



RÉ - ENCHANTER LE QUOTIDIEN

Par la Création d'Effets Optiques

Encadrement :

Directrice de Mémoire : Mme. Delphine Talbot

Responsable PPP : Mme. Élodie Bécheras

Je suis profondément reconnaissante envers Madame Delphine Talbot, responsable du parcours Design Sensoriel et encadrante du Séminaire, pour la richesse de son encadrement pédagogique. Grâce à son accompagnement attentif, ses conseils avisés et sa capacité à susciter la curiosité et l'innovation, j'ai pu explorer des pistes de recherche singulières et affirmer progressivement ma posture de designer. Son soutien constant, tant sur le plan académique qu'humain, m'a permis de mener à bien ce travail dans les meilleures conditions.

Je remercie tout particulièrement Madame Élodie Bêcheras, directrice de l'ISCID et responsable du parcours Design Sensoriel, dont le leadership inspirant et la bienveillance constante ont insufflé une dynamique de travail rigoureuse et motivante. Son engagement sans faille en faveur de l'excellence académique, ainsi que sa disponibilité et son écoute attentive, ont joué un rôle essentiel dans la qualité de mon parcours universitaire.

Je tiens à exprimer ma plus profonde gratitude à l'Institut Supérieur Couleur, Image, Design (ISCID) de Montauban, qui a constitué, tout au long de mon parcours en Master Design Sensoriel, un cadre académique à la fois stimulant, exigeant et profondément enrichissant. Ce lieu d'apprentissage et d'expérimentation a su nourrir ma réflexion, aiguïser mon regard critique, et m'offrir les outils intellectuels et méthodologiques nécessaires à l'élaboration de ce mémoire et à ma formation de designer.

Je n'oublie pas non plus la Classe Sensorielle, ce collectif d'étudiant-e-s avec qui j'ai partagé des moments de complicité, de réflexion collective, d'expérimentation, et parfois de doutes aussi mais toujours dans un esprit de solidarité et d'émulation créative. Ces échanges humains et professionnels ont profondément marqué mon parcours et ont contribué à faire de ces années d'études une aventure inoubliable.

Enfin, je souhaite adresser mes remerciements les plus chaleureux à ma famille et à mes ami(e)s pour leur soutien indéfectible, leur patience, leur écoute et leurs encouragements constants. Leur présence rassurante et leur confiance en moi ont été des piliers tout au long de cette période parfois intense, mais toujours passionnante.

À toutes et à tous, merci.

Brouard Flavie

P.03	REMERCIEMENTS
P.04	SOMMAIRE
P.06	AVANT - PROPOS
P.09	INTRODUCTION



P.16 L'ENCHANTEMENT AU QUOTIDIEN : Entre Fictions Merveilleuses & Lois Physiques.

p.18	1.1. Aux Frontières du Merveilleux : Figures & Mythes des Imaginaires Enchantés.
p.41	1.2. Entre Sciences et Sensibilité : Attrait Sensoriel de la Physique Optique.
p.56	1.3. Vers un Sentiment d'Émerveillement : L'Enchantement au Service l'Expérience Sensorielle.



P.68 LA POÉTIQUE DU QUOTIDIEN : Méthodologie & Théories Sensorielles d'un Désenchantement.

p.70	2.1. La Matière comme Langage Sensoriel : Les Effets de Surface Couleurs, Lumière et Textures.
p.88	2.2. Les Perceptions Sensorielles : Leur Rôle dans le Quotidien.
p.102	2.3. Le Désenchantement du Quotidien : Un Regard Critique de la Société.





P.120 SENSORIALITÉ DU DESIGN : Une Voie de Réenchantement.

p.123 3.1. Architecture, Design d'Espace & Ville.

p.133 3.2. Scénographie, Art Immersif &
Installations Lumineuses.

p.143 3.3. Design Graphique, Identité Visuelle &
Objets.

p.153 3.4. Design Textile, Teinture & Mode.



P.164 DÉMARCHE DE L'ÉMERVEILLEMENT : Redécouvrir le Quotidien par la Conception Méthodologique d'Effets Optiques.

p.166 4.1. Indétermination & Perfectibilité :
Le Devoir de S'Accomplir Soi - Même.

p.176 4.2. Territoire de Recherche - Création :
Une Dynamique « In Situ » pour Créer.

p.194 4.3. Territoire de Création - Recherche :
Mes Enjeux des Surfaces & Matières à
Effets Optiques.

P.213

P.217

P.221

P.225

P.229

CONCLUSION

GLOSSAIRE

BIBLIOGRAPHIE

SITOGRAPHIE

TABLE DES MATIÈRES

AVANT - PROPOS

Ce mémoire prend la forme d'un livre-objet, une création hybride à la frontière entre la recherche universitaire et l'expérimentation sensorielle. J'ai choisi de le concevoir non seulement comme un recueil de connaissances, mais comme un support esthétique et tactile, où la mise en page et les éléments graphiques participent à l'expérience de lecture.

Pour rendre ce voyage plus lisible et immersif, j'ai mis en place un code couleurs qui signale visuellement la nature des contenus :

- Les arguments principaux sont soulignés par des encadrés de couleur, permettant de repérer rapidement les idées-clés et de structurer la lecture.
- Les notes de bas de page apparaissent dans une teinte distincte, pour guider l'attention vers les références sans alourdir la fluidité du texte.
- Les légendes des figures et des illustrations sont harmonisées par un ton coloré, qui souligne leur rôle documentaire tout en préservant l'élégance visuelle de l'ensemble.
- Les titres et sous-titres bénéficient d'une hiérarchie chromatique, qui traduit la progression du propos et facilite l'orientation dans les différentes sections.

J'ai également pris la liberté de valoriser les citations qui jalonnent ce mémoire. En les isolant et en leur offrant un traitement graphique particulier, j'ai voulu leur redonner toute leur force poétique ou critique : elles deviennent ainsi des respirations, des échos qui prolongent et enrichissent la réflexion.

Certaines sections, comme le bestiaire merveilleux au cœur de la première partie, le grand III consacré aux études de cas dans le design participant au réenchantement du quotidien, et mes expérimentations personnelles en grand IV, adoptent un rythme de lecture singulier. Ces parties s'éloignent volontairement du ton académique pour proposer une écriture plus libre et sensible ; elles se feuilletent presque comme des recueils d'images ou de récits. Les références y sont volontairement déplacées : elles figurent en couverture d'intercalaire, à la manière d'un seuil, pour inviter le lecteur à naviguer entre le texte et l'iconographie, entre l'argumentation et la contemplation.

Enfin, j'ai pensé ce livre-objet comme un espace d'exploration, où la mise en page, la couleur et la lumière deviennent des alliées du contenu. Loin d'être un simple support neutre, il se veut le prolongement de ma démarche : un manifeste silencieux pour un design sensoriel qui honore la matière, la surprise et l'émerveillement.

Cet avant-propos est donc une invitation à lire ce mémoire comme une expérience plurielle : un voyage entre les mots et les surfaces, où chaque page est pensée pour éveiller les sens et nourrir la réflexion. Puissiez-vous, en le parcourant, ressentir la même curiosité et la même émotion qui m'ont animée au fil de ce projet.



Depuis toujours, je suis fascinée par la puissance sensorielle des matériaux et par leur capacité à éveiller des émotions inattendues. En tant que designer sensoriel, j'ai appris à considérer la couleur, la lumière, la texture comme des médiums capables de raconter des histoires, de susciter la curiosité et de transformer notre rapport au monde. Cette fascination a guidé mes recherches et a façonné ma posture de designer : une posture attentive aux nuances, aux reflets, aux moindres frémissements de la matière.

Au fil de mon parcours, j'ai constaté combien notre quotidien pouvait s'appauvrir sous l'effet de la standardisation et de la rationalisation. Les espaces, les objets et les surfaces qui nous entourent ont souvent perdu leur singularité, écrasés par des logiques purement fonctionnelles et économiques. Cette uniformisation a pour effet d'émousser notre sensibilité, de nous éloigner de ce qui rend chaque lieu, chaque moment, unique et vibrant. Face à ce constat, j'ai ressenti le besoin profond de réhabiliter la dimension poétique du quotidien; de redonner à l'ordinaire sa capacité à nous surprendre et à nous émouvoir.

C'est dans ce contexte que j'ai choisi de centrer mon mémoire autour de la question suivante :

Comment la Création d'effets optiques et tactiles peut-elle participer à réenchanter le Quotidien en transformant la perception de notre environnement ?

Cette problématique m'a permis d'articuler mes réflexions et mes expérimentations autour de l'idée d'un design sensoriel engagé : un design qui n'est pas seulement utilitaire ou décoratif, mais qui se donne pour mission de raviver notre capacité à nous émerveiller.

Mon intention est de montrer que la couleur, la lumière, la matière et les effets qu'ils engendrent : reflets, iridescences, textures changeantes; peuvent devenir des leviers puissants pour réenchanter nos espaces de vie. En convoquant ces phénomènes optiques et tactiles, je cherche à ouvrir des interstices poétiques dans le quotidien : des moments de surprise, d'émerveillement, où l'on prend conscience de la richesse sensorielle de notre environnement.

Pour cela, j'ai adopté une méthodologie sensible et narrative, qui croise plusieurs disciplines : design, phénoménologie, esthétique, mais aussi philosophie et sciences du design. Mes recherches se sont nourries d'observations in situ, de prélèvements de matériaux, de lectures théoriques et surtout d'expérimentations personnelles. J'ai voulu faire de ces expérimentations un terrain d'exploration et de transmission : en créant des échantillons, des compositions, des dispositifs lumineux et chromatiques, j'ai cherché à donner corps à

mes intuitions et à mes hypothèses.

La démarche qui sous-tend ce mémoire est donc à la fois empirique et réflexive. J'ai conçu des effets optiques et tactiles non pas comme de simples ornements, mais comme des invitations à reconsidérer notre manière de percevoir et d'habiter le monde. Chaque échantillon, chaque jeu de lumière ou de texture est pensé comme un fragment d'expérience capable de réactiver nos sens et de raviver notre imaginaire.

Au cœur de ce projet, il y a une conviction : celle que l'émerveillement n'est pas un luxe ou un artifice, mais une nécessité. L'émerveillement est un moteur de transformation, une force qui nous pousse à ralentir, à nous arrêter un instant pour contempler. Dans une époque marquée par l'urgence et par le flux constant d'images et d'informations, il me semble essentiel de défendre cette qualité d'attention au monde, de la cultiver et de la transmettre à travers le design.

La structure de ce mémoire reflète cette démarche à la fois analytique, expérimentale et poétique. J'ai voulu l'organiser comme un voyage en plusieurs étapes, où chaque partie vient nourrir et approfondir la réflexion sur la place de l'émerveillement dans nos vies quotidiennes.

Dans un premier temps, j'explore les fondements théoriques et culturels de cette quête de réenchantement. Je m'intéresse aux figures mythologiques et aux récits merveilleux qui peuplent notre imaginaire collectif, en interrogeant leur rôle dans la formation de nos perceptions et de nos émotions. Ces figures, qu'elles soient issues des

contes anciens ou des fictions contemporaines, témoignent d'une fascination humaine pour les illusions et les phénomènes optiques, pour tout ce qui, par un simple jeu de lumière ou de matière, peut nous surprendre et nous émouvoir.

J'y développe également un dialogue entre les sciences et la sensibilité : la physique de la lumière, les principes d'optique et les illusions visuelles deviennent ici des points de rencontre avec une démarche artistique et sensorielle. La diffraction, l'iridescence, les reflets et les textures sont convoqués non seulement comme des phénomènes physiques, mais comme des langages à part entière, des façons d'écrire des histoires sensibles qui invitent à la contemplation.

Dans un second temps, ce mémoire s'attache à comprendre les formes contemporaines du désenchantement. J'y analyse comment la standardisation, la rationalisation et la surproduction ont eu pour conséquence d'appauvrir notre environnement sensoriel. J'y interroge aussi la manière dont nos lieux de vie, nos objets, nos espaces, tendent à perdre leur capacité à émerveiller. Cette partie me permet de poser un diagnostic lucide, mais aussi d'ouvrir la voie à une possible reconquête de cette dimension poétique, par la création et l'attention portée au sensible.

Vient ensuite la partie où je présente ma méthodologie : un cheminement fait d'observations in situ, de prélèvements de matières, de lectures, de manipulations et de tests. J'ai voulu faire de ces expérimentations un terrain d'exploration où la lumière, la couleur et la texture se répondent et se transforment. Mon approche est volontairement

hybride : elle mêle les outils analytiques, lectures, croquis, diagrammes, aux gestes plus intuitifs, toucher, assembler, expérimenter, pour saisir la richesse de chaque matériau et les histoires qu'il recèle.

Ce mémoire est aussi un témoignage personnel. J'y partage les moments de doute, les fulgurances créatives, les hésitations et les découvertes qui jalonnent la création d'effets optiques et tactiles. En créant mes échantillons, j'ai pris conscience que chaque nuance, chaque reflet, chaque aspérité pouvait devenir une invitation à ralentir, à regarder autrement. Les surfaces iridescentes, les textures changeantes et les jeux de lumière sont devenus pour moi des fragments d'émerveillement à part entière.

Enfin, la dernière partie de ce mémoire est consacrée à la dimension plus large du rôle du designer sensoriel. Pour moi, le designer n'est pas simplement un concepteur d'objets ou d'espaces : il est un passeur, un médiateur qui nous rappelle la puissance de la matière et la force des détails. Il ne s'agit pas de créer un effet pour l'effet, mais de construire des seuils sensibles, des moments où l'ordinaire se charge d'une aura nouvelle. Ces moments sont comme des respirations dans un monde saturé d'images et d'informations : des pauses où l'on retrouve un lien plus intime et plus poétique avec ce qui nous entoure.

À travers cette exploration, j'affirme une conviction : l'émerveillement est un outil de transformation. Il est une manière d'habiter le monde, de s'y relier avec une forme de curiosité renouvelée. Dans une société

qui valorise la rapidité et l'efficacité, je souhaite défendre l'idée d'une attention lente, d'un regard qui s'attarde et qui perçoit la profondeur des choses. Créer des effets optiques et tactiles, c'est ainsi offrir à chacun la possibilité de renouer avec ses sens, de redécouvrir la beauté discrète des matières et de se laisser surprendre par la lumière.

En conclusion de cette introduction, l'ampleur de la problématique que j'interroge, posée au départ comme une intuition, s'est enrichie au fil des lectures, des rencontres et des expérimentations. Elle est devenue un fil conducteur, un point d'ancrage pour une réflexion sur notre rapport au monde et sur la manière dont le design peut réenchanter nos gestes les plus simples.

Ainsi, ce mémoire est à la fois une recherche, une démarche sensible et une invitation. Une invitation à voir le quotidien comme un territoire d'expériences infinies, à écouter la voix des matières, à accueillir les reflets changeants et à honorer l'émerveillement comme une forme de résistance poétique. J'espère, à travers ce travail, transmettre cette conviction que chaque texture, chaque lumière et chaque nuance a le pouvoir de transformer notre perception et de nous reconnecter à la magie discrète de l'instant présent.

0 = 11

.....

L'ENCHANTEMENT AU QUOTIDIEN : Entre Fictions Merveilleuses & Lois Physiques.

1.1. AUX FRONTIÈRES DU MERVEILLEUX : Figures & Mythes des Imaginaires Enchantés.

L'enchantement, dans sa racine étymologique *incantare*, « *chanter dans* », désigne une parole agissante, capable de suspendre le réel et d'ouvrir un espace d'irréalité. Cette suspension du monde tel qu'il est perçu, pour donner lieu à un monde perçu autrement, est au cœur de l'expérience sensorielle enchantée. Cette définition provient d'une réflexion philosophique, de Jacques Derrida, sur l'enchantement, qui dépasse le simple divertissement pour inclure une expérience esthétique perçue à travers plusieurs sens.¹

Il ne s'agit pas ici d'évoquer un simple divertissement magique, mais bien d'un processus perceptif complexe, dans lequel illusion, lumière et narration convergent pour créer un effet de saisissement esthétique. Le merveilleux n'est pas seulement un registre littéraire ou visuel : il est aussi un mode de relation au monde qui déplace les frontières du rationnel pour donner une place au sensible et à l'intuition.

Dans cette optique, le design sensoriel se pose comme un terrain privilégié où l'enchantement opère concrètement, à travers des jeux de lumière, des matières iridescentes, des illusions d'optique et des textures qui stimulent l'imaginaire.

Le Merveilleux comme Construction Sensorielle.

En reprenant la racine du terme « *enchanter* », cette dernière souligne que l'enchantement est un processus où le langage, la voix et les sens s'entrelacent pour transformer notre perception du réel. L'enchantement invite à une ouverture du regard, à une attention portée sur les détails subtils, comme les reflets d'une goutte d'eau, les scintillements d'une plume ou l'ombre mouvante d'une forêt.

Le philosophe Gaston Bachelard, dans L'Eau et les Rêves (1942),

1. Derrida, J. (1972). *La Voix et le Phénomène*. Presses Universitaires de France.

Derrida explore l'idée de l'enchantement au-delà de l'illusion, en analysant la relation entre le langage et la perception sensorielle, proposant que la parole agissante puisse transformer notre expérience du monde.

souligne que la matière, notamment l'eau, devient un support poétique capable de susciter l'imaginaire.

« L'eau est ce miroir mouvant où se tissent des mondes invisibles. »²

La surface liquide déforme, réfléchit, irise, et crée une fiction visuelle où la matière se fait récit. Ce pouvoir narratif des phénomènes sensoriels fonde la nature même du merveilleux : une poétique de la matière et des éléments. (cf. figure 1)

La figure 1 prolonge cette réflexion en capturant la surface miroitante et ondoyante d'un ruisseau. La lumière, en se reflétant sur l'eau, devient un jeu d'éclats mouvants et de transparences colorées, qui transforme la matière liquide en un véritable récit visuel. L'eau, à la fois fluide et insaisissable, se pare de reflets et d'ombres changeantes, créant un univers de perceptions fugitives. La surface devient un miroir instable, un espace où la lumière et la couleur s'assemblent pour engendrer des mondes éphémères.

Comme l'écrit Bachelard, "l'eau est ce miroir mouvant où se tissent des mondes invisibles" : les images de l'eau et de ses reflets ouvrent un espace poétique où l'imaginaire peut se déployer. Le courant, les remous, les ondulations sont autant de formes narratives qui racontent un instant, une atmosphère, un univers intérieur. Ces photographies deviennent ainsi une illustration sensible de la puissance poétique de la matière : une matière qui ne se contente pas d'être vue, mais qui nous parle et nous invite à rêver.

2. Bachelard, G. (1942). *L'Eau et les Rêves*. PUF.

Bachelard évoque l'eau comme une matière poétique, suggérant que sa fluidité et son miroir mouvant stimulent l'imaginaire et permettent d'accéder à des mondes invisibles, une idée qui renforce le lien entre la matière et l'enchantement sensoriel.

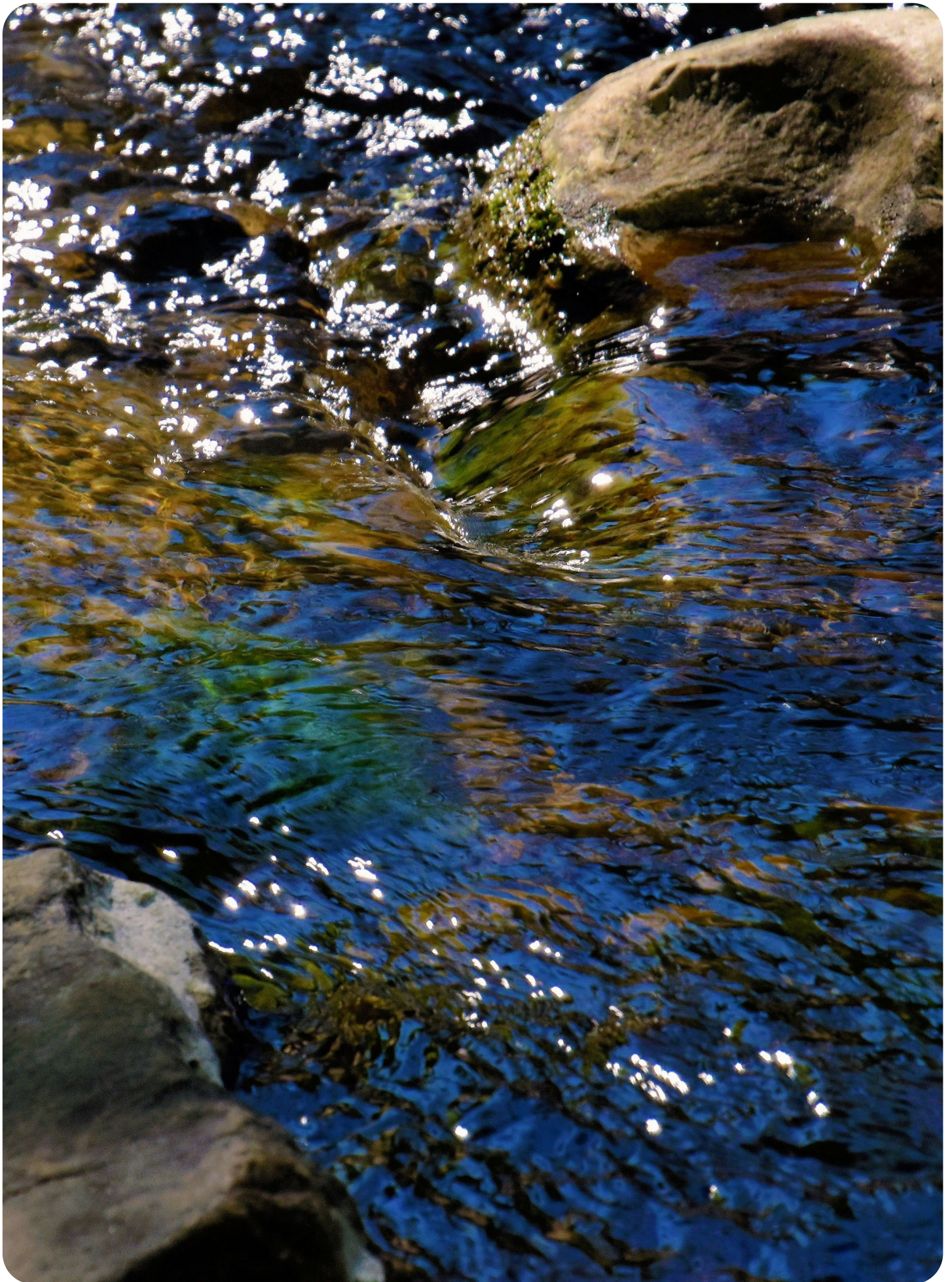


Fig. 1 : (2022). Le Miroir Liquide. Edwards Gardens, Lawrence Avenue East, North York, ON, Canada.
Image extraite de la Licence Unsplash avec utilisation gratuite.

Lien : <https://unsplash.com/fr/photos/un-oiseau-se-tient-debout-sur-un-rocher-dans-leau-pyI9E4Bx1S4>

De son côté, l'écrivain japonais Junichiro Tanizaki, dans Éloge de l'Ombre (1933), invite à reconsidérer l'ombre et la lumière comme des alliées de la perception sensible.³

Tanizaki propose que l'ombre n'est pas simple obscurité, mais un espace où le visible se nuance, se trouble, se sublime. L'enchantement sensoriel se niche dans ces zones tamisées, dans la douceur d'une lumière diffuse, dans le mystère d'une surface qui capte ou diffuse la lumière avec délicatesse. (cf. figure 2)

La figure 2 illustre cette vision de Tanizaki. La lumière dorée y pénètre avec délicatesse, effleurant les surfaces de tatami, les parois et les encadrements en bois. Loin de saturer l'espace, elle s'y module et se laisse absorber par les matériaux, créant des jeux d'ombres qui ne sont jamais de simples "noirs", mais des zones calmes, presque vivantes. Ces ombres, qui révèlent et dissimulent à la fois, invitent à la contemplation et rendent la perception plus riche, plus subtile. Ainsi, l'ombre se fait alliée de la lumière, la nuance, la trouble, et sublime la beauté silencieuse des textures et des reliefs. Ces images traduisent parfaitement l'idée que l'ombre n'est pas un manque, mais un espace où la lumière se révèle autrement, et où l'enchantement sensoriel se loge dans le mystère et la douceur de ces zones tamisées.

Ainsi, dans les traditions mythologiques, le merveilleux agit comme une force transformatrice : il trouble les repères habituels, invite à la contemplation, et ouvre des récits dans lesquels la perception du réel est bouleversée. Ces récits ne sont pas simplement des contes pour enfants, ils forment une mémoire collective de sensations et d'archétypes sensoriels qui continuent d'imprégner nos pratiques esthé-

3. Tanizaki, J. (2013). *Éloge de l'ombre* (V. Klink, Trad.). Verdier. (Œuvre originale publiée en 1933).

Tanizaki explore le rôle de l'ombre et de la lumière dans la perception sensible, soulignant l'importance de l'ambiance tamisée dans l'enchantement sensoriel, où la lumière n'est pas simplement une source, mais un effet subtilement modulé.



Fig. 2 : (2025). La lumière en Murmure.

Image extraite de la Licence Unsplash avec utilisation gratuite.

<https://unsplash.com/fr/photos/une-chambre-avec-un-lit-et-une-lumiere-qui-brille-dessus-oN4n9wY4qo0>

tiques. Le merveilleux éblouit, fascine, hypnotise; autant de verbes liés à la lumière, à la vue, à la perte momentanée de contrôle par l'intensité d'un phénomène sensoriel.

C'est par exemple le cas de l'iridescence, cet effet optique changeant que l'on observe sur différents êtres vivants ou même certains environnements, qui rappelle l'apparition miraculeuse d'un monde en perpétuelle métamorphose. (*cf. figure 3*)

Ce phénomène n'est pas magique en soi, mais il est perçu comme tel tant il semble défier la stabilité visuelle. Ce type d'effet devient alors une porte d'entrée vers l'univers du merveilleux, au sens où il enchâsse une explication physique dans une réception sensorielle ambiguë et poétique.

Les nuances irisées de la figure 3 : bleus, roses, verts, dorés, se fondent et se répondent dans un jeu fluide et évanescent. Chaque déplacement du regard ou de la lumière révèle une nouvelle teinte, une nouvelle forme, comme un récit en perpétuel devenir.

Ce phénomène de l'iridescence, perceptible ici dans ces reflets aux allures liquides, opère une métamorphose : la matière semble à la fois tangible et intangible, proche et lointaine. Les images capturent cette ambiguïté poétique qui rappelle les ailes de papillon ou les nacres marines.

En cela, elles témoignent de la puissance transformatrice du merveilleux : elles troublent les repères habituels, transforment la lumière en un phénomène presque magique. Cet effet hypnotique, qui défie la

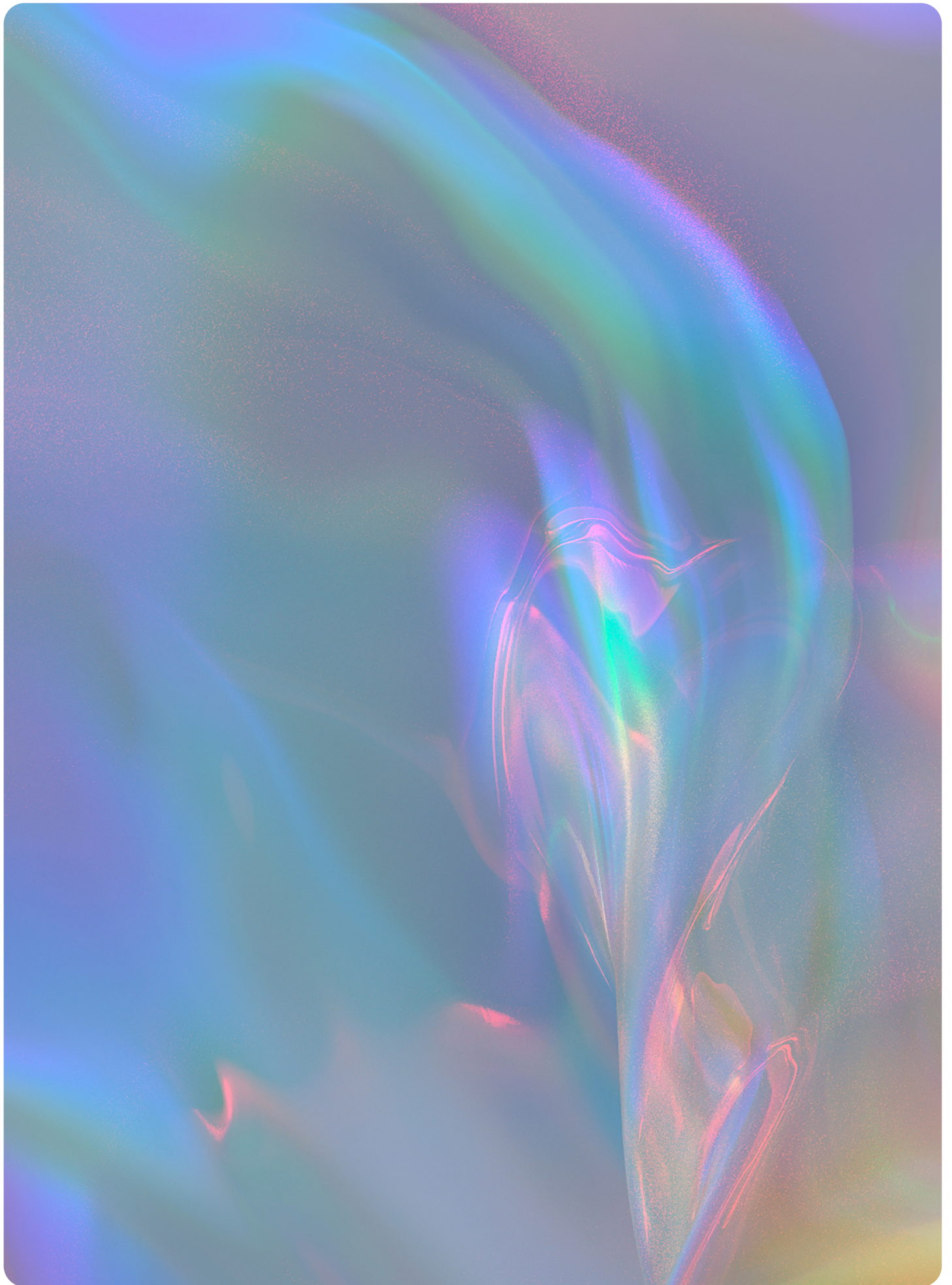


Fig. 3 : (2021). *Evanescence Irisée*,
Image extraite de la Licence Unsplash avec utilisation gratuite.
<https://unsplash.com/fr/photos/une-image-floue-dun-arriere-plan-bleu-et-rose-CuOLJFf-gfs>

stabilité visuelle, révèle combien les phénomènes optiques participent à la création d'un imaginaire merveilleux et sensoriel. Ici, la matière devient récit, la couleur devient émotion : une mémoire collective de sensations, fascinante et infinie.

BESTIAIRE MERVEILLEUX

FIGURES D'UN IMAGINAIRE SENSORIO - NARRATIF

*Pour comprendre comment ces univers sensoriels prennent forme, il est utile de revenir sur certaines **Figures Emblématiques du Merveilleux**, qui incarnent autant des récits que des textures, des couleurs ou des ambiances. Ces personnages archétypaux, loin d'être décoratifs, forment une **Grammaire Symbolique du Sensoriel**.*

À la suite de ce bestiaire, je certifie que toutes les images qui suivront cet intitulé, ont été sélectionnées libres de droits pour les différents types de fichiers :


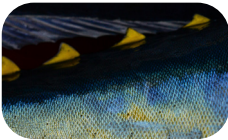


- png. : Conçus par DigitalCurio avec achat sur Etsy.
- jpg. : Images extraites de la Licence Unsplash avec utilisation gratuite.

La Sirène

La Voix & le Miroitement⁴

Nom Sc.	<i>Du lat. Siren, De l'ang. Mermaid.</i>
Période de Création	<i>Antiquité : myth. grecque, Renaissance : popularisation des contes marins européens.</i>
Attributs	<i>- Corps mi-femme, mi-poisson. - Dotée d'une voix envoûtante.</i>

Symbole du chant envoûtant et de la surface ondoyante de l'eau, la sirène incarne une esthétique de la fluidité. Sa chevelure, ses écailles et son habitat marin évoquent un univers dominé par des matières mouvantes et lumineuses. L'imaginaire associé à la sirène repose sur des effets de transparence, d'irisation et de réverbération; des textures sensorielles liées au liquide, au brillant, à l'évanescent. Son pouvoir ne repose pas sur la force, mais sur la perception : elle attire, trouble, fait vaciller la frontière entre fascination et danger.

Couleur Iridescente	Matière - Écailles
	
Effet Opalescent	Ambiance Envoûtante
	



4. Campbell, J. (1949). *Le Héros aux mille et un visages*. Gallimard.
Campbell définit les créatures du Merveilleux comme des archétypes universels qui relèvent du symbolisme sensoriel : ce sont des expressions de l'attraction magique et de l'intensité sensorielle. La sirène est donc archétype de l'attraction fatale par le son, un chant qui trouble les sens et altère la perception.



Le Dragon L'Éclat Incandescent⁵

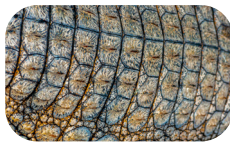
Nom Sc.	<i>Du lat. Draco, Du chinois Long.</i>
Période de Création	<i>Mésopotamie, Chine ancienne : myth. antiques. Moyen Âge.</i>
Attributs	<ul style="list-style-type: none"> - Corps reptilien, ailes, griffes, souffle de feu ou de glace. - Symbole de force, sagesse, ou chaos selon les cultures.

Créature à la fois lumineuse et terrifiante, le dragon est une figure du feu, de la couleur rougeoyante, des surfaces écailleuses métalliques. Son corps évoque des matériaux rugueux, brûlants, mais aussi chatoyants. Il est souvent représenté dans des tons d'or, de bronze, de rouge intense, avec une peau presque minérale. Il est associé au souffle chaud, à la lumière explosive et au vertige visuel qu'elle provoque. Le dragon, dans sa matérialité même, incarne un design sensoriel où la texture, la chaleur et l'éclat construisent une expérience du sublime.

Couleur Flamboyante



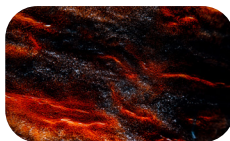
Matière - Cuirasse



Effet Chromé



Ambiance Incandescente



5. Cf. Campbell, J. (1949). *Le Héros aux mille et un visages*. Gallimard.

L'éclat du dragon est archétype du défi initiatique, le dragon est aussi figure du feu et de la lumière intense, symbole d'un pouvoir luminescent qui fascine et inquiète.

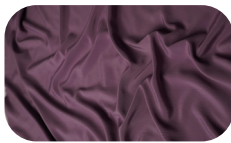
L'Enchanteur / Merlin L'Architecte de l'Invisible⁶

Nom Sc.	Aucun, figure littéraire (Merlin, magicien, sorcier).
Période de Création	Moyen Âge : légendes du Roi Arthure. Renaissance : textes alchimiques, hermétiques.
Attributs	- Vieillard sage ou homme mystérieux vêtu de longues robes. - Utilise un bâton, un grimoire, ou un artefact magique.

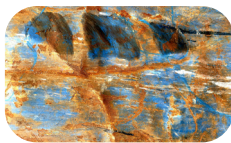
L'enchanteur agit dans l'espace immatériel : son rôle est de révéler ce qui ne se voit pas, d'orienter les perceptions. Souvent lié à la forêt, au brouillard ou aux clairières nocturnes, il convoque une ambiance tamisée, marquée par l'ombre, le murmure, la lumière rasante. Son esthétique est celle de l'ombre portée, du miroitement discret. Il symbolise une scénographie du mystère, une composition sensorielle subtile où le silence, le temps suspendu, la lumière basse et les textures veloutées sont les outils d'un monde envoûtant.



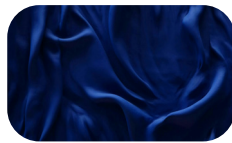
Couleur Pourpre



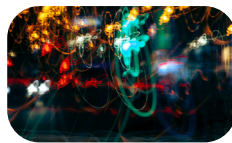
Effet Patiné



Matière - Velours



Ambiance Enigmatique



6. Cf. Campbell, J. (1949). *Le Héros aux mille et un visages*. Gallimard.

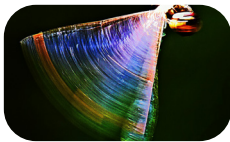
L'enchanteur est le prototype du magicien capable de manipuler lumière et matière, créant des illusions perceptives, des espaces altérés où le temps et l'espace se plient au merveilleux.

La Fée Le Scintillement Fragile⁷

Couleur Pastel



Matière - Ailes



Effet Vaporeux



Ambiance Onirique



Nom Sc.

*Du lat. Fata, (fairy, faerie),
Figure du folklore.*

Période de
Création

*Moyen Âge : Folklore
Celtique, Germanique.
Renaissance.*

Attributs

*- Être minuscule et ailé,
ou esprit lumineux de la
nature.
- Magie, beauté, nature,
tromperie.*



À la fois minuscule et éclatante, la fée est associée à une esthétique de l'étincelle. Poussières de lumière, éclats prismatiques, sons cristallins : son univers est fait de détails sensoriels infimes mais intenses. Elle évoque des matériaux comme le verre, le cristal, l'argent ou les ailes d'insecte. Elle appartient à l'éphémère et au léger. Dans un espace de design, elle pourrait correspondre à des ambiances composées de transparences colorées, de mobiles suspendus jouant avec la lumière, ou de sons discrets amplifiant l'effet de surprise sensorielle.

7. Cf. Tolkien, J.R.R. (1947). *On Fairy-Stories*. HarperCollins.
Il décrit les fées comme participant à la "subcréation" du monde secondaire, où la lumière agit comme vecteur d'une magie visuelle.

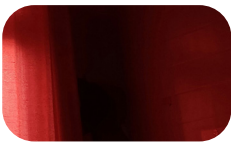
Le Monstre

La Dissonance Fascinante

Nom Sc.	<i>Du lat. Monstrum, variable selon les cultures.</i>
Période de Création	<i>Depuis l'Antiquité jusqu'à aujourd'hui, évoluant sans cesse.</i>
Attributs	<ul style="list-style-type: none">- Apparences hybrides, difformes, ou gigantesques.- Souvent associés à la peur, à la transgression.

Les créatures monstrueuses du merveilleux ne provoquent pas uniquement la peur. Elles sont des agencements sensoriels qui défient les normes du corps : mélange de textures, de matières, d'odeurs et de formes inattendues. Elles incarnent la puissance du dissonant, du trop-plein sensoriel. Leur pouvoir vient d'un excès, excès de surface (trop d'yeux, trop d'écailles), excès de brillance, excès de bruit ou de masse. Elles rendent visible l'effet d'un monde où les repères perceptifs sont brouillés, bouleversés.

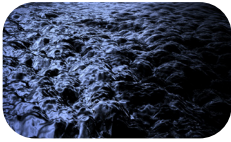
Couleur Terne



Matière - Chair



Effet Visqueux



Ambiance Terrifiante



L'Émerveillement comme Construction Narrative & Sensorielle

Ce bestiaire agit comme un lexique symbolique qui éclaire la manière dont l'enchantement s'active à travers des dispositifs visuels et tactiles. En design sensoriel, il ne s'agit pas de représenter ces figures littéralement, mais de traduire les archétypes sensoriels qu'elles incarnent : scintillement, fluidité, opacité, réverbération, friction, surprise... Autant d'effets qui peuvent être convoqués par la lumière, la matière ou la couleur, et qui puisent dans un imaginaire collectif. Par exemple, le scintillement peut s'incarner dans des matériaux iridescents, comme les tissus moirés ou les surfaces polies qui capturent et diffractent la lumière, évoquant ainsi les ailes de papillons morpho ou les reflets mouvants de l'eau vu précédemment. La fluidité, quant à elle, se manifeste dans l'utilisation de formes ondulantes, de voiles transparents ou de textures lisses, rappelant la légèreté de la brume ou le flot d'un ruisseau.

La littérature fantastique et mythologique joue ici un rôle de modèle implicite. J.R.R. Tolkien, dans *On Fairy-Stories*, insiste sur le fait que l'enchantement repose avant tout sur une cohérence interne d'un monde, dans lequel chaque détail visuel, auditif, olfactif contribue à une immersion totale.⁸ Dans *Le Seigneur des Anneaux*, par exemple, les descriptions minutieuses de la Lothlórien, avec ses lumières tamisées et ses textures végétales, transforment une simple forêt en un sanctuaire sensoriel, un écrin de merveilleux où chaque détail est porteur de sens. Le merveilleux naît lorsque le sensoriel s'inscrit dans une narration implicite, une logique de monde.

8. Tolkien, J.R.R. (1947). *On Fairy-Stories*. HarperCollins.

Tolkien met l'accent sur la création de mondes imaginaires qui ne se contentent pas de proposer une évasion, mais offrent une expérience sensorielle totale, où chaque élément visuel, auditif et tactile contribue à une immersion profonde dans l'enchantement.

C'est aussi ce que souligne Joseph Campbell avec l'idée d'archétypes universels (cf. Campbell, 1949) : le héros, le guide, le monstre, la tentation; autant de rôles porteurs de codes sensoriels répétés à travers les cultures.⁹ Ainsi, le monstre n'est pas seulement une créature terrifiante, il incarne aussi la rugosité, la démesure ou l'inconnu. Le guide, quant à lui, se manifeste dans des atmosphères apaisantes ou des textures chaleureuses, comme la douceur d'un feutre ou l'éclat doré d'une lumière tamisée. Ces archétypes, transposés en design, donnent naissance à des ambiances polysensorielles où chaque élément dialogue pour renforcer l'émotion.

En design, cela se traduit par une approche sensorio-narrative, où la matière n'est pas qu'un support, mais un vecteur de récit. Une texture douce peut évoquer un refuge, un abri pour le corps et l'esprit, comme un cocon protecteur. Une lumière iridescente peut faire surgir un ailleurs, un espace onirique, en convoquant les teintes changeantes d'une aurore boréale. Une surface miroitante peut suggérer un passage, une brèche vers un monde parallèle, rappelant les portes magiques des contes.

Par exemple, l'architecte Junya Ishigami, dans son *House of Peace*, joue sur la translucidité des parois pour créer un effet de flottement, presque irréel.¹⁰ Ce projet s'apparente à un nuage immaculé posé sur l'eau, ses parois en polycarbonate diffusant la lumière de manière douce et continue. La frontière entre l'intérieur et l'extérieur se dissout, créant un espace où la lumière et les textures deviennent des vecteurs narratifs. Ici, la matérialité même des parois, à la fois transparente et légèrement floue, instaure une atmosphère d'intimité et de contemplation, qui invite à la rêverie et à l'émerveillement.

9. Cf. Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton University Press.

10. Ishigami, J. (2019). *Junya Ishigami : Freeing Architecture*. Fondation Cartier pour l'art contemporain.

Cette approche incarne parfaitement le rôle du designer sensoriel comme enchanteur : l'architecture ne se contente pas de contenir un espace, elle le transforme en expérience immersive, en récit sensoriel où la lumière et la matière dialoguent pour activer l'imaginaire.

(cf. figure 4)

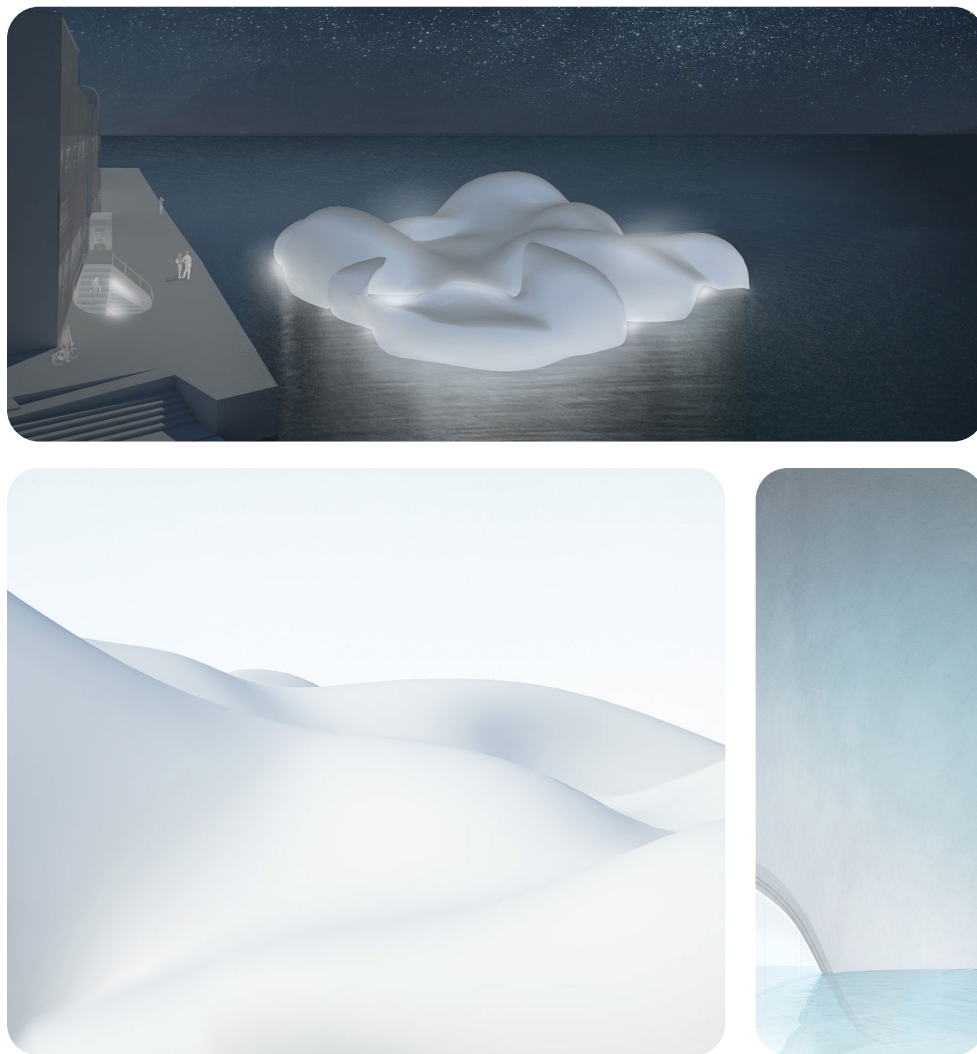
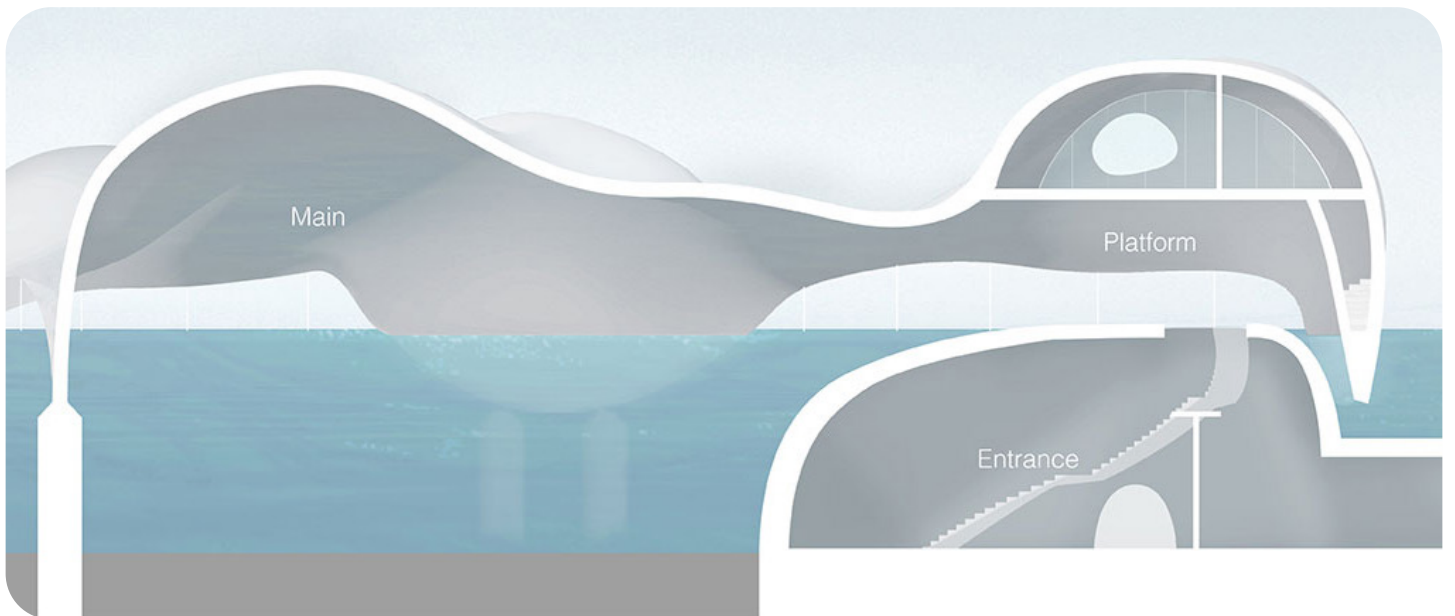
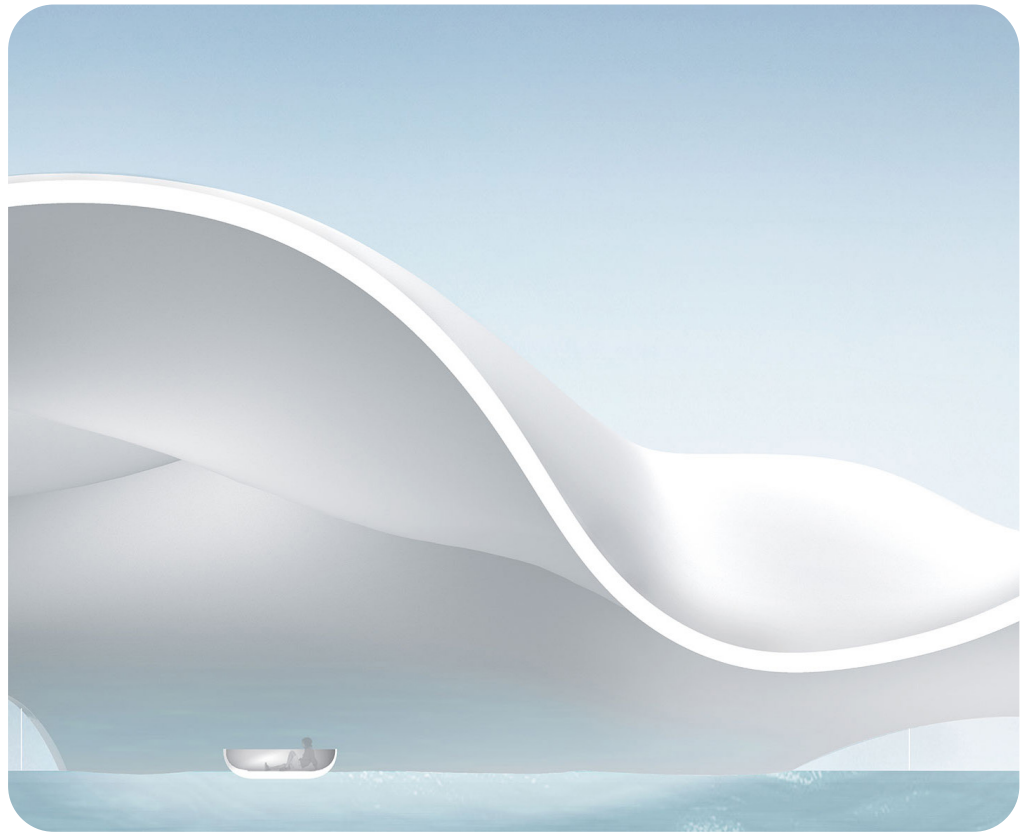


Fig. 4 : Ishigami, J. (architecte), Svendborg, J. (architecte) & Thyssen, O. (Professeur Philosophe. (2025). House of Peace Ishigami.
Images de © House of Peace.

<https://houseofpeace.dk/theproject/>



Le rôle du designer sensoriel, dans cette optique, est proche de celui d'un enchanteur : il compose des atmosphères capables de susciter l'étonnement, de faire vaciller les certitudes perceptives, de convoquer l'inattendu. Il s'appuie sur des dispositifs qui, par leur matérialité même, activent l'imaginaire et prolongent la narration. Ainsi, un sol craquant sous les pas ou un mur texturé à la manière d'une écorce devient un indice narratif, un seuil vers l'expérience. Ce jeu sur les seuils, à la fois sensoriels et narratifs, ouvre des perspectives poétiques, permettant à chacun de s'approprier l'espace de manière personnelle et sensible.

L'Illusion, une Esthétique du Seuil.

Ainsi et enfin, ce qui relie toutes ces figures et ces ambiances, c'est la logique du seuil : entre visible et invisible, entre vrai et faux, entre surface et profondeur. L'illusion optique (comme la diffraction, les jeux d'ombre ou la transparence) est souvent au cœur de cette esthétique. Mais il ne s'agit pas de tromper, il s'agit de faire apparaître autrement. L'effet d'enchantement repose sur cette capacité à transformer l'expérience sensorielle quotidienne en une expérience rare, où chaque détail prend une dimension symbolique et poétique.

Par exemple, les installations de l'artiste Olafur Eliasson, telles que *The Weather Project* à la Tate Modern (2003) , explorent cette logique du seuil en transformant l'espace par la lumière et la brume.¹¹ Dans ce projet, une lumière artificielle et une fine brume créent une atmosphère quasi irréelle, invitant les visiteurs à redécouvrir l'architecture du lieu tout en suscitant une émotion collective. Ces illusions visu-

11. Eliasson, O. (2003). *The Weather Project*. Tate Modern, Londres.

Cet artiste interroge la perception sensorielle et la lumière comme moyen d'illusion et d'émotion collective.

elles, en jouant sur la diffraction et la réverbération de la lumière, renversent les repères perceptifs et transforment la réalité en un espace d'émerveillement. (cf. figure 5)

L'écrivain et philologue J.R.R. Tolkien, analyse le merveilleux comme une création de "Secondary Worlds" (cf. Tolkien 1947), ces univers imaginaires qui reposent sur une cohérence interne et sensorielle.¹² Il insiste sur l'idée que le merveilleux ne fonctionne que si la lumière, la couleur, les textures sont travaillées avec finesse pour produire un effet d'immersion et de crédibilité. Le design sensoriel, par son attention à la lumière, aux surfaces et aux matériaux, s'inscrit pleinement dans cette démarche : il devient subcréateur d'environnements susceptibles de capter l'attention par la beauté et l'étrangeté. Ainsi, un simple jeu de lumière colorée sur une paroi en verre dépoli ou un effet de moiré sur un textile peut suffire à évoquer un ailleurs, un espace en suspens.

L'illusion visuelle joue un rôle majeur dans ce processus : diffraction, irisation, reflets et ombres sont autant de moyens de perturber ou d'enrichir la perception, ouvrant une fenêtre sur le fantastique. L'artiste James Turrell, par exemple, dans ses Skyspaces, sculpte la lumière et l'ombre pour créer un seuil entre l'intérieur et l'extérieur, entre la réalité et l'imaginaire.¹³ Ces espaces où la lumière devient presque tangible illustrent comment l'illusion peut être une porte vers l'intensité sensorielle. (cf. figure 6)

Cette "poétique du visible" crée un espace où la matière cesse d'être neutre pour devenir récit et émotion. L'illusion, loin d'être un simple

12. Cf. Tolkien, J.R.R. (1947). *On Fairy-Stories*. Dans *Tree and Leaf* (1964). George Allen & Unwin. Dans cet essai, Tolkien décrit comment les mondes imaginaires, ou «Secondary Worlds», reposent sur une cohérence sensorielle et narrative, où la lumière, la couleur et la texture jouent un rôle fondamental dans l'immersion et la magie d'un univers enchanté. Elle permet de comprendre comment l'illusion crée des espaces où le visible et l'invisible se mêlent.

13. Turrell, J. (2013). *James Turrell : A Retrospective*. Los Angeles County Museum of Art. L'exposition explore comment Turrell utilise la lumière et l'illusion pour créer des espaces de contemplation.



Fig. 5 : Eliasson, O. (2003). *The Weather Project*. Tate Modern, Londres.
Images de © Olafur Eliasson Studio.
<https://olafureliasson.net/artwork/the-weather-project-2003/>

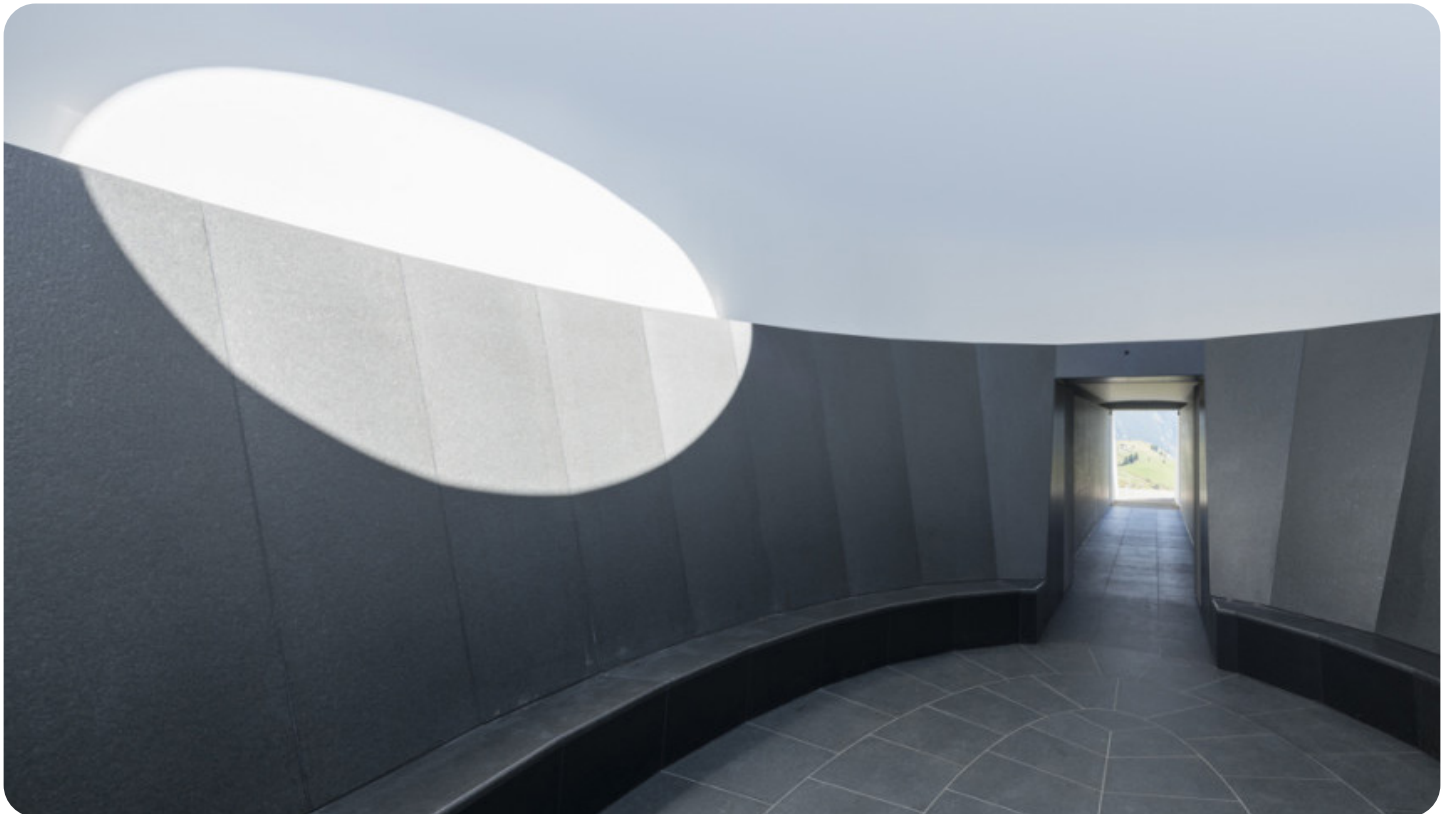
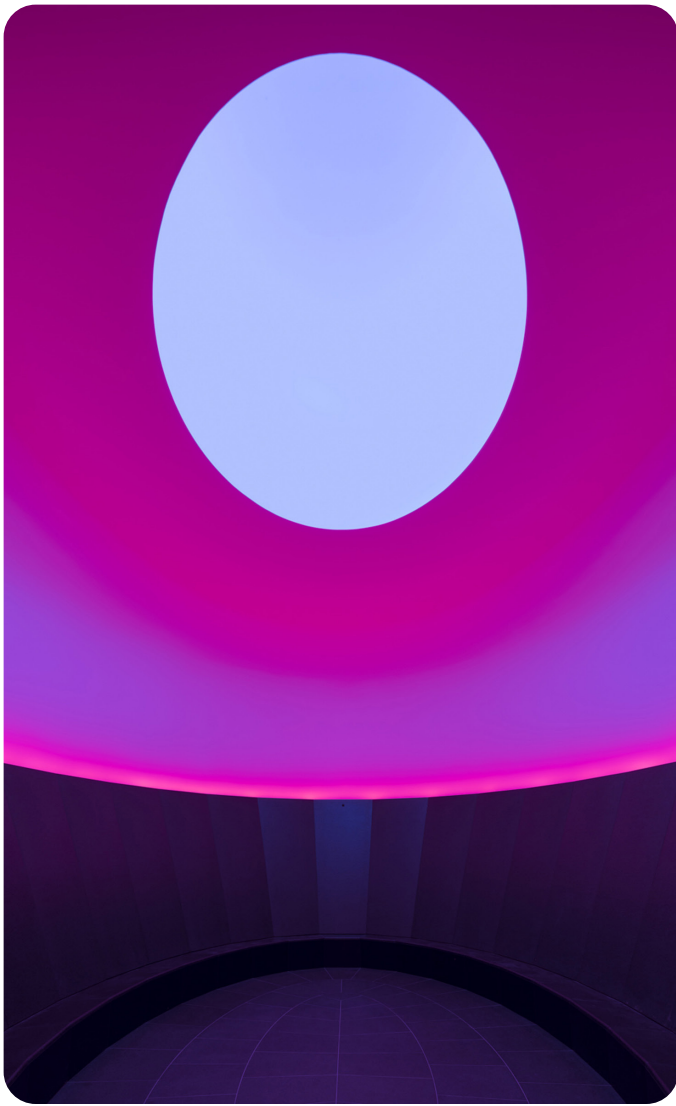


Fig. 6 : Turrell, J. (2018). *Skyspace Lech* [Installation permanente]. Haeusler Contemporary.
 Images de © Haeusler Contemporary.
https://haeusler-contemporary.com/james-turrell-skyspace-lech_en

artifice, devient un outil pour révéler la part cachée ou insoupçonnée du réel. Dans un contexte de design sensoriel, cette intensité perceptive peut être cultivée comme un outil de création, mais aussi comme une voie d'éveil : en rendant visible l'invisible, en faisant vibrer les surfaces et les couleurs, le designer sensoriel invite chacun à redécouvrir le monde avec un regard neuf.

Ainsi, les figures mythologiques et les récits merveilleux constituent un socle narratif qui nourrit l'enchantement sensoriel. Ces archétypes, loin d'être de simples fictions, offrent un lexique symbolique riche pour le design, où la lumière, la matière et la couleur deviennent des vecteurs de fascination et de poésie perceptive.

1.2. ENTRE SCIENCES & SENSIBILITÉ : Attrait Sensoriel de la Physique Optique.

L'univers sensoriel enchanteur que nous percevons dans le design trouve souvent sa source dans des phénomènes physiques complexes liés à la lumière et à la couleur. Comprendre ces mécanismes optiques : illusions, diffraction, scintillement, permet d'ouvrir des voies nouvelles pour la création d'expériences immersives et sensibles, au croisement de la science et de l'émotion esthétique. Ce sujet s'attache à explorer ces phénomènes optiques essentiels au design sensoriel, en s'appuyant sur des analyses scientifiques et esthétiques.

Comprendre la Lumière pour créer des Expériences Sensorielles.

La lumière est le vecteur fondamental de la perception visuelle. Elle interagit avec les surfaces qu'elle éclaire et suscite en retour une réception sensorielle modulée par notre œil et notre cerveau. Il a été vu que Junichiro Tanizaki (cf. Tanizaki, 1933), met en lumière l'importance du jeu subtil entre lumière et ombre dans la construction d'ambiances riches et mystérieuses.¹⁴ Pour Tanizaki, l'ombre n'est pas une absence mais un élément actif qui enrichit la perception, modulant les textures et créant une profondeur propice à l'enchantement. Cette idée souligne que la lumière n'est pas qu'un phénomène physique, mais une composante poétique essentielle à la sensibilité.

Cet éloge de l'ombre trouve un écho dans des pratiques contemporaines telles que l'architecture de Tadao Ando, qui sculpte la lumière pour créer des espaces méditatifs où chaque rayon devient un acteur narratif. (cf. figure 7)

14. Cf. Tanizaki, J. (2013). *Éloge de l'ombre* (V. Klink, Trad.). Verdier. (Œuvre originale publiée en 1933). L'ouvrage met en avant la poétique de l'ombre comme expérience esthétique.



Fig. 7 : Ando, T. (1989). Eglise de la Lumière. Osaka, Japon.
Image extraite du site officiel Archillio.
<https://archillio.fr/projet/eglise-de-la-lumiere/>

Par exemple, dans l'église de la Lumière à Osaka, la lumière traversant la croix découpée dans la façade devient un seuil entre le visible et l'invisible, intensifiant la perception de l'espace et suscitant une émotion sensorielle profonde.¹⁵

Cette église de Tadao Ando, construite en 1989 à Ibaraki au Japon, incarne magistralement cette idée de la lumière comme matière poétique et de l'ombre comme espace actif. Le béton brut, matériau privilégié par Ando, devient un support silencieux qui met en exergue l'intensité de la lumière naturelle traversant la croix découpée dans le mur du chœur. Cette lumière n'est pas simplement un éclairage fonctionnel : elle sculpte l'espace, trace une frontière symbolique entre le profane et le sacré, et guide le regard vers l'infini.

L'usage minimaliste des matériaux : béton, bois sombre et verre, crée un contraste saisissant entre l'opacité des murs et l'éclat quasi surnaturel de la lumière qui pénètre à l'intérieur. Chaque rayon, chaque variation lumineuse devient une "voix" dans la narration sensorielle de l'édifice. Cette expérience visuelle est doublée d'une intensité émotionnelle : en rendant visible l'invisible, la lumière active l'imaginaire du visiteur et lui offre un espace de méditation et d'éveil perceptif.

La croix lumineuse n'est pas un simple motif décoratif : elle est une illusion tangible qui articule le seuil entre le visible et l'invisible, entre la matière et la spiritualité. Dans le contexte du design sensoriel, cette œuvre illustre comment la maîtrise de la lumière et de l'ombre, fondée sur une compréhension scientifique de la diffraction et de la réflexion,

15. Ando, T. (2005). *Tadao Ando : Conversations with Students*. Princeton Architectural Press.

devient un outil narratif puissant. Elle démontre que la lumière, lorsqu'elle est travaillée avec rigueur et sensibilité, peut transcender sa fonction première pour devenir une expérience sensorielle et spirituelle complète.

Sur le plan scientifique, David K. Lynch et William Livingston (2001) expliquent que la lumière peut se comporter comme une onde, subissant des phénomènes tels que la diffraction ou l'interférence.¹⁶ Ces phénomènes physiques sont à l'origine de manifestations naturelles spectaculaires, telles que les arcs-en-ciel, les halos ou les irisations que l'on observe dans la nature. Ces manifestations ne sont pas seulement des curiosités scientifiques : elles agissent directement sur notre expérience sensorielle, créant un sentiment d'émerveillement lié à la complexité visible de la lumière dans son interaction avec le monde matériel. (cf. figure 8)

Les Principes Physiques de la Lumière en Optique.

Avant d'aborder la couleur comme phénomène perceptif, il est essentiel de comprendre les principes physiques de la lumière, qui en constituent la base. La lumière est une onde électromagnétique, caractérisée par sa longueur d'onde, sa fréquence et son amplitude. Ces propriétés fondamentales gouvernent la manière dont la lumière interagit avec les matériaux, générant des phénomènes tels que la réflexion, la réfraction, la diffraction et l'interférence.

La réflexion est le phénomène par lequel un rayon lumineux rebondit

16. Lynch, D. K., & Livingston, W. (2001). *Color and Light in Nature*. (2e éd.). Cambridge University Press.
Cet ouvrage vulgarise les phénomènes physiques liés à la lumière.



*Fig. 8 : (2021). Manifestation d'un Arc-en-ciel.
Image extraite de la Licence Unsplash avec utilisation gratuite.
<https://unsplash.com/fr/photos/arbres-verts-et-champ-dherbe-verte-pendant-la-journee-gn58eoBHW2l>*

sur une surface, modifiant la direction de propagation sans changer sa longueur d'onde. (cf. figure 9)

La réfraction, en revanche, se produit lorsque la lumière traverse un milieu transparent et modifie sa trajectoire en fonction de l'indice de réfraction du matériau. Ces deux phénomènes sont responsables de nombreux effets visuels, de l'éclat des pierres précieuses à l'apparition des arcs-en-ciel. (cf. figure 10)

La diffraction, quant à elle, intervient lorsque la lumière rencontre un obstacle ou une ouverture dont les dimensions sont comparables à sa longueur d'onde. Ce phénomène crée des franges lumineuses, appelées franges de diffraction, qui enrichissent la perception visuelle et servent de base à la création d'illusions optiques dans le design sensoriel. (cf. figure 11)

Enfin, l'interférence naît de la superposition de plusieurs ondes lumineuses, dont les crêtes et les creux s'additionnent ou s'annulent, donnant lieu à des motifs colorés caractéristiques. (cf. figure 12)

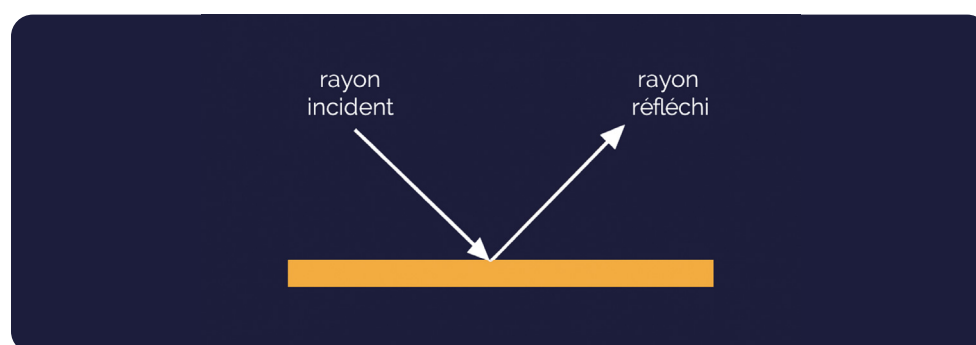


Fig. 9 : Schéma de la Réflexion de la Lumière.
Image générée avec IA.

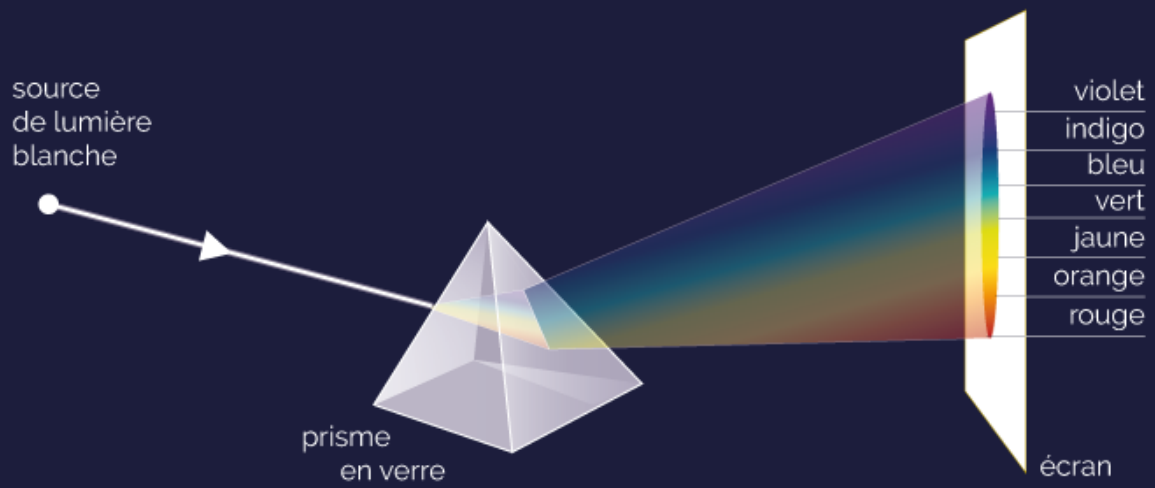


Fig. 10 : Maxicours. (n.d.). Schéma : Dispersion de la lumière blanche par un prisme.
Image de © Maxicours.

<https://www.maxicours.com/se/cours/les-differents-domaines-de-la-lumiere/>

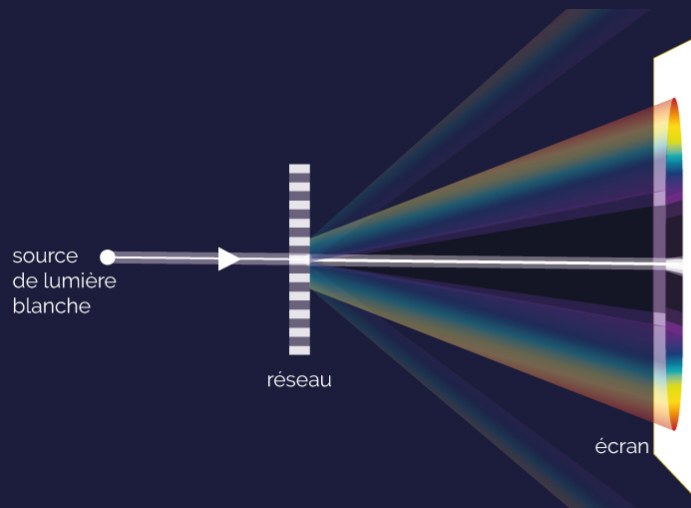


Fig. 11 : Maxicours. (n.d.). Schéma : Diffraction de la lumière à travers un réseau de diffraction.
Image de © Maxicours.

<https://www.maxicours.com/se/cours/la-decomposition-de-la-lumiere-blanc-par-un-prisme/>

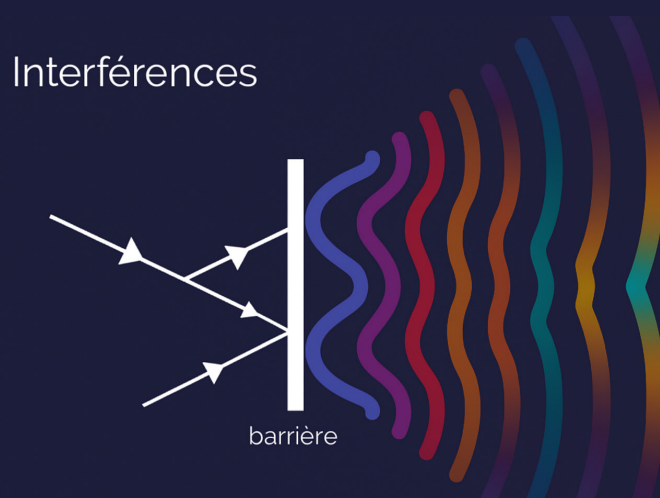


Fig. 12 : Schéma des Interférences Lumineuses.
Image générée avec IA.

La Couleur comme Phénomène Optique.

La couleur n'est pas une propriété intrinsèque des objets, mais le fruit d'une interaction complexe entre la lumière, la matière et l'œil humain. Philip Ball (2001), historien et scientifique de la couleur, distingue les couleurs produites par des pigments, qui absorbent certaines longueurs d'onde, des couleurs dites "structurelles", qui résultent de la microstructure physique des surfaces.¹⁷ Ces couleurs structurelles ne dépendent pas d'un pigment chimique mais de la manière dont la lumière est diffractée, réfléchie et interférée à une échelle microscopique. (cf. figure 13)

Cette image macro de l'aile d'un papillon morpho offre une illustration spectaculaire de la couleur structurelle, phénomène au cœur de l'optique sensorielle. Les teintes intenses de bleu et de turquoise, qui semblent vibrer et changer selon l'angle de vue, ne proviennent pas de pigments chimiques, mais d'une structure microscopique complexe : les écailles de l'aile sont constituées de fines lamelles disposées en couches, capables de diffracter et d'interférer la lumière incidente. Chaque infime variation dans l'angle de la lumière ou du regard provoque une modification du spectre réfléchi, donnant naissance à des irisations dynamiques et hypnotiques.

Il s'agit d'une démonstration directe de la distinction faite par Philip Ball (cf. Ball 2001) entre les couleurs pigmentaires et les couleurs structurelles, qui résultent de l'architecture même de la matière.

17. Ball, P. (2001). *Bright Earth : Art and the Invention of Color*. University of Chicago Press.
Une référence sur l'histoire et la science des couleurs.

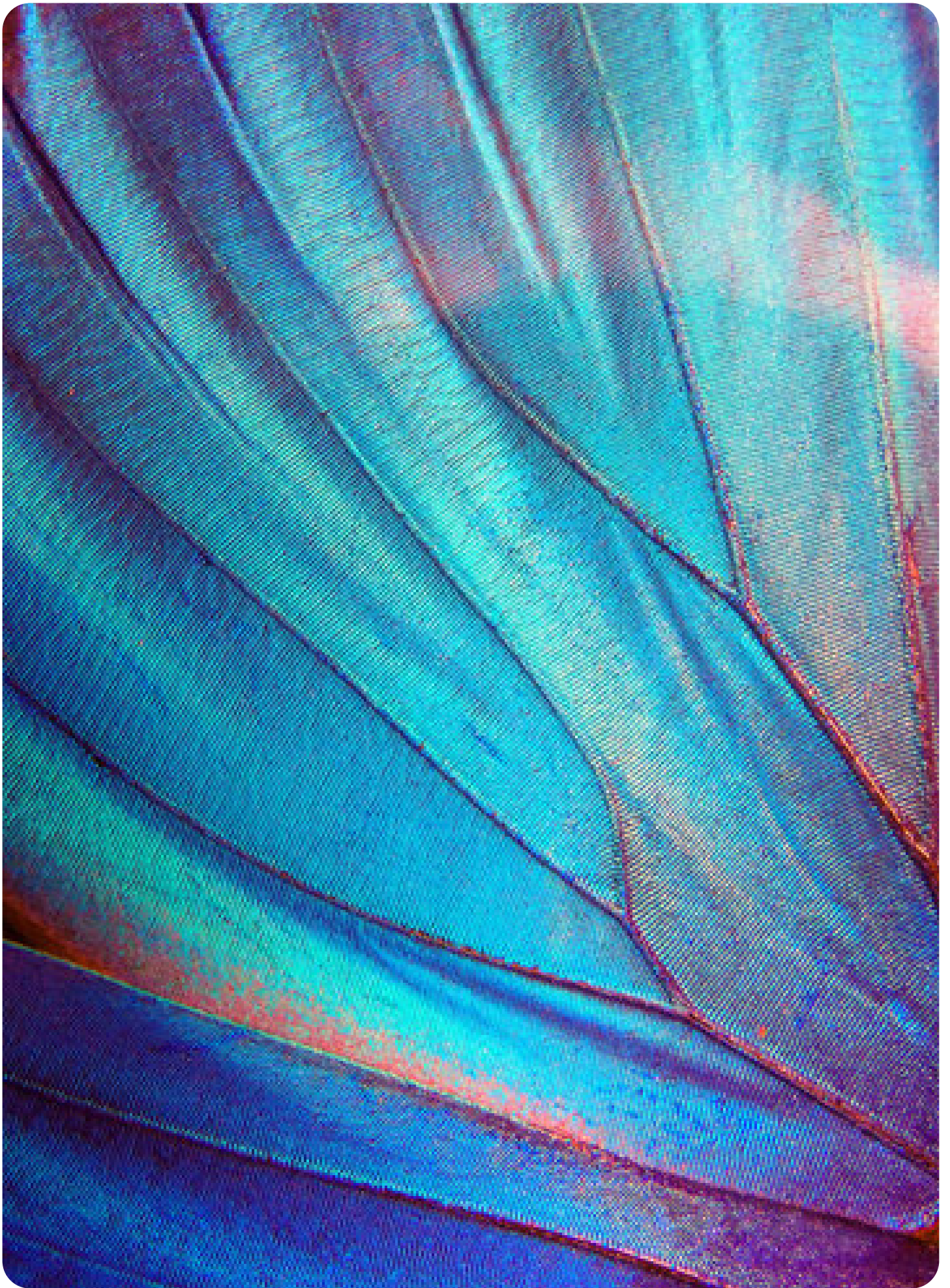


Fig. 13 : Zoom sur l'Aile du Papillon Morpho Bleu.
Image extraite de la Licence Adobe Stock.
<https://stock.adobe.com/fr/search?k=morpho+butterfly>

« Les couleurs produites par diffraction et interférence ne sont pas dues à une couleur intrinsèque du matériau, mais résultent de la manière dont la lumière interagit avec la microstructure de la surface. Ces couleurs structurales sont dynamiques, chatoyantes et changeantes selon l'angle d'observation, créant un spectacle en perpétuelle évolution qui captive l'œil et l'esprit. »¹⁸

(Ball, 2001, p. 185, Traduction Libre)

Dans le contexte du design sensoriel, ces couleurs structurales ouvrent des perspectives fascinantes pour créer des matériaux vivants, dont la couleur ne serait plus figée, mais toujours en mouvement, au gré des conditions lumineuses. L'aile de papillon morpho incarne ainsi un modèle naturel d'iridescence et de complexité optique, capable d'inspirer les designers souhaitant exploiter les phénomènes de diffraction, d'interférence et de polarisation dans leurs créations.

Ainsi, la couleur perçue peut varier selon l'angle sous lequel on regarde une surface, la nature de la lumière incidente, ou encore les propriétés de polarisation de cette lumière. Cette variabilité est au cœur du travail du design sensoriel, qui cherche à exploiter ces effets pour créer des matériaux et des environnements vivants, dynami-

18. Cf. Ball, P. (2001). *Bright Earth: Art and the Invention of Color*. University of Chicago Press. (p. 185, traduction libre).

« Colors produced by diffraction and interference are not due to any intrinsic color of the material but result from the way in which light interacts with the microstructure of the surface. These structural colors are dynamic, shimmering and shifting with the angle of observation, creating an ever-changing spectacle that engages the eye and the mind. »

ques et interactifs. Par exemple, les façades des bâtiments conçus par l'architecte Toyo Ito, comme le Tama Art University Library, utilisent des panneaux de verre sérigraphié qui changent de teinte en fonction de l'ensoleillement et de l'angle de vue, transformant la perception sensorielle de l'espace au fil de la journée. (cf. figure 14)



Fig. 14 : Ito, I. (2013). Tama Art University Library. Tokyo, Japon.
Image extraite du site Wikipédia.

https://en.wikipedia.org/wiki/Tama_Art_University_Library

L'Irillescence : à la Croisée de la Lumière et de la Couleur.

L'Irillescence est l'un des phénomènes optiques les plus fascinants, situé à l'intersection entre lumière et couleur. Andrew Parker (2009), spécialiste des phénomènes optiques dans la nature, décrit l'irillescence comme le résultat d'une superposition de couches microscopiques dont l'épaisseur est comparable à la longueur d'onde de la lumière.¹⁹ Ces couches provoquent des interférences lumineuses qui modulent la couleur perçue en fonction de l'angle d'incidence et de l'orientation de l'observateur. Ainsi, une même surface peut paraître tour à tour bleue, verte ou violette, donnant naissance à une expérience sensorielle en mouvement. (cf. figure 15)

Ce phénomène naturel, observable sur les ailes des papillons morpho, les plumes du paon ou les bulles de savon, a inspiré le design contemporain. Patricia Méaille (2018), photographe, insiste sur l'importance de ces effets irillescents en design, non seulement comme source d'innovation technique mais aussi comme vecteur d'une signification esthétique forte, associée à la beauté, au mystère et à la fascination.²⁰ Par exemple, les installations de l'artiste Ann Veronica Janssens, qui explore les irisations et les diffractions lumineuses à travers des dispositifs immersifs, traduisent l'irillescence en une expérience poétique et sensorielle. (cf. figure 16)

Cette dynamique sensorielle met en avant l'interaction intime entre sciences physiques et esthétique, un dialogue où les phénomènes mesurables deviennent sources de poésie visuelle.

19. Parker, A. (2009). *Seven Deadly Colours : The Genius of Nature's Palette and How It Eluded Darwin*. Simon & Schuster.

20. Méaille, P. (2018). *Irillescences : Lumières, couleurs et reflets dans l'art contemporain*. Actes Sud.

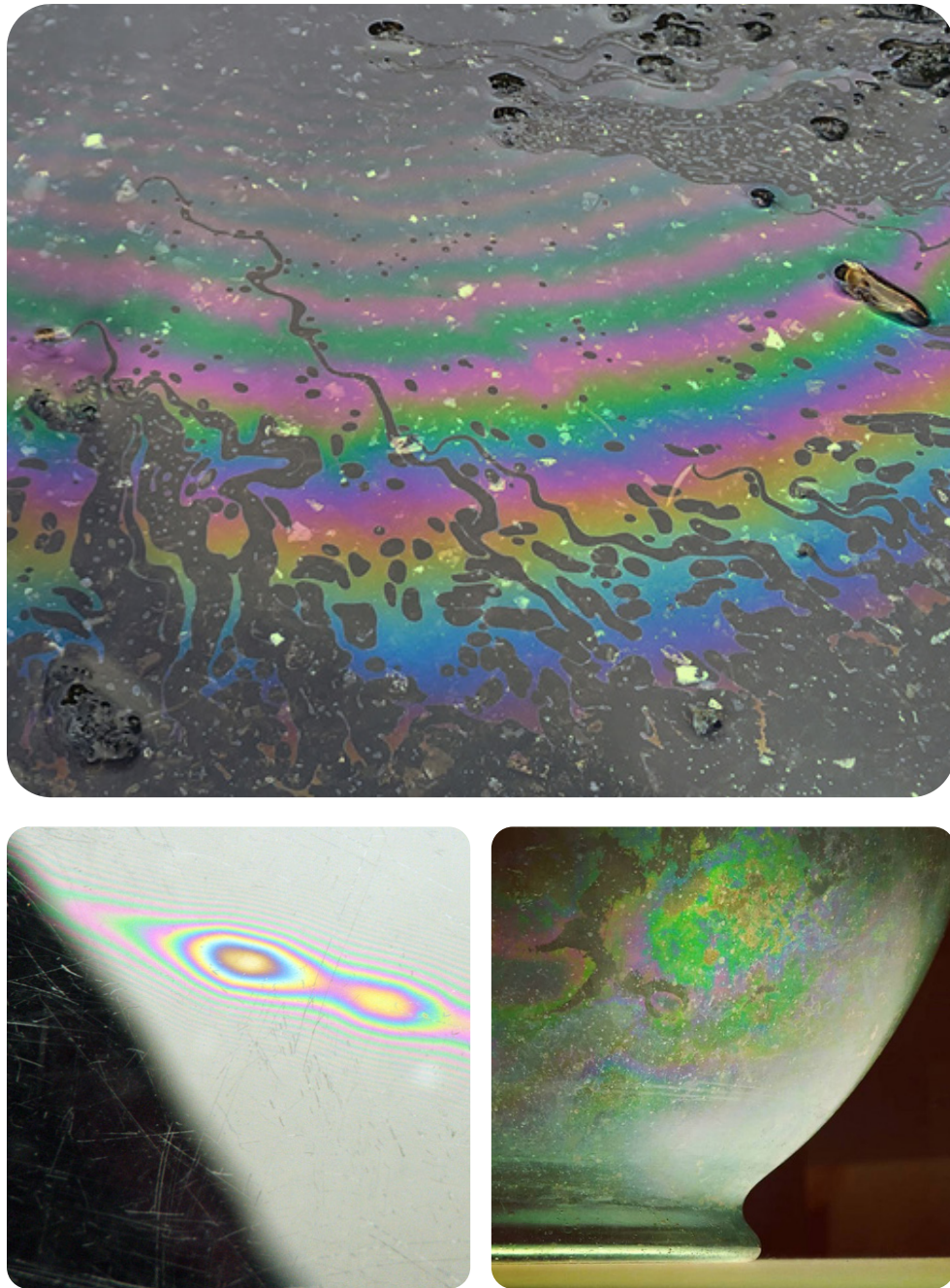


Fig. 15 : 123 Couleurs. (n.d.). Les Couleurs Interférentielles.
Images de © 1, 2, 3 Couleurs.
<https://www.123couleurs.fr/explications/explications-matiere/tm-couleursinterf/>



Fig. 16 : Jenssens, A. V. (2020). *Sperimentare l'Inafferrabile* [Exposition]. Galleria Studio G7. Bologne, Italie.

Image extraite du site Galleria Studio G7.

<https://galleriastudiog7.it/en/cat-mostre/avjen/>

En combinant rigueur scientifique et sensibilité esthétique, le design sensoriel s'appuie sur des phénomènes physiques complexes de la lumière pour offrir des expériences riches en émotions et en émerveillement.

L'étude approfondie des phénomènes optiques, tels que la diffraction, l'interférence, la polarisation et l'iridescence, permet de maîtriser la création d'univers enchantés où la couleur et la lumière deviennent des matériaux vivants. Ce croisement entre sciences et sensibilité ouvre des perspectives fascinantes pour imaginer des objets et des espaces sensoriels capables de toucher et d'émerveiller profondément.

1.3. SENTIMENT D'ÉMERVEILLEMENT : L'Enchantement au service de l'Expérience Sensorielle.

L'émerveillement constitue un pivot essentiel pour comprendre la manière dont le design sensoriel peut ré-enchanter le quotidien à travers la lumière, la couleur et la matière. Cette émotion particulière, qui conjugue surprise et contemplation, prolonge les phénomènes de diffraction, d'iridescence et les imaginaires merveilleux abordés dans les deux premières sous-parties. Il apparaît alors comme un moteur de création, une réponse sensible à la fois au potentiel de la matière et aux mythes collectifs. Cette section interroge donc le rôle de l'émerveillement dans la conception d'environnements sensoriels et son pouvoir de reconfigurer la perception ordinaire en une expérience poétique et signifiante.

Interaction Sensorielle et Émerveillement Perceptif.

Dans une perspective historique, John Dewey (1934), philosophe, a montré que l'expérience esthétique naît de l'interaction active entre les sens et l'objet, où l'émotion est l'expression d'une intensité perceptive. Il écrivait :

« L'expérience esthétique est celle où les matériaux de l'expérience sont si pleinement intégrés qu'ils deviennent porteurs d'une signification unifiée ».²¹

(Dewey, 1934, p.35)

Cette signification, pour Dewey, ne préexiste pas : elle se construit dans l'acte même de percevoir et de ressentir. Ce cadre théorique

21. Dewey, J. (1934). *Art as Experience*. New York : Perigee Books.

permet de relier l'émerveillement à la diffraction lumineuse ou à l'illusion optique décrites plus tôt : ces phénomènes physiques ne sont pas simplement des effets visuels, mais des catalyseurs qui ouvrent une voie à la signification, à travers la surprise et la contemplation qu'ils suscitent.

Un exemple emblématique de cette interaction est l'installation « Rain Room » de Random International (2012). Dans cette œuvre, les visiteurs traversent une averse artificielle sans être mouillés, grâce à des capteurs qui arrêtent la pluie autour d'eux. Cette expérience immersive engage les sens et provoque une réflexion sur la relation entre l'humain, la technologie et la nature, illustrant parfaitement le concept de Dewey sur l'expérience esthétique comme intégration sensorielle et émotionnelle. (*cf. figure 17*)

Figures du Merveilleux et Narration Sensorielle.

La lumière et la matière, en créant des illusions perceptives (iridescence, scintillement), rejoignent ainsi les figures mythiques du merveilleux : la sirène, le dragon ou l'enchanteur, qui captivent les sens par leurs surfaces mouvantes et leurs récits symboliques. Ce bestiaire n'est pas qu'un décor narratif : il devient un langage sensoriel, un lexique pour l'émerveillement. Le philosophe Michel Serres (1985) a souligné cette dimension polysensorielle en écrivant que :

« les sens sont des créateurs de mondes ».²²

(Serres, 1985, p.90)

22. Serres, M. (1985). *Les Cinq Sens*. Paris : Le Pommier.



Fig. 17 : Random International. (2012). Rain Room.
Images de © Random International.

<https://www.random-international.com/rain-room>

Par là, l'enchantement se révèle comme un processus de création, non seulement par la main du designer, mais aussi par la réception sensible de l'utilisateur, qui devient à son tour co-auteur de l'expérience.

L'œuvre « *Chromosaturation* » de Carlos Cruz-Diez (1965) illustre cette idée. Composée de chambres monochromes rouges, vertes et bleues, elle plonge le visiteur dans une expérience sensorielle intense, perturbant la perception des couleurs et engageant activement les sens. Cette immersion totale transforme l'espace en un monde sensoriel autonome, où le spectateur devient acteur de sa propre perception. (cf. figure 18)

Complexité, Surprise et Réenchantement Collectif.

L'émerveillement se nourrit aussi de la complexité dynamique de ces phénomènes optiques. Le professeur Abraham Moles (1972) identifie la complexité modérée comme une condition essentielle à la perception esthétique : trop simple, la matière devient banale ; trop chaotique, elle échappe à la compréhension.²³ Dans l'iridescence, par exemple, les couches fines créent un motif lumineux instable, toujours changeant, qui éveille la curiosité sans jamais l'épuiser. Cette richesse visuelle évoque la logique des "Secondary Worlds" (cf. J.R.R. Tolkien, 1947) dans la fiction merveilleuse, où la cohérence sensorielle de l'univers fictionnel est la clé pour que l'enchantement advienne.²⁴ Ici, l'univers sensoriel du design rejoint celui de la fiction : les deux s'appuient sur la lumière et la couleur pour créer un espace narratif qui fait vaciller les certitudes perceptives.

23. Moles, A. (1972). *Théorie de l'information et perception esthétique*. Paris : Hermann.

24. Tolkien, J.R.R. (1947). *On Fairy-Stories*. HarperCollins.

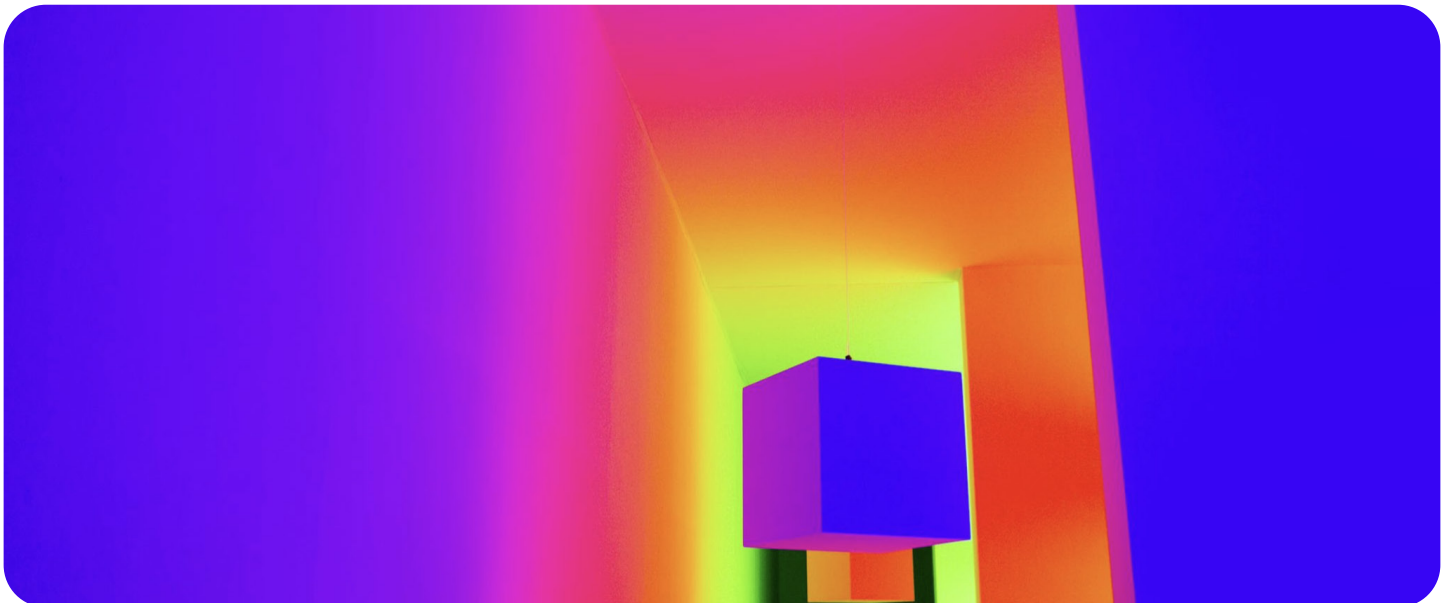


Fig. 18 : Cruz-Diez, C. (1965). *Chromosaturation*.
Images de © Cruz - Diez.

<https://cruz-diez.com/works/chromosaturation/>

L'installation « Light is Time » de Tsuyoshi Tane pour Citizen (2014) en est une illustration. Des milliers de composants de montres suspendus créent un espace où la lumière joue avec les surfaces métalliques, générant des reflets changeants et une sensation d'immersion dans un univers en perpétuel mouvement. Cette complexité visuelle modérée stimule l'émerveillement et invite à la contemplation.

(cf. figure 19)

En inscrivant l'émerveillement dans le design sensoriel, la matière et la lumière deviennent donc des supports d'une narration silencieuse, mais puissante. Les illusions optiques et les références mythologiques (cf. Campbell, 1949) partagent un objectif commun : créer un seuil, un entre-deux où le spectateur n'est plus seulement un observateur, mais un explorateur de sensations.²⁵ Le designer, en orchestrant ces phénomènes, n'est pas loin de la figure de l'enchanteur qui manipule les apparences et les textures pour instaurer un moment d'élévation perceptive.

Le Netherlands Institute for Sound and Vision à Hilversum, avec sa façade en verre coloré conçue par Jaap Drupsteen, est un exemple architectural de cette narration sensorielle. Les panneaux de verre, imprimés d'images de l'histoire de la télévision néerlandaise, créent une interaction entre lumière, couleur et mémoire collective, transformant le bâtiment en une expérience sensorielle et symbolique.

(cf. figure 20)

Enfin, cette recherche d'émerveillement s'inscrit dans un contexte

25. Cf. Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton University Press.



Fig. 19 : Tsuyoshi Tane for Citizen. (2014). *Light is Time*. *Journal du Design*.
Images extraites du site *Journal du Design*.

<https://www.journal-du-design.fr/art/light-is-time-tsuyoshi-tane-citizen-52635/>

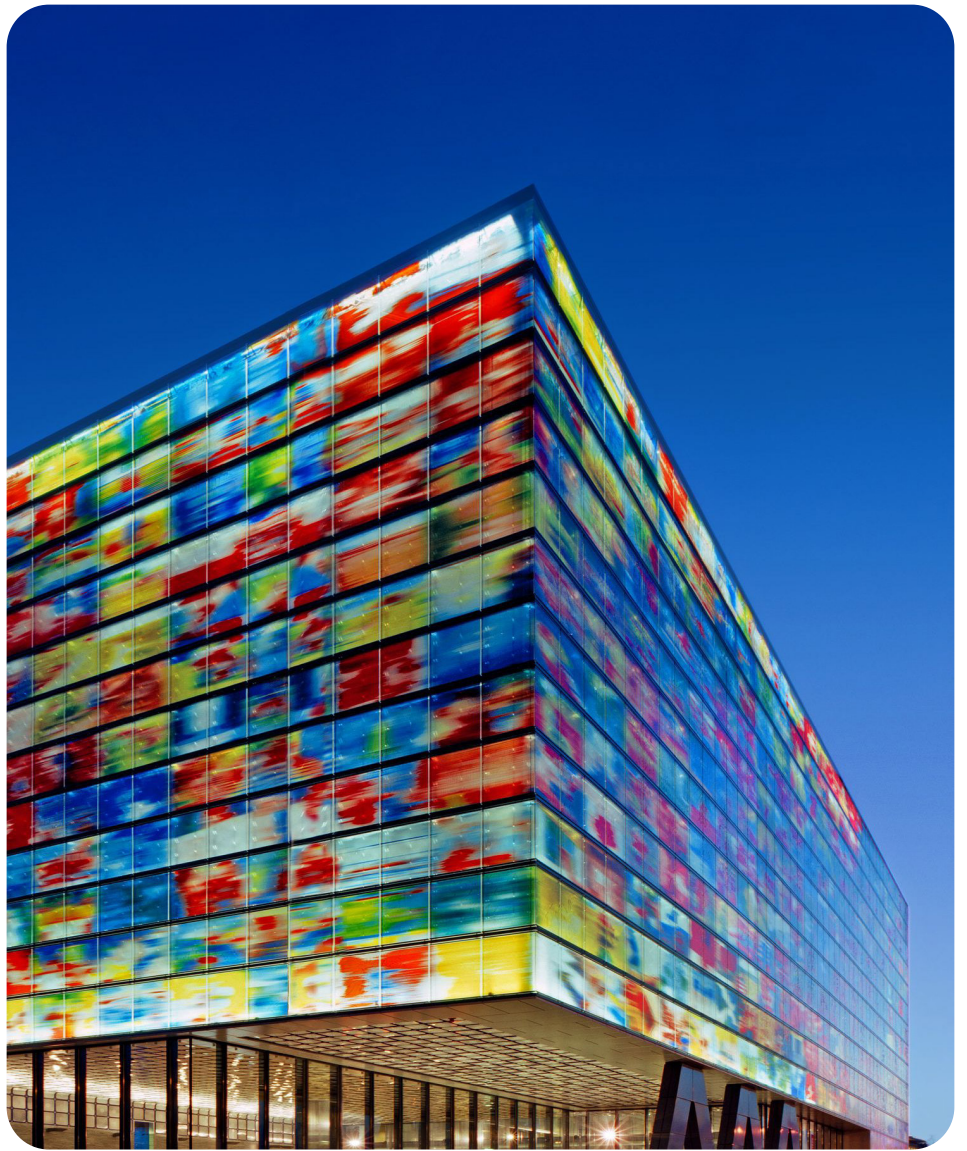
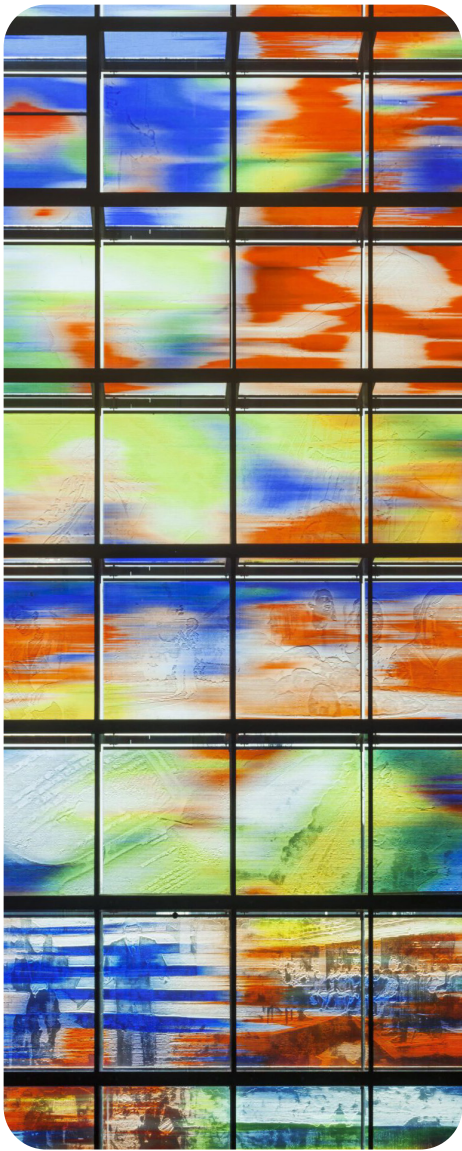


Fig. 20 : Netherlands Institute for Sound and Vision. (n.d.). Project by Neutelings Riedijk Architects.
Images de © Neutelings Riedijk Architects.

<https://neutelings-riedijk.com/projects/institute-for-sound-and-vision/>

plus large de quête de sens face à la modernité technique et fonctionnelle. Le sociologue Michel Maffesoli (2007) souligne que :

« le réenchantement du monde passe par la sensibilité collective et les formes symboliques qui échappent au pur utilitarisme ».²⁶

(Maffesoli, 2007, p.72).

Dans cet esprit, l'émerveillement sensoriel n'est pas un luxe superflu : il est un besoin, un antidote à l'uniformisation et à la perte d'intensité de nos relations à l'espace et à la matière.

L'installation « *Your Rainbow Panorama* » d'Olafur Eliasson (2011), une passerelle circulaire en verre coloré sur le toit du musée ARoS à Aarhus, offre une vue panoramique de la ville à travers un spectre de couleurs. Cette œuvre transforme la perception de l'environnement urbain, invitant les visiteurs à une expérience sensorielle et émotionnelle renouvelée, incarnant le réenchantement de l'espace quotidien. (cf. figure 21)

L'émerveillement apparaît comme le point de convergence de ces univers : il relie les illusions de la lumière aux récits mythiques, les phénomènes physiques à la sensibilité collective. En tant que moteur esthétique et émotionnel, il devient une clé de création pour le design sensoriel, capable de réenchanter la perception quotidienne et d'éveiller une relation poétique au monde.

26. Maffesoli, M. (2007). *Le Ré-enchantement du monde*. Paris : Grasset.

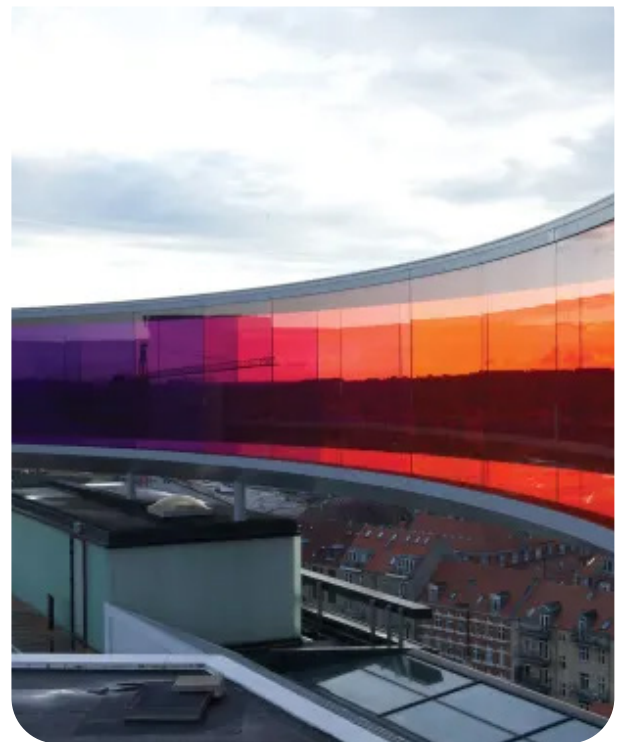


Fig. 21 : Eliasson, O. (2011). *Your Rainbow Panorama*. Olafur Eliasson Studio.
Images de © Olafur Eliasson Studio.

<https://olafureliasson.net/artwork/your-rainbow-panorama-2006-2011/>

Cette première grande partie a permis de cerner les contours théoriques et culturels de l'enchantement comme expérience sensorielle à la fois poétique et physique. En explorant d'abord les figures mythologiques du merveilleux, elle a montré que l'émerveillement naît de la puissance narrative des archétypes et de la polysémie des images qui peuplent notre imaginaire collectif. Ensuite, l'étude des phénomènes optiques et lumineux a révélé comment les illusions de la lumière, la diffraction et l'iridescence traduisent ces récits sensoriels en expériences perceptives concrètes. Enfin, la réflexion sur l'émerveillement a mis en évidence son rôle moteur dans la création d'environnements sensibles, capables de transformer la perception ordinaire en une expérience signifiante, où la matière, la lumière et la couleur deviennent vecteurs de ré-enchantement. Cette articulation entre imaginaire mythologique et physique optique pose ainsi les bases d'une approche du design sensoriel qui valorise la surprise, la contemplation et la narration silencieuse. Elle ouvre la voie à la suite du mémoire, qui interrogera les enjeux contemporains de ce ré-enchantement dans un contexte marqué par la modernité rationnelle et la quête de sens. *(cf. figure 22)*

Comment la modernité rationnelle et la standardisation ont-elles conduit à un désenchantement sensoriel qui interroge le rôle du design dans la reconquête de la magie du quotidien ?

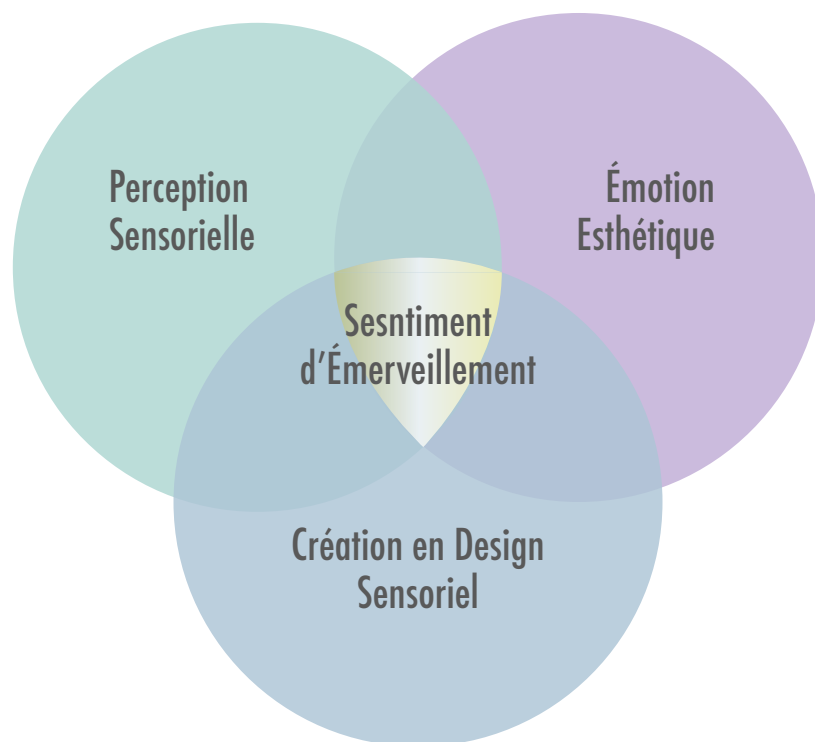


Fig. 22 : Brouard, F. (2025). Schéma de Synthèse : l'émerveillement, à la croisée de la perception sensorielle, de l'émotion esthétique et de la création en design sensoriel. France.

02



LA POÉTIQUE DU QUOTIDIEN :
Méthodologie & Théories Sensorielles
..... d'un Désenchantement.

2.1. LA MATIÈRE COMME LANGAGE SENSORIEL : Les Effets de Surface Couleurs, Lumière & Textures.

Dans cette section, le rôle fondamental de la matière dans le design sensoriel sera exploré à travers trois éléments clés : la couleur, la lumière et la texture. Ces éléments, loin de se limiter à des caractéristiques visuelles, agissent comme des langages sensoriels modifiant les perceptions et influençant les émotions. Une analyse de leur interaction permettra de comprendre comment ces effets de surface contribuent à la création d'atmosphères et d'expériences sensorielles immersives. La compréhension de ces relations apparaît comme essentielle pour tout designer sensoriel cherchant à susciter des réactions émotionnelles et sensorielles profondes chez l'utilisateur.

La Couleur : Un Outil d'Émotion et de Perception.

La couleur, dans le domaine du design sensoriel, dépasse la simple esthétique pour devenir un moyen de créer des liens émotionnels entre l'espace et ses occupants. Elle constitue un langage complexe et polyphonique, porteur de significations multiples qui varient selon les contextes culturels, les époques et les individus.

Le designer Jean-Gabriel Causse, dans *L'étonnant pouvoir des couleurs* (2014), explore en profondeur l'impact psychologique et physiologique des couleurs sur les individus.²⁷ Il démontre que la couleur influence non seulement la perception visuelle, mais aussi les émotions et comportements. Chaque couleur semble exercer un pouvoir d'évocation qui structure les états d'esprit et les réactions des individus.

Par exemple, les tons rouges et oranges sont souvent perçus comme dynamiques et stimulants, évoquant chaleur et énergie, tandis que des couleurs comme le bleu ou le vert sont associées à des sensa-

27. Causse, J.-G. (2014). *L'étonnant pouvoir des couleurs*. Éditions Eyrolles.

Cet ouvrage analyse l'impact psychologique et physiologique des couleurs sur la perception humaine, en expliquant comment elles influencent nos émotions et comportements dans différents environnements.

des couleurs comme le bleu ou le vert sont associées à des sensations de calme, de sérénité et de repos. La couleur devient ainsi un acteur majeur dans la création de l'atmosphère d'un espace, influençant les émotions des occupants et, par conséquent, leurs interactions avec cet espace.

Ce phénomène s'explique par la manière dont le cerveau traite la couleur. En effet, les couleurs agissent directement sur le système limbique, responsable des émotions et des comportements. Il a été démontré que les couleurs chaudes, comme le rouge, le jaune et l'orange, activent des zones du cerveau liées à la vigilance et à la stimulation, tandis que les couleurs froides, telles que le bleu ou le vert, activent des zones favorisant la détente et la réflexion. (cf. figure 23)

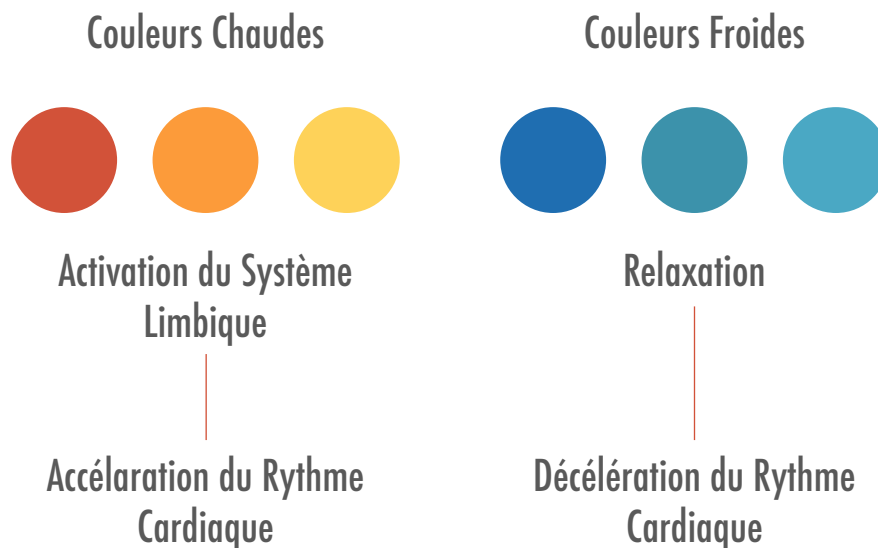


Fig. 23 : Brouard F. (2025). Schéma Effets Physiologiques des Couleurs sur le Rythme Cardiaque.

Causse (2014) cite plusieurs études montrant que les couleurs influencent non seulement les perceptions visuelles, mais également la physiologie, provoquant une accélération du rythme cardiaque en réponse aux couleurs chaudes et une diminution en réponse aux couleurs froides. Cette influence physiologique souligne que la couleur dépasse le simple choix décoratif pour se positionner comme un outil sensoriel puissant dans la conception des environnements.

Afin de mieux comprendre cette dynamique, une étude expérimentale, avec des moyens personnels, auprès de 10 participants pour mesurer l'impact de différentes couleurs sur le rythme cardiaque.

(cf. figure 24)

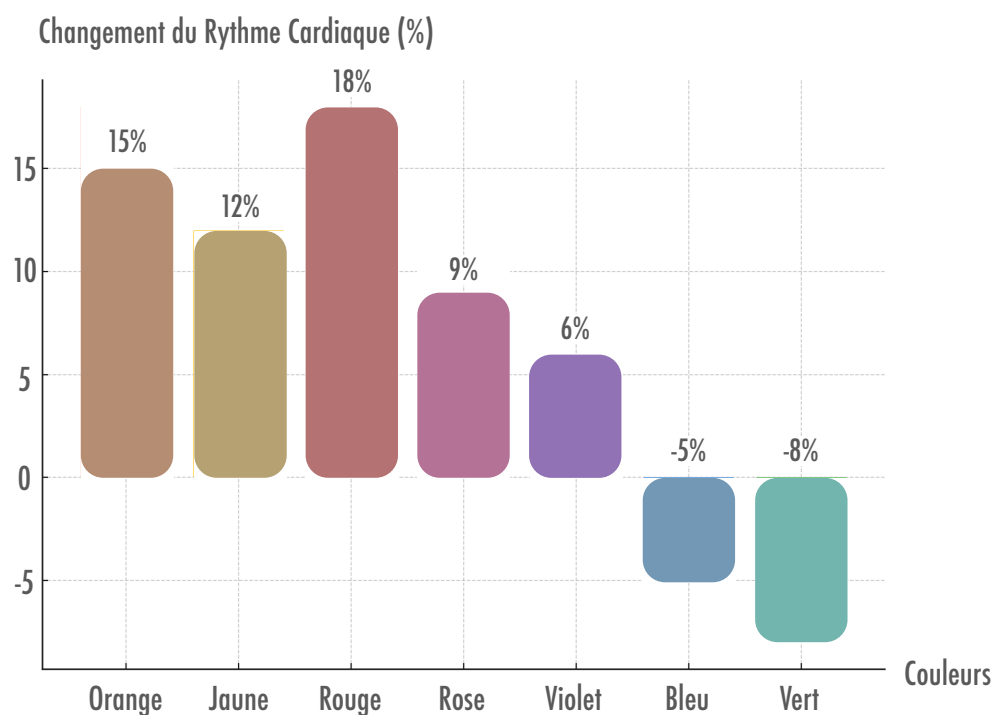


Fig. 24 : Brouard F. (2024). *Effets Physiologiques des Couleurs sur le Rythme Cardiaque (Données Expérimentales).*

Les résultats obtenus indiquent des effets distincts selon les couleurs : les couleurs chaudes, telles que le rouge, l'orange et le jaune, entraînent une augmentation notable du rythme cardiaque, suggérant des effets stimulants et énergisants. À l'inverse, les couleurs froides, comme le bleu et le vert, sont associées à une diminution du rythme cardiaque, favorisant un état de relaxation et de détente. Ces résultats corroborent les observations de Causse (cf. Causse, 2014) et fournissent une perspective empirique sur les mécanismes physiologiques sous-jacents à l'effet des couleurs dans le design sensoriel.

Par exemple, dans le cadre du stage universitaire de master à l'Atelier Couleur de Bordeaux, une veille chromatique approfondie a été menée sur la couleur vert sauge, qui se veut « très tendance » de nos jours. Cette teinte semble particulièrement propice à la relaxation et à la sérénité, en raison de sa capacité à apaiser le spectateur tout en créant une ambiance douce et harmonieuse. (cf. figure 25)

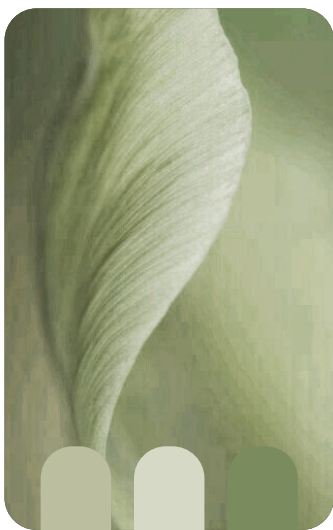
Cette démarche visait à explorer les multiples dimensions sensorielles et expressives de cette teinte douce et nuancée, en la déclinant sous différents aspects : univers, lumière, textures et palettes colorées.

Tout d'abord, l'étude de l'univers du vert sauge a permis de cerner ses principales associations symboliques et émotionnelles : la nature, le bien-être, la tranquillité et la pureté. Ces univers ont été mis en scène à travers des images évocatrices et des nuanciers harmonieux, révélant la capacité de cette couleur à instaurer un climat apaisant et à dialoguer avec l'environnement. Les images associées à la nature et à la tranquillité, notamment, expriment la douceur et la sérénité du vert sauge, renforçant sa dimension organique et végétale.

NATURE



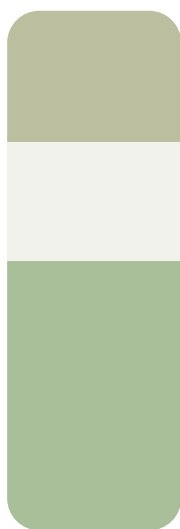
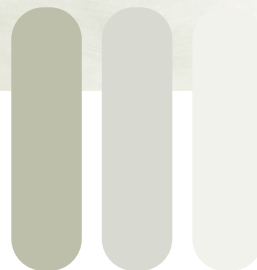
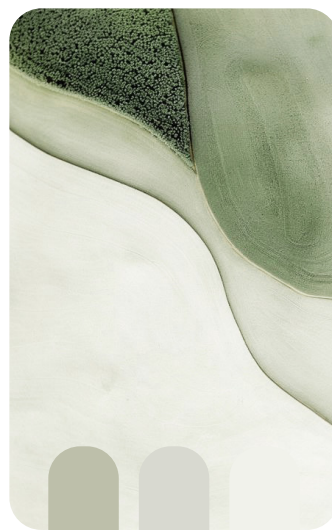
BIEN - ÊTRE



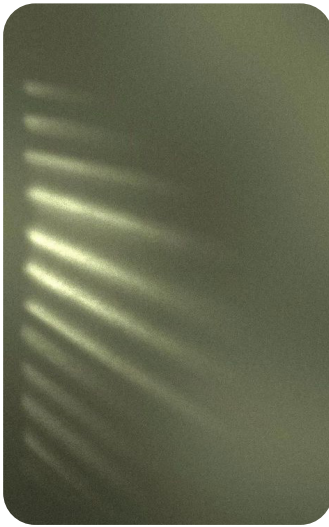
TRANQUILITÉ



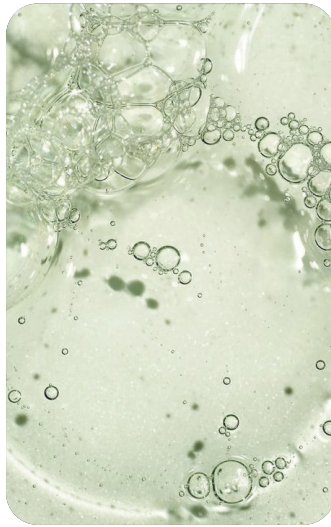
PURETÉ



DOUCE



TRANSPARENTE



ONDULANTE



LUMINEUSE



ORGANIQUE



PATINÉE



FLUIDE



LISSE



Fig. 25 : Brouard F. (2024). Le Vert Sauge, Une Tendance de la Guérison. [Stage Universitaire]. Atelier Couleur, Bordeaux.

Ensuite, le travail sur la lumière a permis de montrer comment le vert sauge interagit avec différents types de luminosité. Les catégories explorées, douce, transparente, ondulante et lumineuse, illustrent la versatilité de cette couleur selon l'éclairage et les matériaux qui la véhiculent. Les reflets subtils et les effets de transparence confèrent au vert sauge une profondeur et une légèreté qui le rendent propice à des ambiances de détente et de bien-être.

Les textures constituent un autre axe essentiel de cette étude. Quatre grandes familles de textures ont été identifiées pour le vert sauge : organique, patinée, fluide et lisse. Ces textures traduisent la richesse tactile et visuelle de la couleur, lui donnant une matérialité qui stimule les sens et favorise l'émerveillement. Les textures organiques et fluides, en particulier, accentuent l'aspect vivant et sensoriel du vert sauge, tandis que les textures lisses et patinées apportent une touche de sophistication et d'élégance.

Enfin, l'élaboration de palettes colorées à partir du vert sauge a mis en lumière ses nombreuses combinaisons possibles avec d'autres nuances proches (comme les verts gris ou les verts mousse) ou complémentaires (comme les neutres doux et les tons terreux). Ces palettes traduisent la capacité du vert sauge à s'intégrer harmonieusement dans des compositions variées, qu'elles soient naturelles, apaisantes ou plus contemporaines.

Les effets psychologiques et physiologiques des couleurs sont également modulés par leur saturation et leur luminosité. Une couleur sa-

turée et lumineuse, comme un jaune vif, peut être perçue comme stimulante et joyeuse, tandis qu'une teinte plus pastel, comme un jaune pâle, génère une atmosphère plus douce et apaisante. Dans le contexte du design sensoriel, ces variations de saturation et de luminosité sont utilisées pour créer des ambiances spécifiques et orienter les comportements. (cf. figure 26)

Par exemple, des espaces de travail peuvent être conçus avec des couleurs vives et stimulantes pour encourager la productivité, tandis que des espaces de détente ou de relaxation privilégieront des teintes plus subtiles et moins saturées afin de favoriser la relaxation et le bien-être.

L'importance de la couleur dans la perception de l'espace va au-delà de la simple réaction émotionnelle. Selon Malika Dorbani-Bouabdellah dans *La Couleur Pensée* (1995), la couleur représente également un langage symbolique, un moyen de communication véhiculant des significations culturelles et historiques.²⁸ Les couleurs possèdent une forte dimension symbolique qui varie d'une culture à l'autre.

Par exemple, le rouge est perçu comme une couleur de chance et de prospérité dans de nombreuses cultures asiatiques, tout en étant associée à la passion et à l'énergie dans les cultures occidentales.

Ainsi, l'utilisation des couleurs dans le design sensoriel ne se limite pas à des considérations esthétiques, mais doit également prendre en compte le contexte culturel et les significations particulières que chaque couleur peut évoquer. Dans un projet de design sensoriel, le choix de la couleur doit donc être réfléchi non seulement en termes

28. Dorbani-Bouabdellah, M. (1995). *La Couleur Pensée*. Éditions Hermann.

Conservatrice du Musée des Beaux Arts d'Alger, elle examine la dimension symbolique de la couleur, en soulignant son rôle dans la création artistique et son influence sur l'expérience sensorielle des utilisateurs.



*Fig. 26 : Texture Jaune Saturé. (2021). VS Texture Jaune Lumineux. (2020).
Images extraites de la Licence Unsplash avec utilisation gratuite.*

https://unsplash.com/fr/photos/mur-peint-en-jaune-et-blanc-9tLdi_eDKGw

<https://unsplash.com/fr/s/photos/pastel-yellow>

d'harmonie visuelle, mais aussi en fonction des émotions et des significations qu'elle peut éveiller chez les utilisateurs.

La Lumière sculptant les Espaces et révélant les Textures.

La lumière est un autre facteur clé dans l'élaboration d'une atmosphère sensorielle riche et engageante. Elle ne sert pas uniquement à éclairer un espace, mais elle transforme et magnifie les matériaux qui le composent. Pour rappel, Junichiro Tanizaki propose une réflexion profonde sur l'esthétique de la lumière et de l'ombre, mettant en lumière leur rôle essentiel dans la perception de l'espace et des objets (cf. Tanizaki, 1933). Selon Tanizaki, la lumière et l'ombre sont des éléments complémentaires qui, ensemble, forment une dynamique sensorielle qui va bien au-delà de la simple visibilité :

« La beauté ne réside pas seulement dans la lumière elle-même, mais dans l'ombre qu'elle engendre. »²⁹

(Tanizaki, 2013, p.57).

Cette citation souligne l'importance des contrastes lumineux et des nuances d'ombre pour révéler les détails et les subtilités des matériaux. Les variations lumineuses modulent notre perception des objets, créant des jeux d'ombres et de lumières qui modifient leur apparence en fonction de l'angle et de l'intensité lumineuse.

Par exemple, sous une lumière directe et froide, le lin brut apparaît

29. Cf. Tanizaki, J. (2013). *Éloge de l'ombre* (V. Klink, Trad.). Verdier. (Œuvre originale publiée en 1933)

Tanizaki explore comment les jeux de lumière et d'ombre influencent notre relation aux matériaux et à l'espace, une réflexion essentielle pour la compréhension de la perception sensorielle dans le design.

plus net, ses fibres et sa trame se détachent clairement, donnant une impression de matière authentique et un peu brute. En revanche, sous une lumière douce et tamisée, les fibres se fondent et s'adoucissent, apportant une sensation de confort et de chaleur. Cet exemple montre comment un simple changement de lumière peut transformer l'expression sensorielle d'un même matériau. (cf. *figure 27*)

La lumière ne se contente pas de révéler la couleur des objets, elle en souligne également les textures et les détails. Un mur en pierre, sous une lumière douce et tamisée, ne sera pas perçu de la même manière que sous une lumière forte et directe. La lumière joue un rôle crucial dans la mise en valeur des qualités tactiles des matériaux, en accentuant les aspérités d'un mur rugueux ou en adoucissant la brillance d'une surface polie. Cette interaction entre lumière et texture est particulièrement importante dans le design sensoriel, car elle permet de donner une dimension supplémentaire à l'espace. La lumière agit comme un amplificateur sensoriel, révélant des qualités cachées dans les matériaux et modifiant notre perception en temps réel.

Par exemple, un objet en métal brillant, lorsqu'il est éclairé par une lumière douce et diffuse, semble moins froid et plus accueillant, tandis qu'un objet en bois brut prend une toute autre dimension sous un éclairage plus direct et contrasté, où les grains du bois et les variations de sa surface sont pleinement mis en valeur. (cf. *figure 28*)

De plus, la lumière est un outil de manipulation de l'ambiance d'un espace. Une lumière chaude et tamisée, par exemple, crée une atmosphère intime et chaleureuse, tandis qu'une lumière froide et vive



*Fig. 27 : Texture de Lin Brut. (2023). Pienza, Italie.
Image extraite de la Licence Unsplash avec utilisation gratuite.
<https://unsplash.com/fr/photos/un-gros-plan-dun-rideau-avec-un-chat-assis-dessus-FxAht49SIEg>*

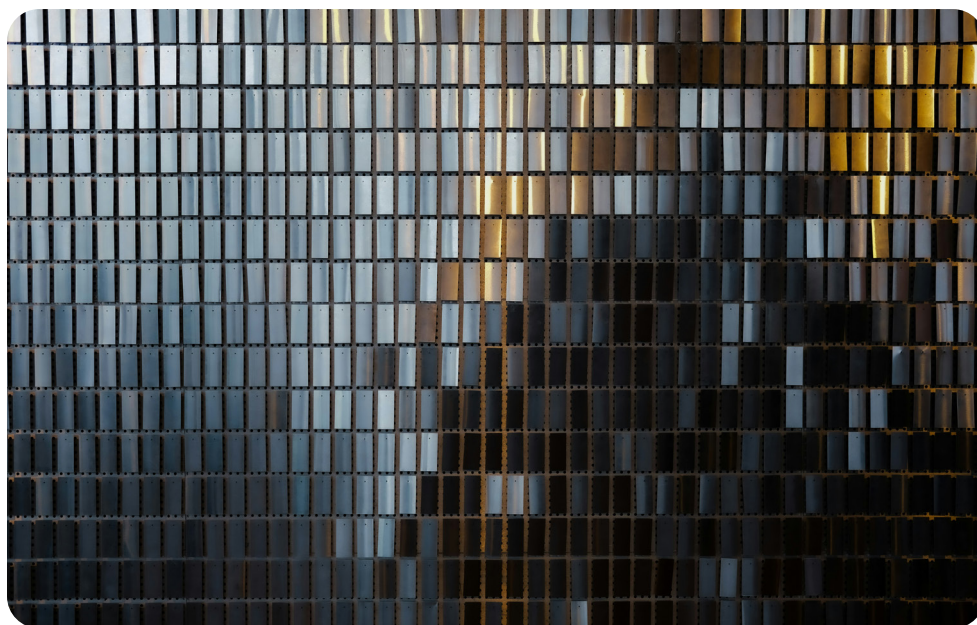


Fig. 28 : Panneau d'Écailles en Métal Brillant. (2023). VS Écorce de Bois Brut. (2020). Images extraites de la Licence Unsplash avec utilisation gratuite.

<https://unsplash.com/fr/photos/un-gros-plan-dun-mur-avec-beaucoup-de-couleurs-differentes-ED8nRvIsE5g>

<https://unsplash.com/fr/photos/buche-de-bois-brun-et-noir-GkzvqaXfq2k>

peut être utilisée pour dynamiser un espace ou pour créer une ambiance de travail. En design sensoriel, l'utilisation de la lumière est primordiale pour ajuster l'atmosphère d'un lieu en fonction des besoins et des intentions du projet. L'éclairage peut ainsi être modulé pour induire des changements d'humeur ou pour diriger l'attention sur certaines parties de l'espace. La lumière devient ainsi un outil dynamique, capable de transformer un environnement et d'affiner notre perception des objets et des surfaces qui nous entourent.

La Texture : Une Dimension Sensorielle Subtile mais Essentielle.

La texture, bien qu'étant une dimension souvent négligée dans les environnements modernes, joue un rôle crucial dans la construction d'une expérience sensorielle riche. Elle est à la fois visuelle et tactile, engageant nos sens du toucher et de la vue de manière simultanée. Selon Malika Dorbani-Bouabdellah, la texture va bien au-delà de la simple caractéristique physique d'un matériau : elle est un acteur de l'expérience sensorielle globale (cf. Dorbani-Bouabdellah, 1995).³⁰ La texture influence non seulement l'aspect visuel d'un objet ou d'un espace, mais elle affecte également la manière dont nous interagissons physiquement avec notre environnement.

Par exemple, un tapis moelleux ou un fauteuil en velours offre une sensation de confort tactile qui renforce l'aspect accueillant de l'espace. À l'inverse, des surfaces rugueuses ou abrasives créent une tension sensorielle qui modifie notre perception de l'environnement.

(cf. figure 29)

30. Cf. Dorbani-Bouabdellah, M. (1995). *La Couleur Pensée*. Éditions Hermann.

La dimension symbolique de la couleur et de la texture souligne une interaction et un rôle dans la création d'une expérience sensorielle riche et évocatrice.



Fig. 29 : Sièges en velours SNCF. (2022). VS Texture Abrasive / Sulfureuse. (2021). Images extraites de la Licence Unsplash avec utilisation gratuite.

https://unsplash.com/fr/photos/un-siege-dans-une-voiture-d3GmCtZzJ_g

<https://unsplash.com/fr/photos/peinture-abstraite-marron-et-jaune-mjux1O7vhdE>

La texture est également un facteur déterminant dans la manière dont les matériaux sont perçus visuellement.

Un mur en béton brut, par exemple, aura une apparence totalement différente en fonction de son traitement textural. Un béton lisse, poli et uniforme sera perçu comme moderne et froid, tandis qu'un béton rugueux et texturé sera perçu comme plus organique et chaleureux. Ces variations texturales sont utilisées par les designers pour induire des effets sensoriels et créer des atmosphères spécifiques.

(cf. figure 30)

Dans le cadre du design sensoriel, il est essentiel de tenir compte des qualités tactiles des matériaux, car elles participent à la définition de l'ambiance et de l'atmosphère d'un espace. En combinant des matériaux texturés avec des couleurs et des lumières appropriées, il est possible de concevoir des environnements sensoriellement riches qui stimulent les différents sens de manière subtile mais significative.

Les surfaces texturées sont également un moyen de créer des environnements multisensoriels qui engagent le spectateur sur plusieurs niveaux.

Par exemple, une texture rugueuse incite à l'exploration tactile, une invitation à toucher et à ressentir le matériau, alors qu'une texture lisse peut induire une perception plus visuelle, moins engageante sur le plan tactile. *(cf. figure 31)*

L'ajout de textures dans un projet de design sensoriel permet donc d'affiner et de diversifier les expériences sensorielles des utilisateurs.



*Fig. 30 : Béton Brut. (2020). Béton Lisse. (2018). Béton Texturé. (2020).
Images extraites de la Licence Unsplash avec utilisation gratuite.*

https://unsplash.com/fr/photos/mur-de-beton-gris-et-brun-nNNcV_BwFGA

https://unsplash.com/fr/photos/mur-peint-en-blanc-PrZw3_3xUxl

<https://unsplash.com/fr/photos/peinture-abstraite-blanche-et-grise-D42wIGiz0gc>



*Fig. 31 : Exploration Tactile. (2023). VS Perception Visuelle. (2019).
Images extraites de la Licence Unsplash avec utilisation gratuite.*

<https://unsplash.com/fr/photos/la-main-dune-personne-posee-sur-le-sol-dans-lherbe-yga47Oc9AxQ>

<https://unsplash.com/fr/photos/la-main-gauche-de-la-personne--Sty7wWkE5A>

2.2. LES PERCEPTIONS SENSORIELLES : Leur Rôle dans le Quotidien.

La perception sensorielle se révèle être un point d'ancrage fondamental dans la relation entretenue avec le monde, agissant comme un filtre par lequel l'environnement est expérimenté. Dans cette section, une analyse portera sur l'interaction des sens et la manière dont elle contribue à façonner les expériences vécues au quotidien. Plus précisément, l'étude s'attachera à mettre en lumière la façon dont la perception visuelle, tactile, et parfois olfactive, influence à la fois les comportements et les émotions. Le design sensoriel, en intégrant cette interaction multisensorielle, permet de reconfigurer les espaces afin qu'ils entrent en résonance avec les sens et renforcent ainsi le bien-être au quotidien.

La Perception Sensorielle : Un Pont Entre Corps & Environnement.

La perception sensorielle est un phénomène complexe qui découle de l'interaction entre notre corps et son environnement. Chaque perception sensorielle est une interprétation active et continue des signaux que notre corps reçoit par le biais de nos sens : la vue, l'ouïe, le toucher, l'odorat et le goût. Ce processus de réception et d'interprétation des stimuli sensoriels participe à la construction de notre expérience du monde et détermine en grande partie notre manière de réagir aux éléments de notre quotidien. *(cf. figure 32)*

En design sensoriel, cette capacité à interpréter les signaux sensoriels devient essentielle pour créer des environnements qui non seulement sont visuellement attractifs, mais qui engagent l'ensemble de nos sens pour offrir une expérience immersive et enrichissante.

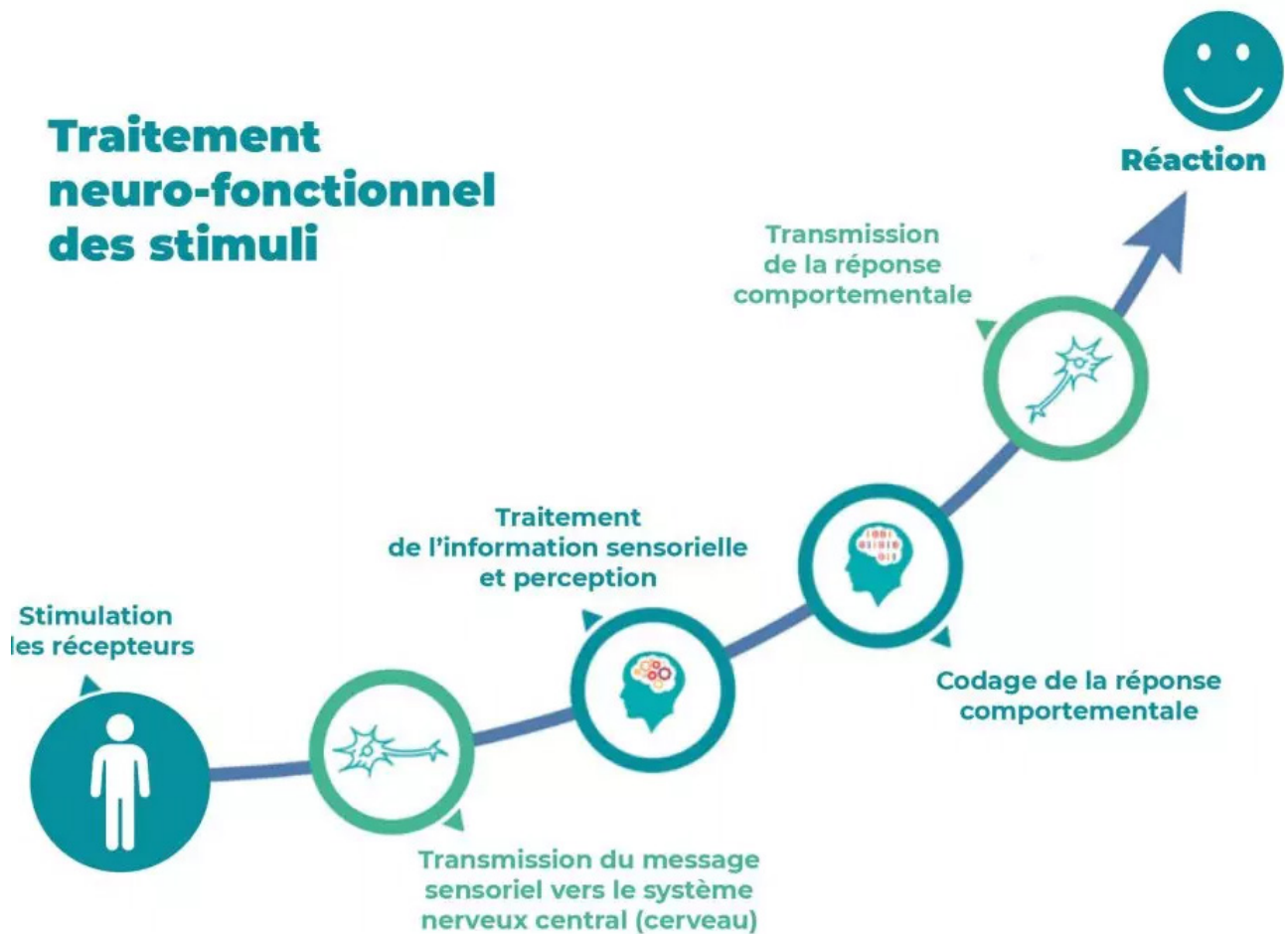


Fig. 32 : Schéma du Traitement Neuro-Fonctionnel des Stimuli. Mutuelle SMI. (2024).
De combien de sens est doté l'être humain ?

Image de © SMI Mutuelle.

<https://www.mutuelle-smi.com/2024/09/18/de-combien-de-sens-est-dote-letre-humain/>

Le philosophe Maurice Merleau-Ponty, dans *Phénoménologie de la perception* (1945), souligne l'importance de la perception comme un acte incarné.³¹ Selon lui, nos sens sont indissociables de notre corps, et c'est à travers ce dernier que nous expérimentons le monde. Il affirme que la perception sensorielle ne se résume pas à un simple processus mécanique de réception des informations, mais qu'elle est une expérience vécue, corporelle et subjective. Cela signifie que notre rapport au monde ne passe pas uniquement par des données

31. Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Éditions Gallimard.

Cet ouvrage analyse la manière dont nos sens participent à la construction de notre expérience du monde, en soulignant l'indissociabilité entre le corps et la perception sensorielle.

objectives mais par des sensations, des émotions et des interprétations qui sont vécues directement dans notre corps. Cette idée se reflète dans le design sensoriel, où chaque matériau, chaque couleur ou chaque texture est conçu pour être ressenti et expérimenté, non seulement avec nos yeux, mais aussi par le toucher, l'odorat, voire l'ouïe, créant ainsi une expérience multisensorielle qui engage tout notre corps.

Par exemple, l'exposition « *Via Sensoria* », présentée à la Cité du Vin de Bordeaux, offre une immersion sensorielle unique en son genre. Conçue comme une promenade à travers quatre pavillons thématiques représentant les saisons, cette expérience combine art immersif, dégustations et stimulations sensorielles variées. Chaque pavillon sollicite simultanément la vue, l'ouïe, l'odorat, le toucher et le goût, créant ainsi une expérience multisensorielle complète. (cf. figure 33)

« *Via Sensoria* » illustre parfaitement la conception de la perception sensorielle comme un acte incarné, selon Merleau-Ponty. En effet, les visiteurs ne se contentent pas d'observer ou de goûter passivement ; ils sont invités à vivre pleinement chaque saison à travers une mise en scène sensorielle complète. Les projections visuelles évoquent les paysages saisonniers, les sons ambiants recréent les atmosphères spécifiques, les arômes diffusés rappellent les senteurs caractéristiques, les textures des matériaux sollicitent le toucher, et les dégustations de vins ou de boissons sans alcool, accompagnées de snacks, engagent le goût. Cette approche holistique engage le corps entier, transformant la perception en une expérience vécue, corporelle et subjective, en parfaite résonance avec les théories de Merleau-Ponty.



Fig. 33 : ANAKA Cité du Vin - GEDEON Programmes - Atelier Sylvain Roca.
(2024). Via Sensoria. Arts in the City.
Images de © Sylvain Roca

En design sensoriel, il est essentiel de comprendre que la perception ne se fait pas de manière isolée pour chaque sens, mais qu'elle est plutôt une expérience multisensorielle. En effet, nos sens ne fonctionnent pas indépendamment les uns des autres. Au contraire, ils interagissent en permanence, contribuant ensemble à l'élaboration de notre perception de l'environnement. Ce phénomène est particulièrement manifeste dans les interactions entre la vue et le toucher, ou entre la lumière et la couleur, par exemple. L'une des raisons pour lesquelles les environnements sensoriels sont si efficaces est qu'ils activent plusieurs sens à la fois, offrant une expérience plus riche et plus immersive.

Par exemple, la texture d'un matériau peut être perçue non seulement par le toucher, mais aussi visuellement, car la lumière et la couleur modifient l'apparence de cette texture et créent des impressions sensorielles multiples. C'est ce qui peut être observé dans le coffret de trois vernis à ongles Inuwet, qui met en lumière la dimension sensorielle par l'association des textures, couleurs et effets de finition.

(cf. figure 34)

Les textures, qu'elles soient opaques, épaisses, irisées ou à paillettes, se révèlent visuellement dès la première observation, créant des impressions multiples renforcées par la lumière qui joue sur les surfaces colorées. Cette perception visuelle anticipe déjà le toucher : on s'attend à une sensation lisse ou granuleuse selon les paillettes ou la finition du vernis. En plus, l'odeur associée à chaque couleur (myrtille, fraise, papaye) ajoute une autre dimension sensorielle, prolongeant l'expérience visuelle et tactile. Le packaging avec ses ouver-

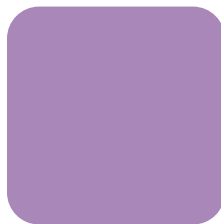


Fig. 32 : Puech, M. (2009). Coffret de 3 Vernis à Ongles à l'Eau Parfumée. Inuwet Vegan Poetic Beauty. France. Images de © Inuwet Vegan Poetic Beauty.

Liens : <https://inuwet.com/products/coffret-de-3-vernisa-leau-parfumes>

ÉTUDE CMF:

Couleurs



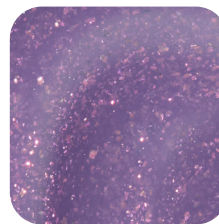
#aa87b9

Matières



Opaque, épais

Effets de Finition



Irisé, lisse

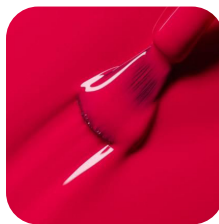
Odeurs



Myrtille



#da3854



Opaque, épais



Grosses paillettes



Fraise



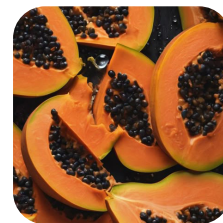
#edcd00



Opaque, épais



Petites paillettes



Papaye

tures rondes invite à explorer ces variations sensorielles avant même l'application. Ainsi, la couleur, la lumière et la texture du vernis à ongles créent un jeu d'impressions globales, démontrant que la matière ne se perçoit jamais seule, mais toujours dans un dialogue entre les sens.

La synesthésie, phénomène où l'activation d'un sens en éveille un autre, joue également un rôle clé dans cette interaction sensorielle. Des études, telles que celles des neuroscientifiques Cytowic et Eagleman (2009), ont montré que les personnes synesthètes, chez qui un son peut être perçu comme une couleur ou une couleur comme un goût, vivent une expérience sensorielle différente de celle des individus qui n'ont pas ce phénomène.³²

Dans ce contexte, le design sensoriel cherche à exploiter ce potentiel de fusion des sens en créant des environnements où les différents sens s'enrichissent mutuellement, comme dans une pièce où les couleurs influencent non seulement l'atmosphère visuelle, mais aussi les perceptions tactiles et auditives.

Par exemple, dans le livre pour enfants « Mon premier livre des odeurs et des couleurs - Les fruits », chaque page associe une couleur vive et une texture d'illustration à une odeur de fruit spécifique.

(cf. figure 35)

L'odeur de fraise ou de myrtille est directement liée à une couleur éclatante et à une image texturée, créant un dialogue sensoriel global. Ici, la vue de la couleur et la perception de l'odeur se renforcent

32. Cytowic, R. E., & Eagleman, D. M. (2009). *Wednesday is Indigo Blue: Discovering the Brain of Synesthesia*. MIT Press.

mutuellement, offrant une expérience synesthésique immersive qui démontre l'importance de la complémentarité sensorielle dans la conception d'objets ou d'espaces multisensoriels.



Fig. 35 : Auzou Éveil. (2019). *Mon premier livre des odeurs et des couleurs - Les fruits.*

<https://www.auzou.fr/livres-enfants/702-mon-livre-des-odeurs-et-des-couleurs-les-fruits-9782733834725.html>

L'Importance du Sens Tactile : Une Porte d'Entrée à la Sensibilité.

Parmi les sens les plus puissants et pourtant souvent négligés dans la conception des espaces, le toucher occupe une place centrale dans la manière dont nous expérimentons notre environnement quotidien. En effet, la surface d'un objet, la texture d'un mur, ou la sensation de chaleur ou de froid d'un matériau peuvent modifier profondément notre perception d'un espace. Le toucher est souvent perçu comme le sens le plus immédiat et direct de notre interaction avec le monde, en ce sens qu'il nous permet de nous connecter physiquement à notre environnement. L'importance du sens tactile est d'autant plus marquée dans un contexte où la matérialité des objets et des surfaces joue un rôle primordial. L'expérience tactile est particulièrement significative dans les espaces où l'on attend une interaction physique avec les matériaux : dans les textiles, les meubles ou les revêtements de sol, par exemple. La texture d'un tissu ou la rugosité d'une surface peuvent immédiatement éveiller une réponse sensorielle en nous, modifiant ainsi notre expérience émotionnelle et physique de l'espace.

L'Anthropologue David Le Breton, dans *La Saveur du Monde : une anthropologie des sens* (2006), aborde la manière dont le toucher interagit avec nos autres perceptions sensorielles pour façonner notre expérience du monde.³³ Le Breton évoque le toucher comme un sens fondamental, car il connecte directement l'humain à son environnement de manière intime. Ce contact physique immédiat permet non

33. Le Breton, D. (2006). *La Saveur du Monde : une anthropologie des sens*. Éditions Métailié.

Cet ouvrage explore la manière dont nos sens, en particulier le toucher, participent à l'interprétation du monde et influencent notre bien-être et nos comportements.

seulement de percevoir la matière, mais aussi de ressentir ses qualités profondes : sa douceur, sa chaleur, sa dureté ou sa flexibilité.

Par exemple, un sol en bois poli peut évoquer une sensation de chaleur et de confort, tandis qu'un sol en carrelage froid peut induire une sensation d'inconfort.

En design sensoriel, l'exploitation de ces sensations tactiles permet de créer des espaces dans lesquels le corps est pris en compte dans toute sa dimension sensorielle. L'importance du toucher dans la perception de l'espace renvoie à la dimension corporelle de l'expérience sensorielle, où le corps devient l'outil principal pour interpréter et se connecter au monde.

Les expériences sensorielles, notamment tactiles, jouent également un rôle central dans le bien-être psychologique. L'effet apaisant d'un objet doux ou la stimulation d'une texture rugueuse peuvent influencer notre humeur et notre confort dans un espace.

Par exemple, les surfaces texturées et les matériaux doux sont souvent utilisés dans des espaces de détente, comme les salons ou les chambres, pour renforcer le sentiment de confort et de sécurité. À l'inverse, des matériaux froids et lisses peuvent être utilisés pour créer une atmosphère plus dynamique et fonctionnelle, propice à la concentration, comme dans des bureaux ou des espaces de travail.

(cf. figure 36)

Dans les images comparées, la première montre un espace de bureau aux surfaces lisses et aux lignes sobres, favorisant la concentration et l'efficacité. Les tons neutres et les matériaux durs, comme la



*Fig. 36 : Comparaison d'une chambre privée à un bureau d'entreprise. (2025 - 2018).
Images extraites de la Licence Unsplash avec utilisation gratuite.*

<https://unsplash.com/fr/photos/chambre-confortable-avec-decoracion-artistique-et-plantas--H9PHALS2xU>

<https://unsplash.com/fr/photos/table-rectangulaire-en-bois-brun-avec-chaisses-EwQhB7yNGOU>

table en bois noir et les chaises au tissu gris uniforme, créent une ambiance épurée et propice au travail. En revanche, la seconde image, qui représente une chambre cocooning, met en avant des textures douces et accueillantes : un lit rembourré, des coussins moelleux, et des plantes suspendues qui adoucissent l'espace. La lumière tamisée et la palette de couleurs chaudes accentuent la dimension sensorielle rassurante de cet environnement, idéal pour la détente et le repos.

La Mémoire Sensorielle : Un Outil d'Ancrage dans le Quotidien.

Un autre aspect fondamental des perceptions sensorielles dans le quotidien est leur lien avec la mémoire. La mémoire sensorielle désigne la capacité de notre cerveau à stocker et à rappeler des informations perçues à travers nos sens. Ces informations peuvent être liées à des émotions, des expériences passées, ou des lieux spécifiques.

Par exemple, une certaine odeur peut nous rappeler un moment particulier de notre enfance, ou une texture peut évoquer un souvenir précis d'un voyage. Cette interaction entre la mémoire et les sens est essentielle dans la construction de nos expériences quotidiennes, car elle crée des liens émotionnels profonds avec notre environnement.

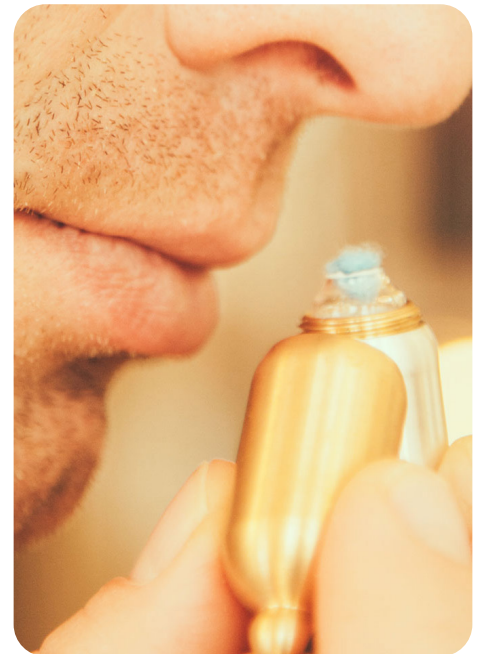
Le rôle de la mémoire sensorielle dans le design est essentiel pour comprendre comment créer des environnements capables d'évoquer des émotions et des souvenirs. Les créateurs d'espaces peuvent jou-

er sur ces mémoires sensorielles pour établir une connexion plus intime entre les utilisateurs et les espaces.

Par exemple, un matériau ou une couleur peut être choisi pour susciter un souvenir agréable ou créer une atmosphère familière. Dans un environnement domestique, l'utilisation de matériaux et de couleurs familiers peut avoir un effet apaisant, car elle active des souvenirs et des émotions positives, ancrant ainsi l'utilisateur dans un espace sécurisant. De même, les odeurs peuvent être un outil puissant pour stimuler la mémoire sensorielle, en créant des atmosphères immersives et en renforçant l'impact émotionnel d'un lieu.

Un exemple de projet qui illustre ce phénomène est « The Smell Memory Kit » de Sissel Tolaas. (*cf. figure 37*)

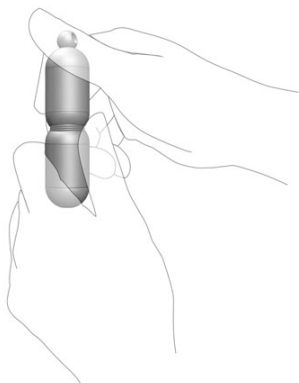
Ce kit rassemble des odeurs soigneusement formulées pour raviver des souvenirs spécifiques ou éveiller des émotions enfouies. Par la reconstitution d'odeurs familières, qu'il s'agisse de la pluie sur le bitume ou de l'odeur de la mer, ce projet démontre que la mémoire olfactive est un puissant vecteur de réminiscence et d'émotion, capable de ramener des souvenirs à la surface de la conscience. Cette approche met en évidence le rôle clé de la mémoire sensorielle dans notre rapport quotidien au monde.



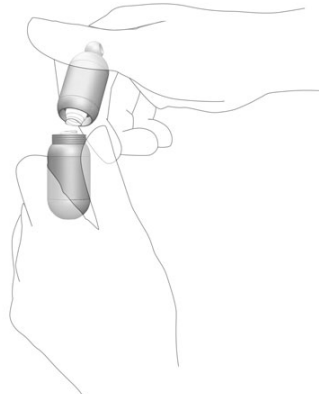
01
carry



02
screw



03
activate



04
dispose



05
smell

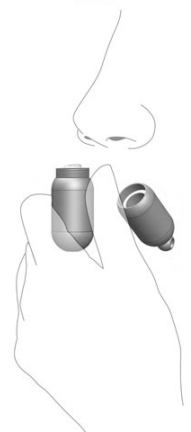


Fig. 37 : Tolaas, S. (2004). *The Smell Memory Kit*. SUPERSENSE.
Images de © SUPERSENS.

Lien : <https://supersense.com/smell-memory-kit/>

2.3. LE DÉSENCHANTEMENT DU QUOTIDIEN : Un Regard Critique de la Société.

Le désenchantement du quotidien, concept clé de la pensée moderne, reflète les transformations profondes qu'a connues l'environnement avec la montée de la rationalisation et de l'industrialisation. Cette section aborde les conséquences de ces changements, en soulignant comment l'uniformisation des espaces et des objets a appauvri le rapport sensoriel au monde. Par un regard critique porté sur la société moderne, elle explore les moyens par lesquels le design sensoriel peut réintroduire une dimension esthétique et émotionnelle dans la vie quotidienne, afin de réenchanter le quotidien et de reconnecter les individus à une expérience sensorielle riche et signifiante.

Le Désenchantement : Une Vision de la Modernité.

Le concept de « *désenchantement* » a profondément marqué la pensée moderne, notamment à travers les travaux sociologiques de Max Weber, qui a introduit cette notion dans son essai *La science comme vocation* (1917).³⁴ Selon Weber, le processus de rationalisation et de modernisation du monde a progressivement conduit à l'élimination de la dimension magique et mystique de l'expérience humaine, au profit d'une vision plus utilitaire et logique du monde.

« le destin de notre époque, caractérisée par la rationalisation, l'intellectualisation et, surtout, par le désenchantement du monde, est que les valeurs ultimes se sont retirées de la vie publique »³⁵

(Weber, 1919, p.68).

34. Weber, M. (1917). *La science comme vocation*. Trad. fr. par É. Ory. Éditions Alcan.

Dans cet ouvrage, Max Weber analyse les effets de la rationalisation de la société moderne, notamment en ce qui concerne l'appauvrissement de notre rapport au monde et la disparition des aspects magiques et sensoriels de l'expérience humaine.

35. Weber, M. (1919). *Le Savant et le Politique*. Traduction française par Julien Freund. Paris : Éditions 10/18, UGE.

Ce phénomène, qu'il décrit comme le « *désenchantement du monde* », s'est intensifié avec l'industrialisation et la domination des sciences et des techniques. La rationalisation du quotidien, avec ses normes et ses standards, a effacé les dimensions subjectives, esthétiques et émotionnelles de l'expérience humaine. Ce « *désenchantement* » est au cœur des préoccupations contemporaines concernant la perte de sens dans nos vies modernes et l'appauvrissement de notre relation aux sens et aux matériaux.

Dans le domaine du design sensoriel, cette rationalisation de l'espace a conduit à l'uniformisation et à la standardisation des environnements. Les espaces urbains, les logements, les espaces commerciaux et les lieux publics sont souvent conçus selon des critères fonctionnels et esthétiques normés, qui privilégient l'efficacité et la commodité au détriment de la richesse sensorielle et de la diversité des expériences humaines. La mondialisation et la production en série ont uniformisé les matériaux, les formes et les couleurs, de sorte que nos environnements ont perdu de leur caractère unique et évocateur. Cette uniformisation a entraîné un appauvrissement de notre rapport sensoriel au monde, où les interactions avec les matériaux et les objets deviennent de plus en plus superficielles et dénuées de sens.

Un exemple particulièrement marquant de ce phénomène se retrouve dans les structures médicales et médico-sociales. Les hôpitaux et les EHPAD sont souvent construits avec des matériaux standardisés, des couleurs neutres et un mobilier uniforme, qui visent la fonctionnalité et la propreté mais manquent de chaleur et de caractère.

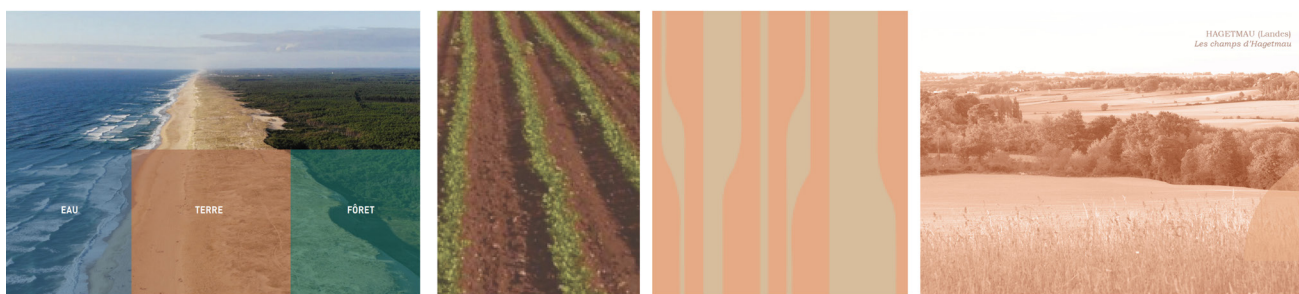
Ces espaces peuvent créer un sentiment d'aliénation et de dépersonnalisation chez les usagers, notamment les patients et les résidents, pour qui l'expérience sensorielle est pourtant essentielle à leur bien-être psychologique et émotionnel. Cette prise de conscience a motivé de nombreux projets de réappropriation des lieux dans le secteur médico-social, comme ceux menés par l'Atelier Couleur, qui réintroduisent des matières chaleureuses, des couleurs adaptées et une personnalisation des espaces pour renforcer le sentiment de confort et d'appartenance. (cf. figure 38)



EAU
L'Océan et le Lac d'Agès pour
Unités de Vie

LIVRÉ EN
**MARS
2024**





HAGETMAU (Landes)
Les champs d'Hagetmau

TERRE

Les Champs, les Vendanges ou le
Marché D'Hagetmau pour Unités de Vie



LIVRÉ EN

**MARS
2024**



FORÊT

Les Gemeurs, les Résiniers et la
Forêt Landaise pour Unités de Vie

LIVRÉ EN
**MARS
2024**



Fig. 38 : Atelier Couleur & Brouard, Flavie. (2024). Planches de Communication de l'EPHAD d'Hagetmau.
Atelier Couleur, Bordeaux, France.
Images créées et extraites des réseaux sociaux de l'Atelier Couleur.

<https://www.linkedin.com/company/l-atelier-couleur/posts/?feedView=all>

Le désenchantement du quotidien peut ainsi être perçu comme un effet secondaire de la mondialisation et de l'industrialisation de nos environnements. Le rapport à la nature, à l'artisanat et à la diversité des matériaux, qui étaient autrefois essentiels dans la création de lieux riches en significations, a été largement remplacé par des choix esthétiques et fonctionnels basés sur des critères de rentabilité et de standardisation. Le design sensoriel, dans ce contexte, devient un outil potentiellement subversif, capable de réintroduire de la subjectivité, de l'émotion et de la singularité dans nos espaces, pour contrer cette tendance à l'uniformité et à la rationalisation.

En s'appuyant sur le projet de rénovation de l'EHPAD d'Hagetmau (cf. figure 38), réalisé en 2024, constitue un exemple particulièrement significatif de cette démarche de réenchantement sensoriel. L'Atelier Couleur a puisé son inspiration dans les paysages locaux (océan, forêt landaise, terres agricoles) pour créer des ambiances distinctes et riches en références sensorielles. Chaque unité de vie a été pensée selon un thème : « *Eau* », « *Terre* » ou « *Forêt* ».

La palette de couleurs a été choisie avec soin pour évoquer ces paysages : des bleus profonds et des verts doux pour l'unité « *Eau* », des tons terracotta et sable pour « *Terre* », et des nuances de vert végétal pour « *Forêt* ». Ces teintes dialoguent avec des textures tactiles (bois naturel, stratifiés texturés, textiles chaleureux) qui rappellent la nature environnante et offrent une expérience sensorielle riche et évocatrice.

Les images et les détails graphiques, comme les motifs muraux représentant les lisières forestières ou les textures ondulantes de l'eau,

renforcent ce lien sensoriel avec le territoire. Loin d'un environnement standardisé, ces choix redonnent un caractère unique à chaque espace, en créant un sentiment d'appartenance et en favorisant le bien-être des résidents. Ce projet démontre ainsi la capacité du design sensoriel à humaniser et à recontextualiser des lieux souvent perçus comme froids et impersonnels. (cf. figure 39)

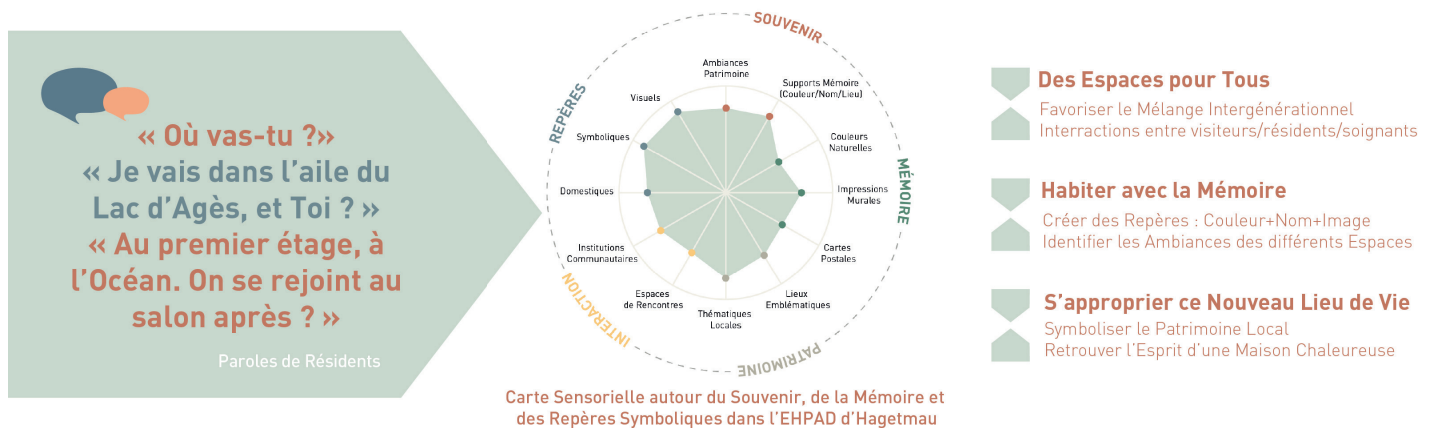


Fig. 39 : Atelier Couleur & Brouard, F. (2024). Synthèse Sensorielle de l'EPHAD d'Hagetmau. Atelier Couleur, Bordeaux, France.

Images créées et extraites des réseaux sociaux de l'Atelier Couleur.

<https://www.instagram.com/l.atelier.couleur/?hl=fr>

La Standardisation : Une Érosion de la Sensibilité et de la Diversité Sensorielle.

Le processus de standardisation, qui a pris son essor au cours du XX^e siècle, a eu un impact profond sur la manière dont nous percevons notre environnement quotidien. L'industrialisation de la production de matériaux et d'objets, combinée à la mondialisation, a entraîné une homogénéisation des espaces et des objets. Cette uniformisation se manifeste par la multiplication des produits en série, souvent basés sur des critères esthétiques universels, qui réduisent la diversité des expériences sensorielles. En design, cette tendance se traduit par la préférence accordée à des matériaux et des formes « neutres » et « universels », comme le béton, le verre et l'acier, qui, bien que fonctionnels, n'apportent pas de richesse sensorielle particulière. Les textures lisses, les couleurs monochromes et les finitions uniformes sont devenues les standards esthétiques des espaces contemporains, au détriment de la variété et de la diversité tactile et visuelle qui caractérisaient des environnements plus artisanaux et plus diversifiés.

L'exemple de la Banque d'épargne de Vienne, réalisée par Otto Wagner entre 1904 et 1912, illustre parfaitement cette approche de standardisation et d'efficacité. (cf. figure 40)

Bien qu'innovant pour son époque, le bâtiment met en avant l'usage de matériaux industriels tels que le verre, le marbre poli et l'acier, combinés à des formes géométriques simples et à des surfaces lisses. Cette esthétique fonctionnelle, épurée et répétitive, marque une rupture avec les intérieurs décorés et artisanaux du XIX^e siècle,



Fig. 40 : Wagner, O. (1904–1912). Banque d'épargne de Vienne (Postsparkasse), Vienne, Autriche.
Images extraites du site Wikimedia.

[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Österreichische_Postsparkasse_\(building_by_Otto_Wagner\)](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Österreichische_Postsparkasse_(building_by_Otto_Wagner))

et annonce la montée d'une architecture rationalisée et standardisée. La rigueur formelle et l'absence de variations tactiles majeures dans les revêtements participent à cette logique d'homogénéisation, qui limite les stimulations sensorielles et les détails évoquant la diversité ou la singularité.

Le philosophe Bruce Bégout (2003) souligne d'ailleurs, *Lieu commun : le motel américain*, que :

« On ne définit que partiellement le quotidien, si l'on se contente d'affirmer... qu'il constitue un monde proche, sûr et certain [...] le quotidien n'est lui-même que l'expression la plus simple du caractère problématique de la vie humaine ». ³⁶

(Bégout, 2003, p.26).

Cette réflexion montre que la standardisation des environnements va au-delà d'une simple question de fonctionnalité : elle appauvrit la complexité même de l'expérience quotidienne, en réduisant la dimension sensorielle à une perception fade et uniforme.

Ce phénomène a conduit à une érosion de notre sensibilité aux matériaux et aux textures. Dans un environnement standardisé, les matériaux sont perçus comme des éléments purement fonctionnels, sans

36. Bégout, B. (2003). *Lieu commun. Le motel américain*. Paris : Allia.

la richesse sensorielle qu'ils pourraient offrir.

Par exemple, un mur en béton brut, souvent perçu comme froid et impersonnel dans un environnement contemporain, peut pourtant révéler une grande variété de textures et de nuances lorsqu'il est exposé à la lumière ou lorsqu'il est associé à d'autres matériaux, comme le bois ou le métal.

Dans le cadre du design sensoriel, ces éléments pourraient être utilisés pour créer des atmosphères plus riches et plus engageantes, mais la tendance actuelle à la standardisation les prive de leur potentiel émotionnel et tactile.

Un projet qui illustre cette approche est la conception de meubles intérieurs de Faye Toogood, qui travaille plusieurs matériaux comme le béton ou le bois brut etc., pour révéler la beauté et la matérialité de ces derniers. (*cf. figure 41*)

Les surfaces lisses et les formes géométriques épurées sont contrebalancées par les textures naturelles et brutes, créant une expérience sensorielle tactile et visuelle qui met en valeur la singularité de chaque matériau. Ces designs de meubles intérieurs démontre qu'une approche sensible et contextuelle peut transformer un matériau perçu comme neutre en un élément évocateur et chaleureux.

La standardisation des environnements affecte également la manière dont nous expérimentons l'espace. Un espace conçu de manière standardisée, avec des matériaux et des formes uniformes, manque souvent de caractère et d'ambiance, ce qui appauvrit notre expérience sensorielle du quotidien.

Les lieux de vie et de travail, devenus des espaces utilitaires dépour-



*Fig. 41 : Toogood, F. (2024). Collection Palette. Faye Toogood Studio, Londres.
Images de © Faye TooGood.
<https://www.fayetoogood.com>*

vus de toute singularité, finissent par être perçus comme des endroits neutres, où l'expérience esthétique et sensorielle est minimisée au profit de l'efficacité et de la rentabilité. Le design sensoriel peut offrir une réponse à cette situation en réintroduisant de la diversité sensorielle et de l'émotion dans l'espace, en privilégiant des matériaux et des ambiances qui éveillent les sens et qui réintroduisent un peu de « magie » dans notre quotidien.

Un exemple spectaculaire de cette dynamique est le décor du défilé Chanel Fall/Winter 2014 au Grand Palais de Paris, qui a transformé l'espace en un supermarché grandeur nature. (*cf. figure 42*)

Karl Lagerfeld a fait installer plus de 100 000 produits rebaptisés aux couleurs de Chanel, répartis dans un décor d'allées blanches, avec trolleys, panneaux discount, caisses, annonces sonores, motifs pop-art, etc. Chaque détail rappelait les codes universels des supermarchés, cultivant une esthétique froide, standardisée et fonctionnelle mais sans laisser place à la diversité sensorielle ou à la singularité.

Ce décor d'hyperstandardisation volontaire joue un rôle critique et symbolique : il détourne les codes du fonctionnalisme et de la standardisation, tout en soulignant leur pouvoir d'uniformisation sensorielle. Les matériaux lisses, la couleur blanche dominante, les surfaces identiques et répétitives inhibent la diversité tactile et visuelle, illustrant « l'appauvrissement sensoriel » dénoncé. En détournant ces codes dans un cadre scénographique, Chanel met en évidence combien les environnements normés peuvent écraser l'expérience sensi-

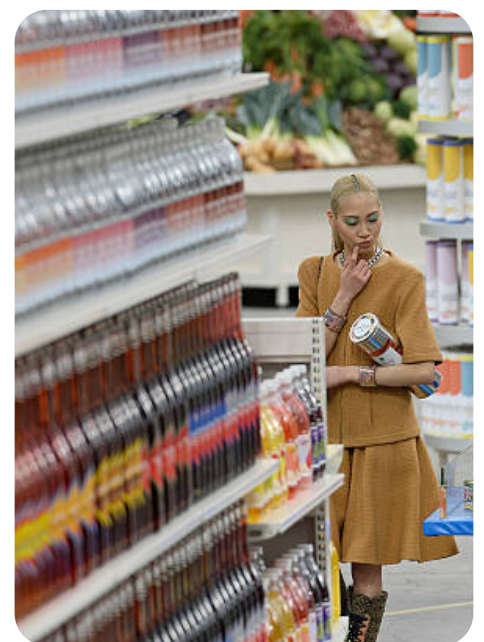


Fig. 42 : Chanel. (2014). Chanel Fall / Winter 2014 prêt-à-porter : Supermarché au Grand Palais, Paris, France
Images de © Gettyimages.

https://www.gettyimages.ca/photos/chanel-fall-winter-2014?utm_source

ble. C'est précisément ce constat qui nourrit l'intérêt du design sensoriel : en réinjectant des textures, couleurs et matières variées, une dimension émotionnelle et contextuelle devient possible, transformant un espace utilitaire en terrain d'expérience vivante.

Réenchanter le Quotidien : La Quête d'un Nouveau Sens.

Face à la rationalisation et à la standardisation du quotidien, de nombreuses voix se sont élevées pour plaider en faveur d'une réintroduction de la sensibilité et de l'émotion dans notre rapport à l'espace et à l'environnement.

Michel de Certeau, prêtre, dans *L'Invention du quotidien* (1980), explore la manière dont les pratiques ordinaires peuvent, paradoxalement, permettre de réenchanter un monde qui semble de plus en plus dénué de sens.³⁷ Selon lui, les pratiques quotidiennes sont des moyens par lesquels nous réinvestissons notre environnement, en y apportant notre propre subjectivité et en y créant des significations personnelles. Ces pratiques, bien que banales en apparence, sont des formes de résistance à la standardisation et à la rationalisation imposées par la société moderne. Comme il l'écrit :

« Mille façons de jouer/déjouer le jeu de l'autre (...) caractérisent l'activité subtile, tenace, résistante, des groupes qui [...] doivent se débrouiller dans un réseau de forces et de représentations établies ».

(de Certeau, 1980, p.xv).

37. de Certeau, M. (1980). *L'Invention du quotidien : Arts de faire*. Paris : Gallimard.

Ce livre examine comment les pratiques ordinaires peuvent transformer le quotidien et créer de nouvelles significations dans un monde où la rationalisation et la standardisation ont conduit à un appauvrissement de l'expérience quotidienne.

Par ces détournements du quotidien, il devient possible de réintroduire une richesse sensorielle et émotionnelle, même dans les espaces les plus uniformisés.

Le design sensoriel, en ce sens, peut jouer un rôle essentiel dans cette quête de réenchancement. En réintroduisant des matériaux variés, des textures, des couleurs et des ambiances qui stimulent les sens de manière originale et créative, il est possible de redonner de la richesse et de la profondeur à notre quotidien.

Par exemple, un espace de travail conçu de manière à stimuler non seulement la vue mais aussi le toucher et l'ouïe peut éveiller des sensations nouvelles et renforcer l'engagement émotionnel des utilisateurs.

Dans ce cadre, le design sensoriel devient un outil de réenchancement du quotidien, un moyen de redonner vie et sens aux espaces dans lesquels nous vivons, en les transformant en lieux de sensation, d'émotion et d'authenticité.

C'est le cas présent comme le projet Pixelwald qui met en scène la couleur (via la palette de LED), la matière (suspension, câbles fins, LED comme texture visuelle) et la lumière (mouvements fluides, effets changeants, dispersion lumineuse dans l'espace), pour créer une expérience sensorielle immersive. (*cf. figure 43*)

À travers ce dispositif, chaque spectateur est enveloppé par un champ chromatique en constante transformation, ce qui réveille la sensibilité visuelle et émotionnelle. L'installation défie la standardisation sensorielle : au lieu d'un espace neutre et uniforme, elle offre un

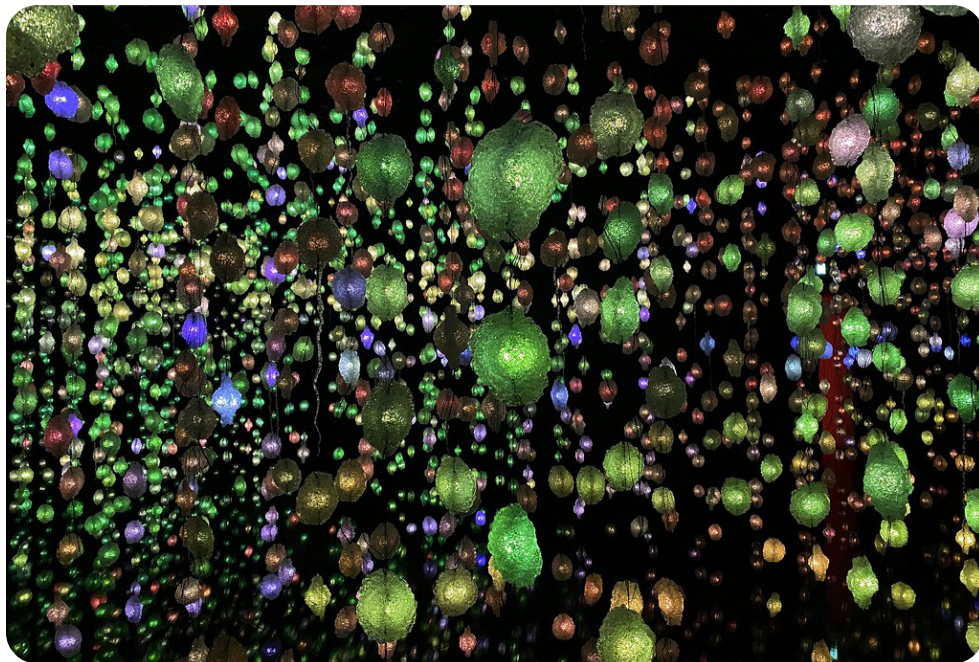


Fig. 43 : Rist, P. (2016). *Pixelwald* [Installation vidéo-lumineuse]. Kunsthaus Zürich. Images extraites du site Flickr.

<https://www.flickr.com/photos/42766545@N07/51693450673>

environnement plastique, vivant, profond. Elle montre comment un traitement conscient de la lumière et de la matière peut réintroduire la diversité sensorielle et rompre avec l'effacement émotionnel des espaces modernes.

Cette exploration de la standardisation des environnements contemporains a mis en évidence un appauvrissement notable de la diversité sensorielle et de l'émotion dans l'expérience quotidienne. La rationalisation et l'industrialisation ont imposé des matériaux et des formes uniformes, qui réduisent les stimulations tactiles et visuelles au profit de la fonctionnalité et de la rentabilité. Les exemples analysés illustrent comment cette standardisation peut limiter la singularité des lieux et éroder la sensibilité des usagers.

Face à cet appauvrissement sensoriel, des voix comme celle de Michel de Certeau rappellent l'importance des pratiques quotidiennes et des tactiques personnelles pour réintroduire du sens et de l'émotion dans l'espace vécu. Le design sensoriel, en travaillant la couleur, la matière et la lumière, apparaît ainsi comme un outil puissant de réenchantement : il permet de dépasser la neutralité imposée par la standardisation et de restaurer une relation sensible et signifiante aux espaces du quotidien.

Face à cet appauvrissement sensoriel, aujourd'hui, comment le design sensoriel réenchante-t-il nos espaces de vie et comment ravive-t-il une expérience sensible, singulière et poétique du monde ?

03



..... **SENSORIALITÉ DU DESIGN :
Une Voie de Réenchantement.**

ÉTUDES DE CAS :

Introduction aux Analyses.

Dans la continuité des réflexions menées au fil de ce mémoire, la troisième partie se concentre sur des études de cas. Ces dernières visent à illustrer concrètement la manière dont le design contribue à un réenchantement du quotidien. Elles s'inscrivent dans une perspective de mise en valeur des projets qui, par leurs choix conceptuels et formels, invitent à une expérience sensorielle enrichie, voire poétique. Chaque secteur de design abordé témoigne ainsi de démarches sensibles qui cherchent à redonner à l'utilisateur la capacité de s'émerveiller :

- Architecture, Design d'Espace & Ville
- Scénographie, Art immersif & Installations Lumineuses
- Design Graphique, Identité Visuelle & Objets
- Design Textile, Teinture & Mode

Dans un monde où la rationalisation et la standardisation ont longtemps prévalu, la sensorialité et la magie des espaces apparaissent comme des voies de réenchantement, renouant avec l'idée de l'inattendu et du merveilleux. Ces projets sont analysés à partir de la couleur, de la matière, de la lumière, et plus largement de l'expérience sensorielle qu'ils suscitent. Chaque étude de cas se clôt par une réflexion en lien direct avec les questions du réenchantement telles que posées dans ce mémoire.

3.1.

ARCHITECTURE, DESIGN D'ESPACE & VILLE

SelgasCano. (2015). Pavillon Serpentine. Serpentine Gallery, Londres, Royaume-Uni.

Echelman, J. (2016). 1.8 London. Londres, Royaume-Uni.

Roosegaarde, D. (2014). Van Gogh Path. Nuenen, Pays-Bas.

Références Utilisées :

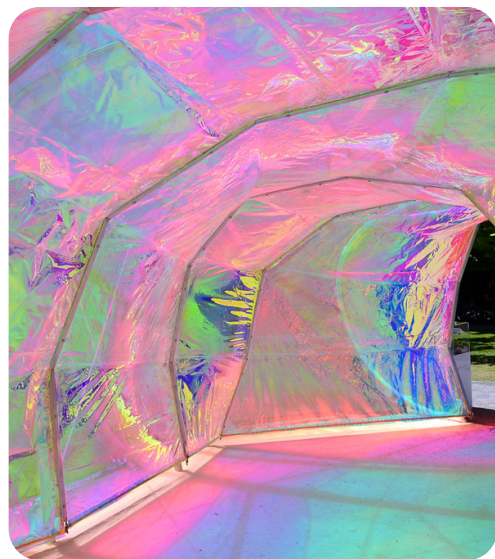
1. Bachelard, G. (1957). *La poétique de l'espace*. Presses universitaires de France.
2. Pallasmaa, J. (2015). *Le regard des sens : L'architecture et les sens*. Les Éditions du Linteau.

À la suite des études de cas, je certifie que toutes les images annexes aux droits d'auteur des projets, ont été sélectionnées libres de droits (images analyse CMLF) :
jpg. : Images extraites de la Licence Unsplash avec utilisation gratuite.

SelgasCano. (2015). Pavillon Serpentine. Serpentine Gallery, Londres, Royaume-Uni.

Description du Projet.

Le Pavillon Serpentine 2015, conçu par le cabinet espagnol SelgasCano, a été installé temporairement dans les jardins de la Serpentine Gallery à Londres. Il s'agit d'une structure légère et colorée, formée d'une membrane translucide en plastique fluoré (ETFE) aux couleurs vives et changeantes, épousant des formes organiques. Le pavillon prend la forme d'un tunnel labyrinthique et invite le visiteur à s'immerger dans une atmosphère à la fois ludique et poétique. Le projet s'inscrit dans une série de pavillons annuels conçus par des architectes de renommée internationale pour explorer des formes éphémères d'architecture.



Interprétations & Analyses CMLF.

Couleur



Matière



Effet de Lumière Finition



La couleur constitue un élément clé de ce projet : la membrane colorée filtre la lumière naturelle et projette des reflets changeants sur le sol et les parois intérieures, créant un univers mouvant et chromatique qui stimule la vue et la perception de l'espace. Selon les variations de l'ensoleillement et de l'heure du jour, les teintes évoluent, conférant au pavillon un caractère vivant et dynamique (Pallasmaa, 2015).

La matière, souple et translucide, contraste avec la rigidité de l'environnement urbain environnant. Cette texture plastique, presque liquide dans ses jeux de lumière, évoque un monde onirique et fragile. Elle agit comme un filtre entre l'extérieur et l'intérieur, invitant à une redécouverte sensorielle de la lumière et de la couleur.



La lumière, amplifiée et diffractée par la membrane ETFE, devient un acteur majeur de l'expérience. L'espace intérieur est inondé d'une lumière colorée, créant des jeux d'ombres et de transparences qui rappellent les atmosphères évoquées par Bachelard (1957) dans ses analyses de l'imaginaire poétique des lieux.

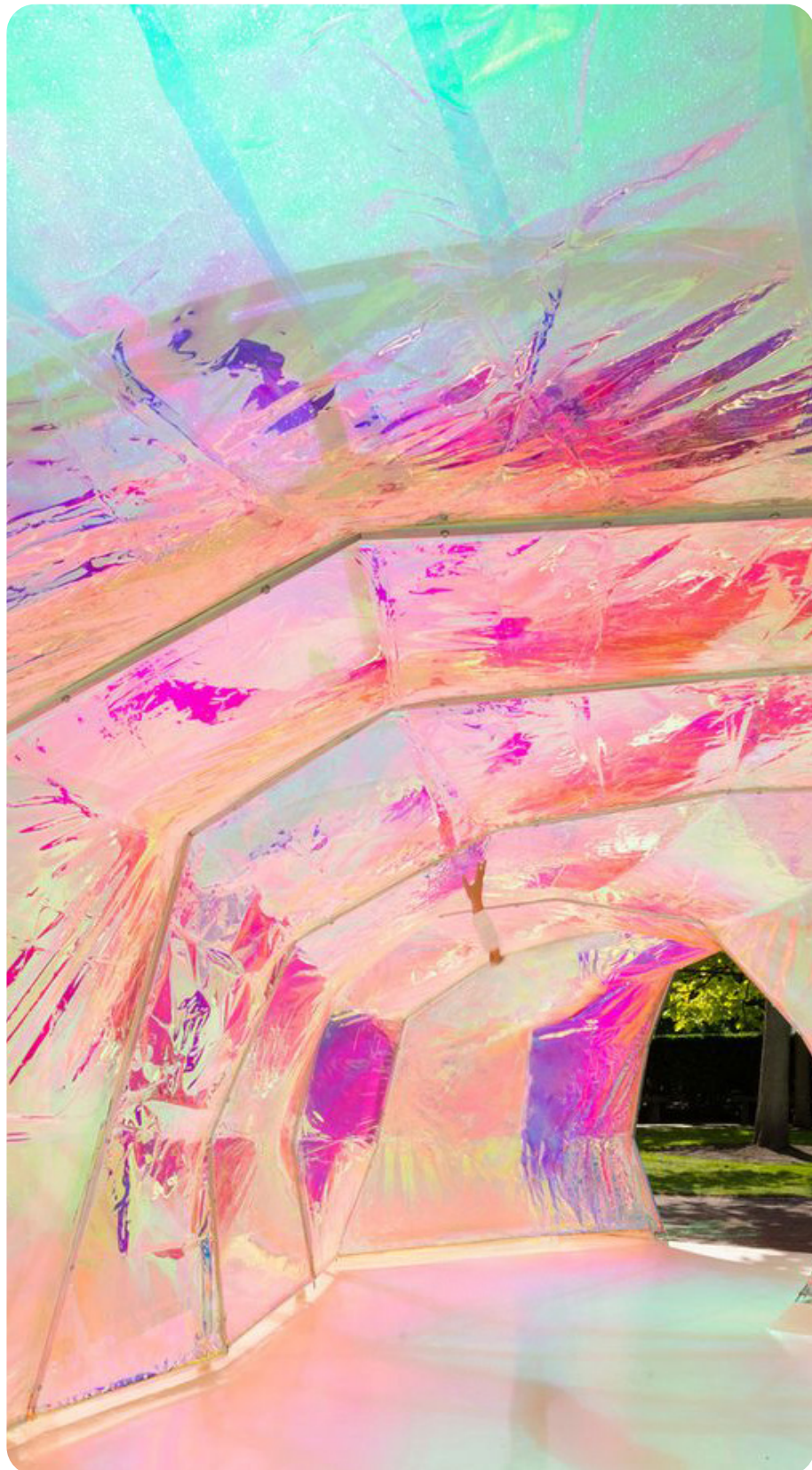
Réflexion & Prospections du Réenchantement.

Le Pavillon Serpentine de Selgas-Cano illustre parfaitement la capacité de l'architecture à susciter un réenchantement des espaces quotidiens par le biais de la couleur, de la lumière et de la matière. En opposition aux constructions standardisées et fonctionnelles, ce projet invite à une expérience immersive et sensorielle qui évoque le merveilleux et la surprise.






Selon Pallasmaa (2015), l'architecture multisensorielle réactive une perception corporelle et émotionnelle des espaces, contribuant ainsi à contrer l'aseptisation de l'environnement bâti. Ce pavillon, par son caractère temporaire et éphémère, accentue la dimension de l'inattendu et du rêve, réaffirmant la nécessité d'une architecture qui dialogue avec l'imaginaire et la sensibilité humaine (Bachelard, 1957).

Ainsi, le projet témoigne d'une approche du design où la dimension sensorielle n'est pas un simple supplément esthétique, mais une véritable philosophie du sensible, réhabilitant l'émerveillement au cœur même de l'acte d'habiter.



Echelman, J. (2016). 1.8 London. Londres, Royaume-Uni.

Interprétations & Analyses CMLF.

Couleur	Matière	Effet de Lumière Finition
 <p>Dégradé de Pêches</p>	 <p>Filet</p>	 <p>Effet Lumineux (nocturne)</p>

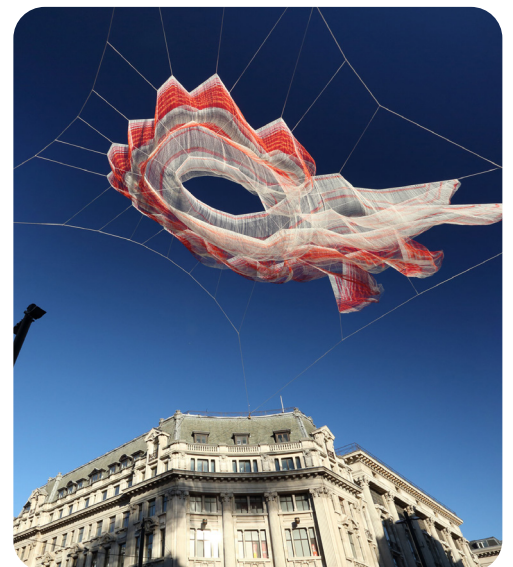
La couleur du filet, variant entre des nuances de rose, violet, bleu et orange, se transforme au gré de la lumière ambiante et des éclairages nocturnes. Ces teintes chatoyantes créent une atmosphère onirique et poétique, rompant avec la monotonie des environnements urbains alentour.

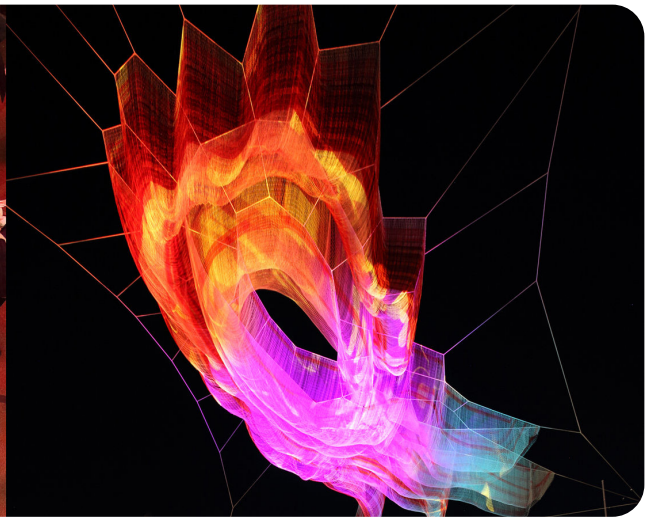
La matière, fine et souple, confère à l'œuvre une légèreté visuelle qui contraste avec la densité minérale de la ville. La texture presque vaporeuse du filet évoque des nuages ou des phénomènes météorologiques éphémères, amplifiant l'impression de merveilleux.

La lumière, élément central de l'installation, interagit avec la structure pour produire un ballet de couleurs et de mouvements. Selon Pallasmaa (2015), la lumière est l'un des principaux vecteurs

Description du Projet.

« 1.8 London » est une installation monumentale réalisée par l'artiste américaine Janet Echelman et présentée lors du festival Lumière London en 2016. L'œuvre se compose d'un immense filet suspendu au-dessus d'une place publique, composé de fibres colorées ultra-légères. Les formes flottantes du filet, illuminées la nuit, créent un paysage aérien en perpétuel mouvement, réagissant aux courants d'air et aux variations climatiques. Le nom du projet, « 1.8 », fait référence à la durée de 1,8 microseconde par laquelle la Terre aurait été déplacée sur son axe par le tremblement de terre de 2011 au Japon, symbolisant ainsi la fragilité et l'interconnexion du monde.

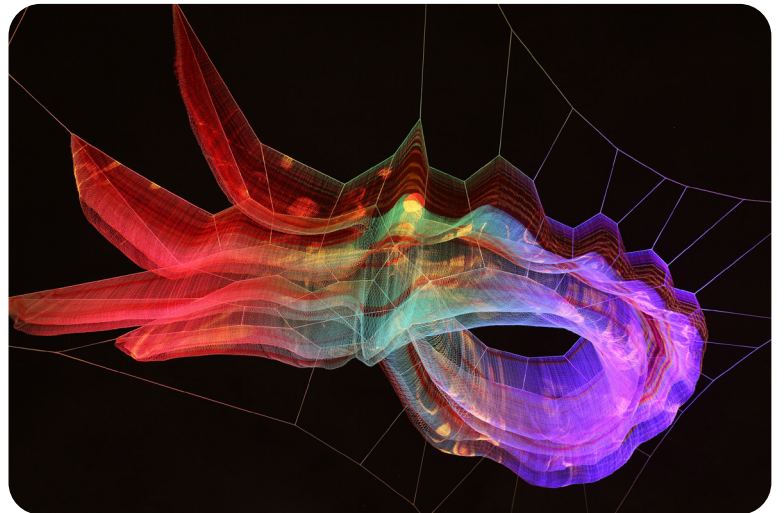




d'émotion et de perception sensorielle en architecture et dans l'espace urbain. Ici, elle sculpte l'œuvre et la rend vivante, transformant la place publique en un espace de contemplation et de rêverie collective.

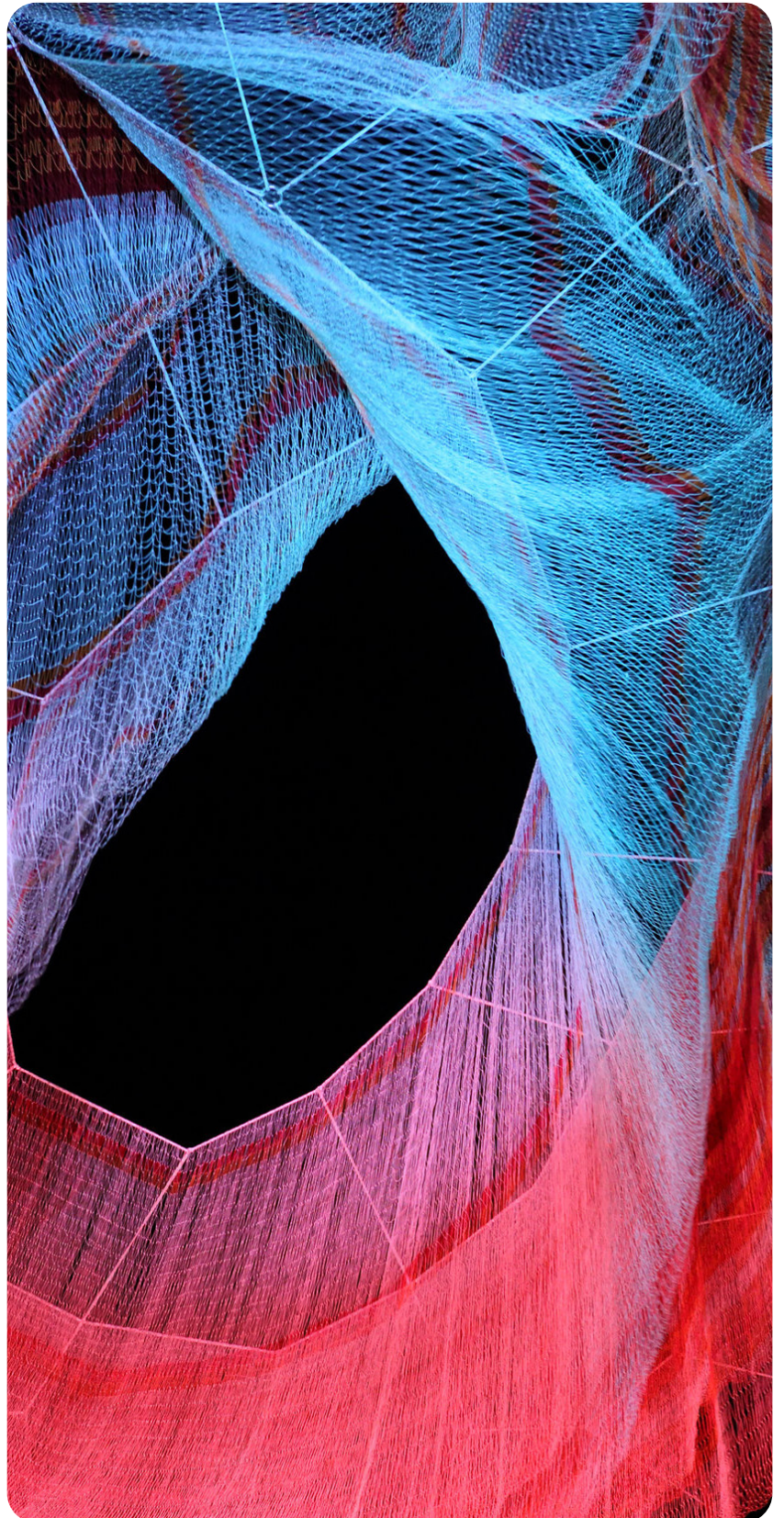
Réflexion & Prospections du Réenchantement.

L'installation « 1.8 London » illustre la manière dont l'art et le design urbain peuvent participer à un réenchantement des espaces quotidiens. Par ses jeux de couleur et de lumière, l'œuvre crée un espace-événement qui réactive l'imaginaire des passants, les invitant à une expérience esthétique et sensorielle inédite.



Dans une ville souvent dominée par la fonctionnalité et l'efficacité, l'installation de Janet Echelman introduit une dimension poétique et inattendue, en lien avec la vision de Bachelard (1957) sur la capacité des lieux à susciter l'imaginaire et l'émerveillement.

Ce projet confirme l'idée selon laquelle le design sensoriel, lorsqu'il dialogue avec l'urbanisme et l'architecture, devient un outil puissant pour contrer le désenchantement du quotidien. Il démontre que l'émerveillement ne réside pas seulement dans des espaces clos ou conçus pour le spectacle, mais qu'il peut surgir dans la rue, là où les regards et les sens sont d'ordinaire sollicités par l'urgence et la répétition.





Roosegaarde, D. (2014). Van Gogh Path. Nuenen, Pays-Bas.

Description du Projet.

Le « *Van Gogh Path* », conçu par l'artiste et designer néerlandais Daan Roosegaarde, est une piste cyclable située près de Nuenen, aux Pays-Bas, inaugurée en 2014. Le projet s'inspire de la célèbre peinture « *La Nuit Étoilée* » de Vincent van Gogh, originaire de la région. La piste, longue de 600 mètres, est constituée de milliers de petites pierres luminescentes intégrées au revêtement. Ces pierres absorbent la lumière du jour pour la restituer la nuit, créant ainsi un motif lumineux évoquant les tourbillons et les étoiles du tableau de Van Gogh.



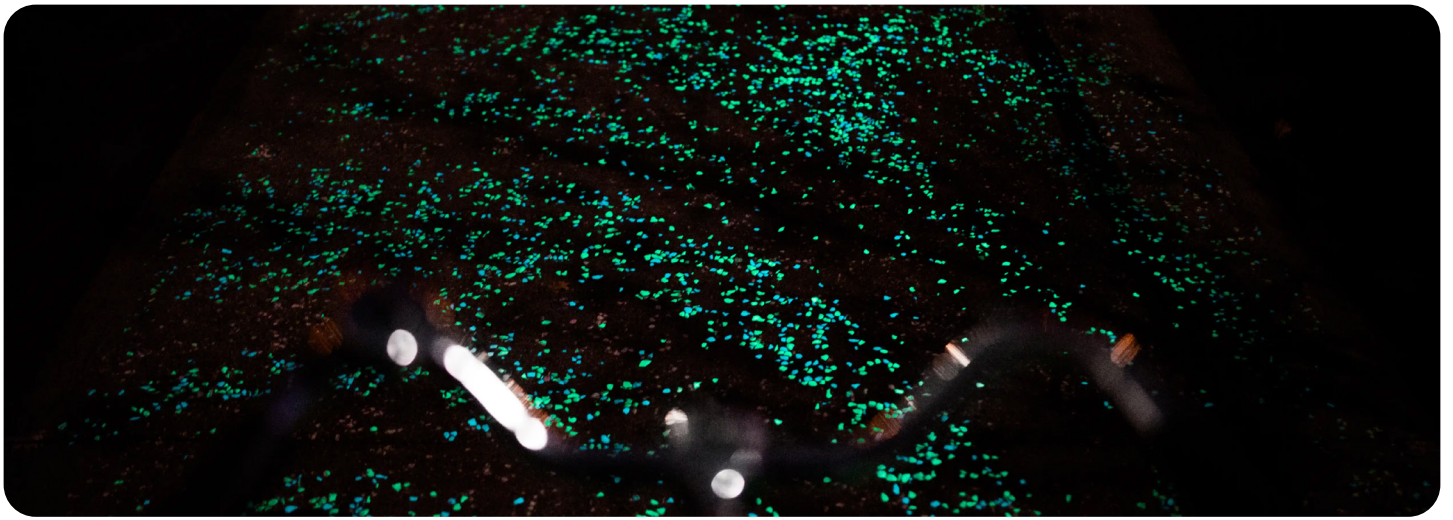
Interprétations & Analyses CMLF.

Couleur	Matière	Effet de Lumière Finition
 Dégradé Luminescent	 Revêtement Granuleux	 Effet Phosphorescent

La couleur, subtilement intégrée dans le revêtement, se révèle principalement la nuit sous forme de teintes phosphorescentes bleu-vertes et verdâtres. Ces nuances diffèrent de l'éclairage urbain standardisé, invitant à une expérience visuelle inhabituelle et immersive.

La matière du revêtement, granuleuse et incrustée de micro-pierres luminescentes, offre une texture sensorielle intrigante, perceptible non seulement visuellement mais aussi par la sensation de roulement sous les roues des cyclistes. Cette matière, discrète le jour, se métamorphose la nuit, conférant au projet une dimension presque magique.

La lumière constitue l'élément majeur de ce projet. Contrairement à un éclairage électrique classique, la lumière ici est générée par un



phénomène naturel de phosphorescence, créant un effet de continuité avec la nature environnante. Selon Pallasmaa (2015), la lumière naturelle ou subtile, loin de l'éclairage artificiel uniformisé, est un levier essentiel pour redonner aux espaces leur puissance d'évocation sensorielle.

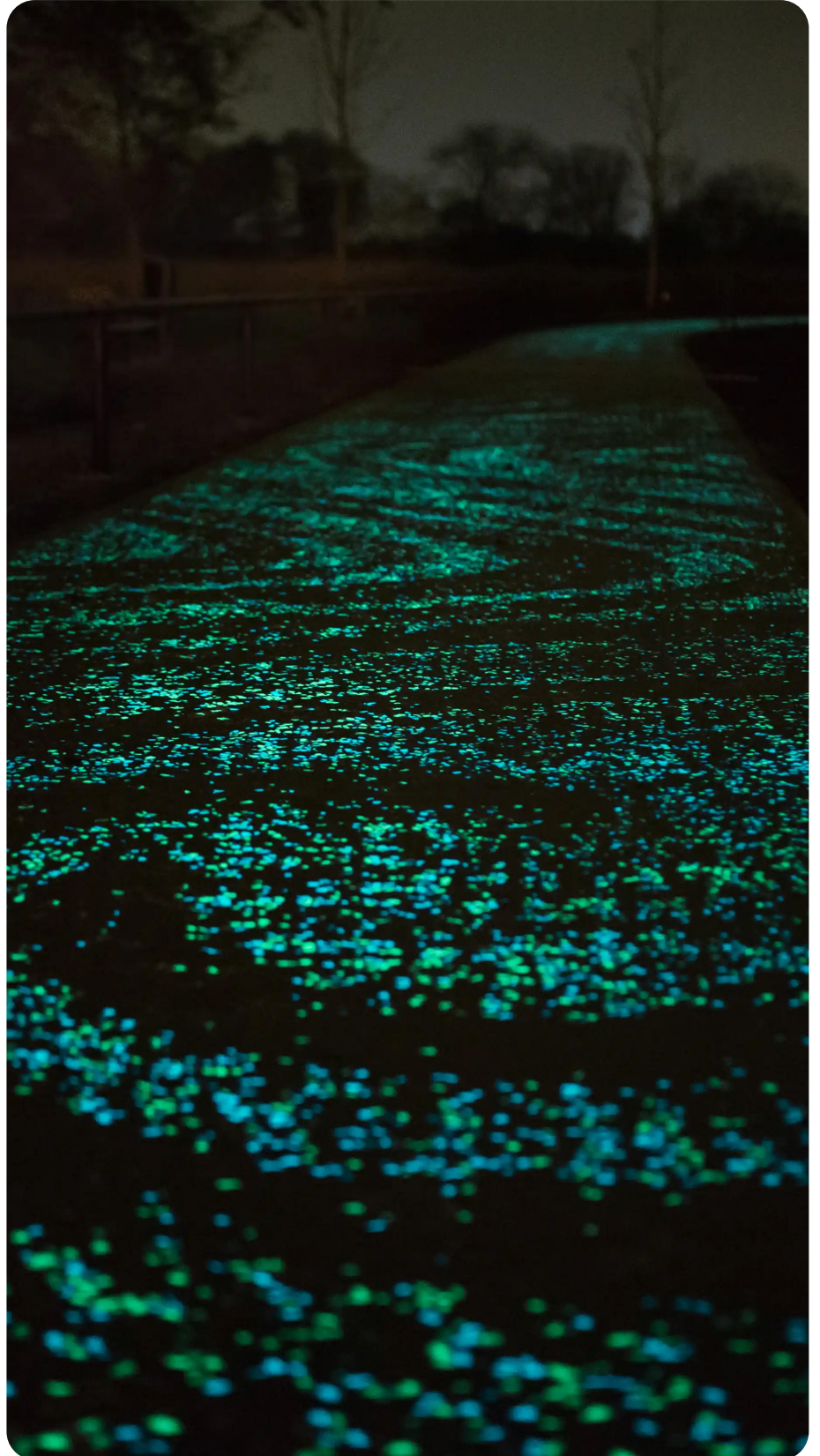
Réflexion & Prospections du Réenchantement.

Le « *Van Gogh Path* » illustre un réenchantement de l'espace public par une approche qui mobilise la couleur, la lumière et la matière dans une articulation poétique. En intégrant l'œuvre picturale de Van Gogh dans l'espace cyclable, le projet suscite un imaginaire collectif et une mémoire culturelle, réactivant la poésie du paysage nocturne.



Cette réalisation met en lumière l'idée que l'émerveillement peut surgir à partir d'une revalorisation de l'ordinaire, d'un simple chemin de mobilité douce, pour peu qu'il soit réinvesti par la sensorialité et l'imaginaire. Elle fait écho à la pensée de Bachelard (1957), pour qui l'espace poétique offre une « *résonance* » susceptible de transformer le rapport au monde.

Ce projet démontre également que le design sensoriel, lorsqu'il s'appuie sur les phénomènes naturels (phosphorescence, jeu de textures et de lumière), contribue à un éveil des sens et à une reconnexion avec la nature, participant à la lutte contre l'aseptisation et la standardisation des espaces urbains.



3.2. SCÉNOGRAPHIE, ART IMMERSIF & INSTALLATION LUMINEUSE

teamLab. (2018). Borderless. teamLab Borderless Museum, Tokyo, Japon.

Bassin des Lumières. (2020). Expositions immersives Bordeaux. Bordeaux, France.

Disneyland Paris. (2014). Attraction Ratatouille : « L'Aventure Totalement Toquée de Rémy ». Disneyland Paris, France.

Références Utilisées :

1. Buren, D. (1979). *Fonction de l'atelier*. Flammarion.
2. Munari, B. (1968). *Design et communication visuelle*. Hermann.
3. Pastoreau, M. (2005). *Le petit livre des couleurs*. Seuil.
4. Sennett, R. (2008). *L'homme artisanal*. Albin Michel.

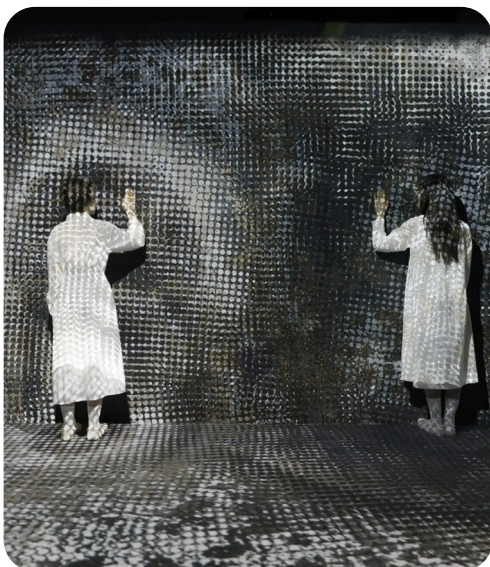
À la suite des études de cas, je certifie que toutes les images annexes aux droits d'auteur des projets, ont été sélectionnées libres de droits (images analyse CMLF) :

jpg. : Images extraites de la Licence Unsplash avec utilisation gratuite.

teamLab. (2018). Borderless. teamLab Borderless Museum, Tokyo, Japon.

Description du Projet.

« *Borderless* » est une installation immersive et interactive créée par le collectif japonais teamLab en 2018 au sein du teamLab Borderless Museum à Tokyo. Cette œuvre monumentale propose une série d'espaces numériques où les frontières physiques et visuelles disparaissent pour laisser place à une expérience multisensorielle continue. Les visiteurs traversent des univers projetés qui réagissent à leurs mouvements et se transforment en temps réel, créant ainsi une sensation d'infini et de fluidité. Les motifs visuels s'inspirent souvent de la nature, tels que des cascades lumineuses, des fleurs ou des créatures imaginaires.



Interprétations & Analyses CMLF.

Couleur



Matière



Effet de Lumière Finition



La couleur occupe une place primordiale dans l'installation. Les teintes projetées, intenses et vibrantes, évoluent constamment, créant un univers chromatique en mouvement perpétuel. Selon Pastoreau (2005), la couleur ne se réduit pas à un effet esthétique : elle porte des charges symboliques et émotionnelles qui influencent profondément l'expérience sensorielle. Les palettes saturées, oscillant entre les bleus profonds et les jaunes éclatants, évoquent des émotions contrastées, de la contemplation au ravissement.

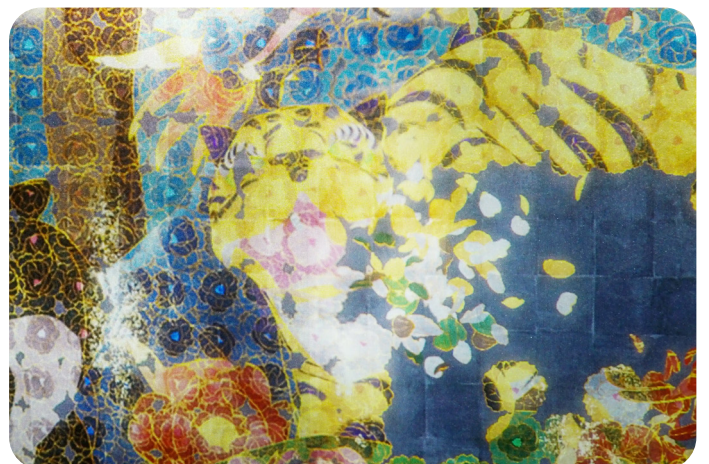
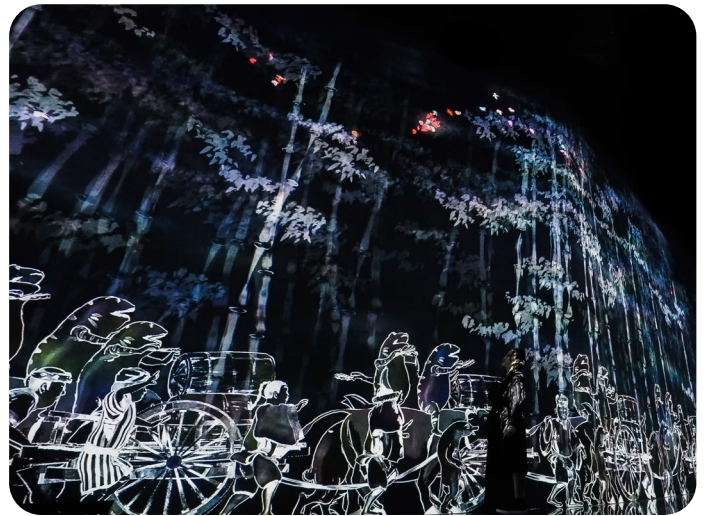
La matière, ici numérique et immatérielle, interagit avec le corps du visiteur. Les surfaces de projection se transforment au gré des mouvements, suscitant une expérience tactile virtuelle, à la fois fascinante et déroutante.



La lumière, omniprésente, devient le médium principal de l'installation. Par ses effets de diffusion et de réverbération, elle sculpte l'espace et efface les limites physiques des murs, créant un sentiment d'apesanteur. Comme l'a souligné Buren (1979), la perception de l'espace est redéfinie par les interventions artistiques ; ici, la lumière agit comme un matériau de construction à part entière.

Réflexion & Prospections du Réenchantement.

L'installation « *Borderless* » de teamLab constitue un manifeste de l'art immersif qui engage les sens pour provoquer un émerveillement renouvelé. En abolissant les frontières entre art, technologie et environnement, elle propose un espace de rêve où le visiteur n'est plus simple spectateur mais acteur d'un monde mouvant.



Loin des espaces fonctionnels et figés, ce projet révèle la puissance poétique de la lumière et de la couleur pour réenchanter l'ordinaire. Il rejoint la réflexion de Buren (1979) sur la manière dont l'art reconfigure notre rapport au lieu et à la perception : l'œuvre n'est plus un objet autonome mais un environnement sensoriel total.




Enfin, la charge émotionnelle des couleurs, telle que décrite par Pastoreau (2005), confère à l'installation une dimension à la fois universelle et profondément intime. Loin d'une consommation passive des images, l'expérience immersive devient un outil de reconnexion au sensible et à l'imaginaire, révélant la capacité du design à créer des espaces de réenchantement durable.



Bassin des Lumières. (2020). Expositions Immersives Bordeaux. Bordeaux, France.

Interprétations & Analyses CMLF.

Description du Projet.

Couleur	Matière	Effet de Lumière Finition
 Tons Vibrants, Couleurs Intenses	 Écran Numérique	 Effet de Lumière Projetée

La couleur joue un rôle fondamental, enveloppant l'architecture brute de la base sous-marine. Les projections colorées, intenses et contrastées, métamorphosent les murs de béton en toiles mouvantes. Pastoureau (2005) rappelle que les couleurs possèdent une puissance symbolique et affective ; ici, elles transforment la dureté minérale du lieu en un espace vivant, capable de susciter la rêverie et l'émotion.

La matière, à l'origine froide et rugueuse, devient un support dynamique pour la lumière. L'eau des bassins reflète et amplifie les projections, créant une texture visuelle mouvante qui ajoute une profondeur sensorielle inédite. Sennett (2008) souligne que la matérialité et la sensorialité façonnent notre rapport aux lieux ; le *Bassin des Lumières* tire parti de la rencontre

Le *Bassin des Lumières* est un centre d'art numérique installé dans une ancienne base sous-marine de Bordeaux. Ce lieu monumental a été réhabilité en espace d'expositions immersives, où des œuvres d'art sont projetées à grande échelle sur les murs, les sols et les surfaces d'eau. Les expositions thématiques varient (Van Gogh, Monet, Kandinsky...), transformant les bassins et les espaces industriels en paysages sensoriels où la lumière et la couleur sont omniprésentes. En période printanière et estivale 2025, les *Bassins des Lumières* accueille une exposition sur « *l'Égypte Antique : Genèse d'Égypte* ».



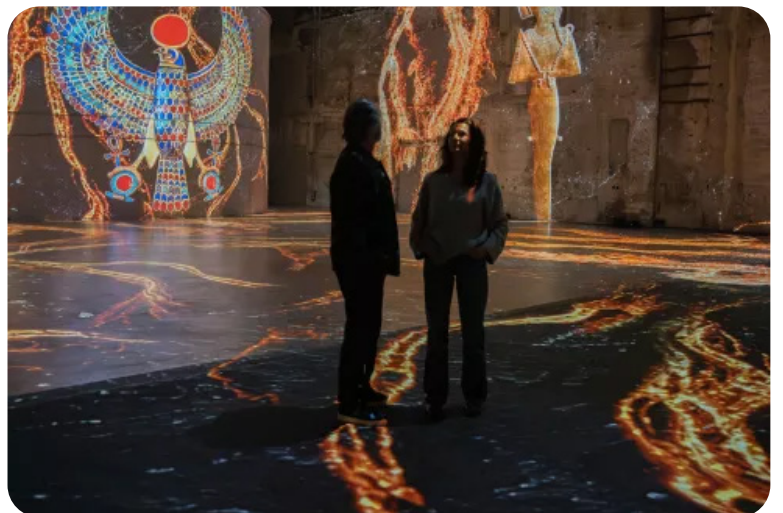


entre la matière industrielle et la lumière numérique pour réenchanter un espace autrefois utilitaire.

La lumière, diffuse et rythmée, sculpte l'architecture et en révèle les moindres aspérités. Les variations de luminosité et de couleurs animent l'espace, créant une atmosphère à la fois hypnotique et contemplative.

Réflexion & Prospections du Réenchantement.

Le *Bassin des Lumières* illustre la capacité de la scénographie numérique à réveiller l'imaginaire au sein même d'espaces marqués par une histoire lourde et utilitaire. Loin de l'aseptisation urbaine, le lieu devient un espace de poésie visuelle, où l'eau, la lumière et la matière dialoguent pour susciter un émerveillement renouvelé.



Cette transformation des lieux industriels en espaces immersifs rejoint la réflexion de Sennett (2008) sur la valeur de la matérialité : la base sous-marine n'est plus un simple vestige, mais un matériau vivant pour l'art et la sensibilité.

La charge émotionnelle des couleurs, telle que l'a décrite Pastoureau (2005), contribue à la magie des expositions : chaque variation chromatique devient un vecteur de mémoire et de rêve. Le *Bassin des Lumières* témoigne ainsi du pouvoir du design sensoriel à réenchanter le patrimoine, transformant un lieu de contraintes en un théâtre de lumière et d'émerveillement.



Disneyland Paris. (2014). Attraction Ratatouille : « L'Aventure Totalement Toquée de Rémy ». Disneyland Paris, France.

Description du Projet.

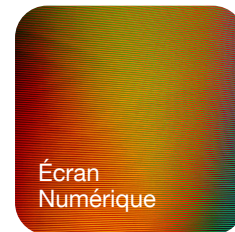
« *Ratatouille : L'Aventure Totalement Toquée de Rémy* » est une attraction thématique inaugurée à Disneyland Paris en 2014. Conçue comme un parcours immersif en « 4D », elle plonge les visiteurs dans l'univers du film d'animation *Ratatouille* (Pixar, 2007). À bord de véhicules mobiles inspirés de rats, les visiteurs déambulent dans des décors agrandis, jouant sur l'illusion d'échelle et les effets sensoriels. L'attraction combine images projetées, décors physiques, odeurs et mouvements, créant un environnement multi-sensoriel où l'on perçoit le monde à hauteur de rongeur.

Interprétations & Analyses CMLF.

Couleur



Matière



Effet de Lumière Finition



La couleur, omniprésente, participe à la mise en scène de l'univers narratif : des tons chauds, des contrastes marqués et des effets de lumière vive contribuent à recréer l'esthétique gourmande et colorée du film. Selon Munari (1968), la communication visuelle repose sur la capacité à créer des ambiances immédiates et à plonger le visiteur dans un imaginaire cohérent. Les couleurs saturées du décor et des projections accentuent l'effet d'immersion et évoquent la richesse sensorielle de la cuisine.

La matière, soigneusement travaillée dans les décors physiques (textures des murs de la cuisine, carreaux, objets ménagers démesurés), suscite un rapport tactile et visuel au lieu. Elle amplifie l'illusion d'échelle, jouant sur la perception du visiteur.





La lumière, rythmée et contrastée, guide le parcours et amplifie les sensations de surprise et d'enchantement. Elle sculpte les volumes et met en scène les détails, créant des instants de magie qui rappellent l'importance de l'éclairage dans l'évocation sensorielle (Buren, 1979).

Réflexion & Prospections du Réenchantement.

Cette attraction illustre l'idée que le design sensoriel et la scénographie immersive sont des leviers puissants pour recréer des univers enchanteurs. Loin d'une simple reproduction visuelle du film, l'expérience mobilise l'ensemble des sens : vue, toucher, odorat et mouvement sont convoqués pour créer un espace de rêve.



Munari (1968) souligne que le design, lorsqu'il est bien pensé, permet de communiquer des histoires et de transformer la perception de la réalité. Cette attraction incarne cette démarche : elle recompose le quotidien de la cuisine en un univers poétique et sensoriel, renouant avec l'enfance et l'imaginaire.

De plus, Buren (1979) rappelle que la perception de l'espace est toujours subjective et émotionnelle ; ici, l'échelle démesurée et la richesse sensorielle invitent à une relecture du monde quotidien sous un angle merveilleux, offrant un réenchantement qui transcende la simple attraction thématique.



3.3.

DESIGN GRAPH.,

IDENTITÉ

VISUELLE &

OBJET

Victionary. (2018). Palette 08. Iridescent : Holographics in Design. Victionary, Hong Kong, Chine.

Fenty Beauty. (2017). Galaxy Collection. Fenty Beauty. États - Unis.

Urquiola, P. (2015). Shimmer. Italie.

Références Utilisées :

1. Albers, J. (1963). *Interaction of color*. Yale University Press.
2. Lupton, E., & Miller, A. (1996). *Design writing research: Writing on graphic design*. Princeton Architectural Press.

À la suite des études de cas, je certifie que toutes les images annexes aux droits d'auteur des projets, ont été sélectionnées libres de droits (images analyses CMLF) :
jpg. : Images extraites de la Licence Unsplash avec utilisation gratuite.




Victionary. (2018). Palette 08. Iridescent : Holographics in Design. Victionary, Hong King, Chine.

Description du Projet.

Publié en 2018 par la maison d’édition Victionary, « *Palette 08. Iridescent : Holographics in Design* » est un ouvrage qui recense et analyse des projets graphiques et de design mettant en œuvre des effets iridescents et holographiques. Le livre présente un panorama de créations variées : packaging, identités visuelles, impressions, objets; qui explorent le potentiel optique et sensoriel de ces effets changeants. Par son approche éditoriale, il met en lumière les dimensions expérimentales et sensorielles de la couleur et de la lumière dans le design contemporain.

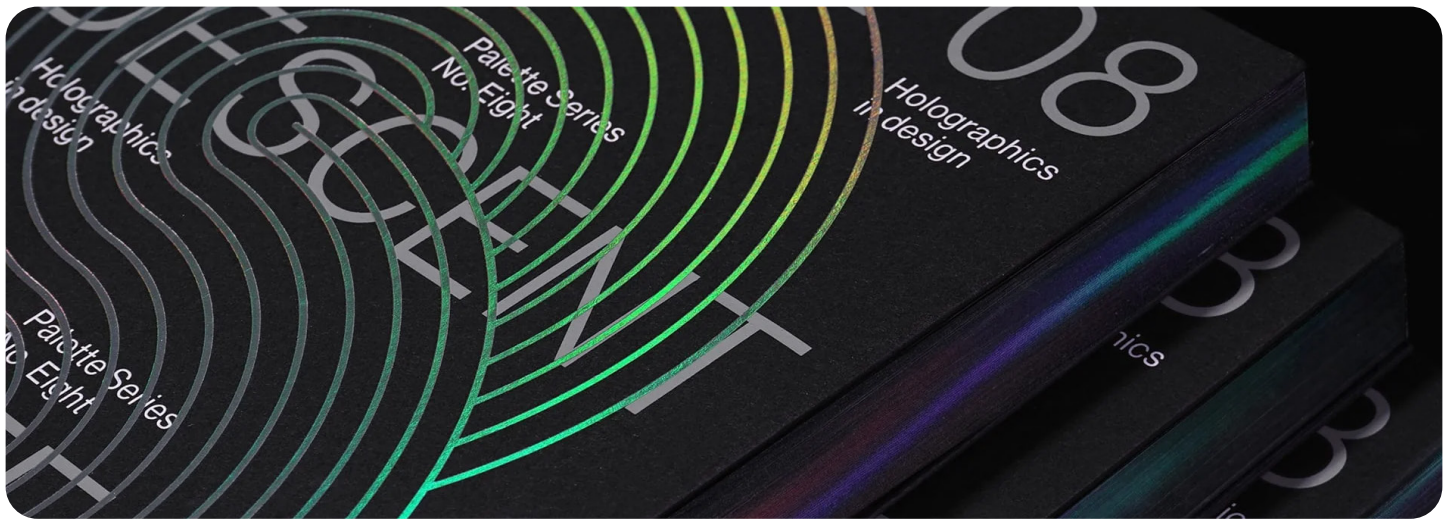


Interprétations & Analyses CMLF.

Couleur	Matière	Effet de Lumière Finition
 Noir 000000	 Papier Cartonné	 Effet Iridescent

La couleur, à travers l’iridescence et l’holographie, constitue l’élément principal de ces créations. Ces effets chromatiques, mouvants et instables, engendrent une expérience visuelle surprenante et hypnotique. Albers (1963) a démontré que la couleur est un phénomène relatif : elle varie en fonction de la lumière, de l’angle de vue et des couleurs voisines. Les projets présentés dans l’ouvrage exploitent cette variabilité pour susciter une perception dynamique et sans cesse renouvelée.

La matière, souvent composée de films métallisés, de vernis iridescents ou de surfaces holographiques, joue un rôle crucial. Ces textures visuelles, à la fois lisses et mouvantes, sollicitent la vue et parfois le toucher, créant un dialogue direct entre le graphisme et la perception sensorielle.

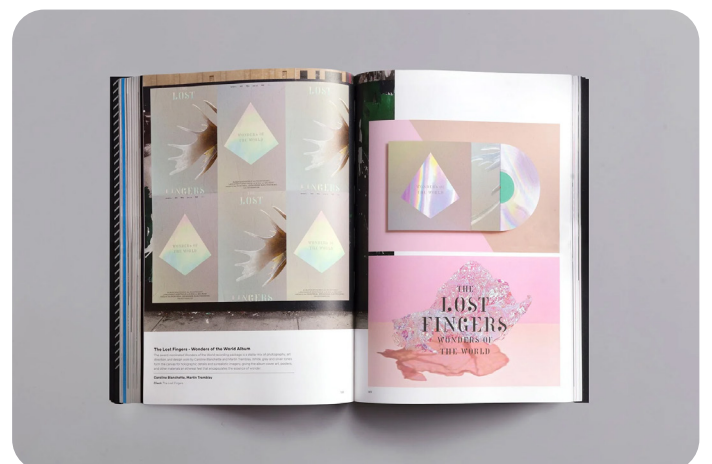
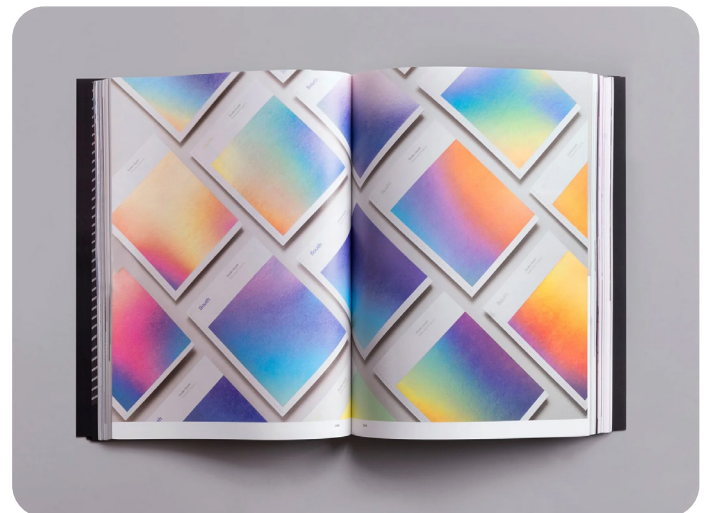


Lupton et Miller (1996) soulignent l'importance des textures visuelles dans la construction d'une identité graphique forte : l'iridescence devient ici un marqueur d'originalité et d'émotion.

La lumière, facteur essentiel de l'iridescence, est intégrée au design comme un matériau à part entière. Selon l'angle et l'intensité lumineuse, les couleurs apparaissent ou disparaissent, générant un effet de surprise et de magie.

Réflexion & Prospections du Réenchantement.

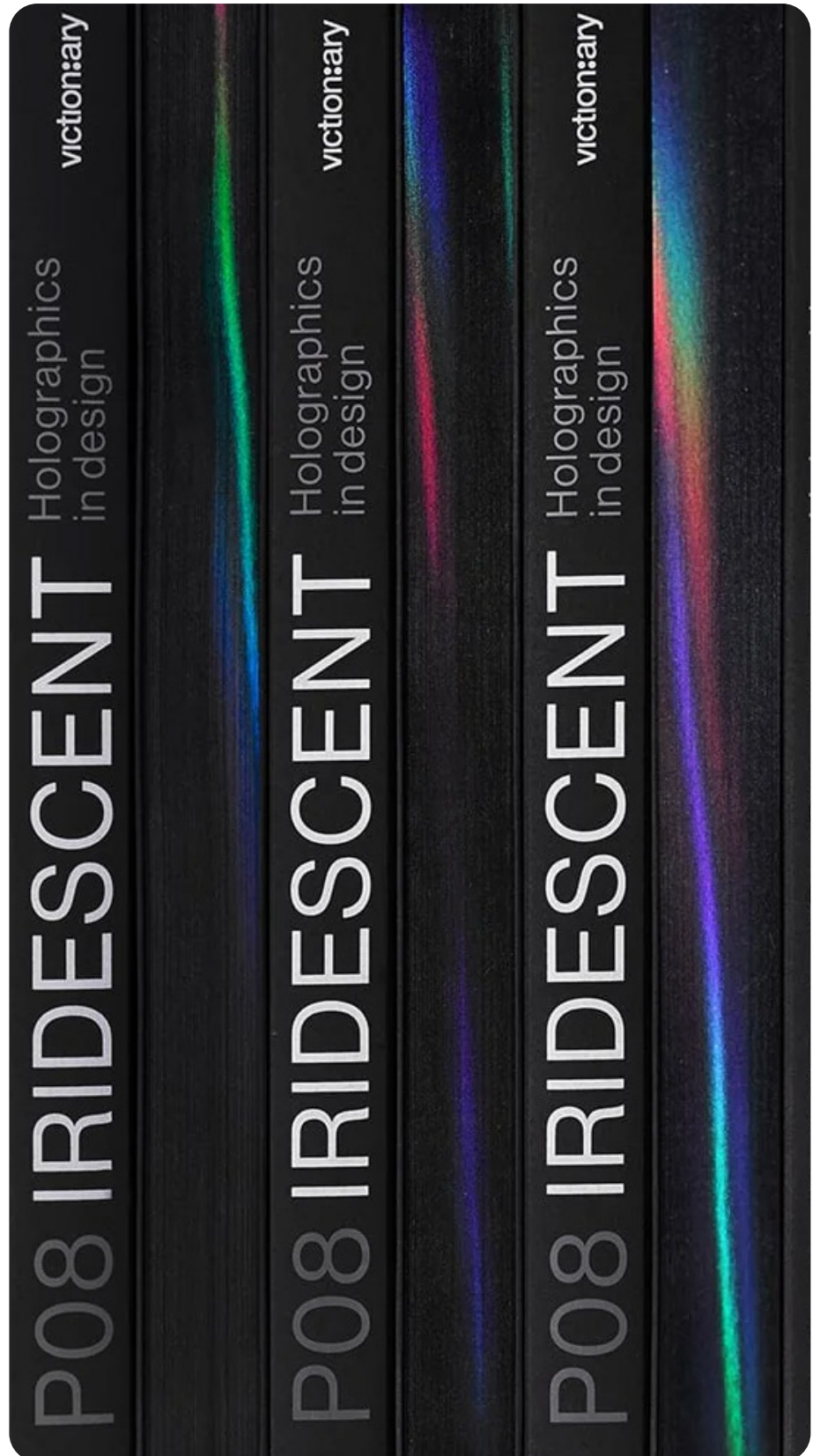
Cet ouvrage témoigne de la capacité du design graphique à s'émanciper des codes traditionnels pour créer des expériences sensorielles et poétiques. En révélant le potentiel d'enchantement des surfaces



iridescentes, il montre que le design n'est pas seulement un vecteur d'information ou d'identité : il devient un terrain d'expérimentation sensorielle qui réactive la curiosité et l'émerveillement.




L'approche d'Albers (1963) sur la relativité des couleurs trouve ici une application contemporaine : ces effets visuels déstabilisent la perception et invitent à une exploration active de l'objet graphique. Dans une société saturée d'images fixes, l'iridescence introduit un jeu visuel qui redonne au regardeur un rôle actif, en écho aux réflexions de Lupton et Miller (1996) sur le design comme acte de communication sensorielle.

En intégrant ces effets mouvants dans les objets du quotidien, les designers démontrent que l'émerveillement n'est pas réservé à l'exceptionnel : il peut surgir au détour d'un packaging, d'une couverture de livre ou d'une simple étiquette, réenchantant les micro-gestes de la vie quotidienne.



Fenty Beauty. (2017). Galaxy Collection. Fenty Beauty, États - Unis.

Interprétations & Analyses CMLF.

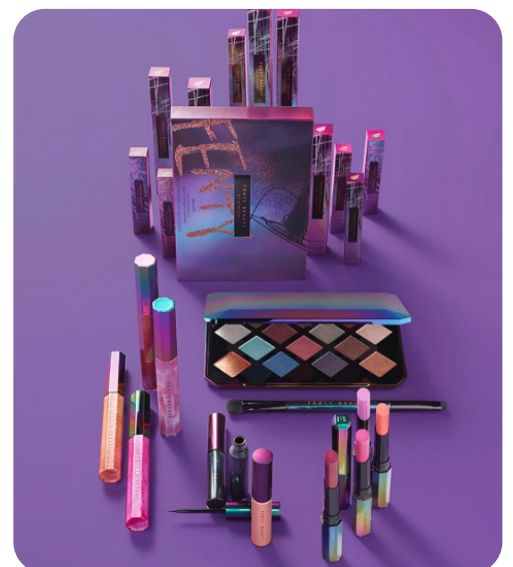
Couleur	Matière	Effet de Lumière Finition
 Dégradé Iridescent	 Plastique Métallisé (Packaging)	 Effet Iridescent

La couleur, élément fondamental de la Galaxy Collection, s'appuie sur des nuances métallisées et des reflets iridescents qui évoquent le cosmos. Selon Albers (1963), la perception des couleurs varie selon les contextes et les surfaces ; dans cette collection, les teintes holographiques semblent se transformer à chaque mouvement de lumière, invitant à une expérience visuelle toujours renouvelée.

La matière, qu'il s'agisse du packaging ou des formulations (poudres, gloss), est travaillée pour amplifier la dimension sensorielle : les textures sont lisses, scintillantes, voire crémeuses, sollicitant le toucher autant que la vue. Lupton et Miller (1996) insistent sur la manière dont les textures visuelles et matérielles construisent la personnalité d'un objet : ici, elles confèrent aux produits une dimension à la fois cosmique et précieuse.

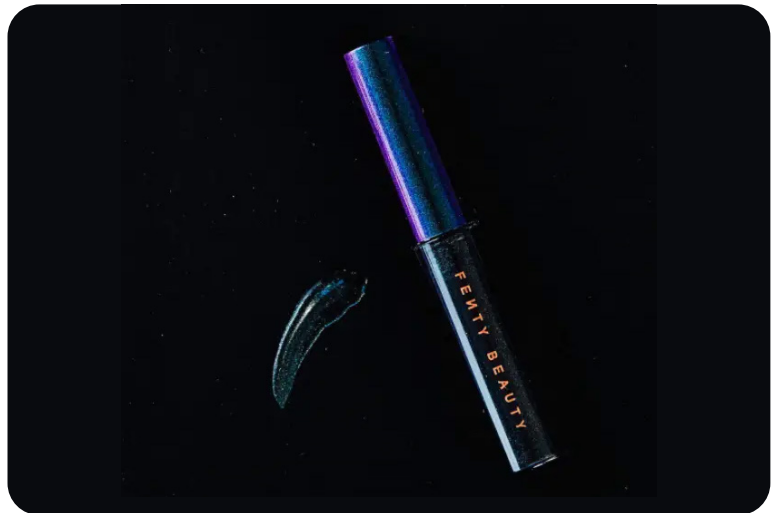
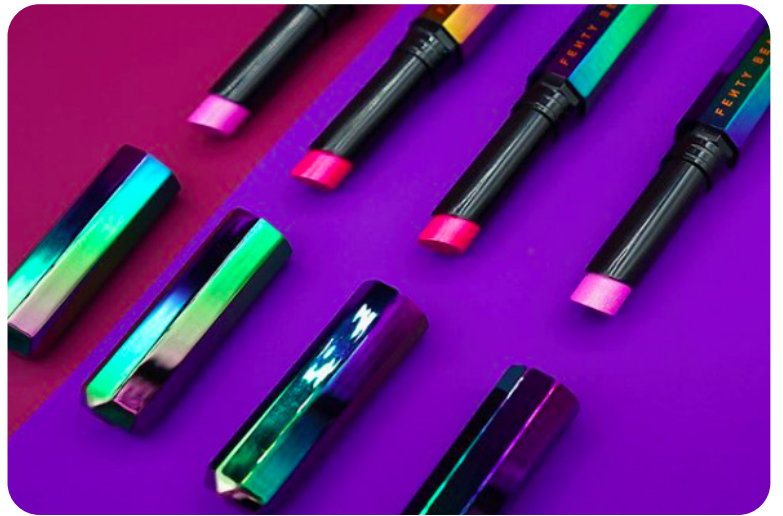
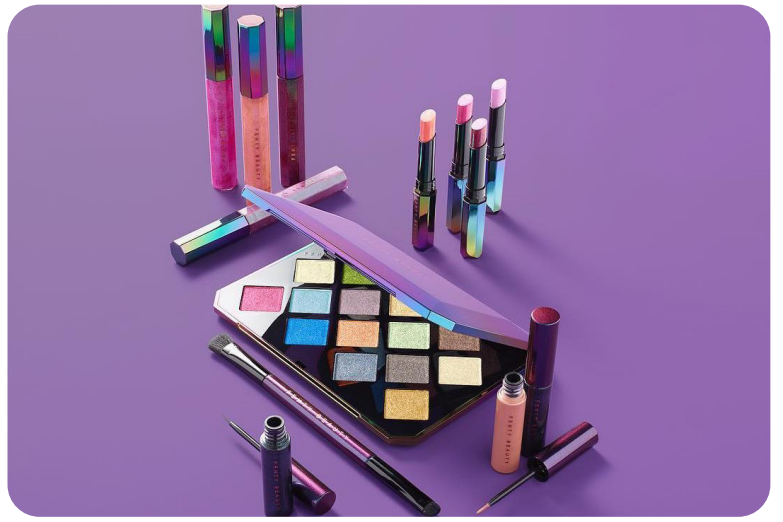
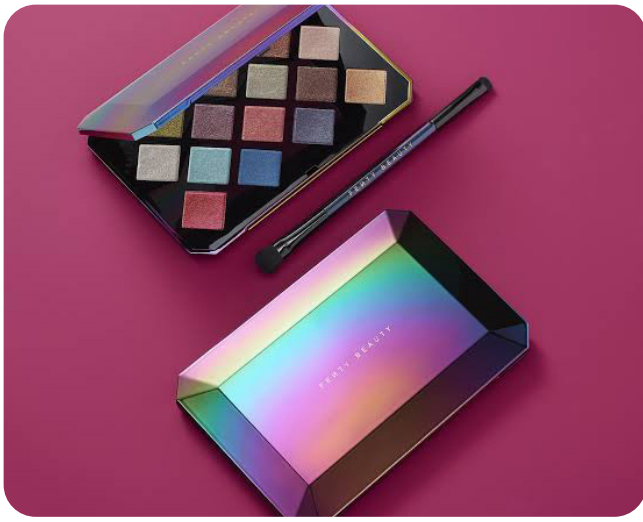
Description du Projet.

La « *Galaxy Collection* » de Fenty Beauty, lancée en 2017, est une série de produits de maquillage (rouges à lèvres, gloss, fards à paupières, pinceaux) qui met l'accent sur des effets holographiques et scintillants. Cette collection temporaire, pour les fêtes de fin d'année 2017, s'inspire des galaxies et des phénomènes cosmiques, jouant sur les reflets changeants et les textures miroitantes. Le packaging ainsi que les formulations des produits eux-mêmes participent à une expérience visuelle et tactile immersive.



Images de © Fenty Beauty

<https://www.buzzfeed.com/essencegiant/rihannas-fenty-beauty-holiday-collection-is-here-and-its>



Lupton et Miller (1996) insistent sur la manière dont les textures visuelles et matérielles construisent la personnalité d'un objet : ici, elles confèrent aux produits une dimension à la fois cosmique et précieuse.

La lumière, réfléchiée et diffractée par les pigments holographiques, devient un outil narratif qui transforme l'usage quotidien du maquillage en un geste quasi magique, célébrant la lumière comme composante active du design.

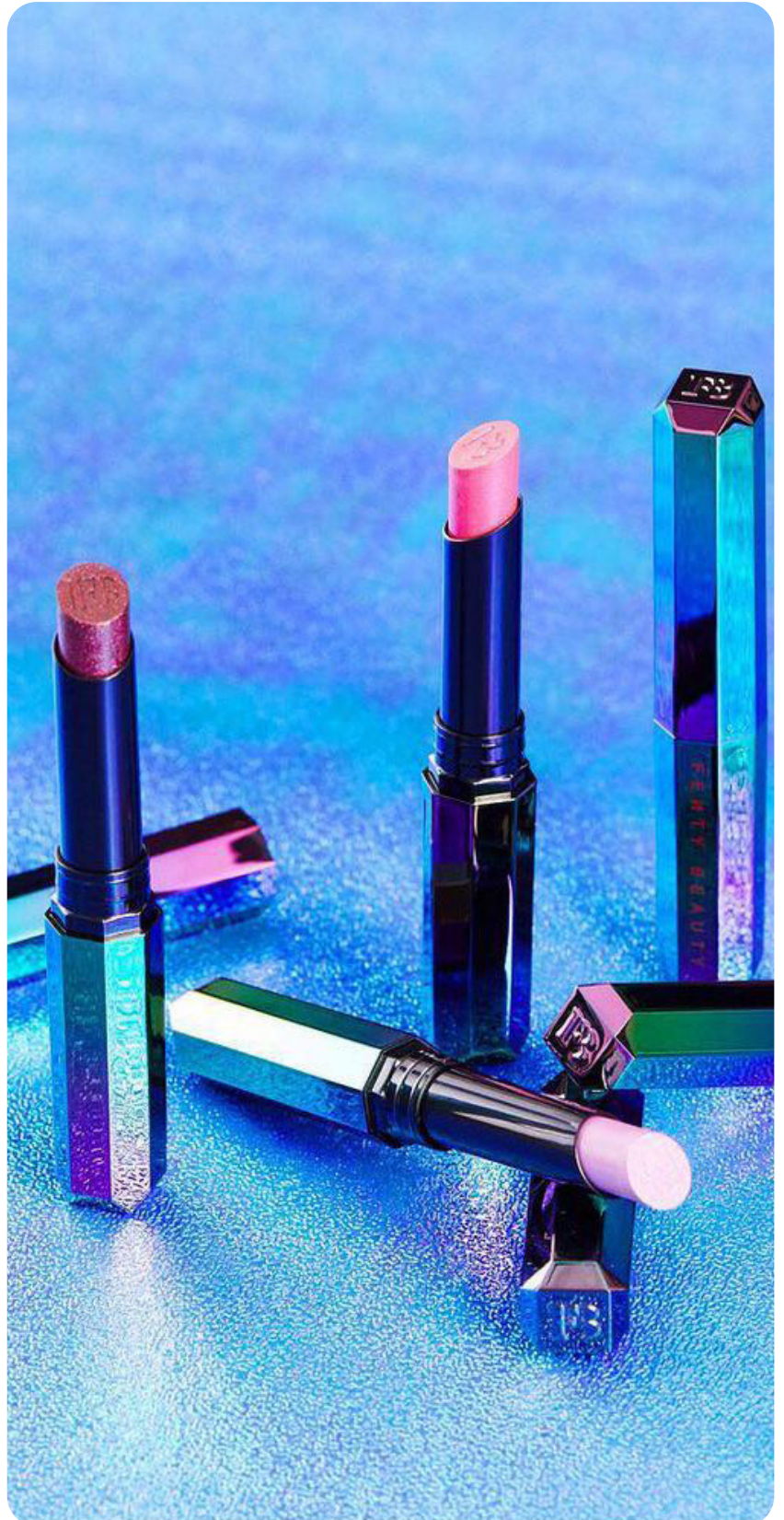
Réflexion & Prospections du Réenchantement.

La « *Galaxy Collection* » démontre la capacité du design sensoriel à infuser le quotidien d'un sentiment de merveilleux. Le maquillage, geste intime et routinier, se pare d'une dimension cosmique et poé-

tique grâce aux textures et aux jeux de lumière. Cela rejoint l'idée qu'émerveillement et beauté peuvent surgir des objets les plus banals, dès lors qu'ils sont conçus comme des expériences sensibles.

Les réflexions d'Albers (1963) trouvent une résonance dans cette collection : la couleur est un phénomène instable, capable de surprendre et de stimuler l'imaginaire. Quant à la vision de Lupton et Miller (1996), elle est pleinement illustrée par l'importance accordée à la texture et à l'illusion optique pour susciter un lien émotionnel avec l'utilisateur.

Ainsi, le design de la « *Galaxy Collection* » devient un outil de réenchantement : en transformant le maquillage en un espace d'émerveillement, il rappelle que la magie du quotidien réside dans la capacité à éveiller nos sens.



Urquiola, P. (2015). Shimmer. Italie.

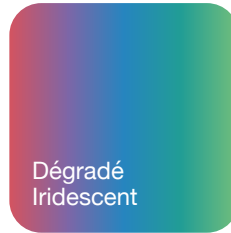
Description du Projet.

La collection « *Shimmer* » a été conçue par la designer Patricia Urquiola en 2015. Produite en Italie, elle comprend des tables, des consoles et des étagères en verre feuilleté multicolore, utilisant un traitement spécial de la surface qui produit des effets iridescents et changeants. Selon l'angle de vue et la lumière, les meubles semblent se parer de reflets arc-en-ciel, créant un jeu visuel délicat et poétique. Ces objets, au design épuré, se distinguent par leur matérialité et leur dimension sensorielle.



Interprétations & Analyses CMLF.

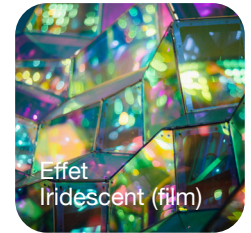
Couleur



Matière

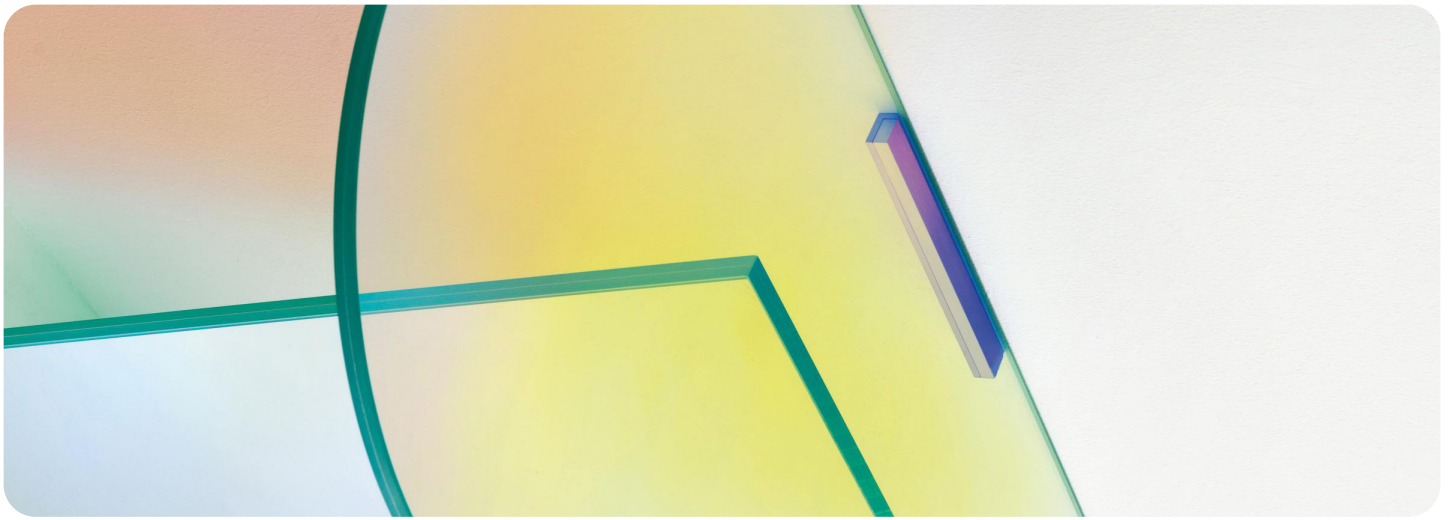


Effet de Lumière Finition



La couleur, essentielle dans cette collection, ne se fixe jamais : elle se module en fonction de la lumière et du déplacement de l'utilisateur. Cette instabilité chromatique fait écho aux travaux d'Albers (1963) sur la relativité des couleurs : la couleur n'est pas une donnée fixe, mais une expérience dynamique et contextuelle. Les teintes nacrées, douces et changeantes, invitent à un regard attentif et contemplatif.

La matière, ici le verre feuilleté traité avec un film iridescent, confère aux objets une présence à la fois immatérielle et tactile. Upton et Miller (1996) insistent sur la puissance des textures visuelles pour transformer un objet du quotidien en un objet de fascination : la collection « *Shimmer* » illustre cette idée, en créant un lien émotionnel par le seul jeu des surfaces et des reflets.

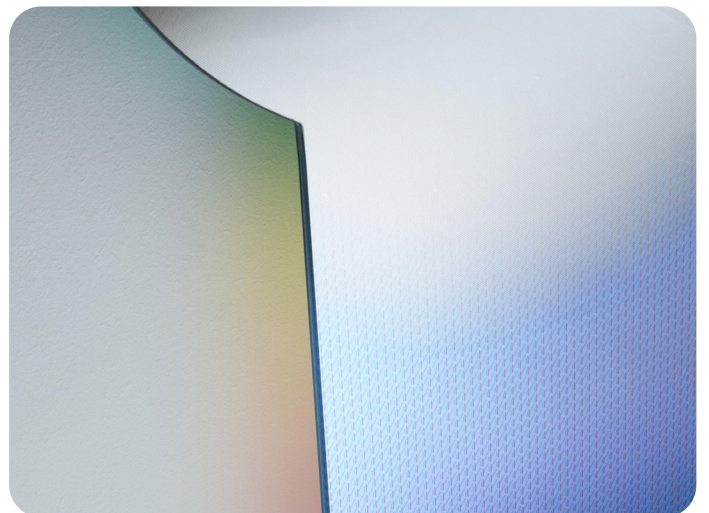


La lumière devient la complice du mobilier : elle révèle et transforme constamment les couleurs, rendant chaque instant unique. Ces variations créent un effet de surprise et d'émerveillement, amplifiant la dimension sensorielle des meubles.

Réflexion & Prospections du Réenchantement.

La collection « *Shimmer* » démontre que le design d'objets peut lui aussi participer au réenchantement du quotidien. En mobilisant la couleur, la matière et la lumière comme des médiums actifs, elle transforme la perception d'un meuble en une expérience sensorielle et poétique.

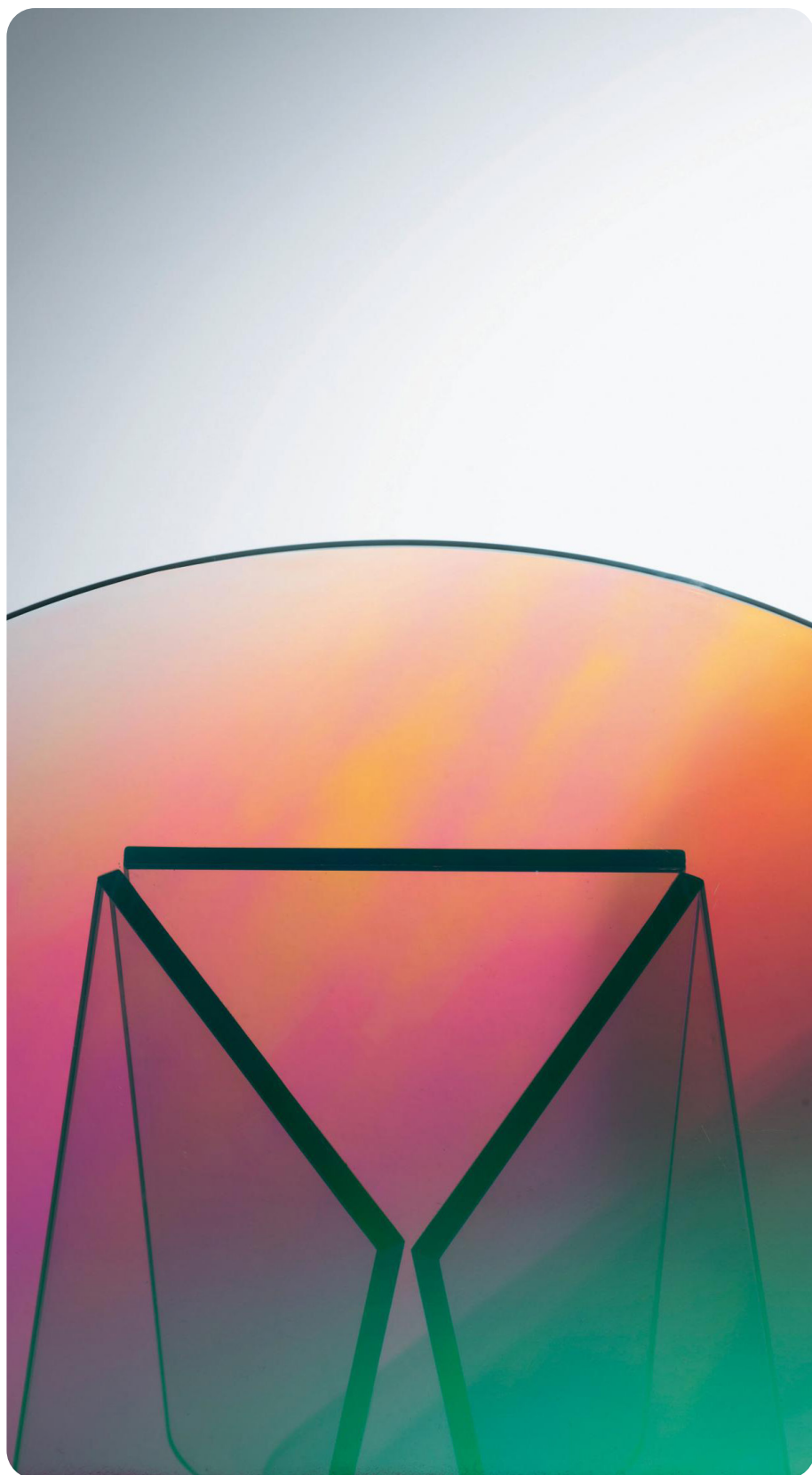
Albers (1963) met en avant l'idée que la couleur est toujours perçue en interaction : c'est cette interac-



tion qui est au cœur de « *Shimmer* », incitant l'utilisateur à renouveler son regard et à réapprendre à s'émerveiller.

Quant à Lupton et Miller (1996), leur réflexion sur la communication visuelle s'illustre ici par la manière dont la texture et la lumière racontent une histoire sensorielle, sans recours à la narration traditionnelle. Le mobilier devient un acteur de la mise en scène de l'espace, contribuant à une esthétique de la surprise et de la légèreté.

« *Shimmer* » rappelle donc que l'émerveillement n'est pas un luxe : c'est un rapport actif et attentif aux matières et aux lumières qui peuplent nos espaces, et qui permettent de renouer avec une forme de poésie quotidienne.



3.4.

DESIGN TEXTILE, TEINTURE & MODE

Gross, A. (n.d.). Sculptures - Collections « Écosystème ». États-Unis.

van Herpen, I. (2020). Sensory Seas : Spring / Summer 2020. Iris van Herpen.

Weyland, M. (2025). Projet Professionnel de Master 2 : Nuances Vivantes. ISCID, Montauban.

Références Utilisées :

1. Kurkdjian, S. (2022). *La mode comme expérience*. Les Presses du Réel.
2. Strauss, C., & Fuad-Luke, A. (2008). *Slow design*. Berg Publishers.

À la suite des études de cas, je certifie que toutes les images annexes aux droits d'auteur des projets, ont été sélectionnées libres de droits (images analyse CMLF) :
jpg. : Images extraites de la Licence Unsplash avec utilisation gratuite.




Gross, A. (n.d.). Sculptures - Collections « Écosystème ». États-Unis.

Description du Projet.

Les collections « Écosystème » de l'artiste américaine A. Gross est une série de sculptures textiles qui explorent les interactions entre la matière, la couleur et les formes naturelles. Réalisées à partir de textiles récupérés et teints, ces œuvres sont inspirées par les processus biologiques et les paysages écologiques. Les sculptures, à l'aspect organique et mouvant, cherchent à révéler les liens entre les textures textiles et les écosystèmes vivants.



Interprétations & Analyses CMLF.

Couleur	Matière	Effet de Lumière Finition
 Tons de la Nature	 Mercerie Précieuse	 Effet de Lumière Absorbée/Réfléchie

La couleur, dans ces sculptures, est travaillée en nuances douces et profondes, rappelant les tons de la nature (verts, bruns, ocres). Ces teintes évoquent les paysages terrestres et aquatiques, incitant le spectateur à un regard contemplatif. Kurkdjian (2022) souligne que la mode (et, par extension, le textile) est un terrain d'expérimentation sensorielle : ici, les nuances choisies prolongent l'imaginaire du vivant et participent à une expérience poétique et méditative.

La matière textile est le cœur du projet : fibres naturelles, tissus récupérés et textures tactiles (mercerie précieuse) se mêlent pour créer une surface mouvante et changeante. Strauss et Fuad-Luke (2008) rappellent que le « *slow design* » s'ancre dans une matérialité consciente, invitant à ralentir le rythme et à renouer avec des



gestes plus attentifs et sensoriels. Les sculptures de Gross mettent en œuvre cette philosophie, en valorisant la lenteur du geste artisanal et la mémoire des matériaux.

La lumière, absorbée ou réfléchiée par les surfaces textiles, participe à l'animation subtile des sculptures. Les ombres portées et les variations de reflets ajoutent une dimension vivante à l'œuvre, évoquant les mutations des écosystèmes.

Réflexion & Prospections du Réenchantement.

Les collections « *Écosystème* » démontre que le design textile peut devenir un outil de réenchantement lorsqu'il met en scène les textures, les couleurs et la lenteur des processus créatifs. Loin d'une approche purement esthétique, le



travail de Gross interroge les liens entre l'humain et la nature, invitant à un rapport plus respectueux et attentif aux matières qui nous entourent.




Kurkdjian (2022) rappelle que la dimension sensorielle de la mode et du textile a un pouvoir narratif : ici, la couleur et la matière racontent l'histoire des cycles naturels, prolongeant un imaginaire écologique.

Enfin, la philosophie du slow design (Strauss & Fuad-Luke, 2008) apparaît comme un levier majeur de réenchantement : les œuvres de Gross réhabilitent un rapport tactile, lent et respectueux à la matière, révélant que l'émerveillement peut naître de la redécouverte des textures et des couleurs de la nature.



van Herpen, I. (2020). Sensory Seas : Spring / Summer 2020. Iris van Herpen.

Interprétations & Analyses CMLF.

Couleur	Matière	Effet de Lumière Finition
 Teintes des Fonds Marins	 Textile Recyclé	 Effet de Miroitement

La couleur, omniprésente dans cette collection, oscille entre des nuances de bleus profonds et des verts translucides qui rappellent les teintes changeantes des fonds marins. Ces couleurs ne sont jamais fixes : elles varient selon l'angle de vue et la lumière, en parfaite résonance avec la réflexion d'Albers (1963), pour qui la couleur est toujours relative et contextuelle. Ainsi, chaque regard porté sur les robes révèle une nouvelle profondeur chromatique, à l'image des vagues et des reflets aquatiques.

La matière, issue de déchets marins recyclés, se distingue par son aspect à la fois organique et technologique. Cette matérialité hybride, qui résulte d'un geste de transformation et de valorisation de matériaux polluants, génère une expérience tactile et visuelle riche.

Description du Projet.

La collection « *Sensory Seas* », présentée au printemps / été 2020, est une série de robes haute couture imaginées par Iris van Herpen. Produit phare de cette collection, un modèle baptisé ainsi, évoque les profondeurs marines à travers l'emploi de tissus ultra-reflectifs et de découpes minutieuses inspirées par des coquilles et des structures biologiques aquatiques. Ces créations utilisent des matériaux innovants, notamment des déchets marins recyclés en collaboration avec *Parley for the Oceans*, pour souligner la fragilité écologique des environnements océaniques.



Images de © Imaxtree



Elle évoque les cycles de la nature et interroge la relation entre l'artificiel et le vivant, rejoignant la perspective de Strauss et Fuad-Luke (2008) sur la nécessité d'une approche lente et consciente dans la création.

Quant à la lumière joue un rôle central dans l'animation de ces créations : les surfaces texturées et miroitantes captent et diffractent la lumière ambiante, produisant des effets moirés et des jeux de reflets qui évoquent la surface de l'eau. La lumière, en tant qu'élément dynamique, fait ainsi dialoguer la matière et la couleur, créant un écosystème sensoriel autonome.



Réflexion & Prospections du Réenchantement.

La collection « *Sensory Seas* » illustre la puissance du design textile à réenchanter notre rapport à la nature, surtout lorsqu'il intègre des déchets comme matériaux sensibles et porteurs de sens.

L'expérience esthétique se conjugue ici à une démarche éthique forte, transformant des matériaux polluants en vecteurs de poésie environnementale.

La perspective de Strauss & Fuad-Luke (2008) sur le slow design se matérialise pleinement : chaque geste créatif engage la matière recyclée dans un cycle de renouvellement sensoriel et durable.

La vision de Kurkdjian (2022), bien que pas employée ici, pourrait également corroborer le caractère expérientiel de la mode, en tant qu'espace d'expérimentation sensorielle et de conscience écologique.



Weyland, M. (2025). Projet Professionnel de Master 2 : Nuances Vivantes. ISCID, Montauban.

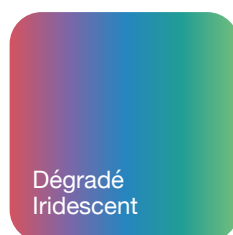
Description du Projet.

Le projet « *Nuances Vivantes* » consiste en la création d'un nuancier expérimental destiné à explorer l'intersection entre la couleur, la matière, la finition et les micro-organismes (CMFMO). Conçu par Marion Weyland dans le cadre de son Master 2 en Design Couleur, ce nuancier rassemble des échantillons de couleurs issues d'effets chromo-interactifs observés sur des micro-organismes (iridescence, bioluminescence, etc.), classés selon le système Munsell. Il se distingue par sa dimension évolutive et interactive, permettant aux designers de tester les échantillons dans un contexte réel pour mieux appréhender leur potentiel sensoriel et esthétique. Le projet a pour ambition de servir d'outil de médiation entre art et science, en offrant une lecture artistique de la microbiologie et en valorisant la singularité et la personnalisation des choix colorés.



Interprétations & Analyses CMLF.

Couleur



Matière



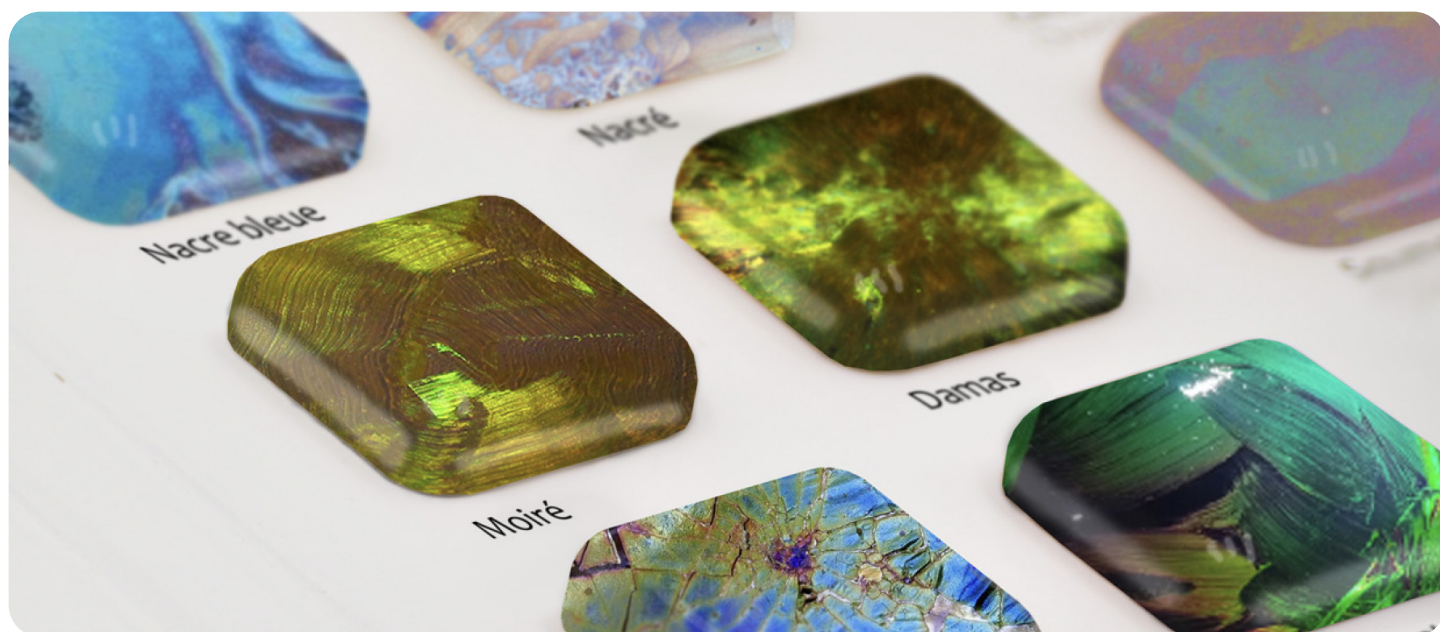
Effet de Lumière Finition



Le projet s'ancre résolument dans une démarche où la couleur, la matière et la lumière ne sont plus figées, mais perçues comme des phénomènes vivants et dynamiques. La couleur y est abordée à la fois comme phénomène chromatique (iridescence, bioluminescence) et comme vecteur narratif, chaque nuance traduisant une interaction biologique et un cycle évolutif.

La matière, issue des microorganismes déploie des textures à la fois délicates et organiques, suggérant un biomimétisme subtil et une esthétique de la métamorphose.

La lumière n'est plus simplement un révélateur des couleurs : elle devient un acteur de la perception sensorielle, modulée par la bioluminescence ou les reflets irides-



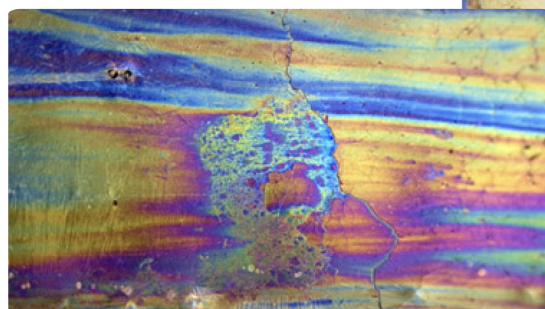
cents. Les échantillons du nuancier agissent ainsi comme des « *surfaces colorantes vivantes* », au croisement de l'alchimie naturelle et de l'expérimentation artistique, invitant à une redéfinition de l'acte de concevoir dans le champ du design sensoriel et textile.

Réflexion & Prospections du Réenchantement.

À travers ce projet, Marion Weyland propose une réponse tangible au désenchantement induit par les logiques industrielles et la standardisation des couleurs synthétiques. Le projet illustre l'idée d'un design « *slow* » (Strauss & Fuad-Luke, 2008), ancré dans une temporalité plus lente et respectueuse des cycles naturels.

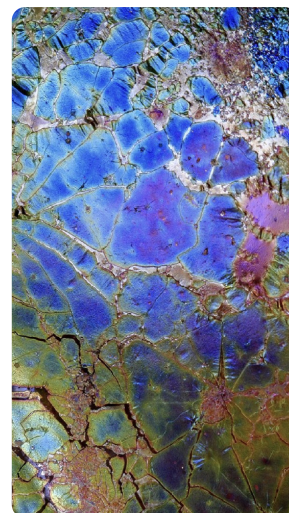
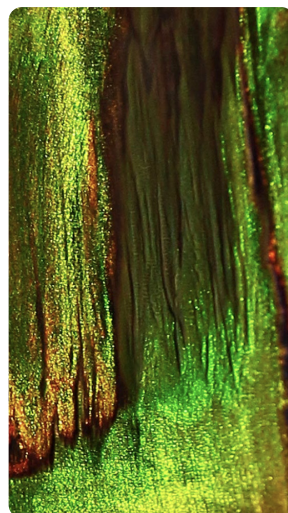
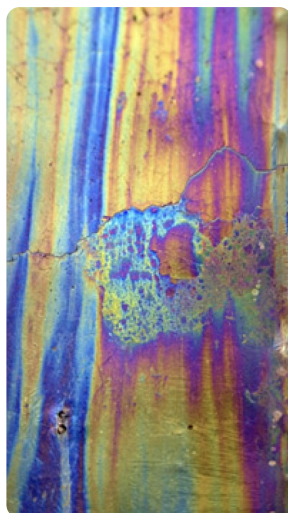
IRILIS

PELLICULE ARC-EN-CIEL



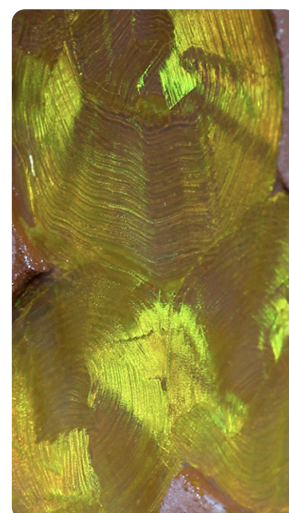
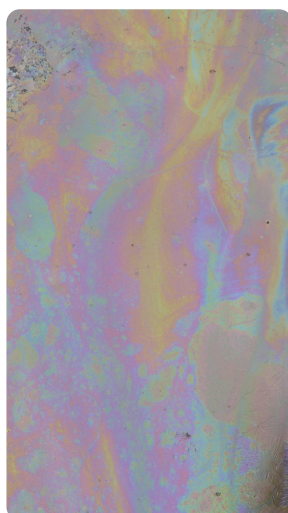
IRILIS IR.07 IRISÉ, HOLOGRAPHIQUE

Ce n'est plus une surface. C'est un courant. Un ruissellement lent d'irisation pure, sans accroche, sans grain. Comme si la lumière elle-même s'était suspendue pour vibrer à fleur de matière. Irilis évoque le souvenir d'un arc-en-ciel qu'on aurait rêvé dans une flaque d'huile tiède. Pas de texture : seulement une finesse vibratoire, soyeuse et brillante, mais jamais crierde. Sa force ne tient pas à sa teinte, mais à son mouvement constant, presque cellulaire. C'est une iridescence sans relief, comme un voile optique : on ne la touche pas, on la traverse.



La couleur vivante, ici, est perçue non comme une fin en soi, mais comme un processus en mutation, remettant en cause la suprématie de la brillance statique au profit d'une beauté évolutive et organique.

Cette démarche rejoint aussi la vision de Kurkdjian (2022), pour qui la mode et la couleur doivent être pensées comme des expériences sensorielles totales, où l'émotion et la curiosité reprennent le pas sur le fonctionnalisme pur.



L'approche CMFMO esquissée par le projet apparaît ainsi comme un levier d'émerveillement contemporain, en renouant avec la magie de la matière vivante et en valorisant un imaginaire poétique de la couleur en constante évolution.



Cette troisième partie a permis d'explorer à travers des études de cas concrètes la capacité du design sensoriel à réenchanter notre rapport quotidien aux espaces, aux objets et aux matières. Les exemples analysés témoignent d'une même volonté : celle de réhabiliter l'émerveillement au sein de nos pratiques, en convoquant la couleur, la lumière et la matière comme des leviers de narration sensorielle.

Ces projets démontrent qu'au-delà de leur fonction première, les environnements bâtis, les objets et les surfaces ont le pouvoir de susciter l'émotion et de raviver notre curiosité. Qu'il s'agisse de la magie chromatique de l'iridescence, de la texture vivante de matériaux recyclés ou des jeux de lumière fugaces, chaque étude de cas éclaire un aspect fondamental de l'émerveillement : son ancrage dans une expérience multisensorielle et poétique.

Ce parcours met également en lumière la nécessité d'un design plus conscient et respectueux, rejoignant les principes d'un « *slow design* » qui valorise la lenteur, la collaboration interdisciplinaire et l'écoute des matériaux. Les démarches de réenchantement ne relèvent pas uniquement d'un geste esthétique : elles engagent une posture réflexive et éthique, qui invite à reconsidérer notre manière d'habiter le monde et d'y trouver des résonances sensibles.

L'émerveillement ne se décrète pas : il se cultive dans la rencontre entre le sensible et le spectateur, entre la matière et l'intention du designer. Ces études de cas, par leur diversité et leur engagement sensoriel, ouvrent ainsi la voie à une réflexion plus personnelle et méthodologique.

Comment le designer peut-il élaborer une démarche méthodologique qui suscite l'émerveillement et permette à la couleur, à la matière et à la lumière de devenir des vecteurs de sensorio-narration?



DÉMARCHE DE L'ÉMERVEILLEMENT :
Redécouvrir son Quotidien à travers
la Conception Méthodologique
..... d'Effets Optiques.

4.1. INDÉTERMINATION & PERFECTIBILITÉ : Le Devoir de S'Accomplir Soi - Même.

J'aborde ici un moment essentiel de ma démarche : celui où je me confronte à l'idée même de création. Je m'interroge sur les raisons profondes qui m'amènent à concevoir des dispositifs optiques et sensoriels. Derrière chaque expérience de lumière, chaque miroitement, je pressens la trace d'une quête plus vaste : celle de la dignité humaine, de l'émancipation de l'esprit, et d'un inachèvement fertile.

L'Indétermination comme Point de Départ.

Je prends pour point de départ l'idée selon laquelle l'homme, en tant qu'« *homo faber* », est en perpétuelle quête d'accomplissement. Cette indétermination originelle me rappelle à quel point chaque projet de design, chaque exploration créative, est un élan vers ma propre perfectibilité. Jean Pic de la Mirandole, philosophe italien, dans *De la Dignité de l'Homme* (1486), écrivait :

**« Dieu le Père a donné à l'homme la semence
de toutes les formes de vie, afin qu'il puisse la
cultiver selon son choix ».³⁸**

(Pic de la Mirandole, 1486, p.6).

Ainsi, je conçois mon rôle de designer comme l'exercice d'un devoir : celui de parfaire et d'ordonner le monde à travers des créations sensibles, et ce faisant, de parfaire aussi mon être.

Cette indétermination devient le terreau de mes recherches. Le philo-

38. Pic de la Mirandole, J. (1993). *De la Dignité de l'Homme* (O. Boulnois, Éd. & Trad.). GF Flammarion. (Œuvre originale publiée en 1486).

Ce texte humaniste fondateur défend l'idée que l'homme est un être libre et perfectible, capable de se façonner lui-même par ses propres choix.

sophe Jean-Jacques Rousseau, dans son *Discours sur l'Origine et les Fondements de l'Inégalité parmi les Hommes* (1755), affirme que :

« l'homme est perfectible, [...] capable de se perfectionner sans cesse ».³⁹

(Rousseau, 1755, p.117).

Loin de m'écraser, cette idée m'invite à m'émanciper des schémas figés pour interroger le projet de design comme un lieu d'émancipation et de dépassement.

Je relie cette quête à la figure de Prométhée, telle que la conte le poète Hésiode dans la *Théogonie*.⁴⁰ Prométhée, en offrant le feu aux hommes, engage l'homme sur la voie de la création et de la transformation.

(cf. figure 44)

Cet acte de transgression est, pour moi, un modèle de la puissance créatrice : je cherche, par les effets optiques, à raviver ce feu prométhéen.

Le Designer comme "Homo Faber" : Vers la Dignité par la Création.

Dans cette optique, chaque processus créatif devient pour moi une aventure intérieure : un moyen d'atteindre la dignité qui, chez Pic de la Mirandole, est la marque de l'humain. J'ai pris soin, dans cette dé-

39. Rousseau, J.-J. (1992). *Discours sur l'Origine et les Fondements de l'Inégalité parmi les Hommes*. GF Flammarion. (Œuvre originale publiée en 1755).

Dans ce discours, Rousseau interroge les origines de l'inégalité sociale, tout en affirmant le potentiel perfectible et moral de l'homme.

40. Hésiode. (1999). *Théogonie* (P. Mazon, Trad.). Les Belles Lettres. (Œuvre originale du VIII^e siècle av. J.-C.).

Dans ce poème fondateur de la mythologie grecque, Hésiode retrace la généalogie des dieux et des titans, évoquant notamment le mythe de Prométhée et le don du feu aux hommes.



Fig. 44 : Fügler, H. F. (1817). Prométhée apportant le Feu à l'Humanité. Österreichische Galerie Belvedere, Vienne, Autriche.

Image extraite du site Wikipédia.

https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Fichier:Heinrich_fueger_1817_prometheus_brings_fire_to_mankind.jpg

marche, de rappeler la distinction qu'Hannah Arendt, politologue américaine, établit entre l'« *homo faber* » et l'« *animal laborans* » dans Condition de l'Homme Moderne : si l'animal laborans travaille pour subsister, l'« *homo faber* » crée pour s'émanciper (Arendt, 1958, p. 136).⁴¹ Je conçois donc le design non pas seulement comme une réponse fonctionnelle, mais comme une forme d'émancipation esthétique.

À l'image des vases grecs où l'on voit Prométhée façonner l'homme à partir de la terre, mes expérimentations de matière et de lumière sont pour moi des tentatives de façonner des expériences qui me dépassent et qui engagent les autres dans leur propre quête d'émerveillement. (cf. figure 45)

Sur un vase laconien à figures noires conservé au Musée du Vatican, Prométhée apparaît ligoté, châtié par l'aigle de Zeus ; cette scène dramatique me rappelle que la création n'est jamais exempte de sacrifice et de dépassement de soi. Dans mon propre travail, j'essaie de réactiver cette tension : accepter la fragilité de mes expérimentations pour permettre l'émergence de formes nouvelles, toujours en devenir.

Le philosophe français, Étienne Souriau, le confirme, dans La Correspondance des Arts (1956), en affirmant que l'artiste :

« prolonge l'acte de création du monde ». ⁴²

(Souriau, 1956, p. 78).

41. Arendt, H. (1983). *Condition de l'Homme Moderne* (G. Fradier, Trad.). Calmann-Lévy. (Ouvrage original publié en 1958).

Dans cet ouvrage, Hannah Arendt explore la condition humaine à travers trois types d'activités fondamentales : le travail, l'œuvre et l'action, clarifiant la place de l'« *homo faber* » dans la société moderne.

42. Souriau, É. (1956). *La Correspondance des Arts*. Flammarion.

Souriau y développe une réflexion sur les relations entre les arts, soulignant le rôle de l'artiste comme passeur entre les formes et les sens.



Fig. 45 : Anonyme. (ca. 530 av. J.-C.). Prométhée et l'aigle [Amphoriskos à figures noires]. Musée du Vatican, Rome, Italie.
Image extraite du site Wikipédia.
<https://fr.wikipedia.org/wiki/Prométhée>

Ainsi, chaque effet optique, chaque jeu de lumière, n'est pas pour moi un simple artifice technique : il est la trace de cette filiation prométhéenne qui me pousse à renouveler ma propre vision du quotidien.

Effets Optiques et Perfectibilité : La Conquête d'une Indétermination.

Les effets optiques que je mobilise (iridescence, diffraction, transparence) deviennent des vecteurs de cette indétermination.

Pour illustrer cette idée, j'ai mené une série d'expérimentations, dans mon classeur « *L'Iridescence, entre Paillettes et Imaginaires* » (2025), avec la poudre de mica sur différents textiles.⁴³

Cette série, que j'ai intitulée « *Textiles à la Mica* », se fonde sur l'association de poudres iridescentes et de dégradés chromatiques pour produire des surfaces mouvantes et imprévisibles. (cf. figure 46)

J'ai cherché à reproduire la complexité visuelle des insectes (comme la libellule ou le coléoptère) pour rappeler la dimension organique et changeante de l'iridescence.

Par exemple, la texture que j'ai nommée « *Doré Scarabée* » (Triple Gaze Cévennes Blanc) emprunte ses reflets chatoyants à la carapace du scarabée : un effet qui naît du croisement de la lumière et du grain du mica, et qui change à chaque mouvement de l'observateur.

Ces textures me permettent de matérialiser la notion de perfectibilité : elles ne sont jamais figées et réagissent à la lumière et au regard, traduisant une indétermination dynamique. Elles évoquent le vivant

43. Brouard, F. (2025). Classeur « *L'Iridescence, entre Paillettes et Imaginaires* ». ISCID, Montauban.

Le classeur est un exercice qui se rapproche d'un mémoire plastique où, ici, le thème de l'iridescence est exploité sensoriellement. L'iridescence est analysée du point de vue de la couleur, la matière et la lumière en valorisant les imaginaires qu'elle peut véhiculer.

TEXTILES À LA MICA

Tests Expérimentaux sur
les Textiles avec de la
Poudre de Mica

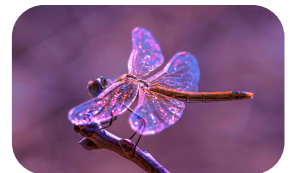
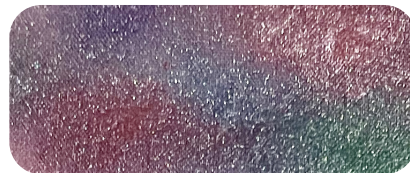
Poudre de Mica

Association des Chromatiques



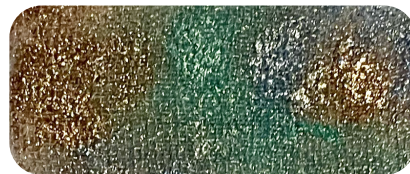
Textiles Iridescent

Dégradés Chromatiques - Irisé



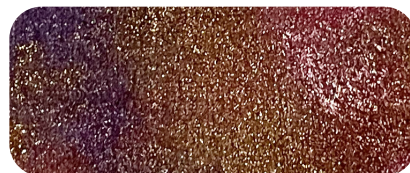
Corps Libellé

Coton Candy Blanc



Doré Scarabée

Triple Gaze Cevennes Blanc



Violet Ailé

Coton Feutre



Rose Coléoptère

Soie

Fig. 46 : Brouard, F. (2025). *Textiles à la Mica*, Classeur « L'Irrescence, entre Paillettes et Imaginaires ». ISCID, Montauban.
Images de Brouard Flavie.

dans ce qu'il a de plus vibrant et imprévisible. Dans ces tests, je vois la capacité du mica à s'adapter, à se transformer, un matériau qui se fait lui-même promesse d'inachèvement et de renouveau. Cette instabilité visuelle, qui évolue sans cesse, devient une métaphore de ma propre posture de designer : accepter de ne pas tout maîtriser, laisser la matière participer à la création, et ainsi, ouvrir des chemins inattendus vers l'émerveillement.

De même, dans un projet exploratoire autour des diffraction patterns, j'ai constaté que la lumière diffractée créait un espace mouvant et insaisissable. (cf. figure 47)

Cette diffraction est devenue pour moi une image mentale : rester diffracté, ne jamais figer ma pensée, accepter la fragilité de ce qui se crée. Comme l'écrit le philosophe Gaston Bachelard dans *La Poétique de l'Espace* (1957) :

« l'immensité est en nous ». ⁴⁴

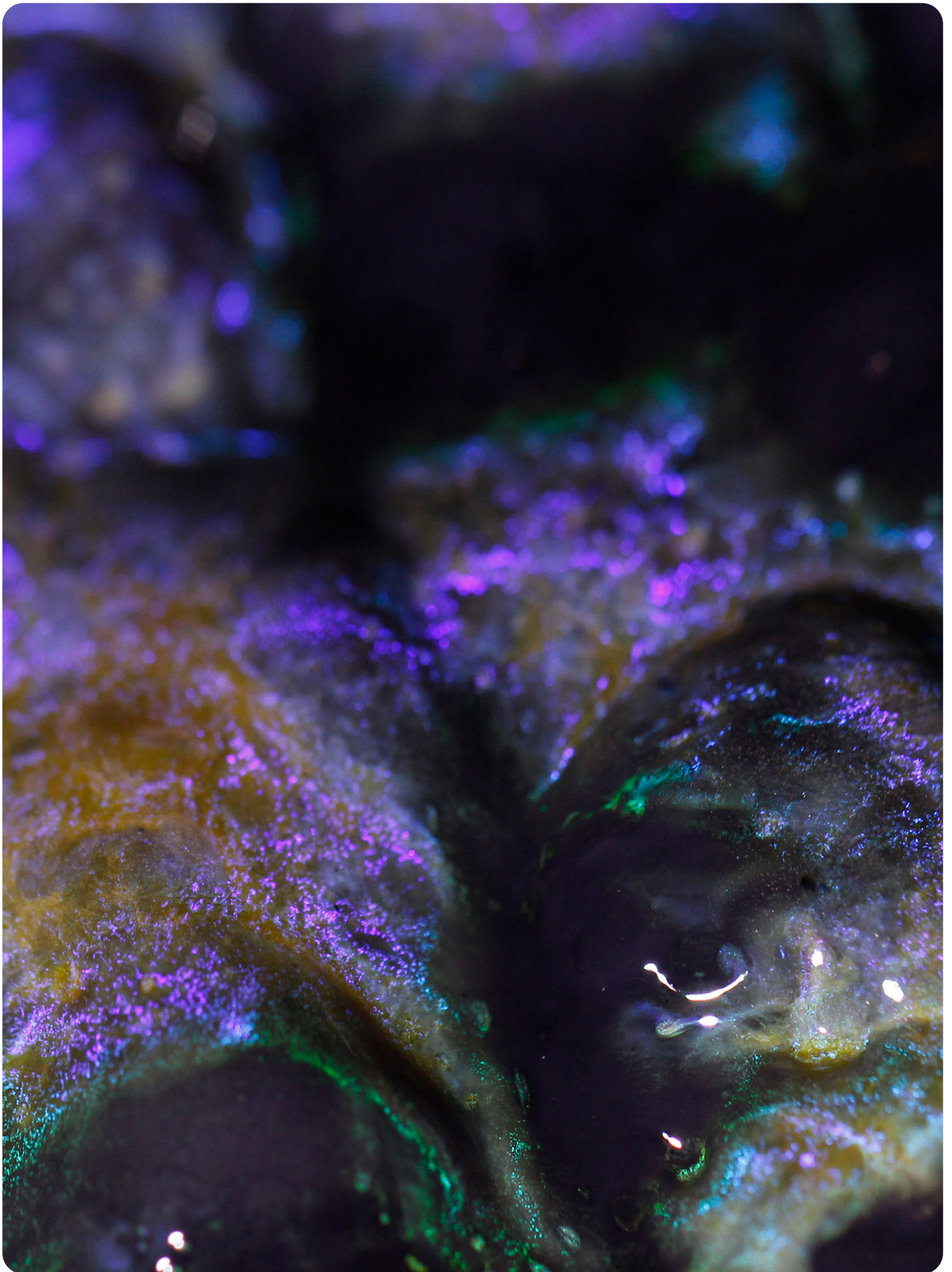
(Bachelard, 1957, p. 199).

J'y vois un écho à l'infini potentiel de la perfectibilité.

C'est dans ces effets optiques, dans ces phénomènes d'apparition/disparition de la lumière, que je trouve la possibilité de l'émerveillement. Créer des matières sensorielles qui troublent la perception, c'est pour moi honorer la dignité humaine en donnant à chacun la chance de se confronter à l'inconnu. Ces effets deviennent des seuils,

44. Bachelard, G. (1957). *La Poétique de l'Espace*. Presses Universitaires de France.

Bachelard y analyse la manière dont l'imaginaire poétique investit l'espace quotidien, invitant à une approche phénoménologique de l'habitat et de l'intime.



*Fig. 47 : Hoekmine BV, entreprise de biotechnologie spécialisée dans les bactéries structurantes et les couleurs structurales, notamment les colonies irisées.
Image de © Hoekmine BV.*

<https://www.hoekmine.com/about-us/>

des passages entre ce qui est et ce qui pourrait être. Dans l'irisation d'une surface, dans le scintillement d'un reflet, je perçois le signe d'un monde à réinventer. Et c'est cette promesse de réinvention qui nourrit ma propre perfectibilité; et, je l'espère, celle de ceux qui en font l'expérience.

4.2. TERRITOIRE DE RECHERCHE - CRÉATION : Une Dynamique « In Situ » pour Créer.

Dans un monde marqué par l'uniformisation des matières, la standardisation des textures et la disparition progressive des variations lumineuses, je vois la pratique du design sensoriel comme un contrepoint. J'invite à renouer avec la dimension sensible du quotidien, à réanimer les perceptions par la couleur, la lumière et la matière.

C'est dans cette dynamique que j'inscris ma démarche de recherche - création in situ, où le lieu, en tant que réalité tangible et vécue mais aussi univers des imaginaires de la pensée, devient un véritable catalyseur de création. En explorant les matériaux au sein de leur contexte, je trouve dans le terrain une matière première autant physique que poétique.

À partir de cette approche expérimentale située, j'interroge la manière dont le site et la matière participent ensemble à l'émergence d'un langage sensible.

Cette réflexion s'ancre dans la méthodologie que je développe autour d'un territoire de recherches in situ, fondé sur la classification sensorielle de matériaux et la captation d'effets lumineux et texturaux.

Ma pratique devient ainsi terrain d'étude autant que moteur de conceptualisation, dans un va-et-vient constant entre expérimentation et pensée.

Par exemple, dans le projet Océa'Land mené durant mon stage à l'Atelier Couleur, j'ai mené des recherches et des classifications de visuels, couleurs et textures, évocateurs du territoire de Biscarosse après une visite du site de construction.

Cette planche concept / poétique illustre une première dynamique in situ du lieu où le site de Biscarosse devient source de création et indicateur pour les choix de matériaux, de variations lumineuses ou de textures contrastées. (cf. figure 48)



Sable, Coquillages, Plages



Océan, Eau, Aquatique, Marin



Pinède, Végétal, Aiguilles de Pin

Fig. 48 : Atelier Couleur. (2025). « Océa'Land », Résidence Autonome, Biscarosse. Atelier Couleur, Bordeaux.

Situer pour Créer : La Pratique du Site comme Fondement Méthodologique.

Travailler in situ, c'est pour moi choisir l'ancrage comme méthode. Ce parti pris s'oppose à une création désincarnée, déconnectée de son environnement immédiat. Dans ma pratique, le site ne se limite pas à un simple lieu géographique ; il devient une matrice sensible et un terrain d'expérimentation, à la fois physique et symbolique. J'y puise textures, lumières, ambiances pour structurer un langage perceptif qui révèle plutôt qu'il ne représente. Mon objectif n'est pas de reproduire le site, mais de le faire émerger autrement, à travers une cartographie sensorielle de ses phénomènes.

Cette manière d'habiter le site résonne avec la démarche du plasticien et land artist américain Robert Smithson. Pour lui, toute œuvre naît d'un dialogue entre le *site* (in situ) et le *non-site* (transposition en exposition). Dans ses écrits, Smithson définit le site comme :

« un lieu physique, réel et naturel, à l'extérieur des espaces conventionnels de l'art ».⁴⁵

(Smithson, 1996, p.364).

Cette dialectique du site et du non-site révèle un processus de dé-territorialisation et de reterritorialisation : l'œuvre n'est pas figée dans un lieu, mais circule entre les contextes, transportant avec elle la mé-

45. Smithson, R. (1996). *The collected writings of Robert Smithson* (J. Flam, Éd.). University of California Press. p.364

Artiste américain (1938–1973), pionnier du Land Art, a développé la dialectique du site et du non-site dans des œuvres comme *Spiral Jetty* (1970).

moire du terrain d'origine.

Pour Smithson, cette démarche permet de révéler la matérialité brute des paysages et leur potentiel poétique. Il écrit :

« Je vois le site et le non-site comme deux pôles magnétiques ; l'œuvre d'art oscille entre ces deux pôles ».⁴⁶

(cf. Smithson, 1996, p. 364).

Dans mes propres expérimentations, je retrouve cette dynamique : lorsque j'extrais des échantillons de matière ou que je photographie des textures, je transporte une partie de l'énergie du lieu ou de l'imaginaire dans un nouvel espace de création. À travers ces transpositions, le site n'est pas réduit à un décor ; il devient la matrice sensible d'une expérience à la fois physique et mentale.

Je me retrouve également dans la vision du jardinier et paysagiste Gilles Clément, qui valorise les « *territoires en friche* » comme des réservoirs de potentiels, et non comme des espaces vides.⁴⁷ Pour moi, le site est un espace d'expérimentations : un point de départ à partir duquel naissent de nouveaux usages, des textures inédites, des récits sensoriels à partager.

Mais au-delà de l'espace physique, le site est aussi, pour moi, un imaginaire : un univers qui se matérialise et tisse un lien dans le col-

46. Cf. Smithson, R. (1996). *The collected writings of Robert Smithson* (J. Flam, Éd.). University of California Press.

47. Clément, G. (2012). *Le jardin en mouvement : de la vallée au jardin planétaire*. Sens & Tonka.

Gilles Clément, jardinier et théoricien du paysage, auteur du *Manifeste du Tiers Paysage* et du *Jardin en mouvement*, considère les friches comme des territoires fertiles de création, valorisant leur potentiel écologique et esthétique.

lectif de la pensée. Penser par le site, c'est donc situer la pensée, dans le paysage, dans la lumière d'un moment, dans les interactions entre une matière et son contexte, mais aussi dans la mémoire partagée et la résonance commune qui s'y forment. Cette posture m'amène à une démarche inductive, sensible et ouverte, où chaque découverte in situ devient une hypothèse esthétique et un fragment de cet imaginaire collectif en mouvement.

Manipuler la Matière : Entre Phénomènes Sensoriels & Classification

Lorsque ma recherche se fait matière, elle engage mon corps, mes sens et mes gestes. Dans le cadre de ma démarche in situ, l'exploration des matériaux ne se limite pas à leur collecte : elle s'étend à leur manipulation, à leur classement, et à leur mise en relation selon des logiques sensorielles. La matière devient pour moi un véritable dispositif méthodologique, au cœur d'une poïétique du design sensoriel.

Ce lien entre matière et manière, essentiel dans les démarches de conception expérimentale, est largement étudié par des auteurs comme Tim Ingold, anthropologue britannique, pour qui « *faire, c'est comprendre* », et pour qui la matière « *répond au geste créatif* ». ⁴⁸ Ce dialogue entre ma main, mon œil et la surface engage un processus de création non prédéfini, où la forme n'est pas imposée mais révélée. C'est précisément ce que me permet mon travail de classification sensorielle, issu des expériences que j'ai menées au sein de l'Atelier Couleur à Bordeaux durant ma période de stage.

48. Ingold, T. (2013). *Making : Anthropology, archaeology, art and architecture*. Routledge.

Tim Ingold explore les liens entre geste, matière et pensée dans une perspective anthropologique, et défend ainsi une approche expérimentale et processuelle de la création.

À partir d'échantillons et d'analyses sensorielles, j'ai développé une fiche de gamme qui prend en compte des critères perceptifs :

- Les gammes chromatiques (dont les variations selon la lumière ambiante).
- Les effets lumineux (irisation, matité, brillance).
- Les textures et finitions (rugueux, soyeux, granuleux, translucide...).

Cette classification ne répond pas à une simple logique technique : elle constitue une tentative de narration sensorielle, de composition par la perception. Elle me permet d'aborder chaque fragment de matière comme un fragment d'expérience. Cette démarche rejoint la pensée du philosophe Donald Schön, pour qui le designer agit comme un praticien réflexif : il pense en faisant, et adapte ses décisions au fur et à mesure que les interactions avec la matière se produisent.⁴⁹ Dans cette logique, chaque test, chaque détour, chaque accident devient potentiellement créateur.

J'ai, par exemple, approfondi ma recherche sur l'iridescence dans mon classeur avec une étude analytique de la Coquille d'Ormeau.

(cf. figure 49)

Pour rappel, mon classeur sensoriel, structure une exploration approfondie des phénomènes de couleur changeante, de lumière et de matière soit l'iridescence. Bien plus qu'un simple recueil d'échantillons, cet outil me permet d'observer, comparer et classer les variations chromatiques selon l'angle de vue et la source lumineuse. Il s'inscrit dans ma démarche de design CMLF (Couleur, Matière, Lumière, Finition), et me permet de mieux comprendre la relation entre perception

49. Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner : How professionals think in action*. Basic Books.

Donald Schön introduit la notion de praticien réflexif, où la création est pensée comme un va-et-vient entre action et réflexion.

Fig. 49 : Brouard, F. (2025). Étude Analytique de la Coquille d'Ormeau. Classeur « L'Irrescence, entre Paillettes et Imaginaires ». ISCID, Montauban.



Effet Iridescent : Opalescent, Nacré, Perlé



Couleurs Pantone : Pantone 427



Matière Texture : Doux, Granuleux, Irrégulier



Dégradé Optique



Dégradé Iridescence



Pantone 270
Perle Lavande



Pantone 2718
Marin Lumineux



Pantone 279
Azur Lumière



Pantone 3265
Écume de Mer



Pantone 5483
Gris Abyssale



Pantone 5225
Rose Coquille



Pantone 480
Sable Doré



Pantone 5803
Éclat de Nacre

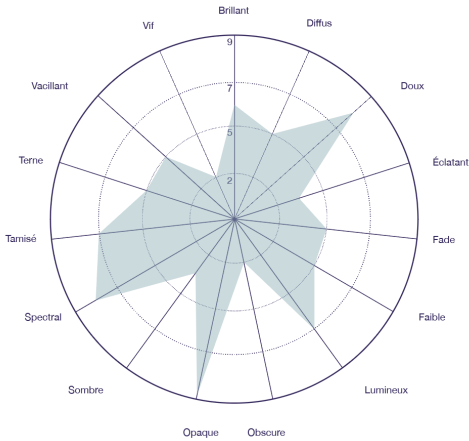


Pantone 558
Doux Vert



Pantone 551
Brume Perlée

Graphique des Effets de Lumière



Graphique des Effets de Matières - Textures

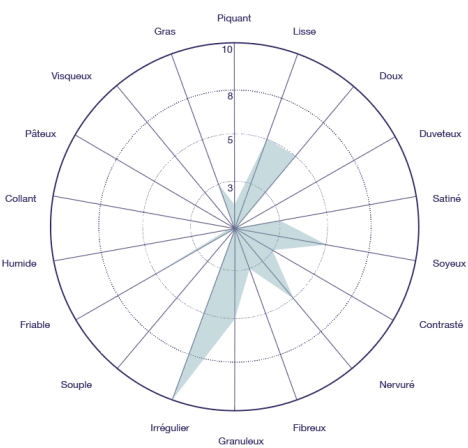
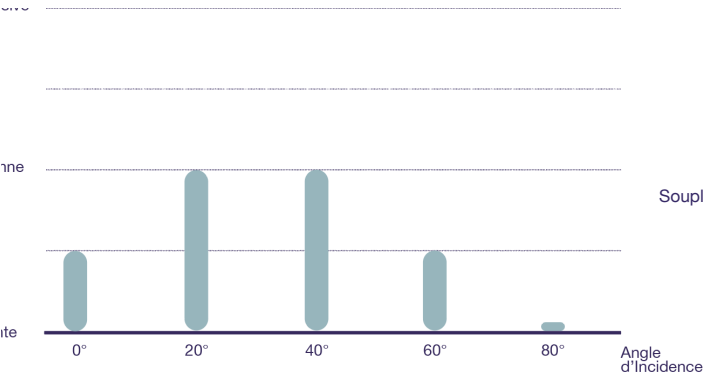
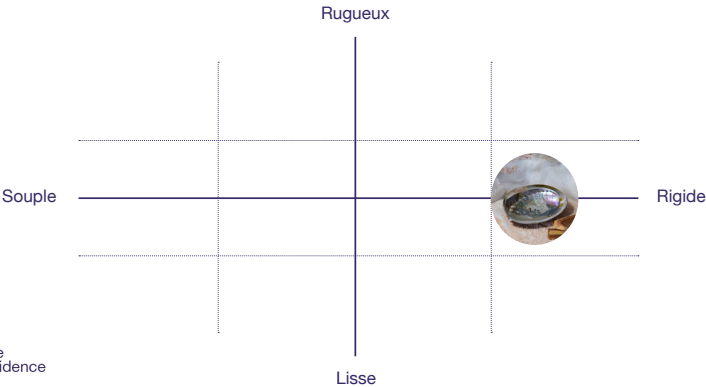


Diagramme de l'Intensité Iridescente selon l'Angle d'Incidence



Cartographie d'Intensité Texturée



et surface. Chaque page de ce classeur révèle une facette du dialogue entre lumière et matière, constituant ainsi un véritable atlas visuel et tactile qui nourrit mes expérimentations plastiques et conceptuelles. Ce projet s'inscrit dans ma volonté de créer des outils d'analyse sensorielle qui soient à la fois des supports d'étude et des sources d'inspiration pour le design expérimental.

Ainsi, ma classification sensorielle devient pour moi un outil épistémologique autant qu'un dispositif plastique : elle organise le réel selon des critères non plus normatifs ou fonctionnels, mais perceptifs et affectifs. En cela, ma recherche rejoint aussi les réflexions de Daniel Kahneman, psychologue et prix Nobel d'économie, sur les biais cognitifs et perceptifs qui influencent nos jugements esthétiques : voir, toucher, sentir, ce n'est jamais neutre. Cela engage une mémoire, une émotion, un contexte.⁵⁰

Mes expérimentations menées autour de matériaux récupérés et/ou de textures façonnées témoignent de ma volonté de déjouer les formes attendues et d'interroger la matière pour ce qu'elle est, non pour ce qu'elle devrait devenir. Mes essais portant sur l'iridescence, notamment par l'observation de surfaces structurées (stratifiés, textiles, échantillons industriels), révèlent mon intérêt marqué pour les effets optiques mouvants, ces phénomènes qui dépendent de l'angle de vue, de l'incidence lumineuse, et qui créent une dynamique visuelle instable, presque magique. Ces effets, souvent liés à des phénomènes physiques comme la diffraction ou l'interférence lumineuse, incarnent pour moi une poétique du regard changeant, une matière vivante.

50. Kahneman, D. (2011). *Thinking, fast and slow*. Farrar, Straus and Giroux. Kahneman explore les processus perceptifs qui influencent la prise de décision.

Cette manipulation de la lumière, combinée à une étude fine des textures et des contrastes de surface (lisse/rugueux, brillant/mat), s'inscrit pleinement dans ma démarche de design sensoriel expérimental, à la frontière entre observation et construction plastique. La lumière devient alors pour moi un outil de révélation, et la matière, un terrain d'hypothèses perceptives.

Toujours dans mon classeur, j'ai mené un autre type d'étude, qui se veut plus poétique autour de l'Irrescence des « Mondes Aquatiques », qui prolonge mon exploration des phénomènes lumineux et colorés.

(cf. figure 50)

Cette recherche sensible a débuté par une étude de tendance, puis l'élaboration d'une planche sensible, afin de faire émerger des univers poétiques et évocateurs, notamment celui des Mondes Aquatiques. L'observation minutieuse de la coquille d'ormeau, figure centrale de ce travail, m'a permis d'analyser les interactions entre lumière, couleur et texture.

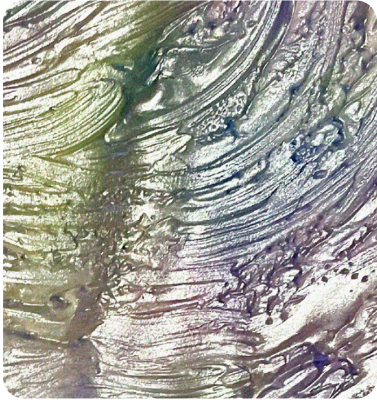
À partir de ces observations, j'ai défini une gamme chromatique traduisant les reflets changeants de cette surface naturelle. J'ai ensuite expérimenté avec de la poudre de mica pour recréer la profondeur et le mouvement caractéristiques de l'irrescence. Ce processus a abouti à la création d'une surface évoquant les textures de coquillage, où les jeux de lumière participent à la construction d'un univers organique et poétique, directement issu de cette démarche de design sensoriel. Cette étude s'inscrit dans ma volonté d'articuler expérimentation plastique et imaginaire poétique à partir de phénomènes optiques naturels.



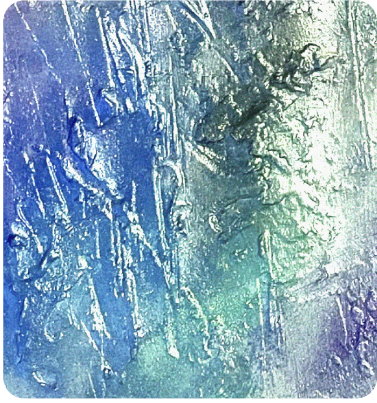
Écailles de Nacre



Abyss Irisé



Coquille Océanique



Coquillage Rivage

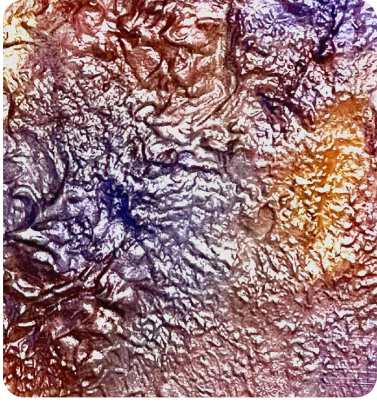


Planche Sensible - Mondes Aquatiques



Fig. 50 : Brouard, F. (2025). Étude Poétique autour de l'Iridescence des Mondes Aquatiques. Classeur « L'Iridescence, entre Paillettes et Imaginaires ». ISCID, Montauban.

Penser en Mouvement : Pli & Flux dans la Création Sensorielle.

Ma démarche de création ne suit pas un tracé linéaire, déterminé à l'avance : elle se déploie par étapes successives, selon une logique de rebond, de glissement, de superpositions progressives entre théorie, matière et perception. Ce mode opératoire mouvant évoque pour moi ce que le philosophe français Gilles Deleuze a défini, dans *Le Pli* (1988), comme une pensée baroque du continu, dans laquelle la forme n'est jamais close, mais toujours en devenir.⁵¹

Le concept du pli, loin d'être un simple motif formel, devient ici une métaphore opératoire de mon processus de création. Il désigne la manière dont mes idées se forment en se pliant sur elles-mêmes, en rencontrant des résistances, en se modelant au contact de la matière, de la lumière, de l'espace. Ma création se fait alors à travers des inflexions, des courbes, des tensions; autant de gestes perceptifs qui rejoignent les dynamiques explorées dans mes pratiques expérimentales de design sensoriel.

Dans ce contexte, ma pratique de la planche sensible ou de la cartographie sensorielle prend tout son sens. Ces dispositifs visuels et tactiles ne sont pas des synthèses figées, mais des traces dynamiques de mon cheminement perceptif. Ils agencent des fragments de matières, des couleurs, des textures, des mots-clés, comme autant de plis perceptifs, de strates sensibles, qui orientent ma réflexion plastique sans jamais la figer. (cf. figure 51)

51. Deleuze, G. (1988). *Le pli : Leibniz et le baroque*. Minuit.

Gilles Deleuze développe la notion de « pli » comme un mouvement continu, qui ouvre de nouvelles perspectives de création par la courbe et la déformation. L'idée est que le « pli » est un espace dynamique et fluide, où la forme est constamment en transformation.

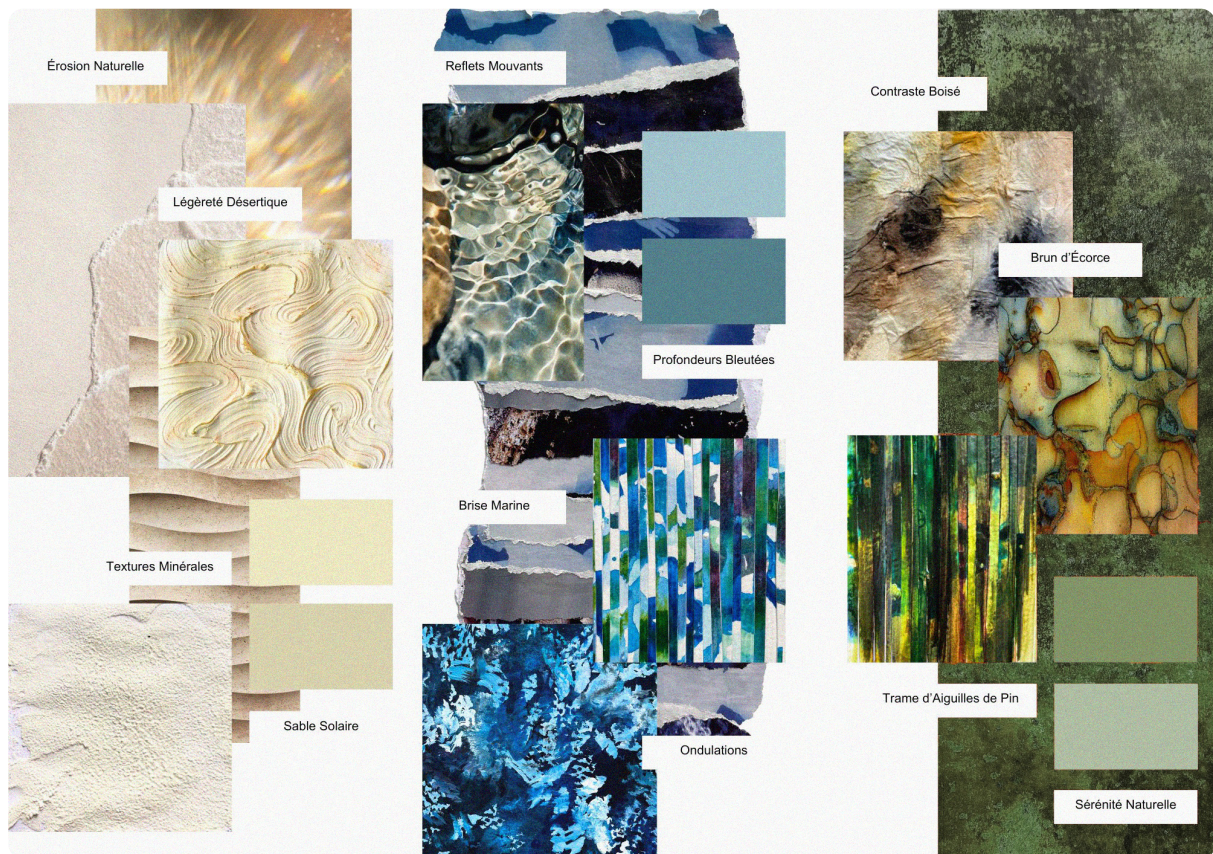


Fig. 51 : Brouard, F. (2025). Planche Sensible de Création - Recherche « Océa'Land », Résidence Autonome, Biscarrosse. Atelier Couleur, Bordeaux.

J'ai inclus cette dynamique exploratoire à travers le projet Océa'Land, Résidence Autonome à Biscarrosse, qui s'inscrit dans la continuité des recherches évoquées dans la figure 48 (cf. figure 48, p.177). Cet outil propose une lecture sensible de Biscarrosse à travers une planche sensorielle conçue pour retranscrire l'identité du territoire par la couleur, la matière, la lumière et les finitions (CMLF).

Inspirée par les paysages littoraux, les forêts de pins et les jeux de reflets entre sable et océan, j'ai travaillé à mettre en relation des échantillons, des textures et des nuances évocatrices du site. En sélectionnant, associant et structurant ces éléments, cette planche sensible devient pour moi un véritable outil de perception et d'inspiration, révélant les atmosphères uniques de Biscarrosse. Elle me permet de traduire l'environnement en une palette d'émotions et de sensations, offrant ainsi un support à la création et à l'expérimentation en design sensoriel. Cette recherche a été, donc, conçue comme un prolongement direct de l'étude menée sur le site de Biscarrosse, visant à traduire ses caractéristiques sensibles en matières et ambiances pour le design sensoriel.

Ce déploiement expérimental peut également être lu à travers le concept de « *rhizome* », développé par Gilles Deleuze et le psychanaliste Guattari dans *Mille Plateaux* (1980).⁵² À la différence d'une arborescence hiérarchique, le « *rhizome* » décrit pour moi une structure souterraine, sans début ni fin, faite de connexions multiples, d'embranchements imprévus et de boucles dynamiques. Dans le cadre de ma recherche sensorielle, cette figure m'offre un modèle pour penser une création ouverte, non linéaire, où les matériaux, les idées, les

52. Deleuze, G., & Guattari, F. (1980). *Mille plateaux*. Minuit.

Dans *Mille Plateaux*, Deleuze et Guattari imaginent le rhizome comme un modèle de pensée ouverte, non hiérarchique, en expansion continue, par prolifération et connexions multiples.

sensations et les contextes se rencontrent, se croisent et se transforment sans cesse. Mes analyses de recherche deviennent alors un rhizome perceptif, où chaque étude, chaque expérimentation, chaque prélèvement de matière nourrit l'ensemble sans hiérarchie ni plan unique.

Je peux illustrer cette logique de « *rhizome* » à travers un projet d'ambiance lumière de groupe « Lumière des Abysses à la Surface : Explorer la Fluidité Lumineuse entre Eau et Sécheresse » (2024). (cf. [figure 52](#))

Dans ce travail, nous sommes quatre à avoir mis en place un dispositif immersif qui questionne la lumière comme matière vivante, instable et en constante mutation. Les projections lumineuses interagissent avec des surfaces d'eau et des textures sèches, créant des formes mouvantes, imprévisibles et sans hiérarchie apparente. Ce projet est pensé comme un espace dynamique : la lumière s'y propage par ricochets, la matière se déploie par superpositions, les images se forment et se déforment au gré des interactions perceptives.

Chaque projection devient un fragment sensoriel qui se connecte aux autres, sans structure imposée. La lumière, la matière et les ombres dessinent un réseau fluide d'expériences visuelles, une trame en perpétuelle expansion. Dans cette démarche, je ne cherche pas à imposer une narration unique, mais à faire émerger un maillage de sensations et de significations, à la manière des « *rhizomes* » (cf. Deleuze et Guattari, 1980). Le projet devient ainsi un terrain expérimental où les strates lumineuses se répondent, s'imbriquent et se déplacent, sans hiérarchie ni plan prédéfini.

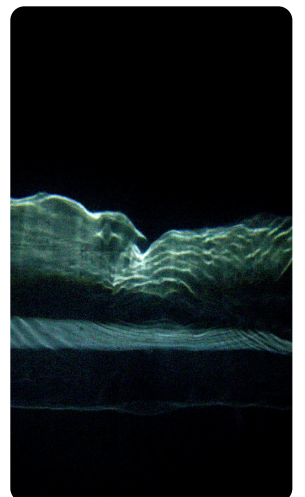
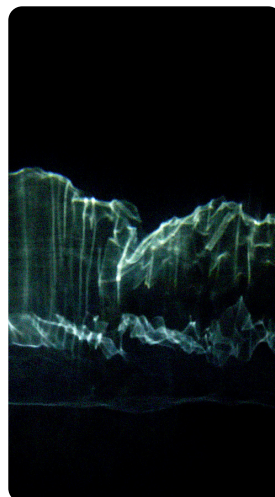
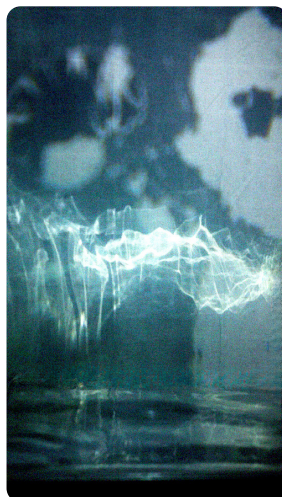
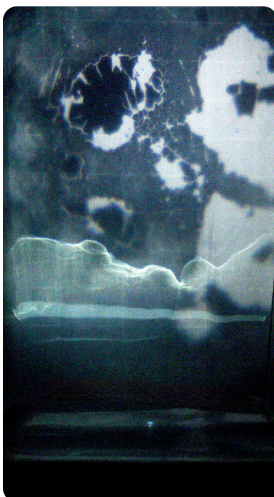
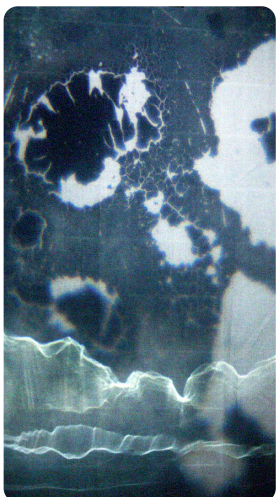
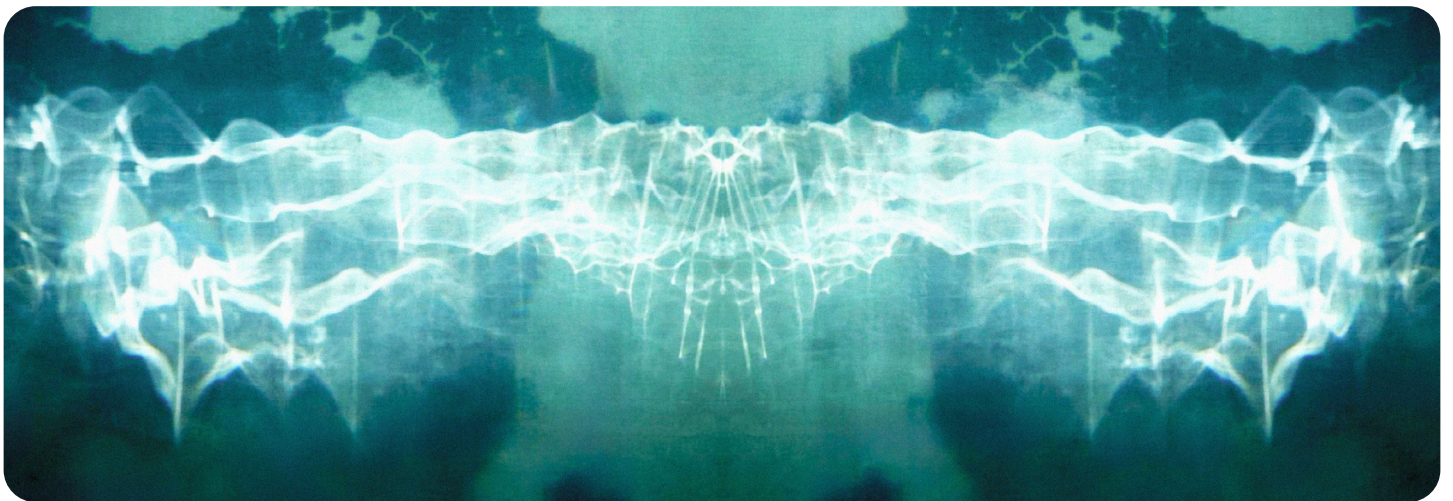
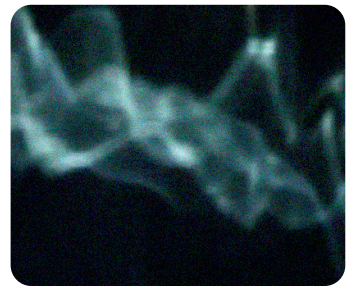
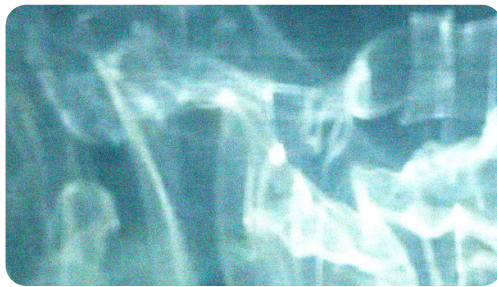
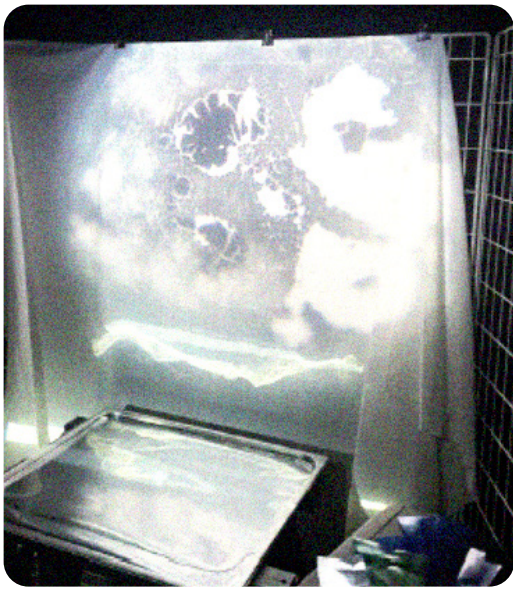


Fig. 52 : Brouard, F. Grolleau, E. Lalama, P. & Riutort, A. (2024). *Projet Ambiance Lumière : Lumière des Abysses à la Surface - Explorer la Fluidité Lumineuse entre Eau et Sécheresse*. ISCID, Montauban.

Cette pensée du flux rejoint également les réflexions de l'architecte Frank Gehry, dont les projets, tel que le musée Guggenheim de Bilbao, sont traversés par des formes ondulées, déstructurées, fluides. Gehry, influencé par Paul Klee et Gilles Deleuze, considère « *le pli* » non comme une forme mais comme une force, un principe organisateur capable de structurer un espace en intégrant des variables sensibles telles que la lumière, l'humidité, le climat ou les reflets. C'est ce que met en avant Philippe Jodidio, auteur et historien de l'art, dans son ouvrage *Franck Gehry* (2011).⁵³ Je trouve dans cette vision une inspiration directe pour mes recherches en design sensoriel, où les textures et les effets optiques deviennent pour moi des outils pour créer des ambiances évolutives.

J'ai exploré avec ma classe, par exemple, cette approche sensible et fluide durant le workshop « Paysages Culinaires : Composer un Tableau Comestible aux Couleurs du Printemps » (2024). (cf. figure 53) Dans ce travail, nous avons exploré la mise en scène sensorielle de la nourriture en tant que paysage mouvant, où textures, couleurs et formes dialoguent pour créer un imaginaire gourmand inspiré du printemps. Nous avons mis en place des installations où les matières sucrées : bonbons, fruits, textures gélifiées, etc., se disposent comme des motifs floraux et des reliefs organiques.

Ces compositions, mises en lumière par une scénographie colorée et des jeux de contrastes, participent à la création d'un espace poétique, où l'aliment n'est plus seulement un objet comestible, mais un fragment d'expérience sensorielle. Les nuances et les textures dia-

53. Jodidio, P. (2011). *Franck Gehry*. Taschen.

Philip Jodidio offre un panorama de l'œuvre de Frank Gehry, en insistant sur ses formes fluides et ses conceptions architecturales inspirées par le mouvement et les flux. En effet, Gehry conçoit l'architecture comme un processus plastique, influencé par la matière, la lumière et les flux perceptifs, en revendiquant une approche déconstructiviste et poétique de l'espace.



Fig. 53 : Master 1 Sensoriel, Promo 2024 - 2025. (2024). Workshop Design Culinaire : « Paysages Culinaires - Composer un Tableau Comestible aux Couleurs du Printemps ». ISCID Montauban.

loquent avec la lumière pour former un tableau éphémère, à la fois tactile, visuel et gustatif. Cette recherche me permet de relier l'univers culinaire à une esthétique expérimentale et plastique, qui célèbre la saison du renouveau et la vitalité des matières. Je conçois alors l'aliment comme un médium à part entière, capable de traduire la sensualité des paysages printaniers et de susciter une expérience immersive où la perception est au centre du geste créatif.

C'est dans cette mouvance non linéaire que s'inscrit ma démarche d'expérimentation plastique développée à travers mon mémoire. Mes classifications évoluent, se déplacent, se superposent. La matière n'est jamais fixe. L'iridescence change, la lumière transforme, les textures répondent au geste. Mon projet sensoriel devient alors une topographie changeante, une forme en devenir, un processus rhizomatique, où chaque fragment agit comme un nœud vivant dans un réseau d'expériences perceptives.

4.3. TERRITOIRE DE CRÉATION - RECHERCHE :

Mes Enjeux de Surfaces & Matières à Effets Optiques

Dans cette dernière étape de ma réflexion, je m'attache à approfondir la dimension poétique et expérimentale de ma pratique à travers le territoire de Création - Recherche. Il s'articule autour des imaginaires de l'iridescence, la clé de voûte de mon projet, qui ont donné naissance à des surfaces et matières à effets optiques. Cette exploration prend la forme d'un dialogue permanent entre la lumière, la couleur et la matière, et vient prolonger les enjeux de mon classeur de classification sensorielle. À travers ce territoire, je cherche à mettre en récit la puissance d'évocation de la matière, à raviver le lien sensible de l'humain entre ses sens, ses imaginaires et son environnement.

Émerveillement & Réenchantement par la Matière.

Mon exploration des surfaces et des matières à effets optiques s'inscrit dans une quête de réenchantement du quotidien. Dans un monde où la standardisation sensorielle nous prive souvent de nuances et de subtilités, je cherche à réactiver notre capacité d'émerveillement en réhabilitant les textures, la lumière et la couleur comme des vecteurs émotionnels. Mes travaux prennent racine dans une démarche sensible : observer, toucher, ressentir. À travers la classification sensorielle de matériaux, mon classeur d'échantillons iridescents en étant un prolongement tangible; j'essaie de faire dialoguer la matière avec nos perceptions profondes.

Face à un environnement qui tend vers l'uniformisation, où la disparition des couleurs naturelles et des variations lumineuses rend notre quotidien fade, j'affirme que les surfaces à effets optiques peuvent agir comme des intercesseurs entre le spectateur et un imaginaire

plus vaste. Mon approche rejoint les réflexions de Didi-Huberman, philosophe et historien de l'art, dans son livre *L'Homme qui Marchait dans la Couleur* (2011), qui voit la couleur non comme un simple attribut, mais comme un espace d'expérience à habiter, un milieu sensoriel qui nous enveloppe et nous transforme.⁵⁴ En marchant dans la couleur, en l'habitant pleinement, j'ouvre une brèche dans la routine perceptive et laisse émerger une sensibilité poétique.

Le Nuage comme Schème & Modèle Fluide.

Pour accompagner cette démarche, je me suis inspirée de l'idée de nuage telle qu'abordée par l'architecte Massimiliano Fuksas. Dans ses recherches architecturales, « *le nuage* » devient un modèle constructif sans hiérarchie ni limites nettes.⁵⁵ Cette métaphore me guide : « *le nuage* » est un espace de variations, de résonances et de latences. Il m'offre une structure souple, un cadre mouvant qui accueille les micro-événements perceptifs que la matière peut révéler. Je l'envisage comme un diagramme perceptif, un espace propice à l'improvisation et à l'émerveillement. Mon travail sur l'iridescence s'inscrit naturellement dans ce schème, où chaque reflet, chaque nuance chromatique naît et disparaît dans un mouvement perpétuel.

Ce schème du nuage est pour moi un antidote à la fixité : il refuse les contours rigides et accueille la surprise, l'indétermination. Dans mes expérimentations, la main et l'œil se laissent guider par les phénomènes optiques, sans jamais chercher à tout contrôler. L'iridescence

54. Didi-Huberman, G. (2011). *L'Homme qui Marchait dans la Couleur*. Paris : Minuit.

Dans ce livre, Didi-Huberman explore la relation intime entre couleur et expérience humaine, en montrant comment la couleur peut devenir un milieu à part entière.

55. Fuksas, M. (2007). *Massimiliano Fuksas : Projects and Sketches*. Milan: Skira.

Fuksas y développe l'idée du nuage comme une forme fluide, non hiérarchique, capable de capturer l'imaginaire et de s'adapter aux perceptions.

devient un terrain de jeu où les lois de la physique et les émotions se rencontrent, instaurant une relation dynamique entre la matière et la lumière. « *Le nuage* », enfin, me rappelle que la perception est toujours un processus vivant, un dialogue entre la matière et l'imaginaire.

Phénomènes Optiques : De l'Expérimentation à l'Impact Émotionnel.

L'iridescence, au cœur de mes recherches, est produite par « *structures multicouches qui provoquent des interférences constructives et destructives de la lumière* ».⁵⁶ Elle donne naissance à des couleurs mouvantes, instables, toujours changeantes. Quant au chatoyant, il résulte de microstructures orientées qui capturent et redirigent la lumière, créant un jeu visuel captivant et presque hypnotique. Ces phénomènes optiques, que je m'emploie à explorer dans mon classeur, m'offrent un vocabulaire sensoriel inédit, une gamme de possibles infinie pour enrichir la perception.

L'iridescence et le chatoyant trouvent aujourd'hui des applications dans de nombreux domaines : les revêtements architecturaux qui jouent avec la lumière du soleil, les textiles holographiques qui transforment la silhouette en un spectre mouvant, ou encore les pigments optiques dans les cosmétiques qui réinventent la peau comme un espace de métamorphose.⁵⁷ Ces usages contemporains témoignent d'un désir collectif de redonner à la matière un rôle actif, de la rendre à nouveau vivante et surprenante.

56. Kinoshita, S., & Yoshioka, S. (2005). *Structural colors in nature: The role of regularity and irregularity in the structure*. *ChemPhysChem*, 6(8), 1442–1459.

Cet article scientifique décrit les bases physiques de l'iridescence naturelle, en montrant comment les structures multicouches créent des couleurs mouvantes.

57. Vigneron, J. P., Lousse, V., & Welch, V. (2006). *A close look at the iridescent colors of butterfly wings*. *New Journal of Physics*, 8, 127.

Cet article examine les applications biomimétiques de l'iridescence, notamment dans les matériaux contemporains, en s'inspirant des ailes de papillons.

Pour moi, l'enjeu est double : affiner ma perception de designer et partager cette sensibilité avec ceux qui vivent mes créations. Les outils que je mets en place : fiches de gamme, expérimentations tactiles, classification d'échantillons, sont des leviers pour aiguïser cette écoute sensorielle et l'ouvrir à d'autres. Dans ce geste, le design sensoriel devient une réponse concrète au désenchantement du monde moderne : il révèle la capacité de la matière à émerveiller, à bouleverser même, lorsqu'on la regarde avec attention.

Vers un Territoire Poétique & Partagé.

Ces recherches m'ont permis de comprendre que la matière, la lumière et la couleur ne sont pas des éléments décoratifs, mais des acteurs à part entière de nos émotions et de nos imaginaires. Elles façonnent un territoire poétique, un espace où la surprise et la contemplation s'épanouissent. À travers mes expérimentations sur l'iridescence, je me sens habitée par un double élan : celui de la rigueur scientifique, comprendre les structures qui donnent naissance à ces phénomènes optiques; et celui d'une rêverie sensible : laisser la lumière et la couleur devenir des expériences à part entière.

C'est dans cette tension féconde entre précision et intuition que se construit ma démarche. J'aime à penser que mon classeur d'échantillons n'est pas un simple outil, mais un carnet d'inspiration sensoriel. Il témoigne de mes rencontres avec des surfaces vibrantes, des matières aux multiples visages, et il trace les contours d'un territoire de création où le regard et la main dialoguent en permanence.

En définitive, mon travail sur les effets optiques n'est pas seulement une recherche formelle. C'est une invitation à habiter le monde autrement, à renouer avec la capacité d'émerveillement qui sommeille en chacun de nous. Par la mise en récit de ces matières iridescentes et chatoyantes, je veux ouvrir des portes vers un imaginaire collectif où la beauté, même fugace, devient un acte de résistance au désenchantement.

EXPÉRIMENTATIONS, ÉCHANTILLONS & MATIÈRES

Brouard, F. (2025). Peaux d'Écailles : Échantillons de Surfaces Iridescentes, Classeur « L'Irdescence, entre Paillettes et Imaginaires ». ISCID, Montauban.

Brouard, F. (2025). Autour de la Nacre : Recherches Couleurs - Matières Aquatiques. Classeur « L'Irdescence, entre Paillettes et Imaginaires ». ISCID, Montauban.

Brouard, F. (2025). Teintures Végétales : Bîome Polaire. Classeur « L'Irdescence, entre Paillettes et Imaginaires ». ISCID, Montauban.

Références Utilisées :

1. Didi-Huberman, G. (2011). *L'homme qui marchait dans la couleur*. Paris: Minuit.
2. Fuksas, M. (2007). *Massimiliano Fuksas: Projects and Sketches*. Milan: Skira.
3. Kinoshita, S., & Yoshioka, S. (2005). Structural colors in nature: The role of regularity and irregularity in the structure. *ChemPhysChem*, 6(8), 1442–1459.
4. Vigneron, J. P., Lousse, V., & Welch, V. (2006). A close look at the iridescent colors of butterfly wings. *New Journal of Physics*, 8, 127.

Brouard, F. (2025). Peaux d'Écailles : Échantillons de Surfaces Iridescentes, Classeur « L'Irdescence, entre Paillettes et Imaginaires ». ISCID, Montauban.

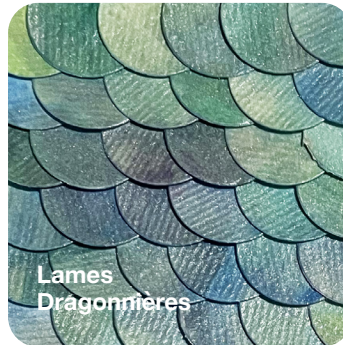
Description du Projet.

L'objectif a été de créer une série d'échantillons tactiles et visuels mettant en avant les textures et les couleurs des écailles, en s'appuyant sur l'iridescence pour traduire un univers fantastique. Chaque échantillon a été conçu pour raconter une histoire, capturer une sensation et inviter à l'imaginaire.

Inspirée par des créatures mythiques, des paysages enchantés et des forêts féériques, cette série d'expérimentations mêle matières et couleurs aux reflets changeants pour recréer l'esthétique captivante des écailles sous une lumière mouvante.

Chaque échantillon a été travaillé avec des outils, des techniques et des matériaux spécifiques pour explorer la manière dont les reliefs, les motifs et la lumière interagissent avec des effets iridescents.

Surfaces.



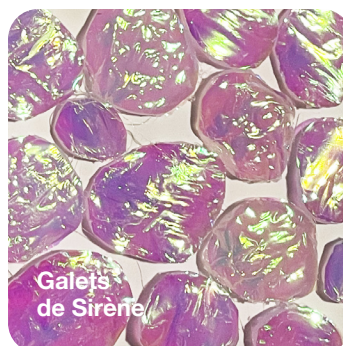
Description : Des cercles en papier aquarellé créent des motifs d'écailles réguliers. La teinte dominante vert turquoise évoque les eaux claires d'une forêt enchantée, tandis que les reflets pourpres ajoutent une dimension magique.

Annotation Iridescente : L'aquarelle iridescente capte la lumière de façon subtile, créant un effet changeant entre le turquoise et le pourpre selon l'angle de vision, rappelant les écailles humides sous une lumière tamisée.



Description : Les ongles récupérés et superposés imitent la structure complexe d'écailles reptiliennes. Les teintes mauves, violettes et bleues, appliquées avec du vernis, confèrent une allure mystique.

Annotation Iridescente : La surface vernie renvoie des reflets variés en fonction de l'éclairage, soulignant les transitions entre les couleurs froides et leur profondeur.



Description : Le film holographique, déformé et assemblé en galets, offre une texture à la fois lisse et structurée. La dominante plastique rose joue avec des reflets holographiques multicolores.

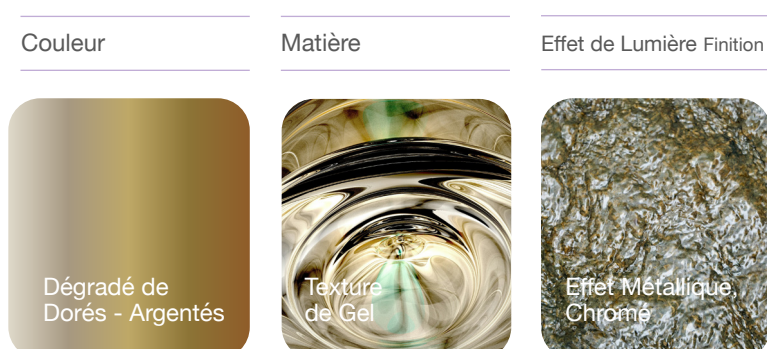
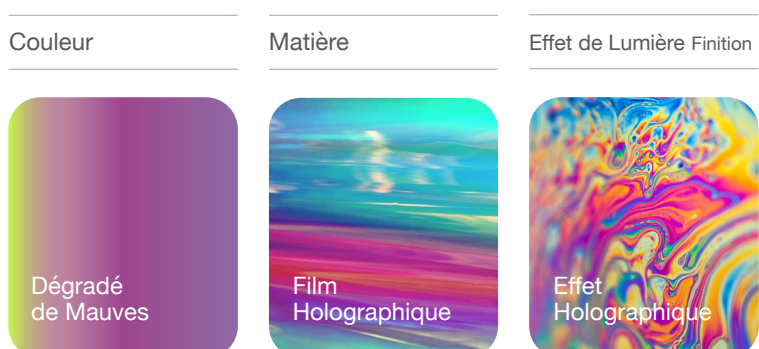
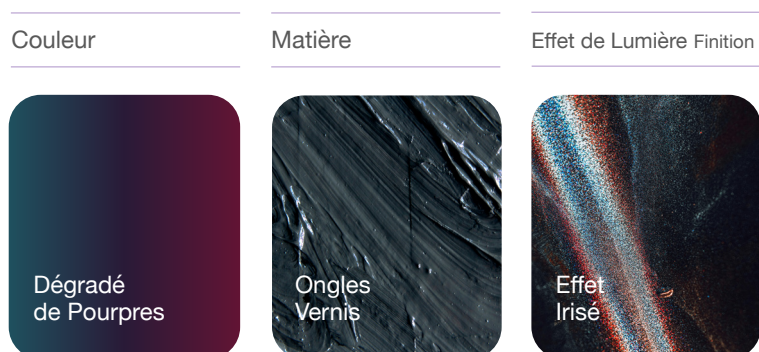
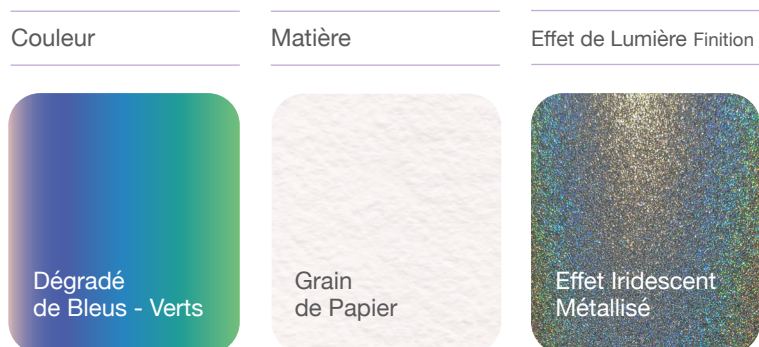
Annotation Iridescente : L'holographie du matériau produit des éclats de lumière spectaculaires, rappelant les écailles scintillantes d'une créature marine fantastique, avec des tons changeants entre le rose, le vert et le bleu.



Description : La colle chaude travaillée avec des crevasses offre un motif organique et irrégulier. Les pigments métalliques (or, bronze et argent) ajoutent un éclat chaleureux et opulent.

Annotation Iridescente : L'effet de la poudre de mica magnifie les reliefs en créant un jeu de lumières métalliques. Chaque crevasse capte et reflète différemment la lumière, renforçant l'impression d'un matériau vivant et précieux.

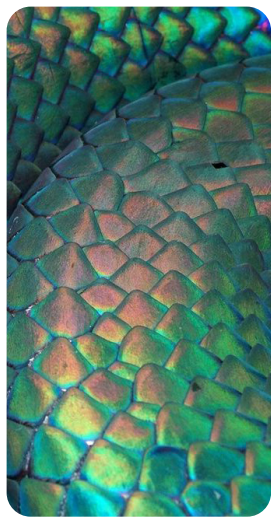
Interprétations & Analyses CMLF.



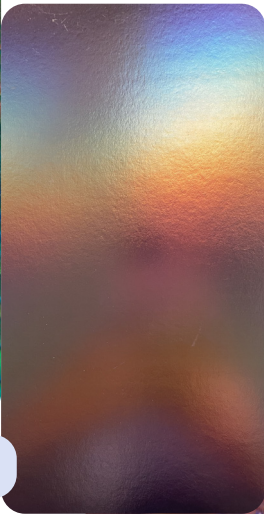
Les variations chromatiques des surfaces sont obtenues grâce à la superposition de teintes froides et chaudes, jouant sur les contrastes et les harmonies. La présence de reflets iridescents intensifie la profondeur visuelle et confère aux « *Peaux d'Écailles* » un caractère onirique et poétique. Ces transitions colorées, inspirées des phénomènes naturels d'iridescence étudiés par Kinoshita et Yoshioka (2005), renouvellent notre perception de la couleur comme phénomène dynamique plutôt que comme simple surface colorée.

Les matières, par leurs textures, absorbent et reflètent la lumière de manière subtile. L'application de médiums iridescents transforme ces matières planes en des surfaces vivantes, sensible au moindre changement de lumière ou de regard. Ces matières deviennent le support d'une narration sensorielle fantastique, où ma main qui l'a façonnée laisse aussi ses empreintes.

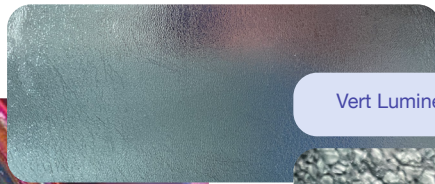
La lumière est le moteur de l'expérience visuelle : elle révèle ou dis-



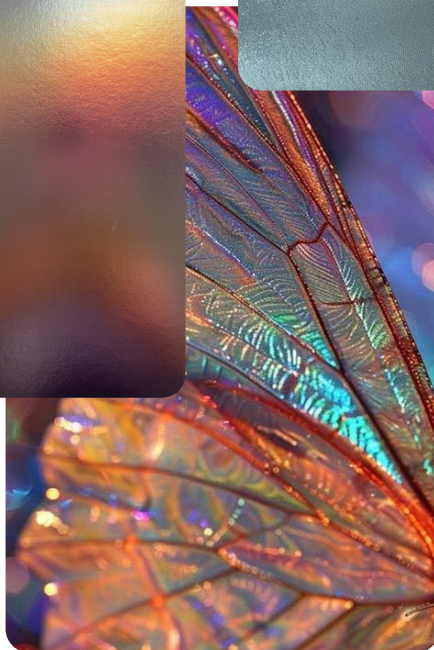
Écailles Chromées



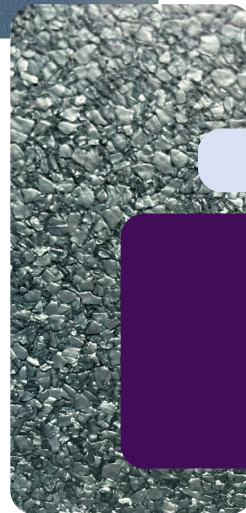
Lueur Féérique



Vert Luminescent



Reflets Ailés



simule les reflets chatoyants, créant une sensation de mouvement permanent. Les échantillons « Peaux d'Écailles » met en scène la lumière comme un acteur à part entière, confirmant l'idée défendue par Didi-Huberman (2011) selon laquelle marcher dans la couleur engage une expérience poétique et renouvelée du monde.

Réflexion & Prospections du Réenchantement.

Avec cette expérimentation, je cherche à réactiver notre capacité d'émerveillement face aux petites variations lumineuses que nous ignorons souvent dans notre quotidien. Dans un contexte de standardisation sensorielle, « Peaux d'Écailles » invite à ralentir le regard, à explorer les nuances que

la lumière offre en silence. Le choix de la superposition de couches et des teintes vibrantes prolonge l'idée du nuage de Fuksas (2007) : une forme fluide, sans contours définis, qui laisse place à l'interprétation et à la rêverie.

En classant ces échantillons dans mon classeur, je matérialise une cartographie de la lumière et de la matière : un atlas sensoriel qui propose une lecture poétique et tactile de la couleur. Ces échantillons ne sont pas de simples motifs décoratifs ; ils racontent l'histoire de la lumière qui se faufile, qui joue et qui surprend. Ils deviennent ainsi un manifeste pour un design sensoriel capable de ressusciter un monde plus sensible et moins uniforme.

Brouard, F. (2025). Autour de la Nacre : Recherches Couleurs - Matières Aquatiques, Classeur «L'Iridescence, entre Paillettes et Imaginaires. ISCID, Montauban.

Surfaces.

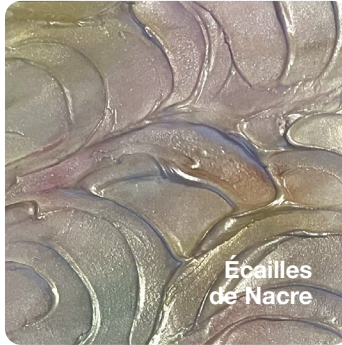
Description du Projet.

Aspect Sensoriel : Surface douce et fluide, évoque les ondulations de l'eau.

Reflets Irisés : Dominante pastel (rose, blanc, beige) qui rappelle la nacre perlée sous une lumière diffuse.

Inspiration : La nacre des coquillages comme les huîtres ou les coquilles Saint-Jacques.

Effet Recherché : Calme et sérénité, une ambiance lumineuse et délicate.

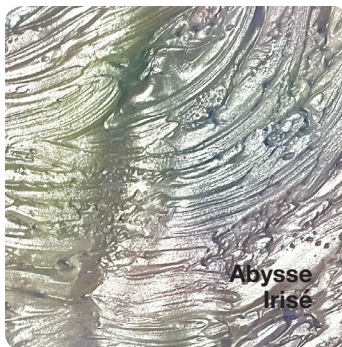


Aspect Sensoriel : Stries régulières imitant les coquilles, une texture plus rigide mais visuellement riche.

Reflets Irisés : Effet arc-en-ciel sous la lumière, avec une palette dynamique et changeante.

Inspiration : Les coquilles de palourdes ou d'escargots marins aux reflets multiples.

Effet Recherché : Dynamisme et vivacité, capturer les variations chromatiques sous différentes sources lumineuses.

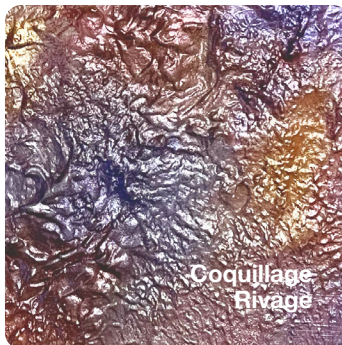


Aspect Sensoriel : Texture fragmentée et écrasée, jouant avec des zones denses et éclatées.

Reflets Irisés : Dominance de violet et rouge, avec des nuances métalliques évoquant des coquillages usés par l'eau.

Inspiration : Coquillages brisés trouvés sur le rivage, avec une forte identité chromatique.

Effet Recherché : Un contraste entre fragilité et intensité, une évocation poétique des éléments érodés par le temps.

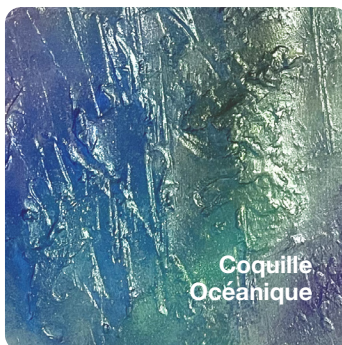


Aspect Sensoriel : Reliefs marqués qui capturent la lumière de manière intense.

Reflets Irisés : Palette dominante bleue et turquoise, accentuée par des touches rosées et violettes pour une profondeur visuelle.

Inspiration : La coquille d'ormeau, connue pour son iridescence spectaculaire.

Effet Recherché : Intensité et profondeur, une immersion dans des paysages marins vibrants.









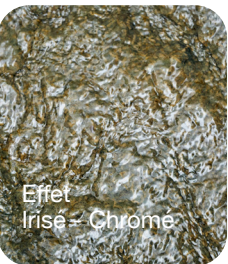


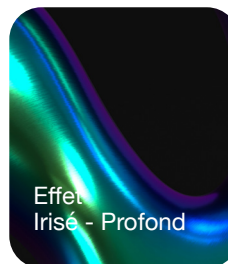


« Atour de la Nacre » explore les liens entre iridescence et les univers marins, en s'inspirant des textures, couleurs et reflets des coquillages et de la nacre. L'objectif est de traduire la magie visuelle de l'iridescence, en jouant sur les interactions entre lumière, matière et texture.

Pour cela, j'ai utilisé une base de barbotine de terre, combinée avec des poudres de mica pour accentuer les nuances chromatiques. Les outils utilisés permettent de recréer des effets rappelant les formes et motifs caractéristiques du monde marin.

Cette recherche s'inscrit dans une démarche sensorielle, où l'apparence visuelle et tactile des échantillons stimule l'imaginaire des paysages subaquatiques et leurs nuances changeantes sous la lumière.

Interprétations & Analyses CMLF.

Couleur	Matière	Effet de Lumière Finition
 Dégradé Pastel Arc-en-ciel	 Nacre en Strates	 Effet Irisé - Vaporeux
Couleur	Matière	Effet de Lumière Finition
 Dégradé Arc-en-ciel	 Nacre Grenue	 Effet Irisé - Argenté
Couleur	Matière	Effet de Lumière Finition
 Dégradé de Pourpres - Roses	 Coquillage Grumeleux	 Effet Irisé - Chrome
Couleur	Matière	Effet de Lumière Finition
 Dégradé de Bleus - Verts	 Coquille Saillie	 Effet Irisé - Profond

Les tons iridescents se déclinent en nuances subtiles de bleu, rose, violet et vert, évoquant les profondeurs marines et la vie sous-marine. Ces teintes changeantes dialoguent avec les notions de diffraction et d'interférences lumineuses abordées par Kinoshita et Yoshioka (2005), et rappellent les phénomènes naturels des coquillages et des écailles marines. Les reflets arc-en-ciel ajoutent une dimension poétique et intrigante qui enrichit l'expérience visuelle.

La barbotine, travaillée en ondulations, stries et reliefs irréguliers, rappelle les mouvements de l'eau et l'érosion marine. Cette matière poreuse capte la lumière et la redirige, créant un effet de profondeur et de scintillement. La combinaison avec les poudres de mica offre une matérialité chatoyante, à la fois minérale et aquatique, qui déjoue la fixité et invite à un regard curieux et attentif.

La lumière révèle les textures et anime les surfaces, offrant un spectacle changeant qui rend chaque fragment unique. Les iri-



sations naturelles des pigments de mica transforment ces surfaces en miroirs liquides, en lien direct avec la notion de « *marcher dans la couleur* » de Didi-Huberman (2011). Ces surfaces sont conçues pour interagir avec la lumière, comme des nappes de nacre mouvantes, où chaque reflet est une invitation à la contemplation.

Réflexion & Prospections du Réenchantement.

Avec « Autour de la Nacre », j'explore l'idée d'un monde marin réinventé : un territoire de création où la lumière devient un médium à part entière. La référence au nuage de Fuksas (2007) me permet d'envisager ces textures comme des formes sans contours fixes, où la

lumière et la matière fusionnent dans un espace poétique. Ces échantillons ne sont pas des surfaces figées ; ils proposent des expériences sensorielles à la fois tactiles et visuelles, où la matière révèle une profondeur insoupçonnée.

En classant ces expérimentations dans mon classeur, je trace une cartographie des paysages marins imaginaires, une invitation à réactiver notre capacité d'émerveillement. Ces textures évoquent des souvenirs de plages, des reflets d'eau et des coquillages trouvés au bord de la mer. Elles rappellent combien la matière peut redevenir un médium d'émotion et de rêve, un antidote au désenchantement de notre quotidien trop normé.

Brouard, F. (2025). Teintures Végétales : Bîome Polaire, Classeur «L'Iridescence, entre Paillettes et Imaginaires. ISCID, Montauban.










Description du Projet.

Pour cette exploration, j'ai choisi d'étudier l'univers visuel et sensoriel du « *Biome Polaire* », en m'appuyant sur les teintures végétales comme médium vivant.

Les paysages glacés, les aurores boréales et les reflets gelés de l'eau ont guidé la création de plusieurs gammes colorées : « *Reflets Boréales* », « *Dentelle de Givre* » et « *Aube Polaire* ».

J'ai travaillé sur la sélection des plantes pour la teinture, l'application de ces couleurs sur des tissus naturels (triple gaze, coton feutré, soie) et la mise en scène des nuances en interaction avec la lumière. Chaque teinte est le fruit d'un dialogue entre la matière végétale, le geste de la main et le hasard du vivant.

Interprétations & Analyses CMLF.

Couleur	Matière	Effet de Lumière Finition
 Reflets Boréales	 Textile Doux	 Effet Maille Mate
Couleur	Matière	Effet de Lumière Finition
 Dentelle de Givre	 Textile Doux	 Effet Maille Mate
Couleur	Matière	Effet de Lumière Finition
 Aube Polaire	 Textile Doux	 Effet Maille Mate

Les couleurs obtenues par teinture végétale reflètent la délicatesse des teintes polaires : des pastels givrés, des roses poudrés, des bleus gelés et des reflets nacrés évoquent les nuances changeantes des paysages nordiques. Ces nuances, parfois translucides, parfois intenses, rappellent la dimension mouvante et vivante de l'iridescence (Kinoshita & Yoshioka, 2005). Chaque couleur est unique, fruit de la complexité des processus organiques et de la variabilité des plantes, prolongeant l'idée d'une couleur comme phénomène vibrant et éphémère.

Les tissus choisis (triple gaze, coton feutré, soie) prolongent cette sensibilité. Leur texture douce et tactile est un support idéal pour révéler les subtilités des pigments végétaux. Les aspérités du coton feutré, les ondulations de la gaze, les reflets changeants de la soie captent la lumière d'une façon toujours renouvelée. Ces matières font écho aux textures naturelles des écorces et des cristaux de givre, liant ainsi la main du créateur à la matière vivante.

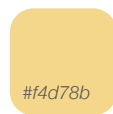
Reflets Boréales



#ffcdbf



LUEUR SAUMON
Triple Gaze Cevennes Blanc



#f4d78b



REFLETS DES FJORDS
Triple Gaze Cevennes Blanc



#d6d9d2



ÉCUME DE GIVRE
Coton Feutre



#afbcb



EAU DORMANTE
Coton Feutre



#c6d8ee



AZUR GELÉ
Triple Gaze Cevennes Blanc

Dentelle de Givre



#eab5a5



ORANGE ÉVEILLÉ
Triple Gaze Cevennes Blanc



#fae7e9



ROSÉE TAILLÉE
Triple Gaze Cevennes Blanc



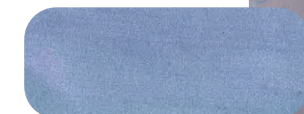
#d6d9d2



GLACE LAVANDE
Triple Gaze Cevennes Blanc



#d7ccdd



GIVRE PROFOND
Soie



#c1d9f5



BLEU VERGLACÉ
Triple Gaze Cevennes Blanc



La lumière joue un rôle clé dans ce projet : elle révèle les infimes variations des teintes, accentue les reflets opalescents et confère aux textiles un caractère presque liquide. Les expérimentations autour de ces nuances font écho aux réflexions de Didi-Huberman (2011), qui insiste sur l'expérience poétique de « marcher dans la couleur ». Ici, la lumière devient un révélateur de la poésie des plantes et de la délicatesse de leur empreinte.

Réflexion & Prospections du Réenchantement.

Dans un monde où les matériaux sont souvent industrialisés et uniformisés, ces teintures végétales réintroduisent la beauté de l'imperfection et de l'aléatoire. La référence au nuage de Fuksas (2007) me guide : les motifs n'ont pas de contours figés, les teintes se dissolvent ou s'accroissent selon la lumière et la main qui les regarde. Ces tissus teintés ne sont pas simplement des couleurs ; ils sont des fragments de paysages, des éclats de lumière piégés dans la fibre.

Classés dans mon classeur de design sensoriel, ces gammes deviennent des outils de narration poétique. Elles ouvrent des portes vers un imaginaire où la couleur

n'est jamais fixe mais toujours en devenir, comme une promesse de réenchantement. Ces expérimentations rappellent la puissance de la matière vivante, capable de réactiver nos sens et d'enrichir nos quotidiens par la présence subtile d'une couleur qui respire et qui vibre.

Aube Polaire



NUAGE AMBRÉ
Candy Blanc



AUBE POUDRÉE
Triple Gaze Cevennes Blanc



RAYON DORÉ
Coton Feutre



BRUME POLAIRE
Candy Blanc



HORIZON GELÉE
Coton Feutre



À travers cette quatrième partie, j'ai construit les fondements de ma démarche en design sensoriel, en explorant les liens entre la matière, la lumière et la couleur comme leviers d'émerveillement et de réenchantement. Ces trois sous-parties forment un parcours cohérent, à la fois conceptuel, méthodologique et créatif, qui ouvre des pistes concrètes pour redonner un rôle actif à la perception dans notre quotidien.

J'ai, d'abord, interrogé la notion d'émerveillement, en rappelant combien la couleur et la lumière façonnent notre rapport sensible au monde. À travers mes recherches et l'étude des phénomènes optiques, j'ai montré que l'éveil des sens est une manière de résister à l'uniformisation sensorielle de notre époque. En réaffirmant le potentiel poétique de l'iridescence et des effets lumineux, j'ai posé les bases d'une esthétique du vivant et du mouvement.

J'ai, également, détaillé les outils et méthodologies qui structurent ma pratique : du classement d'échantillons aux fiches de gamme, en passant par l'expérimentation tactile et visuelle. Ces outils sont pour moi des prolongements de l'œil et de la main ; ils me permettent de cartographier mes intuitions, d'affiner ma sensibilité et de la partager avec d'autres. La matière y est abordée comme un médium vivant, qui dialogue avec la lumière et suscite des émotions singulières.

Enfin, est venue cristalliser cette démarche dans un territoire de création personnel. J'y ai présenté mes expérimentations : « *Peaux d'Écailles* », « *Autour de la Nacre* » et « *Teintures Végétales* » sont autant d'études de cas qui traduisent ma volonté de faire de la matière un vecteur narratif et sensoriel. Ces projets expérimentaux, inscrits dans mon classeur de

classification, démontrent que l'iridescence et les textures chatoyantes ne sont pas de simples ornements ; elles constituent des espaces de rencontre entre la science, l'imaginaire et la sensibilité.

Ainsi, cette quatrième partie défend l'idée que le design sensoriel est un art de l'attention et du regard. Il s'appuie sur une approche qui valorise l'inattendu, le fragile et le poétique. En créant des dispositifs sensoriels qui activent l'œil et le toucher, j'espère offrir des moments de ré-enchantement : des fragments de lumière et de matière qui rappellent la richesse de notre environnement et la capacité de notre regard à le transformer.

Le schéma qui clôt cette partie est une synthèse visuelle de ma démarche (cf. figure 54) : il illustre la circulation permanente entre la recherche et la création, l'importance des outils méthodologiques et le rôle central des expérimentations. Cette cartographie traduit mon engagement pour un design qui refuse les contours figés, à l'image des nuages évoqués par Fuksas (2007) : un espace fluide et vivant, où la lumière, la couleur et la matière deviennent des chemins pour réenchanter nos quotidiens.

RÉ-ENCHANTER LE QUOTIDIEN

par la Création d'Effets Optiques

Brouard Flavie - M2 Design Sensoriel 2024 -2025

Réenchanter = Découvrir, Apprendre,
S'Émerveiller
Quotidien = Société, Environnement, Monde
Création d'Effets = Matières et Surfaces
Optiques = Couleur, Matière (Textures),
Lumière

COMMENT LA CRÉATION D'EFFETS OPTIQUES ET TACTILES PEUT-ELLE PARTICIPER
À RÉENCHANTER LE QUOTIDIEN EN TRANSFORMANT LA PERCEPTION DE NOTRE
ENVIRONNEMENT ?

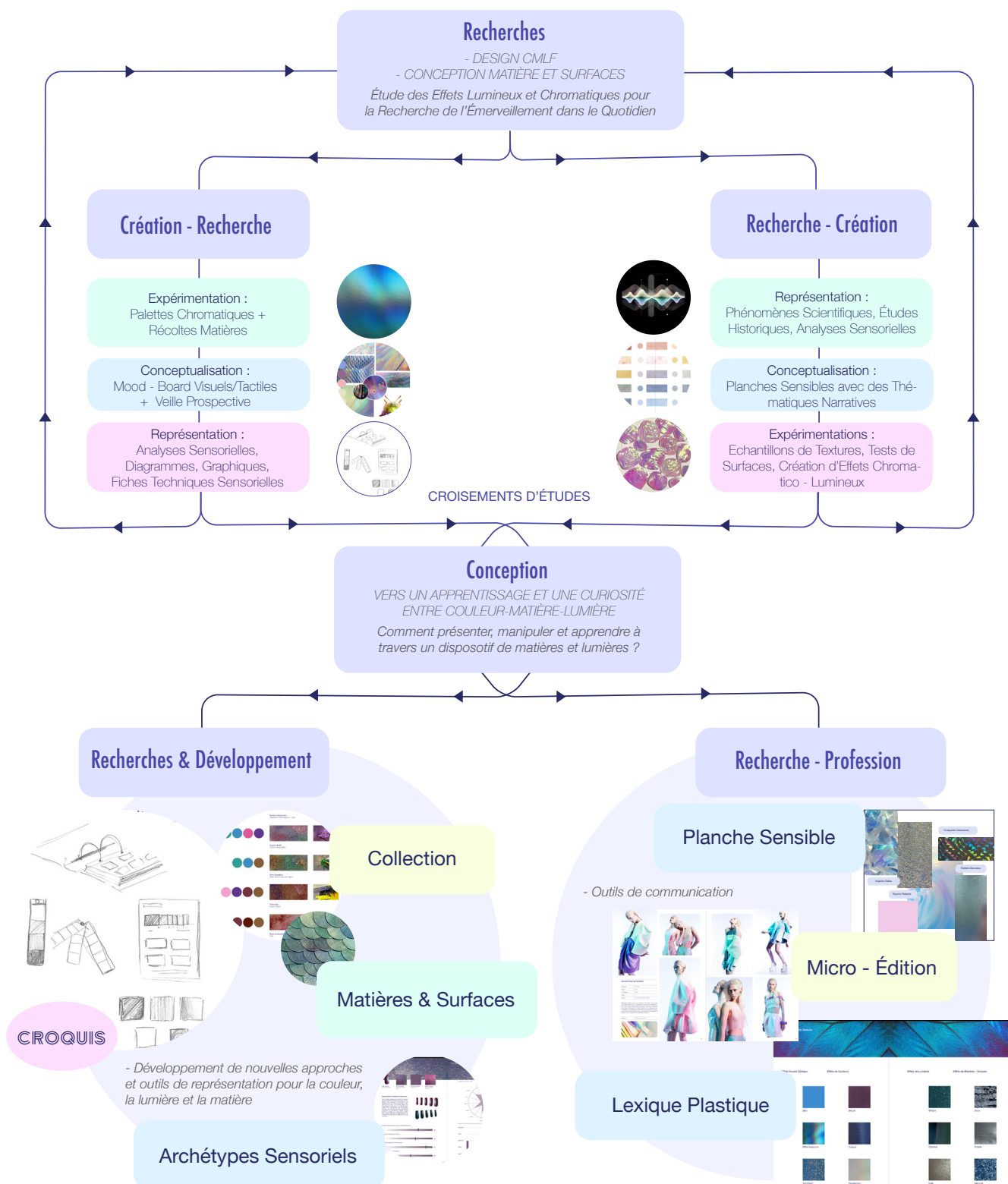



Fig. 54 : Brouard, F. (2025). Réenchanter le Quotidien : Schéma de la Démarche Créative & Méthodologique. ISCID, Montauban.



En arrivant au terme de ce mémoire, je mesure le chemin parcouru, entre l'intuition initiale et l'aboutissement d'une réflexion sensible et engagée. J'ai cherché, tout au long de ces pages, à comprendre comment la création d'effets optiques et tactiles pouvait participer à réenchanter le quotidien en transformant notre perception de l'environnement. Aujourd'hui, je peux affirmer que cette question m'a permis de donner un sens profond à ma pratique de designer sensoriel et de redécouvrir, dans chaque détail, le potentiel infini de l'émerveillement.

Mes recherches et expérimentations m'ont conduite à constater que les effets optiques et tactiles ne sont pas de simples ornements : ils sont des passerelles vers un autre regard sur le monde. Dans les reflets changeants, les iridescences subtiles, les textures inattendues, j'ai trouvé des fragments d'une poésie quotidienne, capable de ralentir le rythme effréné de nos vies. Ces phénomènes m'ont permis de redonner une place centrale au sensible, d'ouvrir des interstices dans la trame normée de nos espaces.

Au fil de mes expérimentations, j'ai compris que le designer sensoriel n'est pas seulement un concepteur d'objets ou de surfaces, mais un médiateur :

quelqu'un qui, par la matière et la lumière, révèle la beauté discrète de ce qui nous entoure. Chaque échantillon créé, chaque texture testée a été pour moi un acte de résistance poétique, une manière de défendre la diversité et la singularité de nos perceptions.

J'ai aussi pris conscience que l'émerveillement n'est jamais donné une fois pour toutes. Il est un état fragile, à cultiver chaque jour. Les effets optiques et tactiles, par leur capacité à surprendre et à troubler nos repères, nous invitent à renouer avec cet état d'ouverture au monde. Ils sont des seuils sensoriels, des passages qui nous rappellent que même dans les objets les plus simples, il existe un potentiel de transformation et de rêve.

En réponse à ma problématique, je peux dire que la création de ces effets est un acte de réenchantement : elle nous reconnecte à notre environnement en lui redonnant une profondeur sensible. Elle invite à ralentir, à observer, à toucher. Dans un monde où la vitesse et la standardisation dominent, ces gestes de création sont des formes de résistance ; ils nous ramènent à la lenteur, à la contemplation, à la magie de l'instant.

Mon parcours au sein de ce mémoire m'a permis de comprendre l'importance de la matière comme vecteur d'émotion. Chaque nuance, chaque reflet devient un langage qui parle à notre mémoire, à notre imaginaire. Ces effets optiques et tactiles ouvrent des territoires d'exploration infinis, où la frontière entre science et poésie s'efface pour laisser place à l'émerveillement.

J'ai appris à considérer l'instabilité et l'indétermination comme des ri-

chesses. Les surfaces iridescentes, les textures mouvantes et les jeux de lumière sont toujours en devenir. Elles ne se figent jamais ; elles résonnent avec nos émotions et évoluent à chaque regard. Cette instabilité, j'y vois aujourd'hui une métaphore de ma propre posture : celle d'un designer qui accepte de ne pas tout maîtriser, qui laisse la matière lui souffler ses possibles, et qui se nourrit de ces dialogues silencieux avec la lumière et la couleur.

Si je devais résumer l'essence de ce travail, je dirais que c'est une invitation à ré-apprendre à voir. À voir non pas seulement avec les yeux, mais avec la peau, avec les doigts, avec l'âme. Car chaque effet optique ou tactile porte en lui un potentiel narratif, une promesse d'évasion ou de retour à soi. Il nous relie à ce qui nous entoure et nous rappelle que le quotidien n'est jamais banal, s'il est regardé avec la sensibilité qu'il mérite.

En ouvrant ces pistes de recherche, je n'ai pas cherché à proposer des solutions figées ou des modèles définitifs. Au contraire, j'espère que ce mémoire laisse place à l'errance, au tâtonnement et à la curiosité. L'émerveillement est un processus vivant ; il exige de nous une attention toujours renouvelée et un engagement sincère envers ce que le monde a de plus fragile et de plus vibrant.

Pour conclure, je souhaite exprimer ma conviction profonde : le design sensoriel est une voie de réenchantement. Il nous invite à honorer la magie discrète des matières, à écouter la lumière et à toucher la couleur. Il nous rappelle que, dans chaque interstice, il existe une promesse de beauté et de transformation. Et c'est peut-être là, dans ce geste de

création humble et poétique, que réside notre plus grand pouvoir : celui de réinventer notre quotidien en une expérience sensible et partagée.

Dans cette perspective, j'aimerais ouvrir ce travail vers l'avenir, en affirmant la place de l'apprentissage et de la transmission dans ce processus de réenchantement. Car je crois que la sensibilité se cultive, qu'elle s'affine au contact des autres et qu'elle se nourrit des échanges et des découvertes collectives. Mon souhait est que cette recherche puisse devenir un point de départ pour d'autres explorations, mais aussi un support pour éveiller la curiosité et la créativité de celles et ceux qui s'engageront à leur tour dans cette voie.

En me projetant dans le rôle de future enseignante, je mesure combien cette démarche sensible et expérimentale peut nourrir l'envie de partager et d'accompagner les regards émerveillés. L'émerveillement est un moteur d'apprentissage ; il est un fil conducteur pour tisser des liens entre savoir et sensibilité, entre rigueur et intuition. Dans l'atelier, dans la salle de classe ou dans un projet collectif, il est la clé qui ouvre la porte à une attention plus fine au monde, et à la transmission d'une culture du regard poétique et vivant.

Ainsi, je vois ce mémoire non pas comme une fin, mais comme un tremplin : une étape vers un enseignement du design qui place l'émerveillement et la sensorialité au cœur de la pédagogie. Un enseignement qui invite à toucher, à expérimenter, à explorer ; un enseignement qui réenchante le quotidien, pour mieux former des designers attentifs, curieux et ouverts sur la poésie du monde.

Archétype

Principe antérieur, modèle originel parfait dont dérivent des êtres ou objets.

CNRTL. (s. d.). Archétype. In Dictionnaire de l'Académie française (8^e éd.). <https://www.cnrtl.fr/definition/archetype>

Désenchantement

1. Perte d'illusion ; état d'une personne qui se désenchante en découvrant une réalité sans charme ni mystère.

2. Action de faire cesser un charme, un enchantement

CNRTL. (s. d.). Désenchantement. In Dictionnaire de l'Académie française (8^e–9^e éd.).

<https://www.cnrtl.fr/definition/d%C3%A9senchantement>

Diffraction

Phénomène optique : déviation des ondes en contournant un obstacle.

CNRTL. (s. d.). Diffraction. In Lexicographie (9^e éd.).

<https://www.cnrtl.fr/definition/diffraction>

Émerveillement

Sentiment d'admiration mêlée de surprise heureuse face à un spectacle ou un événement extraordinaire.

CNRTL. (s. d.). Émerveillement. In Dictionnaire de l'Académie française (9^e éd.).

<https://www.cnrtl.fr/definition/%C3%A9merveillement>

Enchantement

Action de soumettre à une influence magique ; résultat de cette action.

CNRTL. (s. d.). Enchantement. In Dictionnaire de l'Académie française (9^e éd.). <https://cnrtl.fr/definition/enchantement>



Éthéré

Qui a rapport à l'éther, aux espaces célestes ; littér. très délicat, irréel, pur.

CNRTL. (s. d.). Éthéré. In Dictionnaire de l'Académie française (8^e éd.).

<https://www.cnrtl.fr/definition/éthéré>

Fiction / Fictions Merveilleuses

Produit de l'imagination, création intellectuelle non basée sur la réalité.

CNRTL. (s. d.). Fiction. In Dictionnaire de l'Académie française (8^e–9^e éd.). <https://www.cnrtl.fr/definition/>

fiction

Fascination

Attraction irrésistible, ensorcellement ; pouvoir d'immobiliser ou de captiver.

CNRTL. (s. d.). Fascination. In Dictionnaire de l'Académie française (8^e–9^e éd.). <https://www.cnrtl.fr/>

definition/fascination

Immersion

Plonger dans un liquide ; fig. s'enfoncer pleinement dans une situation.

CNRTL. (s. d.). Immersion. In Dictionnaire de l'Académie française (8^e–9^e éd.).

<https://www.cnrtl.fr/definition/immersion>

Irisation / Iridescence

Phénomène optique : reflets irisés changeant selon l'angle.

CNRTL. (s. d.). Irisation. In Dictionnaire de l'Académie française (9^e éd.).

<https://www.cnrtl.fr/definition/irisation>

Interférence

Superposition d'ondes pouvant s'annuler ou se renforcer.

CNRTL. (s. d.). Interférence. In Dictionnaire de l'Académie française (8^e éd.).

<https://www.cnrtl.fr/definition/interférence>

Lumière

Énergie émise par une source agissant sur la rétine, permettant la vision.

CNRTL. (s. d.). Lumière. In Lexicographie. <https://www.cnrtl.fr/lexicographie/lumi%C3%A8re>

Matière

1. Substance dont une chose est faite (sens matériel).
2. Contenu ou thème (sens figuré).

CNRTL. (s. d.). Matière. In *Lexicographie / Dictionnaire de l'Académie française* (8^e éd.).

<https://www.cnrtl.fr/definition/matière>

Merveilleux

1. Merveille : événement ou chose provoquant un vif étonnement par son aspect étrange ou extraordinaire.
2. Merveilleux (littéraire) : caractère de ce qui appartient au surnaturel, au monde de la magie ou de la féerie .

CNRTL. (s. d.). Merveille. In *Dictionnaire de l'Académie française* (8^e éd.).

<https://www.cnrtl.fr/definition/merveille>

Narration

Récit, relation de faits mis en forme.

CNRTL. (s. d.). Narration. In *Dictionnaire de l'Académie française* (8^e–9^e éd.).

<https://www.cnrtl.fr/definition/narration>

Opalescent

Qui possède des reflets irisés rappelant ceux de l'opale.

CNRTL. (s. d.). Opalescent. In *Dictionnaire de l'Académie française* (8^e éd.).

<https://www.cnrtl.fr/definition/opalescent>

Optique

Relevant de ce qui concerne la lumière, la vision ou l'étude de la lumière.

CNRTL. (s. d.). Optique. In *Dictionnaire de l'Académie française*.

<https://www.cnrtl.fr/definition/ph%C3%A9nom%C3%A8ne>

Poétique

- Adj. : qui concerne la poésie, avec un style inspiré, lyrique.
- Subst. : traité sur les règles de la poésie.

CNRTL. (s. d.). Poétique. In *Dictionnaire de l'Académie française* (8^e–9^e éd.).

<https://www.cnrtl.fr/definition/po%C3%A9tique>

Quotidien

1. Qui a lieu chaque jour, fait régulièrement.
2. Ce dont on use quotidiennement (substantif).

CNRTL. (s. d.). Quotidien. In Dictionnaire de l'Académie française (8^e éd.).

<https://www.cnrtl.fr/definition/quotidien>

Réenchetement

Réintroduire un charme ou réactiver un état d'enchantement

CNRTL. (s. d.). Réencheter. In Dictionnaire de l'Académie française.

<https://www.cnrtl.fr/definition/r%C3%A9enchanter>

Scintillement

Éclat irrégulier et tremblotant d'une source lumineuse.

CNRTL. (s. d.). Scintillement. In Dictionnaire de l'Académie française (8^e éd.).

<https://www.cnrtl.fr/definition/scintillement>

Surface

1. Partie extérieure d'un corps qui limite son volume, face visible d'un objet.
2. Étendue mesurable (superficie).

CNRTL. (s. d.). Surface. In Dictionnaire de l'Académie française (8^e éd.).

<https://www.cnrtl.fr/definition/surface>

Tactile

Qualité perceptible au toucher.

CNRTL. (s. d.). Tactile. In Lexicographie / Dictionnaire de l'Académie française (8^e éd.).

<https://www.cnrtl.fr/definition/tactile>

Texture

1. Disposition des fils dans un tissu.
2. Organisation perceptible tactilement ou visuellement.

CNRTL. (s. d.). Texture. In Dictionnaire de l'Académie française (8^e éd.).

<https://www.cnrtl.fr/definition/texture>

Design Sensoriel / Sensorialité / Textures

Atelier Couleur. (2025). « Océa'Land » -
Résidence Autonome, Biscarosse. Atelier Couleur.

Bassereau, J.-F., & Charvet-Pello, R. (2011).
Dictionnaire des Mots du Sensoriel. Lavoisier.

Gentaz, E. (2018). La Main, le Cerveau et
le Toucher : Approches Multisensorielles et
Nouvelles Technologies. Dunod.

Le Breton, D. (2006). L'Existence comme une
Histoire de Peau : Le Toucher ou le Sens du
Contact. Dans La Saveur du Monde. Métailié.

Master 1 Sensoriel - Promo 2024-2025.
(2024). Workshop Design Culinaire : « Paysages
Culinaires - Composer un tableau comestible aux
couleurs du printemps. ISCID.

Pallasmaa, J. (2015). Le regard des sens :
L'architecture et les sens. Les Éditions du Linteau.

Architecture / Art / Design

- Ando, T.** (2005). Tadao Ando: Conversations with Students. Princeton Architectural Press.
- Clément, G.** (2012). Le jardin en mouvement : De la vallée au jardin planétaire. Sens & Tonka.
- Dunne, A., & Raby, F.** (2013). Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming. MIT Press.
- Ishigami, J.** (2019). Junya Ishigami: Freeing architecture. Fondation Cartier pour l'art contemporain.
- Jodidio, P.** (2011). Frank Gehry. Taschen.
- Fuksas, M.** (2007). Massimiliano Fuksas: Projects and sketches. Skira.
- Smithson, R.** (1996). The collected writings of Robert Smithson (J. Flam, Éd.). University of California Press.

Design Couleur / Lumière / Iridescence

- Brouard, F., Grolleau, E., Lalama, P., & Riutort, A.** (2024). Projet Ambiance Lumière : « Lumière des abysses à la surface - Explorer la fluidité lumineuse entre eau et sécheresse ». ISCID.
- Brouard, F.** (2024-2025). Classeur : « L'Iridescence, entre paillettes et imaginaires ». ISCID.
- Causse, J.-G.** (2014). L'étonnant pouvoir des couleurs. Eyrolles.
- Didi-Huberman, G., & Turrell, J.** (2001). L'homme qui marchait dans la couleur. Les Éditions de Minuit.
- Dorbani-Bouabdellah, M.** (1995). La couleur pensée. Hermann.
- Irwin, B.** (2017). Weaving iridescence : Color play for the hand weaver. Schiffer Publishing.
- Méaille, P.** (2018). Iridescences : Lumières, couleurs et reflets dans l'art contemporain. Actes Sud.
- Tanizaki, J.** (2013). Éloge de l'Ombre (V. Klink, Trad.). Verdier. (Œuvre originale publiée en 1933).
- Victionary.** (2019). Palette 08: Iridescent: Holographics in design. Victionary.
- Weyland, M.** (2025). Mémoire : « Les colorations du futur en design ». ISCID.
- Weyland, M.** (2025). Projet Professionnel : « Nuances vivantes ». ISCID.

Philosophie de l'Art / Esthétiques

- Bachelard, G.** (1942). *L'eau et les rêves*. Presses Universitaires de France.
- Bachelard, G.** (1957). *La poétique de l'espace*. Presses Universitaires de France.
- Benjamin, W.** (1936). *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*.
- Deleuze, G.** (1988). *Le pli : Leibniz et le baroque*. Minuit.
- Derrida, J.** (1972). *La voix et le phénomène*. Presses Universitaires de France.
- Dewey, J.** (1934). *Art as experience*. Perigee Books.
- Merleau-Ponty, M.** (1945). *Phénoménologie de la perception*. Gallimard.
- Moles, A.** (1972). *Théorie de l'information et perception esthétique*. Hermann.
- Souriau, É.** (1956). *La correspondance des arts*. Flammarion.

Philosophie Politique / Morale / Épistémologie

- Arendt, H.** (1983). *Condition de l'homme moderne* (G. Fradier, Trad.). Calmann-Lévy.
- Arendt, H.** (1995). *La crise de la culture : Huit exercices de pensée politique*. Gallimard.
- Pic de la Mirandole, J.** (1993). *De la dignité de l'homme* (O. Boulnois, Éd. & Trad.). GF Flammarion.
- Rousseau, J.-J.** (1992). *Discours sur l'origine et les fondements de l'inégalité parmi les hommes*. GF Flammarion.
- Weber, M.** (1905). *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme*.
- Weber, M.** (1917). *La science comme vocation* (É. Ory, Trad.). Éditions Alcan.
- Weber, M.** (1919). *Le savant et le politique* (J. Freund, Trad.). Éditions 10/18, UGE.

Anthropologie / Sociologie / Phénoménologie du Quotidien

- Baudrillard, J.** (1970). *Le système des objets*. Gallimard.
- Bégout, B.** (2003). *Lieu commun. Le motel américain*. Allia.
- Bégout, B.** (2018). *La découverte du quotidien*. Allia.
- de Certeau, M.** (1980). *L'invention du quotidien : Arts de faire*. Gallimard.
- De Certeau, M., Giard, L., & Mayol, P.** (1990). *L'invention du quotidien*. Gallimard.
- Ingold, T.** (2013). *Making: Anthropology, archaeology, art and architecture*. Routledge.
- Le Breton, D.** (2006). *La saveur du monde : Une anthropologie des sens*. Métailié.
- Maffesoli, M.** (2007). *Le ré-enchantement du monde*. Grasset.
- Serres, M.** (1985). *Les cinq sens*. Le Pommier.

Pratiques / Réflexivité Professionnelles

Deleuze, G., & Guattari, F. (1980). Mille plateaux. Minuit.

Dewey, J. (1934). L'art comme expérience. (Éd. fr. ultérieure inconnue).

Schön, D. A. (1983). The reflective practitioner: How professionals think in action. Basic Books.

Mythologie / Imaginaires / Poésie

Barthes, R. (1957). Mythologies. Éditions du Seuil.

Campbell, J. (1949). Le Héros aux Mille et un Visages. Gallimard.

Campbell, J. (1949). The Hero with a Thousand Faces. Princeton University Press.

Campbell, J., & Moyers, B. (1988). Le Pouvoir du Mythe. Éditions du Centurion.

Edwards, M. (2008). De l'Émerveillement. Fayard.

Hésiode. (1999). Théogonie (P. Mazon, Trad.). Les Belles Lettres. (Œuvre originale du VIII^e siècle av. J.-C.).

Tolkien, J. R. R. (1947). On Fairy-Stories. HarperCollins.

Tolkien, J. R. R. (1964). Tree and Leaf. George Allen & Unwin.

Physique Optique Couleur / Lumière / Iridescence

Ball, P. (2001). Bright Earth : Art and the Invention of Color. University of Chicago Press.

Lynch, D. K., & Livingston, W. (2001). Color and Light in Nature (2^e éd.). Cambridge University Press.

Parker, A. (2009). Seven Deadly Colours: The Genius of Nature's Palette and how it eluded Darwin. Simon & Schuster.

Parker, A. (2009). The Nature of Iridescence. Johns Hopkins University Press.

Architecture / Installations Immersives

Ando, T. (1989). Église de la Lumière. Archilio.

<https://archilio.fr/projet/eglise-de-la-lumiere/>

Echelman, J. (2016). 1.8 London.

<https://www.archdaily.com/786505/18-london-janet-echelaman>

Ishigami, J., Svendborg, J., & Thyssen, O. (2025).

House of Peace Ishigami.

<https://houseofpeace.dk/theproject/>

Ito, I. (2013). Tama Art University Library.

Wikipedia.

https://en.wikipedia.org/wiki/Tama_Art_University_Library

Netherlands Institute for Sound and Vision.

(n.d.). Project by Neutelings Riedijk Architects.

<https://neutelings-riedijk.com/projects/institute-for-sound-and-vision/>

SelgasCano. (2015). Pavillon Serpentine.

<https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/serpentine-pavillon-2015-designed-selgascano/>

Turrell, J. (2018). Skyspace Lech. Haeusler

Contemporary. https://haeusler-contemporary.com/james-turrell-skyspace-lech_en

Wagner, O. (1904–1912). Banque d'épargne de Vienne (Postsparkasse). Wikimedia Commons.

[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Österreichische_Postsparkasse_\(building_by_Otto_Wagner\)](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Österreichische_Postsparkasse_(building_by_Otto_Wagner))



Art Contemporain / Installations Artistiques

Cruz-Diez, C. (1965). Chromosaturation. <https://cruz-diez.com/works/chromosaturation/>

Eliasson, O. (2003). The Weather Project. Olafur Eliasson Studio.

<https://olafureliasson.net/artwork/the-weather-project-2003/>

Eliasson, O. (2011). Your Rainbow Panorama. Olafur Eliasson Studio.

<https://olafureliasson.net/artwork/your-rainbow-panorama-2006-2011/>

Jenssens, A. V. (2020). Sperimentare l'Inafferrabile. Galleria Studio G7.

<https://galleriastudiog7.it/en/cat-mostre/avjen/>

Random International. (2012). Rain Room.

<https://www.random-international.com/rain-room>

Rist, P. (2016). Pixelwald. Kunsthaus Zürich.

<https://www.flickr.com/photos/42766545@N07/51693450673>

Scénographie / Muséographie / Dispositifs Sensoriels

ANAKA Cité du Vin - GEDEON Programmes - Atelier Sylvain Roca. (2024). Via Sensoria. Arts in the City. <https://www.arts-in-the-city.com/2023/05/03/via-sensoria-en-images-le-nouveau-parcours-immersif-de-degustation-de-la-cite-du-vin-a-bordeaux/>

Bassin des Lumières. (2020). Expositions immersives Bordeaux.

<https://www.bassins-lumieres.com/fr/autour-lexposition-legypte-pharaons>

Disneyland Paris. (2014). Attraction Ratatouille : L'Aventure Totalement Toquée de Rémy. <https://www.disneylandparis.com/fr-fr/attractions/parc-walt-disney-studios/ratatouille-lattraction/>

Roosegaarde, D. (2014). Van Gogh Path. Studio Roosegaarde.

<https://www.studioroosegaarde.net/project/van-gogh-path>

teamLab. (2018). Borderless. <https://borderless.teamlab.art/>

Tsuyoshi Tane for Citizen. (2014). Light is Time. Journal du Design.

<https://www.journal-du-design.fr/art/light-is-time-tsuyoshi-tane-citizen-52635/>

Design / Objets Sensoriels

Auzou Éveil. (2019). Mon premier livre des odeurs et des couleurs - Les fruits.

<https://www.auzou.fr/livres-enfants/702-mon-livre-des-odeurs-et-des-couleurs-les-fruits-9782733834725.html>

Tolaas, S. (2004). The Smell Memory Kit. SUPERSENSE.

<https://supersense.com/smell-memory-kit/>

Toogood, F. (2024). Collection Palette. Faye Toogood Studio. <https://www.fayetoogood.com>

Urquiola, P. (2015). Shimmer. <https://www.patriciaurquiola.com/portfolio/shimmer>

Victionary. (2018). Palette 08. Iridescent : Holographics in Design.

<https://victionary.com/products/palette-08-iridescent-1?variant=35147557175458>

Mode / Cosmétique / Culture Visuelle

Chanel. (2014). Chanel Fall/Winter 2014 prêt-à-porter : Supermarché au Grand

Palais. GettyImages. <https://www.gettyimages.ca/photos/chanel-fall-winter-2014>

Fenty Beauty. (2017). Galaxy Collection.

<https://www.buzzfeed.com/essencegant/rihannas-fenty-beauty-holiday-collection-is-here-and-its>

Gross, A. (n.d.). Sculptures - Collections “Écosystème”.

<https://www.amygross.com/work/studio-vega-stwwwx>

Inuwet. (n.d.). Coffret de 3 vernis à ongles à l'eau parfumée.

<https://inuwet.com/products/coffret-de-3-verniss-a-leau-parfumes>

van Herpen, I. (2020). Sensory Seas: Spring/Summer 2020.

<https://www.irisvanherpen.com/collections/sensory-seas>

Sciences de la Lumière / Biologie Optique

Dufresne, E. R., et al. (2009). Self-assembled photonic structures in the eyes of giant clams. *Science*, 323(5912), 181–184. <https://doi.org/10.1126/science.1169796>

Hanlon, R. T. (2007). Cephalopod dynamic camouflage. *Current Biology*, 17(11), R400–R404. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2007.03.034>

Hoekmine BV. (n.d.). About us. <https://www.hoekmine.com/about-us/>

Kinoshita, S., & Yoshioka, S. (2005). Structural colors in nature: The role of regularity and irregularity in the structure. *ChemPhysChem*, 6(8), 1442–1459.

<https://doi.org/10.1002/cphc.200500007>

Lynch, D. K., & Livingston, W. (2001). *Color and Light in Nature*. Cambridge University Press. <https://www.cambridge.org/core/books/color-and-light-in-nature/>

Vigneron, J. P., Lousse, V., & Welch, V. (2006). A close look at the iridescent colors of butterfly wings. *New Journal of Physics*, 8, 127. <https://doi.org/10.1088/1367-2630/8/4/127>

Vukusic, P., & Sambles, J. R. (2003). Photonic structures in biology. *Nature*, 424(6950), 852–855. <https://doi.org/10.1038/nature01941>

123 Couleurs. (n.d.). Les Couleurs Interférentielles.

<https://www.123couleurs.fr/explications/explications-matière/tm-couleursinterf/>

Maxicours. (n.d.). Schéma : Dispersion de la lumière blanche par un prisme.

<https://www.maxicours.com/se/cours/les-differents-domaines-de-la-lumiere/>

Maxicours. (n.d.). Schéma : Diffraction de la lumière à travers un réseau de diffraction. <https://www.maxicours.com/se/cours/la-decomposition-de-la-lumiere-blanche-par-un-prisme/>

Nature. (n.d.). Photonic crystals in sea creatures. <https://www.nature.com/articles/srep19906>

Art

Anonyme. (ca. 530 av. J.-C.). Prométhée et l'aigle. Wikipédia.

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Prométhée>

Füger, H. F. (1817). Prométhée apportant le feu à l'humanité [Peinture]. Wikipédia.

https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Fichier:Heinrich_fueger_1817_prometheus_brings_fire_to_mankind.jpg

Réseaux Sociaux

Atelier Couleur. & Brouard, F. (2024). Le Vert Sauge, une tendance de la guérison.

Atelier Couleur. <https://www.instagram.com/l.atelier.couleur/?hl=fr>

Atelier Couleur. & Brouard, F. (2024). EPHAD d'Hagetmau. Atelier Couleur.

<https://www.linkedin.com/company/l-atelier-couleur/posts/?feedView=all>

Ressources Linguistiques / Sociales

CNRTL. (n.d.). Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales.

<https://www.cnrtl.fr>

Mutuelle SMI. (2024). De combien de sens est doté l'être humain ?

<https://www.mutuelle-smi.com/2024/09/18/de-combien-de-sens-est-dote-letre-humain/>

Unsplash. (n.d.). <https://unsplash.com>

P.03	REMERCIEMENTS
P.04	SOMMAIRE
P.06	AVANT - PROPOS
P.09	INTRODUCTION
P.16	L'ENCHANTEMENT AU QUOTIDIEN : Entre Fictions Merveilleuses & Lois Physiques.
p.18	1.1. Aux Frontières du Merveilleux : Figures & Mythes des Imaginaires Enchantés.
p.18	Le Merveilleux comme Construction Sensorielle.
p.26	<i>Bestiaire Merveilleux : Figures d'un Imaginaire Sensorio - Narratif :</i>
p.27	- La Sirène : La Voix et le Miroitement
p.28	- Le Dragon : L'éclat Incandescent
p.29	- L'Enchanteur : L'architecte de l'Invisible
p.30	- La Fée : Le Scintillement Fragile
p.31	- Le Monstre : La Dissonance Fascinante
p.32	L'Émerveillement comme Construction Narrative & Sensorielle.
p.36	L'Illusion, une Esthétique du Seuil.
p.41	1.2. Entre Sciences et Sensibilité : Attrait Sensoriel de la Physique Optique.
p.41	Comprendre la Lumière pour créer des Expériences Sensorielles.
p.44	Les Principes Physiques de la Lumière en Optique.
p.48	La Couleur comme Phénomène Optique.
p.52	L'Iriscence : à la Croisée de la Lumière et de la Couleur.
p.56	1.3. Vers un Sentiment d'Émerveillement : L'Enchantement au Service l'Expérience Sensorielle.
p.56	Interaction Sensorielle et Émerveillement Perceptif.
p.57	Figures du Merveilleux et Narration Sensorielle.
p.59	Complexité, Surprise et Réenchantement Collectif.

P.68 LA POÉTIQUE DU QUOTIDIEN : Méthodologie & Théories Sensorielles d'un Désenchantement.

- p.70 2.1. La Matière comme Langage Sensoriel :
Les Effets de Surface Couleurs, Lumière et
Textures.
- p.70 La Couleur : Un Outil d'Émotion et de
Perception.
- p.79 La Lumière sculptant les Espaces et révélant les
Textures.
- p.83 La Texture : Une Dimension Sensorielle Subtile mais
Essentielle.
- p.88 2.2. Les Perceptions Sensorielles :
Leur Rôle dans le Quotidien.
- p.88 La Perception Sensorielle : Un Pont Entre Corps &
Environnement.
- p.96 L'Importance du Sens Tactile : Une Porte d'Entrée à
la Sensibilité.
- p.99 La Mémoire Sensorielle : Un Outil d'Ancrage dans le
Quotidien.
- p.102 2.3. Le Désenchantement du Quotidien : Un
Regard Critique de la Société.
- p.102 Le Désenchantement : Une Vision de la Modernité.
- p.108 La Standardisation : Une Érosion de la Sensibilité et
de la Diversité Sensorielle.
- p.115 Réenchanter le Quotidien : La Quête d'un Nouveau
Sens.

P.120 SENSORIALITÉ DU DESIGN : Une Voie de Réenchantement.

- p.123 3.1. Architecture, Design d'Espace & Ville.
- p.124 SelgasCano. (2015). Pavillon Serpentine. [Pavillon
architectural]. Serpentine Gallery, Londres,
Royaume-Uni.
- p.127 Echelman, J. (2016). 1.8 London. [Installation
artistique]. Londres, Royaume-Uni.
- p.130 Roosegaarde, D. (2014). Van Gogh Path.
[Installation artistique]. Nuenen, Pays-Bas.
- p.133 3.2. Scénographie, Art Immersif & Installations
Lumineuses.
- p.134 teamLab. (2018). Borderless. [Installation
interactive]. teamLab Borderless Museum, Tokyo,
Japon.
- p.137 Bassin des Lumières. (2020). Expositions immersives
Bordeaux. [Installation artistique]. Bordeaux,
France.
- p.140 Disneyland Paris. (2014). Attraction Ratatouille :
L'Aventure Totalement Toquée de Rémy. [Attraction
thématique]. Disneyland Paris, France.
- p.143 3.3. Design Graphique, Identité Visuelle &
Objets.
- p.144 Victionary. (2018). Palette 08. Iridescent :
Holographics in Design. [Livre]. Victionary.
- p.147 Fenty Beauty. (2017). Galaxy Collection. [Collection
de maquillage]. Fenty Beauty.
- p.150 Urquiola, P. (2015). Shimmer. [Collection de
mobilier]. Italie.
- p.153 3.4. Design Textile, Teinture & Mode.
- p.154 Gross, A. (n.d.). Sculptures – Collections «
Écosystème ». [Sculpture]. États-Unis.
- p.157 van Herpen, I. (2020). Sensory Seas : Spring/
Summer 2020 [Défilé de mode]. Iris van Herpen.
- p.160 Weyland, M. (2025). Nuances Vivantes
[Projet Professionnel de Master 2]. ISCID,
Montauban.

P.164	DÉMARCHE DE L'ÉMERVEILLEMENT : Redécouvrir le Quotidien par la Conception Méthodologique d'Effets Optiques.	P.213	CONCLUSION
		P.217	GLOSSAIRE
		P.221	BIBLIOGRAPHIE
		P.225	SITOGRAFIE
		P.229	TABLE DES MATIÈRES
p.166	4.1. Indétermination & Perfectibilité : Le Devoir de S'Accomplir Soi - Même.		
p.166	L'Indétermination comme Point de Départ.		
p.167	Le Designer comme "Homo Faber" : Vers la Dignité par la Création.		
p.171	Effets Optiques et Perfectibilité : La Conquête d'une Indétermination.		
p.176	4.2. Territoire de Recherche - Création : Une Dynamique « In Situ » pour Créer.		
p.178	Situer pour Créer : La Pratique du Site comme Fondement Méthodologique.		
p.180	Manipuler la Matière : Entre Phénomènes Sensoriels & Classification.		
p.186	Penser en Mouvement : Pli & Flux dans la Création Sensorielle.		
p.194	4.3. Territoire de Création - Recherche : Mes Enjeux de Surfaces & Matières à Effets Optiques.		
p.194	Émerveillement & Réenchantement par la Matière.		
p.195	Le Nuage comme Schème & Modèle Fluide.		
p.196	Phénomènes Optiques : De l'Expérimentation à l'Impact Émotionnel.		
p.X	Vers un Territoire Poétique & Partagé.		
p.199	Expérimentations, Échantillons & Matières :		
p.200	- Brouard, F. (2025). <i>Peaux d'Écailles : Échantillons de Surfaces Iridescentes,</i> <i>Classeur « L'iridescence, entre Paillettes et Imaginaires ».</i> ISCID, Montauban.		
p.203	- Brouard, F. (2025). <i>Autour de la Nacre : Recherches Couleurs - Matières Aquatiques,</i> <i>Classeur « L'iridescence, entre Paillettes et Imaginaires ».</i> ISCID, Montauban.		
p.206	- Brouard, F. (2025). <i>Teintures Végétales : Biome Polaire. Classeur « L'iridescence, entre Paillettes et Imaginaires ».</i> ISCID, Montauban.		

RÉ-ENCHANTER LE QUOTIDIEN

par la Création d'Effets Optiques

Brouard Flavie - M2 Sensoriel 2024 -2025

**DESIGN SENSORIEL, POÉTIQUE DU SENSIBLE, EXPÉRIENCE ESTHÉTIQUE,
ENCHANTEMENT & DÉSENCHANTEMENT, L'ÉMERVEILLEMENT, EFFETS
OPTIQUES, COULEUR LUMIÈRE & TEXTURE, MATIÈRES & SURFACES,
IRIDESCENCE, QUOTIDIEN**

Ce mémoire explore le **design sensoriel** comme une **voie de réenchantement du quotidien**, à une époque marquée par les crises écologiques, l'épuisement émotionnel et la perte de lien avec le monde tangible. Il interroge la capacité du design à **raviver un sentiment de présence**, d'**émerveillement** et d'**attention dans nos gestes les plus ordinaires**.

Face à des **environnements normés, saturés et déconnectés du sensible**, cette recherche appelle à concevoir des expériences incarnées, où **les sens redeviennent des vecteurs de lien**, de **poésie** et d'**émotion**. Elle s'appuie sur un **croisement de disciplines** : design, phénoménologie, esthétique, philosophie; pour mettre en lumière le potentiel de la **couleur**, de la matière, de la **lumière** et des **effets optiques** comme **leviers d'engagement perceptif et émotionnel**.

À travers une **méthodologie sensible et narrative**, fondée sur des observations *in situ*, des récoltes de matériaux et des expérimentations personnelles, le projet développe une **approche sensorielle du design qui valorise l'intensité perceptive et l'attention aux détails**.

Le **designer** y est envisagé comme un **médiateur**, non par fonction, mais parce qu'il **se façonne dans l'acte de créer**, et que cette **construction de soi** devient le socle d'une capacité à **transformer le regard**. Ce mémoire défend donc une **pratique sensible**, qui réhabilite l'**émerveillement** comme **outil de transformation**, et propose de renouer avec une **magie discrète**, née de la **matière**, de la **lumière** et du **vivant**.

This thesis explores how sensory design can serve as a pathway to re-enchanting daily life in the contemporary world. In an era marked by ecological crises, emotional fatigue, and an increasing disconnection from the tangible, this research investigates how design can reawaken a sense of presence and wonder in the everyday. It reflects a need to move away from over-standardised and overstimulating environments, in favour of more meaningful, embodied experiences.

Drawing on a multidisciplinary framework—combining design theory, phenomenology, aesthetics, and philosophy—the study focuses on the sensory dimensions of design, particularly colour, light, and texture, as vehicles for emotional resonance and poetic engagement. It questions how these elements, when thoughtfully composed, might restore a deeper connection with our surroundings.

Employing a sensitive and reflective methodology, which includes both theoretical research and personal experimentation, the project explores how sensory stimuli can elevate ordinary experiences into moments of intensified perception. The methods involve in situ observations, material sampling, and the development of sensory classification systems that integrate personal and intuitive responses.

The research portrays the designer as a catalyst for reconnection, capable of reshaping everyday perception through the considered orchestration of sensory elements. It demonstrates that even subtle material interventions can provoke emotional responses and encourage attentiveness.

By proposing a design practice rooted in sensorial awareness and attentiveness to the world, this research contributes to the field of sensory design and offers tools to re-enchant our relationship with everyday environments. Ultimately, it suggests that designing with and through the senses can cultivate a form of everyday magic—one that revives emotional depth and ecological consciousness in the ways we see, feel, and inhabit the world.