

Le designer produit couleur et matière révélateur d'expériences sensibles

- Matériau interrogé : le Béton -

Directrice de recherche : Lucie Ling
Responsable de parcours professionnel : Pierre Dubourg
Institut Supérieur Couleur Image Design
Université Toulouse Jean-Jaurès II

Le designer produit couleur et matière révélateur d'expériences sensibles

- matériau interrogé : le Béton -



Directrice de recherche : Lucie Ling
Responsable de parcours professionnel : Pierre Dubourg
Institut Supérieur Couleur Image Design
Université Toulouse Jean-Jaurès II

Sommaire

p.4 **Introduction**

p.10**Le prévisible comme obstacle à la création d'inattendu**

p.11A. Caractère normé de(s) l'identité(s) et usages des matériaux dans l'habitat d'intérieur

p.21B. La négligence dans la création

p.29**Emprunter des chemins de création divergeant**

p.39A. Gestes et matériaux pour révéler l'éclat

p.44B. Rechercher à capter l'inattendu : mes expérimentations sur le béton

p.67..... C. Concevoir un processus de création afin de créer l'inattendu dans la matière

p.82**Le designer produit couleur et matière révélateur de la matière de l'objet**

p.83A. L'osmose entre la matière et son environnement

p.90..... B. Matière-sensible dans les objets du quotidien : projet *Aurore*

p.102....C. Interaction et effet : rendre l'utilisateur sensible à l'objet

p.113... **Conclusion**

p.118... **Glossaire**

p.122... **Bibliographie / webographie**

p.127... **Annexe**

p.132 .. **Abstract**

Introduction

Depuis l'ère industrielle, les progrès de la modernité ainsi que les nouvelles technologies ont contribué à l'émergence d'environnements revêtus de matières factices. Dorénavant faits de plastiques ou de matériaux dérivés de la pétrochimie, nos objets du quotidien sont généralement considérés comme lisses et absents de toutes irrégularités ou de toute singularité plastique. Ainsi, notre sens du toucher bien que sollicité quotidiennement, entre en contact avec des surfaces absentes de rugosités : écrans et autres appareils numériques, meubles et sols stratifiés, murs et objets lissés nous entourant. Ces objets, qui ne comportent aucun grain pour éveiller notre curiosité tactile, ne peuvent-ils pas contribuer à perdre notre sensibilité tactile, l'envie de toucher ce qui nous entoure ?

Néanmoins, nous remarquons tout de même depuis quelques années et notamment avec le style déco craft émergeant, une tendance à revenir et à s'intéresser à la matérialité des objets en utilisant des matières authentiques et texturées. Cet effet est parfois produit à travers le mobilier et les accessoires décoratifs utilisés, par l'intermédiaire desquels il s'agit de ramener de la vie dans notre intérieur, pour le réchauffer, le dynamiser et apporter de l'authenticité. Cependant, reste tout de même cet aspect catégorisant du matériau par rapport à son emploi. En intérieur, nous rencontrons le bois pour nous meubler, la céramique pour la vaisselle, dans cette catégorisation de l'usage des matériaux, le béton d'apparence rustre est depuis longtemps resté utilisé en extérieur et peint ou recouvert. Il serait donc pertinent de s'intéresser aux origines de ses applications, pourquoi et comment ses clivages ont traversés les époques ?

C'est justement au travers de mon intérêt pour le béton que j'en suis venue à questionner notre rapport à la matière et à vouloir insuffler une sensibilité aux matières de notre quotidien. En effet, en expérimentant la matérialité du béton lors de projets de classe et de stages, j'ai été étonnée par la plasticité du matériau et surprise des qualités esthétiques qu'il pouvait revêtir. Ma posture de designer a donc commencé à évoluer du côté de la posture de design-recherche ou du moins de design-expérimentation, car c'est

finalement par cette recherche expérimentale que l'inattendu a fait évoluer la perception que j'avais du béton. Le but est donc pour moi de partager cette expérience inattendue au travers de mon projet professionnel et de faire évoluer les a priori que l'on a autour du béton : son côté abrupt, austère et industriel par exemple, afin de mettre en avant sa sensibilité pour l'amener plus communément dans notre habitat et la révéler.

C'est ainsi qu'aujourd'hui, il est pertinent pour moi de s'intéresser au fait de révéler l'expérience sensible des matières par le biais du métier de designer produit couleur et matière. Souhaitant poursuivre sur cette voie à la fin de mes études, le mémoire est donc pour moi l'occasion d'acquérir des outils méthodologiques qui me seront utiles pour la suite. En effet, étant issue d'une filière de designer produit, travailler sur l'expérience sensible des matières me permet de modifier mon regard de designer en me positionnant à la fois sur le terrain du design produit sensoriel et du design couleur et matière. L'expérience sensible est développée dans ce mémoire autant du point de vue du designer que du consommateur ainsi qu'au travers de la matière. Dans un premier temps, le designer expérimente, du latin *experientia*, il essaie, éprouve et fait des tentatives de manière sensible. Il est capable de percevoir des impressions et d'être affecté, de ressentir des émotions ou des sentiments lors de son processus de création. L'expérience est alors vécue comme « *une élaboration consciente* »¹ et lui permet d'acquérir des compétences. Le designer doit ensuite pouvoir transmettre cette expérience sensible au consommateur afin de produire chez lui une réaction au niveau de ses sens, de son émotivité, de son affectivité. Lui procurer un moment de vie où il va découvrir une création, un détail. Pour cela, il passe par le travail de la matière.

Travailler avec la matière en l'appliquant à la place centrale de la réflexion permet d'en déceler toutes ses spécificités, sa sensibilité. En effet, on découvre que la matière peut être affectée par son environnement, mais aussi qu'elle peut impacter notre expérience de vie. Tout comme la couleur a des effets psychologiques sur nous, la matière a en plus cette particularité de faire réagir plusieurs organes des sens en passant par la vue, le toucher, le goût, voire l'ouïe et l'odorat.

1 HATCHUEL, Géraldine, ASENSIO Anne. *Le Design D'expérience scénariser Pour Innover*. FYP.2018. p.37

Travailler à partir de la matière pousse à questionner les méthodologies de travail de designer dans le processus de création. L'accent est davantage porté sur la matérialité plutôt que sur l'objet en lui-même, ou en tout cas sur l'influence que peut générer la matérialité sur la conception de l'objet lui-même et donc l'élaboration de formes, de projets. La matérialité est une mise en œuvre particulière de matériaux par des architectes, paysagistes, plasticiens, designers, qui créent une expérience esthétique (au sens de resenti) convoquant d'autres expériences passées, des souvenirs, et déclenchant des émotions, des affects. Autrement dit, si l'on peut décrire objectivement la perception d'une matière ou d'un matériau, comme ses qualités physiques, les phénomènes de la matérialité convoquent plus sûrement les sensations, voire les sentiments¹.

En mettant en œuvre les matériaux de manière spécifique, la matérialité produit des effets, des ambiances, des univers, des atmosphères qui dépendent des matières utilisées et de leurs caractéristiques (brillances, transparences, sonorités, etc.). Nous pouvons par exemple obtenir des effets de légèreté avec des matériaux réellement lourds et des effets de transparence avec des matériaux opaques. La démarche d'expérimentation est donc essentielle afin d'évaluer les effets produits, de s'apercevoir de ce qui convient afin de les employer. Dans ma démarche personnelle, je me penche sur la question de cette matérialité au travers du béton, des évocations qu'il peut nous transmettre au travers des couleurs, de sa texture, de sa forme. Faire-valoir ce matériau au travers d'une sorte de poésie relevant sa sensibilité pour la transmettre au public.

C'est donc en s'appuyant sur la matérialité que l'on va pouvoir développer une réflexion d'avantage liée au domaine du sensible afin de révéler l'expérience sensible de la matière, la faire sortir des lieux communs, proposer de nouvelles expériences à vivre pour l'usager en explorant la matière. Sous le terme «révéler» se placent différentes notions. En effet, dans cette idée de révéler, il y a la signification de faire connaître l'identité du béton et montrer sa valeur. Aussi, dans l'effet de révélation, les notions d'alchimie, d'inattendu et d'extraordinaire sont intimement liées. En effet, on peut communément les

1 HIS Ghislain. *La matérialité comme récit : d'un récit culturel à la production d'une pensée*, Bulletin des bibliothèques de France (BBF) [en ligne]. [Consulté le 14/01/22], 2015, n° 4, p.30-44. Disponible à l'adresse : <https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2015-04-0030-003> ISSN 1292-8399

rapprocher de la notion de « magie ». La magie de l'art par exemple se définit comme l'effet extraordinaire de surprise et de plaisir que produisent les arts. On parle de magie lorsque nous sommes charmés par le caractère particulier, agréable, poétique d'une atmosphère, d'un art, d'une occupation¹. Mais aussi lorsque nous faisons face à un phénomène qui nous paraît irrationnel, qui nous surprend comme les spectacles de magicien. Apparaît alors la notion d'extraordinaire : ce qui se produit d'une manière imprévisible en dehors du cours ordinaire des choses, qui étonne, choque, parce qu'il n'est pas conforme à la norme prévisible ou attendue. Il y a donc paradoxalement dans l'extraordinaire la notion d'ordinaire. Il s'agirait alors d'interroger l'habituel, l'ordinaire, les normes, pour aller vers « l'extra », comme le préconise G.Perec. Pour cela, il va falloir interroger le passer, ce qui est à l'origine des a priori de ce qui est pris pour acquis pour les transcender. Dans la perspective artistique, ce procédé de recherche, c'est une tentative de renouvellement d'un sujet, non pas en le détournant ou en le contournant, mais qui nécessite de l'aborder directement de front et de se confronter à sa vérité sensible.

Cette question de magie, nous amène à nous questionner sur la notion d'éclat. Comment donner un nouveau rayonnement à la matière afin de susciter l'admiration de celle-ci ? Le béton étant généralement mat et grisonnant ne contient pas d'attrait rayonnant, ses spécificités n'attirent pas notre regard ni notre attention. Il a plutôt attrait à la fadeur. Si dans certaines cultures la fadeur est vu comme une qualité permettant une profondeur d'expérience comme il est expliqué dans l'éloge de la fadeur, pour d'autres cela produit un manque d'intérêt, plus attiré par l'éclat des choses. L'éclat peut se scinder en plusieurs entrées. Au travers de notre réflexion, nous l'explorerons au travers de la brillance, de l'intensité lumineuse. Nous l'explorerons aussi au travers de la vivacité de tons colorimétriques et de la vivacité d'esprit dont font preuve les travailleurs de la matière (artisans, designers, architectes, artistes) afin de faire du béton un matériau de renom en modifiant sa réputation pour venter ses mérites, et faire valoir son estime.

1 Magie. *CNRTL* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.cnrtl.fr/definition/magie>

Se pose alors naturellement la problématique suivante : en tant que designer produit couleur et matière, comment peut-on créer de l'inattendu dans la matière ? Quelles expériences sensibles pourrait-elle créer sur le public ?

Plusieurs questions se posent donc autour de la matière du point de vue psychologique et sensorielle. En effet, dans une volonté d'intervenir sur les a priori du béton et de créer de l'inattendu, il va falloir dans un premier temps, se questionner sur l'histoire des matériaux, réinvestir le passé, le communément admis passé dans le domaine de l'ordinaire pour pouvoir y amener de l'extra. Cette première partie de recherche s'étaye de connaissance appuyée sur différentes lectures. Viendrons ensuite les questionnements liés au travail de designer dans le processus de création afin de créer de l'inattendu dans la matière. Seront investis les changements d'approche méthodologique et outil de création dans le design puis plus expressément l'exploration de la matière du côté des sens et des effets produits avec l'expérimentation comme démarche créatrice de nouvelles expériences sensibles. Enfin, nous terminerons notre réflexion par la concrétisation, l'emploi du matériau dans la création d'objet en abordant le travail d'alchimiste dont fait preuve le designer pour employer la matière dans l'objet. Nous y verrons l'alchimie qu'il crée entre la matière et l'environnement, la valorisation de la matière au travers de l'objet et comment est-ce qu'il crée l'étincelle entre la matière et l'utilisateur. Cette dernière partie sera enrichie par mon expérience professionnelle de stage ainsi que mon projet professionnel de fin d'étude.



Le prévisible comme obstacle à la création d'inattendu

Ce qu'il s'agit d'interroger, c'est la brique, le béton, le verre, nos manières de table, nos us-tensiles, nos outils, nos emplois du temps, nos rythmes. Interroger ce qui nous semble avoir cessé à jamais de nous étonner.¹

Dans cette partie en lien avec la notion d'extraordinaire, je prends le parti de scinder la notion «extra-ordinaire», afin de questionner ce qui découle d'un ordre de choses, ou appartient à un type présenté comme commun et normalisé. Cette démarche a pour but d'analyser les freins à la création d'inattendu et pouvoir ensuite les dépasser.

L'« extra » est une marque d'extériorité, il signifie une sortie de cadre, ce qui est hors des limites de la notion à laquelle il est rattaché. La notion d'*extra* combinée à l'ordinaire, induit donc de sortir de l'ordinaire, de s'écarter de la pratique habituel ou de l'usage courant. L'ordinaire étant ce qui « *découle d'un ordre des choses ou appartient à un type présenté comme commun et normal* »².

Il s'agirait alors d'interroger l'habituel, l'ordinaire, les normes, pour aller vers « l'extra ». Pour cela, il va falloir interroger le passer, interroger ce qui est à l'origine des a priori, de ce qui est pris pour acquis pour les transcender. Dans la perspective artistique, procéder de cette manière est une tentative de renouvellement d'un sujet, non pas en le détournant ou en le contournant, mais en l'abordant directement de manière frontale. Se confronter à sa réalité pour en faire ressortir son côté sensible. Connaître intimement son sujet permet de déceler une réalité plus générale sur celui-ci.

1 Faury Mélodie, extrait de PEREC Georges. L'infra-ordinaire, 1989. *Hypothèse* [en ligne]. 20/03/2018. [consulté le 18/03/2021] Disponible à l'adresse : infraordinaire.hypotheses.org/26#more-26

2 Ordinaire. CNRTL [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.cnrtl.fr/definition/ordinaire>

A. Caractère normé de(s) l'identité(s) et des usages des matériaux dans l'habitat d'intérieur

1) L'usage des matériaux à travers le temps

Dans notre quête de créer de l'inattendu dans la matière, commençons par le point de départ : Qu'est-ce qui est attendu dans la matière ? Comment et où sommes nous habitués à la rencontrer et pourquoi ? En effet, si nous voulons sortir de l'ordinaire, c'est-à-dire sortir de ce qui est « *conforme à l'ordre normal, habituel des choses* »¹ au travers de la matière, il nous faut investiguer sur ce qui est à l'origine de ses normes afin de pouvoir les dépasser et d'aller vers l'*extra*.

Le caractère normé de l'identité et des usages des matériaux dans l'habitat est identifiable lorsque l'on observe nos intérieurs. Souvent, nous y rencontrons le bois pour les meubles ou la céramique pour la vaisselle par exemple. La norme apparaît ici comme un principe d'emploi caractérisé des matériaux, qui a été fondé par la société². Mais elle peut aussi faire référence à un ensemble de règles de conduite imposées à un groupe de matériau en fonction de ce que nous attendons de leur caractéristique technique, physico-chimique ou visuelle, en fonction de leur usage pré-établi par nos coutumes. La coutume désignant ici l'habitude prise au fil des siècles concernant les usages et l'emploi des matériaux dans certains domaines de prédilection. Observons donc la place des matériaux dans notre histoire ainsi que l'évolution de leur utilisation.

Les matériaux ont joué de grands rôles au travers de l'histoire. Ils ont même influencé le cours de l'humanité. Lorsque nous étudions l'histoire, nous remarquons en effet que « *chaque société et chaque époque ont incarné dans une matière une image dominante : le Moyen-Age a exprimé son éternité dans la pierre, les modernes, leur dépassement dans l'acier [...]* »³.

1 Ordinaire. *Le Robert*, [dictionnaire]. [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/ordinaire>

2 Norme. *Larousse*, [dictionnaire]. [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/norme/55009>

3 KULA Daniel, TERNAUX Élodie, HIRSINGER Quentin. *Matériologie, l'essentiel sur les matériaux et technologies à l'usage des créateurs*. Nouvelle édition. Paris, MateriO, 2013 p.337

Tout d'abord, il y a l'Age de pierre dont nous avons parlé où les maisons étaient construites avec ce qu'il y avait aux alentours, donc essentiellement de la pierre, du bois et de la terre. Le cuivre a ensuite été découvert 3 000 ans av-JC. Étant un matériau rare pour l'époque, ceux qui avaient accès aux mines étaient favorisés. La notion de richesse et pauvreté apparaît pour la première fois. Le bronze fut ensuite découvert, plus efficace, puis le fer (présent partout donc moins coûteux, deviens le métal principal). Avec l'augmentation de la puissance de feu et grâce aux nouveaux procédés, l'acier fut produit en plus grande quantité et plus vite, il en est devenu plus accessible.¹

Nous décelons ici que la pierre ainsi que le bois et la céramique, ont de tout temps fait partie de notre habitat que ce soit dans la construction ou dans notre intérieur. Mais avec l'apparition de nouveaux matériaux, des avancées technologiques et de la mondialisation : pourquoi les matériaux employés dans notre habitat sont-ils toujours cantonnés à un certain domaine d'application et pourquoi certains matériaux se retrouvent en abondance dans nos habitats tandis que d'autres y sont rarement invités ?

Si dans une première approche, historiquement les matériaux employés dans l'habitat étaient déterminés par les ressources matérielles et par leur proximité au sein du territoire, aujourd'hui cela résulte pour moi d'une sorte d'habitude. Une manière usuelle de faire qui se serait transmise au fil du temps. Une habitude qui aurait ensuite, conduit à de l'attachement. Ce dernier ce définit comme « *un sentiment d'affection durable* »². Apparaît donc cet ancrage dans le temps. Nous sommes habitués, conditionnés à utiliser, à voir du bois dans l'ameublement par exemple et cette norme en est même devenu un message marketing. En effet, lorsque j'ai cherché *pourquoi utiliser du bois dans l'ameublement* ? sur Internet, les trois premiers sites sur lesquels je suis tombée mentionnaient le caractère « immuable » de cette usage. Tous évoquaient l'usage ancien et familier du bois en ameublement : « *Depuis des siècles, le bois est le matériau favori pour la fabrication de meubles* »³.

1 CEA Recherche. [Histoire des sciences] L'histoire des matériaux depuis l'âge de pierre, Youtube [en ligne], 2016. Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=Aqh0NbikNtY&t=6s>

2 Attachement. *Le Robert*. [Dictionnaire]. [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/attachement>

3 Pourquoi choisir des meubles en bois ?. Maison Bois modulaire [en ligne], 2016. [Consulté le 16/11/2021]. Disponible à l'adresse : <https://www.maison-bois-modulaire.com/pourquoi-choisir-des-meubles-en-bois/>

« *Matériau qui compose nos maisons et nos meubles depuis des siècles* »¹, « *utilisé depuis de nombreuses années* »². à force de l'employer dans le mobilier, celui-ci a fini par s'y rattacher. Il est devenu tellement commun, normal de l'utiliser, de telle sorte qu'à l'évocation du mot « mobilier » la première image qui nous vient à l'esprit est un meuble en bois.

Cependant, si nous avons pris l'habitude d'employer une matière pour tel ou tel usage, il doit bien y avoir une raison autre que « par habitude ». L'aspect technique des matériaux en est la cause principale. Du point de vue technique, si la céramique est autant utilisée dans le domaine de la vaisselle, c'est pour sa résistance aux chocs thermiques, sa solidité, sa résistance à la rayure (utile lorsque les assiettes s'entrechoquent ou lors de la vaisselle), son excellente résistance à l'eau ainsi que le fait d'être non poreuse et inerte³ (donc pas de transfert avec la nourriture). Il en est de même pour le bois qui a la particularité (en fonction des essences de bois) d'être robuste, comme le chêne qui est dur et très résistant autant à l'eau qu'au temps. Additionnée aux aspects techniques, la mise en forme est aussi un argument au fait qu'un matériau soit communément employé. La polyvalence, la facilité à être travaillé (découpe, usinage...), les possibilités de finitions nombreuses, la capacité à être industrialisé sont d'autant de caractéristiques qui poussent un matériau à être utilisé.

Mais alors qu'en est-il du béton ? Celui-ci répond à de nombreux critères techniques et sa simplicité de mise en forme a contribué à ce qu'on l'emploie massivement dans la construction architecturale pourtant, il a peiné à intégrer nos intérieurs. Lorsque l'on se penche sur l'histoire du béton, on comprend que bien que son utilisation se soit massivement rependu à l'ère industrielle, il est en fait un matériau traditionnel datant au moins de l'époque romaine. C'est un matériau qui a été si massivement utilisé dans la construction en bâtiment qu'il y en est devenu associé.

1 PETIT Pauline. Pourquoi le meuble en bois est tendance en 2022 ?. *ConsoGlobe* [en ligne]. 24 Fevrier 2022. [Consulté le 17/12/2021]. Disponible à l'adresse : <https://www.consoglobe.com/meuble-en-bois-cg>

2 Meuble en bois : quels avantages ?. *Hellin*[en ligne]. [s.d]. [Consulté le 17/12/2021] Disponible à l'adresse : <https://www.hellin.fr/content/pourquoi-acheter-un-meuble-en-bois-63>

3 Caractéristiques tirées de LEFTERI Chris. *Matériaux & design produit*, traduit de l'anglais par Daniel Gouadec, dans «propriétés clés» de la porcelaine. Malakoff, Dunod 2019.

Cependant, si le bois était apprécié à sa juste valeur, le béton lui, a été utilisé jusque dans les années 1920, employé « *exclusivement pour la fabrication de pierres factices en ciment moulé destinées à la réalisation des façades* »¹. Il a pendant longtemps rebuté les architectes, n'ayant pas de forme, étant gris, se tâchant. Il a été recouvert considéré comme un matériau servant uniquement à la construction, utile et non-esthétique. Par ailleurs, étymologiquement, le béton vient du mot « *Bétun* » qui en ancien français signifie *gravois* (pierre provenant de la démolition ou de la construction d'un bâtiment), boue, fange (boue liquide et sale), *immondice* (caractère de ce qui est immonde). Le béton a donc une connotation de matériau grossier, avilissant. L'origine du mot ne met donc déjà pas cette matière en valeur à contrario du bois qui lui, suscite un attachement pour l'esthétique du matériau par son côté chaleureux provenant de son caractère naturel, ses tonalités de couleurs chaudes, son odeur. Chris Lefteri mentionne d'ailleurs que « *aucun autre matériau ne suscite comme le chêne, un attachement qui confine à l'affection* »². Ce n'est que depuis une vingtaine d'années que la vision que nous avons de lui et notre manière de l'employer change. Pour l'architecte japonais Tadao Andō par exemple, c'est tout simplement « *le marbre du XXe siècle* »³. Nombre de ceux qui se sont entichés de la matière tente de la faire accepter au public et pour ce faire, ils ne tarissent pas d'éloges à son sujet. Notamment le groupe *Béton Prestige* qui le décrit comme il est peu coutume de le faire : « *facile d'entretien, extrêmement durable et résistant, esthétique, attrayant et lumineux, doux, confortable et antidérapant* »⁴. Pour eux, le béton est un matériau noble.

1 Qu'est-ce que le ciment prompt, quelle utilisation pour le bricolage ?. *Bricoleur Pro* [en ligne]. [Consulté le 18/12/2021]. Disponible à l'adresse : <https://bricoleurpro.ouest-france.fr/dossier-79-ciment-prompt-bricolage.html>

2 Caractéristiques tirées de *Matériaux & design produit*, Chris Lefteri, *op.cit.*

3 La rédaction. Urbanisme, architecture et design: le béton sur son 31 !. *Sensemaking* [en ligne]. 2017 [consulté le 05/10/2021]. disponible à l'adresse : https://www.sensemaking.fr/Urbanisme-architecture-et-design-le-beton-sur-son-31-_a284.html

4 L'originalité d'un matériau noble. *Béton prestige* [en ligne]. 2018. Disponible à l'adresse : <https://www.betonprestige.com/loriginalite-dun-matériau-noble-beton-prestige/>

2) La noblesse des matériaux selon différents points de vues

La noblesse est ce qui se présente comme étant supérieure, *ayant certaines qualités essentielles ou supérieures au reste de la catégorie*¹. Que cela signifie-t-il donc au sein des matériaux ? En quoi certains seraient définis comme supérieurs à d'autres ?

Lorsque l'on parle de noblesse la première chose qui nous vient est la valeur économique, une valeur marchande très élevée. Cette valeur marchande a plusieurs points d'origines. Premièrement, il y a la rareté. Moins une matière se trouve en abondance et facilement, plus elle acquiert de la valeur monétaire. Par ailleurs, au travers de l'histoire des conquistadors, nous pouvons dire que c'est par l'acquisition de ces matériaux rares, ramenés de l'autre bout du monde, que les nobles se sont enrichis. La possession de ces matériaux rares tels que l'or, les pierres précieuses et les ébènes exotiques sont devenues symbole de richesse et de puissance, ils « *forcent la différence et portent la subtile idée du luxe* »². À cette époque, les classes se distinguaient par le fait de disposer de ses matériaux, voire même par leurs propriétés éclatantes comme les diamants, les rubis, l'or. En somme, par « *le brillant, la pureté, la transparence, la profondeur, l'inaltérable dureté de la matière [qui] ont joué tour à tour ou simultanément le rôle d'incarnation de l'absolu* »³. De ce point de vue là, le béton étant gris, mat, donc dépourvu d'éclat, étant une matière commune, dont on a aucune difficulté pour s'en procurer, étant le « *matériau de construction le plus banale* »⁴, nous comprenons donc pourquoi il ne revêt pas l'étiquette de noblesse.

Cependant, si nous reprenons la même définition dans laquelle il est mentionné que lorsqu'il s'agit d'un élément naturel, la noblesse se définit comme ce qui « *possède certaines qualités considérées comme essentielles ou supérieures* »⁵, nous pourrions faire basculer ce point de vue. La noblesse d'un métal est directement liée au potentiel d'oxydoréduction, c'est-à-dire sa faculté à ne pas s'oxyder, ne pas être altéré en milieu aqueux,

1 Noble. CNRTL, [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.cnrtl.fr/definition/noble>

2 KULA, Daniel, TERNAUX, Élodie, HIRSINGER, Quentin, *L'essentiel sur les matériaux et technologies à l'usage des créateurs*,. op.cit, p.339

3 *ibid*

4 MICHEL Vincent.. *L'esprit des matériaux architecture et philosophie n1 béton(s)*, [essai]. Broché, 2009. .p.111

5 Noble. CNRTL, op.cit.

par l'air ou par le feu, donc à ses propriétés physico-chimique mais, aussi à ses qualités techniques. Le béton comporte de nombreuses caractéristiques qui font de lui un matériau précieux pour la construction. Il est résistant à l'humidité, au feu, au temps, au poids, il est rigide, présente une grande inertie thermique (il met du temps à monter et descendre en température ce qui est un atout pour la climatisation de l'habitat). De plus, son caractère banal venant de sa capacité à s'adapter aux formes, motifs et textures, donc à être adaptable au plus grand nombre d'usages et d'être dépourvu de personnalité est ici un élément valorisant, car il propose une richesse de possibilité.

Intervient donc le troisième point d'entrée de la noblesse, du côté de la technique, de ce qui est fabriqué par l'homme : est noble « *ce qui est d'une grande technicité; qui est d'un haut degré de perfectionnement* »¹. Le travail de mise en œuvre des matériaux ajoute de la valeur aux matériaux naturellement précieux et révèle la valeur de ceux qui le sont moins. C'est une partie que nous allons davantage développer au travers de la partie sur *les gestes et les matériaux pour révéler l'éclat* (page 29) mais que nous pouvons déjà commencer à amorcer au travers des minéraux tels que la pierre ou le marbre. « *C'est une fois le marbre travaillé qu'il prend de la valeur, il passe d'une roche inerte à une roche polie, façonner, dont la surface est animée afin d'en faire ressortir sa couleur éclatante et sa luminosité dont le temps n'aura pas de prise sur lui* »². Le marbre n'est pas un matériau simple à travailler, il faut employer les bons outils et des artisans connaisseurs en la matière. Bien qu'il soit déjà admis comme un matériau noble de par sa conception, c'est bien une fois mis en forme et poli, une fois sa brillance, son éclat révélé qu'on apprécie vraiment sa valeur. Comme autre exemple, nous avons la pierre, qui elle, se rapprocherait davantage au béton par rapport à son aspect commun et son aspect beaucoup moins éclatant. Disponible dans de nombreux lieux, la pierre est pourtant considérée comme un matériau noble, car elle possède une robustesse qui la rend difficile à travailler. De plus, elle n'est pas standardisée. Cependant le béton, lui, trouverait plus sa noblesse dans sa malléabilité, sa plasticité. À l'image de l'argile, c'est une matière molle et mate qui trouvera son allure dans sa mise en forme, voire dans le moule que lui inculquera « l'artiste ».

1 CNRTL, noble. *op.cit.*

2 Sophie. Le marbre un matériau noble. *Infinisearch* [en ligne]. publié le 26/04/2011. [Consulté le 29/03/2021]. Disponible à l'adresse : <https://www.infinisearch.fr/6646/marbre-materiau-noble.html>

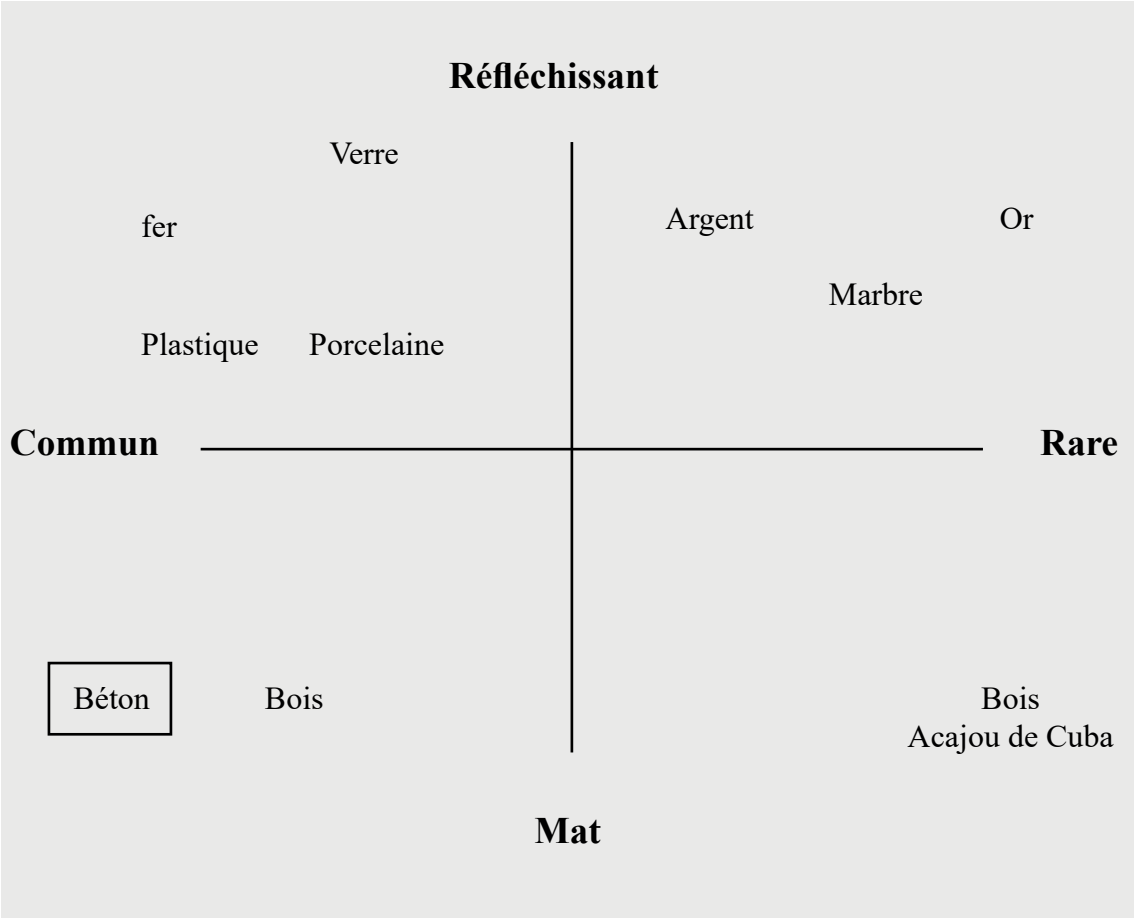
Le tableau ci-dessous définit les matériaux au travers des qualités précédemment jugées comme requises pour être considérées comme nobles. Rappelons que nous avons évoqué que la noblesse d'un matériau peut se définir par différentes variables au niveau des propriétés physiques, chimiques, l'éclat, mais aussi par la rareté, la résistance au temps et la mise en œuvre.¹

Tableau reprenant les caractéristiques générales des matériaux

Argile / porcelaine - Commun - Ouvrage travaillé - Éclatant ou mat - Durable et fragile - Bonnes propriétés	Béton - Commun - Ouvrage rapide - Mat - Matériau non pur - Résistant - Bonnes propriétés	Bois - Commun ou rare - Ouvrage rapide ou travaillé - Mat - Résistant - Bonnes propriétés	Fer - Commun - Ouvrage rapide - Mat ou éclatant - Durable - Peu résistant
Marbre - Rare - Ouvrage travaillé - Éclatant - Résistant - Bonnes propriétés	Métaux précieux - Rare - Ouvrage travaillé - Éclatant - Durable - Bonnes propriétés	Plastique - Commun - Ouvrage rapide - Mat ou éclatant - Non durable - Propriétés fluctuantes	Verre - Commun - Éclatant - Ouvrage rapide ou travaillé - Fragile

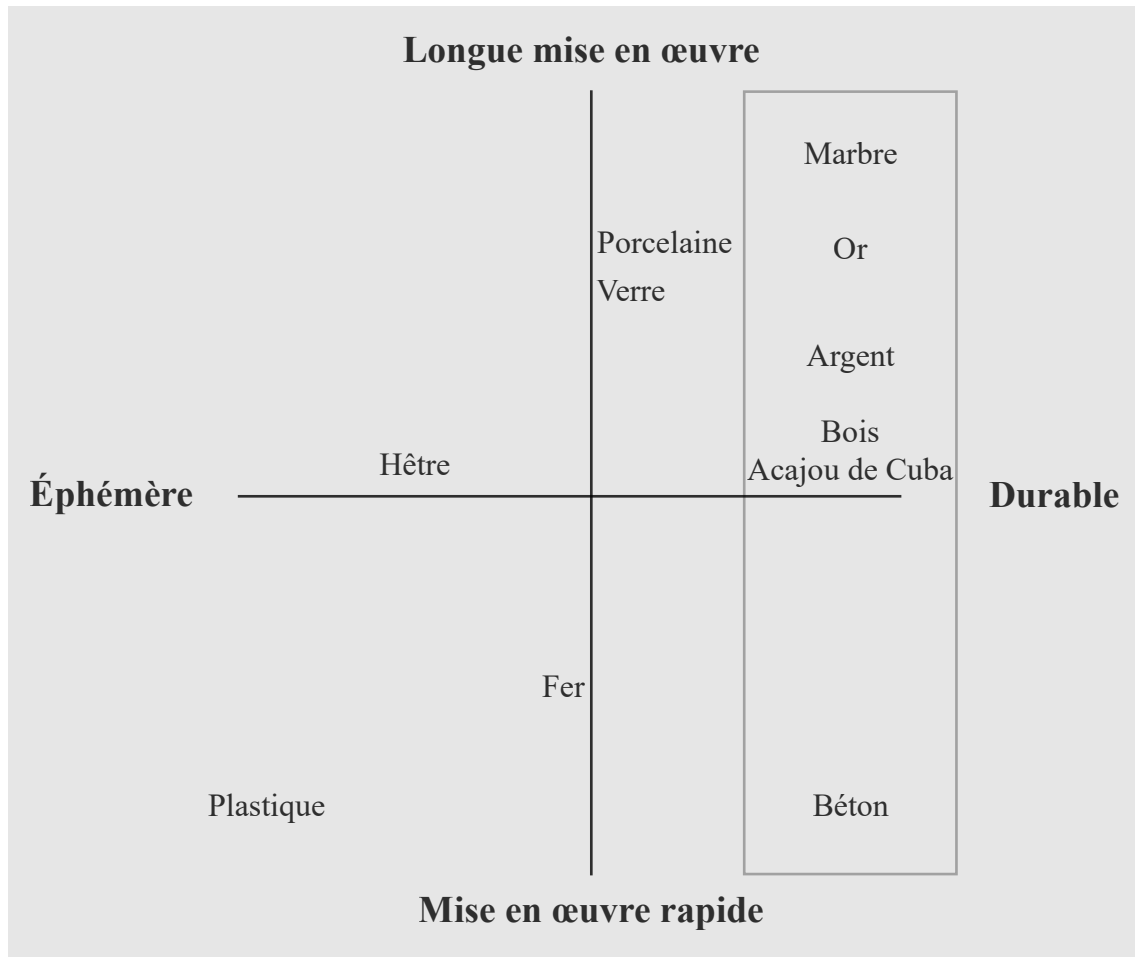
¹ Ses caractéristiques sont issues de Matériaux & design produit, de Chris Lefteri.

Cartographie des matériaux jugés nobles et du béton, avec la qualité de réflexion sur l'axe des ordonnées et la qualité de rareté sur l'axe des abscisses



Dans cette cartographie, le béton est sans appel considéré comme non-noble. Sa composition n'est pas pure, il n'a pas d'éclat et est un matériau commun donc peu cher. De plus, c'est un matériau qui est travaillé rapidement et qui n'a pas besoin d'outillage spécifique.

Cartographie des matériaux jugés nobles et du béton avec le temps de mise en œuvre sur l'axe des ordonnées et la durée de vie sur l'axe des abscisses.



Cependant, si on se réfère à cette deuxième cartographie, on remarque que le béton est le seul matériau commun qui se range dans la même lignée que les matériaux rares tels que l'or, l'argent, l'acajou de Cuba, le marbre. Le béton peut donc être considéré comme noble à certains égards, notamment pour sa résistance, ses propriétés physiques et chimiques mais aussi écologiques. Je rajouterai qu'au niveau esthétique le béton peut aussi avoir sa part de noblesse.

La noblesse d'un matériau peu donc se définir par différentes variables, au niveau physique, chimique, esthétique, mais aussi par la rareté, le temps et la mise en œuvre. La pureté d'un matériau, son exotisme, son éclat, la difficulté de sa mise en forme et à contrario sa plasticité, ainsi que sa résistance au temps participent à la noblesse du matériau. Certains matériaux sont ancrés dans nos habitats découlant d'une certaine habitude transmise à travers les époques, comme le bois ou la céramique. Ces habitudes ont contribué à voir les matériaux d'une certaine manière, mais sont peut-être aussi la cause d'un manque d'intérêt pour la matière. Le proverbe « on se rend compte de ce que l'on a qu'une fois qu'on l'a perdu » prendrait ici son sens. À force d'habitude, on perdrait un certain intérêt, on ne serait plus tout à fait capable de voir ou d'apprécier ce qui nous entoure, devenant alors ordinaire et banal.

B. La négligence dans la création

1) La redondance

Il semble que nous restions tributaires de certaines théories entérinant l'idée que la création, l'artiste et le spectateur prennent sens au sein d'un domaine réservé échappant aux contraintes de la vie ordinaire, celui du plaisir, du divertissement, du loisir, de la récréation, du goût et de la sensibilité.¹

La vie ordinaire se distingue du quotidien. En effet, nous pouvons être surpris dans notre quotidien, mais ce qui a un caractère ordinaire est diamétralement opposé à la notion de surprise, d'un caractère hors du commun. L'ordinaire est « *un ensemble systématique de pratiques soumises à des régularités figées : le quotidien est, en effet exposé en permanence au risque de l'irrégularité, qui, sans transition, le fait basculer dans l'extraordinaire* »². Ce supplément, cet *extra*, qui nous extrait de la banalité du quotidien, s'expérimente en dehors de la récurrence. Que ce soit au travers de la répétition des événements, des manières de faire habituelles, ou bien que ce soit par les objets qui entourent notre quotidien, la redondance contribue à nous faire perdre tout intérêt du fait de sa fréquence. Ce qui est nouveau nous attire, mais à force de le rencontrer, on commence à y perdre de l'intérêt.

Interroger l'habituel. Mais justement, nous y sommes habitués. Nous ne l'interrogeons pas, il ne nous interroge pas, il semble ne pas faire problème, nous le vivons sans y penser, comme s'il ne véhiculait ni question ni réponse, comme s'il n'était porteur d'aucune information. Ce n'est même plus du conditionnement, c'est de l'anesthésie.³

1 MORIZOT Jacques, POUIVET Roger, Plaisir, *Dictionnaire d'esthétique et de philosophie de l'art*. Paris, Armand Colin, 2012. p.365

2 FORMIS Barbara. *Esthétique de la vie ordinaire*. Paris, PUF, 2010. p.48

3 Faury Mélodie, extrait de PEREC Georges. L'infra-ordinaire, 1989. *Hypothèse* [en ligne]. 20/03/2018. [consulté le 18/03/2021] Disponible à l'adresse : infraordinaire.hypotheses.org/26#more-26

C'est ce qui se passe au sein de notre habitat par exemple, nous ne faisons plus attention aux objets qui nous entourent, on oublie même parfois leur présence. C'est un propos que nous pouvons illustrer avec *Les temps modernes de Charlie Chaplin*¹ où l'on voit le personnage continuer à resserrer les boulons alors que le tapis a arrêté d'avancer. À force de répétition, nous ne faisons donc plus attention à ce que nous faisons, à ce qui nous entoure. Par ailleurs, l'inattendu, l'exception, font référence à la singularité, or, lorsqu'une expérience singulière est répétée, elle perd irrémédiablement son caractère unique. Pour Caroline Perrin, le caractère d'exception d'une matière ne peut demeurer inchangé, les matières « *sont tout à fait extraordinaires à un moment donné, qui ne perdurera peut-être pas éternellement. Ce qui est exceptionnel aujourd'hui, ne le saura pas nécessairement demain* »². Il arrive un moment où on se lasse, où on perd cette magie. Cependant, comme nous l'avons dit, il faut distinguer ordinaire et quotidien, ainsi « *mon quotidien peut devenir extraordinaire une fois que j'en extrais un certain nombre de qualités (rituelles, intimes, poétiques, imaginaires, etc.)* »³. Il s'agirait donc de prêter une attention particulière, aux événements, presque finalement, s'intéresser aux détails pour réussir à y trouver un supplément, que ce soit dans la vie ou à travers la matière. Regarder de manière différente afin de pouvoir se laisser de nouveau surprendre. Il y a donc là une notion d'exploration, on part à la redécouverte du quotidien, d'une matière, on explore pour ainsi dire de nouvelles contrées, la matière pouvant faire lieu de territoire d'exploration.

A contrario, lorsque nous restons dans notre zone de confort, nous sommes à même de reproduire les mêmes choses, de faire inlassablement les mêmes expériences, de ne pas sortir du cadre et donc de ne pas aller vers l'inattendu. La redondance devient donc une norme, une ligne directrice à suivre permettant un certain contrôle. En création, les contraintes comme celles imposées par le cahier des charges d'un designer par exemple, peuvent booster la créativité. Cela pourrait s'apparenter à une curieuse acrobatie créative consistant à repousser les limites de la création tout en restant dans le cadre imposé. Mais une restriction trop rigide peut étouffer cette créativité.

1 CHAPLIN Charlie, *Les temps modernes*, 1936, 87 minutes.

2 PERRIN Caroline, GROSDÉMANGE Patricia. *Matières Et Savoir-faire D'exception*. Dourdan: Éditions Vial, 2016. p.9

3 FORMIS Barbara. *Esthétique de la vie ordinaire*, op.cit., p.50

Prenons comme exemple une ancienne camarade de classe qui m'a rapporté qu'en travaillant chez une grande marque d'ameublement suédoise, il n'y avait aucune place à la créativité. Selon ses dires, elle devait s'appuyer sur une planche tendance contenant les produits du magasin pour en sortir un objet qui serait amené à « faire pareil, mais différemment ». Le designer doit donc « créer » (si, tenté qu'il y ai encore une place à la création), à partir d'un modèle pré-conçu. Cette pratique viendrait selon Yves Deforge, d'une analogie basée sur le raisonnement suivant: « *un objet réussi jouant le rôle de modèle de référence, on peut estimer qu'un objet identique aura les même propriétés de référence* »¹. Cette répétition d'un modèle défini comme « vendeur » peut basculer du côté de l'imitation. Les répliques proposées peuvent aussi perdre la valeur de l'objet. Certes, il y a ce côté « commun » qui émerge par la répétition et donc une perte d'originalité, mais il peut aussi y avoir une modification au niveau des matériaux pour les proposer à plus bas prix, car introduit par la révolution industrielle : « *les consommateurs ne se préoccupent plus de savoir qui les a fabriqués, mais surtout du prix, qui est l'élément principal de différenciation* »².

1 DEFORGE, Yves. *L'œuvre Et Le Produit*. 1990. Print. Collection Milieux.p.58

2 HATCHUEL Géraldine, ASENSIO Anne. *Le Design D'expérience Scénariser Pour Innover*. Entreprendre Développement Professionnel. FYP, 2018 p.147

2) L'inhibition d'originalité et de personnalité dans la création

Ces répliques de modèles préconçus dans le but d'être sûr de vendre amènent selon moi à une forme de standardisation. Une sorte d'alignement se crée par rapport à ces modèles, une ligne directrice se forme, une règle donc. Selon la définition du *Dictionnaire d'esthétique et de philosophie*, une règle est un « principe ayant la valeur et la fonction d'une norme, et prescrivant une procédure d'action ou une conduite dont la conformité détermine la validité ou la légitimité dans un champs théorique ou pratique donné »¹. En appliquant une règle, il s'agit donc de répliquer à l'identique un mode opératoire qui permet d'arriver à un résultat attendu. Un processus se met donc en place. Le processus étant présenté par Yves Defrorge comme étant *une séquence d'activité ou de suite opératoire propres à donner le résultat attendu*². Ce contrôle est mis en lumière par le calibrage. Pour la céramique, le calibrage est un procédé consistant à faire descendre une lame métallique (un calibre) pour plaquer l'argile sur un moule en plâtre et ainsi lui donner sa forme. Ce contrôle amène à produire une certaine homogénéité. Une homogénéité produite par une duplication à l'identique sans variante, mais aussi à participer à homogénéiser la surface, matière même de l'objet, « à force de rechercher la finesse d'un parchemin, il est devenu blanc et sans vie. [...] Le verre est tristement parfaitement transparent, le métal ne s'oxyde plus. La laque est uniforme. À force d'excès, on s'est lassé et on a oublié »³. Cette recherche de perfection a contribué à lisser, effacer le caractère de la matière, or « la perfection peut s'avérer ennuyeuse, comme aseptisée lorsqu'elle devient trop mécanique, laborieuse ou léchée »⁴. L'originalité se perd donc dans la recherche de perfection.

1 MORIZOT Jacques. *Dictionnaire d'esthétique et de philosophie de l'art*, op.cit, règle.

2 DEFORGE Yves, *L'œuvre et le produit*, op.cit., p.46

3 PERRIN Caroline. *Matières et savoir-faire d'exception*, op.cit., p.31

4 *ibid* p.27

Nous y perdons aussi une certaine personnalité. Pour Yves Deforge, « *les savoir-faire se mettent en œuvre avec affectivité, les procédés et les technologies s'appliquent sans affectivité* »¹. Pour moi, cela signifie que nous perdons dans l'industrialisation l'âme que met l'artiste dans son objet. Pour certains artisans en effet, l'artisanat est plus qu'une manière de mettre en forme une matière, il y a « *une relation spirituelle avec les propriétés de ce matériau. Le geste participe à l'équilibre entre l'intervention du fabricant, l'esprit du matériau et le côté fortuit du processus : l'incident heureux qui contribue à créer la forme parfaite* »². La personnalité de l'artisan, le caractère de la matière se retrouve donc dans une forme d'imperfection. A contrario, lorsque l'artisan met en forme machinalement la matière selon un procédé strict, normé à la recherche de la perfection, lorsque son travail devient lissé pour faire disparaître le caractère du fait-main, la résultante de son travail perd du cachet, de l'intérêt. Il est facile aujourd'hui de reproduire, d'imiter et de sortir des objets « parfaits » grâce aux procédés technologiques, « *si l'artiste ne véhicule pas une vision nouvelle lors du processus de création, il agit de façon mécanique et reproduit quelques modèles anciens gravés comme un schéma directeur dans son esprit* »³. Le travail de l'artisan doit donc ajouter quelque chose de plus, un extra à ce qui est devenu ordinaire et banal aujourd'hui. Il doit donc proposer une nouvelle approche du matériau et de sa manière de la mettre en forme. L'artisan est à même de proposer de nouvelles visions de la matière, car il est spécialiste de celle-ci, il lui est dévoué. On retrouve cette forme d'affectivité qui pousse la matière au premier plan de la réflexion. Cet intérêt est mis à mal lorsque dans l'industrialisation une distance se crée entre l'artisan et la matière. Dans l'artisanat, généralement, une seule personne est en charge de la production d'un objet dans son intégralité ou quasi-intégralité. Or, dans le monde industriel, comme nous l'avons vu avec C.Chaplin revissant inlassablement des boulons, chaque étape de production est isolée, « *on assiste à une « dé-spécialisation » de la matière* »⁴.

1 DEFORGE, Yves. *L'œuvre Et Le Produit. op.cit.*, p.46

2 QUINN Anthony. *Céramique Design Et Création*. Atout Carré. Paris, Eyrolles, 2008..p..100

3 DEWEY, John. *L'art Comme Expérience. Folio Essais*. Paris, Gallimard, 2010. p.105

4 KULA Daniel. *Matériology, l'essentiel sur les matériaux et technologies à l'usage des créateurs. op.cit.*, p.337

La redondance des événements peut créer une sorte de lassitude. À force de voir une chose tous les jours, nous sommes susceptibles d'être moins sensibles à celle-ci, de perdre l'émerveillement que nous avions au départ. Le terme *émerveillement* n'est ici pas employé au hasard. En effet, nous pouvons créer des rapprochements entre la notion d'inattendu ou d'extraordinaire avec la notion de magie. La magie de l'art par exemple, se définit comme l'effet extraordinaire de surprise et de plaisir que produisent les arts. Nous parlons de magie lorsque nous sommes charmés par le caractère particulier, agréable, poétique d'une atmosphère, d'un art, d'une occupation. Mais aussi lorsque nous faisons face à ce qui est, pour nous quelque chose d'irrationnelle, qui nous surprend comme les spectacles de magicien. L'extraordinaire serait donc ce qui se produit d'une manière imprévisible, en dehors du cours ordinaire des choses, qui étonne, choque, parce qu'il n'est pas conforme à la norme prévisible ou attendue. Nous avons donc vu qu'il y avait donc paradoxalement dans l'extraordinaire la notion d'ordinaire. Il est donc nécessaire de sortir du chemin de l'ordinaire pour aller vers l'extra. Mais alors comment cela peut-il se traduire dans la matière ? Quels procédés, quelles manières de penser pourrions nous adopter ?



Emprunter des chemins de création divergeant

Nous nous intéressons ici à la posture de designer produit couleur et matière. Il s'agit d'explorer dans cette partie la démarche créative permettant de créer de l'inattendu au sein de la matière. Comment le designer sort-il des sentiers battus afin d'explorer et d'exploiter la matière, de mettre en avant sa sensibilité pour ensuite réintégrer la matière dans le quotidien sous une autre forme ? Si, dans un premier temps la posture de praticien émerge par l'expérimentation de la matière afin de créer de l'inattendu, la position de designer produit nous amène à réfléchir également sur la manière d'intégrer ce matériau, de le mettre en forme de créer à partir du matériau.

A. Gestes et matériaux pour révéler l'éclat

1) Brillance : joaillier et Céramique l'émaillage

Ce qui va nous intéresser ici, c'est la manière dont le geste de l'artisan peut révéler l'éclat de la matière. Nous nous pencherons sur l'une des caractéristiques de l'éclat, à savoir l'idée de « *frapper le regard* »¹. La signification de « *frapper* » dans cette expression, intervient comme le fait de produire une impression vive et soudaine sur le sens de la vue. Il existe plusieurs domaines dans lesquels l'éclat procure cette impression. La première à laquelle nous allons nous intéresser est celle de la brillance, soit, le fait de répandre « *une lumière vive, intense, parfois diffuse, par rayonnement ou par réflexion* »² au travers du travail de l'artisan joaillier. En joaillerie, « *l'éclat se réfère à la quantité de lumière réfléchie par une gemme qui se traduit par un intense scintillement au travers des facettes* »³. C'est un phénomène que l'on observe généralement en plaçant une gemme à la lumière et en la déplaçant afin de faire apparaître le feu, c'est-à-dire « *les éclairs de lumière colorée qu'une gemme déploie sur sa surface* »⁴. Mais avant d'aller plus loin, rappelons que les pierres précieuses se trouvent à l'état brut. Bien que certaines gemmes non taillées présentent des qualités de brillance dues à leur état de surface comme la pyrite qui présente un éclat métallique, l'indice de réflexion est toujours moindre qu'une pierre travaillée, taillée, polie.

1 Éclat. TLFi [en ligne]. Disponible sur : <http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tlfiv5/advanced.exe?8;s=1938568395;>

2 Brillant. CNRTL [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.cnrtl.fr/definition/brillant>

3 GIRAUD, Olivier. Qu'est-ce que le feu, l'éclat, la brillance d'une pierre?, *Pièce maîtresse* [en ligne]. 2019. [Consulté le 29/04/2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.piecemaitresse.fr/blog/quest-ce-que-le-feu-leclat-la-brillance-dune-pierre--b117.html>

4 *Ibid.*

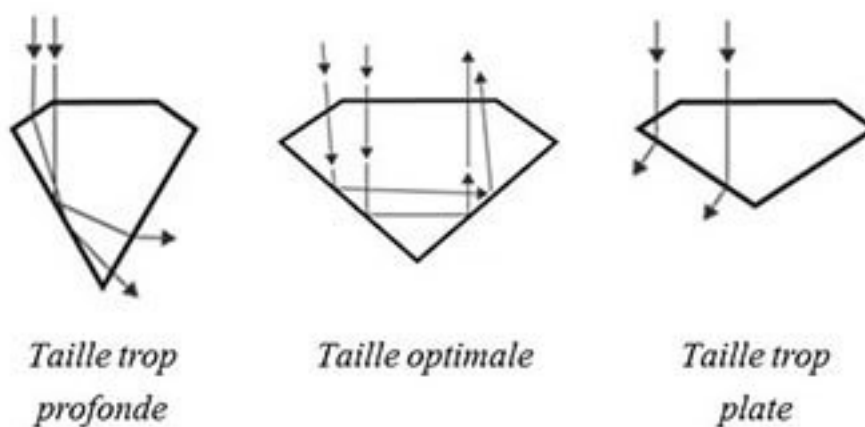


Blogspot. Diamant brut. [Photo]



Rasikhgems. Diamant taillé [Photo]

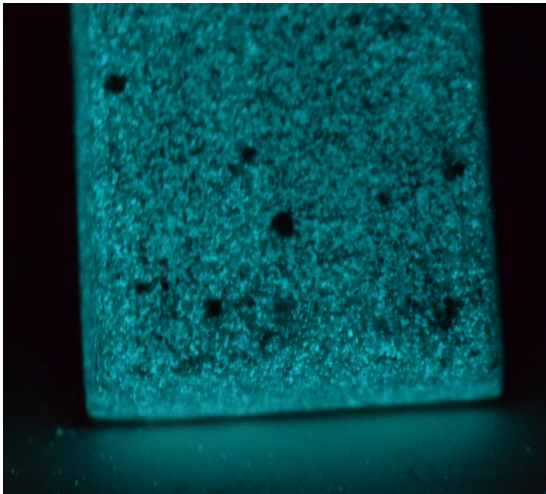
Le diamant fait partie des pierres précieuses; des pierres dont la rareté et la difficulté de travail ainsi que leur attrait esthétique leur accordent du prestige. Le diamant, est la pierre la plus dure et ne peut être rayé seulement par lui-même (nous comprenons donc son usage dans les outils de découpe, la scie diamant par exemple), ce qui en fait un matériau nécessitant une grande maîtrise de travail pour le valoriser. Son plus grand potentiel de réfraction s'obtient d'ailleurs par le geste de l'artisan qui va tailler puis polir la gemme, « *plus la taille est de qualité, plus la pierre émettra* »¹. La taille la plus connue est celle en « diamant » dont le schéma ci-dessous nous explique comment la taille d'une gemme influe de manière importante sur son indice de réfraction.



Giraud Olivier. Qu'est-ce que le feu, l'éclat, brillance d'une pierre? [Schéma]²

1 GIRAUD, Olivier, Qu'est-ce que le feu, l'éclat, brillance d'une pierre? *op. cit.*

2 *Ibid.* Schéma représentant différentes tailles de coupes.



© JEAN-BAPTISTE Aurélie. Échantillons. 2022 [Photos personnelles]

L'éclat dans le cadre de ma pratique

Dans le cadre de ma pratique, je travaille l'éclat du côté de sa brillance, par ajout d'agréats réfléchissants. Je les incorpore dans la pâte ou directement sur le moule avant d'y couler le béton. Il s'agit en grande majorité de mica, de sable (qui scintille naturellement quand on regarde la matière de très près) et de plexiglas irisé que je morcelle. Afin de pouvoir révéler ces éclats lorsque la luminosité ambiante devient trop faible, j'ai cherché à les « re-mettre » en lumière. J'ai ainsi choisi dans mon projet d'ajouter une source lumineuse qui vient directement éclairer la matière.

Dans une démarche de créer de l'inattendu dans la matière, j'ai testé la poudre phosphorescente incorporée dans la recette du béton. Il en a fallu une assez grande quantité, presque la moitié du mélange, mais le résultat est surprenant, presque magique. Une fois l'obscurité venue, le béton devient une source lumineuse. Ce matériau généralement, considéré comme sans intérêt particulier, fait l'expérience d'une transformation quasiment miraculeuse qui métamorphose « *la réalité banale en fiction hallucinatoire ou/et poétique* »¹. A la découverte de ce changement, celui-ci semble surnaturel. La matière à l'air enchantée, suscitant une surprise qui émerveille, elle sort du cadre habituel, ordinaire. Cela pourrait s'apparenter à un travail d'alchimiste transmutant un matériau vil en matériau précieux en manipulant les éléments, les ingrédients. L'éclat serait donc ici raccordé à la notion de magie, presque à de la poudre de perlimpinpin dans le sens où le béton prend une apparence vertueuse par l'effet miroir ou illusoire par l'effet de pierre brillante, lumineuse, enchantée par une force mystique.

Ci-joint des échantillons de matière pour le projet Aurore -
© JEAN-BAPTISTE Aurélie, composition d'échantillons. [Photo]. 2022

1 Alchimie. CNRTL [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.cnrtl.fr/definition/alchimie>





Nous trouvons donc un autre geste ayant une toute aussi grande importance. Celle du polissage, consistant « à polir les facettes d'une pierre précieuse afin que celles-ci soient les plus lisses possibles »¹. Après la taille des pierres, le polissage est un geste participant tout autant à magnifier l'éclat de la pierre. Les gemmes opaques sont taillées de sorte à ce que la surface soit d'une plus grande visibilité pour mettre en avant la couleur de la pierre. Le ponçage est donc élémentaire pour lui donner de l'éclat autant pour jouer sur une certaine brillance que pour accentuer la couleur de la pierre.

La couleur peut gagner en saturation et donc en éclat grâce au ponçage comme le démontrent les illustrations ci-dessus avec d'un côté la cornaline brute et de l'autre côté, la cornaline, une fois polie, dite « roulée ». L'éclat signifie en effet, l'« *intensité et la vivacité du ton* »² dans le caractère coloré d'une chose. Si dans ce cas de figure, la matière est polie par soustraction de matière, dans le domaine de la céramique, c'est au contraire par ajout de matière que l'on va révéler cet éclat grâce à l'émail. L'émail est une fine couche de verre, colorée ou non, déposée à la surface de la céramique et qui va fondre sur celle-ci pour se vitrifier ensuite en fine pellicule une fois passée au four.

1 Glossaire des pierres précieuses, *Gemmantia* [en ligne].2022. [Consulté le 29/04/2022]. Disponible à l'adresse : <https://gemmantia.com/fr/glossaire-pierres-precieuses/b>

2 Éclat. TLFi [en ligne]. *op.cit.*

Natasha Daintry est une artiste britannique travaillant la céramique dans son rapport à la couleur. Son approche de l'émail est à la fois visuelle et sensuelle. Elle a désiré rompre avec les standards colorimétriques de la céramique oscillant du blanc aux bruns en passant par les couleurs dites « naturelles ». Sa volonté a été de valoriser la couleur et pour ce faire, elle travaille avec une porcelaine très blanche pour obtenir des couleurs éclatantes. La porcelaine est donc le fond qui sert de base à l'expression de la couleur par le travail de l'émail. C'est véritablement lors du travail de l'émail que le caractère de l'objet se crée. La forme sert plutôt à accentuer les effets des émaux. L'application de celle-ci est en effet, le fondement de sa réflexion. Elle donne une nouvelle profondeur aux objets grâce à la fonte des émaux qui vont couler. Un jeu de transparence et de saturation s'opère donc au sein de l'objet avec le haut de la porcelaine qui se retrouvera recouverte d'un voile et de son fond, qui sera plus opacifié. Cela reprend la technique de perspective atmosphérique consistant à accentuer la profondeur par un dégradé colorimétrique. Cependant, il y a pour elle, encore une nouvelle dimension, celle d'entremêler l'aspect optique avec un aspect sensuel. Les coulures de l'émail sont pour elle une évocation gourmande :

« Les glaçures sont grasses. Ils débordent, et roulent doucement autour des bases avec une qualité comestible, comme le caillé de citron lumineux. »¹ - Natasha Daintry

Un moyen de faire sens avec l'usage de la céramique destinée à accueillir la nourriture et créer une harmonie dans leur rapprochement. Dans le livre d'Anthony Quinn sur la céramique², il est relevé que la couleur est aussi pensée pour l'art de la table en magnifiant son contenu par rapport d'oppositions. Une couleur orange pour accentuer la gourmandise d'une part de gâteaux au chocolat par exemple.

1 Natasha Daintry. *Adrian Sassoon* [en ligne].[traduction libre]. [Consulté le 30/04/2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.adriansassoon.com/artists/natasha-daintry/>

2 QUINN Anthony. *Céramique Design Et Création*. Atout Carré. Paris, Eyrolles, 2008.



Daintry Natasha. *Electric 2*. 2008. [Photo]

Au travers de la joaillerie et de l'émail, nous avons donc vu que le travail de finition apporté par le geste est un élément essentiel pour raviver ou procurer de l'éclat à un matériau. Que ce soit par soustraction ou ajout de matière, il accentue la couleur ainsi que la brillance de l'objet.

2) La combinatoire et l'harmonisation : designer couleur et matière

Précédemment vu au travers de l'email, Natasha Daintry a amorcé dans notre réflexion la notion d'harmonisation au travers de son rapport entre la couleur du contenant et du contenu. Cela en fait donc une bonne transition pour parler du travail de designer couleur et matière.

Dans une recherche portant sur la mise en valeur des matériaux, il aurait été malvenu de ne pas parler des designers couleur et matière (et finition), dont c'est leur corps de métier. Cette branche de design est, comme son nom l'indique, spécialisée dans le domaine de la couleur, des matières, mais aussi des finitions qui sont intrinsèquement liées aux qualités de surface d'une matière. Mélanie Bernard, designer couleur et matière, explique son métier dans un podcast¹ mettant en avant les qualités de chercheur qu'il implique. Elle nous dit donc que c'est un spécialiste tendance, responsable de la recherche et du développement des ambiances, surfaces et motifs, de la création d'harmonie tant sur le plan de la couleur que du matériau appliqué dans un objet ou un espace par rapport à son environnement, ainsi que de l'harmonie de la couleur appliquée au matériau. Le designer couleur et matière est « *expert en connaissance et maniement de la couleur* »². il « *a pour but d'expérimenter, de classer et de communiquer des couleurs, des effets de surface et des textures* »³. Il dispose de connaissance et d'outil précis de référencement comme les nuanciers ou les atlas (NCS, Pantone) afin d'élaborer méthodiquement et avec rigueur des combinaisons harmonieuses.

Mais alors comment ces combinaisons harmonieuses contribuent-elles à révéler l'éclat d'un matériau ?

Commençons d'abord par définir ce qu'est une combinaison harmonieuse. Si par la notion de combinaison, nous faisons directement référence au fait d'assembler et

1 BERNARD Mélanie. *habiter la couleur et la matière*. S1# 07 Designer couleur. Spotify. Février 2021

2 *ibid.*

3 JÉRÔME-HUBER Esther. *Designer couleur et matière : création et recherche d'émaux et d'effets de surface*. Mémoire de Master en design de couleur. Université Toulouse II. 2018 . [consulté le 14/01/22]. Disponible à l'adresse : <http://dante.univ-tlse2.fr/5529/>

d'unir, elle comporte dans le domaine de la chimie une définition qui va nous intéresser. Dans le domaine de la chimie, la combinaison est, en effet, défini par l' « *union, dans des proportions définies, de deux ou plusieurs corps donnant un nouveau corps ayant des propriétés différentes de celles de ses composants* »¹. La céramique en est une belle illustration. La terre cuite au stade de biscuit (poterie de céramique brute après une première cuisson sans émaillage) est poreuse, d'apparence mat, aux couleurs restreintes par la composition de la terre, elle se transforme après l'émaillage. Elle en devient brillante, colorée en fonction de la volonté de l'artiste et devient non poreuse.

La combinaison de la terre cuite avec le verre (l'émail) change donc drastiquement ses propriétés comme nous l'avons vu au travers des créations en porcelaine hautes en couleur de Natasha Daintry. La combinatoire se retrouve aussi dans les bases de l'apprentissage du métier de designer couleur et matière, à savoir les théories des couleurs développées par Johannes Itten et Eugène Chevreul. Les combinaisons de contraste sont, par le biais de ces théories, des moyens de jouer sur la perception de couleur, mais aussi des matières si l'on transpose ces théories des couleurs dans le domaine de la matière. C'est en effet ce que j'ai expérimenté lors de la rédaction de mon mémoire de licence 3 en travaillant sur l'harmonie des compositions créatrices d'objet-graphique² dont des extraits de ces expérimentations se trouveront en annexe. On y observe, car c'est aussi là qu'intervient le côté chercheur du designer couleur et matière : expérimenter, observer, puis nommer et classer, une phénoménologie perceptive. Le contraste du orange et du bleu apparaît comme un contraste de teinte chez E.Chevreul. En opérant une juxtaposition de ces deux couleurs, on va obtenir une combinaison vive, vibrante et les propriétés des couleurs vont s'accroître, les couleurs vont paraître plus saturées. Il en est de même d'après mes expérimentations pour les propriétés de matière. Le brillant d'un détail ou d'une inscription sur une surface mat va accentuer le côté brillant ainsi que le côté mat par opposition (cf annexe). Ces combinaisons peuvent être utilisées pour souligner un détail, pour accentuer les propriétés visuelles des matériaux ou pour intriguer le regard.

1 Combinaison. CNRTL [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.cnrtl.fr/definition/combi-naison>

2 JEAN-BAPTISTE Aurélie. *Les objets-graphiques au travers de compositions d'ensembles, de rythmes, de surfaces et de motifs*. Mémoire de licence Couleur Image, Design. Université Toulouse II, 2020.



Pinterest. Couverture avec vernis sélectif. [Photo]

Dans le domaine du packaging, le contraste mat/brillant peut être utilisé pour souligner un détail, ajouter un caractère élégant, souligner le prestige et intriguer le regard.



Atelier QDA. Horloge *Aiôn*., noyer et marbre. [Photo]

Opérer des combinaisons de matières peut servir à accentuer les propriétés visuelles des matériaux. Ici, le bois et le marbre accentue l'un l'autre leur noblesse ainsi que leur constance face au temps.



Pia Hoff glas. Carafe *Mono*, verre soufflé [photo]

En faisant dialoguer l'opacité et la transparence du verre, l'artisane intrigue le regard et donne une nouvelle dynamique visuelle.

Ma pratique professionnelle en tant que designer coloriste est de faire parler la matière à travers la couleur, la matière et la finition. [...] En effet, la matière ne peut pas être qu'uniforme, sans ornement, sans effet. La matière a besoin de s'exprimer.¹

Vouloir faire parler la matière, faire en sorte qu'elle s'exprime, c'est instaurer l'idée d'un dialogue entre la matière et son interlocuteur. Afin que celui-ci adhère à son discours, il faut donc le séduire et c'est là qu'intervient encore le designer couleur et matière. Le designer est sensible aux matériaux et aux couleurs, il en ressent même parfois de l'affect s'il est passionné ou épris d'un matériau par exemple. Il a donc dans ces conditions à cœur de transmettre cette sensibilité, cette affection, cet intérêt pour la matière. Cependant, le propre du designer par rapport à l'artiste, est qu'il ne crée pas pour lui en espérant susciter l'intérêt du public, mais il crée pour le public, les clients, *in fine* pour vendre. Il doit alors, au travers de la matière convaincre le plus grand nombre de personnes. Valoriser l'objet par le biais d'une matière et d'une couleur travaillée, pensée, voire, valoriser directement la matière aux yeux des spectateurs. Pour remporter le plus grand nombre de suffrages intervient donc après la combinatoire : l'harmonie.

La définition de l'harmonie proposée par le CNRTL, est d'ailleurs une combinaison spécifique formant un ensemble dont les éléments divers et séparés se trouvent reliés dans un rapport de convenance, lequel apporte à la fois satisfaction et agrément. Platon dans sa deuxième définition, définit par ailleurs le beau comme étant ce qui convient à l'œil dans la pièce l'*Hippias majeur*². L'harmonie crée un sentiment agréable, un sentiment de beauté. Lors de la rédaction de mon mémoire de licence, j'avais notifié que l'agencement des couleurs, des tons, des nuances, des proportions agréables, de la beauté des lignes, des volumes, des formes participent à la création d'un ensemble composé harmonieux. Il y a donc une production d'effet sur l'interlocuteur.

1 *Designer couleur et matière : création et recherche d'émaux et d'effets de surface, op.cit.*

2 *L'Hippias majeur*, dialogue de Platon dans lequel Socrate dispute avec le sophiste Hippias d'Elis de la définition du beau

Des effets qui ont été étudié et que nous pouvons retrouver dans *Le petit livre des couleurs*¹ expliquant les effets psychologiques qu'ont les couleurs sur nous. Le rouge par exemple aura tendance à nous exciter, mais il est aussi symbole de danger ou de séduction. Ces symboliques et ces effets psychologiques sont maniés avec dextérité par le designer couleur et matière et qui grâce à ses connaissances peut rallier avec habilité son auditoire, voire conditionner son comportement. La matière ajoute une dimension sensorielle à cette dynamique. Elle est perceptible par le toucher et nous accueille avec la douceur d'un duvet, nous réchauffe avec la chaleur d'un banc en béton resté au soleil, nous embaume avec l'odeur du bois, nous enveloppe d'une ambiance sonore avec les carillons. Stimuler les sens suscite une réaction affective. Cela va aussi nous permettre de créer une ambiance, « *L'architecte utilise la palette de matière pour faire rayonner une atmosphère qui donnera des indications sur le caractère du lieu, son identité afin d'influencer les comportements de ceux qui l'habite ou le visite* »². La combinaison de bois qui va dégager une odeur, associée à la douceur d'une couverture et à la température des pierres chaudes peut nous emmener dans un état de bien-être par exemple. C'est d'ailleurs le leitmotiv du Cocooning qui crée une ambiance de sérénité en combinant les symboles des matériaux naturels, doux ainsi que des couleurs chaleureuses et peu saturées. Les matériaux revêtent en effet, tout comme la couleur, des symboliques que nous avons évoqué dans le premier chapitre. Le verre, symbole de légèreté, le chêne, de robustesse ou l'or symbole de richesse par exemple.

En résumé, le designer couleur et matière intensifie donc la matière par le biais de combinaison par mélange, comme nous avons vu avec l'émaillage, ou par juxtaposition par jeu de contraste. Il cherche à obtenir les combinaisons les plus harmonieuses en expérimentant et en s'appuyant sur des théories et des effets psychologiques démontrés afin de susciter un vif intérêt pour la matière.

Finalement, ne peut-on pas dire que tous les gestes que nous avons vu, révélant l'éclat de la matière, s'apparenteraient à de l'alchimie au sein des matériaux mais, aussi entre les matériaux et son interlocuteur ?

1 PASTOUREAU Michel et SIMONNET Dominique. *Le petit livre des couleurs*, [essai] Paris, Point, 2005

2 PERRIN Caroline.. *Matières et savoir-faire d'exception*, édition, *op.cit.*, p.3

L'alchimie s'apparente à une transformation quasiment miraculeuse. On observe cette transformation tant par la soustraction de matière qui, paradoxalement révèle l'éclat d'un matériau comme les gemmes par tailles ou par polissage. Une transformation totale du matériau peut aussi s'opérer par l'ajout d'une autre matière comme pour la céramique avec l'émaillage qui intervient tant au niveau chimique en modifiant les propriétés initiales, qu'au niveau de son apparence visuelle.

Nous pouvons aussi voir l'alchimie comme une harmonie, osmose parfaite entre deux entités. Nous avons vu au travers du métier de designer couleur et matière qu'il était possible de mettre en valeur les matières ou les qualités de matière (couleurs, textures, apparences) par juxtaposition avec d'autres qui leur sont alors complémentaires bien que jouant sur les contrastes. Il y a aussi cette notion de séduction. Le designer charme la (future) clientèle, l'hypnotise et crée un attrait puissant, une fascination par le biais d'une recette savante entremêlant psychologie, émotion et sensibilité par le biais des effets qu'exercent sur nous les couleurs et les matières.

B. Rechercher à capter l'inattendu : mes expérimentations sur le béton

1) La place du hasard en création

Dans le cadre de ma pratique, le hasard occupe une grande place. C'est d'ailleurs par un concours de circonstance que tout a commencé, il y a plus de 3 ans. Lors d'un projet sur le béton en BTS design de produit, c'était alors la première fois que j'expérimentai la matière. J'ai alors essayé sans connaissance préalable ni méthode de donner forme au béton. On peut littéralement dire que je m'y suis prise n'importe comment. Voulant obtenir une demi-sphère, j'ai d'abord essayé de mouler le béton dans un ballon de basket. Le résultat était bien loin que celui escompté mais j'ai remarqué qu'il avait pris toutes les textures présentes sur ce moule précaire. Ce résultat m'a intriguée, mais j'ai le souvenir de l'avoir trouvé intéressant, voir, marrant tant dans le sens de l'amusement que de bizarre et d'étonnant. Ce qui est bizarre s'écarte de l'ordre habituel des choses¹ et ce qui est étonnant surprend par son caractère inattendu ou extraordinaire². Ainsi, nous pouvons supposer qu'emprunter un chemin aussi hasardeux que l'aléatoire pourrait nous conduire à la création d'inattendu, nous amener vers d'autres terrains, et de nouvelle piste à explorer.

« *Laisser entrer l'aléatoire est d'une certaine manière laisser entrer l'erreur, la faute, la rature.* »³ Dans le cadre de ce premier contact avec le béton, ce sont justement ces erreurs dues à ma méconnaissance des procédés de mise en forme et des spécificités de la matière qui m'ont conduite à la découverte d'un nouveau terrain d'exploration et qui ont attisé ma curiosité sur le matériau. L'erreur, est ensuite devenue un procédé d'expérimentation en elle-même dans son action d'errer çà et là, en empruntant un parcours sinueux et imprévisible⁴.

1 Bizzare. CNRTL [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.cnrtl.fr/definition/bizarre>

2 Etonnant. CNRTL [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.cnrtl.fr/definition/%C3%A9tonnant>

3 NIRCHIO Lisa. *Les aléas du design ou l'aléatoire dans le processus de création. Art et histoire de l'art*. HAL Open science. 2018., Disponible à l'adresse : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01877194/document>

4 Erreur. CNRTL [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.cnrtl.fr/definition/erreur>



© JEAN-BAPTISTE Aurélie. Premiers essais sur le béton dans le cadre d'un projet en BTS design produit, 2019. [Photo]

Force de résilience voulant réussir à obtenir une belle forme en demi-sphère, toujours avec autant de méconnaissance sur le sujet et donc toujours dans l'erreur d'une mise en forme erronée, j'ai essayé de le mouler en sandwich, entre deux coupelles en plastique. C'est là que l'effet miroir du béton m'aie apparu par surprise. Ce fut pour moi une découverte d'une grande inattendue qui a déclenché en moi une vive attirance pour le béton. La passion pour l'inconnu est d'ailleurs un élément moteur qui pousse le curieux à découvrir ou créer. C'est pour cela qu'il préférera alors un objet singulier procureur de surprises, compère de la folie¹. C'est donc par *des actions contraires au bon sens, à la raison ou considérées comme tels*² que j'ai testé les réactions de la matière. Par le biais du hasard, j'ai commencé à transgresser par ignorance et inconscience les normes établies autour du béton. À sortir de la vision pré-établi que j'avais moi-même sur celui-ci.

Les essais de matières prennent tous leur sens lorsque l'on part du hasard en création. Au travers de la matière, nous nous engageons dans une action sans être absolument sûr de l'appropriation du moyen utilisé, ou du succès d'une technique estimée plus ou moins aléatoire. Nous pouvons essayer d'arriver à un résultat et obtenir un échec qui nous amène vers un effet de matière non-escompté qui peu parfois s'avérer plus intéressant que le but originel. Nous pouvons aussi essayer d'arriver à un résultat errant afin de ne pas brider sa créativité par des convenances d'usages, avec juste une action en tête (par exemple mettre du lin dans le béton) dans l'attente de voir ce que ça va donner. Ce dernier prône le lâcher prise dans la création et peu se voir comme un processus de création lié à l'improvisation. Donc un mode de fonctionnement permettant de réaliser une production à la fois nouvelle et originale par le biais d'une « *action qui consiste, pour un artiste(...), à s'exprimer librement, c'est-à-dire en général de façon spontanée et imprévisible, sans règle préalable* »³.

1 MONDZAIN BAUDINET Marie-José, Curiosité, histoire de l'art, *Encyclopædia Universalis*, [en ligne], p.1.[consulté le 29/02/2022], Disponible à l'adresse : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/curiositehistoire-de-l-art/>

2 Folie. CNRTL[en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.cnrtl.fr/definition/folie>

3 MORIZOT Jacques et POUIVET Roger. *Dictionnaire d'esthétique et de philosophie de l'art*, op.cit.

Par ailleurs, l'imprévu venant du latin « *improvisus* » signifiant imprévu et inopiné, elle se raccorde à la plasticité du béton « *dont le principe appartient au non-principe suivant: on ne sait jamais exactement ce que cela va donner. La forme, dans le processus d'empreinte, n'est jamais « pré-visible » : elle est toujours emblématique, inattendue, instable, ouverte* »¹. Ainsi, même en suivant méticuleusement une recette, il en ressortira toujours de l'inattendu, même en infime quantité. Une pièce en béton ne sera jamais parfaitement identique à une autre. Le hasard fait donc partie intégrante du béton, lorsqu'on le coule manuellement, on ne sait jamais où vont se placer les bulles et l'on découvre parfois au démoulage, une couleur non parfaitement homogène.

« *Je n'ai pas une connaissance scientifique : tout ce que je sais du béton, je l'apprends à mes dépens.* »² - Francesco Passanati

Le hasard en création peu aussi faire partie intégrante de l'apprentissage. En effet, c'est en essayant qu'on apprend, c'est un tombant, par analogie à l'erreur, qu'un bébé apprend à marcher. Faire l'expérience du béton, c'est transformer en expérience du béton. C'est-à-dire que sur la base du vécu, par la pratique, j'ai acquis et développé de nouvelles connaissances. Cela peut se rapprocher de la notion de sérendipité. Employé dans le monde scientifique, il désigne « *une forme de disponibilité intellectuelle, qui permet de tirer de riches enseignements d'une trouvaille inopinée ou d'une erreur* »³. Autrement dit, dans notre rapport à la matière au travers du hasard, une finesse d'esprit qui permet d'intégrer une certaine compréhension et de déceler les potentialités rencontrées sur notre chemin à réinvestir. *Sérendipité* tire son origine d'un conte racontant l'histoire de trois princes qui ne cessent de rencontrer des indices sur leur route n'ayant aucun rapport avec leur but, mais qui en vérité sont primordiaux⁴. En observant ses indices et en faisant

1 DIDI-HUBERMAN. *L'empreinte*. Catalogue de l'exposition du 19 février au 19 mai 1997. Paris : Centre George Pompidou, 1997 cit. page 26

2 POLGAR Pauline. Francesco Passanati, «le poète du béton». *Maison à part* [en ligne]. 20 décembre 2006. [consulté le 08/11/2021]. Disponible à l'adresse : <https://www.maisonapart.com/edito/amenager-decorer/idees-deco/francesco-passaniti-le---poete-du-beton---19.php>

3 Sérendipité, *Académie Française* [en ligne], [consulté le 05/03/2022], Disponible à l'adresse : <http://www.academiefrancaise.fr/serendipite>

4 Voyages et aventures des trois princes de Serendip, *Wikipédia* [en ligne], [consulté le 05/03/2022] URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Voyages_et_aventures_des_trois_princes_de_Serendip

preuve de finesse de déduction, ils arrivent à imaginer fidèlement un chameau qu'ils n'ont jamais vu, « *les trois princes utilisent les traces laissées par l'animal pour le décrire avec précision* »¹. Par la pratique de l'improvisation et d'expérimentation hasardeuse, ce serait donc ensuite l'observation qui permettrait de constituer une nouvelle base de connaissance du matériau. Nouvel de par l'ignorance et l'inexpérience, mais aussi originale en s'écartant des préceptes existants pour s'appuyer sur les nouvelles bases qu'on octroyés les expérimentations hasardeuses.

¹ Voyages et aventures des trois princes de Serendip, *Wikipédia* [en ligne]. *op.cit.*



Échantillons de matière dans le cadre du projet Aurore
© JEAN-BAPTISTE Aurélie, composition d'échantillons. [Photo]. 2022

2) Pratique expérimental permettant de créer de nouvelles possibilités

La pratique du béton coloré est intervenu en 2020 lors d'un stage chez Couleur et matière, une entreprise de béton ciré implantée à La Rochelle. C'est lors de ce stage que j'ai appris à intervenir dans la composition du béton en ajoutant au ciment plus ou moins de silice de plus ou moins grosses tailles ainsi que des adjuvants comme la fibre de verre et des colorants. Ce stage, au travers de la découverte du béton blanc, a décroisé les perspectives colorimétriques restreintes que j'avais de la couleur grise inculquée par le matériau. Tout comme Natasha Dainstry¹ dans le travail de la porcelaine, le blanc constitue une bonne base pour travailler et valoriser la couleur. Une nouvelle porte sur les propriétés visuelles du béton s'ouvrait donc. En effet, j'avais encore une vision cantonnée aux *a priori* sur le béton immuablement gris. C'est donc à la suite de ce stage, qui venait s'ajouter à la découverte des propriétés de textures du béton, que ma perception de celui-ci a changé pour partager celle énoncée par Quentin Hirsinger :

Associé à l'uniformité, à la rigidité, à une couleur grisâtre, il en est pourtant l'exact contraire : le béton n'a aucune couleur, aucune texture ou forme prédéterminées. Il n'a pas d'apparence propre, mais une infinités d'apparences possibles. Et c'est là la révolution architectural induite par le béton : être une prête à la création... Une pâte plastique pétrie à l'infinie alors même qu'elle voyage.²

Cette vision est le point de départ de mes recherches et de mon projet professionnelle de Master afin de la faire partager. Mes expérimentations découlent donc de cette volonté de prendre le contre-pied des *a priori* afin de donner une nouvelle vision du béton. Afin d'aboutir à un projet contrastant avec ce que nous avons l'habitude de voir du béton, j'ai procédé à tâtons, comme évoqué précédemment, par une pratique hasardeuse. Nous verrons donc dans cette parties les essais chromatiques, visuelles, tactile et odorante du béton ayant contribué au développement du projet.

1 Natasha Dainstry que nous avons évoqué antérieurement travail la porcelaine sur le plan de la couleur. Afin d'obtenir des couleurs saturées ou «pures», elle travail avec une porcelaine très blanche.

2 KULA Daniel et TERNAUX Elodie. *Matériologie, l'essentiel sur les matériaux et technologies à l'usage des créateurs.op.cit.* p.99

Nous avons déjà développé la place de l'essai dans la création au travers du hasard. Nous allons ici développer cette méthode par la pratique. Les essais font partie intégrante du processus de création, que ce soit des effets de couleur, de matière ou par le biais de maquette et prototype afin de s'assurer du bon fonctionnement, des bonnes proportions, d'une bonne convenance par rapport à un aboutissement souhaité. Bien qu'un projet puisse prendre forme par la pratique hasardeuse, reste tout de même à la base de cette pratique un but. Un but sans précision, flou, afin que le hasard puisse prendre sa place. Dans mon cas par exemple, le but à la base de mes expérimentations était de créer de l'inattendu. La création était donc libre, dépourvue d'un cadre restrictif.

Dans le domaine de la création, faire des essais à une place importante voire même capitale, « *tous les artistes et artisans procèdent à des essais, qui les aident notamment à prendre les bonnes décisions pour la finition des pièces* »¹. Cela permet de s'apercevoir de ce qui convient ou non avant de développer son projet de manière plus avancée. Cela permet de prévenir les fautes et de minimiser les risques d'inconvenance à la fabrication du projet. S'apercevoir par exemple que des proportions ou des couleurs d'un objet volumineux ne s'harmonisent pas de la bonne manière avant de le terminer nous fait faire des économies non seulement de temps, mais aussi financier.

Il est possible de créer des formes extrêmement décoratives associant plusieurs techniques et matériaux, mais il est essentiel de procéder à des essais préalables afin de vérifier que le résultat correspond à votre conception initiale. En outre, les essais seront un très bon moyen de repousser les limites de votre créativité, et feront sans doute germer de nouvelles idées.²

1 KULA Daniel, TERNAUX Élodie. *Matériologie, l'essentiel sur les matériaux et technologies à l'usage des créateurs*. op.cit., p.40

2 *Ibid.*, p.62

Essais sensorielle

Le sensoriel est ce qui concerne les sens, « *est sensible ce qui provoque des sensations et peut être perçu par les sens* »¹. Ainsi, cela relève de la perception de l'homme grâce à ses cinq sens : la vue, l'ouïe, l'odorat, le toucher, le goût. L'expérience sensorielle est donc le procédé par lequel on va faire acquérir ou développer des sensations aux utilisateurs par la pratique et par une confrontation plus ou moins longue avec le sujet (dans notre cas, l'objet, la matière, la couleur, la surface). Mais le sensible se réfère aussi à « *l'affectivité qui fait éprouver plaisir et douleur, émotions, sentiment* »². Par l'expérimentation, le designer produit couleur et matière est le premier à éprouver la matière. Étant le premier acteur, il est à même par sa sensibilité accrue de déceler la potentielle réceptivité des effets de matières. Cette sensibilité accrue ne veut pas dire qu'il perçoit mieux les effets par les sens, mais qu'il s'y intéresse davantage, « *en éprouve des impressions émotionnelles ou sentimentales fréquentes, ou fortes* »³ grâce à sa pratique de la matière. Il fait lui-même l'expérience de ses effets afin de pouvoir les agencer au mieux dans son projet.

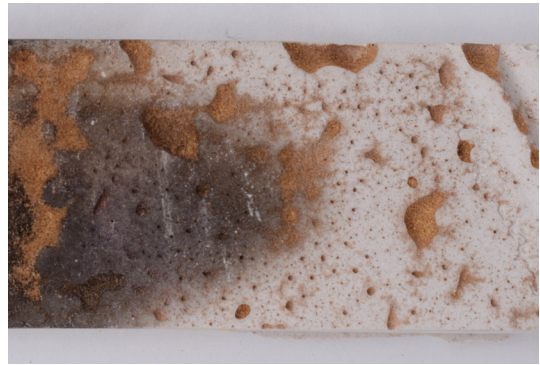
1 SOURIAU Étienne. Sensible/sensibilité. *Vocabulaire D'esthétique*. 3e édition ed. PUF. 2015

2 *Ibid.*

3 *Ibid*



Le premier essai de béton odorant avec de la menthe et du jus de citron vert directement pris dans la masse était peu concluant dans le sens où il fallait être à une distance d'au moins 2cm pour pouvoir le sentir



J'ai aussi essayé de tapisser le moule de bois de santal pour le brûler et créer un effet de fumé sortant du béton comme l'encens mais cela n'a pas fonctionné.



J'ai ensuite essayé avec des parfums corporels ainsi que des parfums d'ambiances pris dans la masse ou vaporisés. Pris dans la masse, il fallait en mettre plus que si ils étaient vaporisés pour les sentir et de plus, ils faisaient apparaître une surface jaunâtre à la surface du béton qui avait rejeté les composants. Vaporisés, une trace d'humidité apparaissait puis s'estompait au bout de quelques minutes.



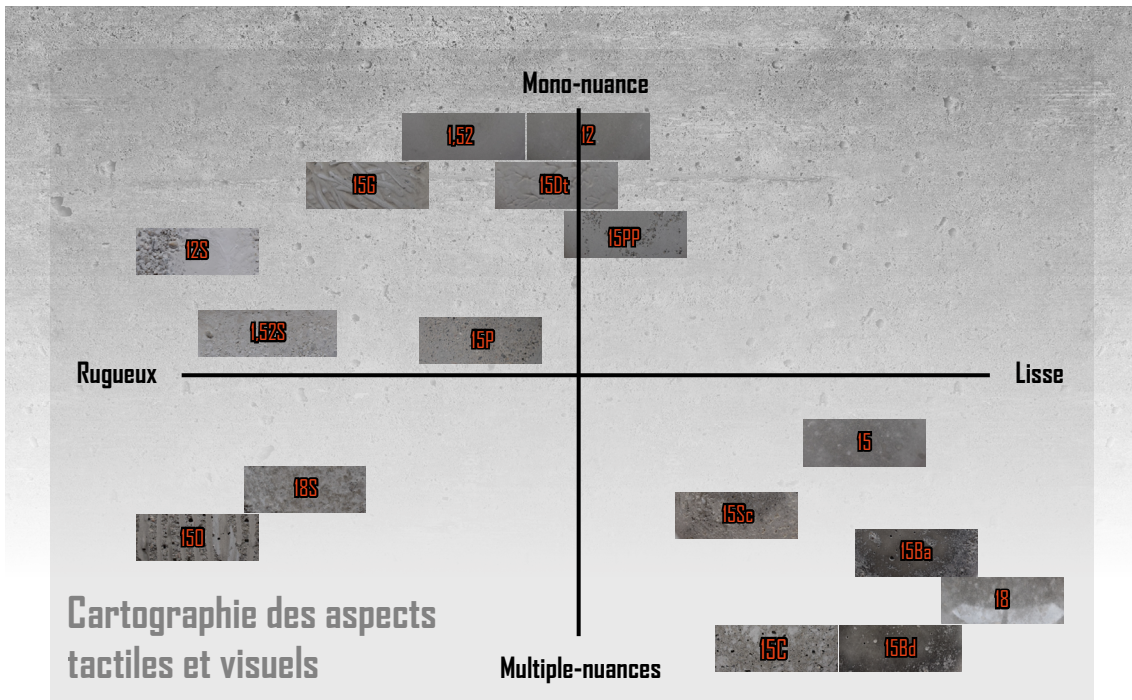
C'est finalement l'action de couler le parfum à la fin pour en imbiber le béton qui a été la solution retenue pour le projet. Cependant ce procédé laisse des traces ils font donc que la surface qui reçoit le béton soit cachée.

Dans le cadre d'un projet de répertoire mené sur le béton en licence 3, j'ai produit des échantillons comprenant des spécificités tactiles et visuelles que j'ai ensuite nommées et classifiées (planche positionnée ci-contre en haut). À l'aide d'outil cartographique (planche positionnée ci-contre en bas) je les ai évalués entre eux en fonction des effets qu'ils produisaient ainsi que de l'effet d'haptique qu'ils produisaient. L'haptique du grec *haptikos* («ce qui concerne le toucher») et *optikos* (ce qui concerne la vision») correspond à la dynamique en jeu entre la vue et le tact dans la réception des œuvres d'art¹.

Au travers de ses travaux centrés sur l'aspect sensoriel, nous démontrons le côté « chercheur » du designer couleur et matière évoqué antérieurement. Il avance à tâtons par des pratiques hasardeuses qu'il prend soin d'observer, de classer pour en extraire les qualités pouvant servir au mieux un projet. Il rebondit sur ses expériences ratées en décelant ce qui a mal fonctionné ou ce qui pourrait être amélioré et continue de pousser toujours plus loin ses recherches sur les spécificités que peuvent produire la matière.

1 MORIZOT Jacques, POUIVET Roger. Dictionnaire d'esthétique et de philosophie de l'art.*op.cit.*

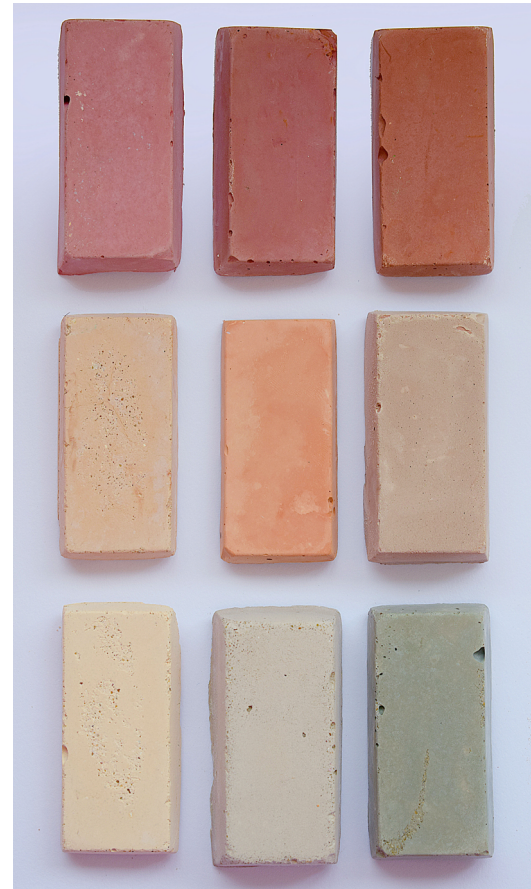
12	12S	152	152S	15	18	18S	15C
mat feutré fade froid poudré doux	blanchâtre cireux papuleux plâtreux crayeux	mat assourdie flegmatique frais feutré uniforme	grainé chaud nuancé crépi calleux grainé	lisse brillant estompé raffiné	miroitant nébuleux tacheté lustré rutilant lisse	rocaillieux robuste rustre grumeleux non sec	moucheté hétéroclite nuancé doux
150	15Sc	156	15Dt	15PP	15P	15Ba	15Bd
grossier rainuré rugueux abrupt calleux rêche	effervescent brumeux chaud jaunâtre doux	fossilisé compacté verveux fripé rogue froissé	blême flegmatique mou organique touché subtil	clair accidenté égratigné délicat	dépoli brut dur farineux	foncé ferreux manufacturé écorché patiné	nacré métallique foncé fragile raffiné soyeux



Extrait de JEAN-BAPTISTE Aurélie. *Béton*. [répertoire]. Licence 3 Couleur Image Design, Université Toulouse II. 2019

Essais colorimétriques :

Cherchant à créer de l'inattendu au travers du béton, j'ai ancré ma démarche dans le domaine du bien-être où l'on n'a pas l'habitude de l'y croiser. Le travail de la couleur lors du projet de Master 1 a constitué à trouver une gamme chromatique harmonieuse dans des tonalités de couleur douce véhiculant une ambiance chaleureuse et accueillante. Après avoir fait une re-sélection des couleurs, je les ai appliqué de sorte à créer une impression atmosphérique par le dégradé de couleur. L'application de la couleur ne s'accorde pas pour ce projet à la forme mais seulement avec l'ambiance voulu et l'effet atmosphérique créant une harmonie et étant évocateur du paysage.



*Recherche chromatique pour le projet
AURIA - avril 2021*

Dans la continuité de créer de l'inattendu en passant par le domaine du bien-être, j'ai pour le Master 2 poussé la réflexion sur la couleur un peu plus loin cette fois-ci en pensant son rapport avec la forme que la symbolique des couleurs. La couleur ne s'applique donc pas à la fin du projet, mais en fait partie intégrante.

Pour le deuxième projet développé, je me suis inspirée d'un projet mené en cours de lexichromatie donné par Mme Ollier en première année de Master. J'avais pour ce cours travaillé sur le parfum *La vie est belle* de Lancôme en y déclinant toutes les teintes colorimétriques que le parfum en lui-même proposait et en m'inspirant de l'aura qu'a voulu dégager le parfum. A la relecture de l'intention de ce projet¹, j'y ai vu une direction à prendre pour mener à bien mon projet professionnel. Il a d'abord suscité une part d'affectif, de par le parfum et les teintes évoquées et le message positif qu'il véhicule; mais il y a surtout le rapprochement direct avec l'objectif de mon projet professionnel : véhiculer le bien-être par la contemplation.

DOUCE AUBE

Entre teintes orangées et rosées, le parfum «*La vie est belle intensément*» de Lancôme a une coloration de parfum qui se marie parfaitement avec l'idée d'une vie agréable. Une douceur, une élégance, un éclat chaleureux. La communication du parfum se base sur un éveil, l'éveil d'une femme souriante prête à profiter de la vie, presque une renaissance dans l'expression de soi. La teinte du parfum, son odeur floral et fruité ainsi que l'idée véhiculée par le titre et la communication marketing m'ont inspiré l'aube. Un moment particulier dans la journée qui symbolise l'optimisme, le renouveau, mais c'est aussi une beauté contemplatif où tout se voile d'une teinte contemplatif tout comme le parfum nous enveloppe dans une olfaction contemplatrice.

1 JEAN-BAPTISTE Aurélie. Douce Aube, Lexichromatie, Université Toulouse II 2021, Extrait de la page 2 présenté ci-joint

Évocations colorimétriques

Aube

Moment qui précède l'aurore, où la lumière du soleil levant commence à blanchir l'horizon, pointe du jour.

Début du jour, clarté blanchâtre qui est celle du jour

Symbole de pureté et d'immatérialité, de promesse, de vie, d'espoir

Début, commencement, naissance, clarté, illumination intérieur

Mes recherches couleurs et matières se sont donc resserrées autour du renouveau matinale de l'aube et de l'aurore

Aurore

Moment qui suit l'aube et précède immédiatement le lever du soleil, où l'horizon présente des lueurs brillantes et rosées

Premières heures du jour

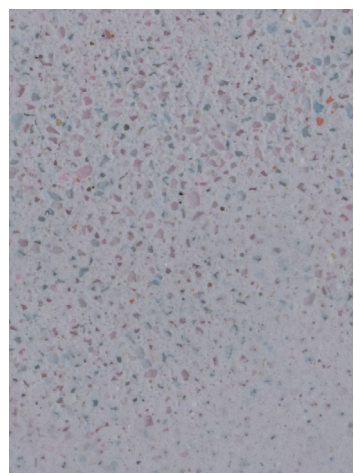
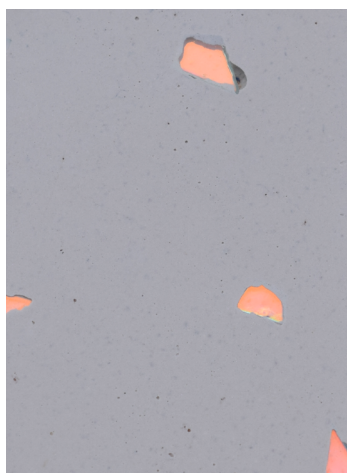
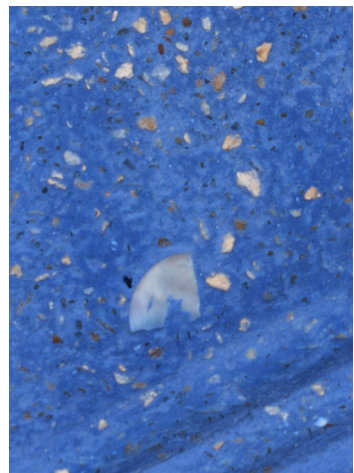
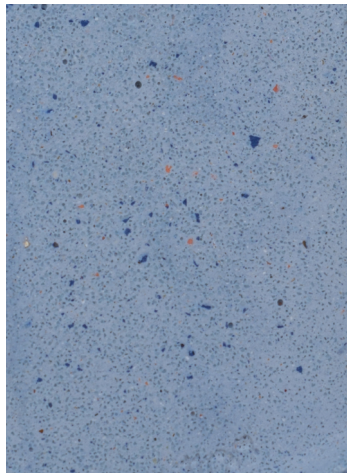
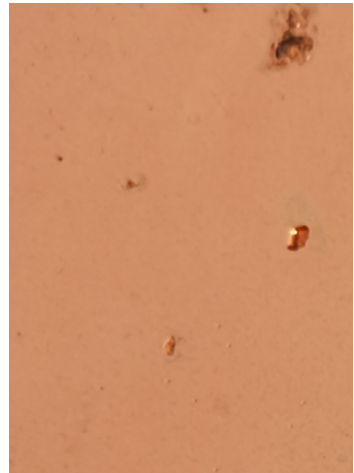
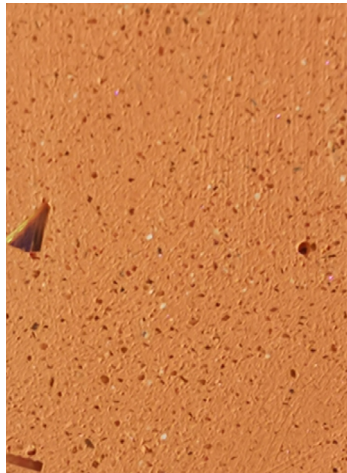
Lueur, coloration vive, de la couleur du soleil levant

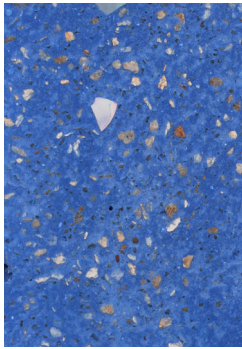
Symbole d'espoir, de renouveau, de pureté, commencement, début, naissance, début de la vie, jeunesse

Annonce de premiers moments de ce qui se dessine et qui va s'affirmer, qui promet une suite

Élan, jaillissement, pureté, fraîcheur primitive

Éclat, couleur du soleil levant, en particulier orangé clair, jaune doré



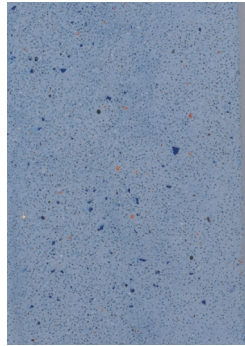


J'ai fait une première sélection des essais étant les plus intéressants à réinvestir, puis les ai observés et rassembler pour identifier les effets qu'ils produisent et quels pourraient être leurs symboliques dans le projet.

Visuel : vif, pétillant, scintillant, audacieux, fracas de coquilles

Tactile : surface rêche

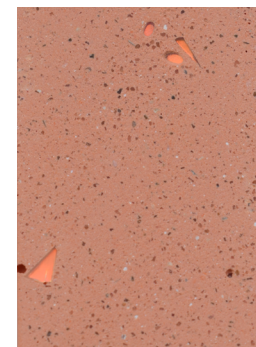
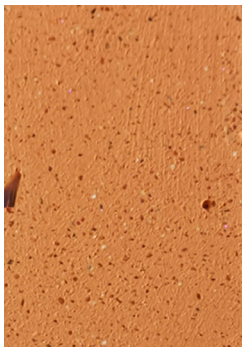
Évocation : Nuit étoilée, mer



Visuel : moucheté, détails, vibre, notes de point d'orange, agitation

Tactile : surface douce mais rappelle pour les endroits ayant de plus gros éclats.

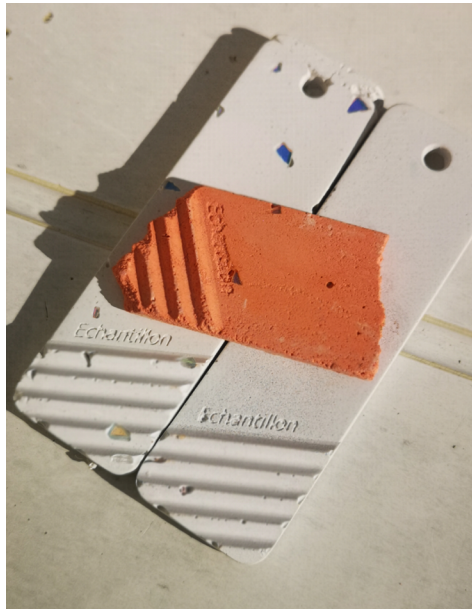
Évocation : particule dans l'air, micro organisme dans l'eau, ciel



Visuelle : scintillant, vif, éclatant, chaud, précieux

Tactile : surface douce et tiède

Évocation : Pêche, sucré, fantaisie, éclat de lumière provenant de la réflexion du soleil sur les fenêtres



Blanc : pureté, vide, sainteté

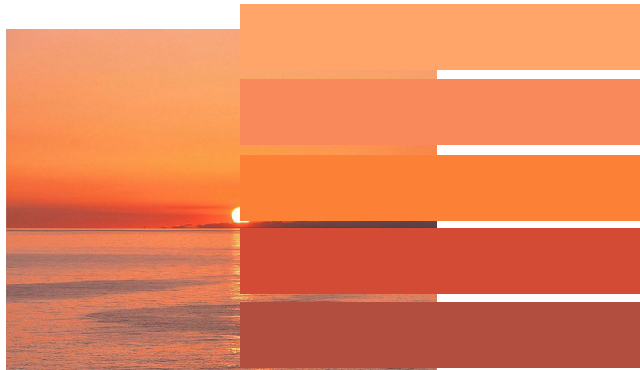
Bleu: eau, tranquillité, ciel

Combinaison 1 :

Impression : le contraste de couleur rend le blanc plus immaculé et fait vibrer le orange.

Combinaison 2 :

Impression : frais, aérien, léger, délicat, vent avec particule flottantes

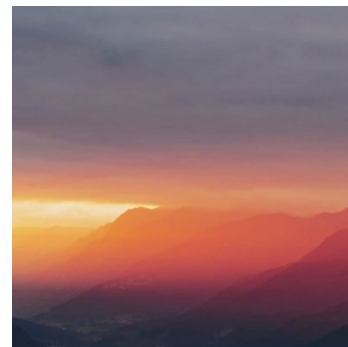
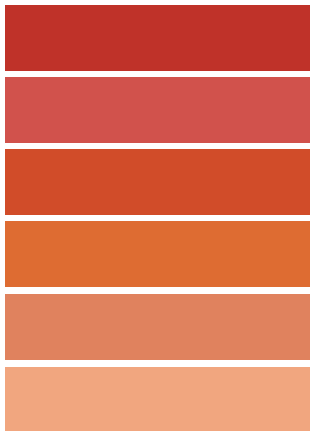


Orange : chaleur, énergie, bonheur, enthousiasme

Combinaison : rose pâle, orange rosé, orange

Impression : douceur sucrée, délicat, chaleureux, accueillant, aurore, flamboyant

Contraste de saturation : effet atmosphérique, effet de lumière



Combinaison : orange, orange rosé, bleu

Impression : chaleureux, vivant, joyeux, coloré et saturé, aurore, dynamisme

Contraste de couleur en soi : vibrant, dynamique

Deux chemins divergent donc afin de révéler l'éclat de la matière. Le premier peut se rapprocher des savoir-faire normés tel que nous l'avons vu avec la taille des émaux en diamant. L'émaillage aussi peut être classé du côté des savoir-faire normés, car il y a des températures et des dosages à respecter afin d'obtenir l'apparence que nous recherchons. Tout compte fait, la première partie sur le geste créateur s'oppose à la deuxième concernant la place du hasard en création dans le fait de ne pas avoir d'attendu. Si la première révèle la matière (par le geste), la deuxième crée de l'inattendu par l'expérience même d'inattendu du créateur, artisan, designer qui la pratique. Le geste évoqué dans la première partie naît de la transmission de savoirs acquis, de processus spécifiques à la production dans un corps de métier. La deuxième apprend par le hasard, découvre par lui-même par tâtonnement à la manière d'un gaucher boiteux qui, par erreur progresse et découvre de nouveaux champs : une maladresse créatrice.

Cependant, ce n'est pas parce que ses deux chemins évoqués divergent qu'il faut les scinder. En effet, il s'agirait plutôt de les combiner. S'appuyer sur les savoir-faire existants et y amener l'originalité insufflée par le hasard. Le contraire marche tout aussi bien, partir d'une démarche hasardeuse pour ensuite pouvoir la mettre en forme par le biais des savoir-faire pré-existant. C'est la méthode adoptée pour mener à bien mon projet professionnelle. Au travers des essais de couleurs et matières, par observation et par recherche sur les symboliques des couleurs, j'ai pu les travailler dans mon projet de manière consciente et réfléchi. Nous développerons ce raisonnement dans la partie qui suit.

Nous avons vu que l'expérimentation de la matière pouvait permettre de sortir des sentiers battus, mais la position de designer produit nous amène aussi à réfléchir sur la manière d'intégrer ce matériau et ses effets de matières. Comment se développe alors la production d'un objet ? Quels enchaînements de pensées, d'actions, entreprend le designer pour aboutir à un résultat singulier ?



DIDEROT Denis. *L'aveugle*. Lettres sur les
aveugles, a l'usage de ceux qui voient. 1749
[gravure]

C. Concevoir un processus de création afin de créer l'inattendu dans la matière

1) La posture de l'aveugle

La volonté de créer de l'inattendu dans la matière implique de repartir de zéro, de déconstruire notre vision pour la reconstruire. Il est question de s'interroger sur la perception et sur notre façon de concevoir. Cette posture, nous invitant à réapprendre à voir, pourrait être qualifiée de posture d'aveugle, comme l'illustre « *L'aveugle* »¹, gravure de Diderot datant de 1749. C'est une posture que nous retrouvons dans l'architecture déconstructiviste consistant à déconstruire les modèles existants pour en reconstruire de nouveaux. « *La déconstruction est un espace qui s'ouvre, un état de l'espace ouvert aux réflexions, aux transformations. C'est une occasion de construire un espace « autre »* »². En déconstruisant, nous décortiquons les structures. En déconstruisant une structure, nous pouvons comprendre comment a été conçue celle-ci, sur quelle base elle repose, qu'elles sont ses origines, son noyau. Cela marche aussi bien dans le domaine de la pensée, des structures admises, des a priori. Par ces déconstructions, il est donc possible de partir sur de nouvelles bases, intégrer de la singularité dans notre manière de voir et de concevoir. Cela donne aussi l'occasion de créer des paradoxes en allant dans le sens contraire des préjugés. C'est par cette entrée que j'ai construit ma réflexion pour donner à voir une nouvelle image du béton : relever toutes les idées ordinairement préconçues pour en prendre le contre-pied. Une manière de remettre en cause les oppositions, où désormais les contraires s'imbriquent comme l'amorçait le philosophe Jacques Derrida précurseur du mouvement déconstructiviste où la destruction permet d'inventer l'impossible³, donc ce qui est exclu, improbable à nos yeux, ce que nous n'avons pas l'habitude de rencontrer, de voir.

1 *L'aveugle*, [gravure], Lettres sur les aveugles, à l'usage de ceux qui voyent 1749.

2 Déconstructivisme, *Wikipédia* [en ligne]. [Consulté le 28/04/2022]. Disponible à l'adresse : <https://fr.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9constructivisme>

3 Derrida, L'impossible, *Idixa* [en ligne].2012.[Consulté le 01/05/2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.idixa.net/Pixa/pagixa-1206131127.html>

Dans ma pratique, partant d'une démarche consistant à chercher les *a priori* sur le béton pour les contredire, j'ai fait l'expérience de la matière en adoptant une posture d'aveugle, car je pense que c'est d'abord par l'appropriation de par l'expérimentation que les choses se font et se re-découvrent. Expérimenter permet de déconstruire en explorant ce nouveau territoire qu'est la matière. Celle-ci devient alors, un lieu de recherche que l'on va revisiter d'une autre manière. Sortir du chemin pour en découvrir de nouveaux. Devant le nouvel horizon qu'offrent ces expérimentations, c'est ensuite au designer d'adopter une pensée oblique afin de sortir des sentiers battus, de faire glisser ses nouvelles découvertes du côté de la conception ; faire de la matière, un matériau en cherchant des moyens de la mettre en forme et de la révéler.

2) Un chemin de pensée décroisé

Dans la continuité du fait de déconstruire, survient celle de décroiser, de ne pas être hermétique aux domaines extérieurs, d'être poreux. Cette porosité dans l'histoire du design nous vient du Bauhaus qui, dans les années 20 a entrepris d'abolir les divisions entre les disciplines artistiques, artisanales, architecturales et industrielles, mais aussi en mettant la technologie au service de l'artisanat. C'est une rencontre ou une confrontation qui s'opère dans l'espace de savoir entre les savoir-faire initiaux et les savoir-faire antérieurs sur les procédés de mise en œuvre des matériaux. Par ce glissement des savoir-faire vers une autre manière de mettre en forme, cette pensée oblique amène à une hybridation du processus de fabrication. Un décroisement des modes de fabrications s'opère. Aujourd'hui, l'artisan a « *compris que les nouvelles technologies pouvaient lui apporter, comment elles pourraient servir son métier et son goût de la perfection* »¹. Les technologies de pointe « *offrent un changement de perspective complet par rapport aux méthodes de fabrications* »². Les logiciels de CAO par exemple comme les logiciels de modélisation nous permettent de concevoir virtuellement un objet, puis de le faire fabriquer par la machine, ainsi de nos jours, les consommateurs ont la possibilité de fabriquer eux-mêmes des objets. À l'image du designer Enzo Mari qui a proposé des plans de construction de mobilier, il est possible de trouver des fichiers d'objet à imprimer directement en 3D. Dans le cadre de ma pratique notamment, ces nouvelles technologies avec l'impression 3D me servent à créer le modèle pour donner la forme du moule. Ce transfert stimule les possibilités créatrices, en intégrant la technologie dans l'art, on s'ouvre à de nouvelles manières de faire, à de nouvelles perspectives formelles et esthétiques. En somme, ces nouvelles possibilités induisent une liberté et il n'y a « *pas d'originalité sans liberté mais aussi pas d'originalité sans dynamique* »³.

1 PERRIN Caroline. *Matières et savoir-faire d'exception*, op.cit., p.21

2 LEFTERI Chris. *Procédés de fabrication & design produit*, op.cit., p.236

3 DEFORGE Yves. *L'œuvre et le produit*, op.cit., p.30



AUREL Marc, *Kelly Banco*, pour Escofet. 2012 [photo].

Mais pourquoi dissocier ainsi les savoir-faire ? Pourquoi le mobilier urbain par exemple, est-il irrémédiablement lisse ? », s'étonne Marc Aurel. L'axe de recherche est trouvé : dessiner des produits qui tirent enfin parti des deux savoir-faire¹

Marc Aurel a combiné d'ancien savoir-faire avec les nouveaux pour en produire quelque chose d'innovant qui sort des normes que les cloisonnements de savoir-faire opèrent. Il a réhabilité le savoir-faire de la surpiqûre de béton dans une forme contemporaine pour l'éditeur Escofet. On sort ainsi des surfaces lisses habituellement rencontrées dans le mobilier en béton pour avoir une surface plus vivante, plus travaillée, valorisant la matière au travers de sa finition.

Les nouvelles dynamiques proviennent des flux, des échanges, des transplantations des savoir-faire et de l'habitude qu'a le designer à trouver des solutions de mise en forme dans les différents champs d'application. Il est important que cette réflexion sur la mise en forme soit décroisée. En effet, si le designer se cantonne à ce qu'il sait faire dans son champ d'application, il n'y aura pas de dépassement. Il apparaît alors compliqué de produire des objets singuliers.

1 AUREL Marc, PINCIN Fabrice, et HOPKINS Rip. *Domestiquer L'espace Public 20 Ans De Design De Mobilier Urbain 20 Years of Urban Street Furniture Design*. Paris: Archibooks Sautereau Éd, 2011. p.126.



JEAN-BAPTISTE Aurélie. cale-livre Maori. 2022. [Photo]

Ces photographies représentent l'évolution de la fabrication du cale-livre Maori fait en stage chez Paname Workshop. On y voit les imperfections laissées par la machine qui ont été estompées par la main du designer lors de la finition.

Il est important que la créativité de l'architecte reste détachée de ces contraintes, au moins dans un premier temps. Il doit pouvoir imaginer, inventer, exprimer ses désirs librement, sans se demander comment cela pourra être réalisé et aller ainsi jusqu'au bout de son concept.¹

Penser trop en amont aux manières qui vont permettre de fabriquer un objet, instaure des barrières et peut dans certains cas, limiter les libertés de formes. En effet, selon Racles², la théorie pourrait contrarier l'imagination. La méconnaissance des procédés de mise en forme ou des principes physique ne l'imiterai pas l'inventivité. Au contraire en partant sans préjugé sur ceux-ci, le praticien serait d'avantage ouvert à l'interprétation. L'ignorance permettra donc une certaine liberté échappant aux normes pré-construite. D'ailleurs, les artistes désireux de procurer un caractère exceptionnel à leurs œuvres « *savent profiter de leur belle liberté d'inventer pour aller chaque fois encore un peu plus loin* »³.

Nous avons vu que le décroisement des procédés artisanaux et technologiques permettait d'aller plus loin dans la création de formes et d'objets. Cette transversalité entre savoir-faire technologique et savoir-faire manuel opère des flux dans le processus de création et de conception entre l'utilisation de la main et celle de la machine. Car en effet, si la machine sert à créer le modèle, la signature de la technologie employée n'apparaît pas, est elle est camouflée sous les gestes de la main qui poncent les irrégularités et éventuels défauts laissés par la machine, comme dans le cas d'une impression par dépôt filamentaire. C'est ainsi que sur les objets en béton proposés à la vente par Paname Workshop, les défauts d'impressions n'apparaissent pas, recouverts par de nombreux passages de ponçage. Adopter un chemin de pensée décroisé permet donc une plus grande liberté de création en se servant des différentes solutions et possibilités octroyées par le fait de sortir de sa zone de confort, de son domaine de savoir. C'est permettre aux hybridations de créer de nouvelles dynamiques et se placer sur un chemin menant vers la singularité et l'originalité.

1 Matières et savoir-faire d'exception, Caroline Perrin, édition Vial, 2016, p10

2 NÈGRE, Valérie. *L'art Et La Matière Les Artisans, Les Architectes Et La Technique, 1770-1830.* Histoire Des Techniques 11 Série Recherche 7. Paris : Classiques Garnier

3 *Ibid.*, p.7

3) Penser par le matériau

Généralement, en design, la forme est pensée, puis un matériau lui est attribué. Or, le designer produit couleur et matière part des nouveaux aspects matériologiques qu'il a découvert. Il va donc devoir penser une mise en forme, chercher de nouveaux procédés pour modeler ses expérimentations et les valoriser. La forme n'est alors plus pré-définie ou pré-déterminée. Le designer ne part plus d'un processus de conception standard qui induit un cahier des charges, des attentes fonctionnelles, un scénario d'usage pré-établi, pour en suite en appliqué le matériau qui conviendrait le mieux. Sa démarche est à contre-courant de ce qui se fait habituellement. Le matériau devient le point de départ de la pensée. Cette posture de création, consistant à partir de la matière, amène les designers à réfléchir sur les propriétés intrinsèques de celles-ci afin de les exploiter. Les fondateurs de *Normal Studio*, Jean-François Dingjian et Eloi Chafaï, trouvent « *passionnant de s'emparer d'une matière qui n'a pas de forme et d'essayer d'en trouver des usages qui soient pertinent* »¹. Les créatifs sensibles aux matières partagent cette curiosité à découvrir de nouvelles finitions, de nouveaux effets, usages et mise en œuvre :

Les artisans d'exception partagent une fascination pour les possibilités infinies de leurs matériaux de prédilection. Ils savent qu'ils pourront toujours découvrir quelque chose de nouveau le lendemain, que le challenge est sans cesse renouvelé.²

Les artisans d'exception dont il est question ici sont dépeint dans le livre de Caroline Perrin comme des artisans soucieux de la matière et du détail, des finitions. Ce sont des artisans qui ont à cœur de pousser la matière toujours plus loin dans ses effets, qui travaille sans cesse avec de nouvelles techniques, technologie afin de servir au mieux la matière. Montrer à voir la matière d'une nouvelle manière, la challenger, la renouveler est leur leitmotiv. Dans leurs créations, c'est à partir du matériau même et de ses spécificités techniques que l'objet naît. Cela permet d'avoir une forme en rapport avec la matière

1 DAVRIL Claire, Réfléchir par la matière en design. Normal Studio, Martin Szekely, Konstantin Grcic. *Marges* [En ligne], 18 | 2014, mis en ligne le 01 mai 2016. [Consulté le 14/01/22]. Disponible à l'adresse : <http://journals.openedition.org/marges/866>, p55

2 PERRIN Caroline. *Matières et savoir-faire d'exception*, op.cit., p23

et/ou dans certains cas, seul la matière employée convient parfaitement à la mise en œuvre, à l'usage, aux effets voulu et à la forme du projet.

Cette fascination pour la matière et le renouvellement perpétuel de nouveaux challenges place le dessin au second plan par rapport à l'exploitation d'un matériau pour en améliorer ses fonctions. Qu'elles soient d'ordre physique ou visuel, ces nouveautés introduites par cette posture, créent de l'innovation, du neuf dans quelque chose qui a un caractère bien établi¹. Selon les dires de Chris Lefteri dans *Matériaux & design produit*, « les innovations viennent de plus en plus des designers eux-même et non plus des scientifiques »². Si ces innovations peuvent intervenir dans le fait d'employer les matières à de nouveaux usages comme l'a fait Grisel au siècle des lumières en employant le carton pour faire des meubles³, l'innovation se retrouve aussi dans le matériau même. Grisel a produit pour la cours des bustes en faux-marbre fait de carton. À cette époque, ce n'est pas la forme qui crée l'attrait, mais « c'est l'application d'une matière fragile à des objets nécessitant la plus grande résistance qui fascine les journalistes »⁴.

Aujourd'hui encore, la curiosité pousse artisan et designer à ré-inventer les matériaux, voir les inventer. Avec les enjeux environnementaux auxquels nous devons faire face, nombre de designers se penchent sur la création de nouveaux matériaux plus en phase avec l'environnement. Le Biodesign par exemple, consiste à créer des matériaux durables le plus souvent à base de matériau organique comme des pelures de fruit, des écailles de poisson ou des bactéries. Cependant, il est important de réfléchir à la manière d'employer ses « matières abandonnées » et de les valoriser. Les designers comme Suzanne Lee qui a inventé un matériau obtenu à partir de cellulose bactérienne, « ne se contentent plus [donc] de trouver des applications aux matériaux existants, mais en crée de nouveaux »⁵.

1 Innover, CNRTL [en ligne]. Disponible sur : <https://www.cnrtl.fr/definition/innover>

2 LEFTERI Chris. *Matériaux & design produit*, op.cit., p.9

3 NÈGRE Valérie. *L'art et la matière, les artisans, les architectes et la technique*

4 *Ibid* p.115

5 LEFTERI Chris. *Matériaux & design produit*, op.cit., p.10



LEE Suzan. *Bio Biker Jacket*, collection Bio Couture.

Afin de révéler la matière, « *Il s'agit non pas seulement d'utiliser la matière, mais de la rendre signifiante, de chercher une forme par laquelle ses particularités s'expriment, par laquelle elle pourrait se donner à lire* ». Il ne s'agit pas après avoir créé une matière de l'appliquer comme lors d'un processus habituel de design, c'est-à-dire, la conformer à la forme dans laquelle on veut la contraindre sans mettre en valeur ses qualités, qu'elles soient esthétiques, physiques, chimiques, colorimétriques ou sensorielles. Si nous créons une nouvelle matière et que nous la maquillons pour qu'elle ressemble à une autre ou que nous la lisons trop et effaçant ses caractéristiques, comment alors procurer de l'inattendu au travers de celle-ci ? Sa nature ne sera pas directement compréhensible, on la prendra premièrement pour un matériau qu'elle n'est pas. La collection Bio Couture de Suzan Lee s'assimile visuellement à du plastique, peut-être est-ce la nature même du matériau qui veut ça, mais si c'est pour faire accepter ce matériau plus simplement au public en lui proposant un visuel qu'il a l'habitude de voir, cela ne contribuera pas à faire connaître l'existence, la nature, ni la valeur du matériau. La matière sera découverte seulement dans la description du produit.

Cependant, un autre cas de figure vient contredire le premier. Celui d'obtenir un effet de surface inattendu par la matière, mais qui ne s'assimile pas à un autre matériau. Intervient alors une certaine curiosité du public qui va s'interroger sur la nature de ce matériau et l'observer pour le comprendre. Observer de plus prêt les détails que la matière donne à voir. Dans ce cas de figure, on pourrait dire que la matière est mise en avant de par la technique avec laquelle elle a été formée et de par la curiosité que suscitent ses nouveaux effets de matières. La matière s'exprime dans ce cas et appelle son interlocuteur. Comme nous dit Claire Davril, « *Il s'agit non pas seulement d'utiliser la matière, mais de la rendre signifiante, de chercher une forme par laquelle ses particularités s'expriment, par laquelle elle pourrait se donner à lire* »¹

1 DAVRIL Claire, Réfléchir par la matière en design. Normal Studio, Martin Szekely, Konstantin Grcic. *Marges* [En ligne], *op.cit.*, p.56



Normal studio. *Delicate*, pour concrete LCDA, 2017

Ainsi, la forme doit être au service de la valorisation du matériau, accentuer sa significations, son éclat. Cela peut par exemple être le fait d’avoir de grande surface plane pour valoriser les détails et la couleur d’une matière, comme nous l’avions vu dans le domaine de la joaillerie au travers de la taille. Une taille avec de grandes surfaces pour mettre en avant la couleur et une taille facettée (en diamant) pour montrer la brillance. C’est la posture adoptée par *Normal Studio*, qui « *tend selon les paroles de ses auteurs à « offrir au regard » les « effets » des matières ou des processus de matérialisation. Dans leur travail aussi, « au final, la forme n’est là que pour raconter la qualité du matériau* »¹. Le processus de mise en œuvre apparent est, en effet chez eux, également un moyen de valoriser la matière. Au travers du projet *Délicate* de *Normal Studio*, c’est la plasticité du béton qui est mis en avant. Sa faculté à reproduire les textures dans lesquelles il est moulé. Ce matériau est d’autant plus mis en avant par les plis laissés par le papier qui évoquent une certaine fragilité en opposition avec la dureté du béton. La matière acquière donc une nouvelle dimension. De *matière*, elle est passée au stade de *matériaux* par le fait d’être mise en forme et employée puis, elle a atteint le stade de la *matérialité* par l’expression qui lui est donnée.

1 DAVRIL Claire, Réfléchir par la matière en design. *Normal Studio*, Martin Szekely, Konstantin Grcic. *Marges* [En ligne], *op.cit.*, p.56

Reprenons notre développement pour en tirer les conclusions sur la manière dont le designer praticien peut intégrer de nouvelles perspectives dans la matière. Afin de créer de l'inattendu dans la matière, il s'agirait donc d'emprunter des chemins divergents. Nous avons vu dans un premier temps que le designer couleur produit et matière expérimente lui-même la matière en adoptant une posture d'aveugle qui l'amène sur de nouveaux chemins d'exploration, d'application de la matière et qui déconstruit les modèles existants. Il adopte ensuite une manière de pensée oblique où la transversalité de la pensée décroïssonne les savoir-faire de différents domaines ce qui crée de nouvelles perspectives créatrices. Notamment au travers de la technologie et du geste de la main. Il change aussi sa manière de concevoir en partant d'une réflexion sur le matériau plutôt que de l'appliquer à une forme prédéfinie. Ses différentes expérimentations et manières de penser lui permettront d'obtenir de nouvelles matérialités qu'il mettra ensuite en application au travers d'objets sensibles.



Le designer produit couleur et matière révélateur de la matière de l'objet

La matérialité se définit dans notre réflexion en s'appuyant sur *La matérialité comme récit : d'un récit culturel à la production d'une pensée* de Ghislain HIS. Ainsi, elle serait comme *une mise en œuvre particulière des matériaux qui crée une expérience esthétique, déclenche des émotions et des affects, qui s'émancipe du côté technique de la matière pour convoquer des sensations*¹. C'est justement avec cette définition de la matérialité que nous allons déceler comment le designer produit couleur et matière peut-il révéler la sensibilité de la matière au travers d'elle-même, dans un objet, ainsi que dans les yeux du public.

Ci-joint une coupelle à bijoux - production personnelle
© JEAN-BAPTISTE Aurélie, composition d'échantillons. [Photo]. 2022

1 HIS Ghislain. *La matérialité comme récit : d'un récit culturel à la production d'une pensée*, Bulletin des bibliothèques de France (BBF) [en ligne]. [Consulté le 14/01/22], 2015, n° 4, p. 30-44. Disponible à l'adresse : <https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2015-04-0030-003>
ISSN 1292-8399

A. L'osmose entre la matière et son environnement

1) Une sensibilité aux météorologies du lieu

Prenons appuie sur l'architecture et plus particulièrement sur l'architecte Frank Gehry qui considère le mouvement comme faisant partie de l'architecture. De nouvelles perspectives de perception apparaissent alors, permettant de mettre en lien l'objet et le site. Pour lui, l'objet ne doit pas être un monolithe, mais il faut qu'il (é)change avec l'environnement, car nous y sommes. Cela ramène vers une perception anthropologique en prenant en compte la place de l'humain dans l'environnement.

La matière affectée par les événements du site, comme nous pourrions l'être du côté des sensations, changent en fonction de son environnement. En travaillant avec la météorologie du lieu, l'objet n'est plus limité, il fluctue en fonction du temps et cela le relie au site par le biais des variables d'intensités *in situ* introduites par les caractéristiques du site. De plus, grâce à la matérialité, c'est également une manière de rendre l'objet sensible : aux variations de temps, de luminosité, d'humidité. Les propriétés physico-chimiques des matériaux peuvent ainsi être révélées par l'interaction avec le site. Prenons en exemple l'emploi du cuivre par Peugeot pour la carrosserie de la voiture *Onyx*. Le choix du cuivre pour la carrosserie met en avant à la fois l'effet du temps sur la matière qui va s'oxyder, mais aussi sur la particularité colorimétrique du cuivre qui change de couleur à l'oxydation. Sophie Gazeau, designer couleur et matière sur ce modèle, a donc pensé les propriétés physico-chimiques de la matière dans son altération par le temps afin de la valoriser et de créer une plus-value. Dans cette même optique de valorisation de la matière, de savoir-faire et de prestige, Peugeot a fait appel à un artisan pour la mise en forme de la pièce.

Les matières habillent harmonieusement le véhicule en noir mat, carbone, black chrome, et aussi en cuivre pur. Façonné à la main par un maître-artisan, celui-ci se patinera au fil du temps.¹

¹ Concept cars Peugeot Onyx. *Peugeot designlab* [en ligne]. [Consulté le 02/06/2022]. Disponible à l'adresse : <http://www.peugeotdesignlab.com/fr/le-studio/concept-cars/peugeot-onyx>



Peugeot, *ONYX*, 2012. [Modélisation]



Peugeot Onyx, Festival International Automobile lors d'une exposition de concept cars aux Invalides, 2014. [Photo]

Le béton aussi est une matière sensible à la météorologie du lieu. En effet selon la composition du béton, nous pouvons jouer avec la perméabilité de la matière et l'employer pour la mettre en avant. Le projet *Alliance* produit dans le cadre du cours d'épistémologie sur le thème du gris, intègre cette spécificité.

Le dispositif joue avec la porosité du béton pour créer du lien grâce à l'humidité qui va foncer la couleur du béton et ainsi créer une trace éphémère. L'idée était de faire de cet endroit un espace public poreux et fertile. Le béton devenait dans ce projet un matériau d'interaction qui met en lien différents individus au travers du temps. En effet, l'humidité laissée précédemment par des personnes sortant de l'eau laisserait une trace de leur passage aux personnes suivantes jusqu'à ce que l'humidité se soit totalement évaporée. Le béton était ainsi un outil pour redessiner l'espace social au travers de la temporalité et de la trace éphémère de l'humain dans la matière



PIVET Aurélie, JEAN-BAPTISTE Aurélie. Alliance, deuxième dispositif.
2022. [Image de synthèse]



Musée Boijmans Van Beuningen, conçu par Winy Maas de MVRDV à Rotterdam, 2021. [Photo]



PIVET Aurélie, JEAN-BAPTISTE Aurélie. Alliance, premier dispositif. 2022. [Image de synthèse]

Les deux projets précédemment évoqués ont pour point commun la couleur changeante. Une couleur qui évolue avec la météorologie du site et avec la temporalité. Les designers ont véritablement pensé leur projet au travers de la matière et dans une perspective d'évolution, de changement. Une manière de mettre l'objet constamment en mouvement, en constante évolution. Mais c'est aussi employer les matières et leurs spécificités colorimétriques dans des buts précis, comme ajouter une plus-value ou créer un usage. Dans le dernier projet, c'est celui de créer un lien entre différents individus au travers du temps.

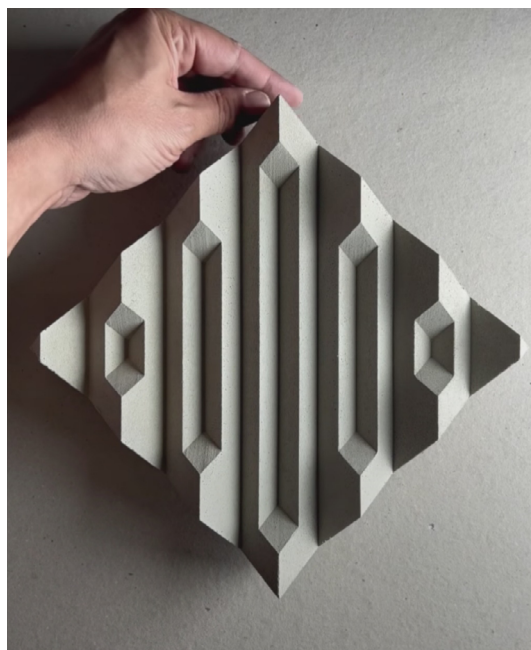
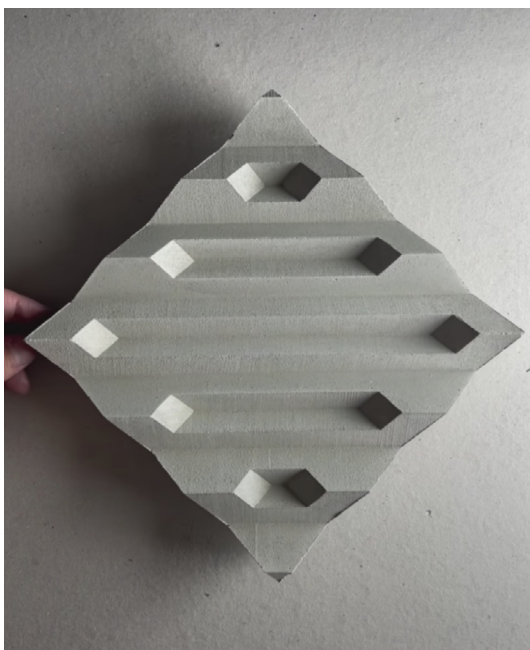
Cette couleur changeante peut être amplifiée par l'emploi de matériau aux particularités physiques réfléchissantes ou miroitantes. Nous pouvons aussi créer du lien entre l'objet et le site par le vecteur de cette matérialité en ce penchant sur le reflet. Par effet de miroir, la surface va donc dialoguer avec le site, voir va être totalement modifiée par celui-ci et ainsi donner une toute nouvelle lecture à l'objet. Nous pouvons donner l'exemple du Musée Boijmans Van Beuningen à Rotterdam qui crée grâce aux matériaux réfléchissants, une nouvelle perspective fluctuante. La façade est toujours variée en fonction du site et ne peut s'en dissocier. Elle en devient même en osmose, elle se fond harmonieusement dans le paysage pour ne faire qu'un avec lui. Employer des matériaux réfléchissants peut servir à la fois à camoufler qu'à attirer l'attention. En effet, la matière reprend visuellement les qualités de son environnement ce qui peut servir à se fondre dans le paysage. Cependant, par le biais de la réflexion de lumière, elle peut aussi éblouir. Cette matérialité peut donc accentuer le caractère du lieu ou la météorologie du site comme nous l'avons fait pour le premier dispositif d'*Alliance* présenté ci-joint. Un dispositif qui reprend la réverbération de l'eau pour les accentuer. Ce sont les fluctuations de la réverbération de l'eau sur le béton qui anime la surface. Le jeu d'ombre et de lumière transforme donc complètement l'aspect visuel d'une surface et change par ailleurs une structure statique en structure mouvante.

2) L'ombre et la lumière comme lien sensible

L'ombre et la lumière sont des variables d'intensité que nous pourrions rencontrer dans notre habitat. La lumière intervenant dans tout environnement, qu'elle soit naturelle ou artificielle. Elle peut être perçue dans nos habitats au travers des luminaires ou des ouvertures par exemple. Comme nous l'avons vu précédemment, selon la matérialité de l'objet ou du matériau employé, ainsi que de la manière dont il a été créé, l'incidence de la lumière peut procurer des effets d'irisations, de reflets ou encore d'ombres. C'est par ses effets produits, par la rencontre entre la matière et la lumière, qu'un autre type de lien (autre que la météorologie) va se créer entre le site et l'objet, qui en est directement affecté. Prenons en exemple le travail de Boris Ipsum qui par le motif, joue avec les variations d'ombres qui créent de nouveaux paysages au sein du béton grâce aux différentes orientations d'éclairage. Là encore, la structure statique du béton devient dynamique grâce au mouvement de la lumière.

Ces variables d'intensité lumineuse modulent la perception visuelle des reliefs, les accentuent ou les adoucissent, contribuant à créer de nouvelles atmosphères. Selon la disposition de la lumière et de son intensité, les ombres vont être plus ou moins marquées, donc la forme plus ou moins creusées. Les ombres peuvent aussi varier au niveau de leur définition, être plus ou moins nettes, ce qui créera des reliefs plus doux ou plus tranchants. Avec les captures d'écran d'une vidéo du travail de Boris Ipsum ci-jointes, nous pouvons observer la transformation de la sculpture en fonction de la manière dont elle est éclairée.

Nous avons là des transformations qui pourrait s'apparenter à de la magie. Par la manipulation des éléments, de la chimie des matériaux, de l'obscurité et de la lumière, le designer produit couleur et matière enchante la matière. Il transforme les matériaux et les formes. Il modifie le cours ordinaire des choses. Il donne à faire l'expérience aux spectateurs d'un objet en perpétuelle mutation.



IPSUM Boris, capture d'écran de vidéos sur *Instagram*, 2022

B. Matière-sensible dans les objets du quotidien : Projet Aurore

1) La matérialité valorisée au travers de l'objet sensible

Nous avons vu au cours de notre développement que le designer produit couleur et matière transformait la matière en matériau, puis la faisait basculer du côté de la matérialité. Pour définir ce qu'est la matérialité, il nous faut d'abord comprendre les différences entre matière, matériau et matérialité. La matière est tout ce qui a une masse et occupe de l'espace, dans quatre états possibles : solide, liquide, gazeux ou plasma¹. Cette matière revêt une texture, donc un aspect visuel (graphisme, motif, traces, couleur) et tactile (reliefs) à sa surface. La surface est l'élément qui survient en premier lors d'une interaction avec une chose matérielle. C'est le point de contact entre l'œil et celle-ci, la passerelle entre la matière et nos sens. Ainsi, la matière d'un objet est donc au premier plan par rapport à l'utilisateur. Puis, c'est lorsque l'on envisage d'utiliser la matière pour fabriquer ou construire quelque chose, que la matière devient matériau. La matérialité serait, enfin, le caractère concret et la qualité d'une construction matérielle, un arrangement spécifique de matériaux. Une mise en œuvre particulière de matériaux par des architectes, paysagistes, plasticiens, designers, qui créent une expérience esthétique (au sens de ressenti) de la matière, qui convoque d'autres expériences passées, des souvenirs et déclenche des émotions, des affects². Nous avons vu par le biais des designers couleur et matière, et des combinaisons harmonieuses qu'ils opèrent pour révéler la matière, que ces combinaisons produisaient des effets, donnaient de nouvelles matérialités déclenchant parfois des interprétations psychologiques. Si l'on peut décrire objectivement la perception d'une matière ou d'un matériau, comme ses qualités physiques tels que sa brillance, son côté mat, rugueux, lisse. Les phénomènes de la matérialité convoquent plus sûrement les sensations, voire les sentiments.

1 Matière. *Wikipédia* [en ligne]. [Consulté le 16/11/2021]. Disponible à l'adresse :

2 HIS Ghislain. *La matérialité comme récit : d'un récit culturel à la production d'une pensée*, Bulletin des bibliothèques de France (BBF) [en ligne]. *op.cit.*

Dans la partie précédente, nous avons évoqué la sensibilité des matériaux et mentionné succinctement la façon dont les designers les mettaient en valeur. Nous avons aussi énoncé plus en amont, que les designers partant d'un cheminement de pensée par la matière étaient à même de donner de la matérialité à celle-ci. Intégrer des matières-sensibles dans les objets en réfléchissant aux effets que cela pourrait produire sur le public, la ligne directrice de la création l'objet sensible. Au premier abord, il nous paraît évident de par notre chemin de réflexion, que les objets sensibles sont produits par la valorisation des sensibilités propres aux matériaux dans les objets comme la Peugeot ONYX dont le cuivre s'oxyde. Il s'agit donc, dans ce cas de figure, d'employer des matériaux qui ont la faculté d'être influencés par l'environnement, le temps, la lumière. Qui en sont affectés par ceux-ci. Cependant, si l'on devait décrire les spécificités d'un objet sensible, ce ne serait pas uniquement par l'emploi de «matériaux-sensibles». Pour en avoir une description plus approfondie, revenons sur le terme «d'objet».

Qu'est-ce qu'est alors, un objet ?

Selon les définitions du Larousse, est objet, « *toute chose concrète, perceptible par la vue, le toucher. Une chose solide considérée comme un tout, fabriquée par l'homme et destinée à un certain usage* »¹. Un objet a donc une valeur d'usage, il se doit d'être fonctionnelle. Pour Yves Deforge, tout objet est fonctionnel, « *celui qui ne sert à rien à la fonction de signifier quelque chose d'autre que l'utilité* »². J'interprète ici l'utilité comme étant une réponse à un besoin. Nous pouvons retrouver trois types de besoins, les besoins primaires (manger, boire) qui regroupent les besoins élémentaires pour vivre. Les besoins secondaires qui visent à améliorer la qualité de vie et les besoins tertiaires qui interviennent lorsque les deux premiers sont satisfaits. Dans la société occidentale, les objets répondants aux besoins tertiaires tendent à être les plus prisés, car nous ne faisons aujourd'hui plus face à un besoin de survivre, nous recherchons davantage le divertissement.

1 Objet, *Larousse* [dictionnaire en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/objet/55366>

2 DEFROGE, Yves. *L'œuvre et le produit*. op.cit. p.16

Le terme d'objet est donc vague. Dans le *Dictionnaire de vocabulaire d'esthétique*, l'objet est décrit comme « *une chose matérielle inanimée et de petites dimensions ; le terme est utilisé actuellement pour désigner une chose d'assez petite taille, à fonction décorative dans l'agencement d'un intérieur* »¹. Il est donc précisé dans cette définition que c'est une chose vouée à être manipulée, ce qui la différencie de l'architecture dont l'échelle entrave la manipulation. On lui rajoute donc souvent une précision au terme « d'objet », qui découle de sa fonction : objet de toilette, objet de valeur, objet de contemplation... C'est cette précision qui va nous donner son identité, nous renseigner sur sa valeur. Un objet sera donc utilisé pour faire sa toilette, un objet de valeur est un objet qui a plus d'importance monétaire ou sentimentale que les autres. Nous pouvons apporter une nuance à l'objet de contemplation, un objet dont la manière de l'utiliser est le fait d'être contemplé mais dont l'utilité est d'instaurer le bien-être par le biais de la contemplation.

Qu'est-ce qu'est alors un objet-sensible ?

Rappelons que selon le dictionnaire d'Étienne Souriau, l'adjectif sensible se réfère à deux divisions de la sensibilité : « *la sensation qui fait réagir organe et l'affectivité qui fait éprouver plaisir et douleur, émotions, sentiment* »². Si la première est intrinsèquement liée au matériau dans ses qualités de surface (lumière perçue, couleurs, textures, touchés, voir odeurs et goûts), la deuxième est elle, plus liée à des effets psychologiques. Nous retrouvons le terme d'objet-sensible dans le *Dictionnaire d'esthétique et de philosophie de l'art*. Il est mentionné que « *l'objet sensible peut être naturel ou culturel, paysage ou œuvre d'art, en tant qu'il se donne à nos sens* »³. Cela rejoint à mon sens, la branche de la sensibilité faisant référence à l'affectivité et aux sentiments. Le terme d'*objet* n'est pour moi pas à prendre du côté matériel, mais plutôt comme étant ce sur quoi porte une activité, un sentiment. La contemplation d'un paysage, d'une œuvre d'art peut nous faire éprouver une émotion, une sensation, celle du plaisir par exemple.

1 Souriau, Étienne. Sensible/sensibilité, *Vocabulaire D'esthétique*. 3e édition ed. Quadrige Dicos Poche. 2010

2 *Ibid.*

3 MORIZOT Jacques, POUIVET Roger, Sensible, *Dictionnaire d'esthétique et de philosophie de l'art*. Paris, Armand Colin, 2012.

Le plaisir, nous décrit ce même dictionnaire, est un « *état de satisfaction ou de jouissance apporté par une expérience, en particulier esthétique, qu'elle soit ou non-relative à l'art* »¹. C'est donc bien une sensation qui est évoquée d'autant plus que nous pouvons également retrouver le terme « d'objet-sensible » dans la définition de sensible/ sensibilité du dictionnaire d'Étienne Souriau : « *est sensible ce qui provoque des sensations et peut être perçu par les sens ; on parle ainsi du «monde sensible», d'un «objet sensible» ; l'œuvre d'art est un objet sensible en tant qu'elle est perçue par l'intermédiaire des sens.*

Un objet sensible donne donc à faire éprouver une expérience au niveau des sens, des émotions, il a pour vocation d' « *embellir le quotidien d'une touche d'émotion, lui apporter un supplément d'âme et de sensorialité, remettre en avant textures et touchers* »² selon les dires du concept-store Empreintes. D'ailleurs, le concept-store véhicule cette idée jusque dans son nom : « *EMPREINTES avec un S, c'est le reflet de la diversité des talents et des créateurs de métiers d'art qui laissent leur empreinte non seulement par le geste mais aussi par la pensée et l'expression dans ce lieu et jusqu'à chez vous.* »³. C'est un concept en phase avec l'idée que je développe, celle de valoriser la matière par le geste, mais aussi par une nouvelle manière de la voir, de réussir à partager cette vision et pouvoir l'intégrer plus quotidiennement dans nos habitats.

Un objet est donc sensible dans notre approche par trois entrées : par la sensibilité des matériaux, par l'expérience sensorielle qu'elle procure à son publique et par le fait de lui faire éprouver des émotions. C'est dans l'expression de sa sensibilité que l'objet-sensible trouve son usage. « *Nous pourrions même dire que ces objets sensibles sont nécessaires à notre épanouissement ; ils contribuent à semer de temps en temps une touche de douceur et de singularité dans notre quotidien* »⁴.

1 MORIZOT Jacques, POUIVET Roger, Plaisir, *Dictionnaire d'esthétique et de philosophie de l'art*. Paris, Armand Colin, 2012.

2 GALLAIS, Pauline. Objets sensibles ? Une rencontre sensorielle , *270 degrés - designerie inspirative*, [en ligne]. 01 mai 2018. [Consulté le 16/03/2022]. Disponible à l'adresse : <https://270degres.com/objets-sensibles-une-rencontre-sensorielle/>

3 Empreintes : un nom comme une évidence, *Empreinte*, [en ligne]. [Consulté le 31/05/2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.empreintes-paris.com/fr/concept-store-empreintes>

4 GALLAIS, Pauline. Objets sensibles ? Une rencontre sensorielle. *op.cit.*

Leur sensibilité par rapport à l'environnement dans lequel ils se trouvent leur procure un caractère changeant. Ils sortent des objets quotidiens emprunt à la monotonie. Les objets-sensibles sont en constant renouveau. Les curiosités et les évocations qu'ils présentent pourraient nous amener à un état contemplatif nous plongeant ainsi dans un état de bien-être, nous faisant sortir de la banalité. Car la banalité est l'antonymie de l'originalité, de la singularité, de la curiosité et... de la féerie. Pour Alan Moore, « *L'acte de créer une belle chose est d'une certaine manière une façon d'améliorer le monde. Pétrie d'optimisme, la beauté dit simplement : la vie vaut la peine* »¹. C'est l'idée que je souhaite véhiculer au travers du projet Aurore, permettre de se laisser aller à rêver, car se laisser rêver, c'est permettre l'élaboration de la pensée imaginative qui transforme la réalité.²

1 MOORE, Alan, FISCHER Nadia. *Concevoir Pourquoi La Beauté Et Le Design Sont Les Clés De La Réussite*. Do Books. 2019. p.12

2 Rêve. CNRTL[en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.cnrtl.fr/definition/r%C3%A0ve>

2) Attirer l'attention sur la matière au travers de l'objet-sensible

La couleur et la matérialité suscitent plusieurs réactions affectives, on sait que les couleurs ont une influence sur nos émotions ce que nous détaillons très bien Jean-Gabriel Causse dans son livre *l'étonnant pouvoir des couleurs*¹. Nous comprenons donc pourquoi chez le designer couleur matière et finitions, le concept d'expérience sensible prend autant de place que le concept de design ou d'esthétique et d'autant plus lorsque l'on apprend que l'étymologie de «sensation» vient de *sensacion* qui se veut être une impression produite par les objets sur les sens et aboutissant au plaisir ou à la peine.

Nous pouvons approcher la sensation de différentes manières, car si éprouver une sensation, c'est se trouver dans un état de conscience plus affective qu'intellectuel, faire sensation revêt davantage l'action d'attirer l'attention, de faire de l'effet, de produire une impression. De plus, nous pouvons aussi constater que la sensation tout comme l'effet, véhicule une impression en rapport avec une antériorité. En effet ressentir une sensation peut faire appel aux connaissances immédiates et intuitives de quelque chose qui n'existe pas encore, mais que l'on appréhende (exemple: éprouver une sensation désagréable à la vue d'une chaise avec des piques, on ne sait pas encore assis dessus mais on peut appréhender se sentir grâce aux expériences précédentes avec le piquant). C'est un phénomène que l'on peut raccrocher à la synesthésie du grec *syn*, «avec», et *aisthèsis*, «sensation», qui signifie une « association de deux ou plusieurs sensations liées à des sens différents »².

Voyons alors comment attirer l'attention sur la matière au travers de l'objet-sensible avec toutes ses informations.

1 Causse, Jean-Gabriel. *L'étonnant Pouvoir Des Couleurs*. J'ai Lu Bien Être. Paris: Éditions J'ai Lu, 2016.

2 Dictionnaire d'esthétique et de philosophie de l'art, Jacques Morizot et Roger Pouivet, Armand Colin, Paris, 2012

Transformation de la matière

En réfléchissant sur l'intérêt de la forme par rapport au matériau, ainsi qu'aux caractéristiques de celui-ci liées à l'usage ou au caractère de l'objet, le designer produit couleur et matière conduit à s'intéresser à cette nouvelle manière d'employer, de mettre en forme la matière. Jérôme Byron, par exemple, s'est servi des propriétés du béton en passant par une mise en forme peu conventionnelle. Il a agi pendant la prise du béton pour le courber. Ce geste lui a permis de créer une tension entre la perception d'une forme aérienne et la contradiction du poids du béton. Comme pour l'emploi de carton dans la création de meuble ou de buste en faux-marbre évoqué par Valérie Nègre, mais appliqué de manière inverse, « *c'est l'application d'une matière fragile à des objets nécessitant la plus grande résistance qui fascine les journalistes* »¹. Le fort contraste donc avec la manière dont est usuellement employé un matériau, mais aussi avec sa manière de contre-dire ses qualités physiques. C'est un petit peu comme le procédé d'un magicien qui en faisant entrer un mouchoir dans son chapeau en ressort une colombe sous le regard intrigué des spectateurs cherchant à comprendre cette transformation. Le concept-store Empreintes évoque d'ailleurs cet aspect de surprise, presque magique face à cette transformation de la matière : « *bois, paille, plume, porcelaine, verre... on se laisse surprendre par la transformation de la matière* »².

1 NÈGRE, Valérie. *L'art et la matière, les artisans, les architectes et la technique (1770-1830)*, op.cit., p.115

2 Présentation d'une section d'objet classé par matière tirée du site *Empreintes* [en ligne]. [Consulté le 05/06/2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.empreintes-paris.com/fr/>



BYRON, Jérôme. *Série de tabourets en béton coloré*. La revue du design, 2020

Transformation de la matière : Au travers du projet *Aurore*

La transformation de la matière au travers du projet *Aurore* se fait tant au travers de la matière qu'au travers de la forme. Par la mise en forme, les qualités physiques du béton sont révélées. Tout d'abord, il est coulé dans une forme travaillée à contrario des formes minimalistes dans lequel on l'a souvent vu tel qu'au travers des murs, des tables et plans de travail ou même au travers des objets décoratifs en béton que l'on rencontre de manière générale. Le béton est un matériau simple à mettre en forme, il suffit de le couler. Nous comprenons qu'il soit coulé dans des formes simples qui iraient de pair avec ce style de mise en forme ou afin de le poncer aisément lorsqu'il est question de tables par exemple. Mais ne serait-ce pas là justement l'occasion de révéler ses aptitudes ? En prenant le temps de concevoir soigneusement le moule dans des formes qui demanderait un peu plus de temps, on pourrait révéler sa capacité à s'adapter à toute forme, mais aussi à tout effet de surface. C'est ce que j'ai entrepris dans le projet *Aurore* en créant des surfaces comportant de nombreux plis, mais aussi avec en leur centre, une surface plane permettant de révéler une capacité peu exploitée du béton : celle du miroir produite par le mimétisme des surfaces dans lequel il est coulé. Contrairement au bois, le temps passé à peaufiner les détails d'une pièce ne se fera qu'une fois. Il est dommage de se passer de la capacité du béton à prendre parfaitement la forme de son moule d'autant plus quand nous savons par le biais de Caroline Perrin que « *notre curiosité est piquée à vif, on est ébahi devant la qualité du travail, touché par l'histoire de l'objet, incrédule devant la difficulté surmontée par l'artisan, fasciné par le talent du créateur* »¹. Ce travail doit donc être mis en avant pour être immédiatement perçue et créer une première approche qui, ensuite, amènera le public à s'approcher pour voir ce travail de plus près, car :

le détail appelle un regard approché de l'objet, qui révèle alors quelque chose de spécifique à cette échelle. Il n'est qu'à coller l'œil sur 10cm² de construction pour en faire surgir la matérialité première, qui ne tarde pas à dévoiler quelque chose de son agencement intime.²

1 PERRIN Caroline. *Matières et savoir-faire d'exception. op.cit.*, p.13

2 SIMONNET Cyrille. *Le béton histoire d'un matériau Le beton, histoire d'un materiau. Beau livre (broché). 2005. p.177*



© JEANBAPTISTE Aurélie. *Aurore*. Projet professionnel de Master. 2022. [Modélisation]

La réflexologie : au travers du projet *Aurore*

Nous voilà maintenant dirigé sur la question « *comment influencer le comportement du public pour attirer son regard ?* ». Le détail en est une première piste, car il pousse à se rapprocher pour observer, mieux voir, mieux comprendre la matière, « *il implique ainsi la question de la distance à laquelle on doit se placer pour lire et interpréter «correctement» une œuvre d'art* »¹. Le détail, distingué en italien par « *dettaglio* »² (détail troublant ou révélateur), intrigue le regard et se distingue du tout dont il fait partie. C'est le raffinement, la « cerise sur le gâteau » qui va contribuer à augmenter notre degré d'intérêt sur l'objet. *Aurore* intègre le détail dans la forme travaillée, mais aussi par les éclats de matières présentent dans le béton qui réfléchissent la lumière. C'est justement cette lumière fluctuante qui va accroître la présence de l'objet. En fonction du lieu où l'on se trouve, la lumière va changer, scintiller, et ce mouvement est accentué par l'alternance des reliefs. Lumières et mouvement sont un mélange parfait pour induire le public à regarder en direction de l'objet, en faisant appel à la sensibilité de nos réflexes primitifs, notamment du cerveau reptilien. C'est un comportement observable chez un animal connu pour être sensible à cela : la pie qui est attirée par ce qui brille. Jouer sur les réflexes du cerveau reptilien est une manière d'attraper le regard, de commencer à susciter l'intérêt du public, car il est le siège des pensées automatiques. Une rapidité qui était nécessaire à l'instinct de survie³.

Il faut ensuite réussir à fixer le regard. C'est à ce moment que le cortex cérébral entre en jeu, « *par ses qualités exploratrices, [il] intervient dans la perception reconnaissance du monde. Il participe à la recherche de l'information signifiante* »⁴. Le perdre dans une multitude de détails paraît donc un bon moyen pour fixer son attention. Cela pourrait même amener à de la contemplation par le regard assidue porté sur l'objet.

1 MORIZOT Jacques, POUIVET Roger. *Dictionnaire d'esthétique et de philosophie de l'art*, op.cit., Détail

2 Ibid.

3 Les 3 cerveaux (reptilien, limbique, cortex) et le stress. *Paramédical Saint-Savin* [en ligne]. 2017. [Consulté le 05/06/2022]. Disponible à l'adresse : https://www.paramedicalsaintsavin.fr/uploads/2017/08/Les_3_cerveaux_et_le_stress.pdf

4 SAUVAGEOT Anne et al. *Les Cinq Sens De La Création Art, Technologie Et Sensorialité*. Collection Milieux. 1996.

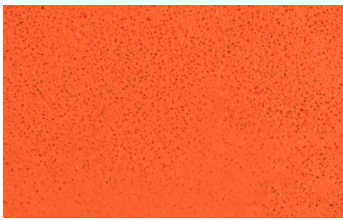
La forme de l'objet contribue tout autant à fixer l'attention, la forme du cercle marque l'attention sur ce qui se trouve à l'intérieur. Les lignes obliques se rejoignant au centre apparaissent comme hypnotiques attirant notre regard vers le centre de l'objet, qui est rappelons le, en béton miroir.

Tout cela va donc participer à attiser la curiosité, mais aussi à éviter que l'objet tombe dans l'oubli. Grâce aux changements perpétuels que produisent la matière et la forme dans laquelle elle est moulée, l'objet est en constante dynamique, il échappera donc à la monotonie du quotidien. Toujours dans l'aspect d'influencer le comportement du public, nous retrouvons comme déjà évoqué, l'effet psychologique de la couleur. Outre sa couleur vive attirant le regard, ce sont des couleurs véhiculant un certain état d'esprit et évoquant des choses, des sentiments.

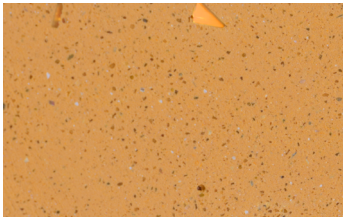
C. Interaction et effet : rendre l'utilisateur sensible à l'objet

1) L'intégration de poésie

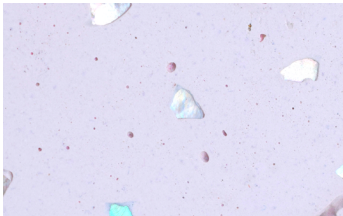
La poésie est une manière de nous faire sortir de la banalité du quotidien en l'embellissant. Elle nous éloigne du réel, des choses terre-à-terre et est capable de sentir, d'exprimer, la beauté des choses. La poésie rajoute donc de la sensibilité à l'objet et pourrait contribuer à sensibiliser le public à celui-ci. Commençons par l'emploi des couleurs avec leurs significations¹ correspondants aux valeurs du projet *Aurore* :



Le orange signifie l'enthousiasme, l'exaltation, le plaisir, et est l'une des couleurs de la joie, de la danse qui unit et harmonise. Le orange apparaît plus puissant en virant vers le rouge, où il est alors synonyme d'ardeur, de passion et de créativité.



Le jaune est la couleur de la créativité, de nouvelles idées et de nouvelles façons de faire. C'est aussi celle de la concentration et de l'enthousiasme communicatif, C'est un parfait anti-dépresseur.



Le blanc provient du mot germanique « *blank* », signifiant brillant et du verbe *blinken*, signifiant, briller. Il est généralement symbole de pureté, de renouveau par la page blanche.

1 Données sélectives recueillies sur le site *Significations des couleurs* [en ligne]. [Consulté le 06/06/2022]. Disponible à l'adresse : <https://significationdescouleurs.com/>



JEANBAPTISTE Aurélie. *Aurore*. Projet professionnel de Master. 2022. [Modélisation]

Ces couleurs ont été choisies de manière conscientisée. *Aurore* est un objet de contemplation destiné à véhiculer du-bien être par le message suivant : *La vie est belle*. Le sentiment de bien-être que souhaite émaner le projet ne s'inscrit pas dans le calme et la «zen-attitude» mais plutôt par la mise en mouvement, l'exaltation de la créativité partageant l'idée selon laquelle tout est possible. Tout comme la symbolique de l'aurore du matin qui annonce les premiers moments de ce qui se dessine et qui promet une suite. C'est un élan, un jaillissement, une pureté, fraîcheur primitive que souhaite partager l'objet. Il se veut être un symbole d'espoir, de renouveau, de commencement, par ailleurs, « *le peintre russe Vassili Vasílievitch Kandinsky dit dans « Du Spirituel dans l'art et dans la peinture en particulier » que l'orange provoque des sentiments de force, d'énergie, d'ambition, de détermination, de joie et de triomphe* »¹.

L'objet se veut rayonnant de poésie dans une volonté d'embellir le quotidien d'une touche d'émotion, lui apporter un supplément d'âme et de sensorialité, une sorte d'ode à la vie : «un appel dynamique exercé sur les esprits»².

La lumière a une connotation très spirituelle qui est accentuée par la ligne verticale de son socle. En effet, pour V.Kandinsky la verticalité symbolise le lien entre terre et ciel³. La lumière aide à trouver le chemin, à nous éclairer, elle est le symbole de l'espoir comme l'expression « *voir la lumière au bout du tunnel* ». L'emploi de la bougie plutôt d'un éclairage électrique participe à la poésie de l'objet. Il illustre le feu ardent de la vie, le mouvement, la fragilité de l'existence. Le feu vit, il danse au gré du vent et par cette danse il va participer à animer l'objet en jouant sur ses reliefs, créant ombres et lumières changeantes. Tout comme chaque chose qui vit, il a une fin et cette fragilité invite à profiter du moment présent. Au travers de la bougie, nous pouvons aussi amener une nouvelle sensorialité par l'odorat. Employer une bougie parfumée pourraient ainsi exacerber l'expérience produite par l'objet car, comme nous le savons, les odeurs ont une influence psychologique sur nous.

1 Orange. *Significations des couleurs* [en ligne]. [Consulté le 06/06/2022]. Disponible à l'adresse : <https://significationdescouleurs.com/signification-couleur-orange/>

2 SOURIAU, Étienne. *Vocabulaire d'esthétique*, op.cit., Ode

3 KANDINSKY Vassily *Du spirituel dans l'art*, 1910,

Les attributs visuels de cet objet viennent résonner en nous : sa couleur et ses nuances de teintes, sa forme, sa matière et sa texture nous parlent et d'emblée, nous séduisent. C'est comme un appel de quelque chose que nous aurions attendu secrètement; l'ensemble trouve enfin son écho en nous.¹

Tous les éléments dans la conception de l'objet sont pensés pour faire appel à la sensibilité du public par le renouveau que symbolise l'aurore, de la couleur jusque dans la forme. Les couleurs jaunes et orangées rappellent la lueur du soleil levant exacerbée par la composition des éléments qui placent le béton-miroir au centre évoquant l'éclat du soleil. Il en est de même pour les plis qui sont non sans rappeler les rayons du soleil. Le pied aussi a été pensé harmonieusement dans sa forme avec un demi-cercle qui tant signifier la lumière qui jaillit de l'ombre par une forme de croissant de lune ou l'horizon de la terre au soleil levant. Ses éléments forment un tout qui fait appel à l'imaginaire collectif. M.Borillo et A.Sauvageot nous expliquent que

Le cortex cérébral, [...] par ses qualités exploratrices, intervient dans la perception reconnaissance du monde. Il participe à la recherche de l'information signifiante, et cette recherche s'effectue en fonction des souvenirs de nos expériences antérieurs.²

Ainsi, en voyant un demi-cercle posé sur une ligne horizontale entouré de traits jaillissant tout autour de lui, nous allons y reconnaître un coucher ou un lever de soleil, car cela fait référence à une expérience vécue et que l'on y reconnait des similitudes caractéristiques que le cerveau associe l'identifier.

1 GALLAIS, Pauline. *270 degrés - designerie inspirative*, op.cit.

2 BORILLO, Mario et SAUVAGEAOT, Anne. *Les cinq sens de la création, art, technologie, sensorialité*. op.cit, p178

Pour rendre sensible le public à l'objet, l'emploi de formes, de combinaisons et de couleurs symboliques et évocatrices sont donc des chemins à emprunter. Ils trouvent écho en nous par les expériences qu'on pu provoquer ses évènements. Afin de nous extirper du quotidien l'objet-sensible à vocation contemplatrice *Aurore*, attire notre attention en jouant tant sur la physiologie que sur la psychologie. Il charme son public avec son pouvoir d'attraction, nous séduit afin de nous détourner de la monotonie et de la morosité grâce à une recette combinant harmonieusement les éléments qui le compose. Il y a donc une sorte de magie insufflée dans la matière au travers de l'objet par le designer produit couleur et matière. L'objet-sensible nous permet, le temps d'un instant par son aura, de nous échapper de l'ordinaire pour aller vers de l'extra. Maurice Dérrière souligne que la couleur orange est exceptionnelle¹. C'est par ses qualités remarquables dérogeant à l'habitude qu'elle produit l'inattendue dans le quotidien auquel sera sensible le public. René Passeron nous dit d'ailleurs, « *Mon quotidien peut devenir extraordinaire une fois que j'en extrais un certain nombre de qualités (rituelles, intimes, poétiques, imaginaires, etc.)* »². C'est l'idée que véhicule Aurore par l'enthousiasme ainsi que par le changement de la manière de voir qu'il insuffle, mais aussi par ce que l'objet émane de par sa présence qui transcende l'ordinaire par tous ses éléments singuliers (sa forme, son éclat, sa couleur, sa matière).

1 Orange. *Significations des couleurs* [en ligne]. *op.cit.*

2 PASSERON, René. *Pour une philosophie de la création*, Klincksiek, Paris, 1989

2) Le récit lié à l'objet

Selon les dires de René Passeron, comment alors extraire les qualités de l'objet pour les mettre en lumière aux yeux du public ?

Remarquons que je ne parle pas d'utilisateur, mais de public concernant l'objet. En effet, son utilisation (le placement de la bougie) passe au second plan derrière sa fonction contemplatrice. Rappelons aussi, que c'est l'*expression* de la matière que met en lumière le designer produit couleur et matière. Elle doit donc convaincre son auditoire.

Dans le domaine de la communication, on peut observer qu'un récit se crée autour de l'objet. Nous commencerons par l'étude de cas du parfum *La vie est belle* de Lancôme qui est à la base de mon inspiration pour la forme du projet *Aurore*. Le projet partage les valeurs présentes dans ce parfum : propager de l'enthousiasme, choisir son propre chemin et une manière de penser différemment, de refuser la conformité. *Aurore* présente ses valeurs dans la manière de travailler le béton en l'amenant à l'opposé des idées préconçues et en créant de l'inattendu.

La Vie est Belle » veut véhiculer l'image du bonheur, de la joie de vivre, de la féminité à la fois douce et indépendante, à l'image de la magnifique Julia Roberts, l'égérie du parfum. Du sourire radieux de la star, au glamour du flacon comme à l'élégance de la fragrance, tous les ingrédients sont réunis pour offrir « La Vie est Belle » à des femmes qui assument leur féminité tout en étant originales. Le parfum se joue des contrastes et des diktats de la parfumerie sans pour autant être totalement à l'opposé des traditions Lancôme.¹

Dans la publicité, cette opposition aux diktats de la société est représentée par Julia Roberts en robe blanche qui contraste avec une foule vêtue de noir. Elle irradie par son sourire rappelant le « sourire de cristal » du flacon et diffuse une nouvelle manière de voir la vie, voir la vie en rose. Empruntant son propre chemin, elle brise les barrières signifiées par des murs volant en éclat et s'émerveille de ce qui l'entoure.

¹ Eau de parfum la vie est belle, Lancôme, cartde d'identité, *Olfastory*, [s.d][en ligne]. [consulté le 29/04/2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.olfastory.com/parfum/la-vie-est-belle>



Lancôme, *la vie est belle*, avec Julia Roberts [photo publicitaire]

Construire ainsi un récit autour de l'objet permet de lui créer une identité, un caractère et de le faire adopter à son public par les valeurs qu'il transmet. Cela donne l'occasion à celui-ci de se reconnaître en lui.

Les publicités, ont cela d'intéressant, ils cherchent à toucher le consommateur par le biais des émotions que l'objet pourrait leur procurer, par l'expérience qu'il pourrait en retirer. Le sourire éclatant de Julia Roberts en est la marque pour le parfum *La vie est belle*. Cette quête de transmission d'émotion au regard de l'objet se retrouve aussi bien dans le descriptif de l'objet témoignant ainsi de son histoire. La bougie *Ambre soir* de Bastide est accompagnée d'un carton de présentation qui se fait le récit de sa création et qui inspire à nous faire rêver :

Cette bougie au parfum enchanteur et oriental crée une ambiance onirique. Elle évoque une nuit d'été dans un jardin illuminé, où règne une atmosphère chaleureuse. Le dîner était parfait. Des rires s'élèvent au-dessus de la musique. On trinque. On se rapproche de deux personnes singulières, d'une élégance naturelle. Dans leurs yeux, un amour millénaire. C'est dans le mystère de ce sentiment intense et partagé que commencent les plus beaux jours de leurs vies...¹

Selon le cinéaste Brian De Palma, nous voyons le monde qu'à travers des histoires. Il est donc important de faire travailler l'imaginaire du public afin de les captiver et quoi de mieux que l'intégration d'inattendu, de magie pour captiver l'auditoire ? Un instant où la matière prend vie animée par l'éclat d'un rayon de soleil ou que l'objet se mettent soudainement à danser attisé par la flamme d'une bougie (à l'image du film d'animation *La belle et la Bête* lorsque Lumière chante «*c'est la fête*»²). Pour Géraldine Hatchuel, «*créer la surprise c'est introduire un impermanent alors que tous les éléments du cadre narratif installé sont permanents*»³. Pour moi cette relation entre le cadre narratif et la surprise se joue dans la relation entre la matière sensible, la forme de l'objet et son environnement.

1 Présentation de produit ambre soir bougie en cire - verre soufflé à la bouche, *Bastide*, [en ligne]. [Consulté le 22/03/2022]. Disponible à l'adresse : <https://fr.bastide.com/products/ambre-soir-bougie-en-cire?variant=32242239310>

2 TROUSDALE Gary, WISE Kirk, *La Belle et la bête*, Walt Disney Studio 1991 [film d'animation], 84 minutes. Passage à 39 min du film où Lumière fait danser la vaisselle (qui est enfaîte des domestiques sous le coup d'un sors), en l'honneur de Belle.

3 HATCHUEL, Géraldine. *Le design d'expérience, scénariser pour innover*. FYP, 2018. p.92

La forme de l'objet constitue le cadre narratif. Il symbolise dans sa forme et dans sa couleur l'aurore, ce moment du matin emprunt à l'optimisme et au renouveau. Vient ensuite la matière qui intrigue le regard et nous fait entrer dans son univers. Cette matière sensible transformée par son environnement qui va se transformer au gré des ambiances lumineuses et des fluctuations de la journée. Lorsque la lumière du jour se tarit, c'est à la bougie de faire son entrée et de renforcer le caractère extraordinaire de la matière. La faisant briller de mille feux et faisant vibrer tout l'objet sensible au gré des oscillations d'ombres et de lumières créées par la flamme. C'est un véritable enchantement. L'aurore, qui est le titre du projet est donc le récit que souhaite exprimer le projet dans toutes ses évocations. Comme nous l'avons dit, l'aurore est un symbole d'un renouveau optimiste, qui mène les spectateurs à une certaine contemplation de sa beauté renforcée par son caractère singulier, périodique. Sa vivacité nous émerveille. Le béton aussi a ses prétentions-là au travers *Aurore*. Il combine des moments éphémères pas sa sensibilité au lieu, différents éclats avec une vivacité colorimétrique et de brillance qu'on a peu l'habitude de lui voir. C'est donc le renouveau de la matière qui est belle est bien exprimé afin qu'elle se révèle aux yeux du public de manière inattendue attirant la contemplation.

Dans cette dernière partie, nous avons donc vu comment le designer produit couleur et matière pouvait révéler la matière au travers de l'objet. Tout d'abord, il a commencé par observer le comportement de la matière dans un environnement afin d'en tirer des spécificités, des singularités éphémères qui mettent en lumière sa sensibilité. Ils les ont ensuite investies dans l'objet afin d'attiser la curiosité du public, d'attirer son attention par le changement, le mouvement. Comme le ferait un magicien, il se sert des éléments, de la force des ombres et de la lumière pour transformer formes et matières. Il va ensuite combiner plusieurs ingrédients consistant à charmer, fasciner. Pour cela, il s'appuie sur ses connaissances en psychologie des couleurs, mais il joue aussi sur les réflexes primaires du cerveau telle la pie attirée par ce qui brille. Tous ses ingrédients sont ensuite harmonieusement combinés dans une forme qui va accentuer les effets de la matière. Une coupe qui va accentuer les reflets, valoriser la couleur, attirer l'œil vers le centre de l'objet, etc. Par la suite, il va chercher à créer l'alchimie, donc l'osmose entre le public et matière. Afin de séduire, de créer l'étincelle, il rajoute une sensibilité à l'objet par le biais d'évocations poétiques comme le projet *Aurore* qui reprend les symboliques de ce moment au lever du soleil. Il convoque donc les expériences agréables du passé qui ont été communément vécu afin de créer une connexion empathique et crée par la même occasion un récit au travers de la matière et de l'objet sensible.



Conclusion

Ce mémoire a été rédigé avec l'ambition d'intervenir sur les a priori autour du béton, de lui donner une nouvelle vision. Ce positionnement avait amené à s'interroger plus largement sur la place des matériaux dans notre habitat, sur leurs clivages et sur le fait que nous pourrions perdre notre sensibilité par rapport aux matières à force d'être entouré de matériaux lisses, dépourvus de singularités n'éveillant pas notre curiosité. Dans le soucis d'intervenir sur des a priori, de mettre en avant la sensibilité d'un matériau afin de le réinjecter plus communément dans le quotidien, nous nous sommes donc demandé en tant que designer produit couleur et matière, comment peut-on créer de l'inattendu dans la matière ? Quelles expériences sensibles pourrait-elle créer sur le public ?

Pour commencer, nous avons pris le parti d'interroger l'ordinaire pour pouvoir en sortir. Avant de pouvoir prétendre créer de l'originalité et mettre une chose en lumière, le designer se doit de connaître son sujet, d'explorer le passé des préjugés, de faire lui-même l'expérience des choses, d'observer tout ce qui entoure son sujet d'étude et pourquoi les choses sont tels qu'elles sont. Créer de l'inattendu, c'est en effet produire une chose qui sort du cours habituel, de l'ordinaire, c'est in fine proposer une nouvelle vision qui se détache des diktats. En cherchant à déceler quels obstacles rencontre la création d'inattendu, le designer se constitue donc une base pour structurer son travail. Au travers de notre première partie, nous avons pu voir que les clivages observés dans l'emploi des matériaux dans nos habitats étaient de prime abord dus à notre histoire. Nous avons vu que les matériaux ont en effet marqué les grandes époques de notre histoire, de l'âge de pierre à l'ère industrielle, en passant par les conquistadors, la matière a toujours été un vecteur tantôt de progrès, tantôt de pouvoir. Si d'un côté les matériaux étaient utilisés pour leurs caractéristiques techniques, d'autres étaient vu davantage comme des signes extérieurs de richesse. Au fil du temps, l'emploi ainsi que la vision de ces matériaux ce sont ancrés, sont devenus pour nous usuelle, normal. Cependant, nous sommes dans une société où de nouveaux matériaux émergent comme nous avons pu le mentionner au travers du biodesign. Certaines matières pourraient donc se faire remplacer par d'autres, mais ne le sont pas ou

pas totalement. Cela pourrait être, selon notre raisonnement, la résultante de l'habitude s'étant transformée en affect. On se serait attaché à certains emplois de la matière peut-être parce que nous trouvons dans l'habitude une sorte de réconfort nous donnant une impression familière. En tant que designer produit couleur et matière cette symbolisation doit être conscientisée, mais cependant, il s'agirait de sortir de sa zone de confort pour découvrir de nouveaux horizons. C'est ici que se place notre seconde piste de réponse. Après avoir investigué l'ordinaire, il s'agit d'emprunter des chemins de pensée divergents pour le transformer en extra et prendre le contre-pied de l'habituel. Nous devons donc, pour proposer une nouvelle vision des choses, déconstruire notre propre pensée, ré-apprendre à voir. Par ailleurs, quoi de mieux que l'expérimentation hasardeuse pour créer de l'inattendu ? En faisant nous-même l'expérience de la matière sans attente précise, nous laissons une porte d'entrée à l'imprévu, nous évitons de brimer notre exploration par le biais d'idée préconçue. En suivant l'idée du constructivisme, cela pourrait être aussi un moyen de créer l'impossible, ainsi que de mieux comprendre la matière, car en déconstruisant, on fait ressortir les éléments qui ont participé à la construction de la matière ou d'une manière de penser. Nous l'aurons compris, faire l'expérience nous permet de nous placer du côté sensible de la création, mais aussi nous permet d'acquérir de nouvelles connaissances, de nouveaux chemins d'exploration. Il s'agit ensuite de poursuivre ses explorations par des chemins de traverse qui vont nous permettre de mettre en lien plusieurs domaines de connaissances pour investir ses expérimentations au travers d'un projet. Cela dit, nous avons mis en garde sur le fait que penser trop en amont à la mise en forme du projet pouvait brimer la créativité. Il serait donc judicieux de penser par la matière et d'ensuite lui trouver un moyen de la mettre en forme. C'est un schéma de pensée changeant par rapport au processus de création habituelle d'un designer. En effet, ce n'est plus à la forme que l'on applique un matériau, mais c'est à partir du matériau que l'on pense une forme. Cela implique donc d'être sensible aux matières, de déceler leur spécificité et ce qu'elles nous évoquent. C'est à ce moment que se développe l'expérience sensible du côté de l'expérience qui procure une sensation au niveau des sens, des émotions, voire au niveau psychologique. Force d'observation et de sensibilité, le designer produit couleur image design répertorie ses expérimentations en fonction de ce qu'elles lui évoquent, puis va chercher à valoriser ses caractéristiques au sein d'un objet, qui, lui aussi sera sensible

et participera à mettre en avant les particularités de la matière. C'est à ce moment-là qu'artisans et designers se rejoignent pour donner de l'éclat aux matières. Premièrement, leur connaissance de certains gestes, de certaines formes pour accentuer le caractère brillant d'un matériau ou la vivacité des tonalités de couleurs, en sont de grands atouts. Ensuite interviennent leur connaissance théorique sur les combinaisons de couleurs et de matières, ainsi que sur leurs effets. Le designer doit avoir connaissance de la manière dont matières et les couleurs s'influencent entre elles, mais aussi quels influences psychologiques elles opèrent sur le comportement et l'état d'esprit des êtres humains. En s'appuyant sur ces connaissances, il sera à même d'agir comme un alchimiste. Il pourra captiver son public en usant de différentes recettes destinées à séduire et à captiver le regard. Dans la troisième partie, nous nous sommes d'abord penchés sur cette idée de magie au travers de la transformation de la matière. Nous avons vu que le designer produit couleur et matière pouvait manipuler les éléments pour servir l'intérêt de la matière ainsi que pour révéler sa sensibilité. En effet, nous avons vu qu'en intégrant la météorologie du lieu ainsi que ses qualités d'ombres et de lumière dans la création d'un objet-sensible, le designer montrera à voir une matière, un objet en constante transformation. Une colorimétrie de la matière qui change en fonction de l'humidité, une brillance éblouissante selon la luminosité ou une obscurité qui modifie la perception de la forme, tout ses changements contribue à intriguer notre regard. Le mouvement, la lumière, sont des données qui activent des régions de notre cerveau par réflexe. Avoir connaissance des effets psychologiques semblerait donc être une bonne piste d'entrée pour faire éprouver des expériences sensibles au public. Il s'agit d'abord de les utiliser pour attirer l'attention, puis de les employer pour séduire, créer l'étincelle entre le public et la matière. Cette seconde partie consiste à intégrer une certaine poésie dans la matière au travers d'un objet-sensible. Un objet, qui, par combinaison harmonieuse de matérialité, de couleur et de formes, raconte un récit, exalte l'imagination pour faire adhérer le public à sa cause. Pour ce faire, le designer extrait les évocations que la matière lui avait procurées pour les combiner à des symboliques significatives dans l'imaginaire commun. L'association de toutes ces images parlantes, la symbolique de la couleur, de la forme, de l'aspect de surface, va amener celui qui la contemple à reconstituer un récit. Au travers de cette association, il est aussi possible d'essayer de faire passer un message tant sur la matière que sur l'expérience de vie de l'acquéreur.

C'est l'ambition qu'à le projet *Aurore*, souhaitant faire adopter une nouvelle vision sur la matière, mais aussi souhaitant partager une vision optimiste de la vie reprenant la symbolique de l'aurore tant dans les couleurs que dans la forme. L'aurore se faisant le symbole d'espoir, de renouveau, annonciateur des premiers moments de ce qui se dessine et de ce qui va s'affirmer. Une invitation au rêve qui s'accroît par le rayonnement des couleurs orangées propageant joie et vitalité.

Tout cela contribue à mon sens à percevoir le designer produit couleur et matière comme révélateur d'expérience sensible. Une expérience tout d'abord personnelle avec la matière puis, partagée au travers de l'objet à destination des futurs acquéreurs. Une expérimentation de la matière permettant de révéler ses caractéristiques et sa sensibilité. Enfin, une expérience usager proposée par la relation qu'entretient l'objet emprunt d'une certaine matérialité avec le site proposant ainsi de nouvelles perceptions ainsi que par la poésie inculquée par l'objet sensible. Les recherches de ce mémoire ont pour ambition de s'appliquer à toutes sortes de matières considérées comme rebutantes. Cependant, en prenant du recul sur l'application de cette méthodologie de création, en empruntant le contre-pied des idées préconçues sur celui-ci, ainsi que de l'ordinaire, on observe que la transformation a majoritairement lieu dans l'éclat. Il y aurait peut-être un challenge supplémentaire à rechercher à créer de l'inattendu au travers de la fadeur. Une fadeur, qui serait, elle aussi révélatrice d'expériences sensibles, peut-être même plus profondes en s'appuyant sur la vision de l'*Éloge de la fadeur* de François Julien¹.

Ci-après, des échantillons de matière pour le projet Aurore -
© JEAN-BAPTISTE Aurélie, composition d'échantillons. [Photo]. 2022

¹ Jullien, François. *Éloge De La Fadeur à Partir De La Pensée Et De L'esthétique De La Chine*. 1991.



Glossaire

Alchimie

L'alchimie renvoie à une correspondance parfaite, une harmonie entre des entités, une rencontre entre des éléments qui se correspondent et qui ensemble se valorisent, se voit être mieux l'un avec l'autre. Dans le domaine du design, ce serait l'équivalent d'un «coup de foudre» de l'utilisateur pour la matière et l'objet, mais aussi une harmonie entre l'objet et son environnement. L'alchimie peut également faire référence à la pratique de recherche, en vogue au Moyen-âge, que l'on appliquerait à la matière, ayant pour objet principal la transmutation des métaux vils en métaux précieux.

Magie

La magie est l'art de produire des phénomènes sortant du cours ordinaire. Elle est en quelque sorte, une fiction hallucinatoire qui crée chez nous un certain émerveillement. Généralement, la magie provient de la surprise lorsque nous faisons face à une expérience à laquelle nous ne nous attendions pas et qui nous intrigue. Nous pouvons aussi voir la magie par extension au travers du charme et de la séduction. Charmer serait le fait de créer une fascination intense pour une chose, une forme d'envoûtement.

L'éclat

L'éclat est souvent rattaché à la magie dans les films où en animation représenté par des scintillements lumineux. L'éclat peut se scinder en plusieurs branches. Nous avons celles qui frappent le regard par l'intensité lumineuse ou par la vivacité d'une couleur. L'éclat partage l'idée de rayonnant et trouve aussi une signification dans la vivacité d'esprit.

Extraordinaire

Ce qui se produit d'une manière imprévisible, en dehors du cours ordinaire des choses, qui étonne, choque, parce qu'il n'est pas conforme à la norme prévisible ou attendue. Dans notre développement, le mot est scinder en deux parties afin de préciser que le suffixe extra nous pousse à l'observation de l'ordinaire pour en sortir, ou lui ajouter une supplémentaire. C'est au travers de l'extra-ordinaire que je développe la notion inattendue, étant par définition quelque chose au quel on ne s'attend pas.

Ordinaire

L'ordinaire est généralement ce qui procure peu d'intérêt tant il a eu de répétition dans l'expérience observée. Cette redondance à amener à donner à l'expérience d'une chose un caractère commun, une banalité, à la présenter comme quelque chose de normal, qui ne déroge pas à la règle, à l'habitude. Ce qui est ordinaire ne comporte aucun caractère singulier.

Expérimentation

L'expérimentation regroupe les essais, les tentatives menant à la découverte d'une chose. Ce terme fait aussi référence à l'acquisition de savoirs par la pratique.

Sensation:

La sensation vient du latin *sensacion* qui désigne une impression produite par les objets sur les sens. La sensation fait réagir les organes sensoriels tels que l'ouïe, la vue, le goût, l'odorat, le toucher. Au travers de ses sens, une émotion, un sentiment peut être éprouver.

Expérience sensible

L'expérience sensible que cherche à procurer le designer est donc le procédé par lequel on va faire découvrir une chose qui va impacter les sens, l'émotivité, faire éprouver un sentiment.

Dans sa propre pratique, l'expérience sensible fait référence aux essais et aux tentatives que va faire le designer avec une attention particulière et dont il va être capable d'en canaliser les résultantes pour les réemployer avec affectivité, en ressortir des évocations, des émotions.

Designer produit couleur et matière

Le designer produit couleur et matière à un parcours hybride entre le domaine du design produit et celui du design couleur matière et finition. Matière et couleurs sont au centre de sa réflexion, ils occupent une place centrale dans la création d'un objet. Il ne part plus de la forme pour y appliquer une matière ou une couleur. Ceux-ci sont les points centraux du projet. Il expérimente, explore, observe, analyse, classe la matière pour en déceler toute sa matérialité.

Objet-sensible

Un objet-sensible est un d'une taille permettant la manipulation possédant une fonction. Sa fonction est induite par sa sensibilité qui est définie par trois entrées : par la sensibilité des matériaux, par le fait d'être lui-même sensible à son environnement et par l'expérience sensorielle et émotionnelle qu'il procure à son public. L'objet-sensible intègre une certaine poésie, il évoque un récit et fait palpiter notre imagination nous invitant à la rêverie.

Matérialité

La matérialité se distingue du matériau par sa mise en forme spécifique induit par un designer, un architecte, un artisan ou un artiste convoquant davantage la part d'émotivité que purement sensorielle. C'est-à-dire que la matérialité ne se perçoit pas uniquement au travers des organes sensoriels, mais procurent des sensations, des évocations, fait appel à nos ressentis, notre imagination.

Matériologie

La matériologie se traduit littéralement par la science des matériaux. Au travers de notre développement, elle fait référence aux caractéristiques physico-chimiques des matériaux à ses spécificités techniques, à sa constitution.

Béton

Le béton est un mélange de ciment, d'eau, de sable et de gravier. Bien que nous employons le terme «béton» dans la description du matériau utilisé, il s'agit en réalité de mortier dont la différence se trouve dans l'absence de gravier dans la recette. Le terme béton est usuellement employé par les fabricants d'objets utilisant ce type de matériau, car il est plus parlant et moins rustre en phonétiquement.



Bibliographie et webographie

Béton

JEAN-BAPTISTE Aurélie. *Béton*. [répertoire]. Licence 3 Couleur Image Design, Université Toulouse II. 2019

L'originalité d'un matériau noble. *Béton prestige* [en ligne]. 2018. Disponible à l'adresse : <https://www.betonprestige.com/loriginalite-dun-materiau-noble-beton-prestige/>

La rédaction. Urbanisme, architecture et design: le béton sur son 31 !. *Sensemaking* [en ligne]. 2017 [consulté le 05/10/2021]. disponible à l'adresse : https://www.sensemaking.fr/Urbanisme-architecture-et-design-le-beton-sur-son-31-_a284.html

POLGAR Pauline. Francesco Passanati, «le poète du béton». *Maison à part* [en ligne]. 20 décembre 2006. [consulté le 08/11/2021]. Disponible à l'adresse : <https://www.maisonapart.com/edito/amenager-decorer/idees-deco/francesco-passaniti-le---poete-du-beton---19.php>

Qu'est-ce que le ciment prompt, quelle utilisation pour le bricolage ?. *Bricoleur Pro* [en ligne]. [Consulté le 18/12/2021]. Disponible à l'adresse : <https://bricoleurpro.ouest-france.fr/dossier-79-ciment-prompt-bricolage.html>

SIMONNET Cyrille. *Le béton histoire d'un matériau Le béton, histoire d'un matériau. Beau livre (broché)*. 2005

MICHEL Vincent.. *L'esprit des matériaux architecture et philosophie n1 béton(s)*, [essai]. Broché, 2009.

Couleur

CAUSSE, Jean-Gabriel. *L'étonnant Pouvoir Des Couleurs. J'ai Lu Bien Être*. Paris: Éditions J'ai Lu, 2016.

JEAN-BAPTISTE Aurélie. *Douce Aube*, Lexichromatie, Université Toulouse II. 2021

PASTOUREAU Michel et SIMONNET Dominique. *Le petit livre des couleurs*, [essai] Paris, Point, 2005

PASTOUREAU Michel et SIMONNET Dominique. *Le petit livre des couleurs*, [essai] Paris, Point, 2005

Significations des couleurs [en ligne]. [Consulté le 06/06/2022]. Disponible à l'adresse : <https://significationdescouleurs.com/>

DICTIONNAIRES

Centre National de ressources textuelles et lexicales. (CNRTL)

GAFFIOT

LAROUSSE

LE ROBERT

MORIZOT Jacques, POUIVET Roger, Plaisir, *Dictionnaire d'esthétique et de philosophie de l'art*. Paris, Armand Colin, 2012.

SOURIAU, Étienne. *Vocabulaire D'esthétique*. 3e édition ed. Quadrige Dicos Poche. 2010

Trésor de la Langue Française informatisé. (TLFi)

DESIGN

AUREL Marc, PINCIN Fabrice, et HOPKINS Rip. *Domestiquer L'espace Public 20 Ans De Design De Mobilier Urbain 20 Years of Urban Street Furniture Design*. Paris: Archibooks Sautereau Éd, 2011.

BERNARD Mélanie. *habiter la couleur et la matière*. S1# 07 Designer couleur. Spotify. février 2021

DEFORGE, Yves. *L'œuvre Et Le Produit*. 1990. Print. Collection Milieux.

JEAN-BAPTISTE Aurélie. *Les objets-graphiques au travers de compositions d'ensembles, de rythmes, de surfaces et de motifs*. Mémoire de licence Couleur Image, Design. Université Toulouse II, 2020.

Faury Mélodie, extrait de PEREC Georges. L'infra-ordinaire, 1989. *Hypothèse* [en ligne]. 20/03/2018. [consulté le 18/03/2021] Disponible à l'adresse : infraordinaire.hypotheses.org/26#more-26

HATCHUEL, Géraldine. *Le design d'expérience, scénariser pour innover*. FYP, 2018.

MOORE, Alan, FISCHER Nadia. *Concevoir Pourquoi La Beauté Et Le Design Sont Les Clés De La Réussite*. Do Books. 2019.

NIRCHIO Lisa. *Les aléas du design ou l'aléatoire dans le processus de création. Art et histoire de l'art*. HAL Open science. 2018., Disponible à l'adresse : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01877194/document>

EXPÉRIENCE / SENSIBLE

DEWEY, John. *L'art Comme Expérience. Folio Essais*. Paris, Gallimard, 2010.

Eau de parfum la vie est belle, Lancôme, carte d'identité, *Olfastory*, [s.d][en ligne]. [consulté le 29/04/2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.olfastory.com/parfum/la-vie-est-belle>

GALLAIS, Pauline. Objets sensibles ? Une rencontre sensorielle , *270 degrés - design-rie inspirative*, [en ligne]. 01 mai 2018. [Consulté le 16/03/2022]. Disponible à l'adresse : <https://270degres.com/objets-sensibles-une-rencontre-sensorielle/>

HATCHUEL Géraldine, ASENSIO Anne. *Le Design D'expérience Scénariser Pour Innover*. Entreprendre Développement Professionnel. FYP, 2018

Les 3 cerveaux (reptilien, limbique, cortex) et le stress. *Paramédical Saint-Savin* [en ligne]. 2017. [Consulté le 05/06/2022]. Disponible à l'adresse : https://www.paramedicalsaintsavin.fr/uploads/2017/08/Les_3_cerveaux_et_le_stress.pdf

Présentation de produit ambre soir bougie en cire - verre soufflé à la bouche, *Bastide*, [en ligne]. [Consulté le 22/03/2022]. Disponible à l'adresse : <https://fr.bastide.com/products/ambre-soir-bougie-en-cire?variant=32242239310>

TROUSDALE Gary, WISE Kirk, *La Belle et la bête*, Walt Disney Studio 1991 [film d'animation], 84 minutes.

MATIÈRE / MATÉRIAU / SAVOIR-FAIRE

CEA Recherche. *[Histoire des sciences] L'histoire des matériaux depuis l'âge de pierre*, Youtube [en ligne], 2016

DAVRIL Claire, Réfléchir par la matière en design. Normal Studio, Martin Szekely, Konstantin Grcic. *Marges* [En ligne], 18 | 2014, mis en ligne le 01 mai 2016. [Consulté le 14/01/22]. Disponible à l'adresse : <http://journals.openedition.org/marges/866>

Empreintes : un nom comme une évidence, *Empreinte*, [en ligne]. [Consulté le 31/05/2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.empreintes-paris.com/fr/concept-store-empreintes>

GIRAUD, Olivier. Qu'est-ce que le feu, l'éclat, la brillance d'une pierre?, *Pièce maîtresse* [en ligne]. 2019. [Consulté le 29/04/2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.piecemaîtresse.fr/blog/quest-ce-que-le-feu-leclat-la-brillance-dune-pierre--b117.html>

Glossaire des pierres précieuses, *Gemmantia* [en ligne]. 2022. [Consulté le 29/04/2022]. Disponible à l'adresse : <https://gemmantia.com/fr/glossaire-pierres-precieuses/b>

HIS Ghislain. *La matérialité comme récit : d'un récit culturel à la production d'une pensée*, Bulletin des bibliothèques de France (BBF) [en ligne]. [Consulté le 14/01/22], 2015, n° 4, p. 30-44. Disponible à l'adresse : <https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2015-04-0030-003> ISSN 1292-8399

JÉRÔME-HUBER Esther. *Designer couleur et matière : création et recherche d'émaux et d'effets de surface*. Mémoire de Master en design de couleur. Université Toulouse II. 2018 . [consulté le 14/01/22]. Disponible à l'adresse : <http://dante.univ-tlse2.fr/5529/>
QUINN Anthony. *Céramique Design Et Création*. Atout Carré. Paris, Eyrolles, 2008.

KULA Daniel, TERNAUX Élodie, HIRSINGER Quentin. *Matériologie, l'essentiel sur les matériaux et technologies à l'usage des créateurs*. Nouvelle édition. Paris, MateriO, 2013

LEFTERI Chris. *Matériaux & design produit*, traduit de l'anglais par Daniel Gouadec, dans «propriétés clés» de la porcelaine. Malakoff, Dunod 2019.

Meuble en bois : quels avantages ?. *Hellin*[en ligne]. [s.d]. [Consulté le 17/12/2021] Disponible à l'adresse : <https://www.hellin.fr/content/pourquoi-acheter-un-meuble-en-bois-63>

Natasha Daintry. *Adrian Sassoon* [en ligne].[traduction libre]. [Consulté le 30/04/2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.adriansassoon.com/artists/natasha-daintry/>

NÈGRE, Valérie. *L'art Et La Matière Les Artisans, Les Architectes Et La Technique, 1770-1830*. Histoire Des Techniques 11 Série Recherche 7. Paris : Classiques Garnier

PEUGEOT. Concept cars Peugeot Onyx. *Peugeot designlab* [en ligne]. [Consulté le 02/06/2022]. Disponible à l'adresse : <http://www.peugeotdesignlab.com/fr/le-studio/concept-cars/peugeot-onyx>

PERRIN Caroline, GROSEDMANGE Patricia. *Matières Et Savoir-faire D'exception*. Dourdan: Éditions Vial, 2016.

PETIT Pauline. Pourquoi le meuble en bois est tendance en 2022 ?. *ConsoGlobe* [en ligne]. 24 Février 2022. [Consulté le 17/12/2021]. Disponible à l'adresse : <https://www.consoglobe.com/meuble-en-bois-cg>

Pourquoi choisir des meubles en bois ?. *Maison Bois modulaire* [en ligne], 2016. [Consulté le 16/11/2021]. Disponible à l'adresse : <https://www.maison-bois-modulaire.com/pourquoi-choisir-des-meubles-en-bois/>

Sophie. Le marbre un matériau noble. *Infinisearch* [en ligne]. publié le 26/04/2011. [Consulté le 29/03/2021]. Disponible à l'adresse : <https://www.infinisearch.fr/6646/marbre-matériau-noble.html>

PHILOSOPHIE

CHAPLIN Charlie, *Les temps modernes*, 1936, 87 minutes.

Déconstructivisme, *Wikipédia* [en ligne]. [Consulté le 28/04/2022]. Disponible à l'adresse : <https://fr.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9constructivisme>

Derrida, L'impossible, *Idixa* [en ligne]. 2012. [Consulté le 01/05/2022]. Disponible à l'adresse : <https://www.idixa.net/Pixa/pagixa-1206131127.html>

DIDEROT DENIS. *L'aveugle*, [gravure], Lettres sur les aveugles, à l'usage de ceux qui voient. 1749

DIDI-HUBERMAN. *L'empreinte*. Catalogue de l'exposition du 19 février au 19 mai 1997. Paris : Centre George Pompidou, 1997 cit. page 26

FORMIS Barbara. *Esthétique de la vie ordinaire*. Paris, PUF, 2010.

MONDZAIN BAUDINET Marie-José, Curiosité, histoire de l'art, *Encyclopædia Universalis*, [en ligne], p.1. [consulté le 29/02/2022], Disponible à l'adresse : <http://www.universa-lis-edu.com/encyclopedia/curiositehistoire-de-l-art/>

PASSERON, René. *Pour une philosophie de la création*, Klincksiek, Paris, 1989

PLATON. *L'Hippias majeur*, *Wikipédia* [en ligne], [consulté le 20/04/2020]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Hippias_majeur

SAUVAGEOT Anne et al. *Les Cinq Sens De La Création Art, Technologie Et Sensorialité*. Collection Milieux. 1996.

Sérendipité, *Académie Française* [en ligne], [consulté le 05/03/2022], Disponible à l'adresse : <http://www.academiefrancaise.fr/serendipite>

Voyages et aventures des trois princes de Serendip, *Wikipédia* [en ligne], [consulté le 05/03/2022] URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Voyages_et_aventures_des_trois_princes_de_Serendip

Annexe

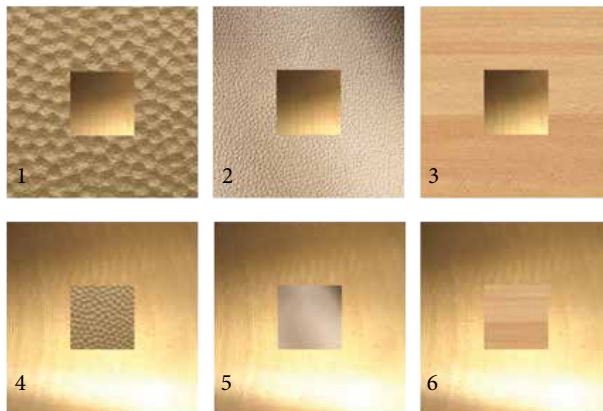
Sont présentés en annexe, des extraits de différents travaux effectués au cours de ma scolarité à l'Institut Supérieur Couleur, Image, Design qui ont participé à l'évolution de mon parcours professionnel ainsi que de mon indente en tant que designer.

Théorie des contrastes de Eugène Chevreul

Contraste de grandeur
Contraste de luminosité
Contraste de teinte
Contraste de teinte et de clarté

Théorie des couleurs de Johannes Itten

Contraste simultané
Contraste de quantité
Contraste de la couleur en soi
Contraste clair/obscur
Contraste des complémentaires
Contraste de qualité (saturation)
Contraste chaud-froid

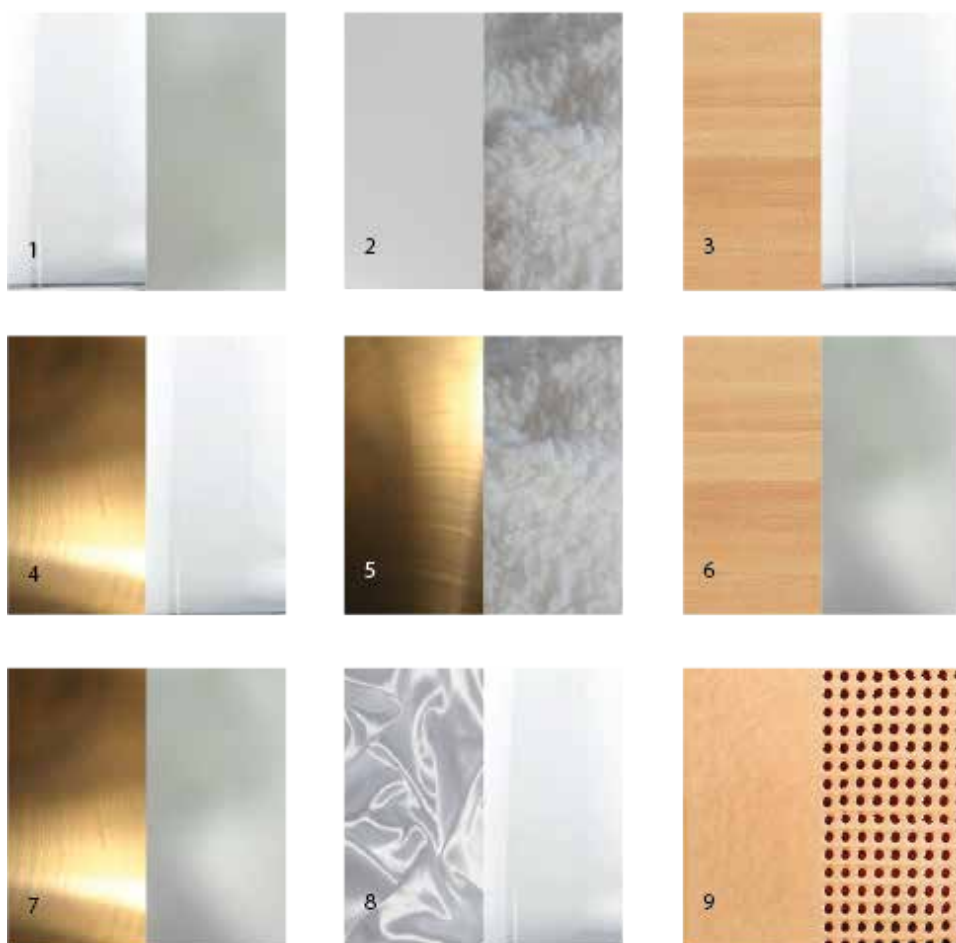


Expérimentation du contraste mat/brillant

Observations:

- Le brillant en plus grande quantité va étouffer la surface plus matte qu'il entoure (4)
- Le mat en plus grande quantité révèle le brillant, le met en avant (1)
- Le contraste lisse-relief met la qualité de surface de plus petite quantité en avant (1 , 4)
- Le mat accentue l'effet de brillance, le brillant accentue l'effet de matité (1 , 4)
- Une surface aux forts reliefs jouant avec ombres et lumières sera plus contrastée avec le poli qu'une surface avec peu de reliefs réfléchissant la lumière quasiment de la même intensité (4 , 5)
- Lorsque deux surfaces aux couleurs rapprochées se côtoient, la surface réfléchissant le plus domine (6 , 3)
- De manière générale, le poli de part sa forte qualité de réflexion a tendance à dominer visuellement, à attirer davantage l'œil

© JEAN-BAPTISTE Aurélie. *Les objets-graphiques au travers de compositions d'ensembles, de rythmes, de surfaces et de motifs*. Mémoire de licence Couleur Image, Design. Université Toulouse II, 2020.

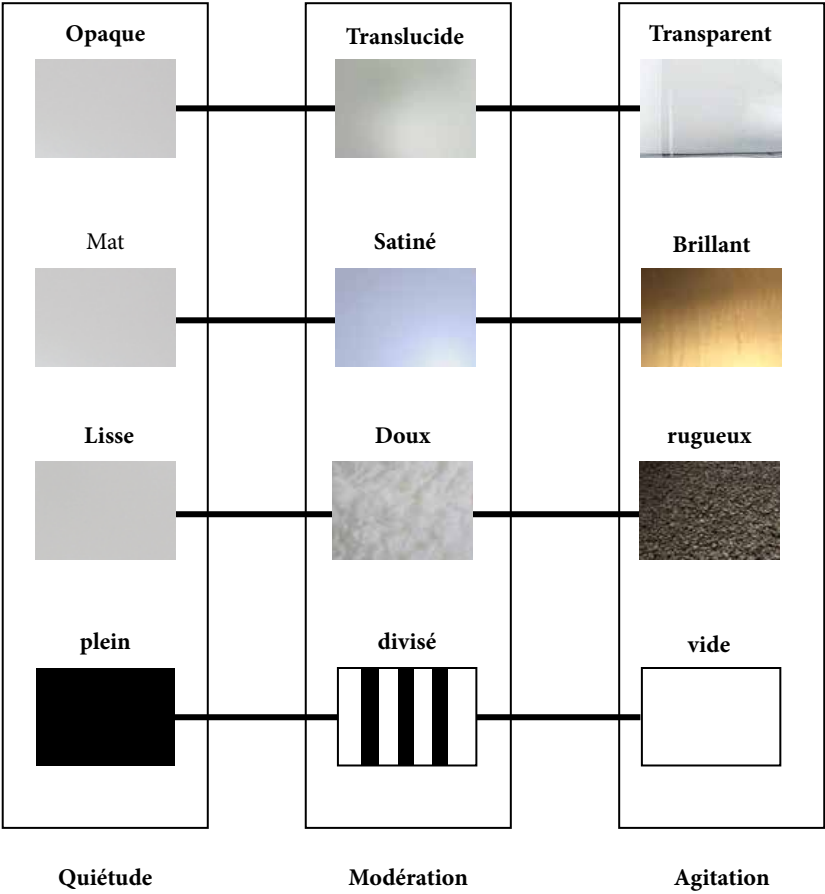


Expérimentations des différentes qualités de surfaces

1) transparent-translucide : contraste de qualité d'opacité, occultation partielle et légère de par l'association de transparence et de translucidité. Le contraste est peu accentué. On pourrait aussi assimiler l'expérience à un contraste simultané théorisé par J. Itten car les plages diffèrent par la luminosité, la juxtaposition augmente la perception de la différence de luminosité et les plages diffèrent par effet d'haptique au niveau tactile, la différence de douceur est magnifiée. Les deux effets se produisent simultanément.(1)

(1) Appropriation de la citation de Chevreul tiré de *De la loi du contraste simultané des couleurs et de l'assortiment des objets*, 1889 «Si les plages diffèrent par la luminosité, la juxtaposition augmente la perception de la différence de luminosité ; si les plages diffèrent par la teinte, la différence de teinte est magnifiée. Les deux effets peuvent se produire simultanément.»

Reprenons le tableau des liens entre différentes qualités de surfaces. Des remarques que j'ai pu faire au gré de mes recherches, expérimentation et observation, j'ai pu, par ce principe de rapprochement des éléments par la sensation commune qu'ils produisent, en sortir un regroupement sous trois polarités : **agitation, quiétude, modération**



Remarque, si dans le tableau laissé tel quel dénotant de contraste donc d'opposition et de médiane par résultante, on peut y trouver une progression dans la dynamique allant du plus calme au plus mouvementé. Cependant «le divisé» tel qu'il est représenté par la rayure dont la proportion de rythme et de plein est identique dans la répétition (dont nous avons évoqué la dynamique dans la réflexion autour de la ligne) se classerait d'avantage sous la polarité de l'agitation. Le vide en tant que surface a comme ambiguïté d'être perçu comme une aération ou au contraire de laisser transparaître la dynamique de la ligne en étant pas rempli voir créer un jeu de visibilité avec l'arrière plan.

© JEAN-BAPTISTE Aurélie. *Les objets-graphiques au travers de compositions d'ensembles, de rythmes, de surfaces et de motifs*. Mémoire de licence Couleur Image, Design. Université Toulouse II, 2020.

Couleurs et formes vues par W.Kandinsky :

Jaune : actif, expansif, volatile
Bleu : passif, limité, solide, calme
Rouge : fort, passionné
Vert : sage et borné
Orange : expansion
Violet : triste, éteint car il est un rouge refroidi par le bleu
Blanc : création
Noir : fermé, suspendu

— : Froid
 | : Chaud
 △ : Aigu
 □ : Médium
 ○ : Grave
 Clair : plus excité
 Foncé : plus calme, plus stable



Le jaune citron vif blesse les yeux. L'œil ne peut le soutenir. On dirait une oreille déchirée par le son aigre de la trompette. Le regard clignote et va se plonger dans les calmes profondeurs du bleu et du vert.»
 W.kandinsky

Les couleurs qu'on peut qualifier de profondes se trouvent renforcées, leur action intensifiée par des formes rondes. Le bleu, par exemple, dans un cercle.
 W.kandinsky

«Si l'on représente musicalement les différents bleus, on dirait que le bleu clair ressemble à la flûte, le bleu foncé au violoncelle»
 W.Kandinsky

Signification des formes par la théorie du symbolisme des figures géométriques :

□ Matérialité
 ▭ Dynamique
 ▨ Panoramique
 ◇ Dynamique du carré, mouvement de vie
 ○ Perfection, absolu, divin, plein

— : Plan terrestre, stabilité, plat
 / : Mouvement, progression
 | : Relie supérieur et inférieur, esprit divin
 D : Matrice, féminité

Ainsi en exemple nous pourrions rassembler les entités sous les trois polarités :

- dans la polarité de l'**agitation**: le chaud, le jaune, le blanc, le triangle, le losange, le brillant, le rugueux
- dans la polarité de la **quiétude**: le bleu, le noir, le cercle, le froid, l'horizontal, le statique, le lisse, le mat
- dans la polarité de la **modération**: le violet, le vert, le gris, le tiède, le doux, le satiné, le progressif

* Recomposition de plusieurs source tiré du livre *Du spirituel dans l'art*, 1910, Wassily Kandinsky

Abstract

We are surrounded by false materials that do not provide feelings or curiosity. furthermore, we observe a huge inequality between the materials used in housing. Through my interest in concrete, I wanted to get rid of all biases we have about it, in order to use it more often in housings. The challenge is to define a creative approach that would help designers to push forward unpopular material, explore its sensitivity, quality and create a new vision in order to challenge biases and inject the material more often in our habitat. For this, I chose to do experiments with concrete to see what kind of appearance can be obtained and applied them on design. This research is based on artisans and designers committed to revealing the material and also on a psychological approach to arouse the public interest. The results of this research have brought to the creation of a sensitive object that leads the consumer to contemplate the object. A sensitivity between the material and its environment, but also a consumer sensitized to the shine of the material and the work of the designer. Finally, the designer creates the unexpected through his way of thinking, gesture and the addition of poetry.

Résumé

Nous sommes entourés de matériaux faux qui ne fournissent pas de sentiments ou de la curiosité. De plus , nous observons une énorme inégalité entre les matériaux utilisés dans les logements.

Par mon intérêt pour le béton , je voudrais sortir de tous les préjugés que nous avons sur lui, pour l'utiliser plus souvent dans notre intérieur.

L'enjeu est de définir une approche créative qui aiderait les concepteurs à faire avancer un matériau peu aimé, à explorer sa sensibilité, sa qualité et à en créer une nouvelle vision afin de défier les préjugés et d'injecter plus souvent le matériau dans notre habitat. Pour cela, j'ai choisi de faire des expériences avec du béton pour voir quel type d'aspect on peut obtenir et les appliquer au design.

Cette recherche est basée sur des artisans et des designers engagés à révéler la matière et aussi sur une approche psychologique pour éveiller l'intérêt du public.

Les résultats de cette recherche ont amené à la création d'un objet sensible qui conduit le consommateur à contempler l'objet. Une sensibilité entre le matériau et son environnement, mais aussi un consommateur sensibilisé à la brillance du matériau et au travail du designer. Enfin, le designer produit couleur et matière crée l'inattendu par sa façon de penser, par le geste et par l'ajout de poésie.