-ils
des enjeux plastiques?

p.51 _____

Méthodologie d'application :
créer un espace en fiction.

p.67 _____

Conclusion

p.71 _____

Glossaire

P.73 _____

Bibliographie

p.74 _____

Webographie

p.75 _____

Filmographie

p.76 _____

Iconographie

p.82 _____

Résumé

DESIGNER-DÉCORATEUR

Créateur d'espace en fiction

INTRODUCTION

« L'architecture lorsqu'elle n'est plus un objet elle peut devenir un paysage. »

Cette citation de Lucien Kroll définit une perception nouvelle de l'architecture. Elle n'est plus considérée comme un objet ni un monument mais elle va prendre une autre fonction, celle de fiction. Cette fiction détermine des enjeux de conception de lieux singuliers. La notion de paysage ouvre une possibilité de création imaginaire et fictive. Le hasard a toute son importance. Le processus de création s'inspire alors des éléments qui l'entourent : les motifs, les matières, la lumière mais aussi des émergences et des dispositifs naturels. Par cette démarche le créateur rentre alors dans une utopie fertile. Celle que j'envisage dans mon travail de designer-décorateur.

Être designer-décorateur consiste à créer des objets pour les mettre en scène dans un espace défini. La valorisation des objets prédisposés dans ce lieu engendre une atmosphère et une ambiance spécifique. La particularité du designer-décorateur est de développer un travail pluridisciplinaire puisque il est composé de deux notions bien distinctes.

Designer, détermine son travail de création et de conception d'un objet. Il développe des objets d'intérieur dans un but précis de mise en scène d'un espace. **Décorateur**, amorce le second rôle qui lui est attribué, celui de concevoir l'espace en fonction des objets pour tenter de créer une ambiance particulière. Le travail du **designer-décorateur** passe par la création d'objet, mais aussi l'agencement d'un espace et la scénographie. Son approche s'apparente vraisemblablement aux métiers reliés à la scénographie comme le scénographe, le designer scénographe ou bien encore le designer d'espace et l'architecte d'intérieur. Mais il existe quelques dissemblances.

Le point de départ de ces professions est la scénographie. Du grec *σκηνή*, *skēnē* : scène et *γράφειν*, *graphein* : écrire, elle désigne aujourd'hui l'étude de l'art de la scène par des moyens techniques de mouvements ordonnés et scéniques. Cette notion introduite grâce au théâtre est traitée par le

scénographe. Celui-ci travaille en collaboration avec un metteur en scène et également avec les créateurs de lumière et son. Ils conçoivent l'espace scénique dans lequel se déroulera un spectacle vivant. Ils définissent ainsi le rapport scène/salle, puis l'espace où évolueront les acteurs. Cette spécificité le distingue du décorateur de théâtre dont le rôle est davantage de créer l'illusion ou de leurrer le spectateur aux moyens de matériel de décor.

Le scénographe est celui qui compose avec des volumes, des objets, des couleurs, des lumières, et des textures. La conception d'un espace scénique est rendue libre par le fait qu'il n'ait plus à être une représentation de l'existant. Une scénographie ne copie pas une forme du réel, elle a une valeur autant métaphorique que visuelle. Cette métaphore possède parfois ses propres règles, elle peut amener un surplus de sens (redondance ou hyper théâtralité), et ouvre les possibilités de réception sensible de la pièce. Le rapport est fort et la frontière très mince entre celui qui dirige les acteurs, le metteur en scène et celui qui les situe, le scénographe.

La profession de scénographe ne s'étend plus seulement dans le monde du spectacle. Cette profession se retrouve également déclinée dans le milieu commercial. On peut nommer ce métier comme étant le designer scénographe. Être un designer scénographe consiste à créer des ambiances tout en dirigeant les objets pour concevoir un univers et mettre en valeur l'ensemble de la scène. Le designer scénographe conçoit son travail de mise en scène dans un but commercial ou dans un projet de mise en scène d'exposition muséale.

Ces deux aspects de la mise en scène, commerciale et muséale peuvent clairement se rejoindre et interagir ensemble mais certains points se disjoignent nettement entre eux. D'une part, la scénographie d'objets à but commercial va se développer dans des espaces de vente et de commerce afin de mettre en valeur le produit pour qu'il puisse devenir attrayant aux yeux du client et l'inciter à acheter ce qu'il observe ou pour valoriser des produits de vitrine ou mettre en scène un showroom. Ici, la scénographie devient un outil de vente de marketing et s'intitule le merchandising.

D'autre part la scénographie muséale, se présente dans un musée ou dans un espace d'exposition artistique auquel le travail de mise en scène porte un rôle important dans le développement du travail créatif. La scénographie va créer, poétiser, rythmer et structurer des espaces, des univers et des ambiances autour des œuvres et des objets exposés.

Dans ces deux cas, la conception scénographique traduit en organisation spatiale un programme donné : une mise en scène de l'objet dans l'architecture, une représentation visuelle de faits ou d'histoires.

Cette scénographie confère aux objets ou aux œuvres une mise en lumière bien singulière. La scénographie active de nombreuses perceptions et prévoit d'articuler ensemble l'espace et l'objet qui y est installé.

L'ensemble de ce programme engendre alors une nouvelle expérience sensorielle pour le spectateur ou l'utilisateur qui s'aventure dans cet espace scénique.

Le designer-décorateur fait partie de ces déclinaisons de métiers de conception scénographique. Ces démarches plastiques évoluent et s'entrecroisent régulièrement comme dans un tissage. Mais des subtilités sont à souligner entre le designer scénographe et le designer-décorateur.

À l'origine, décorateur, est le nom que nous donnons aux créateurs de décor, ce qu'on appelle aussi la décoration d'intérieur, de meubles et de divers objets rattachés aux arts décoratifs. C'est cette définition du début du XX^{ème} siècle qui influencera ma nomination de designer-décorateur. Il me semble intéressant de regrouper les terminologies designer scénographe et décorateur pour qualifier ma pratique de design. En assemblant le designer et le décorateur, je caractérise ma conception de projet en définissant mon travail de design d'objets pour les mettre en scène dans une ambiance choisie. Le designer-décorateur conçoit des objets de décor pour les valoriser dans un espace. Ce processus vise à améliorer la valeur de l'objet, dans sa contemplation et son esthétisme. Elle peut permettre de percevoir les formes d'un nouveau point de vue, ou de mettre en lumière un détail de l'objet. La notion de valorisation est importante, c'est le point de départ de la fictionnalité dans le processus de création. Il s'agit de mettre en scène l'objet en créant une fiction pour que celle-ci valorise la nature de l'objet. On rajoute alors une plus-value dans ses caractéristiques grâce à des outils de décor. Cette démarche génère une cohésion entre les éléments présents, leurs dispositions ainsi que leurs mises en scène. Avec cet ensemble, les objets mis en valeur par un dispositif de fiction engendrent des atmosphères qui vont être perçues par les visiteurs. Chaque atmosphère va créer une ambiance particulière en fonction de son dispositif de mise en valeur.

DESIGNER-DÉCORATEUR

Créateur d'espace en fiction

1ÈRE PARTIE

QU'EST CE QUE LA MISE EN SCÈNE?

1- Définitions et Recherches historiques. Origines des métiers scénographiques.

De sa première apparition, il y a plus de 800 000 milles ans avant notre ère, jusqu'à aujourd'hui, le **décor**, au sens large du terme, a toujours existé.

Le décor du latin *decor* : convenance, parure, ornement, apparenté au verbe *decere* : il convient, il sied, qui a donné : décent.

Celui-ci apparaît d'abord lorsque l'homme dressa ses deux jambes pour en libérer ses mains afin de peindre son environnement et représenter les scènes que l'on découvrit plus tard dans des grottes. Le décor vient de naître. Les premières traces de mise en scène ne sont autres que les décosations primitives mais bien spécifiques à l'homme .

Les premiers outils qu'il utilise sont ses mains et les pigments naturellement colorés qu'il trouvera dans son environnement. Le travail de la matière dans la dimension plastique débute alors dès ces premiers actes réalisés par l'homme. Le besoin instinctif et naturel de vouloir représenter son environnement pour pouvoir l'analyser et l'étudier mais aussi le fictionnaliser engendrera les premiers effets de la *mimesis* de l'histoire du monde.

Mimèsis, en grec ancien *μίμησις*, de *μιμεσθαι*, *mīmeisthai*, imiter, de *μημος*, imitateur, acteur est une notion philosophique introduite par Platon dans *La République*, puis reprise et développée par Aristote. Le sens a évolué au cours des siècles. Le terme s'applique tout d'abord, dans un contexte religieux, à la danse, au mime et à la musique. Il ne s'agit pas de reproduire l'apparence du réel, mais d'exprimer la dynamique de relation active avec une réalité vivante. Pour Aristote, le plaisir esthétique est lié à la dimension mimétique qu'il attribue à toutes les formes d'art. Cette notion est mise au cœur de sa conception de la littérature et de l'art. Dans sa *Poétique*, Aristote ramène les différentes espèces de poésie, la plus grande partie de la musique et de la peinture au genre commun de la *mimèsis*. Mais pour lui, la *mimèsis* n'est pas dévalorisée comme chez Platon, elle n'est pas vue comme un éloignement de l'être. Le terme de représentation convient mieux que celui d'imitation. Quand Aristote traite de la tragédie, il ne considère pas le rapport

au modèle mais plutôt les techniques de représentation à l'œuvre dans la tragédie. L'inclusion de la musique dans la mimésis nous oriente aussi vers une représentation plus qu'une imitation.

Cette notion essentielle de l'être humain se manifeste par la représentation du réel au travers de singuliers détails dans sa perception. Cet effet de réel se rapproche alors de la réalité mais ne l'est pas en elle-même. Elle induit donc une vraisemblance du réel fictionnalisé.

Une fiction réelle, une réelle fiction...

Ces éléments vont influencer dès lors toute l'histoire de la représentation en attachant cette pratique à une conscience presque mystique de l'art de la mise en scène. Celle-ci découle directement du décor. Elle est l'ensemble du dispositif établi dans le décor, relatif aux éléments de la scène. Par extension, une mise en scène est la préparation d'évènements coordonnés avant leur accomplissement effectif. Elle évolue dans un décor en déterminant les futures actions qui ne sont pas «originales». Le hasard n'a pas sa place et pourtant propose une spontanéité déterminée. Cette représentation évoque une fiction contrôlée qui donne à voir une fausse réalité.

Puisque la représentation peut mettre en lumière l'irréel dans le réel, elle sera le premier outil d'évocation des Dieux et des Déesses. C'est en Grèce Antique, vers le V^{ème} Siècle, av J-C que le théâtre grec et les mise en scène apparaissent durant les cérémonies religieuses. Elles comportaient un autel de rituels au centre d'un orchestre où les acteurs jouaient. Des éléments de construction en murs peints ou d'une tente, appelait skene deviendra par la suite «la scène». Plus tard dans l'Empire Romain, le théâtre n'aura plus d'autel et la scène deviendra couverte avec au fond un mur sculpté d'ornements rappelant le cadre de vie réelle. La démarche principale de ces mises en scène était de créer des univers fantasmagoriques. Le rituel évocateur des Dieux semble sortir d'un autre monde dans ces décors peints et fictionnalisés pour attirer et séduire le spectateur. La véracité de ces mises en scène n'est en aucun cas contestée. L'homme est entre les mains de puissances divines avec ces décors palpables et représentés par des objets bien réels. La dimension immersive est plus que présente et le spectateur/acteur vit réellement une expérience fantasque.

Par la suite, l'église médiévale utilisera le théâtre comme un outil de diffusion chrétienne. La plus part des mises en scène sont réalisées dans les églises et les thèmes bibliques sont très récurrents. Ces pièces sont appelées

« les mystères ». Ces pièces chrétiennes disposaient d'une mise en scène singulière. Plusieurs scènes étaient mises à disposition pour représenter le paradis et l'enfer. Le paradis était principalement situé au pied de l'autel tandis que l'enfer, dont l'entrée symbolisée par une gargouille, était positionné de l'autre côté de la nef. Les acteurs et spectateurs devaient alors se déplacer d'un bout à l'autre de l'église selon les besoins du récit.

A partir de la fin du XVII^e siècle, le théâtre évolue. Les mystères, qui étaient généralement mis en scène, sont sur le déclin. Les hommes de la Renaissance, remirent à la mode les comédies romaines comiques et tragiques. Les premières troupes de comédiens parcoururent le pays mettant en scène leurs spectacles et remplaçant les mystères. Le décor et la salle de spectacle sont aussi remaniés par le théâtre de la Renaissance. Le théâtre ne va plus mettre en scène des pièces se déroulant au paradis ou en enfer. La scène se retrouve localisée au même endroit, sans changement de lieu. Le décor se simplifie avec uniquement des tapisseries sur les murs des côtés et celui du fond de la scène. Dans certains cas et pour un souci économique, seuls des objets placés sur la scène pouvaient donner des indications du lieu représenté. L'organisation d'une véritable mise en scène est apparue dès la fin du XVIII^{ème} Siècle. Auparavant, les acteurs devaient interpréter leur rôle selon un protocole établi. Chaque artiste élaborait sa gestuelle et sa déclamation, les mouvements de scène étaient réduits au strict minimum et il devait fournir le costume de son personnage. C'est avec l'idée d'unifier le style d'un spectacle, en fluidifiant le jeu des comédiens, et en harmonisant les costumes et l'espace des décors, que les dramaturges ont commencé à élaborer des mises en scène.

Mais le théâtre n'est pas le seul domaine de mise en scène artistique. La création de la photographie au milieu du XIX^{ème} Siècle, a engendré la possibilité de capter et diffuser des images pour finalement créer des films. Dès lors, le cinéma sera un grand représentant de la mise en scène et de la création de décor. Dans le cinéma, l'illusion de la fiction est puissante. En enregistrant des images, le cinéaste opère une sélection en laissant dans l'ombre le hors-champ, ce que le spectateur ne verra pas. Il procède alors à une sélection des personnages, d'axe de caméra et de découpes aux montages. Le décor et la mise en scène ne sont plus les seuls outils de fiction. Le cinéma active de nouveaux moyens techniques puisque les scènes développées ne sont vues

qu'en image. La part de mystère est accentuée.

Dans son ouvrage, *L'image-temps*, Deleuze va appeler ces nouveaux moyens « puissances du faux ». Il développera le fait que le cinéma alterne constamment entre l'objectif et le subjectif, entre le champ de l'observateur et celui de l'observé. Deleuze précise aussi : « c'est un même personnage qui tantôt voit et tantôt est vu. Mais c'est aussi la même caméra qui donne le personnage vu et ce que voit le personnage. »¹ Le cinéma peut très facilement faire exister des temporalités et des espaces simultanément. Ceci grâce à l'agencement des plans. C'est pourquoi les images cinématographiques sont considérées comme de la fiction pure.

«Dans le cas du cinéma, il est question d'un leurre hyperréaliste qui a pour fonction d'induire des transferts perceptuels. C'est une amorce perceptive qui est censée augmenter l'immersion mais qui - lorsqu'elle devient trop forte - nous fait sursauter.

La synesthésie de notre corps nous rappelle que nous sommes bien assis dans un fauteuil dans une salle noire. Cela marche dans le cas du cinéma parce que le cinéma s'adresse à notre perception visuelle et que la perception visuelle, du moins en grande partie, est traitée préattentionnellement. Dans la vie de tous les jours, nous ne survivrons pas longtemps si la perception visuelle devait être traitée entièrement de manière attentionnelle. La plupart des objets qui se déplacent rapidement et qui sont des dangers ne peuvent être évités que parce que, justement, notre cerveau traite préattentionnellement ces stimuli et produit la réaction motrice de reculer avant même que nous ayons conscience de ce qui arrive sur nous.»²

Aujourd'hui, Le théâtre et le cinéma ont perfectionné leur mise en scène en développant des métiers esthétiques comme le scénographe et le metteur en scène. La scénographie, étant le cœur du travail du scénographe, elle désigne l'art de l'organisation de l'espace scénique en composant avec des volumes, des objets, des couleurs, des lumières et des textures.

Par ailleurs, au théâtre on distingue le scénographe du décorateur.

La conception scénique est rendu libre par le fait qu'il n'ait plus à être une représentation de l'existant tandis que le décor lui se base sur la vraisemblance du réel. Une scénographie a donc une valeur autant métaphorique que visuelle. Elle peut amener un surplus de sens en illustrant une hyper théâtralité ou des effets sensibles multipliés.

1. Gilles Deleuze, *L'Image-temps. Cinéma 2*, Collection Critique, 1985.

2. Jean-Marie Schaeffer, directeur de recherches au CNRS, entretien par Alexandre Prstojevic, site : vox poética URL : <http://www.vox-poetica.org/entretiens/intSchaeffer.html>, consulté le 10 mai 2018.

La profession de scénographe présente dans les milieux artistiques s'étend aussi de nos jours dans des milieux plus commerciaux comme par exemple, pour des vitrines à installer ou des showroom à conceptualiser. La scénographie de vitrine utilise les mêmes moyens que ceux du théâtre mais la mise en scène se fait autour de produit dans un espace de vente avec des effets de matières, de décors ou encore de lumières.

On distingue de nombreux métiers contemporains développés par ces multiples éléments esthétiques des décors de théâtre et des mises en scène. Les métiers de création d'intérieur ou d'espace vont s'approprier les caractéristiques des arts mimétiques et les réinterpréter pour en faire des outils clés de leur méthode de travail. Ces notions se retrouvent transposées dans nos intérieurs domestiques et donnent de nouvelles manières d'habiter.

L'application du décor d'intérieur va se partager en une infinité de branches et peut s'accorder aussi bien à des artisans (menuisiers, peintres ornementistes, peintres de décor, sculpteur ornementistes tapissiers...) qu'à des artistes proprement dit (peintres, sculpteurs figuristes, architectes...)

De cette évolution esthétique, la création d'un mouvement, né au début du XX^{ème} Siècle, me semble importante à relever : ce sont les artistes décorateurs. Je devrais expliquer d'abord, que leur statuts d'artistes décorateurs, représentent pour moi un enjeu principal dans ma démarche plastique et leur travail se rapproche de mon application en tant que Designer.

Ce mouvement conçu au début du XX^{ème} Siècle, créa le Salon des Artistes Décorateurs (SAD), qui aura lieu pour la première fois en 1926. Cette société imaginée par des artistes mais aussi des ingénieurs, des artisans, des industriels est fondée en 1901. Elle connaîtra son apogée au moment de l'exposition internationale des Arts Décoratifs et industriels modernes quand s'impose le style art Déco.

Cette revendication du statut d'artiste décorateur prolonge l'idée de l'Art & Crafts de William Morris au XIX^{ème} Siècle. « Faire des artisans nos artistes et de nos artisans des artistes. » W. Morris. L'idéologie de cette société étant de rassembler les différents métiers de la décoration et des arts appliqués en général. Cette notion va par ailleurs, très rapidement se rattacher à la conception d'un ameublement luxueux puis, avec le style art déco.

Jusqu'au milieu du XX^{ème} Siècle, le décorateur joue le rôle de l'architecte d'intérieur et rassemble plusieurs disciplines pour concevoir ses projets. Mais avec l'industrialisation de la seconde Guerre Mondiale, une distinction

va s'opérer entre les métiers d'architecte, d'architecte d'intérieur, et de dessinateur industriel. Tout cela ne facilite pas la lisibilité des artistes décorateurs qui proclament une pluridisciplinarité dans leur pratique plastique et conceptuelle.

L'artiste décorateur devient en quelque sorte l'ancêtre de l'architecte d'intérieur et des décorateurs au sens large. Il faut dire que ce double statut fait réellement échos dans mon travail et mon parcours puisque leur positionnement valorise une mixité des pratiques que j'ai pu acquérir durant mes années aux Beaux-Arts. De plus cette place modulable est complètement d'actualité dans notre développement et nos engagements de designers du XXI^{ème} Siècle.

Pour ma part, il me semble voir en eux une démarche complètement judicieuse du travail de designer. Car désormais nous savons que pour définir notre posture dans la compétitivité internationale, il est avisé de pouvoir s'adapter aux projets, de développer une technique pluridisciplinaire et de savoir circuler dans un environnement bouleversé. Leur statut relève alors du précurseur à la fois sur la démarche de conception du monde mais aussi sur les notions esthétiques et pratique du designer. Le parcours que j'ai suivi, me pousse à penser que le designer ne peut se fixer qu'une seule ligne de conduite dans ses réalisations. L'aspect artistique et conceptuel évolue constamment dans cette dualité : artiste/artisan, création/conception. De part cette diversité des domaines qui intègre le décor dans leur travail on peut clairement regrouper un ensemble d'effets esthétiques de cette pratique.

Mais les décors sont avant tout faits pour créer des sensations. Les ambiances créées sont de l'ordre du sensoriel et elles interagissent automatiquement avec l'observateur. Les domaines les plus courants où le spectateur entrent dans une quête de sensation et ce, grâce aux décors, sont le théâtre et le cinéma. Comment ces milieux développent-ils leurs projets esthétiques et en quoi ils inspirent le travail des designers?

DESIGNER-DÉCORATEUR

Créateur d'espace en fiction

1ÈRE PARTIE

QU'EST CE QUE LA MISE EN SCÈNE?

2- Analyse et Interprétation personnelle

Le cinéma et le théâtre sont les deux grands domaines où les métiers de décorateur et de scénographe sont représentés. Ils abordent l'aspect fictionnel en cherchant à créer constamment des ambiances et des sensations. La mise en scène et les décors font parties intégrantes des représentations filmiques et théâtrales et cela pour donner à ressentir des émotions. Leur travail consiste à montrer aux spectateurs de l'irréel dans le réel. C'est pourquoi il est intéressant d'établir une analyse personnelle des grandes notions de fictions et de visualiser des techniques établies dans le théâtre et le cinéma.

L'une des caractéristiques majeures du décor de scène est évidemment la couleur. Une ambiance va constamment évoluer grâce à une couleur choisie dans le décor il en va de même pour les costumes, les lumières et le maquillage. Celle-ci en fonction de son intensité et de son occupation dans l'œuvre ne signifie pas les mêmes choses. Plus une couleur est prédominante et exclusive plus elle proposera un univers spécifique pour amener le spectateur à expérimenter un nouvel univers.

Plusieurs films ont pris le parti de développer l'ensemble de leur scène autour d'une même couleur.

Prenons l'exemple d'un des nombreux films colorés de Wess Anderson, *The Grand Budapest Hotel*, de 2014, qui fait parcourir ses personnages dans une seule couleur : le rose. En passant de l'espace à l'architecture, le décor de l'hôtel jusqu'aux costumes des personnages, les déclinaisons de cette couleur développent un camaïeu de rose, du poudré au闪亮, ou encore du pourpre au fané. Cette saturation colorimétrique nous amène dans un monde burlesque et décalé où l'ensemble de l'histoire se déroule durant une époque qui semble intemporelle, dans une ambiance loufoque contrastant largement avec le récit épique.

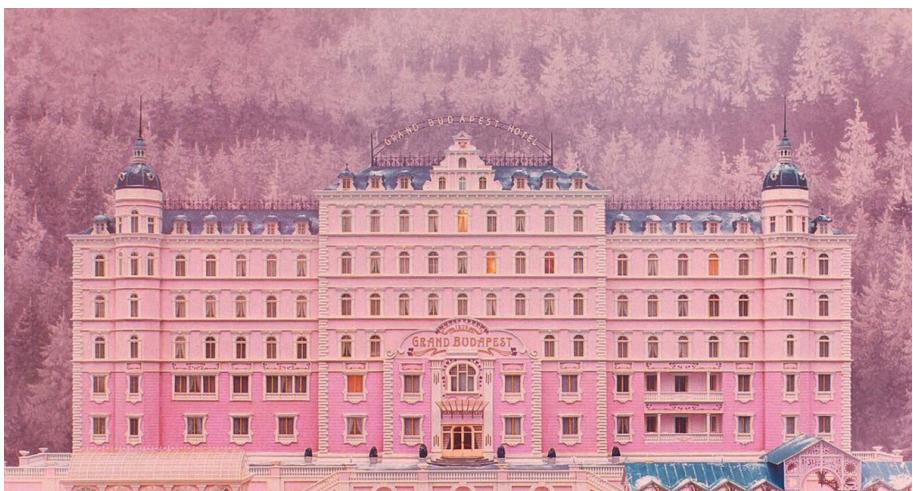
Mais le rose est aussi souvent utilisé au cinéma pour donner une connotation féminine. Comme dans l'oeuvre de Sofia Coppola, *Marie-Antoinette*, (2006) ou le décor rose de l'époque de la Renaissance exalte tous les excès de la noblesse française : le luxe, la gourmandise, la coquetterie et la passion. Toutes ces notions circulent dans une mise en scène démesurément rose qui propulse le spectateur dans une ambiance saturée et étrangement doucereuse.

D'autres œuvres cinématographiques jouent la carte de la couleur prédominante. Par moment, elle peut mettre en valeur un seul élément de la mise en scène et ainsi permettre de mieux comprendre l'importance d'un composant.

C'est le cas dans le film *Kill Bill*, volume 1 de Quentin Tarantino réalisé en 2003, qui n'a de cesse de tourner la caméra vers son héroïne, Béatrix Kiddo, et de la sortir du lot grâce à sa combinaison cultissime jaune poussin. Son envie de vengeance et tout aussi violente et puissante que cette tenue de combat. Cette dernière se remarque d'autant plus que le film évolue dans une ambiance sombre et sanglante se rapprochant parfois du style des bandes dessinées japonaises, les Mangas.

01





02



03

L'autre notion prédominante dans la conceptualisation d'un décor de scène est l'illusion. Cet effet est complètement représenté dans une pièce de théâtre classique française qui n'est autre que *L'illusion Comique* de Corneille. C'est une oeuvre qui fait la synthèse des deux genres théâtraux, la tragédie et la comédie. Corneille y met en scène l'illusion théâtrale à travers une intrigue complexe : Pridamant vient demander au magicien Alcandre des nouvelles de son fils Clindor qui a fui la sévérité de son père. Grâce à un tour de magie, Alcandre montre alors Clindor vivant des situations comiques puis tragiques. À la fin de cette pièce, Pridamant comprend qu'il a assisté à une pièce de théâtre dont son fils Clindor, devenu comédien, en est le héros. Tout au long de cette pièce, Corneille fait appel à des effets de mise en scène de théâtre pour créer la surprise et l'illusion aux yeux des spectateurs. Pourtant le personnage d'Alcandre, n'hésite pas à rappeler la supercherie de cette tragi-comédie à chaque fin d'acte.

ALCANDRE

Je vais de ses amours
Et de tous ses hasards vous faire le discours.
Toutefois, si votre âme était assez hardie,
Sous une illusion vous pourriez voir sa vie,
Et tous ses accidents devant vous exprimés
Par des spectres pareils à des corps animés :
Il ne leur manquera ni geste ni parole¹.

Le magicien n'est autre que le metteur en scène de la pièce de théâtre qui se joue dans celle de *L'illusion Comique*, il souligne la fourberie que le père Pridamant va observer. Mais le public et Pridamant ne vont pas la distinguer de suite. Le dénouement de cette pièce repose donc sur une mise en abyme: le spectateur assiste à une pièce de théâtre dans une pièce de théâtre. Alcandre révèle le subterfuge :

Son adultère amour, son trépas imprévu,
N'est que la triste fin d'une pièce tragique
Qu'il expose aujourd'hui sur la scène publique².

1. Pierre Corneille, *L'illusion Comique*, 1639, Paris, Acte, I Scène II, p.10 vers 150.

2. Ibid, Acte V, Scène V, p.65 vers 1632.

Dans ce dénouement, Corneille dévoile un monde baroque, instable, sujet à l'illusion. La frontière entre l'illusion et la réalité est brouillée. On peut clairement noter que tout se dédouble : le statut du spectateur est dédoublé puisque le public est toujours spectateur mais Pridamant le devient également. Le metteur en scène est celui qui conduit les acteurs de l'illusion comique mais aussi Alcandre. Les acteurs sont des personnages jusqu'à la scène 5 de l'acte V et ils deviennent des personnes à la scène 6. Le rideau tiré au début de la scène 6 n'est qu'un double du rideau de théâtre qui se referme à la fin de la scène. Corneille suggère que le monde est un théâtre ou chaque personne joue son propre rôle.

« Le traître et le trahi, le mort et le vivant
Se retrouvent à la fin amis comme devant³.»

Il met ainsi en valeur la magie de l'illusion théâtrale par des similitudes de supercheries mais aussi grâce à sa mise en scène et les décors qui amplifient la confusion des spectateurs. La mise en abîme et les subterfuges établies dans cette pièce montrent que le théâtre est magique car il contient des potentialités inouïes et peut créer tout et son contraire. La mise en scène joue un rôle principal dans cette histoire qui n'a de cesse de transverser le réel et la fiction. La pièce évoque son propre théâtre de manière symbolique à travers Alcandre et sa magie mais aussi dans son réel avec le dénouement de l'acte V.

Les accessoires, les décors, les costumes mettent en avant l'illusion tout le long de la pièce de théâtre, c'est donc cette mise en scène qui est le point de départ de l'illusion. Elle n'a de cesse de confondre le réel de la fiction et les limites deviennent infimes.

Le théâtre et le cinéma ont en commun de multiples caractéristiques de mise en scène. Par exemple, au cinéma, des éléments de mise en scène comme les acteurs, l'éclairage, le décor qui créent l'illusion se retrouvent aussi dans le théâtre. Mais des éléments bien spécifiques de la cinématographie constituent différentes catégories: le cadre, le plan, le montage et le son. De ces quatre notions naît la puissance de la représentation cinématographique. Ces caractéristiques démontrent la capacité du cinéma de créer une illusion. L'un des grands représentants de ce genre de fiction au cinéma est David

3. Ibid, Acte V, Scène V, p.65 vers 1623.

04



05



Lynch. Son style novateur et surréaliste se caractérise par une imagerie onirique et une conception sonore méticuleuse. Ses images sont fabriquées à partir de montage et de plan qui sèment le troubler aux spectateurs. Il réussit à inventer des illusions grâce à sa technique pointue et son imagination excessive. David Lynch porte un regard sombre et halluciné sur la réalité humaine inquiétante se dissimulant derrière des hautes catégories sociales. Le cinéma représente clairement un des arts majeurs de la représentation fictionnelle. Ces caractéristiques spécifiques sont sensiblement présentes dans d'autres formes artistiques. Elles donnent la possibilité de concevoir une idée imaginaire avec une conceptualisation réelle. Elles deviennent très inspirantes pour des domaines comme l'architecture et le design. Pour certains créateurs, ces caractéristiques deviennent des outils de pensées pour développer leurs projets.

« Je ne me prends pas exactement pour un prestidigitateur, mais j'essaie de créer un espace qui n'est pas lisible, un espace qui serait le prolongement mental de ce que l'on voit. Cet espace de séduction, cet espace virtuel de l'illusion, est fondé sur des stratégies précises, et sur des stratégies qui sont souvent elles-mêmes des détournements. Je me sers beaucoup de ce qu'il y a autour de moi, excuse-moi mais je me sers beaucoup de toi et de quelques autres. Je me sers aussi de ce qui s'est passé dans le domaine du cinéma, et quand je dis que je joue sur la profondeur de champ, c'est parce que je tente de mettre en présence une série de filtres dont je ne sais jamais où ils s'arrêtent - c'est une forme de mise en abyme-, mais, à partir de là, l'esprit fonctionne⁴.»

Cet échange provient d'un entretien entre Jean Nouvel et Jean Baudrillard basé sur la philosophie dans l'architecture. Elle révèle l'élément principal de l'architecture: la fiction. Jean Nouvel mentionne dans ce passage, plusieurs mots de vocabulaire empruntés au champ lexical de la fiction: prestidigitateur, mental, séduction, virtuel, illusion, détournements, cinéma, mise en abyme. Ces terminologies sont révélatrices d'une pensée artistique : la fictionnalité. Dès l'instant où l'homme a pu créer, son intérêt s'est porté sur ce qui l'entoure et comment le représenter pour simplement le fictionnaliser.

Les arts mimétiques sont des domaines très influents dans le design. Ils permettent une facilité de réalisation et une clairvoyance des aspects

4. Jean Baudrillard et Jean Nouvel, *Les objets singuliers - Architecture et philosophie*. Edition Calmann Lévy, 2000. Chapitre : Illusion, virtualité et réalité p.17

esthétiques souhaités. Ils sont là pour raconter une histoire, un rêve, un désir. Les outils de création esthétiques du cinéma et du théâtre vont proposer une narration. C'est le deuxième point essentiel dans ces enjeux plastiques de fictionnalisation d'un espace.

DESIGNER-DÉCORATEUR

Créateur d'espace en fiction

2ÈME PARTIE LES ENJEUX PLASTIQUES

1- L'aspect narratif

Ces recherches analytiques déterminent les enjeux plastiques de la mise en scène.

Les mises en situation d'objets ou encore le choix des lumières et des couleurs plus ou moins dominantes dans les décors proposent dans leur ensemble bien plus qu'un simple visuel. Ils interrogent par leur condition et leur composition. Son enjeu principal n'est autre que de raconter une histoire. Le décor joue un rôle majeur dans une narration et dans la véracité qu'elle souhaite transmettre à ses interlocuteurs.

La narration semble plus juste quand celle-ci s'habille de décor et de mise en scène.

Mais cette narration peut être portée vers des aspects plus métaphoriques en créant une hyper-théâtralité par son ambiance choisie. Les décors peuvent aussi mettre en lumière certains objets et/ou personnages du scénario pour le valoriser ou le décontextualiser. Il peut apporter des aspects surprenants ou fantastiques, sombres ou mystiques et ces notions questionnent directement le spectateur en lui proposant son interprétation personnelle du scénario.

Toutes œuvres des arts mimétiques produisent de la fiction. Et cette fiction génère un moteur de création par la métaphore.

De nombreux artistes, architectes et designers usent de la métaphore et rêvent leur travail comme d'une fiction. Cette métaphore peut être représentée par les mots mais aussi les scénarios d'usages et les mises en situations fictives de leurs projets. Le point de départ est toujours le même: la narration.

L'architecte François Roche utilise ce processus de création dans ses projets architecturaux. Celui-ci travail en *in situ* avec le lieu et toujours en contrainte d'un élément. Il fictionnalise son œuvre en s'accaparant les éléments internes et externes et en proposant des protocoles spéculatifs qui portent sur une

nouvelle manière d'habiter.

La designer Cécile Planchais, questionne également la fiction dans ses objets. Le *banc Imiroir*, réalisé en 2008 en aluminium poli, reflète dans son intégralité. Ce mobilier urbain utilise le reflet du ciel et capte les éléments d'un environnement proche. Il favorise le clair-obscur. Le banc dans son reflet ne fait pas image, mais il propose un mirage sensoriel.

Olafur Eliasson, utilise aussi la narration dans ses créations d'espaces et les mises en scène qu'il établit. Son travail autour de la lumière, de l'eau et des couleurs installent un dialoguent entre le lieu investit et les installations qu'il propose. Son concept d'espace crée différents angles de perception du monde en laissant libre court à sa propre interprétation, tant à l'échelle individuelle que collective. Il offre un regard nouveau aux spectateurs d'abord purement esthétique mais aussi sensoriel et expérimental. Son travail révèle un imaginaire inspiré de notre environnement et pousse le visiteur à rentrer dans un univers sensitif. Le fait de mettre en scène un espace permet de créer une théâtralité dans un lieu bien réel en essayant de simuler un univers souhaité.

La narration est donc le résultat de la mise en scène réalisé par l'artiste. Elle est induite grâce aux applications d'effets, de matériaux de motifs. Les designers utilisent ce moyen pour diffuser leurs pensées. Tout comme les scénaristes travaillent pour faire transmettre une histoire.

«Finalement mon travail n'est pas très loin de celui d'un romancier ou d'un cinéaste. Je raconte des histoires, non pas avec des images ou des mots, mais avec des meubles, des objets. A l'heure actuelle, on choisit un designer car c'est celui qui sera le mieux placé pour faire raconter aux objets un imaginaire, une histoire qui séduira les gens.»¹

Le designer et architecte français Christophe Pillet illustre bien la position de la narration dans la conception de projet. Il joue avec une certaine ambiguïté entre le designer et le romancier, mais son histoire ne s'interprète pas avec des mots, plutôt avec des objets et des dispositifs de mise en scène. Il possède de nombreuses casquettes, designer, architecte d'intérieur, scénographe et architecte. Il représente la multidisciplinarité du milieu tout en gardant une constante : raconter des histoires et charger émotionnellement les objets pour qu'ils parlent au plus grand nombre d'entre nous.

1. Christophe Pillet, interview dans *Le Journal des Femmes*, URL : <http://deco.journaldesfemmes.fr/design/interview/0802-christophe-pillet/2.shtml>, consulté le 28 mai 2018.

Cette narration va vraisemblablement apporter de l'expérience au projet. Si le visiteur ou le spectateur se projette dans une histoire fictive, il réalise une transposition dans un autre univers et active ses sens à de nouvelles propositions sensorielles. Grâce à l'imagination de l'homme et à l'histoire inventée par l'artiste, l'expérience apparaît.

Pour récapituler, il faut une recette combinatoire simple : les dispositifs et outils de création sont établis pour créer une mise en scène. Cette mise en scène va réaliser une installation. L'installation va activer un nouvel univers. L'univers proposé transpose le visiteur dans une fiction. La fiction active l'imagination du spectateur pour lui faire découvrir de nouveaux processus sensoriel. L'expérience et l'interaction vont découler de cette démarche créative.

OUTILS ET DISPOSITIFS



MISE EN SCÈNE



UNIVERS



06



FICTION



EXPERIENCE



07



08



09

DESIGNER-DÉCORATEUR

Créateur d'espace en fiction

2ÈME PARTIE LES ENJEUX PLASTIQUES

2- L'interaction

De cette narration va apparaître l'interaction avec le public. Elle joue un rôle de médiateur entre le concept de l'artiste et le spectateur. C'est ainsi que ce décor devient un objet en tant que tel dans sa fonction pour très souvent sortir son interlocuteur de son espace de normalité. Celui-ci n'a pour but finalement que de déranger le public pour qu'il parvienne à rentrer dans l'univers souhaité. Il veut proposer une autre norme d'environnement et c'est ce que cherchent aussi les spectateurs en venant se confronter à d'autres fictions. Cette espace de sécurité vient délibérément se heurter à de nouveaux langages pour toujours émerveiller le public. Ici le sens d'émerveillement se rapproche surtout de l'aspect merveilleux dans l'irréel. De ce fait, déplacer les spectateurs dans un espace hors norme engendre automatiquement de nouvelles sensations et donc une nouvelle expérience. C'est un autre enjeu plastiques du processus de mise en scène.

L'expérience tant alors d'éveiller de nouveaux sens pour une nouveauté qui était inconnue jusque-là du spectateur. Il semblerait que le terme expérience soit ici un mot clef de la démarche narrative du travail de mise en scène. C'est pourquoi je citerai un passage du livre *Recherche action par la création artistique et design*, qui définit ce mot en commençant par une définition de la philosophe Barbara Cassin puis par un développement de la designer Lucie Ling :

Le terme expérience définit par Barbara Cassin : « essai, épreuve, pratique, expérience». De même famille que *periculum* «épreuve risque» ou que *peritus* «habile, expert», et sur la même vaste racine *per* (qui signifie, quelque chose comme aller de l'avant, penetrer. Connote à la fois une percée et une avancée dans le monde.

L'expérience se manifeste comme étant une prise de risque et une tentative, presque un débordement dans le sens où le chercheur transgresse et dépasse les limites. L'initiative étant portée par la soif de connaître, d'une manière particulière et inédite (mais pas nécessairement complète) un objet spécifique.

La prise de risque se définit donc à la fois dans la nouveauté que suscite l'acte de recherche et d'expérimentation et par la même occasion du danger qu'il est susceptible de provoquer.[...] L'idée de première fois accentue encore la notion de danger qui s'instaure à travers ce dessein¹.

C'est alors que cette idée de première fois apparaît comme étant le point de départ de l'expérience. Les enjeux plastiques des mises en scène recherchent cette sensation de nouveauté pour suggérer le plus de surprise aux spectateurs.

Si nous nous interrogeons sur l'apparition de ce genre dans l'histoire de l'art, nous distinguons les premières applications d'expérience à partir des années 50. Ce genre d'évènement se manifeste par l'apparition des installations artistiques ou encore les happenings, des performances plastiques qui exigent la participation active du public comme un intervenant à l'œuvre. Cette période artistique est importante à souligner puisqu'elle influencera le reste de l'histoire de l'art et du design.

Un exemple marquant de l'interaction du public dans un espace défini est le travail de Jesus Rafael Soto. Son travail de mise en scène d'espace crée des expériences de déplacement pour que le public puisse s'immerger dans ses œuvres. Son vocabulaire formel épuré et coloré donne à ses œuvres de puissants effets. Dans son travail, il s'agit de rendre compte du caractère immatériel et flottant au sens propre comme au sens figuré. Il met en place un vocabulaire de formes et de couleurs avec différents médiums. Le spectateur donne vie à l'œuvre par le jeu du déplacement et des différents point de vue qu'il dispose. Soto explore l'installation tout en gardant une planéité dans ses œuvres. Il explore là deux dimensions par un aspect tridimensionnel en proposant au public de traverser l'intérieur de ses pièces. Les sens sont en éveil avec les effets d'optiques et de profondeurs souvent présents ainsi que les matières et les couleurs. Les mots clefs de son travail sont couleurs, transparences, mouvements et traversés. Durant son exposition en 2016, dans le musée Soulages à Rodez, les créations les plus célèbres, *Les Pénétrables*, invitent le spectateur à traverser physiquement les pièces. C'est un espace en mouvement à l'intérieur même d'une salle d'exposition.

1. Recherche et action par la création artistique et design, sous la direction de Céline Caumon. France. Edition Connaissance & Savoirs. 2000. Chapitre : L'expérience interculturelle comme source d'innovation pour le céladon. par Lucie Ling et Céline Caumon, p.81

Cette expérience n'a de cesse d'être liée à l'aspect narratif de l'oeuvre. Le fait d'engendrer une expérience pousse automatiquement le spectateur dans une nouvelle perception de ce qu'il voit mais aussi de ce qu'il ressent. C'est donc là une décontextualisation des objets. Les mises en scène proposent une nouvelle perception sensorielle dans son ensemble de ressenti. Il n'y a pas seulement le visuel qui peut être activé mais évidemment tous les autres sens que nous possédons pour analyser notre environnement. L'ouïe, l'odorat, le toucher et le goût. Ces activations de sens amènent le visiteur ou le spectateur à se projeter vers un nouvel imaginaire. Cette démarche est l'essentiel des enjeux plastiques des créations d'espace. Les nouvelles manières d'habiter requalifient nos modes de vies et redistribuent les usages. Par cette pensée, nous arrivons alors à visualiser l'architecture et le design du futur en se basant sur ces données préalablement citées, pour devenir plus immersifs avec leur environnement et leurs usagers.

Le processus d'immersion dans un environnement par l'homme se distingue dans beaucoup de travaux de designers d'espace. Ils se rapprochent d'un design des humeurs, c'est à dire, en partant des éléments présents du site et des caractéristiques sensorielles du corps humain. L'expérience est alors la clé de ce design de l'humeur. Pour John Dewey l'expérience désigne toute situation dans laquelle un organisme entre en relation d'une manière active avec son environnement, soit pour maintenir son équilibre, soit pour créer un nouvel équilibre requis par la croissance ou les modifications survenues dans l'environnement:

Une expérience est donc ce qu'elle est à cause de l'interaction qui s'établit entre le sujet de l'expérience et son environnement, que cet environnement soit fait de personnes avec lesquelles il s'entretient verbalement, étant lui-même partie prenante dans la situation, ou que ce soit les objets avec lesquels il joue, le livre qu'il lit, ou les éléments d'une expérience que lui-même est en train de poursuivre².

Par le traitement de motif, le travail de Daniel Buren engendre un nouveau territoire d'expérience. Faire de l'installation un territoire d'expérience, physique et sensoriel par le déplacement et la vue. Buren illustre parfaitement ce dispositif d'expérimentation avec la Promenade des Lices réalisée en 1997 à Rabastens.

2. Gérard Deledalle, *La pédagogie de J. Dewey*, Edition du Scarabée, page 44.

Pour ce projet, il propose d'enchâsser des platanes avec des panneaux de bois de tailles variables. Cet espace va devenir ludique grâce aux motifs de rayures qu'il intègre. Le résultat entraîne une mobilité visuelle, suivant les points de vue du promeneur. On découvre en dualité, une continuité de la ligne créée ou une discontinuité de celle-ci selon son positionnement dans l'espace. C'est un travail de mise en scène scénographique.

Cette démarche empirique dans le processus de création d'un objet ou d'un espace me paraît évidente tout comme la découverte de nouvelle expérience sensorielle proposée aux visiteurs. Le développement d'une installation, qu'elle soit extérieure ou intérieure, me semble cohérent grâce à ces notions d'expériences et de ressentis. C'est pourquoi l'espace scénographique et les objets mis à disposition dans un intérieur conçut comme une proposition sensorielle, engendrent de nouveaux modes de vie et redistribuent des usages domestiques.

De plus, l'application de motif permet d'introduire aussi un artifice. Cet élément me semble d'autant plus important puisque mon travail s'interroge sur la notion de fiction dans la réalité. Le fait de mettre en scène un espace permet de créer une théâtralité dans un lieu bien réel en essayant de simuler un univers souhaité.

Mais cet artifice peut être simulé pas seulement avec le motif. La conception d'un espace qui propose une fiction en engendrant de l'expérience passe aussi par le matériau. Les réalisations doivent être le plus possible inductives. C'est à dire de considérer les éléments déjà présents sur le site comme matières premières pour son travail de création. Il semble que de cette manière l'environnement est mieux redéfini et les résultats esthétiques d'autant plus poétiques. Cette notion de poésie est très importante puisqu'elle caractérise le domaine de l'illusion et de la fiction.

Prenons exemple du travail de Franck Gehry à Düsseldorf, où son architecture prend tout son sens. L'environnement est proche d'un point d'eau, le bâtiment sert de miroir et produit la couleur avec des reflets changeants et en constant mouvement. Ce phénomène optique crée une illusion, un mirage qui fictionnalise l'environnement. Tout comme son projet à la Fondation Louis Vuitton à Paris, le bâtiment conçu plis sur plis, joue avec la lumière et les reflets de l'eau. La verrière apporte une transparence et la perspective est perturbée. L'œuvre temporaire de Daniel Buren réalisée en dialogue avec le bâtiment de Franck Gehry ajoutait un effet d'optique à ce lieu. Elle se déployait sur l'ensemble des verrières en douze voiles colorés

et constitués de 3600 verres faisant apparaître et disparaître des formes colorées toujours changeantes selon les heures et les saisons. À travers un jeu de couleurs, de projections de reflets, de transparencies et de contrastes, à la fois intérieur et extérieur, Daniel Buren offrait un nouveau regard sur le bâtiment.

L'expérience influence donc la poétique de l'individu et son comportement en fonction de l'environnement où il évolue. Il est intéressant de souligner l'importance de ce nouveau mode de pensée qu'est l'expérience du faire dans une forme évolutive. Ces perspectives de développement pourraient bientôt être envisagées dans une innovation future du monde architectural et du design.

L'architecture et le design sont en perpetuelle évolution, et les nouvelles technologies rendent compte de cet état progressif. De nouveaux projets expérimentaux s'apprêtent à voir le jour en prenant toujours compte de l'humain et de ses sens. Le collectif R&Sie(n) associé à une dizaine de scientifiques travaillent ensemble sur un nouveau protocole d'archtecture: un robot est en cours de développement pour produire les éléments de l'architecture à partir de captations de signaux physiologiques. L'architecture s'adapte aux grès de nos humeurs. Un changement d'état est possible compte tenue des matériaux. L'architecture serait alors modifiée en temps réel en fonction de nos humeurs. Le tout se fait par un robot VIAB qui pilote des algorithme de croissance avec un ordinateur qui commande le processus de construction. C'est une réelle perspective de développement de l'architecture et du design domestique. Jusqu'à présent les informations collectées pour créer un espace résidentielle se faisait simplement sur des données visibles comme la superficie, le nombre de pièces, ou les modes d'accès et les différentes parties. Mais grâce à ce robot, une nouvelle expérience fait apparaître «l'émission des désirs» c'est à dire qu'il y a une réelle interrogation sur les attentes physiologiques d'un potentiel acheteur pour une future demeure. La capture des signaux physiologiques basés sur des sécrétions neurobiologiques conçoit la chimie des humeurs et permet de créer une relation encore plus forte entre l'habitat et l'habitant. Ces nouveaux processus de conception, tiennent compte de l'état sensoriel de l'homme et propose une expérience complétement inédite de vie.

Une nouvelle architecture basée sur les humeurs et sur l'humain apparaît. En proposant de nouveaux terrains de jeux on peut concevoir que le design,

au sens général, n'est pas un champ clos mais plutôt un métier à tisser, avec des chercheurs, des mathématiciens et des ingénieurs. De plus, ces éléments permettent d'imaginer les prochaines fictions domestiques que notre architecture pourra élaborer à partir d'une démarche inductive mais aussi sensitive. Pour peut-être un jour, permettre de nouvelles sensations grâce à de nouveaux territoires.

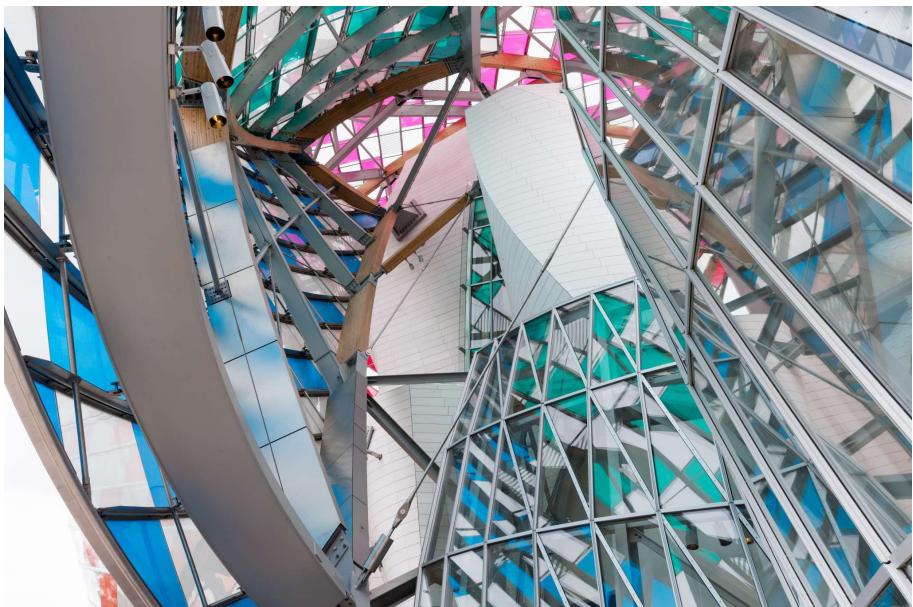
La narration et l'interaction amène l'expérience et celle-ci même va jouer un rôle primordial dans l'occupation de l'espace du public. Elles déterminent l'univers que l'artiste, le designer ou l'architecte souhaite retranscrire. Mais aussi ce qu'il souhaite faire découvrir.

Comme énoncé un peu plus tôt, l'ensemble de ces enjeux plastiques proposent des ambiances différentes en fonctions des outils de création utilisés. Ils amorcent des ambiances et des univers qui peuvent être appliqués par une méthode de réalisation d'espace. Ces enjeux plastiques sont présents dans le travail des designers avec des moyens méthodologiques et techniques pour concevoir au mieux les ambiances d'intérieur.

Je définirai donc les ambiances et atmosphères pour enfin établir une méthodologie de création d'un espace basé sur des outils de travail de design d'espace.



10



11

12



13



DESIGNER-DÉCORATEUR

Créateur d'espace en fiction

3ÈME PARTIE MÉTHODOLOGIE D'APPLICATION

1- Analyse des Ambiances et Atmosphères

Les enjeux plastiques de ces savoir-faire établissent des ambiances bien spécifiques dans un lieu. Ils déterminent des catégories d'univers choisies pour créer diverses sensations aux visiteurs/spectateurs. Ces caractéristiques plastiques s'intègrent alors directement dans les professions contemporaines du décor et de la mise en scène. Elles génèrent des outils grâce à des moyens techniques et pratiques. Dans un sens, une méthodologie d'application peut être réalisée pour pouvoir concevoir une décoration d'un intérieur ou d'un espace précis. Une première analyse sémantique nous permet de mieux situer les aspects de cette méthode et définir un champ lexical spécifique.

Univers : Du latin *universum*, dérivé de l'adjectif *universus* : tourné d'un seul élan vers, ou tous ensemble, traduction du grec *τό ολον* : le tout, l'univers, lui-même composé de *uni-* : un et *versum* : tourner, un univers : versé dans une même direction, tourné vers un but commun. Ce qu'il en retourne d'un univers, c'est son unité.

Atmosphère : Du grec ancien *ἀτμός*, *atmós* : vapeur et *σφαῖρα*, *sphaîra* : balle, sphère. En Astronomie ce mot définit l'air qui environne une planète, en particulier la Terre ou encore une couche gazeuse enveloppant les étoiles et planètes. En métrologie l'atmosphère consiste en une unité de mesure de pression correspondant à la pression conventionnelle exercée par l'atmosphère terrestre au niveau de la mer. Dans un sens principal il renvoie à l'impression générale que dégage un lieu ou une réunion de personnes. Mais, cette impression peut concerner une entité plus ou moins importante : une soirée, une ville, ou bien même une époque ou tout un milieu.

Ambiance : Mot récent du XIX^{ème} Siècle provenant du mot *ambiant*, qui vient du latin *ambire*, entourer, environner. Qualité du milieu (matériel, intellectuel, moral) qui environne et conditionne la vie quotidienne d'une personne, d'une collectivité. Ambiance est aussi un synonyme d'atmosphère. Pourtant son sens est plus restreint : on parlera difficilement de l'ambiance d'une époque

ou d'une ville. (Ou alors en utilisant le mot de façon moins libre : on dit plutôt l'ambiance qui règne dans cette ville). Comme atmosphère, le mot peut avoir un sens positif ou négatif : on parle d'une ambiance à couper au couteau. Et on entend même le mot, de façon familière et ironique, prononcé à la manière d'une exclamation.

Ces définitions déterminent la dimension immersive du décor. Dans un métier de création d'intérieur, s'approprier un espace va engendrer des atmosphères et des ambiances bien spécifiques selon les désirs de chacun. Pourquoi vouloir créer des ambiances? Cette démarche s'opère consciemment ou non dans l'objectif de personnaliser son intérieur. C'est une forme de confort, de vouloir mieux vivre dans son espace personnel. Mais c'est aussi une forme de fantasme de nous-même. Nous souhaitons créer un univers qui nous ressemble en faisant une rétrospection de notre personnalité établie dans un décor matériel.

L'identité d'un lieu se fait par ce qu'il possède mais aussi par son aménagement et son dispositif de mise en scène. C'est là que la fiction apparaît. Grâce à elle, chacun peut composer son espace prédestiné. La projection de ce lieu n'est autre qu'une part de nous même fictionnalisée dans un environnement en trois dimensions.

Une des représentantes majeures de création d'ambiance dans un espace est la designer Florence Knoll. Designer américaine, elle est une pionnière de l'aménagement d'espace intérieur aux Etats-Unis dans les années 50. Elle travaillera avec les plus grands comme Walter Gropius ou Mies van der Rohe. Son style sera influencé par le mouvement Bauhaus surtout en termes de clarté. Elle n'envisage pas le meuble sans penser à son environnement. Grâce à elle, l'aménagement intérieur devient une activité en soi, avec la création d'un département dédié, la Knoll Planning Unit. Elle se définit comme créatrice d'espaces.

«On ne décorait pas, on s'efforçait d'offrir un design en phase avec notre époque, nos matériaux, nos techniques, sans jamais oublier que l'élément essentiel de cette équation est l'être humain.»¹

1. Propos de Florence Knoll, *Elle décoration*, Juin 2017.

Pour Knoll, il est essentiel de connaître les besoins des clients et de comprendre leurs attentes. La réalisation de ses maquettes, dessins, ou esquisses sont d'autant plus réalistes pour projeter au mieux l'ambiance qu'elle souhaite représentée. Elle utilise directement les textures qui se retrouveront par la suite dans l'espace et définit l'agencement de ses pièces grâce à la finition de ses plans.

«Je découpais à l'échelle des morceaux de tissus choisis, et ça fonctionnait... Je ne sais pas trop par quel miracle. On se rendait compte ainsi de la corrélation entre la couleur et l'emplacement des objets. C'était un outil très efficace, pour le designer comme pour le client.»²

Elle imagina un système d'échantillonnage révolutionnaire pour l'époque: elle découpa des carrés de 8 cm de côté de chaque tissu et de chaque coloris disponibles, rassemblés par un anneau afin de pouvoir être assortis par texture et par teinte. Le nuancier vient d'être créé.

Knoll va aller encore plus loin dans l'efficacité de son travail. Elle développe en 1947, une nouvelle division de textiles pour enfin trouver des revêtements modernes et solides à ses meubles.

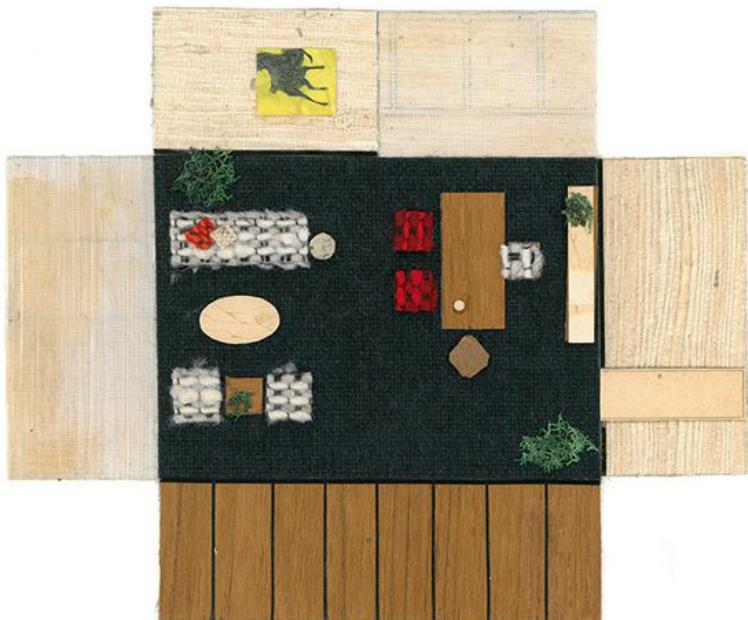
De plus, elle proposait à ses clients de visualiser les aménagements par des collages qu'elle appelait «Paste up». Sur ses plans dessinés, elle collait par-dessus des échantillons de matières comme le bois ou les tissus avec les bonnes proportions pour que l'espace soit le plus parlant possible. Cela donne une idée graphique de l'espace. Elle inventa ainsi une nouvelle méthode de communication plus convaincante et plus facile pour le client à projeter son idée. Elle sera la première à mettre en scène des showrooms dans les années 50 en choisissant d'accessoiriser les présentations avec des tapis, des plantes et des objets. Cette nouvelle méthode était révolutionnaire dans le monde de la décoration puisque jusqu'ici les magasins disposaient leurs meubles en ligne sans autres accessoires complémentaires.

Florence Knoll devient alors une pionnière de cette révolution de création d'espace. Elle sera la première à développer de réel outil pour ce travail tout en gardant une fraîcheur dans son mode de pensée. Depuis, de nombreux moyens techniques ont été confectionnés avec des systèmes de plus en plus performants. On distinguera deux catégories techniques : les manuelles et les numériques.

2. Ibid.



14



15

DESIGNER-DÉCORATEUR

Créateur d'espace en fiction

3ÈME PARTIE

MÉTHODOLOGIE D'APPLICATION

2- Outils Méthodologiques

Pour établir un espace, le designer décorateur dispose de plusieurs outils méthodologiques de conception. Il dispose des effets scénographiques, ceux préalablement énumérés, tout au long de ce mémoire. Les effets scénographiques sont les éléments extérieurs qui viennent interagir avec l'espace en cours de création. Mais ces effets sont réalisés grâce aux outils de conception, qui sont de véritables éléments adaptés pour faciliter la création du projet.

Les effets scénographiques que le designer-décorateur utilise dans sa réalisation peuvent être nombreux. C'est en fait tous les éléments matériels ou immatériels qui vont être établis dans l'espace. Comme les matières les lumières, les couleurs les objets et les accessoires. Avec des outils techniques et manipulables, l'ensemble de ces effets sont créés pour engendrer une cohérence à l'espace et donner une ambiance.

Durant mon parcours professionnel et mes stages d'étude, j'ai pu énumérer une multitudes d'outils confectionnés sur mesure ou non pour accommoder les créateurs dans la réalisation de leur projet. Ces outils sont réellement primordiaux pour le bon fonctionnement de la création d'un espace et de son agencement scénographique. On observe une évolution de ces moyens techniques qui sont confectionné avec de plus en plus de systèmes performants. Il y a deux grandes catégories d'outils techniques : les manuelles et les numériques.

La première catégorie est celle qui découle du travail de Florence Knoll avec un développement d'outils manuels méthodologiques. Ils sont là pour améliorer la projection et mieux définir les détails matériels d'un espace.

J'ai pu recenser une liste d'outils durant mon stage chez Elitis une entreprise de décoration d'intérieur spécialisée en revêtements muraux.

Les tirelles : système d'échantillonnage établi pour faciliter la visualisation de tous les produits. L'ensemble de ces tirelles se retrouvent classifiées dans des classeurs et par collection.

Les association : Avec les tirelles, le designer peut créer des associations, qui est une technique d'assemblage d'échantillon de tissu permettant de visualiser les futures tendances d'espace, elles en facilitent ainsi la conception.

Les nuanciers : Ils servent également pour réaliser une couleur et ajuster celle-ci à l'aménagement de l'espace. Facile de manipulation ils sont souvent utilisées pour sélectionner les gammes de couleurs des collections à venir. C'est un des outils indispensables à la conception d'une colorimétrie.

Les gammages : Cette technique est utilisé pour créer une nouvelle gamme de couleur pour une collection à venir, en utilisant les tirelles ou des échantillons, on peut consister une graduation de couleur pour ensuite sélectionner les produits à développer.

Les portes manteaux : réalisés sur mesure pour présenter aux clients les revêtements muraux grand format ou dans les showrooms.

Les showrooms : qui sont des espaces commerciaux de diffusion pour créer des ambiances et aménager un faux espace dans une boutique ou un intérieur.

La deuxième catégorie d'outil est évidemment numérique permettant ainsi la diffusion des produits et le partage des données. De nos jours il est essentiel de travailler avec des logiciels informatiques.

Une base de données : elle supervise l'ensemble des collections de la marque afin de retrouver et diffuser les produits.

Les logiciels informatiques : de réagencement d'espace sont mis à disposition du designer pour concevoir les aménagements : autocad, rhinocéros, la suite adobe (illustrator, photoshop, indesign).

Les tirelles :

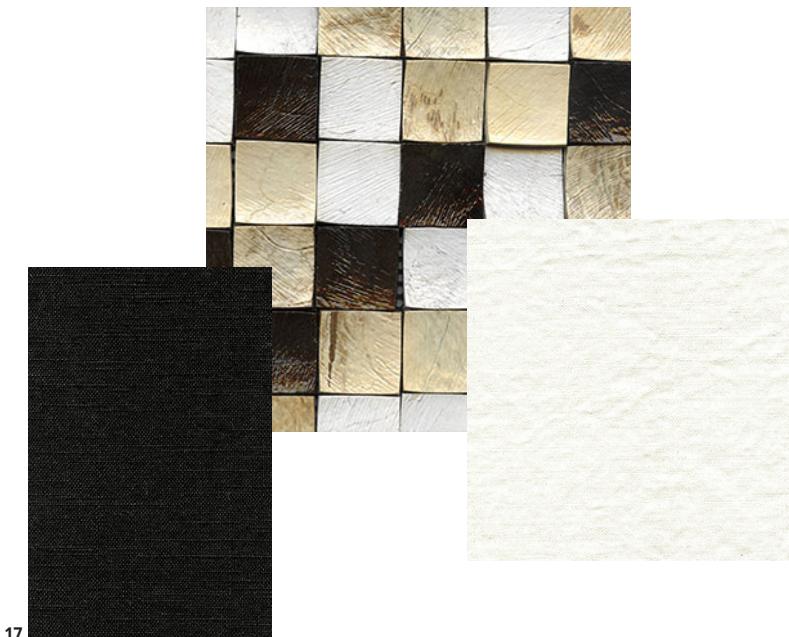
Echantillons de tissus collés sur une fiche cartonnée représentant les papiers peints ou autres matières produites chez Élitis, référencées et enregistrées dans la base de données de leur site. Cet outil est indispensable pour la bonne réalisation d'un projet, qu'il soit pour le mobilier ou un agencement d'espace.



16

Les Associations :

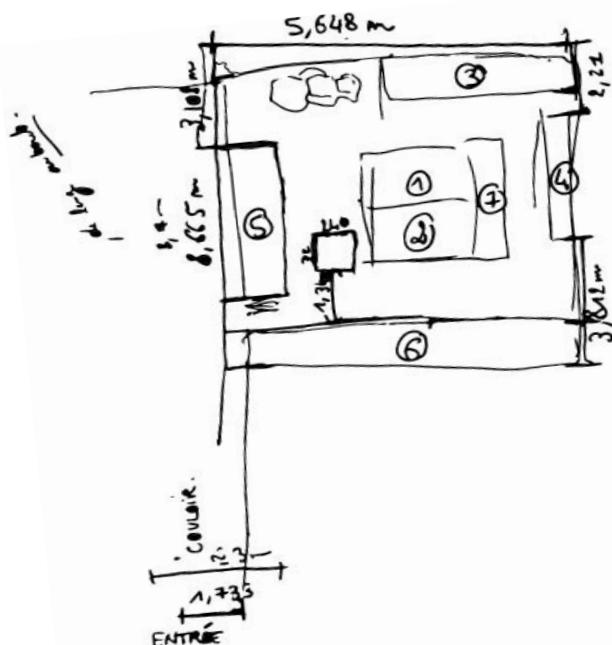
Les associations consistent à créer des combinaisons de textiles à partir des tirelles, pour proposer une ambiance d'intérieur et développer les nouvelles tendances à venir. Ces associations se retrouvent sur le site internet de l'entreprise pour permettre aux clients potentiels de trouver une ambiance qui les inspire. Par exemple, un produit est sélectionné par le client sur le site, en dessous de l'échantillon du produit choisi, il peut apercevoir la proposition d'association sélectionnée par Élitis afin qu'il puisse être aiguillé pour choisir les autres textiles qui s'adapteront à son produit. Le visiteur cherchait un tissu pour une assise, il pourra ainsi approfondir sa recherche en s'inspirant des combinaisons d'ambiances que la marque lui suggère. Pour ainsi se procurer, s'il le souhaite souhaite des textiles , rideaux, voile, assise pour l'ensemble d'une pièce. Chaque association définit une ambiance inspirée par les tendances actuelles mais toujours en adéquation avec le style de la marque.

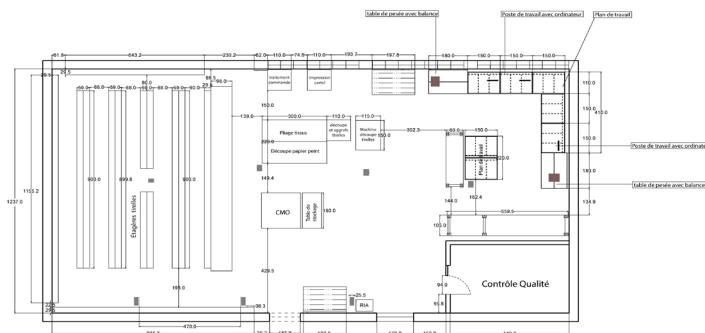
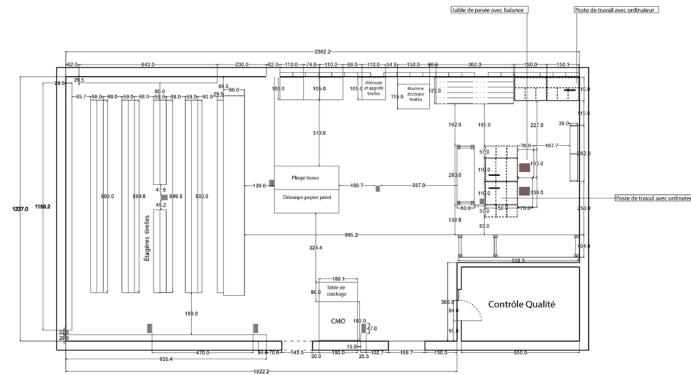


Logiciel Autocad :

Ce logiciel permet la bonne réalisation de plan d'espace pour ensuite travailler sur son aménagement. Chez Élitis j'ai pu me familiariser avec le logiciel d'architecte Autocad et proposer un nouvel aménagement dans l'espace manutention de l'entreprise. Il a fallu concevoir pour les employés travaillant dans ce lieu, un nouveau mobilier et un espace de travail plus aéré et pratique pour eux. Repenser la circulation, l'emplacement des plans de travail, des tables de pesées et de découpe des tissus ainsi que des accessoires.

18





Gammage :

Ci-dessous, une proposition de gammes de couleurs pour la nouvelle collection 2018. Le gammage sélectionné est par la suite disposé dans les books présents dans tous les showrooms Élitis. Le gammage est réalisé à partir d'échantillons des nouvelles collections. Il faut par la suite créer un ensemble chronologique de couleurs pour pouvoir visualiser au mieux toutes les couleurs de la collection. Chez Élitis, Chaque collection dispose d'une gamme de textiles naturels et une colorée.

20



Showroom :

Le Showroom d'Élitis à New York met en scène les produits de la marque, pour projeter le client dans un espace d'intérieur. Les produits sont disposés sur des meubles mais aussi alignés sur des présentoirs grands formats qui favorisent la visualisation des collections des tissus et des papiers peints. Les visiteurs peuvent découvrir les produits sous toutes leurs formes.

21



Les portes manteaux :

Les portes manteaux présents dans les showrooms servent à suspendre l'ensemble des échantillons d'une gamme afin de présenter le plus possible d'échantillons et permettre une meilleure manipulation. Le client peut ainsi visualiser l'échantillon, le toucher et se rendre compte de l'effet. Ce système de disposition rend compte du nombre de collections disponibles et du volume des produits.

22



DESIGNER-DÉCORATEUR

Créateur d'espace en fiction

CONCLUSION

À la suite de cette analyse, j'ai pu découvrir les dispositifs qui caractérisent les origines de la mise en scène. Un constat est établi : ces éléments majeurs des arts mimétiques influencent bien souvent le travail des designers et des architectes. Leur application dans la conception d'un projet crée de la fiction. Grâce à elle, le créateur d'espace va pouvoir envisager une réinterprétation de ces notions pour pouvoir créer sa propre mise en situation et établir en même temps, ses propres outils de conception. L'analyse de ces dispositifs scéniques donne à voir la mise en scène comme un travail de précision et de justesse. La fiction joue l'ambiguïté de la fausse réalité grâce à une méthodologie calculée. Par cet effet, une réelle pratique de mise en scène compose le travail du designer décorateur qui est influencé par l'aspect plastique des arts mimétiques.

La mise en scène active plusieurs éléments plastiques. Le décor, la mise en place, la scénographie, l'ambiance et l'atmosphère, toutes ces notions constituent les éléments hétérogènes de la mise en scène. C'est pour cela qu'une variété de métiers se sont développés autour de ce domaine. Mais dans l'ensemble, ces professions se positionnent comme étant pluridisciplinaires et accentuent le caractère ambigu de ce domaine. J'ai donc choisi de traiter dans ce mémoire, le travail d'une profession adaptée à mon profil de designer. Ce nom composé, designer-décorateur, rattache les deux notions principales pour illustrer ma démarche plastique et conceptuelle. Il envisage de nouvelles possibilités de concevoir et propose une diversité d'applications en traitant les objets comme des personnages principaux de la scène.

Cette mixité ouvre de nouvelles manières de concevoir les objets dans un espace, car les différents métiers qui la caractérisent posent de multiples questions sur la façon de vivre et sur les usages domestiques de chacun.

Ces nouveaux comportements dans l'espace scénique ou domestique vont engendrer de l'expérience. Nous commençons à distinguer une architecture et un design du futur en se basant sur ces données préalablement citées, pour ainsi devenir plus immersifs avec leurs environnements et leurs usagers. L'expérience est alors la clé de cette innovation et d'un nouveau design.

Tout au long de cette analyse, j'ai pu finalement constater l'importance de la fiction dans nos espaces et vers quoi les nouveaux modes de pensées nous amènent. Le développement de l'architecture et du design laisse à présager des innovations techniques et technologiques expérimentales au niveau sensitif.

Cette pluridisciplinarité évoque très logiquement une cohésion avec des métiers scientifiques qui favorise des fictions futures. Les métaphores deviennent réelles grâce à l'innovation.

Les dispositifs de mises en scène ne seront peut-être plus comme on les connaît aujourd'hui. Les meubles, les aménagements, les décors, vont évoluer vers un design sensitif en se basant sur la physiologie de l'être humain et de ses sensations cognitives, comme une forme de design sensible, complexe et complètement orienté sur l'homme pour faciliter la connexion entre ses désirs et la technologie.

Dès à présent, nous pouvons nous interroger sur les futurs intérieurs de nos maisons. Une multitude de possibilités s'offrent à nous grâce au champ très vaste que touche le design. Nous pourrions finalement nous demander quel statut le designer-décorateur possèdera dans cet avenir connecté et quelles seront nos constructions domestiques du futur qui définiront nos nouvelles façons de vivre.

Finalement, la fiction deviendrait réelle et le réel une fiction.

GLOSSAIRE

Ambiance

Le terme convient à des lieux plus intimes et moins généraux. Le mot peut avoir un sens positif ou négatif : on parle d'une ambiance à couper au couteau ou d'une très bonne ambiance pour une soirée. Ici, l'ambiance détermine la sensation dégagée d'un lieu selon son agencement : une ambiance chaleureuse, ou une étrange ambiance.

Artiste Décorateur

Les artistes décorateurs sont un mouvement artistique créé au début du XX^{ème} siècle. Se rapprochant des inspirations du style Art Déco, l'artiste décorateur englobait plusieurs corps de métiers de l'artisanat et de l'industrie, pour engendrer un profil pluridisciplinaire. Cette caractéristique est d'autant plus intéressante que ma pratique s'inspire d'une démarche de travail polyvalente.

Décor

Au théâtre ou au cinéma, le décor est l'ensemble des installations et du matériel dans lesquels les personnages vont par la suite évoluer. Dans un sens plus large, il détermine le matériel qui vient habiller les surfaces et qui sont adaptable selon les goûts.

Designer-Décorateur

Ce nom composé forme une nouvelle unité lexicale pour exprimer une union de deux spécialités. Il représente les deux corps de métiers que je préconise dans mon travail de design d'objet et d'espace.

Fiction

La fiction est une notion qui se retrouve principalement dans les domaines artistiques comme la littérature, le théâtre ou le cinéma. C'est une histoire qui est conçue sur des faits réels ou non, en essayant de la représenter au plus près ou au contraire, se tourner vers l'imaginaire. Elle est faite pour proposer au spectateur une part de rêve, en le transportant dans un univers autre que la réalité.

GLOSSAIRE

Fictionnaliser

Le verbe fictionnaliser découle du mot fiction, il consiste à créer une fiction en utilisant des dispositifs de mise en scène. Ce verbe illustre l'aspect technique de la fiction et de l'ensemble des démarches dans les domaines des arts pour pouvoir créer une fiction.

Mise en scène

Terme d'abord utilisé dans les arts du spectacle qui s'est par la suite déployé dans d'autres domaines artistiques. Elle est l'ensemble des éléments d'un espace en passant par les meubles, les objets, les personnages, les actions qui se déroulent et les accessoires. Elle règle chaque détail et crée une harmonie entre tous les paramètres de la scène. La mise en scène est souvent présente dans le travail des designers et architectes.

Scénographie

Terme utilisé principalement au théâtre pour désigner l'étude de l'art de la scène par des moyens techniques de mouvements ordonnés et scéniques. Elle se retrouve aujourd'hui dans plusieurs domaines de création comme chez le designer d'espace. Elle devient un élément indispensable dans le travail de mise en scène, dans un lieu d'exposition ou d'habitation.

Univers

Ensemble d'élément participant à une même unité. L'univers d'un artiste se définit par ses domaines de prédilection et ses applications de technique pour créer une harmonie dans son travail de création.

BIBLIOGRAPHIE

- **BARTHES** Roland, *Mythologies*, Seuil, 1957.
- **BAUDRILLARD** Jean et **Nouvel** Jean, *Les objets singuliers - Architecture et philosophie*, Edition Calmann Lévy, 2000.
- **CAUMON** Céline, *Recherche et action par la création artistique et design*, Edition Connaissance & Savoirs. 2000.
- **CORNEILLE** Pierre, *L'illusion comique*, Broché, 1635.
- **FISCHER** Gustave-Nicolas, *Psychologie sociale de l'environnement*, Dunod, 1992.
- **FITUSSI** Brigitte, *Boutiques*, Broché, 1992.
- **JACKSON** Paul, *Technique de Pliage pour les designers*, Laurence King Publishing Ltd, 2011.
- **KOBAYASHI** Shigenobu, *A book of colors*, Kodansha Ltd, 1984.
- **KOBAYASHI** Shigenobu, *Color Image Scale*, Kodansha Ltd, 1990.
- **KORYAGINA** Irina, *Exhibition Art*, Wang Shaoqiang, 2016.
- **MALZIEU** Mathias, *La Mécanique du Coeur*, Broché, 2007.
- **PEREC** Georges, *Les choses*, Pocket, 1965.
- **SCHAEFFER** Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Seuil, 1999.

WEBOGRAPHIE

- **BUISSIÈRE Évelyne**, *La mimesis*, avril 2006, site : Lettres et Arts, URL : www.lettres-et-arts.net/arts/art-objet-pensee-philosophique/art-imitation-nature-chez-aristote/mimesis+209, consulté le 6 mai 2018.
- **KILBORNE Yann**, *Le cinéma à la frontière du réel*, 2006, site universitaire de Montréal
URL : www.sens-public.org/article224.html, consulté le 7 mai 2018.
- *Le théâtre de la renaissance*, de la redécouverte du théâtre antique à la naissance du théâtre moderne, URL : <http://www.theatrons.com/theatre-renaissance.php>, consulé le 28 avril 2018.
- **PRSTOJEVIC Alexandre**, *POURQUOI LA FICTION?*, Entretien avec Jean-Marie Schaeffer, URL : www.vox-poetica.org/entretiens/intSchaeffer.html, consulté le 14 Mai 2018.
- **SAPIN Christian**, *Stucs et décors de la fin de l'Antiquité au Moyen Âge (du Ve au XI^e siècle)*, Bulletin du centre d'études médiévales d'Auxerre mis en ligne le 07 février 2007, URL : <http://journals.openedition.org/cem/973>, consulté le 4 mai 2018.
- **VINEYARD Jeremy**, *LES PLANS AU CINÉMA Les grands effets de cinéma que tout réalisateur doit connaître*, Groupe Eyrolles, 2004, URL : www.eyrolles.com/Chapitres/9782212114669/chap1_Vineyard.pdf, consulté le 12 Mai 2018.

FILMOGRAPHIE

- *Citizen Kane*, 1941. Réalisation de Orson Welles. USA. Mercury Productions et RKO Pictures.
- *Kill Bill volume 1*, 2003. Réalisation de Quentin Tarantino. USA. Miramax Films, A Band Apart.
- *La belle et la bête*, 1946. Réalisation de Jean Cocteau. France. Émile Darbon.
- *Marie-Antoinette*, 2006. Réalisation de Sofia Coppola. France. American Zoetrope.
- *Memento*, 2000. Réalisation de Christopher Nolan. USA. Newmarket Films, Team Todd, Summit Entertainment.
- *The Grand Budapest Hotel*, 2014. Réalisation de Wes Anderson. USA-Allemange. American Empirical Pictures, Indian Paintbrush, Scott Rudin Productions et Studios de Babelsberg.
- *The Lord of The Rings: The Fellowship of the Ring*, 2001. Réalisation de Peter Jackson. Nouvelle-Zélande - USA. New Line Cinema, WingNut Films et The Saul Zaentz Company
- *The Truman Show*, 1998. Réalisation de Peter Weir. USA. Scott Rudin, Andrew Niccol.
- *Twin Peaks saison 1*, 1990. Réalisation de David Lynch et Mark Frost. USA. Lynch/Frost Productions.

ICONOGRAPHIE

01._____

Uma Thurman dans le rôle de Béatrix Kiddo, *Kill Bill*, volume 1 de Quentin Tarantino, 2003.

02._____

Décor de l'hôtel dans *The Grand Budapest Hotel*, de Wess Anderson, 2014.

03._____

Kirsten Dunst dans le rôle de Marie-Antoinette dans le film *Marie-Antoinette*, de Sofia Coppola, 2006.

04._____

Extrait vidéo de *L'illusion Comique* de Pierre Corneille et mise en scène par M. Bierry, 2006

05._____

L' agent Dale Cooper, *Twin Peaks saison 1*, scène finale, David Lynch, 1990.

06._____

Schéma *De l'outil à l'expérience*, CdA, 2018.

07._____

SpiderHouse, de François Roche, agence R&Sie(n), 2007.

08._____

Le banc Imiroir de Cécile Planchais, réalisé en inox, poli à l'extrême, 2008.

ICONOGRAPHIE

09. _____

Objets définis par l'activité, Olafur Eliasson,
Espace Muraille, Genève, 2018

10. _____

Les Pénétrables, Rafaël Soto, musée de Soulages de Rodez, 2016.

11. _____

L'Observatoire de la lumière, par Daniel Buren
à la Fondation Louis Vuitton, Paris, 2016.

12. _____

Neuer Zollhof, Franck Gehry, Düsseldorf, 1999.

13. _____

Robot constructeur, New - Territories, R&Sie(n), 2011.

14. _____

Showroom de Florence Knoll, San Francisco, 1954.

15. _____

Collage papier, Florence Knoll, dans les années 50.

16. _____

Tirelles, Élitis, Toulouse, CdA, 2017.

17. _____

Assocation de tirelles, Élitis, CdA, 2017.

ICONOGRAPHIE

18. _____

Croquis, réalisé à la main, agencement Élitis, CdA, Toulouse, 2017.

19. _____

Plan réalisé sur Autocad, agencement Élitis, CdA, Toulouse 2017.

20. _____

Échantillons d'une collection de vinyle, Élitis, 2017.

21. _____

Showroom, Élitis, New-York.

22. _____

Portes-Manteaux, Élitis, showroom, Berlin.

RÉSUMÉ

«(...) je crois que la fiction permet de comprendre à la fois une des sources des pratiques artistiques du point de vue de l'histoire culturelle de l'humanité et du point de vue des individus que nous sommes tous.» La citation de Jean-Marie Schaeffer, éclaire le concept de fiction au sens général du terme. Cette notion essentielle à nos vies, s'intègre inexorablement dans nos pratiques artistiques. La fiction est omniprésente. Il y a une volonté de créer des artifices à l'aide de moyens spécifiques (lumières, matières, couleurs). Dans ces vies que nous menons, les pratiques créatives sont essentielles à notre évolution. Il en va de même pour nos espaces domestiques. La fiction est une compétence psychologique qui devient réelle quand celle-ci est perçue dans nos espaces privés. Cet aspect psychologique se retrouve dans la personification d'un lieu représenté. Le fait de vouloir accommoder son intérieur par des dispositifs et des mises en scène décoratives reflète notre perception de nous-même. Créer une ambiance pour notre confort, simuler des effets dans notre intérieur révèle une démarche fantasmagorique de soi et ce sont ces enjeux que je traite dans mon mémoire. La fiction apparaît dans le travail du designer quand celle-ci s'intègre dans sa pratique créative. Le designer-décorateur fictionnalise son travail par la valorisation d'objets en les mettant en scène dans un espace domestique. Ce travail de mémoire cherche à examiner les fondements historiques et esthétiques des mises en scènes pour ensuite les reformuler dans le cadre d'une poétique subjective. La réflexion s'inscrit d'abord dans l'étude des origines de la mise en scène dans le domaine des arts vivants puis ensuite dans la compréhension de ses caractéristiques esthétiques et de ses enjeux. Enfin je retranscris mes recherches pour une application de méthodologie de création d'un espace. Cette approche met au jour une représentation pluridisciplinaire de la mise en scène, ainsi qu'une variété de professions basées sur le même concept. On voit ainsi émerger des phénomènes d'hybridations et de circulations liés aux arts mimétiques mais aussi aux pratiques de création du design.

BRIEF

«(...) I believe that fiction makes it possible to understand both one of the sources of artistic practices from the point of view of the cultural history of mankind and from the point of view of the individuals that we are all.» Jean-Marie Schaeffer's quotation illuminates the concept of fiction in the general sense of the word. This notion essential to our lives, is inexorably integrated into our artistic practices. Fiction is omnipresent. There is a willingness to create fireworks using specific means (lights, materials, colors). For in these lives that we lead, creative practices are essential to our evolution. It is self-evident for our domestic spaces. Fiction is a psychological skill that becomes real when it is perceived in our private spaces. This psychological aspect is found in the personification of a place represented. The fact of wanting to accommodate his interior by decorative features and stagings reflects our perception of ourselves. Creating an atmosphere for our comfort, simulating effects in our interior reveals a spooky approach to oneself and these are the issues that I will deal with in my brief. Fiction appears in the work of the designer when it integrates into his creative practice. The designer-decorator fictionnalize his work by valuing objects by staging them in a domestic space. This work of memory seeks to examine the historical and aesthetic foundations of the staging and then reformulate them in the context of a subjective poetic. The reflection is first in the study of the origins of the staging in the field of the living arts then in the understanding of its aesthetic characteristics and its stakes. Finally I transcribed my research for an application of methodology of creating a space.

This approach brings to light a multidisciplinary representation of staging, as well as a variety of professions based on the same concept. Phenomena of hybridization and circulation emerge with actions related to the mimetic arts but also to the practices of design creations.

