

DESCARPENTRIE JULIE

Mémoire de Master 2 DECLE
Design d'environnement, couleur et
lumière
Session de Juin 2024

SOUS LA DIRECTION DE

Julien HONNORAT,
directeur de recherche.
Xavière OLLIER,
responsable professionnelle de formation.
Jack MARAUSSE,
professeur en suivi de projet pro.



*La question des matériaux écofictionnels
comme moteur narratif et structurel
pour le design d'espace*

iscid.
Institut Supérieur
Couleur Image Design

UNIVERSITÉ TOULOUSE
Jean Jaurès | U





iscid.

Institut Supérieur
Couleur Image Design



UNIVERSITÉ TOULOUSE
Jean Jaurès



Institut Supérieur *Couleur Image Design* de Montauban
Université de Toulouse II – Jean-Jaurès

Mémoire de Master DECLE

Sesssion de Juin 2024

LA QUESTION DES MATÉRIAUX ÉCOFICTIONNELS COMME MOTEUR NARRATIF ET STRUCTUREL POUR LE DESIGN D'ESPACE

Rédigé et présenté par **Julie DESCARPENTRIE**

Sous la direction de **Julien HONNORAT**, directeur de recherche
Xavière OLLIER, responsable professionnelle de formation
Jack MARAUSSE, professeur en suivi de projet
personnel professionnel.



Remerciements

Je tiens à remercier toutes les personnes qui ont su me guider jusqu'au bout de ce master avec patience et pédagogie.

Je remercie mon directeur de mémoire Julien Honnorat pour son suivi, ses retours et ses précieux conseils au fil de la rédaction de ce mémoire.

Je remercie également toute l'équipe de professeurs de l'Institut Supérieur *Couleur Image Design* et les intervenants pour leur aide et pour tout ce qu'ils ont pu m'apporter au cours de ces deux années universitaires.

Je souhaite aussi remercier ma famille pour leur soutien et pour m'avoir épaulée, mes parents Pascale et Marc, ma soeur Aurélie et mon frère Vincent.

Je suis aussi reconnaissante envers mes amies et amis pour leur bienveillance, leur écoute et leur présence, ainsi que pour leurs conseils d'écriture et précieux encouragements : Salomé, Jade, Arthur et Marco.

Un grand merci à tout le monde et une pensée à toutes les personnes que je ne peux pas citer pour les échanges et les riches expériences.



Résumé

MOTS-CLÉS : *nature • fiction • écofiction • narration • entropie • land art • arte povera • hasard • créativité • stop motion • animation • décor • vernaculaire • concept art*

La nature et la fiction ont toujours été des intérêts importants et des sujets de recherche passionnants à mes yeux. Les échanges qui s'opèrent entre eux sur les aspects créatifs, sensibles et techniques sont récurrents, c'est la raison de ce travail sur l'étude des points de contacts entre les deux.

La problématique étudiée dans ce mémoire est l'utilisation et l'apport de matériaux écofictionnels comme moteur narratif et structurel pour le design d'espace. Après avoir étudié la place thématique et matérielle de la nature dans l'espace fictionnel, j'ai présenté des arguments pour expliquer en quoi ces matériaux peuvent être bénéfiques et utilisés dans le design d'espace fonctionnel. Ceux-ci sont articulés selon trois grandes approches : la technicité et la conception, la perception et la sensorialité de la nature, et enfin l'aspect psychologique.

L'importance et la pertinence de l'étude de ce sujet réside dans son usage à la fois aux conteurs et conteuses, ainsi qu'aux architectes afin de leur permettre de travailler ensemble. La nature approchée par l'angle spécifique fictionnel peut à son tour être transposée à nos propres espaces et nous aider à les repenser, notamment dans une époque marquée par la crise climatique. Des écoles, des étudiantes et étudiants se penchent aussi sur la question telle que l'Umeå School of Architecture de l'université d'Umeå en Suède, dans une étude intitulée *Using Stop Motion Animation to Sketch in Architecture: A practical approach* écrite par Ru Zarin, Kent Lindbergh and Prof Daniel Fallman.

Les découvertes sur les apports de cette connexion ne sont pas seulement de l'ordre du matériel avec la question de l'éco-conception, mais elles enrichissent aussi notre vision du monde, nos processus créatifs et notre conception de l'espace et de la ville. Par cette recherche, je cherche à pousser le lecteur à s'interroger sur le lien unique qui unit le récit, la nature et l'espace.



Sommaire

PRÉFACE.....	10
INTRODUCTION.....	14
Définition des notions.....	19
Champs notionnels.....	24
CHAPITRE I — L’APPORT MATÉRIOLOGIQUE DE L’ÉCOCONCEPTION DANS L’ESPACE FICTIONNEL.....	30
1 L’évolution du rapport humain à la nature.....	32
2 La thématique de la nature au travers du récit.....	34
3 La matérialité de la nature au sein du processus de fabrication de la fiction.....	36
CHAPITRE II — L’INFLUENCE DES MATÉRIAUX ÉCOFICTIONNELS EN TANT QUE MOTEUR STRUCTUREL DU DESIGN D’ESPACE.....	42
1 De l’écofiction à l’écodesign, technicité matérielle.....	46
• L’échange mutuel des mécanismes et techniques de conception entre les domaines de la fiction et du design d’espace.....	46
• La place essentielle de l’échelle et du cadrage dans la transposition du décor à l’espace fonctionnel.....	53
2 Les spécificités empiriques de la nature et leur relation à l’espace, perception sensible.....	72
• L’approche du Land Art et de l’Arte Povera dans la réflexion à l’espace – la nature comme espace artistique et la dialectique du « site » et du « non site »	77
• La perception sensible du lieu : matériaux, couleurs, formes et mouvements dans l’écofiction au service de l’espace.....	82
• Brut, hasard, chaos et entropie ; l’approche naturelle et artisanale de l’irrégularité et de la singularité.....	106
3 L’influence de la fiction sur notre personne et nos espaces, création d’un espace mental.....	124
• La réflexion amenée par la fiction et la catharsis sur nos espaces et nos identités.....	124
• L’écofiction recrée à notre échelle.....	138
• La transformation de notre manière d’envisager l’espace grâce aux écofictions.....	149
CONCLUSION.....	150



Préface



De nombreux enseignements ont enrichi mon parcours au fil des années et ce de façon très variée. Puiser des ressources dans des domaines qui peuvent sembler éloignés et les unir, est une manière d'enrichir et de diversifier ma vision. Mon rapport à la fiction, et plus spécifiquement au cinéma d'animation par ma passion pour l'animation 2D depuis l'enfance puis par une licence spécialisée dans ce domaine, a modelé mon rapport au monde, mes expériences, et la façon dont j'envisage mes projets personnels et professionnels.

Les histoires sont non seulement un moyen d'envisager une réalité qui n'existe pas, permettant d'en élargir les possibilités, mais aussi une manière d'explorer des pistes qui pourraient être appliquées dans notre réalité. Les différents contextes de crises climatiques, de guerres, d'épidémies et un sentiment commun de difficulté à se retrouver dans un monde qui ne nous ressemble pas, ont aussi poussé la fiction à devenir un échappatoire et un moyen de trouver des solutions à de nombreuses inquiétudes et questionnements. Les limites créatrices étant abolies dans l'imaginaire, les concepts naissent avec plus de facilité. La nature est l'un des éléments et espaces dans lequel les artistes puisent le plus de ressources et d'idées, comme peuvent en témoigner les contes de notre enfance regorgeant de forêts mystiques, d'habitats féériques et uniques, mais aussi les nombreuses histoires plaçant l'environnement naturel à une place centrale dans le récit. C'est le cas par exemple de *Princesse Mononoké*, un film d'animation parmi l'importante filmographie de Hayao Miyazaki, fondateur des studios Ghibli.

L'influence de ce domaine dans ma vie personnelle et dans ma recherche sur le design d'espace est essentielle ; c'est pourquoi j'ai choisi de consacrer mon mémoire à l'étude de la conjonction de ces thèmes. Mon intérêt pour le cinéma d'animation se retrouve dans l'étude de l'environnement, et vice-versa. Ma recherche dans le cadre de ce mémoire permet aux lectrices et lecteurs de réaliser les ouvertures qu'amènent les connections entre des sujets qui, une fois liés, révèlent des bienfaits que l'on n'attendait peut-être pas.







« If you endeavor to achieve, it will happen given enough resolve. It may not be immediate, and often your greater dreams are something you will not achieve within your own lifetime. The effort you put forth to anything transcends yourself, for there is no futility even in death. »

— Monty Oum, blog personnel, 6 Octobre 2012



Introduction

Contes, films, animation, séries, musique, littérature, monde du spectacle, jeux-vidéo... Notre époque regorge de tout type d'histoires foisonnantes auxquelles nous avons désormais un accès quasiment illimité à l'aide des médias, des technologies existantes et des plateformes en ligne. Internet a ouvert la porte à une quantité démesurée d'informations, mais surtout une voie royale à l'art, à la culture et au partage. Venant d'un cursus en cinéma d'animation, créer et raconter des histoires a toujours été au cœur de ma pratique personnelle, et la notion de récit est le premier fil conducteur qui m'a accompagnée tout au long de ma recherche en design d'espace. Mon étude m'a positionnée sur de nombreux angles d'approches ; parmi ceux-ci figure la question du récit de l'environnement, terme incluant à la fois les espaces habités et les espaces non impactés par l'humain. Le second fil conducteur de cette réflexion est celui de la nature et de l'écologie, une cause très actuelle dans le contexte du changement climatique pour laquelle je me bats et que j'ai souhaité intégrer au maximum dans ma recherche. La place que prend la nature dans mon quotidien depuis mon enfance dans les montagnes, mais aussi dans les histoires qui ont marqué ma jeunesse, a modelé ma vision et mon rapport au monde, à son fonctionnement et aux autres. Je porte ainsi un intérêt à des domaines d'apparences différents, que j'ai souhaité lier au cours de cette étude.

L'intérêt que je porte à connecter ces notions m'a menée à me questionner dans un premier temps sur le déroulé de la rencontre entre récit et nature dans le design d'espace. Je me suis intéressée aux spécificités qui ressortaient d'un tel contact, à la manière dont elles se manifestaient, et à leurs apports sur la conception d'un espace fonctionnel. Ma licence en cinéma d'animation m'a permis de m'initier à l'animation en volume (*stop motion*) ; il s'agit de ma première source d'inspiration, et d'une technique nous amenant à travailler un décor miniature. La liberté créatrice apportée par l'univers fictionnel nous permet d'explorer des univers en volume, d'une façon tout à fait captivante et pertinente pour la conception en design d'espace. Des expérimentations mises en place ont déjà révélé le potentiel de cette connexion, comme l'ont déjà fait des écoles comme l'Umeå School of Architecture en Suède, dans une étude intitulée *Using Stop Motion Animation to Sketch in Architecture : A practical*



*approach*¹ écrite par Ru Zarin, Kent Lindbergh et le professeur Daniel Fallman.

De manière encore plus immersive, un stage, réalisé pendant ma deuxième année de licence en Arts, Design, Sciences et Techniques en tant que technicienne de plateau au Grand Théâtre de la Scène Nationale d'Albi, m'a donné la possibilité de me confronter à l'expérience corporelle d'espaces fictifs.

Le domaine de la fantaisie est l'un des genres qui m'a le plus intéressé pour son attrait aux mélanges des éléments réalistes et fantastiques. La fantaisie porte une influence sur le reste du paysage et du monde ; certains sous-genres ont également un fort attrait pour la place de la nature, celle-ci rendant l'aventure et la vie des personnages palpitantes. Je me suis particulièrement penchée sur un nouveau genre nommé « *solarpunk* », issu d'un mouvement artistique et politique du XXI^{ème} siècle qui encourage une vision optimiste de l'avenir à la lumière des préoccupations environnementales actuelles ainsi que des inégalités sociales. Ce discours, porté sur la question naturelle de nos habitats et de nos modes de vie par des œuvres telles que *Sunvault : Stories of Solarpunk and Eco-Speculation*² édité par Phoebe Wagner et Brontë Christopher Wieland, ou encore *Solarpunk : Ecological and Fantastical Stories in a Sustainable World*³ édité par Gerson Lodi-Ribeiro, a fortement impacté ma pensée. Ces paysages et ces habitats fictifs, sont empreints d'une « écofiction », et donc d'une narration directement liée à la nature dans le récit et l'univers fictif.

Ma recherche a consisté à me demander de quelle façon une transposition pouvait avoir lieu du décor de fiction, dans sa définition au sens large, à l'espace fonctionnel sous le prisme spécifique de la nature et de ses bienfaits comportant des aspects techniques, socio-psychologiques, matériologiques, écologiques, cathartiques et perceptifs. Au fil des discussions avec mon directeur de mémoire et mes professeurs durant ces deux dernières années de master, et après un certain temps à chercher comment définir ma posture avec précision, j'ai ainsi affiné ma zone de recherches et exploré l'intérêt d'un tel lien entre ces domaines d'apparence pourtant si différents.

La méthode connue pour intégrer l'écologie au sein des concepts et des idées est celle de l'écoconception⁴. C'est pourquoi je me suis intéressée dans un premier temps à l'intégration de l'écoconception et du thème de la nature dans les décors de fiction. Je me suis demandée comment cette intégration, à la fois thématique et matérielle, pouvait avoir des effets bénéfiques sur les spectatrices et spectateurs dans un premier lieu. La question suivante était de trouver un moyen d'opérer un transfert de ces apports de l'univers fictif à l'espace fonctionnel. Plus concrètement, il s'agit de comprendre quels éléments d'un décor écofictif peuvent se retrouver dans un espace fonctionnel.

1. ZARIN Ru, LINDBERGH Kent, FALLMAN Daniel, « Using Stop Motion Animation to Sketch in Architecture : A practical approach », *Design and Technology Education : An International Journal*, 2012.

<https://openjournals.ljmu.ac.uk/DATE/article/view/1683/864>

2. WAGNER Phoebe, WIELAND Brontë Christopher, *Sunvault : Stories of Solarpunk and Eco-Speculation*, Upper Rubber Boot Books, 2017.

3. LODI-RIBEIRO Fabio, *Solarpunk : Ecological and Fantastical Stories in a Sustainable World*, World Weaver Press, 2018.

4. PÔLE ÉCO-CONCEPTION, *L'éco-conception, c'est quoi ?*, article. <https://www.eco-conception.fr/static/l-eco-conception-c-est-quoi.html>



Pour commencer, je vais détailler les éléments qui suscitent mon intérêt et me motivent à mener cette recherche. Ma spécialisation en cinéma d'animation a renforcé mon attrait pour les univers fictifs, qui m'ont toujours guidée jusqu'à maintenant et permis d'avancer vers les directions qui me parlaient. J'ai un goût particulier pour la phase de conception, celle du *concept art*, où naissent et sont posées sur papier et tablette graphique les idées qui seront retenues ou non pour la suite des projets. Il s'agit d'une phase exploratoire importante qui correspond à la recherche sur le design : inspirations, formes, matériaux, couleurs, etc. Les personnages d'une histoire évoluent dans un univers, et nous devons donc le créer, peu importe qu'il soit entièrement, réaliste, fantaisiste ou un mélange des deux.

Monty Oum⁵, une de mes plus grandes inspirations dans le milieu du cinéma d'animation et créateur de la websérie d'animation *RWBY*, a dit une phrase inspirante parmi de nombreuses autres au moment de la création de son univers : « *La géographie détermine notre culture, et la culture détermine notre peuple.*⁶ » L'environnement est essentiel et joue un rôle important dans la création d'un univers. Chaque élément créé est là pour une raison et raconte de fait quelque chose. Cet environnement en dit long sur ses habitants. Le choix de chaque détail est réfléchi, son apparence et sa signification aussi. L'espace a une histoire, et la nature est souvent très présente dans la fiction et intégrée à l'architecture et aux lieux de vie des humains. Un des exemples les plus connus est celui de l'univers de *fantasy* de John Ronald Reuel Tolkien et de son histoire *Le Seigneur des Anneaux*⁷, son œuvre principale prenant place dans la *Terre du Milieu*. Bien que sa posture écologiste était rarement mise en avant, Tolkien était un fervent défenseur de la nature et contre les ravages de l'industrialisation. Les maisons des « *Hobbits* » sont par ailleurs connues mondialement pour leurs formes courbes et leur esthétique végétale rappelant celle des cottages.

Cette nature est essentielle à ma personne et à mon travail, il est logique de faire tout mon possible pour intégrer ce thème dans ma recherche et étudier ses bienfaits. L'éthologie, la biodiversité, l'anthropologie, les sciences de la vie et de la terre me permettent d'appréhender le monde d'une façon plus scientifique et formelle, tandis que la fiction me le fait apprécier d'une façon plus narrative et sensible. Avoir grandi dans les Alpes et le Vercors m'a permis de développer cet intérêt pour la protection du monde qui m'entoure, et d'évoluer dans un espace sensible et vivant, composé de forêts, de plaines et d'une faune et flore spécifique. Cette relation à la nature est riche, complète et influence beaucoup ma pensée et ma pratique. L'écologie est l'un des enjeux les plus importants de ce siècle et selon moi, et devrait prendre une place plus importante.⁸ J'ai eu l'occasion d'expérimenter de façon large au cours de ces dernières années dans le décor à l'aide de différents matériaux choisis pour être au maximum recyclables ou les plus naturels possible, ainsi que la création de sculptures, de marionnettes, et de maquettes. Travailler à l'aide de matériaux récupérés

5. OUM Monty, 1981-2015, animateur, réalisateur, scénariste et doubleur américain. Il a travaillé chez Rooster Teeth et a créé la série d'animation *RWBY*.

6. OUM Monty, journal, 11 juillet 2012.

7. JACKSON Peter, de l'oeuvre originale de TOLKIEN J. R. R., *Le Seigneur des Anneaux*, New Line Cinema et Wing Nut Films, trilogie de films, 2001-2003.

8. ZARKA Samuel, *Les pratiques en décoration : pour la mise en œuvre de solutions écoresponsables*, à l'initiative du collectif Ecodéco Ciné et Film Paris Region, Circul'Art2, mars 2021, dossier pdf.
https://www.filmparisregion.com/sites/default/files/2021-04/Synthese_CirculArt2.pdf



et organiques, sur des maquettes en terre, ou encore avec des techniques digitales, a été très enrichissant pour les concepts explorés dans ce mémoire.

Cette « veille⁹ » et cette réflexion globale m'ont permis de définir les prémisses d'une problématique : quels seraient le rôle et l'apport de l'écofiction dans les décors des films d'animation, et de quelle façon pourraient-ils être transposés dans le design d'espace ? Quel récit l'ajout d'une dimension naturelle apporterait-il à notre habitat ? Quels enjeux sont définis par un double-récit, celui de l'espace existant et celui apporté par l'écofiction ? Cette première piste de problématique sera approfondie après avoir défini ces termes et ces notions, qui permettront une ouverture plus large du sujet.

L'étape suivante consistera à tenter de définir les différentes notions de ce sujet, ce qui m'a permis de trouver un champ notionnel. Cette réflexion, ainsi plus poussée, m'a aidée à reformuler ma problématique. J'ai ensuite creusé plus profondément les différents champs disciplinaires par lesquels je suis passée pour ma recherche.

9. Phase de recherche et d'exploration dans le design.





DÉFINITION DES NOTIONS

Tout d'abord, je vais définir les termes et notions de mon sujet. Ma recherche est principalement axée sur le terme peu connu « d'écofiction », composé des mots « écologie » et « fiction », que je vais étudier en commençant par prendre chaque terme individuellement pour comprendre leur sens.

L'écologie est définie par le dictionnaire du CNRTL¹⁰ par la « science qui étudie les relations entre les êtres vivants (humains, animaux, végétaux) et le milieu organique ou inorganique dans lequel ils vivent.¹¹ » Il s'agit aussi de « l'étude des conditions d'existence et des comportements des êtres vivants en fonction de l'équilibre biologique et de la survie des espèces.¹² »

La narration, toujours selon le dictionnaire du CNRTL, a plusieurs sens : il s'agit d'abord d'une « relation détaillée, écrite ou orale (d'un fait, d'un événement)¹³ ». C'est aussi, plus spécifiquement dans la littérature, un « récit développé dans une œuvre littéraire, un exposé détaillé de la suite des faits et d'actions constituant l'intrigue (d'une œuvre littéraire).¹⁴ » Ensuite, il s'agit d'une « partie du discours où l'orateur raconte, expose, développe le fait.¹⁵ » Enfin, nous pouvons noter que la narration est aussi un « exercice scolaire qui consiste à développer par écrit un sujet donné, un récit rédigé dans le cadre de cette exercice.¹⁶ » J'ai pu lire aussi que la narratologie était une « discipline sémiotique ayant pour objet l'étude scientifique des structures du récit.¹⁷ »

Nous retrouvons beaucoup le mot « récit » dans ces définitions. La première définition du mot récit quand à elle, toujours selon le dictionnaire du CNRTL, est la « présentation (orale ou écrite) d'événements (réels ou imaginaires).¹⁸ »

Maintenant que nous avons le sens de la construction du mot « écofiction », voyons sa définition. Selon *The Cambridge History of the American Novel*, « l'écofiction est un terme élastique, suffisamment vaste pour accueillir une variété d'œuvres de fiction qui abordent la relation entre les milieux naturels et les communautés humaines qui y vivent. [...] Le large éventail de fiction trouvée dans ce domaine de la littérature, qui peut inclure des thèmes environnementaux et naturels trouvés dans la littérature spéculative noire, la fiction autochtone, le réalisme magique, la science-fiction, etc. La diversité est essentielle dans la description de cette littérature. L'écofiction, ou fiction à orientation écologique, comprend des sujets tels que les impacts humains sur l'environnement, comme le changement climatique, et la littérature axée sur la nature. L'écofiction se retrouve également dans le cinéma et la poésie.¹⁹ » La nature se trouve donc au cœur de ce genre fictionnel, intégrant également une

10. Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales

11. CNRTL, définition du terme « écologie », A. 1. <https://www.cnrtl.fr/lexicographie/%C3%A9cologie>

12. CNRTL, *ibid*, A. 2. <https://www.cnrtl.fr/lexicographie/%C3%A9cologie>

13. CNRTL, définition du terme « narration », A. <https://www.cnrtl.fr/definition/narration>

14. CNRTL, *ibid*, B. 1) a.

15. CNRTL, *ibid*, B. 1) b.

16. CNRTL, *ibid*, B. 2).

17. CNRTL, définition de « narratologie ». <https://www.cnrtl.fr/definition/narration>

18. CNRTL, définition du terme « récit », A. 1. <https://www.cnrtl.fr/definition/r%C3%A9cit>

19. LEVIN Jonathan, « Contemporary ecofiction », *The Cambridge History of the American Level*, Leonard



dimension anthropologique, historique, scientifique et fantastique.

Cette nature est définie par le dictionnaire du CNRTL comme « *l'ensemble de la réalité matérielle considérée comme indépendante de l'activité et de l'histoire humaines.*²⁰ » Elle est aussi définie comme le « *milieu terrestre particulier, défini par le relief, le sol, le climat, l'eau, la végétation*²¹ », et également comme « *l'ensemble de l'univers, en tant qu'il est le lieu, la source et le résultat de phénomènes matériels.*²² » Enfin, une définition qui m'a semblé pertinente est celle d'une « *force spécifique au vivant.*²³ »

Le point central de ces définitions est, à mon sens, celui du lien. Il s'agit d'abord des relations entre des êtres vivants et leur environnement, et du récit de ces relations. La nature définie comme une « force » implique la question de la Vie, et d'écosystèmes en son sein. La nature comme entité vivante implique que des relations se déroulent entre ses différents milieux et êtres vivants. Ces relations racontent quelque chose, ce qui nous mène à la narration et au récit. L'écofiction est le lieu où se crée le lien entre nature et narration.

Ensuite, une autre définition importante à poser est celle de l'écoconception, car il s'agit d'un concept que l'on retrouve dans l'écologie même. C'est aussi une intégration matérielle de la nature dans l'espace, fictif ou fonctionnel. Le terme « écoconception » est composé des mots « écologie » et « conception ». Nous avons vu la définition de l'écologie précédemment, je vais donc m'intéresser à celle de la conception. Elle est d'abord définie, à nouveau selon le dictionnaire du CNRTL, en tant que « *former ou créer dans son esprit une idée, un projet, une œuvre.*²⁴ »

Comme pour l'écofiction, je vais maintenant définir la notion d'écoconception. Selon le Ministère de la Transition Écologique et de la Cohésion des Territoires, « *L'écoconception consiste à intégrer la protection de l'environnement dès la conception des biens ou services. Elle a pour objectif de réduire les impacts environnementaux des produits tout au long de leur cycle de vie*²⁵ » Selon l'ADEME²⁶, l'écoconception est « *une démarche qui s'offre à toutes les entreprises pour améliorer leur performance globale, économique et sociale. Cela se traduit par l'intégration d'aspects environnementaux dès la conception et le développement des produits et des services. Multicritère, basée sur l'analyse complète du cycle de vie (ACV) des biens et services, cette approche permet d'adopter un processus de production plus vertueux et plus durable, de limiter les pollutions et d'économiser de l'énergie et des matières premières, réduisant ainsi la pression sur les ressources, l'environnement et les émissions de GES.*²⁷ »

L'écologie est au cœur de l'écoconception, notion dont la conception même est basée sur

Cassuto, 28 Juillet 2011.

20. CNRTL, définition du terme « nature », I. <https://www.cnrtl.fr/definition/nature>

21. CNRTL, *ibid*, I. 1.

22. CNRTL, *ibid*, I. B) 1.

23. CNRTL, *ibid*, I. C) 1.

24. CNRTL, définition du terme « conception », II. C). <https://www.cnrtl.fr/definition/concevoir>

25. Ministère de la Transition Écologique et de la Cohésion des Territoires, *L'éco-conception des produits*, article. <https://www.ecologie.gouv.fr/leco-conception-des-produits>

26. Agence De l'Environnement et de la Maîtrise de l'Énergie

27. ADEME, *L'écoconception, une démarche bénéfique pour l'environnement et la compétitivité des entreprises*, article. <https://presse.ademe.fr/2022/10/lecoconception-une-demarche-benefique-pour-lenvironnement-et-la-competitivite-des-entreprises.html>



des contraintes environnementales. La notion d'écoconception apporte une dimension technique et matérielle qui fait partie intégrante de ce questionnement sur la nature et l'espace, autant lorsqu'on parle d'un décor que d'un espace habitable.

Le décor est par ailleurs lui aussi un terme important de cette recherche. Selon le dictionnaire du CNRTL, il est d'abord décrit comme « *l'ensemble des peintures et accessoires qui figurent le lieu où se passe l'action (théâtrale, cinématographique, télévisée), ou encore des éléments (toiles, portants, praticables, etc) qui servent à composer cet ensemble.*²⁸ » Une spécification à noter est celle du décor naturel, qui est un « *environnement naturel utilisé tel quel pour son caractère pittoresque.*²⁹ » Le décor est ensuite défini comme le « *milieu dans lequel vit un être, cadre dans lequel se produit un phénomène.*³⁰ »

Le décor est considéré non seulement comme construction humaine pour figurer le lieu d'une action dans un espace fictif, mais aussi comme « environnement naturel utilisé tel quel », donc non modifié par l'humain. Cette définition se rapproche de celle de la nature, non impactée par l'activité humaine. Le décor est à la fois spécifique au milieu du spectacle et considéré au sens large, comme environnement ; ce spectre de définitions nous intéressera dans la question de la transposition de l'écofiction à l'espace fonctionnel.

La question du lien et des relations devient importante pour cette approche. Plusieurs questions me sont venues à partir de ces recherches : de quelle façon les matériaux naturels, au sens thématique et matériel, peuvent influencer et impacter la manière de raconter une histoire ? Les spécificités de ces matériaux naturels ou écofictionnels peuvent-elles être retrouvées de la même façon dans un espace habitable ? Comment un habitat naturel peut, à son tour, porter un récit ? Quelles composantes de cette écofiction peuvent-elles être bénéfiques pour nos lieux de vie ?

Ces définitions m'ont aidée à reformuler ma problématique et à affiner ma réflexion ; décortiquer chaque terme m'a permis de comprendre les fondements des notions composées telles que l'écofiction ou l'écoconception. À partir d'une base pleinement saisie, j'ai pu redévelopper chaque terme et trouver des points communs entre eux, comme avec la question du lien et des relations.

Puisque le lien entre nature et récit est essentiel ici, il convient de s'intéresser à chaque détail et à chaque étape de création d'un espace ou d'un décor : que ce soit les matériaux, les techniques utilisées, le transport, mais aussi la question thématique avec la manière dont le sujet de la nature est abordé. Il s'agit de mener une réflexion approfondie sur la base écofictionnelle, incluant les principes et pratiques de l'écoconception, pour comprendre comment réaliser cette transposition dans le design d'espace.

Cet apport des matériaux écologiques m'a fait approfondir d'autres questions abordées plus tôt : la nature permet-elle de créer un récit dans le récit ? Comment aborder ce double récit dans l'espace ? Quels éléments d'un lieu permettent de créer cette narration ? Par quels moyens, physiques ou suggérés, figuratifs ou abstraits ? Les caractéristiques des matériaux

28. CNRTL, définition du terme « décor », A. 3). <https://www.cnrtl.fr/definition/d%C3%A9cor>

29. CNRTL, *ibid*, A. 3), décor naturel.

30. CNRTL, *ibid*, B. 2).



écofictionnels apportent-elles un sens à la construction de nos espaces ? Comment apporter dans le design d'espace une dimension narrative à travers la nature ? Quels sont les enjeux liés à cette exploration du récit naturel, et comment peuvent-ils faire évoluer notre rapport aux villes, à l'environnement et à l'espace ?





CHAMPS NOTIONNELS

J'ai réalisé des recherches dans le but de définir les champs notionnels qui seront abordés dans ce travail. Mes découvertes m'ont aidée à comprendre dans quelles directions je devais aller, et sur quelles notions me concentrer en priorité.

NARRATION

Dans un premier temps, les pistes que j'ai trouvées se situent du côté de la narration. Au fil de mes explorations, je suis tombée sur un texte de Raphaël Baroni, intitulé *Passion et narration*³¹. Il y développe ses pensées sur la narration d'un point de vue anthropologique, à savoir : « *définir l'objet du récit en tenant compte de sa pertinence anthropologique (qu'est-ce qui fait une bonne histoire ?)* ». Baroni retire un aspect anthropologique dans le récit par son effet cathartique chez le spectateur. Selon lui, il existe un lien entre les passions qui animent les gens et le « *muthos* » tragique (du grec ancien « *μύθος*, récit, fable », domaine de l'opinion fausse, de la rumeur).

La façon dont les gens peuvent se reconnaître dans le récit dans une imitation d'actions et de faits permet, selon Raphaël Baroni, d'animer les passions et de créer un intérêt pour le récit chez les gens. « [...] *le récit est, par définition, une mimètis praxéos-une imitation d'actions. [...] La représentation des passions serait par conséquent l'apanage d'autres genres mimétiques, tels que le portrait, la description ou le lyrisme. [...]*³². »

Le récit, en tant que forme mimétique différenciée, serait donc a priori défini comme la reprise, dans l'actualité d'un discours, d'une action passée ou fictive, qui se définirait par son intentionnalité et par le dynamisme d'une temporalité possédant une certaine extension et articulée par une « *mise en intrigue* ». « [...] *Cet a priori concernant l'objet du récit est particulièrement évident si l'on se penche sur les travaux menés dans les domaines de la sémiotique narrative, de l'intelligence artificielle ou de la psychologie cognitive : dans ces travaux, l'élément dynamique de la narrativité est toujours exprimé par la structure téléonomique de l'intention, du but ou de la planification. Mais toutes ces dichotomies – agent/patient, action/passion, agir/pâtir, activité/passivité, procès/état, action/événement, etc. – masquent en fait l'intrication fondamentale de ces différentes dimensions au sein de tout phénomène*³³. »

Les émotions sont importantes au récit, et cet aspect cathartique, libérateur, semble ancré chez les humains de par leur passion pour le récit. L'imitation a sa place aussi dans le décor : refléter des espaces de la réalité ou des objets peut nous aider à nous immerger encore

31. BARONI Raphaël, « Passion et narration », *Protée*, Actualités du récit. Pratiques, théories, modèles, Volume 34, n° 2-3, automne-hiver 2006 (diffusion numérique : 25 Avril 2007), p. 163-175.

<https://www.erudit.org/fr/revues/pr/2006-v34-n2-3-pr1451/014274ar/>

32. BARONI Raphaël, « Passion et narration », *ibid*, « Narrer l'agir et le pâtir... », p. 163-175, paragraphe 7.

33. BARONI Raphaël, « Passion et narration », *ibid*, « Narrer l'agir et le pâtir... », p. 163-175, paragraphe 8.



plus dans une histoire. Les personnages dont nous racontons l'histoire évoluent dans des environnements qui peuvent raisonner avec nous, et qui ont leurs propres caractéristiques, couleurs, odeurs, matières, textures, atmosphère, ambiance, sonorité. Tout ceci contribue à déclencher une émotion chez le spectateur. La sociologie et l'anthropologie seront donc des composantes intéressantes pour ce sujet. En continuant mes recherches, je me suis arrêtée à un texte intéressant sur le rôle de la narration dans la psychologie et la biologie. Celui-ci est écrit par Nic Ulmi, et s'intitule *D'où vient donc notre addiction à la narration ?*³⁴ Le texte débute avec une citation de Jonathan Gottschall³⁵, chercheur évoluant à la frontière de la théorie littéraire et de la théorie de l'évolution : « *Homo sapiens est le grand singe de l'esprit conteur* ». Il note aussi dans *The Storytelling Animal. How Stories Make Us Human*³⁶ : « *La narration est pour un humain comme l'eau pour un poisson – complètement englobante et presque impalpable*³⁷. »

Selon Gottschall, la narration est donc essentielle à l'être humain et est partie intégrante de sa vie, elle nous enveloppe constamment. Il écrit que si nous sommes épris à ce point par la narration, c'est que notre compréhension du monde est guidée par notre cerveau et système cérébral qui nous raconte des histoires en permanence. Ulmi cite aussi le neuroscientifique Gazzaniga, qui dans son dernier livre *Tales from Both Sides of the Brain. A Life in Neuroscience*³⁸, appelle « l'interprète » un « *mécanisme qui élabore une narration de nos actions et nous donne l'impression d'avoir un esprit unifié*³⁹. »

Gazzaniga réalise une expérience sur des patients dont les deux hémisphères du cerveau ont été séparés chirurgicalement pour soigner une épilepsie, ce qui n'empêche pas le cerveau de fonctionner correctement, à quelques détails près.

Deux images différentes sont montrées à chaque hémisphère, à chaque œil, et le champ de vision est séparé par une cloison. On demande à chaque œil de choisir la seconde image la plus en lien avec celle vue auparavant. Mais les choix ne semblent pas logiques à l'autre hémisphère, qui n'a pas vu la même image que l'autre. L'hémisphère fabrique donc une histoire logique, qui fait sens, à partir des indices reçus, pour comprendre et trouver une raison à un choix qui semble illogique au début.

Le cerveau humain passe son temps à créer des liens, des motifs, des « *patterns* », pour créer du sens et de la logique aux choses. Nous pouvons aussi le remarquer dans nos vies de tous les jours : avec peu d'informations, nous tentons souvent de reconstituer un récit logique pour mieux comprendre une situation donnée.

Un autre élément de réflexion sur le rôle de la narration dans la psychologie humaine est la théorie de l'esprit. Ulmi cite la narratologue Lisa Zunshine, qui écrit dans *Why We Read*

34. ULMI Nic, *D'où vient donc notre addiction à la narration ?*, Le Temps, article, 27 juillet 2015. <https://www.letemps.ch/sciences/dou-vient-addiction-narration>

35. Jonathan Gottschall, 1972, chercheur américain spécialisé en littérature et évolution, Washington & Jefferson College, Pennsylvanie.

36. GOTTSCHALL Jonathan, *The Storytelling Animal. How Stories Make Us Human*, Mariner Books, 2013.

37. GOTTSCHALL Jonathan, *The Storytelling Animal. How Stories Make Us Human*, *ibid.*

38. GAZZANIGA Michael, *Tales from Both Sides of the Brain, A Life in Neuroscience*, Ecco/Harper Collins, 2015.

39. GAZZANIGA Michael, *Tales from Both Sides of the Brain, A Life in Neuroscience*, *ibid.*



*Fiction. Theory of Mind and the Novel*⁴⁰ : « La théorie de l'esprit est un ensemble d'adaptations cognitives qui nous permettent de naviguer dans notre monde social. Membres d'une espèce intensément sociale, nous lisons donc de la fiction parce qu'elle mobilise notre théorie de l'esprit d'une façon particulièrement intense. Nous lisons des romans parce qu'ils font travailler notre théorie de l'esprit⁴¹. »

Certains animaux autres que les humains sont aussi capables de créer du récit, ce sont des animaux simulateurs : des singes, notamment des chimpanzés, sont capables de faire semblant qu'ils mangent, ou qu'ils jouent avec quelque chose d'imaginaire. Certains singes sont même capables de mentir et d'inventer des fausses situations d'urgence pour prendre l'avantage sur d'autres groupes, comme lorsque certains crient pour alerter d'un danger lorsqu'il n'y en a pas. Le groupe parti, le lanceur d'alerte peut ainsi profiter de la nourriture laissée en toute sérénité.⁴²

La narration permet de comprendre les autres et de tisser des liens, et d'imaginer et de réfléchir à ce que font les autres à partir d'indices. Les motifs, les *patterns*, le sens que le cerveau se crée à partir d'éléments structurent notre vie et nos choix. C'est à mon sens une façon d'affronter le monde, l'imprévu, et de réfléchir aux événements. Entre ces différents indices se trouve un « vide », que le cerveau tente de combler logiquement. Dans le cadre d'un film, c'est quelque chose qui peut donner des pratiques intéressantes.

NATURE, ENVIRONNEMENT ET ECOCONCEPTION

Après avoir parlé des différentes pistes de réflexion concernant la narration, il est temps maintenant de me pencher un peu plus sur la place de la nature et de l'environnement dans l'écofiction.

D'abord, je souhaite me pencher sur un document sorti en mars 2021 trouvé au fil de mes recherches, qui est une synthèse menée par Samuel Zarka, un sociologue, à l'initiative du collectif Ecodéco Ciné et Film Paris Region. Cette synthèse porte sur *Les pratiques en décoration : pour la mise en œuvre de solutions éco-responsables*.⁴³

J'ai pu relever des chiffres importants et intéressants dans ce document. Le constat de départ, présenté en première page, met en avant que « les métiers de la décoration dans le cinéma et l'audiovisuel sont de grands consommateurs de matières premières, bois, papier, plastique, peinture, qu'ils transforment pour créer des décors. Ce sont par nature des postes majeurs de dépenses énergétiques et de production de déchets. Selon une étude Ecoprod de 2010, ils représentent 1/5ème de l'impact carbone d'un tournage. Le caractère prototypal de l'industrie et la pression temporelle entravent la mise en œuvre de solutions éco-responsables pérennes.⁴⁴ »

40. ZUNSHINE Lisa, *Why We Read Fiction. Theory of Mind and the Novel*, Ohio State University Press, 2006.

41. ZUNSHINE Lisa, *Why We Read Fiction. Theory of Mind and the Novel*, *ibid*.

42. BBC Earth, *Monkey's Bluff / Clever Monkeys*, reportage diffusé sur Youtube, 19 Mai 2009. <https://www.youtube.com/watch?v=8c7NEf6qFlc>

43. ZARKA Samuel, *Les pratiques en décoration : pour la mise en œuvre de solutions écoresponsables*, *op. cit.* https://www.filmparisregion.com/sites/default/files/2021-04/Synthese_CirculArt2.pdf

44. ZARKA Samuel, *Les pratiques en décoration : pour la mise en œuvre de solutions écoresponsables*, *op. cit.*, p.1.



Il y a donc bien un problème majeur dans ce secteur, qui commence à être relevé aujourd'hui. Dans la suite du document, différentes solutions et pistes de réflexions sont proposées pour traiter le problème : penser au transport, à la préparation, au recyclage, aux matériaux, meubles, feuilles de décors utilisés, à ce qu'il advient des éléments de décor avant et après le tournage, aux évolutions et perspectives, et à toutes les pistes et options d'éco-conception possibles. L'argument écologique en-lui même est suffisant pour comprendre qu'il faut le généraliser et qu'il y a des enjeux liés au changement climatique.

Ensuite, je me suis mise sur la lecture d'un article écrit en anglais par Kiko Denzer, qui se désigne comme étant « *earth artist* » (ou artiste de la terre) sur le site *Mother Earth News*. Cet article a retenu mon attention et s'intitule *Earth Art and Architecture*⁴⁵. Denzer décrit notamment les bienfaits et les avantages des constructions et habitats en terre.

Il écrit que la terre est l'élément et le matériel de construction le plus utilisé sur la planète, et qu'elle est belle, durable et facile à travailler. Selon lui, les enduits de terre et le plâtre de terre permettent de créer de la vie aux murs, d'ajouter des variations et des touches de lumières, d'ombres, de couleurs, contrairement à d'autres matériaux trop parfaits et trop plats :

« *Earthen plasters add life to a building. There's a reason a so-called "perfect finish" is often referred to as "dead" straight, or "dead" flat — dead surfaces don't move. When every inch of a wall is the same, there's no variation of light, shadow, texture or color. But as you walk past a hand-plastered wall, you notice shifting light and shadow — it lives ! Rather than just connecting corners, sculptured walls literally shape space. Living, handmade plaster walls embrace you*⁴⁶. »

Denzer fait notamment référence au mot « *hand-plastered* », autrement dit des murs réalisés à la main. On a donc l'importance de la notion d'environnement et d'espace par le prisme de la main, du geste, et donc de l'artisanat puisque ce sont des notions essentielles de ce domaine.

Plus loin dans le texte, il est aussi question de couleur locale, une notion que j'avais déjà abordée dans le cadre personnel et dans celui de mes cours de master 1 sur la couleur (lexichromatique, atlas et codification) : il s'agit d'utiliser des matériaux spécifiques à l'environnement où l'on souhaite construire son habitat, des matériaux locaux, qui auront donc une couleur locale caractéristique du lieu. Ainsi, chaque région du monde, chaque région de chaque pays a une couleur locale en fonction des paysages et de la géographie. On peut par exemple retrouver des constructions de pierre en Angleterre, de bois dans les pays Scandinaves, de terre dans les pays Africains...

Nous avons donc une approche de l'environnement et de l'architecture d'un espace, vue selon le geste artisanal, artistique, géographique et financier, puisqu'il est aussi question de coût des ressources à la fin de l'article. Construire soi-même est généralement moins coûteux, et Denzer met l'accent sur prendre le temps d'expérimenter et de jouer :

« *Your best bet is to take the time to experiment and play*⁴⁷. »

Suite à cette introduction et à cette première exploration du sujet, je vais entrer dans le cœur du sujet de façon plus approfondie en commençant par préciser la problématique

45. DENZER Kiko, *Earth Art and Architecture*, Mother Earth News, octobre 2007. <https://www.motherearth-news.com/diy/earth-art-zmaz07onzgoe/>

46. DENZER Kiko, *Earth Art and Architecture*, op. cit, Living Walls.

47. DENZER Kiko, *Earth Art and Architecture*, op. cit, The Price of Creativity.



de ma recherche. Je vais ainsi traiter de la question des matériaux écofictionnels comme moteur narratif et structurel pour le design d'espace.

Le plan de cette réflexion va s'articuler de la façon suivante : dans un premier temps, une courte partie servira à poser les fondations du sujet en étudiant les apports matériologiques de l'écoconception dans l'espace fictionnel. Le lien que nous avons à la nature a changé et évolué de nombreuses fois, et les artistes, chercheurs, techniciens qui tentent de l'inclure dans leur travail sont eux aussi nombreux. Cette étude sera abordée à partir de différents angles : l'évolution de la vision humaine de la nature au fil du temps, la nature en tant que thème, et la nature en tant que matériau physique. Dans un deuxième temps, le centre de ma recherche sera l'exploration de l'influence des matériaux écofictionnels sur l'espace fonctionnel. Cette partie est découpée en trois sous-parties, où je parlerai d'abord du transfert de l'écofiction à l'écodesign via la technicité matérielle. La deuxième sous-partie sera axée sur les spécificités empiriques de la nature et leur relation à l'espace, et la perception sensible. Enfin, la troisième sous-partie portera sur l'influence de la fiction sur le réel, avec l'aspect psychologique.

Entre chaque section auront lieu des expérimentations qui expliqueront en quoi ma pratique a pu alimenter, modifier et nourrir la réflexion de ce sujet. Une expérimentation viendra donc faire le lien entre les différentes parties.







Chapitre I

L'apport matériologique de l'écoconception
dans l'espace fictionnel

J'ai décidé en premier lieu de réaliser une première courte partie dédiée à l'écoconception et plus spécifiquement à ses matériaux, et à leur apport dans l'espace fictionnel. Les matériaux sont ici considérés au sens large, à savoir tous les éléments, outils, réflexions et pensées, techniques et supports de l'écoconception, mais aussi au sens singulier et littéraire, à savoir les matériaux physiques et matières premières. L'écoconception étant un concept visant au respect de la nature et à des principes écologiques dans la réalisation de produits de leur conception à leur fin de vie, je me suis demandé quel rapport avions-nous de manière générale avec cette nature. Les artistes, chercheurs et penseurs ont étudié la question et notre rapport et notre définition de la nature a pu considérablement changer au fil des siècles et des époques. Cette étude me permet de réaliser un tour d'horizon des pratiques existantes et ayant existé, des problématiques et de leurs potentielles solutions, avant d'enfin rentrer dans le vif du sujet de cette recherche. Le choix des matériaux au sens propre est une partie fondamentale de la notion d'écoconception. L'exploration matériologique passe par penser à notre lien à la nature, et à la relation que l'on entretient avec cet espace. L'humain interagit, se sert de ce lieu et le transforme de façon continue, de manière consciente ou non, positivement ou négativement. Dans le cadre de l'écoconception, le but est que l'impact soit le plus neutre possible ou mieux encore, qu'il ait des bienfaits. Le tout est étudié au travers du prisme de la fiction pour cette courte analyse car il s'agit d'une des bases de réflexion de ma recherche. Il s'agit de comprendre quel est notre rapport à la nature, mais aussi de quelle façon celle-ci est implantée et étudiée dans la fiction, autant sur l'aspect thématique que physique.

J'ai donc voulu en savoir plus sur la nature en tant que matériau artistique dans la fiction et base de réflexion pour le design d'espace, pour ça j'ai utilisé deux angles d'approches : la nature en tant que thème au travers du récit, et la matérialité de la nature pour la fiction.



1 | L'ÉVOLUTION DU RAPPORT HUMAIN À LA NATURE

Avant de rentrer dans le sujet de la nature dans l'espace fictionnel, je me suis intéressée au rapport que nous avons avec celle-ci car il s'agit d'une approche importante pour la suite sur l'écoconception.

Au fil des siècles, les notions de nature et d'environnement ont été abordées par de nombreux penseurs et philosophes tels que Lucrèce ou encore Aristote⁴⁸, qui l'ont mise en lien avec d'autres concepts. Il est important de se demander quels étaient les rapports des humains avec la nature auparavant, pour comprendre pourquoi il semble important et intéressant d'associer la nature, l'espace et la fiction aujourd'hui. Il est question de savoir en quoi la nature nous fait du bien, et pour quelles raisons nous avons une sensibilité particulière à elle.

Les philosophes antiques envisageaient la nature à la fois sous le prisme de l'œuvre divine qu'il n'est pas possible pour un humain de comprendre, et également sous celui de l'essence, la nature faisant partie de nous en tant que source de la vie.⁴⁹ Parmi les philosophes qui s'accordent sur cette pensée, on peut retrouver Héraclite qui estimait que « *la la sagesse consiste à dire des choses vraie et à agir selon la nature, en écoutant sa voix*⁵⁰ ». Il y a aussi Marc Aurèle, qui disait dans *Pensées pour moi-même* « [...]dans ce que fait la nature, il n'y a jamais rien de mal.⁵¹ »

Les humains ont aussi tendance à associer la nature à la divinité, tant ils ne comprennent pas l'origine des causes naturelles à ce moment. Lucrèce tente de les libérer des superstitions en cherchant les causes physiques de la nature. Il pose le principe que rien ne naît à partir de rien, qu'il n'y a pas de génération spontanée ni de dieux tout puissants qui créent par leur simple pouvoir. La démarche est scientifique mais se veut aussi commune pour le bonheur humain.⁵²

La notion de hasard vient dans la question de la nature par Aristote. Il écrit dans *Physique*, IV, que la nature n'est pas complètement constituée de hasard, mais aussi de nécessités⁵³.

Les humains ont donc tenté de manière globale de démystifier la nature, de la comprendre de manière scientifique, avant de revenir dessus de manière plus sensible avec l'art. En effet, l'art est considéré comme un chemin permettant d'amener à la nature, et une manière de l'appréhender. Bachelard, dans *L'Eau et les Rêves : Essai sur l'imagination de la matière*⁵⁴, appelle « provocation du sensible » le rapport d'une provocation du sensible qui invite le

48. Lucrèce, *De la nature des choses*, I, Ier siècle avant Jésus-Christ.

Aristote, *Physique*, II, 1.

49. Lucrèce, *De la nature des choses*, I, Ier siècle avant Jésus-Christ.

50. Héraclite, *Les penseurs grecs avant Socrate*, trad. Jean Voilquin, p.80.

51. AURÈLE Marc, *Pensées pour moi-même*, Germer-Baillière, 1876, traduction par Jules Barthélemy-Saint-Hilaire, livre II, XVII, p.49.

52. Lucrèce, *De la nature des choses*, op. cit.

53. Aristote, *Physique*, IV.

54. BACHELARD Gaston, *L'Eau et les Rêves : Essai sur l'imagination de la matière*, José Corti, 1942.



sujet à se remettre en route vers le sensible, et donc vers la nature⁵⁵.

Une autre idée vient contredire celle-ci, à savoir que l'art serait là d'abord et la nature ensuite, et qu'elle serait donc en réalité une création humaine. On ne pourrait s'en rendre compte et y accéder seulement par le biais de l'art qui la révèle. Oscar Wilde, célèbre écrivain, écrit dans *Le Déclin du Mensonge* en 1891 : « *Qu'est-ce donc que la Nature ? Elle n'est pas la Mère qui nous enfanta. Elle est notre création. C'est dans notre cerveau qu'elle s'éveille à la vie [...]*⁵⁶ ».

La nature servirait donc à l'art à la fois en tant qu'inspiration, ou l'art servirait comme « chemin » vers elle. En l'intégrant à nos projets, la nature prend une place essentielle et permet à la nature de venir aux gens, et non l'inverse. Dans notre époque actuelle, le lien que nous avons avec la nature est extrêmement marqué par la crise climatique qui se joue et qui met en péril le futur des générations actuelles et à venir. L'émergence de concepts tels que l'écologie et l'écoconception sont directement en lien avec ces enjeux et visent à ramener notre époque moderne à une proximité avec la nature. Ce rapport à la nature change et est aussi différent et spécifique selon les régions du monde et de leurs connaissances, prises de conscience et capacités sur le sujet. Dans l'espace et dans tous les domaines du design, nous pouvons noter un tournant particulier. La fiction étant un de mes intérêts principaux, et celle-ci étant plus que jamais présente dans nos vies au travers de nombreux médias, je me suis intéressée à son rapport à la nature.

55. BACHELARD Gaston, *L'Eau et les Rêves : Essai sur l'imagination de la matière*, op. cit,

56. WILDE Oscar, *Le déclin du mensonge*, Intentions, 1928, UGE, trad. H. Juin, colt 10-18, 1986.



2 | LA THÉMATIQUE DE LA NATURE AU TRAVERS DU RÉCIT

La nature est présente dans de nombreux genres de la fiction. La tendance est observée notamment dans la science-fiction mais pas seulement, la *fantasy* présente également des récits abordant l'écologie sous un angle alarmiste, voire pessimiste dans des contextes de mondes ravagés par une apocalypse. Je vais m'intéresser à la façon dont ces genres parlent de la nature.

Notre lien à la nature, comme cela a été vu précédemment⁵⁷, change selon les époques. La fiction est une réponse à ces événements et un écho à nos environnements et contextes politiques. Traiter de la nature sous un angle spécifique est un choix actif et important car cette réponse est le miroir de ce qui se trame dans nos sociétés. Le site *BNF Fantasy*, dans son article *Plaidoyer pour une défense de la nature*⁵⁸, présente avec détail la vocation de la *fantasy* à défendre le monde naturel. Ce genre, mettant souvent en scène des mondes à la nature préservée, s'inquiétant de la disparition des êtres surnaturels et créatures qui y vivent, prend ses sources à l'époque de l'industrialisation au XIX^{ème} siècle quand les campagnes étaient dénaturées au nom du progrès, et au moment de la Première Guerre Mondiale et des ravages entraînés pour l'humain et la nature. Des œuvres telles que *Le Seigneur des Anneaux*⁵⁹ par J. R. R. en sont des piliers.

D'autres genres spécifiques à différentes cultures souhaitent traiter de la thématique de la nature. Le réalisateur japonais Hayao Miyazaki renoue l'humanité moderne à la nature en utilisant le merveilleux. Dans *Nausicaä de la Vallée du Vent* en 1984, *Princesse Mononoké* en 1997, *Le Voyage de Chihiro* en 2001, ou encore *Pompoko* réalisé par Isao Takahata et sorti en 1994 ; humains, esprits, créatures de la forêt et divinité combattent et s'allient pour protéger leurs espaces de la pollution humaine et du déclin écologique. Dans l'animé *Mobile Suit Gundam* de Yoshiyuki Tomino sorti en 1979, l'écologie est au centre de la philosophie des « *newtypes* » : la terre est polluée, l'humain doit migrer dans l'espace pour qu'elle se régénère car il la détruit en pillant ses ressources, pour cela il utilise des robots géants. Il est important de noter que le merveilleux ici n'est pas opposé au réel ni au quotidien, mais que tous cohabitent naturellement.

La nature est souvent liée au thème de la catastrophe et de la destruction, notamment par des causes humaines, directes ou non. C'est dans tous les cas sous influence humaine que les espaces naturels et les écosystèmes se retrouvent en péril. Cette volonté de réponse vient à l'encontre de la tendance toujours très majoritaire du monde à détruire les espaces naturels plutôt qu'à s'adapter à ceux-ci et à respecter l'équilibre de l'environnement où l'on s'implante. Ces écofictiones se veulent à la fois réalistes, en implantant les enjeux climatiques dans un monde moderne, mais aussi attrayantes et agréables en y implantant du merveilleux

57. Voir chap. 1, *L'évolution du rapport humain à la nature*.

58. BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DE FRANCE, *Plaidoyer pour une défense de la nature*, article web, BNF Fantasy. <https://fantasy.bnf.fr/fr/decouvrir/plaidoyer-pour-une-defense-de-la-nature/?step=0>

59. TOLKIEN John Ronald Reuel Tolkien, *Le Seigneur des Anneaux*, Allen & Unwin, 1954-1955.



naturel cohabitant harmonieusement avec l'époque. Les créatures et personnages rendent le thème attachant aux yeux de personnes de tout âge.

Il est intéressant de noter également la place importante que prend la nature dans les contes et légendes que l'on nous raconte durant notre enfance. La forêt est un espace qui y revient souvent, à la fois source de mystère et cœur de légendes, mais aussi lieu chaleureux regorgeant de magie et de créatures fantastiques.

Ce rapport spécifique à la nature dans la *fantasy* semble traduire une volonté de changement d'état d'esprit au cœur de nos sociétés, mais souhaite certainement aussi enclencher un mouvement concret de réflexion sur la place de la nature dans nos espaces, pouvant à terme les transformer.

La thématique et l'histoire ne sont pas les seuls éléments où il est question de la nature dans la fiction : je vais maintenant m'intéresser à la place accordée à la nature, et aux techniques d'écoconception dans le matériel en ce qui concerne notamment les décors de film, de théâtre ou de *stop motion*.



3 | LA MATÉRIALITÉ DE LA NATURE AU SEIN DU PROCESSUS DE FABRICATION DE LA FICTION

La dernière analyse de cette partie porte sur l'aspect matériel de la nature dans la fiction. En effet, je m'intéresse depuis ma licence en cinéma d'animation à la place qu'occupent les matériaux naturels et écologiques dans la fabrication physique de la fiction, à savoir dans les décors, dans le stop motion qui est l'animation en volume, et dans tout autre média où ils seraient susceptibles d'être présents. Je me suis déjà questionnée lors de recherches précédentes sur ce que ceux-ci pourraient apporter au sein d'un film dans le cadre d'un décor d'animation.

J'ai pu constater par moi-même que la nature était un thème de plus en plus important dans les scénarios de fiction, mais elle n'était pas forcément incluse dans les processus de création de la fiction. La fabrication de décor pollue énormément et il y a une grande perte dans le monde du cinéma côté matériel. Certains processus impliquent l'utilisation de produits toxiques et polluants.

Dans un document sorti en mars 2021, qui est une synthèse menée par le sociologue Samuel Zarka à l'initiative du collectif Ecodéco Ciné et Film Paris Region portant sur *Les pratiques en décoration : pour la mise en œuvre de solutions éco-responsables*⁶⁰, j'ai pu relever des chiffres importants et intéressants. Le constat de départ, présenté en première page, note que « les métiers de la décoration dans le cinéma et l'audiovisuel sont de grands consommateurs de matières premières, bois, papier, plastique, peinture, qu'ils transforment pour créer des décors. Ce sont par nature des postes majeurs de dépenses énergétiques et de production de déchets. Selon une étude Ecoprod de 2010⁶¹, ils représentent 1/5ème de l'impact carbone d'un tournage. Le caractère prototypal de l'industrie et la pression temporelle entravent la mise en œuvre de solutions éco-responsables pérennes.⁶² »

Ce secteur pose ainsi un problème environnemental majeur. Dans la suite du document, différentes solutions et pistes de réflexions sont proposées pour traiter le problème : penser au transport, à la préparation, au recyclage, à l'écoconception, aux matériaux, meubles, feuilles de décors utilisés, à ce qu'il advient des éléments de décor avant et après le tournage, aux évolutions et perspectives. L'argument écologique en lui-même est suffisant pour comprendre qu'il faut le généraliser et qu'il y a des enjeux liés au changement climatique.

Suite à ce constat, je me suis demandée s'il existait des personnes dans le secteur de la fiction qui s'intéressaient à la problématique matérielle de l'écologie et de l'écoconception, et si un effort était fourni pour transformer les pratiques et avoir une approche au plus

60. ZARKA Samuel, *Les pratiques en décoration : pour la mise en œuvre de solutions écoresponsables*, op.cit.

61. Ecoprod, *Ecoprod*, article. <https://www.ecoprod.com/en/home/ecoprod.html>

62. ZARKA Samuel, *Les pratiques en décoration : pour la mise en œuvre de solutions écoresponsables*, op.cit, p.1.



proche de la nature et respectueuse de l'environnement. Dans le cadre de mes recherches de stage de fin de master, j'ai pu échanger avec plusieurs animateurs et animatrices de *stop motion* au sujet de leur travail.

J'ai commencé par discuter avec Constantin Rytz, animateur qui navigue entre la Suisse et Angoulême, et qui a récemment terminé son projet de film de fin d'études⁶³ avec des marionnettes réalisées avec des matériaux naturels et non-toxiques. Pour les fabriquer, il a récupéré les éléments dont il avait besoin dans des forêts avoisinantes, et il a confectionné ses décors et ses personnages à l'aide de résine de pin et de cire d'abeille. Ayant suivi une formation en *stop motion*, il a désormais connaissance et conscience des techniques utilisées, qui sont assez polluantes pour la plupart. Il transforme donc des objets récupérés en animaux, humains, maisons, villes, décors...

Une autre animatrice avec qui j'ai pu parler est Laura Bailé, qui s'est formée en autodidacte. Elle m'a dévoilé certains composants utilisés dans le milieu, comme certaines résines et surtout le silicone, qui sont très polluants à fabriquer et peuvent émettre des vapeurs toxiques, ce qui a un impact sur la santé à long-terme. Laura travaille beaucoup avec de la laine cardée qu'elle achète auprès d'une productrice locale, et du papier de soie. La laine cardée lui permet de former et changer des éléments facilement, tandis que le papier de soie est pratique pour la superposition et le jeu des couches. Quant à ce qu'elle fait de ses décors et marionnettes, qui ne seront pas réutilisés à la fin de ses tournages, elle les vend à des particuliers qui auront envie de garder ces bouts de film en collection ou comme œuvre d'art. Elle offre une seconde vie à ces objets, tout en permettant aux spectateurs d'observer de près et d'apprécier des éléments vus seulement au travers d'un écran dans un film. Avoir des marionnettes en bois naturel que l'on peut toucher, sentir – si elles sont faites de résine de pin, n'est certainement pas la même odeur et texture que celle de la colle industrielle et toxique. L'acte de récupérer et d'acheter des objets comme ceux-ci qui sont destinés à être jetés a une forte dimension artistique : on n'a plus dans les mains un arbre ou une maisonnette de décor, mais une sculpture ou une figurine, que l'on peut admirer. Cela procure une émotion esthétique.

J'ai pu discuter aussi avec Isis Leterrier, autrice et réalisatrice de films d'animation, qui travaille actuellement sur une série en court de développement produite par Novamina et intitulée *Saisons d'Oiseaux*⁶⁴. La particularité de cette série est que les personnages, pour la plupart des animaux, sont réalisés uniquement à l'aide de plumes d'oiseaux et dans un décor naturel et composé de matériaux bruts.

63 RYTZ Constantin, *Regarde les fleurs des champs*, film de fin d'étude, 2021-2024. <https://www.instagram.com/p/C1Zh1780bu0/>

64. LETERRIER Isis, *Saisons d'Oiseaux*, série réalisée en stop motion en cours de développement. <https://www.isisleterrier.com/mondevolant>





FIGURE 1 — Constantin Rytz, image extraite d'un film de stop motion, 2024



FIGURE 2 — Constantin Rytz, image extraite de son film de fin d'étude « Regarde les fleurs des champs » en stop motion, 2021





FIGURE 3 — Isis Leterrier, image extraite de sa série « Saisons d'Oiseaux » en stop motion, 2021-2024



FIGURE 4 — Laura Bailé, animation en stop motion d'une lithographie d'Odilon Redon, « L'œil, comme un ballon bizarre, se dirige vers l'infini », 1882, 26,2 x 19,8 cm, Paris, Bnf



Après avoir fait le tour de ces bases sur les matériaux écofictionnels, j'ai pu constater que la nature est finalement un thème, au sens littéral et matériel, qui inspire la fiction depuis de nombreuses générations. Les enjeux actuels du changement climatique modifient notre perception de la nature et notre approche à celle-ci. Des professionnels tentent de mettre en place des solutions pour ajouter la nature à leur travail et à leur expertise. La fiction est un espace riche pour ce qui touche à la nature, pensée d'une façon qui n'est pas celle de la majorité à l'heure actuelle. Mais les mentalités évoluent et la fiction fait à la fois office de porte-parole d'idées, et de messagère à toute personne qui saura écouter ce qu'elle a à dire. Des penseurs cherchant à partager leur motivation à protéger ces espaces naturels ont pu impacter des gens et transformer leur vision de ces environnements. Finalement, la façon dont l'espace naturel est traité dans la fiction peut tout à fait être associée au merveilleux et au fantastique, mais beaucoup d'éléments relèvent bien d'un aspect réaliste qui pourrait avoir un impact sur nos propres espaces et nos paysages. C'est le questionnement auquel je vais répondre à la suite de cette recherche.





Chapitre II

L'influence des matériaux écofictionnels
en tant que moteur structurel
du design d'espace

Précedemment, je me suis questionnée sur les apports matériologiques de l'écoconception dans l'espace fictionnel. Maintenant que nous avons défini cette écofiction dans cette courte étude selon différentes approches, la suite va décortiquer de quelle façon cette « nature fictionnelle » pourrait se transposer à nos espaces, et comment ses apports se manifestent pour nous qui évoluons dans des espaces spécifiques. J'ai choisi de poser ma réflexion en commençant par expérimenter et tirer des constats et des angles d'approche de ces travaux.



EXPÉRIMENTATIONS - LA TERRE

Ma première approche est manuelle, car je souhaite appréhender le sujet de façon pratique. La terre, plus spécifiquement l'argile rouge, est le matériau qui m'est venu le plus naturellement à l'esprit.

La terre est une matière qui m'intéresse pour la facilité avec laquelle on peut la transformer, car c'est un matériau accessible que l'on peut trouver où que l'on aille, au bord d'une route ou d'un torrent. La terre est également très malléable. Quand elle est mouillée elle peut changer à souhait, lorsqu'elle est dure, elle peut-être cassée, reconstruite, cuite, reformée, recollée : les possibilités sont larges. Elle peut aussi être utilisée pour sculpter, décorer, créer des formes. La terre est un élément souvent utilisé dans beaucoup de domaines, et l'un des premiers matériaux avec lesquels les humains ont travaillé pour construire leurs habitats. C'est pourquoi je l'ai étudiée afin de voir comment nous pouvions la travailler lorsqu'elle est humide, sèche ou en cours de séchage.

Tout d'abord, j'ai voulu essayer de travailler la terre et la lumière. J'ai réalisé un petit couvercle avec des trous sur le dessus pour laisser passer la lumière. J'ai voulu dessiner des motifs que la lumière allait projeter sur d'autres surfaces en passant par les trous. La malléabilité de la terre permet de donner des formes qui permettront à la lumière de projeter des contours lumineux. On peut donc concevoir qu'il soit possible d'imaginer des lieux, des personnages, des animaux, des espaces complets et de leur donner vie de cette façon en jouant avec les formes et les lumières.

J'ai ensuite fait des tests sur des supports de terre rectangulaires, que j'ai imaginés et concus. Puis, avec différents outils en bois et métal, ainsi qu'avec une brosse à dent, mes doigts et mes ongles, j'ai travaillé un peu aléatoirement chaque support en terre en mélangeant les gestes et les techniques. Les tests ont été un peu hasardeux, j'ai essayé de varier mes actions : appuyer, creuser, gratter, casser, frapper, trouer, tailler... Parfois j'ai utilisé un outil à la fois, puis deux différents, puis un outil et mes doigts, et ainsi de suite.

Les résultats obtenus sont très variés, avec surtout des résultats très organiques. Il y a aussi eu des plaques plus répétitives, car on retrouve les motifs des outils utilisés. De manière générale, il y a une grande ressemblance avec des éléments de la nature, comme de l'herbe, de la mousse, des cailloux, de la roche, des pierres creusées par le mouvement de l'eau ou l'érosion, etc. Tout ceci me rappelle beaucoup la nature et ses mouvements. La terre permet d'imiter et de créer des ressemblances avec différents matériaux et éléments. Toutes ces formes sont très singulières et chaque support en terre a un aspect unique, aucune ne ressemble réellement à un autre.

Je me suis demandé quel rôle cela pouvait avoir dans la narration d'un espace, qu'il s'agisse d'un décor ou d'un lieu fonctionnel, en imitant par exemple la nature, avec un matériau lui-même d'origine naturelle. La terre change aussi avec le temps, elle n'est pas constamment fixe, elle est organique. Elle peut être bougée, en ajoutant et enlevant de la matière, en sculptant... Elle peut aussi être solidifiée ou changer de couleurs selon les autres matériaux que l'on peut lui rajouter.

Ces expérimentations me font penser que l'on peut associer différents gestes et techniques à chaque matière. Les possibilités et réflexions sont donc extrêmement larges.





FIGURE 6 — Julie Descarpentrie, expérimentations sur la terre à partir d'un bloc d'argile rouge, octobre 2022

Réalisation d'effets et de textures sur des petits supports ensuite séchés à l'air libre.

Modelage d'une coupelle et d'une coupe en terre avec pour but de réaliser des expérimentations lumière avec.

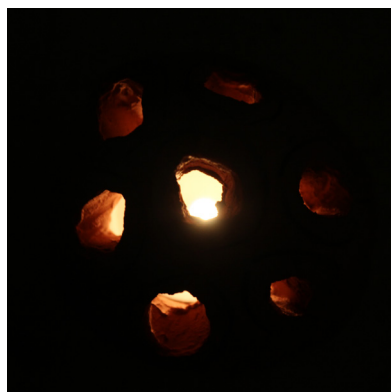
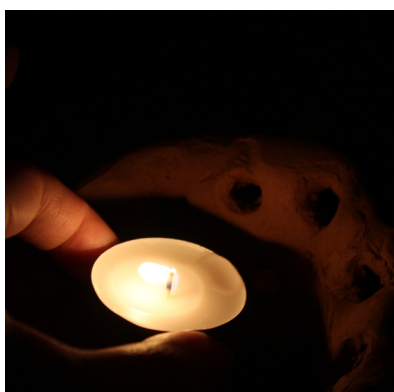
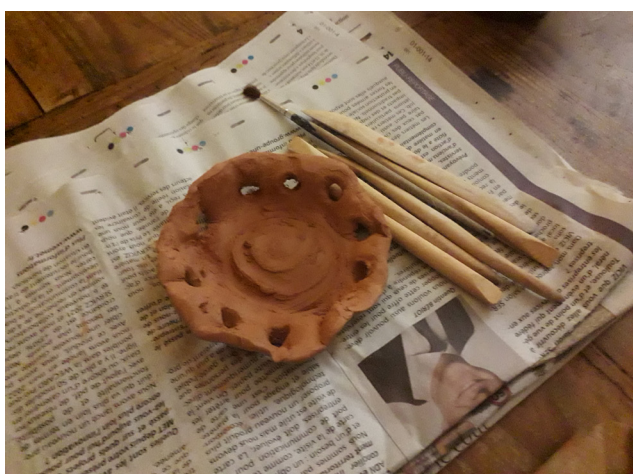


FIGURE 7 — Julie Descarpentrie, expérimentation lumière à la terre et bougie, octobre 2022

Le but était de pouvoir observer les effets lumineux créés par les espaces dans la coupelle et la coupe en terre, modelées à la main.



Suite à des discussions en cours et avec mes collègues, celles-ci m'ont fait le retour que de loin ou de près, les rectangles et coupelles de terre ne leur paraissaient pas identiques, et ne leur faisaient pas penser à la même chose. De loin on peut les prendre pour de simples objets, mais de près on y découvre un paysage miniature avec des formes qui font penser à de la roche, de l'herbe... Ainsi, la taille et l'échelle de l'objet ont leur importance. On ne l'interprète pas de la même façon, et c'est d'autant plus le cas dans l'exemple d'un film ou d'une vidéo où selon le cadrage et le plan, les éléments sont perçus différemment. On peut jouer avec cette échelle pour un décor et aussi avec le montage en jouant avec l'image : il est facile de créer de nombreuses déclinaisons différentes d'un environnement avec un seul élément grâce aux logiciels pour créer une séquence animée.

1 | DE L'ÉCOFICTION À L'ÉCODESIGN, TECHNITÉ MATÉRIELLE

L'ÉCHANGE MUTUEL DES MÉCANISMES ET TECHNIQUES DE CONCEPTION ENTRE LES DOMAINES DE LA FICTION ET DU DESIGN D'ESPACE

Les discussions approfondies sur les décors de stop motion avec des professionnels, ainsi que ma première expérimentation avec la terre et la lumière, m'ont amenée à m'interroger sur la l'écotechnicité de la fiction au service de l'espace fonctionnel. La technicité de la conception d'un décor de manière générale présente des similitudes avec la conception pour un design d'espace. J'ai trouvé intéressant de confronter les méthodes et les moyens employés dans le domaine de la fiction et de l'espace fonctionnel, et de voir dans un premier temps la proximité qui unit les deux.

D'un point de vue de la réflexion et des idées dans la phase de conception, le design d'environnement pour la fiction et pour un espace fonctionnel sont finalement extrêmement proches. On retrouve les mêmes types d'explorations et de création du lieu dans les deux cas, au travers de plans, de planches, de visuels, de croquis, de prises de notes et d'études. Nous pouvons aussi retrouver les mêmes concepts de schémas, de plans architecturaux, de *zoning*⁶⁵ ou de déplacements. Quelques différences notables entre les deux se retrouvent selon l'approche entre le fictif et le fonctionnel. L'approche fictionnelle a une dimension plus « illustrée » et « artistique » que le design d'espace qui se concentre sur des croquis techniques. La conception sur le fictif, dans le cadre d'une histoire qui resterait immatérielle, c'est-à-dire réalisée en 2D ou modélisée en 3D à l'ordinateur, ne s'attarde pas à réfléchir à la dimension physique et concrète de l'espace, c'est-à-dire qu'il n'est pas réalisé en volume et que les mesures et les détails techniques sont plutôt facultatifs et peuvent potentiellement uniquement servir de guide aux modélisateurs et modélisatrices, animateurs et animatrices, etc. L'espace est également « seulement » dédié à ses personnages : il est question qu'il soit cohérent à la fois pour les personnages et pour les spectateurs.

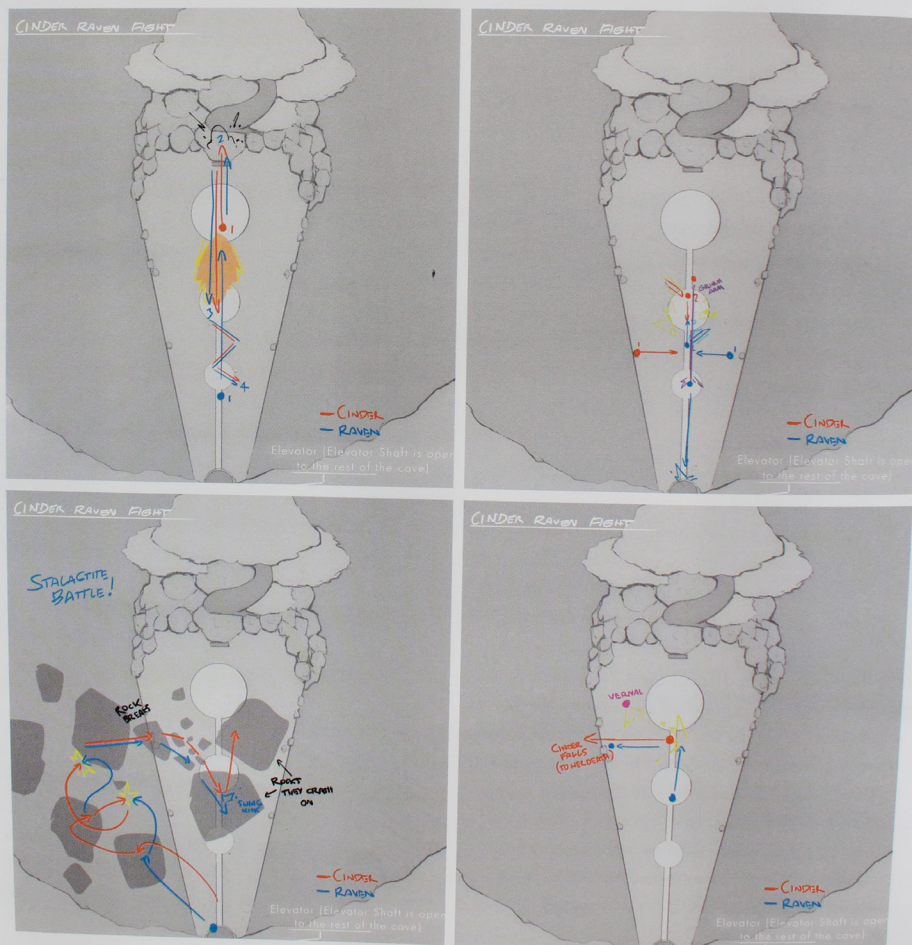
65. Plan qui montre les déplacements des individus dans un espace.



"Raven versus Cinder is one of the most intense battles in the show," says Newman. "Two Maidens fighting is like two superheroes going at it."

- Again and again, Raven demonstrates the value of experience by outmaneuvering her younger and rawer rival.

"Cinder is a bully who isn't used to actually having to fight," explains Hardwicke. "Cinder keeps amping up how scary she is: blowing up rocks, rocketing over to Raven, constantly blustering to show off her power. But she's facing someone who is unafraid and won't stop."



176 The World of RWBY

FIGURE 8 — Julie Descarpentrie, photo du plan de déplacement pendant le combat « Raven VS Cinder », « RWBY — The World of RWBY » artbook, Volume 5 chapitres 12 « Vault of the Spring Maiden », et chapitre 13 « Downfall », 2018, page 176

Le plan sert à définir les déplacements précis des personnages dans l'espace pour l'animation, de la même manière qu'un plan de « zoning » en design d'espace.



Dans cette étape de conception, la liberté des artistes, plus communément appelés « *concept artists* » est beaucoup plus libre que pour du design d'espace qui répondrait à des normes, des règles et des contraintes techniques. Il me semble donc naturel qu'explorer des idées, des formes et des concepts soit plus facile de ce point de vue. De nombreux artistes travaillant sur des univers de *fantasy* explorent des espaces fictifs de manière créative, et y incluent la nature qui est un thème en accord avec le genre. Il est possible de créer des espaces qui ne seraient absolument pas réalisables dans notre monde pour des raisons environnementales, comme par exemple le fait que nous n'ayons pas la possibilité de construire des villes dans des arbres aux dimensions surnaturelles, ou sur des îles flottantes, ou pour des raisons architecturales car certaines constructions ne sont techniquement pas réalistes. C'est pour cela que la créativité est décuplée et que l'imagination n'a finalement que peu de limites, bien qu'il en existe toujours quelques-unes. Dans le cadre d'une fiction en deux dimensions, le but est que le tout reste cohérent pour l'esprit du spectateur sans que cela ne soit forcément réalisable à une échelle plus grande et en trois dimensions.

Les quelques exemples de travaux de *concept artists* ci-contre servent à illustrer le type d'exploration possible dans le cadre d'un monde fictionnel, et plus spécifiquement écofictionnel. Donovan Valdes imagine des maisons en pierre en forme de champignons, dont les couleurs et les formes sont directement inspirées des champignons existants dans les environs du lieu où s'implantent les habitations. Flavio Bolla imagine des villes aux architectures assez similaires aux architectures européennes, en y ajoutant une dimension de grandeur et de nature avec des espaces hauts végétalisés par endroits. La dimension fictionnelle est marquée par des grandes tours du fond aux formes atypiques et par des vaisseaux volants. Joan Piqué Llorens a lui une approche à la fois illustrative et technique : le *digital painting*⁶⁶ du bar aux formes arrondies et organiques qu'il a « *designé* », se conjugue à différents angles de vues de l'espace pour pouvoir observer les détails d'un point de vue plus technique, et pour guider les autres groupes de l'équipe de production à la réalisation digitale de l'espace. L'artiste Anastasia développe des fiches de concept d'environnements fictifs entièrement basés sur un univers, une faune, une flore et des cultures imaginaires. Elle mélange l'approche spirituelle, religieuse et symbolique de l'espace au naturel, avec des habitations dont les formes et les couleurs sont marquées par les croyances de ses personnages, et par l'environnement naturel de leur monde. Enfin, l'artiste Charlene Le Scanff développe son univers avec une approche similaire.

Lorsque l'on observe ces concepts, le but est de pouvoir penser que ces designs sont plausibles, qu'il font sens et qu'ils seraient réalisables. Bien sûr, la question des éléments spécifiquement fictionnels et des contraintes de construction ne nous permettraient pas de pouvoir réaliser des espaces fonctionnels qui seraient des copies conformes à celles que nous pouvons observer ici. Mais cette plausibilité dans la conception peut d'ores et déjà nous permettre d'apprécier l'imaginaire développé pour ces espaces, et de nous demander s'ils seraient réalisables d'une autre manière en les adaptant à nos contraintes.

C'est pour cela que le cas des fictions « matérielles », autrement dit des fictions que l'on peut expérimenter d'un point de vue physique car fabriquées en volume, m'intéresse beaucoup. La délimitation entre écodesign fictionnel et fonctionnel est déjà plus floue par l'aspect

66. Peinture digitale.





FIGURE 9 — Donovan Valdes, « Underhome », digital painting, tablette graphique, 2015

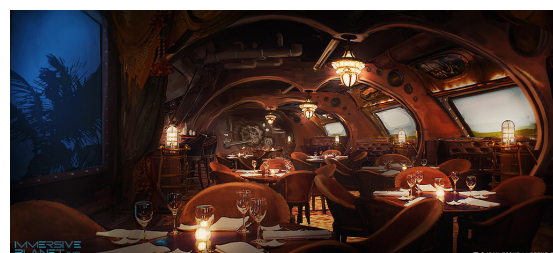


FIGURE 10 (GAUCHE) — Flavio Bolla, monde d'Osmadth, digital painting, 2015



FIGURE 11 (HAUT) — Joan Piqué Llorens, « Immersive Planet », concept art pour le restaurant d'un parc à thème, 2015

PLANCHE V





FIGURE 12 — Charlène Le Scanff, fiche de concept d'environnement pour son univers fictif Raizh, tablette graphique, 2023



PLANCHE VI



technique, matériel et construction à prendre en compte. Le fait de réaliser en volume des espaces imaginaires nous permet déjà de les appréhender à différentes échelles selon les types de décor : le décor de théâtre, de cinéma, dans lesquels nous pouvons déambuler ou encore de *stop motion* ne sont pas vécus de la même façon selon ce pourquoi ils sont assemblés. Mais le simple fait de les percevoir dans notre espace nous donne déjà une perspective dans le cas d'un espace fonctionnel. Nous retrouvons une dimension technique et architecturale beaucoup plus complète dans la conception et réalisation de décors peu importe leur taille. Dans le cas de l'animation, l'espace doit permettre d'accueillir des personnages animés et articulés. Il faut donc pouvoir les adapter à la manipulation, à la fois pour les animateurs et pour les personnages qui interagiront avec l'environnement. Le film de stop motion *Corpse Bride*⁶⁷ sorti en 2005 a réalisé des plans de conception très techniques pour la fabrication de la maison des Everglot.

Les techniques de fabrication de décors peuvent être utiles et appréciées en-dehors du domaine de la culture, de l'animation ou de l'événementiel. C'est ce qu'étudie le document intitulé *Using Stop Motion Animation to Sketch in Architecture : A practical approach*⁶⁸, rédigé par Ru Zarin, Kent Lindbergh, et le professeur Daniel Fallman de l'université d'Umeå en Suède. Une introduction à la technique de l'animation en *stop motion*, qui consiste à bouger des objets en volume à l'aide de photos pour les rendre vivants, a été réalisée auprès des étudiants et étudiantes en architecture de cette université. L'idée était d'essayer de trouver des façons de compléter les techniques de « *sketching* »⁶⁹ des designers et architectes. La technique papier, qui présente de nombreux avantages avec le dessin et qui n'est plus à prouver, manque peut-être selon les professeurs et leurs étudiants d'une vision complète de l'espace. En effet, elle ne permet pas de visualiser avec précision l'impact et le passage du temps sur une construction, son évolution, la façon dont la lumière passe à travers, ou encore les déplacements des habitants et êtres vivants dans l'espace. Le but était donc pendant une semaine de permettre à une cinquantaine d'étudiantes et d'étudiants de réaliser des films en stop motion, et de voir quels bénéfices et constats ils pouvaient en tirer pour leurs propres pratiques.

Les conclusions tirées suite à cette expérience qui explore à la fois la fabrication des décors, mais aussi toute la partie installation, gestion des équipements, logiciels et montages, captures photographiques du film et animation, a été que le travail en groupe est beaucoup plus agréable, performant et amusant, et que le résultat des animations, imparfaites en raison de la nouveauté de l'expérience pour certains étudiants, est finalement très authentique, énergique et « *sketchy* » (brouillon), et pourrait servir pour d'autres domaines du design également.

L'approche du décor nous permet d'avoir une approche tactile des éléments fictionnels, qui nous permet d'aboutir à une potentielle manière de transposer ces espaces en espaces fonctionnels. Notre approche n'est cependant pas la même selon leur échelle : décor de théâtre ou de *stop motion*, la place de la taille des éléments joue un rôle essentiel que je vais décortiquer à la suite.

67. BURTON Tim, *Corpse Bride*, Warner Bros. Pictures, 2005.

68. ZARIN Ru, LINDBERGH Kent, FALLMAN Daniel, « Using Stop Motion Animation to Sketch in Architecture : A practical approach », *op. cit.*

69. « *Sketching* » désigne l'étape exploratoire du brouillon, du croquis, qui pose les fondations du projet mené.



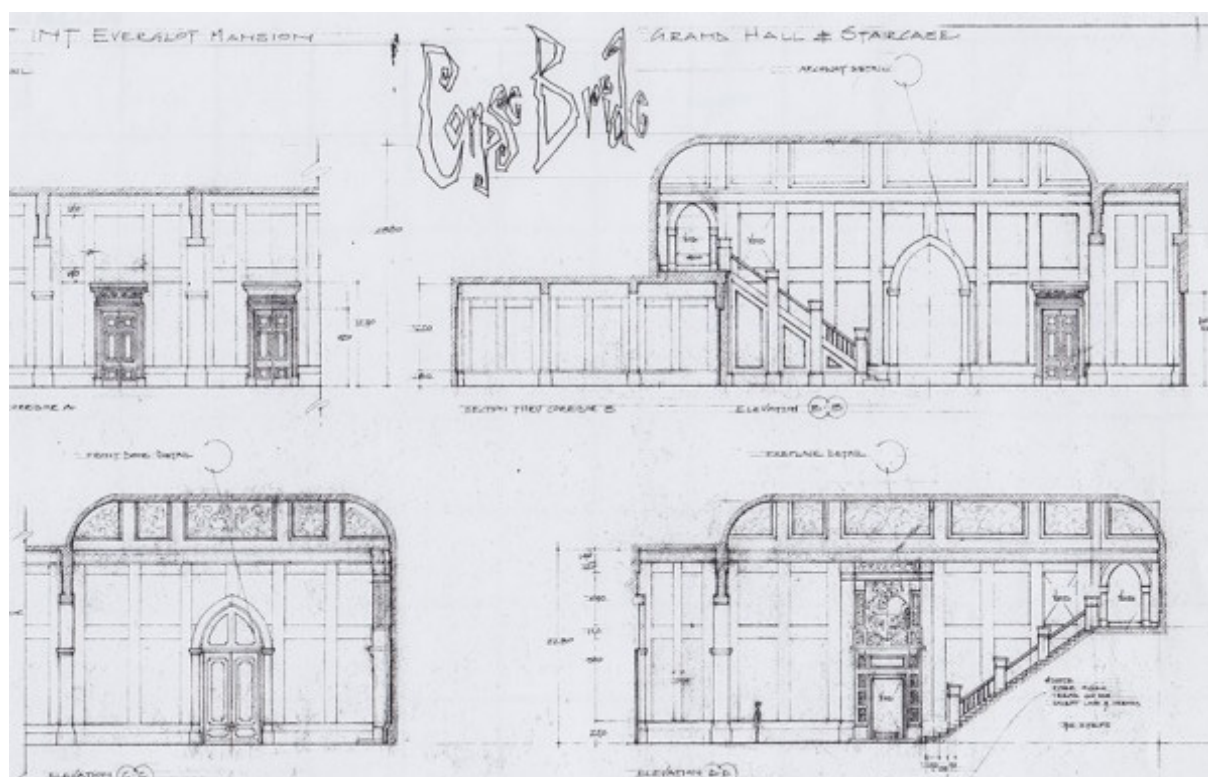


FIGURE 14 — « Corpse Bride », plan technique de la maison des Everglot pour un décor de stop motion, 2005



LA PLACE ESSENTIELLE DE L'ÉCHELLE ET DU CADRAGE DANS LA TRANSPOSITION DU DÉCOR À L'ESPACE FONCTIONNEL

L'échelle est définie de nombreuses façons, mais ce qui nous intéresse aujourd'hui est l'échelle définie par le dictionnaire du CNRTL comme un « *ordre de grandeur, de dimension, d'importance*.⁷⁰ »

Dans la fiction, le cadrage d'un plan joue un rôle essentiel sur la perception du spectateur d'un élément. Nous pouvons avoir un plan sur un élément qui semble être de taille importante, et on se rend finalement compte lorsque la caméra dézoome que celui-ci est en réalité minuscule dans un espace gigantesque. Cet effet a souvent pour but de surprendre et de tromper la perception du spectateur, et ajoute une dimension fantastique. Cette limitation par le cadrage dans les médias influence et trompe la vision que l'on a des objets et des espaces. C'est ainsi qu'il est facile de jouer avec cette délimitation et notre connaissance du monde pour ajouter de la surprise et nous faire croire que l'on voit quelque chose qui est en réalité différent. Ce principe du cadrage a été énoncé pour la première fois par les trois pionniers du montage et du langage cinématographique, à savoir Sergueï Eisenstein, David Wark Griffith et Abel Gance. Eisenstein était un cinéaste et théoricien du cinéma soviétique, Griffith était un réalisateur américain, et Gance était un réalisateur, scénariste et producteur français. Ces trois hommes ont écrit plusieurs ouvrages, notamment sur les notions de montage, de cadrage, mais aussi d'imaginaire et d'espace-temps.

Dans *Méthode de montage*⁷¹, écrit par Eisenstein, celui-ci fait une longue comparaison et mise en lien entre les différentes méthodes de montage et la musique. À partir de là, il a développé cinq catégories principales de montage : le montage métrique, le rythmique, le tonal, l'harmonique et l'intellectuel. Le montage métrique a pour principal critère de construction les longueurs de chacun des fragments de film. Le montage rythmique prend également en considération ce qui remplit chaque cadre, afin de déterminer leur longueur. Le montage tonal considère que le mouvement à l'intérieur du cadre correspond à un déplacement réel. Le montage harmonique prend en compte tous les stimuli et potentialités d'un fragment. Enfin, le montage intellectuel établit non seulement une harmonie émotionnelle, mais aussi une harmonie intellectuelle dans le cinéma.

À la manière d'éléments musicaux, rythmiques, de tempo, de gammes, d'harmoniques ou de timbres, Eisenstein a créé un pont entre ces deux domaines artistiques, et ajoute donc le côté musical à la notion de montage. Comme dans une chanson, le montage joue un rôle clé dans la façon de raconter une histoire et de montrer des éléments. Le rôle du cadrage a un impact direct sur la perception du spectateur dans le cas d'un film ou d'un film d'animation, et peut totalement influencer la façon dont on observe l'environnement et les personnages cadrés.

70. CNRTL, définition du terme « échelle », B. 3). <https://www.cnrtl.fr/definition/%C3%A9chelle>

71. EISENSTEIN Sergueï, *The Fourth Dimension in the Kino : II*, traduit en français en *Méthodes de montage*, Armand Panigel, *Le Film : sa forme, son sens*, Paris, 1976. https://archinats.hypotheses.org/files/2023/03/eisenstein_methode_de_montage.pdf



Un film joue énormément avec ce principe de cadrage pour changer l'échelle de ses environnements fictifs, il s'agit de *La Formation des Nuages*⁷² réalisé par Marie-Hélène Turcotte et diffusé le 9 Août 2016. Le texte qui m'a permis de la découvrir s'intitule *La Formation des Nuages*⁷³, écrit par Élène Dallaire. Après un parcours en architecture, Turcotte a décidé de suivre un cursus en école de cinéma d'animation. Son rapport à l'environnement était donc déjà lié à celui de son travail en architecture. Son travail est caractérisé par un jeu de couches en superposition, et sur le recadrage de mêmes séquences d'animation. Elle joue ainsi avec la perception du spectateur, sans pour autant recréer un même paysage plusieurs fois. Elle s'amuse au contraire à zoomer sur un espace originellement large, et à y raconter des choses différentes selon les éléments différents montrés dans le cadre. C'est un exemple d'application des principes énoncés précédemment dans l'animation qui fait pour moi partie du principe d'écoconception, tant il permet d'explorer de nombreuses pistes sans pour autant fabriquer en masse et utiliser trop de ressources. Le processus créatif en est même enrichi par la façon dont on peut explorer tous les recoins de chaque environnement et paysage construit.



FIGURE 15 — Marie-Hélène Turcotte, « *La Formation des Nuages* », court-métrage d'animation, 2010

72. TURCOTTE Marie-Hélène, *La Formation des Nuages*, court-métrage d'animation, publié sur Youtube par ONF, 2016. <https://youtu.be/ZDrEAE8uW8k>

73. DALLAIRE Élène, « *La Formation des Nuages – Canada 2010* », *Séquences*, numéro 269, novembre-décembre 2010 (diffusion numérique : 11 Avril 2011), p.27. <https://www.erudit.org/fr/revues/se-quences/2010-n269-sequences1514375/63537ac/>





FIGURE 16 — Marie-Hélène Turcotte, « La Formation des Nuages », court-métrage d'animation, 2010

Dans un espace fonctionnel, le cadrage pourrait être associé à notre regard, qui possède également une notion de hors-champ avec les délimitations du champ de vision. Le zoom est lui associé à la distance et à la perspective. Notre position physique dans l'espace nous permet de varier la perception de l'échelle d'un élément. Le premier à parler de la distance et de la perspective est Léonard de Vinci⁷⁴, qui a étudié et passé au peigne fin tous les détails possibles constituant son environnement pour pouvoir peindre et dessiner de la façon la plus juste possible : l'anatomie, les couleurs, les formes, les bords, les valeurs et contrastes, la composition...

Ce qui nous intéresse ici est son étude sur le rôle de la perspective lié à la notion d'échelle, car elle joue tout simplement avec le regard et la perspective du spectateur. En fonction de la distance des éléments, on ne perçoit pas forcément les choses de la même façon. On peut y voir des paysages ou des scènes différentes. Les couleurs jouent aussi un rôle, comme dans le cas de la perspective atmosphérique : la lumière n'est en effet pas diffusée de la même façon au travers des nuages et de la fumée et transforme les espaces lointains. Léonard de Vinci a parlé de trois types de perspectives⁷⁵, qui définissent ce qui se produit lorsqu'un objet s'éloigne de l'œil : la perspective linéaire, où l'objet diminue en taille, la perspective des couleurs où celles-ci s'altèrent progressivement, et la perspective d'effacement, où l'objet est de moins en moins net. De Vinci étudie la perspective atmosphérique, dite « aérienne », où il comprend que la quantité d'air présente entre chaque élément change sa couleur et la façon dont on perçoit ces éléments. D'un point de vue technique dans la peinture, il dit à propos de cet effet d'atmosphère : « *Je dis que le bleuissement que nous voyons dans l'atmosphère n'est pas une couleur intrinsèque, mais est causé par une vapeur*

74. Léonard De Vinci, artiste, ingénieur, sculpteur, musicien, philosophe et écrivain italien, 1452-1519.

75. BINDÉ Joséphine, *Les 7 règles d'or de Léonard de Vinci*, Beaux-Arts, 19 Janvier 2019. <https://www.beauxarts.com/grand-format/lecon-2-les-7-regles-dor-de-leonard-de-vinci/>



*chaude évaporée en atomes minuscules et insensibles sur lesquels tombent les rayons solaires, les rendant lumineux [...] S'il y met une couche de céruse très fine et transparente, il va voir que le blanc de cette céruse sera en fait un beau bleu, mais il doit être très fin et bien moulu.*⁷⁶
» On retrouve cette application sur son tableau *Sainte Anne, la Vierge et l'enfant Jésus*⁷⁷, réalisé entre 1503 et 1519.

Léonard de Vinci dit, notamment concernant l'échelle dans son *Traité de la Peinture*⁷⁸ paru en 1910 : « *Il est impossible à la peinture même exécutée à la perfection et avec une exacte précision des contours, de montrer autant de relief que le naturel, à moins qu'elle ne soit vue qu'avec un seul œil.*⁷⁹ »

Cela s'applique aussi aux décors, mais le fait que ce ne puisse pas être complètement l'identique d'un paysage naturel, par exemple, ne doit pas empêcher le fait de pouvoir être immergé dans ce décor. Bien que maîtriser les règles physiques de notre monde soit de mise pour pouvoir les reprendre selon nos codes et nos goûts, un environnement efficace peut passer par l'abstraction, la stylisation ou la simplicité. Un décor aussi n'est pas réalisé de la même façon selon son utilisation : par exemple dans le théâtre, les spectateurs situés loin de la scène doivent pouvoir bien voir les décors qui seront peints plus gros. Ainsi ils ne seront pas réalistes, mais le sembleront aux yeux des gens selon leur position dans l'espace.

Il est possible dans l'espace fonctionnel de jouer avec cette distance et avec la taille des objets pour reproduire ce jeu d'échelle déjà très présent dans la fiction. Je pense notamment à des personnages et créatures vivant dans des espaces qui, dans notre réalité, sont complètement différents : nous pourrions penser que les maisons du village des *Schtroumpfs*⁸⁰ de l'univers de Peyo sont des champignons géants, lorsqu'en vérité ce sont les personnages bleus qui sont minuscules, et on peut comprendre cette différence lorsque Gargamel et son chat tentent de venir les capturer. L'environnement entier des *Schtroumpfs* est géant et c'est là que l'on comprend leur taille réelle. Le Volume 9 de *RWBY*⁸¹, une web-série d'animation, s'inspire énormément de l'histoire d'*Alice au Pays des Merveilles*⁸² et comme dans l'histoire originale qui traite aussi de la taille avec les boissons et gâteaux pour grandir ou rapetisser, trois des personnages principaux se retrouvent réduites à une taille très petite⁸³. Ruby, la dernière à l'échelle humaine, cherche de l'aide pour qu'elles puissent revenir à leur taille normale ; celui qui les aide, Herb, vit dans un champignon géant quand on le compare à la taille de Ruby et de ses équipières.

Une autre fiction célèbre spécifiquement pour ce jeu des tailles est celle des *Voyages de Gulliver*.⁸⁴ Elle retrace les quatre voyages de Gulliver, ex-médecin devenu capitaine de

76. DE VINCI Léonard, *MS. Leic*, vers 1506-1510.

77. DE VINCI Léonard, *La Vierge, l'Enfant Jésus et sainte Anne, dit la Sainte Anne*, huile sur bois, 1503-1519, Paris, Musée du Louvres, Département des Peintures.

78. DE VINCI Léonard, *Traité de la peinture*, Paris, Librairie CH. Delagrave, 1970 (traduit en français pour la première fois en 1270). <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k3042728s.texteImage>

79. DE VINCI Léonard, *Traité de la peinture*, idib, p.112, paragraphe 281. <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k3042728s.texteImage>

80. Cf. planche VIII, figure 17.

81. OUM Monty, LUNA Miles et SHAWCROSS Kerry, *RWBY*, web-série d'animation, 2013 à aujourd'hui.

82. CARROLL Lewis, *Les Aventures d'Alice au Pays des Merveilles*, Londres, Macmillan and Co, 1865.

83. Cf. planche VIII, figure 18.

84. SWIFT Jonathan, *Les Voyages de Gulliver*, Benjamin Motte, 1721.





FIGURE 17 — Peyo, planche de dessin du quotidien des « Schtroumpfs », Album 4, 2020



FIGURE 18 — Monty Oum, série d'animation « RWBY » produite par le studio Rooster Teeth, Volume 9 Chapitre 4 « A Cat Most Curious », 2023



vaisseau, ayant fait naufrage après une tempête et réussi à nager jusqu'à la côte. Il arrive sain et sauf près du village de Liliput, où il est fait prisonnier par une race d'humains de quinze centimètres de haut. Dans la seconde partie du roman, Gulliver entreprend un autre voyage et arrive cette fois à Brobdingnag, où la population est à l'inverse de Liliput : les humains font environ vingt-deux mètres de haut. Chaque partie du voyage de Gulliver est une critique de la civilisation du temps de Swift, des fausses valeurs et préjugés, et du genre humain.

EXPÉRIMENTATIONS - L'ÉCHELLE ET LE CADRAGE

Pour expérimenter sur l'échelle et le cadrage, j'ai récupéré des déchets de gâteaux d'apéros, de bouteille en plastique et boîte d'œufs. Je les ai pris en photo de loin puis de près, et j'ai surtout regardé les photos de près pour voir s'il était possible de percevoir autre chose que leurs matériaux de base. J'ai agencé chaque élément pour qu'il puisse avoir un sens de loin et de près. Ainsi, j'ai découpé la boîte d'œufs, je l'ai recollée par parties, et elle semblait former des montagnes en perspective en la regardant de face. J'ai découpé la bouteille et j'ai collé ses morceaux en les superposant : ça aurait pu ressembler à de l'eau, des vagues, ou à du brouillard. Enfin, j'ai découpé la boîte de gâteaux et j'ai collé ses morceaux côté colorés dans la même direction, ils ressemblaient à des flammes.

En analysant de près les matériaux après les avoir pris en photo, j'ai pu voir des choses se dessiner que l'on n'aurait pas forcément vu ou perçu de la même façon de loin. Sur la bouteille, on peut par exemple voir des lignes formées par les bords de chaque morceau, et il semblerait qu'elles créent un tout nouveau paysage, comme s'il s'agissait de collines en perspective. La direction des morceaux de carton m'a quant à elle fait penser à des troupeaux d'animaux courant dans la même direction, comme s'ils étaient entassés. Chaque cadrage permet d'imaginer des éléments et environnements différents, et donc permet aussi d'éprouver des émotions différentes. On n'est pas immergé de la même façon dans l'espace par les couleurs, les formes, etc. Ainsi, le cadrage change la perception que l'on peut avoir d'un objet, qui n'est donc plus du tout l'objet que l'on a l'origine : une boîte d'œufs devient une montagne et peut être utilisée pour créer des histoires. Recadrer influence non seulement la façon dont on peut percevoir un environnement et une histoire, mais également la perception que l'on peut avoir de l'espace et des personnages.

Les expérimentations se sont poursuivies avec un autre travail à mi-chemin entre un décor minuscule fait de terre et complété avec du dessin digital à la tablette graphique. J'ai repris le matériau de la terre sur lequel j'ai expérimenté précédemment, et j'ai essayé d'imaginer un décor à partir de simple murs. J'ai fabriqué un petit coin de terre qui m'a servi de base, à la fois pour le sol et un coin de pièce. J'ai pris cet espace modelé à la main en photo, puis je l'ai intégré à mon logiciel de dessin et à partir de là, j'ai colorisé et rajouté les éléments dans la pièce. C'est une technique non destructive qui permet de mixer des médiums et de créer une approche unique et variée dans la conception d'espace, mêlant matières et textures concrètes à du mobilier, des luminaires, une atmosphère et des habitants encore imaginaires.





FIGURE 19 — Julie Descarpentrie, photos d'expérimentations sur l'échelle et le cadrage avec des matériaux récupérés et du collage, décembre 2022





FIGURE 20 — Julie Descarpentrie, photos d'expérimentations sur l'échelle et le cadrage avec un mélange des médiums, février 2023
Fabrication d'un espace en terre, dont l'ambiance, la lumière et le mobilier sont ensuite ajoutés et travaillés au digital à l'aide d'une tablette graphique.



J'ai conclu cette série d'expérimentations avec une autre, similaire au mélange de médiums : je suis revenue sur mon premier travail avec la terre, à partir de petits supports et blocs dont la texture et les formes ont été travaillées à la main et avec outils. À partir de supports similaires, j'ai imaginé des espaces sculptés à partir des formes de la terre. Certains blocs m'ont rappelé des matières organiques comme le bois, l'herbe et la roche. À nouveau, à partir de cette terre texturée, j'ai dessiné à la tablette le type d'habitats et d'environnements auxquels ça me faisait penser, comme un chalet, une maison en brique avec jardin, ou encore des habitats troglodytiques.

Pour continuer cette réflexion sur l'échelle, dans nos espaces des artistes jouent déjà avec celle-ci notamment avec des sculptures. C'est le cas de Henry Spencer Moore, un sculpteur britannique. Il est connu pour ses grandes sculptures en bronze et marbre, et pour son travail réalisé sur de grandes échelles. Il s'inspire beaucoup des paysages, cultures et d'autres pays dans son travail, et laisse beaucoup de creux, de manière similaire à des formes qu'il retrouve dans l'environnement qu'il observe. Moore dit notamment : « *Une sculpture peut bien faire plusieurs fois la taille réelle de l'objet et donner le sentiment d'être insignifiante et petite, et une petite sculpture de quelques pouces de haut peut donner un sentiment d'énormité, de majesté, de monumentalité, si la vision qui la sous-tend a de la grandeur.*⁸⁵ »

Ainsi, Moore dit que la taille n'a pas forcément un lien avec le sentiment, qu'il n'est pas essentiel de faire un projet gigantesque si l'on souhaite faire ressentir ce sentiment de majesté ou d'importance au spectateur. Ses propos m'ont fait penser à quelque chose que je m'amusais à faire lorsque j'étais enfant, à savoir placer des figurines dans des espaces naturels, à l'extérieur, et imaginer des histoires dans ces lieux. Une simple flaque d'eau pouvait ainsi devenir un lac dans lequel le personnage est en train de pêcher, ou bien un ruisseau, et des brindilles de bois devenaient un fleuve large et des barques. Il peut être difficile de réellement comprendre le sentiment de majesté procuré par ces éléments s'ils ne sont pas « bordés », car le cerveau se souvient aussi qu'une flaque est censée être petite. Cependant, dès que l'on pense à cadrer et à ne montrer que certaines parties de ce que l'on cherche à montrer, il est beaucoup plus simple de transmettre un message car la vision du spectateur est directement dirigée par ce cadrage. Il est donc facile de croire que l'on voit une mer ou une forêt, alors qu'il s'agit simplement d'un bassin ou d'un petit tas de plantes. Nous en revenons au principe du cadrage qui, dans la fiction, sert à transmettre un message spécifique au spectateur.

Un autre artiste réalise ce type de projets : il s'agit de Charles Simonds et des habitats de son peuple fictif miniature placé dans la ville. Depuis 1970, il a créé les « *Dwelling Places*⁸⁶ » pour une civilisation imaginaire nommée « *Little People* », émigrant à travers les quartiers et les rues de grandes villes partout dans le monde telles que New York, Paris, Shanghai, Berlin, Londres, Dublin et d'autres encore. Il existe trois types de petites personnes : les « *Linear People* », « *Circular People* » et « *Spiral People* ». Les habitats de ces personnages sont le reflet de chaque peuple et de leurs aspirations et culture, et on peut beaucoup le constater sur les formes selon les noms de chaque groupe. La nature et la terre prennent

85. MOORE Henri, Notes sur la sculpture, p. 22.

86. SIMONDS Charles, *Dwellings*, maquettes miniatures en pierre, sable et bois, de 1970 à aujourd'hui.
<http://charles-simonds.com/dwellings.html>



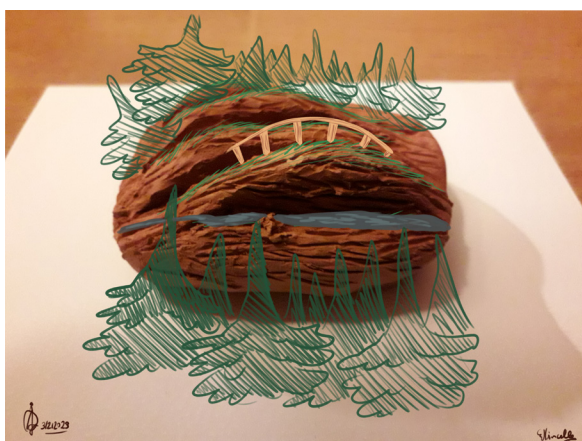


FIGURE 21 — Julie Descarpentrie, photos d'expérimentations sur l'échelle et le cadrage à l'aide de supports en terre et de dessin digital, février 2023

Reprise de supports en terre travaillés au niveau de la texture, des formes et des mouvements, puis exploration de l'agencement de l'espace selon ce que m'inspiraient les résultats du modelage.





FIGURE 22 — Henry Spencer Moore, « Reclining Figures : Angles », photo d'une sculpture de bronze, Angleterre, 1980



FIGURE 23 — Charles Simonds, photos des « dwellings », de 1970 à aujourd'hui

En haut à gauche, Rue des Cascades, Paris, 1975, terre, sable et bois.

En haut à droite, East 13th Street, New York, 1974, terre, sable et bois.

En bas à gauche, « Courtesy of MAD Museum », New York, USA, de 1970 à 2011.



PLANCHE XII



une place importante dans chacun des espaces de ces différents peuples fictifs. Simonds utilise des matériaux de terre pour fabriquer ses *dwellings* et inclut la nature comme part de ceux-ci. Ces habitats sont minuscules et intégrés à nos villes gigantesques, permettant une fiction dans la ville. Cette fiction minuscule, que l'on peut expérimenter au détour d'une rue ou d'un chemin, suscite notre intérêt par sa taille et son univers singulier que l'on peut appréhender de diverses façons, autant sensorielle et surtout visuelle, que par l'imagination.

Le cadrage, avec lequel j'ai expérimenté plus tôt, est une bonne façon de jouer avec l'échelle. À partir d'objets, d'éléments, d'espaces du quotidien, il est possible d'imaginer des fictions miniatures comme le fait Charles Simonds. Certains artistes vont dans la rue pour créer des histoires à partir de ce qu'ils y trouvent. C'est le cas de Slinkachu, artiste utilisant l'environnement pour y créer des scènes avec l'échelle. Dans sa photographie de *Fantastic Voyage*⁸⁷ prise à Londres en 2011, il a imaginé un micro-monde dans une simple flaque d'eau où traîne une chaussure. Le lacet de la chaussure a été transformé en monstre du Loch Ness, attirant la curiosité des personnages qu'il a placé sur un petit radeau (un bouchon de bouteille). Pour documenter ses travaux, il prend en photo ses scènes avec un plan large et un plan serré. Slinkachu de cette façon, cherche à interroger les gens sur l'actualité et l'absurdité de la vie quotidienne.

Il existe un certain nombre d'explorations de l'échelle réalisées avec l'univers du miniature. Le jeu du cadrage plaît dans le monde de la photographie et du cinéma d'animation, mais le travail autour de la taille peut prendre des proportions beaucoup plus importantes et concrètes. C'est le cas par exemple lorsqu'il est possible de s'immerger complètement dans un décor et de se mouvoir physiquement au sein d'un espace fictif, qui n'existe que dans le cadre d'une courte délimitation qui est celle du studio, de la scène etc. On retrouve beaucoup cette dimension immersive dans de nombreux décors de *stop motion*, qui sont faits à une échelle située entre le miniature et l'immersif. On peut se mouvoir dans ces lieux à la manière de Godzilla dans une ville. Les animateurs et animatrices ont en effet besoin de pouvoir se glisser entre les bâtiments pour pouvoir animer les personnages articulés, selon le principe du mouvement photo après photo. Dans les décors de plusieurs films d'animation comme les *Boxtrolls*, *Mary & Max* ou encore *ParaNorman*, les animateurs s'incrument au milieu de maisons qui sont plus grandes qu'eux.

La designer française Camille Ortoli travaille ses décors pour un autre but : ils sont uniquement destinés à être exposés en vitrine ou pour des publicités, mais la minutie, les détails, le savoir-faire élégant de leur fabrication en papier fait qu'il est aussi plus facile et intéressant de les travailler à plus grande échelle.

Dans l'art du spectacle et l'événementiel, des compagnies de théâtre de rue appliquent des tailles démesurées à leurs histoires et à leurs personnages. En installant des objets géants sur des bâtiments et des monuments religieux, ou en plaçant des créatures immenses au centre de nos rues, la Compagnie Royal de Luxe ajoute cette touche de fantaisie à nos espaces en mettant le spectateur dans la position d'une personne minuscule, et en ajoutant dans son environnement des éléments qui ne sont habituellement pas là. De manière similaire, la Halle des Machines à Toulouse anime et exhibe des créatures articulées mécaniques de grande taille, et leur fait raconter une histoire. Les spectateurs ont même la possibilité de

87. Cf. planche XIII, figure 24.





FIGURE 24 — Slinkachu, « Fantastic Voyage », photos d'une scène prise à Londres, 2011





FIGURE 25 — Camille Ortoli, « Saint Basile » (gauche), photo de maquette en papier, 2020
« Petits Immeubles » (droite), photo de maquette en papier, 2017

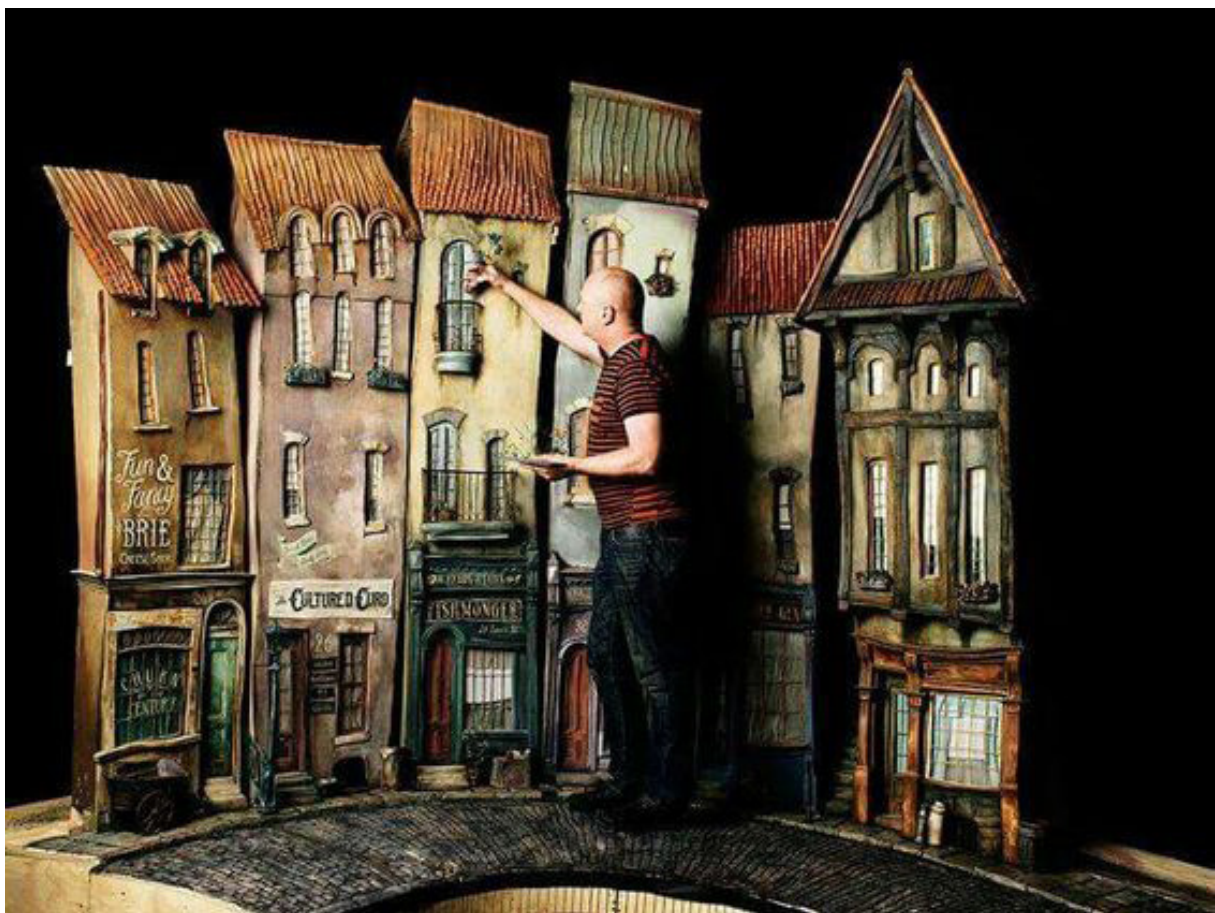


FIGURE 26 — « Les Boxtrolls », studio Laika, photo du décor du film en stop motion, 2014



grimper sur ces créatures et peuvent profiter grâce à ces manèges d'un autre point de vue du spectacle. Enfin, la compagnie des Plasticiens Volants dont l'atelier est situé à Graulhet dans le Tarn base ses récits sur des structures gonflables, volantes et non-volantes. Ils travaillent à la fois pour le théâtre, l'opéra et l'événementiel. Ils ont décidé de s'installer dans l'espace scénique du ciel, pour tel que la compagnie le décrit, « *s'adresser à toutes les personnes grâce à un langage universel, celui des images du rêve.*⁸⁸ »

En plaçant des aérostats⁸⁹ fantastiques à l'extérieur, des personnages volants dans les airs, ou des éléments gonflables dans la ville, ils considèrent le spectacle comme étant « *partout : au milieu, au-dessus, au coin de la rue, dans l'oeil de la personne voisine.*⁹⁰ »

Corporellement, nous sommes intégrés à ces espaces qui, bien que temporaires et uniquement structurels, nous placent en immersion dans l'histoire et dans un cadre fantastique. Il existe aussi des espaces ayant servi à un moment donné de décors qui subsistent toujours aujourd'hui et sont visitables. Ils nous projettent dans la possibilité de vivre dans ces lieux, à l'image de personnages de films. Ces décors ayant été fabriqués avec les mêmes techniques permettant une stabilité, une solidité, une durée et une fonctionnalité à nos habitats, pourraient finalement être habitables. C'est le cas notamment de plusieurs décors de *Star Wars* construits en Tunisie entre les années 1970 et 2000, qui sont aujourd'hui toujours accessibles au public. Plusieurs lieux emblématiques se situent dans le désert saharien de Nefta, où ont été tournés plusieurs volets de la saga comme *La Guerre des Étoiles*.⁹¹ On retrouve à la fois des décors complètement sortis du sol, faits de roches étant inspirés par les maisons troglodytiques traditionnelles locales. À d'autres endroits, des moments du films ont été tournés dans des *ksours* vers Tataouine, des villages berbères taillés dans le sol et dans la pierre, et bâtis par les locaux. Un reportage de France Info : Culture⁹² nous montre l'intérieur et la structure des décors, et les visiteurs pouvant entrer à l'intérieur. Des bergers locaux accueillent aussi volontiers des touristes dans leurs maisons dans les villages habités pour leur montrer les lieux de tournage.

Ces décors ont la particularité d'être basés sur des techniques vernaculaires, donc traditionnelles avec des matériaux, techniques et formes locales, mais placés dans un contexte et une époque futuriste et fantastique, puisque les vaisseaux volants et intergalactiques sont courants dans le monde de *Star Wars*. Un monde aussi avancé technologiquement présentant des habitats traditionnels offre la vision qu'il est bien possible d'envisager le contact avec la nature dans nos espaces et vivre avec une stabilité et une base moderne.

L'importance de la place corporelle dans ces décors de fiction est importante : par le mouvement du corps physique dans l'espace, nous pouvons appréhender les lieux avec nos sens. La question perceptive est essentielle dans ce rapport à l'espace.

88. LES PLASTICIENS VOLANTS, page de présentation de la compagnie. <https://www.plasticiensvolants.com/>

89. Appareil (ballon, dirigeable, montgolfière...) capable de s'élever et de se maintenir dans les airs.

90. LES PLASTICIENS VOLANTS, *ibid.*

91. JACKSON Peter, de l'oeuvre originale de TOLKIEN John Ronald Reuel, *Le Seigneur des Anneaux*, New Line Cinema et Wing Nut Films, trilogie de films, 2001-2003.

92. FRANCE 2 TÉLÉVISIONS, *Tunisie : à la découverte du désert cinématographique de Nefta*, reportage et article, 16 Août 2019. https://www.francetvinfo.fr/culture/cinema/star-wars/tunisie-a-la-decouverte-du-desert-cinematographique-de-nefta_3579371.html





FIGURE 27 — Halle des Machines, « Le Minotaure », photo d'une de leurs créatures mécaniques articulées en sortie à l'extérieur, Toulouse, 2018, crédit photo © Engueran Dubroca et ® Picture Shot

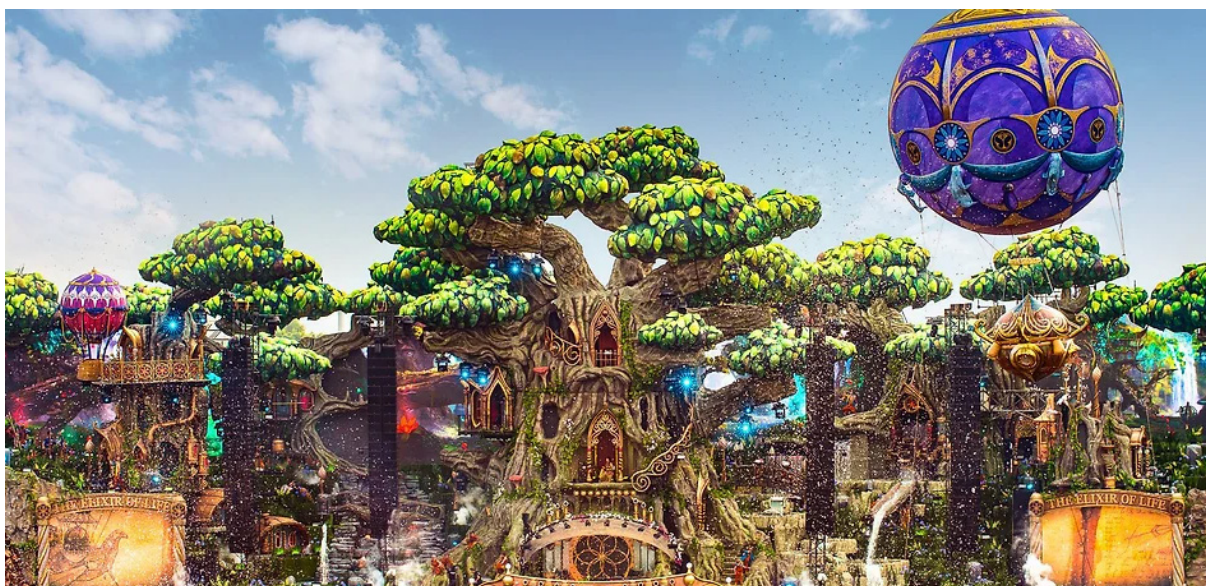


FIGURE 28 — Les Plasticiens Volants, « Tomorrowland », photo d'un aérostat fantastique pour le festival Tomorrowland, Belgique, 2016



Dans le cas du design d'espace, destiné à imaginer et bâtir des lieux fonctionnels qui seront habités, j'ai pu au cours de mes autres travaux universitaires faire la découverte d'artistes jouant aussi avec ce principe d'échelle pour des habitats et du mobilier, en s'inspirant d'éléments naturels ou aussi des objets de notre quotidien. Au cours de sa thèse sur *L'esthétique fonctionnelle de l'appareillage informatique comme ancrage phénoménologique de l'oeuvre à l'époque des immatériaux*⁹³, Julien Honnorat a par exemple expérimenté sur l'échelle avec la transposition de touches de clavier d'ordinateur en tabourets. Pour ça, il a travaillé directement avec des touches et faits des plans, des croquis, des mesures et de schémas pour transposer la taille, et ainsi transformer les touches en tabourets.

Nous l'avons vu plus tôt : voir des personnages vivant dans des champignons peut être récurrent dans la fiction ; d'autres éléments naturels peuvent servir de lieux de vie : nous retrouvons beaucoup dans la *fantasy* des villes et villages entiers construits autour et dans des arbres géants. Dans les contes de manière générale, des personnages peuvent se retrouver à vivre dans une ampoule géante, ou une chaussure, ou une pomme, et d'autres habitats de ce type. L'imaginaire permet tout à fait de concevoir des personnages vivant dans ces espaces. Nos espaces fonctionnels n'ont pour la plupart pas de ressemblance à aucun fruit, légume, objet ou être vivant. Mais des designers d'espaces et architectes tentent d'appliquer ceci à leurs projets, comme le cas de Javier Senosiain et de sa maison *Nautilus* en forme de conque et coquillage⁹⁴. Cet espace s'inscrit dans un mouvement appelé « architecture organique », qui est le concept de construire des maisons organiques avec une meilleure esthétique et un ton plus naturel, mais aussi de représenter un motif naturel dans la structure et le design, émulant ainsi les organismes naturels. Dans le cadre de ce mouvement, la maison peut ainsi prendre la forme d'un coquillage géant et il est tout à fait possible de vivre dans un espace comme celui-ci. La fiction peut être une source inépuisable d'inspiration pour ce type d'espaces tant l'on peut y trouver ce style d'habitats. On retrouve là une fiction naturelle dans l'espace qui se mêle très bien avec certains concepts actuels renforcés avec la crise climatique.

Les aspects techniques de l'écofiction et la question de l'échelle dans cette transposition permettent de comprendre que l'écofiction est, du point de vue technique et imaginaire, une source d'intérêt dans l'écodesign d'espace. La créativité, nourrie par les approches de l'animation, par l'échelle et par son lien avec la nature dans la fiction, nous amène vers des techniques de conception qui peuvent être liées à plusieurs domaines du design, autres que l'animation, comme l'architecture ou encore le design de produit et d'interaction. Elle nous amène aussi vers des mouvements tels que l'architecture organique, qui posent du fait la question de notre expérience de ces espaces. En quoi ces « écolieux », bâtis et influencés à partir des écofictions, auraient des apports et des bienfaits plus conséquents en comparaison à nos villes telles qu'elles sont conçues dans le monde contemporain ? Des éléments de réponse se trouvent dans une approche sensible et empirique, puisque c'est notre perception, nos sens et la façon dont nous évoluons dans la nature et dans l'espace, qui peuvent influencer comment nous nous sentons vis-à-vis de l'endroit où nous sommes.

93. HONNORAT Julien, *L'esthétique fonctionnelle de l'appareillage informatique comme ancrage phénoménologique de l'oeuvre à l'époque des immatériaux*, thèse, 9 Juin 2011. <https://www.theses.fr/2011AIX10035>
94. Cf. planche XVII, figure 31.





FIGURE 29 — Mos Espa (haut), décor de la saga Star Wars, « La Guerre des Étoiles », désert tunisien de Nefta

Habitations troglodytiques (bas), restaurant de l'hôtel Sidi Driss, décor de la saga Star Wars, « La Guerre des Étoiles », désert tunisien de Nefta

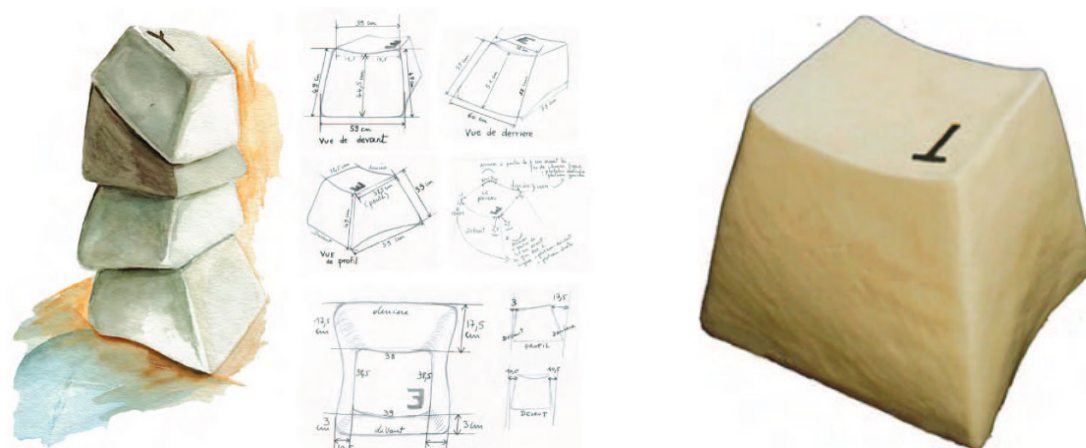


FIGURE 30 — Julien Honnorat, études aquarellées de touche de clavier d'ordinateur et sculpture, 2003-2005

À gauche, études aquarellées et mesures en vue d'agrandir une touche de clavier à l'échelle d'un tabouret, dimensions variables des croquis, 2003

À droite, sculpture en forme de touche de clavier, béton cellulaire siporex, peinture glycérphthalique et vernis pierre, 60 x 60 x 50 cm, 2003-2005





FIGURE 31 — Javier Senosiain (architecte), collaborateur Luis Raúl Enríquez Montiel, « Nautilus », photos de son projet de maison en forme de coquillage et de conque maison résidentielle, 330 m², Naupalcan, Mexico, 2017. Crédit photo © Jaime Jacott, Francisco Lubbert, Javier Senosiain



2 | LES SPÉCIFICITÉS EMPIRIQUES DE LA NATURE ET LEUR RELATION À L'ESPACE, PERCEPTION SENSIBLE

Comme pour la question de la technicité matérielle, je suis partie en premier lieu sur une expérimentation sur la nature avec des matériaux naturels mais aussi récupérés. Lors de mes recherches et de discussions avec mes professeurs, j'ai eu l'occasion d'en apprendre plus sur ces artistes et leurs mouvements, à savoir l'*Arte Povera* et le *Land Art*, qui ont fait le choix d'expérimenter directement au sein même de la nature, transformant son espace pour en bousculer l'environnement. J'ai donc commencé à travailler sur la question de l'art dans l'espace naturel en réalisant des tests à mon niveau.

EXPÉRIMENTATIONS - LA NATURE COMME RESSOURCE, ET LA TRANSFORMATION

Je suis allée récolter des matériaux naturels dans le jardin de mes parents, que j'ai collés sur une feuille d'aquarelle que j'avais au préalable peinte de manière à dessiner de l'herbe et un ciel. Je ne savais pas vraiment ce que j'allais faire de ce dessin, mais en collant des feuilles de laurier et des branches, j'ai vu que le tout ressemblait à une cabane, comme celles que l'on fait dehors lorsque l'on est enfant. Les branches servent de structure, et les feuilles de toiture. J'ai ensuite collé des pâquerettes et des violettes fraîchement apparues dans le jardin avec le printemps. Elles étaient au départ ouvertes et étalées, et se sont flétries et ratatinées sur elles-mêmes avec le temps. Les feuilles de laurier ont aussi séché et légèrement jauni. Les branches sont les seuls éléments qui n'ont pas bougé. Le dessin en lui-même n'a pas beaucoup changé, si ce n'est que le changement des éléments organiques font penser au vieillissement et au passage du temps.

Dans cette expérimentation, j'ai beaucoup utilisé de matériaux bruts que je n'ai pas retouchés ou modifiés. Certains de ces matériaux bruts évoluent et changent avec le temps, leur aspect n'est plus le même. Les feuilles, le bois et les fleurs flétrissent et peuvent finir par disparaître en se décomposant. Leurs couleurs et leurs formes changent. En ce sens, l'intention de cette expérimentation est de se rapprocher du travail d'artistes tels que Giuseppe Penone, figure importante du *Land Art*. L'exemple de son œuvre *Sentier de Charme*⁹⁵, installée en 1986 à Kerguéhennec en Bretagne, illustre bien la cohabitation de l'art et des matériaux naturels dans un espace forestier.

Ce travail m'a permis d'avoir une meilleure vision de l'approche des mouvements artistiques connus comme le *Land Art* et l'*Arte Povera*. Ces courants sont un angle d'approche intéressant sur la question des écofictionnements et de l'écodesign d'espace.

95. PENONE Giuseppe, *Sentier de Charme*, sculpture de bronze, Domaine de Kerguehennec, 1986, Collection Fonds régional d'art contemporain de Bretagne, achat à la galerie Durand-Dessert en 1986.





FIGURE 32 — Julie Descarpentrie, photos d'expérimentations à partir de matériaux naturels bruts récupérés, mars 2023
 À gauche, les fleurs, feuilles et branches venaient d'être collées sur l'aquarelle juste sèche.
 À droite, après plusieurs jours, les éléments naturels avaient déjà séché et pris un autre aspect.
 L'aquarelle n'avait pas trop bougé.



La question de l'état des matériaux que l'on utilise est intéressante, car la transformation ou métamorphose est un thème grandement abordé dans le milieu du cinéma d'animation par exemple. Que l'effet recherché soit comique, effrayant ou encore surprenant, les cartoons et les histoires jouent beaucoup avec ce principe en l'appliquant à des personnages ou des objets. Dans son texte intitulé *Métaphores et métamorphoses. Hommage à Peter Foldès*⁹⁶, Gérard Blanchard y décrit le cinéma d'animation comme étant « *par excellence l'art de la métamorphose.*⁹⁷ »

Le cinéma d'animation a longtemps, et est encore, considéré comme un art mineur et anonymisé, au contraire de la poésie, de la peinture ou de la littérature. Ovide est par exemple cité, un poète qui enchantait les métamorphoses. Le texte entier est un hommage à Peter Foldès, un dessinateur et peintre de dessins animés, et qui a marqué le milieu par sa façon de mettre en mouvement l'inanimé. Il a utilisé autant des techniques traditionnelles et du dessin papier que du dessin sur ordinateur, outil développé aujourd'hui qui offre encore plus de choix et de possibilités dans la mixité des médiums et les techniques d'animation. Dans un de ses films nommé *La Faim*⁹⁸, il a par exemple joué avec ce principe de métamorphose avec des personnages composés de lignes et de cylindres, qui se transforment en fauteuil, en voiture, en objets... La technique de l'ordinateur a permis aussi de jouer avec les calculs des logiciels d'animation utilisés, qui formaient par moments de latence des lignes entremêlées.

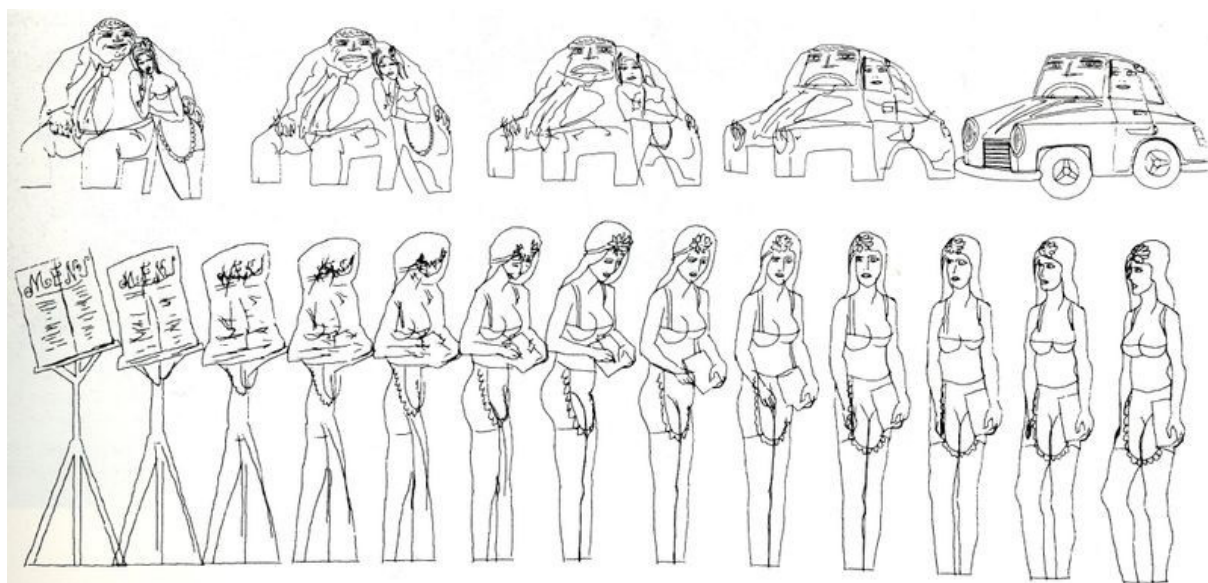


FIGURE 33 — Peter Foldès, « images clés » extraites de son film « *La Faim* », 1974
Transformation d'un homme et d'une femme en voiture, et d'une femme en pupitre, jeu avec les traits.

De manière plus large, la nature est elle-même un espace de transformation en mouvement

96. BLANCHARD Gérard, « Métaphores et métamorphoses. Hommage à Peter Foldès », *Communication et Languages*, n°34, 1977, pages 118-119.

https://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_1977_num_34_1_4410?q=animation+cin%C3%A9ma+m%C3%A9tamorphose

97. BLANCHARD Gérard, « Métaphores et métamorphoses. Hommage à Peter Foldès », *op. cit.*, p.1.

98. Cf. figure 33.



constant. Différents facteurs l'impactent et changent son état. Et plus loin encore, le recyclage dans l'écoconception repose sur ce principe de transformation et de métamorphose, en modifiant des objets et déchets pour prolonger ou renouveler leur cycle de vie. J'ai donc aussi voulu expérimenter sur l'aspect évolutif et changeant des matériaux et sur leur impact sur l'imagination et la créativité ; car comme nous avons pu le constater notamment avec le travail de Constantin Rytz ou de Isis Leterrier, qui transforment des matériaux naturels et récupérés en décors, la nature est une ressource matérielle importante et nous la transformons pour pouvoir l'utiliser. J'ai tenté d'expérimenter avec des matériaux récupérés. Ici, j'ai utilisé des déchets recyclables et récupérables tel que le carton, que l'on peut arriver à stocker en grande quantité avec des produits du quotidien.

Je me suis demandé comment à partir d'une boîte de gâteau, on pouvait essayer de construire un espace. Il s'agit ici seulement d'une petite maquette, pas nécessairement opérationnelle pour un décor de cinéma ou de *stop motion* à un niveau professionnel. La maquette est constituée de carton et de plastique. Le carton sert à la structure du décor et de la maison, et le plastique sert à imiter la neige. Ce type d'expérimentation permet à mon sens de laisser une part à l'imprévu : je n'avais pas planifié initialement de rajouter des détails au stylo feutre sur la maison ou sur le décor.

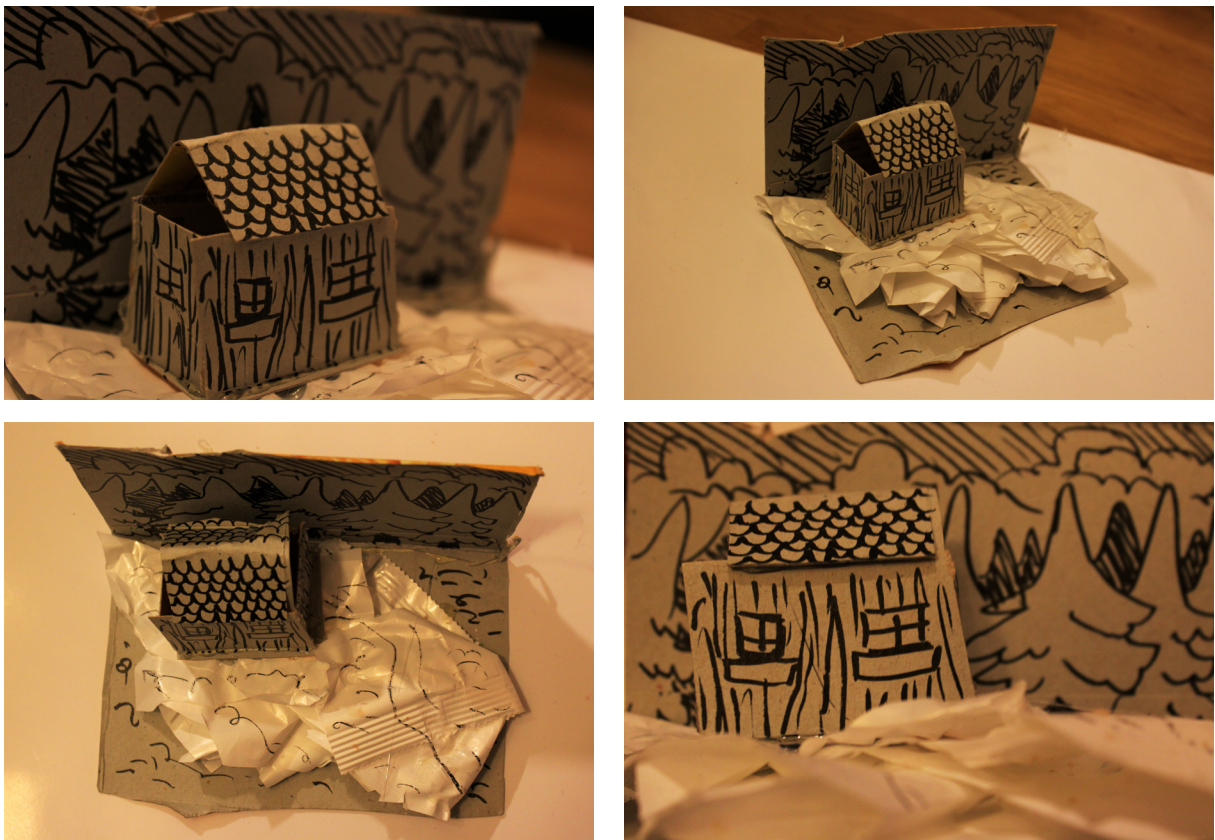


FIGURE 34 — Julie Descarpentrie, photos d'un petit décor fait de carton, de papier plastique travaillé au feutre noir, décembre 2022



Cette approche expérimentale nous a permis de voir que la nature comme espace artistique, ressource métamorphosable, n'est donc plus seulement question de l'apport écomatériologique dans l'espace fictionnel, mais de l'espace naturel qui deviendrait lui aussi source de création et de fiction. J'ai travaillé autour de l'*Arte Povera* et du *Land Art*, deux courants artistiques spécifiques dont l'intention est globalement de rendre à la fois l'art accessible à tous et à toutes, mais aussi de travailler de manière temporaire, avec des matériaux naturels et à portée de main, et à bas coût.

Ces courants qui travaillent directement avec la nature pour créer permettent finalement de transposer la fiction dans l'espace naturel. Et cette fiction est donc réalisée avec des matériaux naturels. Plus globalement, je me suis interrogée sur l'étendue de cette influence sur du design d'espace. La nature devient partie intégrante du processus et surtout centrale, on la met en avant et on la rend source d'intérêt en travaillant avec elle et en son sein. La question de l'espace se brouille en quelque sorte et ainsi se mélangent l'espace fictionnel, l'espace naturel et le design d'espace que je qualifierais personnellement d'espace humain, car le but est finalement de voir comment les matériaux écofictionnels peuvent transformer nos lieux de vie, rendant la frontière entre ville et nature bien plus floue que celle que l'on a actuellement. C'est avec ceci que je pars pour explorer les apports de cette nature et des matériaux écofictionnels dans le cadre du design d'espace. Ce sujet est double mais permet une réflexion variée sur la question.



L'APPROCHE DU LAND ART ET DE L'ARTE POVERA DANS LA RÉFLEXION À L'ESPACE – LA NATURE COMME ESPACE ARTISTIQUE ET LA DIALECTIQUE DU « SITE » ET DU « NON SITE »

Étude de l'intention du Land Art et de l'Arte Povera

En guise de première appréhension du *Land Art* et de l'*Arte Povera*, j'ai réalisé une étude sur leurs intentions en lien avec la nature et la position essentielle qu'ils ont dans cette réflexion.

Ces courants artistiques ont exploré la nature à un moment où l'on ne parlait même pas encore réellement d'écologie, notion qui est arrivée plus tard. L'écologie et l'écoconception sont des notions qui vont de pair avec la nature, mais elles sont venues après et définissent des solutions pour lutter contre la crise climatique. La relation pure entre l'humanité, les arts et la nature a été creusée bien avant.

L'*Arte Povera*, mouvement né au lendemain de la Seconde Guerre Mondiale constitué par des artistes opposés à l'américanisation du mode de vie européen et à la consommation, se reconnecte à la nature en signe de contestation, qui ressemble ainsi autant à une source matérielle, d'inspiration et artistique qu'à un refuge. La nature est finalement cet espace auquel tout le monde a accès, et l'art s'invite dans ce lieu. C'est « l'art pauvre » qui permet à tout le monde de créer et s'exprimer. Parmi les artistes majeurs de ce mouvement, nous pouvons citer Giovanni Anselmo, Michelangelo Pistoletto, Jannis Kounellis ou encore Pino Pascali. Tous ont une approche très différente selon les matériaux utilisés et les techniques (des matériaux organiques, du métal, de la terre ou de la pierre...). Des artistes contemporains s'inspirent aussi de l'*Arte Povera* pour leur travail, tel que Manish Nai ou Giuseppe Penone.

Le *Land Art* a une approche similaire à l'*Arte Povera*, à part que l'intention est surtout de placer l'art à l'extérieur aux yeux de tous, de le sortir du cadre du musée et de l'amener à des lieux où nous pourrions potentiellement nous y attendre. Il est destiné la plupart du temps à être éphémère et à disparaître seul. À nouveau, les principaux matériaux sont naturels, organiques et bruts. Le *Land Art* est apparu durant l'exposition de la *Dwan Gallery* à New York intitulée *Earth Work*. L'essai de Robert Smithson, *The Sedimentation of the Mind: Earth Projects*⁹⁹, l'a propulsé en figure emblématique de ce mouvement artistique. L'intention du *Land Art* est de « briser le cadre » de l'art et de l'amener à la nature, nous permettant au passage d'amener la nature à nous par le biais de l'art. La nature devient centre de l'œuvre et de l'intention.

Autre que Robert Smithson et sa célèbre œuvre *Spiral Jetty*, d'autres artistes emblématiques du mouvement ont réussi à marquer les esprits tels que Walter de Maria, Michael Heizer, Nancy Holt ou encore Geoffroy Mottart.

99. SMITHSON Robert, *The Sedimentation of the Mind : Earth Projects*, Artforum, 1968.
<https://holtsmithsonfoundation.org/sedimentation-mind-earth-projects>



Dans ces courants de pensée, la nature est complètement vue comme un matériau artistique, et prenant part totalement à l'œuvre, mais elle est surtout travaillée sur place, en son cœur. Les humains vont dans cette nature et la transforment en utilisant ce qu'elle leur offre. Il s'agit d'une manière d'aborder la nature, que de la traiter comme ressource et composante pour l'art. Et surtout, il est aussi question d'amener l'art en-dehors du musée, qui est considéré à l'époque de ces mouvements comme le lieu privilégié et spécifique où seule une certaine classe de population peut se rendre et y avoir accès. L'idée est de pouvoir transposer cet art ailleurs, au sein même de la nature et de la rendre libre à tout le monde. C'est là surtout la motivation du *Land Art*, tandis que l'*Arte Povera* a démarré en étant surtout un mouvement de contestation et de rébellion face à la société de consommation. Dans les deux cas, la nature devient essentielle et au cœur de la création artistique, nous amenant à réfléchir à sa place dans nos créations mais surtout dans nos vies et dans nos espaces. Sans la nature, ces mouvements artistiques ne peuvent pas naître et se développer. Dans chacun d'eux, il est question d'utiliser des matériaux simples, non-transformés et bruts se suffisant à eux-mêmes tels que la pierre, les végétaux, la terre... Il est aussi important d'utiliser ces matériaux pour une raison de coût et d'accessibilité. La nature n'est plus uniquement représentée dans l'art, mais en fait pleinement partie et devient même l'Art.

Cette façon d'utiliser la nature dans l'art permet de la placer au centre, et de mettre en valeur des questionnements sur la façon dont l'humain évolue, avec son environnement. Il est possible de créer des éléments artistiques avec ce que nous offre la nature.

À l'inverse, la nature intégrée à un espace de fiction nous offre un accès à celle-ci au travers de l'art, que ce soit sur le point thématique ou physique. Qu'il s'agisse d'un espace visible uniquement à travers un écran, de loin sur une scène, ou dans lequel nous puissions déambuler, nous pouvons créer un lien avec cette nature que nous n'avons plus forcément la possibilité de côtoyer avec les villes contemporaines artificialisées, ou avec la transformation de nos campagnes. Cet accès nous amène à nous interroger sur la place que nous laissons à la nature dans nos espaces, et sur les possibilités qui seraient ouvertes à tous dans les environnements humains si la nature et son potentiel artistique étaient laissés visibles à nos sens et à notre réflexion dans notre quotidien. Ne pas chercher à entraver la nature dans son développement et la laisser se relier à nous, au lieu de la considérer comme un espace spécifique et différent, incompatible à l'humain et à ses espaces, envoie un message fort quant à notre relation avec celle-ci.

Des artistes tels que Gilles Clément s'intéressent précisément à ce point, en réalisant des œuvres d'art dans le respect de la nature et de ses règles, et compatibles avec le mode de vie humain. Le jardin joue avec les plantes et les agencements de ses jardins chaque année, créant ainsi les « jardins en mouvements », qui suivent le cycle naturel de la nature. Dans son livre *L'éloge des vagabondes*¹⁰⁰, il raconte l'histoire de nombreuses plantes et herbes considérées comme étant nuisibles à nos paysages car venues d'ailleurs. Il exprime son opposition à la marchandisation du monde, et à sa façon dont on cherche à éliminer et à poser en nuisible chaque élément étranger à nos terres. Les graines voyagent et selon lui, la multiplicité de ces rencontres entre ailleurs sont autant de richesses ajoutées à nos territoires. Le sujet reste cependant complexe à traiter car il faut prendre en compte l'aspect potentiellement invasif de certaines espèces étrangères, prenant le pas sur les

100. CLÉMENT Gilles, *L'Éloge des Vagabondes*, Nil, 2002.





FIGURE 35 — Giovanni Anselmo, Michelangelo Pistoletto, Jannis Kounellis, Pino Pascali (lecture images partant du coin gauche supérieur), ensemble d'œuvres appartenant au mouvement de l'Arte Povera, années 1960-1970

En haut à gauche, salade contre une pierre de granit, en haut à droite « Vénus aux chiffons », en bas à gauche « Senza Titolo », en bas à droite « Un mètre cube de terre ».



FIGURE 36 — Robert Smithson, Walter de Maria, Nancy Holt, (lecture images partant du coin gauche supérieur), ensemble d'œuvres appartenant au mouvement du Land Art, années 1960-1970

En haut à gauche « Spiral Jetty », en haut à droite « The Lightning Field », en bas à gauche « Sun Tunnels. »

PLANCHE XIX



espèces locales, comme cela peut s'observer ces dernières années avec le cas du frelon asiatique.¹⁰¹

Mêlant fiction et respect de la nature, le photographe et artiste Simon Dell a lui tout à fait réussi à tourner son jardin en un espace digne d'un conte. Publiant dans des journaux du monde entier et vivant au Royaume-Uni, il a dans son jardin la compagnie de toute une famille de souris sauvages. Après les avoir repérées, il a décidé d'aménager ce jardin pour créer un village aux souris, avec des maisons miniatures s'inspirant des maisons à colombage typiques que l'on retrouve dans de nombreuses régions du continent européen. Il améliore et ajoute régulièrement le village avec des accessoires et de nouveaux lieux, l'agrandissant ainsi. Il poste ses photos sur les réseaux en montrant les souris, qui prennent sans le savoir des poses comiques ou mignonnes dans ces espaces, permettant ainsi aux gens d'imaginer des petits scénarios et des moments de vie de ce village de souris. Il a construit ce village majoritairement en bois récupéré et avec des objets abîmés qu'il recycle. Sur de petites tables ou des chaises, ou encore des fausses devantures de magasin, il dépose des fruits et des fruits secs pour les souris. À travers ces photos, le jeu de cette échelle et du cadre nous permet d'imaginer des souris évoluant dans un village à l'image d'une société humaine : vendant des livres, buvant un café, étendant du linge... Cette vie se déroule au cœur d'un village immergé dans une nature verdoyante, puisque les maisons sont complètement adaptées à l'environnement du jardin.¹⁰²



FIGURE 37 — Simon Dell, « Mice village », photographies du village qu'il a construit pour les souris vivant dans son jardin, de 2018 à aujourd'hui

101. NORMAND Jean-Michel, *Pour freiner le frelon asiatique, les apiculteurs appellent à l'aide toute la population française*, Le Monde, article, 29 Février 2024. https://www.lemonde.fr/planete/article/2024/02/29/contre-le-frelon-asiatique-les-apiculteurs-appellent-a-la-mobilisation-generale_6219215_3244.html

102. *The Photography of Simon Dell*, page Facebook. <https://www.facebook.com/SimonDellPhotography/>



L'inversion de la dialectique du « site » et du « non site »

Ce travail qui consiste en la création d'espaces fonctionnels à grande échelle fonctionnels à partir d'espaces écofictionnels, ainsi que des discussions avec mes professeurs, m'ont menée à m'intéresser à la dialectique du « site » et du « non site »¹⁰³, imaginée justement par Robert Smithson, mentionné précédemment¹⁰⁴ comme l'un des pionniers du *Land Art*. L'espace, ou le « site », est l'espace « vécu », dont on peut faire l'expérience de façon sensible, tandis que le « non site » est la référence immatérielle de cet espace : photo, vidéo... Ainsi, à l'heure actuelle, son œuvre *Spiral Jetty* ne peut être expérimentée uniquement qu'au travers de photos prises au moment où elle était encore visible. La fiction n'est pas à proprement parler un espace qu'il est possible d'expérimenter comme dans notre environnement, en dehors de tentatives posées par la fabrication de décors ou d'accessoires lors d'événements. Mais passer de la fiction, immatérielle ou non, pour aller vers la réalisation et construction concrète de cet espace à partir de celle-ci, vient inverser la dialectique comme pour rendre cette référence « réelle » et fonctionnelle. L'usage du terme « référence » pour cette fiction est cependant discutable, puisqu'elle ne fait pas écho et n'est pas la représentation d'un référent physique et surtout fonctionnel particulier : le cheminement est ici inverse. Ce dialogue entre les éléments visuels, topographiques, écrits, sonores ou encore schématiques de l'écofiction donne un ensemble d'informations sur lesquelles se baser pour réaliser un espace fonctionnel. Ces informations sont à la fois sur les formes, les mouvements, les couleurs, les matières et les textures, la sonorité et l'espace ambiant dans lequel s'inscrit le lieu... Il s'agit de tout un groupement de ressources sur lesquelles il est possible de se baser. Mais nous pouvons maintenant nous demander quelles en sont les spécificités naturelles, et dans quelle mesure un espace peut être considéré comme naturel, aux influences écofictionnelles. Pour cela, je vais aussi m'intéresser à la façon dont notre perception et sensibilité à un espace peut le « changer ».

103. VERHAGEN Erik, SMITHSON ROBERT, « Nonsites » et sites, Universalis.fr, biographie, 2008-2009. <https://www.universalis.fr/encyclopedie/robert-smithson/3-nonsites-et-sites/>

104. Voir *Étude de l'intention du Land Art et de l'Arte Povera*, note de bas de page 96.



LA PERCEPTION SENSIBLE DU LIEU : MATÉRIAUX, COULEURS, FORMES ET MOUVEMENT DANS L'ÉCOFICTION AU SERVICE DE L'ESPACE

Étude large de la perception et de son influence dans notre vision du monde et de l'environnement

La fiction est un lieu où règne une grande liberté d'exploration et de découverte sur l'aspect et le design général des choses. Si l'on souhaite imaginer une maison volante en forme de donut, ou encore une caravane se déplaçant avec des « pattes » comme un insecte, tout est possible car la question n'est pas si c'est faisable ou non. Mais à partir du moment où nous nous inspirons de la nature et de sa place dans la fiction pour construire des espaces fonctionnels dans la limite de ce qu'il nous est possible de faire, on peut s'intéresser aux détails perçus qui nous permettent de comprendre et de qualifier un espace comme étant en relation avec la nature et respectueux de celle-ci. Qu'est-ce qu'il nous est possible de reprendre de la fiction pour nos espaces ? Comment la façon dont notre cerveau humain perçoit son environnement, selon sa culture, son éducation ou l'endroit où l'on naît, peut aussi avoir une influence sur nos choix matériels et techniques ?

Pour répondre à ces questionnements, j'ai réalisé une étude sur cette perception et sur son impact dans notre vision du monde et notre environnement. La perception est définie par le dictionnaire du CNRTL comme étant une « *opération psychologique complexe par laquelle l'esprit, en organisant les données sensorielles, se forme une représentation des objets extérieurs et prend connaissance du réel.*¹⁰⁵ » Les différents sens jouent donc un rôle essentiel dans la perception du monde qui nous entoure. À travers la vue, le toucher, l'ouïe, l'odorat et le goût, cette réunion d'informations nous permet de l'appréhender de différentes façons. Par la perception, le cerveau peut aussi identifier la fiction. Il s'agit d'essayer de comprendre par quels mécanismes le cerveau peut identifier et créer de la fiction. Plus tôt dans les champs notionnels, je m'étais intéressée à l'expérience de Michael Gazzaniga sur les deux hémisphères du cerveau, tentant de trouver un sens et une logique à quelque chose à partir d'indices à leur disposition. Cette simple action est la création d'une fiction. Elle peut finalement être présente très simplement dans nos vies, à partir d'éléments quotidiens pour comprendre des événements, des situations complexes, etc. Nous passons finalement notre temps à interpréter des indices pour retracer ce qui a pu se passer, presque comme si nous étions des détectives. Si notre cerveau est si aisément empreint à imaginer de la fiction, je me suis demandée comment la perception de la nature dans la fiction pouvait l'influencer et l'impacter, et nous apporter une envie et des bienfaits à transposer ces éléments dans nos espaces.

Avant de m'intéresser un peu plus à l'aspect technique de la perception, je vais me pencher sur l'aspect philosophique.

Maurice Merleau-Ponty et sa *Phénoménologie de la perception*¹⁰⁶ sont incontournables

105. CNRTL, définition du terme « perception », I. A) 1. a). <https://www.cnrtl.fr/definition/perception>

106. MERLEAU-PONTY Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Librairie Gallimard, 1945, Collec-



sur le sujet de la perception. Merleau-Ponty était un philosophe et un des fondateurs de la phénoménologie, l'étude des phénomènes et dont la structure se base sur l'analyse directe de l'expérience vécue par un sujet. Dans cet ouvrage, Merleau-Ponty s'intéresse de manière globale à l'étude du corps et aux sensations. Le corps est étudié sous le prisme de la motricité, du langage, de la sexualité, de la psychologie et de la synesthésie. Il est aussi question d'empirisme et du corps dans l'espace. Ce qui est intéressant ici est de comprendre que la notion du corps, autrement dit la découverte de notre environnement par notre sensibilité et notre place dans l'espace, est une des principales façons pour le corps humain de percevoir le monde. Ainsi, il est facile d'amener dans un espace des éléments écofictionnels qui ont été appréciés dans une histoire, et de ce fait transformer cet espace en une expérience globalement agréable et propice au bien-être et à l'équilibre de l'environnement naturel, de ses créatures et de sa flore, et de l'être humain.

Merleau-Ponty étudie donc de manière globale toutes les qualités dont dispose le corps humain pour percevoir, ou même pour être perçu. Un extrait de son texte a attiré mon attention à propos de la perception et de la perspective : *« Notre perception aboutit à des objets, et l'objet, une fois constitué, apparaît comme la raison de toutes les expériences que nous en avons eues ou que nous pourrions en avoir. Par exemple, je vois la maison voisine sous un certain angle, on la verrait autrement de la rive droite de la Seine, autrement de l'intérieur, autrement encore d'un avion ; la maison elle-même n'est aucune de ces apparitions, elle est, comme disait Leibniz, le géométral de ces perspectives et de toutes les perspectives possibles, c'est-à-dire le terme sans perspective d'où l'on peut les dériver toutes, elle est la maison vue de nulle part. Mais que veulent dire ces mots ? Voir, n'est-ce pas toujours voir de quelque part ? Dire que la maison elle-même n'est vue de nulle part, n'est-ce pas dire qu'elle est invisible ? Pourtant, quand je dis que je vois la maison de mes yeux, je ne dis certes rien de contestable : je n'entends pas que ma rétine et mon cristallin, que mes yeux comme organes matériels fonctionnent et me la fassent voir : à n'interroger que moi-même, je n'en sais rien. Je veux exprimer par là une certaine manière d'accéder à l'objet, le « regard », qui est aussi indubitable que ma propre pensée, aussi directement connue de moi. Il nous faut comprendre comment la vision peut se faire de quelque part sans être enfermée dans sa perspective.¹⁰⁷ »*

Cette partie m'a fait penser à la façon dont la caméra et le cadrage guident le regard du spectateur pour ne lui montrer qu'une certaine vue d'un élément, ou comment notre position dans l'espace et notre perspective nous oblige à voir ce qui nous entoure d'une certaine façon. Notre vision du monde sensible est en effet influencée et « coincée » par notre angle de vue. Il n'est pas possible de voir un objet ou un espace dans son entièreté, comprenant à partir de tous les angles de vue en même temps. Nous sommes forcément contraints à voir un espace d'une certaine façon à la fois, même de fiction.

Cela rejoint l'étude de l'empirisme faite par Leibniz, un philosophe que j'ai déjà pu étudier dans le cadre de mon cursus en licence. Ses *Nouveaux essais sur l'entendement humain*¹⁰⁸ ont tout de suite résonné avec ma réflexion sur la perception.

tion Bibliothèque des idées.

107. MERLEAU-PONTY Maurice, *Phénoménologie de la perception*, *ibid*, p.99.

108. LEIBNIZ Gottfried Wilhelm, *Nouveaux essais sur l'entendement humain*, Paris, Flammarion, 1921, Collection University of Ottawa, Toronto.



Leibniz cherchait à savoir si par le seul moyen de nos sens, et donc de façon empirique, il était possible de recueillir toutes les connaissances du monde, ainsi que des connaissances universelles et objectives. Il en a conclu que nos sens n'étaient pas suffisants, car ils n'appréhendaient qu'une partie de la vérité, que des vérités spécifiques uniques à chaque humain, et pas des vérités essentielles. À nouveau, nous sommes contraints par une certaine perspective. Ainsi, nos sens et nos esprits subjectifs percevront peut-être les mêmes choses, mais certainement pas de la même façon selon l'individu qui ne les interprétera pas de la même manière. C'est pour ça qu'en fonction de chacun et chacune, une histoire peut être interprétée différemment. Cela crée autant de versions de l'histoire qu'il n'existe de personnes, bien qu'un fil rouge conducteur puisse être repéré et commun à tout le monde. Si pour de nombreux sujets cette perspective peut mener à de la discorde et des désaccords, sur le point du design elle peut rendre les choses à mon sens plus riches et intéressantes. À partir d'une même base, un espace peut devenir très différent d'une personne à l'autre selon différents facteurs. La nature étant spécifiquement une source d'inspiration inépuisable depuis des siècles autant dans la fiction que dans nos espaces, son étude est vaste.

À partir de ce constat, je me suis dit que la nature était souvent au cœur de nos inspirations : les formes que l'on voit dans les nuages ou à d'autres endroits, phénomène appelé paréidolie¹⁰⁹, en sont un exemple. La forme des arbres et de leurs feuilles, les créatures et les terrains, viennent faire des allers-retours dans les phases de conceptions fictionnelles : car la nature inspire la fiction, et la fiction inspire nos espaces, qui à leur tour inspirent à nouveau la fiction. Cet échange est continu et mutuel.

C'est suite à ce constat que je me suis intéressée à la théorie de *Gestalt*, une des théories fondatrices dans l'analyse de la perception. Alimentée par plusieurs personnes différentes au fil du temps, la théorie prend ses racines dans quelques idées de Johann W. von Goethe, qui a notamment écrit le *Traité des couleurs*¹¹⁰ et travaillé sur la perception visuelle. D'autres pionniers dans le domaine de la forme y ont contribué, comme les trois fondateurs Max Wertheimer, Wolfgang Köhler et Kurt Koffka, ainsi que Kurt Lewin, fondateur de la dynamique de groupe qui est l'ensemble des phénomènes qui émergent dans les groupes, Fritz Perls et Paul Goodman, Mary Henle et Solomon Asch, et enfin Paul Guillaume.

La notion de forme a été théorisée par Christian von Ehrenfels en 1890, dans un article intitulé *Über Gestaltqualitäten*¹¹¹. *Gestalt* vient de l'allemand « *gestalten* », qui signifie mettre en forme, donner une structure signifiante. Dans cette théorie, il est question du fait que la complexité visuelle de notre environnement oblige le cerveau à l'ordonner et le simplifier afin de lui donner une structure cohérente. D'après la théorie de *Gestalt*, nous percevons le monde non pas selon des détails, mais selon des formes globales. Par exemple, nous ne percevons pas les visages ou les étoiles comme des additions de petits éléments complexes, mais plutôt comme un tout perçu immédiatement. Les étoiles sont regroupées en constellations, et le visage est vu dans sa globalité. Le philosophe Jean-Paul Sartre a également été influencé par cette théorie, et a parlé du fait que le cerveau était capable de mettre dans un « fond » tous les éléments bruyants ou perturbateurs d'un environnement,

109. Illusion visuelle consistant à reconnaître des formes familières dans des images aléatoires.

110. VON GOETHE Johann Wolfgang, *Traité des couleurs*, Triades éditions, 2010.

111. VON EHRENFELS Christian, *Über Gestaltqualitäten*, *Vierteljahrsschrift für wissenschaftliche Philosophie*, 1890.



dans lequel on cherche quelqu'un et quelque chose : avec un exemple concret, retrouver une personne au milieu de la foule d'une gare. Le cerveau met un élément au premier plan et un autre au second plan.

La théorie de *Gestalt* est composée de quatre principes de base : l'émergence, où l'identification d'un objet se fait par comparaison à des formes similaires. La réification, où l'esprit comble le vide des éléments manquants pour constituer un tout : une image, un scénario... La multistabilité, où le cerveau ne voit jamais deux ensembles en même temps. Sur une même forme on peut voir deux choses différentes, mais jamais en même temps. Et l'invariance, où même si un objet a été changé, bougé d'angle, mis en perspective, mis dans une échelle différente, on le verra comme étant toujours le même car le cerveau l'identifiera toujours comme étant le même objet.

Pour mieux guider le cerveau et sa lecture des formes, des lois ont été établies. Des lois de symétrie, de mouvement, de regroupement et de simplicité permettent une lecture plus claire des formes. Enfin, pour terminer en revenant sur la paréidolie, je définirais ce phénomène comme étant directement de la création fictionnelle car on fait preuve d'imagination sur des formes hasardeuses pour imaginer des espaces, des personnages ou des objets. Les formes que l'on croise par hasard sont sources d'inspiration et d'histoires, et il est aussi tout à fait possible de tromper la vision et l'esprit. Je pense par exemple aux personnages de fiction qui utilisent des objets ou vivent dans des maisons qui n'ont pas du tout la forme que l'on attribuerait de manière habituelle à nos objets et nos espaces : un plat en forme de citrouille, ou une maison en forme de coquillage...



Perception et sensorialité de la nature dans la fiction et l'espace fonctionnel

C'est en terminant cette première approche de la perception au sens large que je continue cette fois vers une étude de notre sensorialité et de notre perception de la nature. En effet, je me pose cette question depuis longtemps : en quoi percevoir la nature dans la fiction ou dans nos espaces nous fait du bien ? Nous pouvons pour la plupart d'entre nous ressentir l'impact bénéfique de la nature lorsque nous nous baladons en forêt et rentrons chez nous plus apaisés. C'est en tout cas une expérience personnelle qui m'a menée à me demander quels étaient les effets concrets et étudiés de cette nature sur nous, qu'elle soit fictionnelle ou non. Nos sens et nos réactions physiologiques ont déjà une réponse à nous apporter car des scientifiques ont pu prouver que la nature avait bien un impact positif sur notre santé mentale et notre corps, c'est bien là ce qui m'intéresse dans le cadre du design d'espace à partir de l'écofiction en me demandant quels éléments spécifiques aux espaces naturels perçus par nos sens nous sont positifs mentalement et physiquement.

Dans le texte d'Alix Cosquer sur le site du Cairn¹¹², intitulé *Pourquoi la nature nous fait-elle du bien ?*¹¹³, elle explique que de nombreux scientifiques au fil du temps ont pu relever des effets positifs sur la santé de patients suite à l'exposition à la nature : une simple vue sur un espace naturel dans le cadre d'une convalescence pouvait améliorer et réduire le temps de convalescence. Plus généralement, elle y mentionne les détails des impacts : « *Les principaux effets physiologiques observés indiquent un accroissement de l'activité nerveuse parasympathique (diminution de la fréquence cardiaque, baisse de la tension artérielle...) et une diminution de l'activité nerveuse sympathique associée à des situations de stress (baisse des niveaux de cortisol salivaire, d'adrénaline et activité cérébrale diminuée dans le cortex préfrontal). La réduction physiologique du stress s'accompagne d'une diminution des facteurs de risques psychologiques et de la charge de certaines maladies psychiques liées au stress. L'exposition à la nature est également associée à la baisse des incidences d'autres pathologies, telles que les troubles anxieux et la dépression. Plus largement, la relation avec la nature participe à l'amélioration du bien-être mental. Le contact avec des environnements naturels soutient les fonctions cognitives en réduisant la fatigue et en restaurant la capacité d'attention. L'exposition à la nature contribue à améliorer le sommeil, tandis que la diminution de l'anxiété et des ruminations négatives apportent une amélioration de l'humeur et des sentiments positifs. Passer du temps dans la nature durant l'enfance permet de développer l'imagination, la créativité, le sens critique et la capacité à résoudre des problèmes. Par ailleurs, une plus grande proximité et accessibilité à des espaces verts au quotidien favorise les interactions sociales et la cohésion. Chez les enfants, les expériences en extérieur favorisent la motivation pour apprendre, l'enthousiasme, ainsi que le calme, la maîtrise de soi et les compétences relationnelles. Ces effets contribuent au développement de comportements prosociaux et à une atmosphère de coopération.*¹¹⁴ »

Plus loin, elle mentionne également les bienfaits de l'exposition humaine aux effets de

112. Cairn.info, portail web francophone dédié aux sciences humaines et sociales.

113. COSQUER Alix, *Pourquoi la nature nous fait-elle du bien ?*, Rhizome, n° 82, pages 13-14, 2022.

<https://www.cairn.info/revue-rhizome-2022-1-page-13.htm>

114. COSQUER Alix, *Pourquoi la nature nous fait-elle du bien ?*, *ibid*, « De l'observation des bienfaits de l'exposition à la nature... »



certains phytoncides, des composants chimiques produits par les plantes. Nos systèmes neuronaux et notre cerveau analysent plus facilement et avec plus de douceur des espaces naturels que des espaces urbains, qui entravent ce processus de récupération. La présence d'ondes alpha, caractéristiques d'un état de relaxation, ont été relevées par Roger Ulrich dès 1981 lorsque l'on est face à un espace naturel plutôt qu'une ville.

Cosquer explique que ce qui lie les humains à la nature vient probablement des processus évolutifs. Elle écrit : « *L'espèce humaine s'est développée au contact de la nature et ce contact, génération après génération, a forgé nos gènes et nos systèmes neuronaux. L'hypothèse de la biophilie, développée par le biologiste Edward Wilson, postule que l'être humain a une tendance innée, inscrite dans ses gènes, à rechercher les connexions avec la nature et d'autres formes de vie, dans le but d'assurer la meilleure adaptation possible avec son environnement. Cette hypothèse se trouve aujourd'hui appuyée par une série d'études en neurosciences qui démontrent une optimisation des performances au sein d'un environnement naturel : différentes régions cérébrales interagissent ainsi davantage quand nous sommes entourés de nature, notamment le cortex visuel, qui apparaît particulièrement efficace pour analyser les scènes naturelles.*¹¹⁵ »

Ainsi, il n'y a pas de doute possible dans le fait que la présence de la nature, autant dans la fiction que dans notre espace quotidien et notre cadre de vie, puisse être bénéfique non seulement sur l'imagination, la créativité, les bonnes habitudes à prendre en matière d'écologie et de préservation de l'environnement, mais également sur notre santé, et notre bien-être dans le sens le plus large possible. Cosquer mentionne notamment la différence de réaction entre la ville et la nature ; cette différence est par essence ce que je cherche à gommer dans cette réflexion, en impliquant la nature dans la zone dite urbaine, finissant par effacer cette frontière entre ville et nature. De nombreuses histoires notamment de science-fiction et de *fantasy* parviennent très bien à effectuer ce mélange et presque à intégrer des villes dans des espaces que l'on pourrait considérer comme sauvages, car la nature est présente partout, dans et autour des habitats, et c'est pour cela que je m'intéresse aux apports de cette fiction dans notre approche au design d'espace et notre redéfinition des villes.

115. COSQUER Alix, *Pourquoi la nature nous fait-elle du bien ?*, op.cit, « ... vers la compréhension de processus d'interaction à la nature. »



Les matériaux et couleurs naturelles dans le design d'espace, influencé par l'écofiction

Les matériaux et les couleurs naturelles sont les deux premiers éléments que je souhaite explorer du point de vue de leur influence quand ils sont intégrés dans un design d'espace. Ces espaces, semblant tout droit sortis de fictions car jouant avec l'échelle des objets, ou à l'aspect très atypique et organique, ont réussi à prendre, dans la nature et dans l'imaginaire qu'elle permet, de quoi mieux intégrer le lieu à l'environnement naturel et de quoi l'améliorer pour notre bien-être. Bien que l'on soit libre d'imaginer tout type de ressources fictives dans ces univers, il est possible de trouver des équivalents et de transposer leur aspect et leurs effets dans nos espaces.

Plus tôt dans ma première approche matérielle et technique sur le décor, j'ai travaillé avec des supports en terre sur lesquels j'ai fait des formes et des marques. La terre est l'un des premiers matériaux de construction dans le monde, il m'a donc semblé intéressant de comprendre dans quelle mesure son utilisation pouvait être décuplée, explorée et modifiée pour des espaces plus naturels et créatifs.

Dans le monde, les habitations en terre ne sont actuellement plus la majorité dans les régions occidentales, qui privilégient aussi selon les endroits d'autres méthodes de construction : maisons en pierre, bois, mixtes... Mais les matériaux tels que le plâtre ou le béton sont une norme que l'on retrouve dans toutes les grandes villes de tous les continents.¹¹⁶ L'Afrique est un continent connu pour ses habitats en terre, qui persistent dans différentes tribus et villages. De grands monuments africains sont également construits en terre. C'est le cas par exemple de la grande mosquée de Djenné, située à Djenné au Mali. Cette mosquée est le plus grand édifice du monde en adobe ou banco, de la terre crue. Elle est considérée comme la réalisation majeure du style architectural soudano-sahélien, tout en reflétant des influences islamistes. Une autre réalisation majeure en terre, bois et toit de chaume sont les *Tombeaux des Rois* du Buganda à Kasubi, situés dans le district de Kampala en Ouganda. Le site est considéré comme un pôle spirituel important et comme des vestiges exemplaires de l'architecture Ouganda. Un dernier espace réalisé avec différents matériaux locaux, comme des pierres et de la terre pour les tuiles, est le *Mapungubwe Interpretation Center* situé à Limpopo en Afrique du Sud, désigné par Peter Rich selon la formation du terrain et construit en 2009.

Plus généralement, ces constructions et monuments entrent complètement dans la définition de ce que l'on appelle architecture vernaculaire, caractérisée par le fait de s'appuyer sur des besoins, des matériaux de construction et des traditions propres à la localité. Il s'agit d'un type d'architecture qui est propre à une époque, à un lieu spécifique et qui n'est pas reproduit ailleurs. Historiquement, ce type d'architecture fait d'ailleurs appel aux compétences des constructeurs locaux plutôt qu'à celles d'architectes ayant reçu une formation officielle. L'architecture vernaculaire est unique en tant que réponse au site, s'adaptant aux espaces environnants.

Les bâtiments de ces régions africaines sont en symbiose avec leur environnement et un reflet des matériaux locaux qu'il est possible de trouver et d'utiliser pour la construction.

116. MAISON EN TERRE, *Historique de la maison en terre*, article. <https://www.maison-en-terre.fr/histoire.php>





FIGURE 38 (HAUT) — Photo de la grande mosquée de Djenné, plus grand édifice au monde en adobe (terre crue), 1906-1907, Mali



FIGURE 39 (GAUCHE) — Photo des tombeaux des Rois du Buganda, « Muzibu Azaala Mpanga », 1881, Kasubi, Ouganda

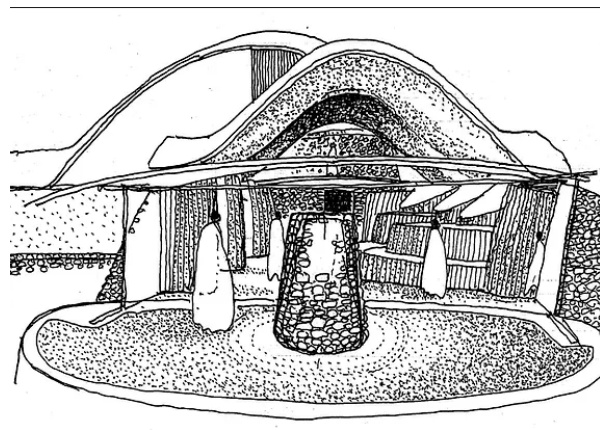


FIGURE 40 (GAUCHE ET DROITE) — Peter Rich (architecte), photos du « Mapungubwe Interpretation Center », Mapungubwe National Park, 2009, Limpopo, Afrique du Sud



Les constructions en terre ont un aspect très organique et vivant, et le travail manuel et artisanal les rend authentiques. Les constructeurs africains se basent sur leurs propres cultures et croyances pour travailler sur l'aspect général des structures. L'influence musulmane et des multiples croyances locales en font des lieux uniques à leur région et dans le monde. Cette approche se rapproche déjà beaucoup de celle qui inspire les gens dans la fiction : créer des lieux qui ont du sens et une histoire. Chaque chose est faite pour une raison et une symbolique se trouve bien souvent derrière. Suite à l'industrialisation puis à la mondialisation, c'est quelque chose qui a été perdu dans les régions occidentales et que les gens cherchent à retrouver. Dans ce cas, la fiction et notamment la *fantasy* et la science-fiction servent bien leur rôle et transmettent leur réponse et leur protestation au fonctionnement du monde moderne occidental.

Des concepts de designs de lieux, bien que fictionnels, s'attachent justement à travailler sur les matériaux des maisons, car même si pour des histoires 2D le projet ne s'étendra jamais plus loin qu'un écran, il est question de travailler le réalisme et de convaincre le spectateur que l'endroit qu'il voit pourrait tout à fait exister quelque part. Il s'agit une fois encore de jouer avec la perception : le réalisme de la texture, des couleurs, de la lumière et des ombres des matériaux, les rendent « concrets » à l'esprit. La représentation de ces espaces nous laisse penser qu'ils sont fonctionnels et existent quelque part, ou en tout cas qu'ils le pourraient. Le concept de Stef Velzeboer en est un bon exemple : sur une petite île, il a pensé une grande maison dont les étages gravissent les différentes hauteurs rocheuses de l'île et s'adaptent à celle-ci. Il s'inspire lui-même d'un autre concept pour cette création par l'artiste Cornacchia, qui lui s'intègre encore plus dans un univers fantaisiste et féérique. Les murs semblent venir en continuité de la falaise et l'agrandir, car ils sont en effet de la même couleur que celle-ci. La couleur des matériaux naturels, lorsqu'ils sont choisis localement pour la construction, permettent en effet une meilleure intégration du lieu dans son environnement. Les minéraux, végétaux et autres matières composant le lieu sont toutes des façons de camoufler la construction en le liant aux couleurs de l'environnement. Bien souvent, selon les régions, nous retrouvons toute une gamme de teintes naturelles ou dites neutres, allant bien souvent piocher dans le marron, le sable ou le beige. Des couleurs plus vives ajoutées par touches viennent sublimer les lieux en étant placées sur les toits, les larges façades des espaces toujours en adéquation avec le reste des matériaux. Cette notion de couleur locale s'inscrit dans une démarche de respect du lieu et des harmonies de couleurs. Elle participe également à une démarche écologique, en n'utilisant pour la construction que des ressources locales et naturelles, et non pas des matériaux importés de loin. La couleur locale s'intègre aussi bien dans la fiction que dans le design d'espace fonctionnel.

La singularité de la terre fait aussi en sorte qu'il est possible de réaliser des peintures à l'aide de l'ocre et de l'oxyde. L'ocre est une roche ferrique composée d'argile colorée par un hydroxyde de fer, différent selon les teintes obtenues. Elle est utilisée comme pigment naturel depuis l'ère de la Préhistoire, comme à la grotte de Lascaux. Elle est appréciée pour sa non-toxicité et sa longévité dans divers domaines tels que les beaux-arts, la décoration et la maçonnerie. L'ocre et les oxydes de fer ont aussi fini par prendre leur place dans la fiction et dans le concept en design d'espace. Pour justifier des choix colorés et permettre, à nouveau, un réalisme du lieu qui ferait écho avec le spectateur, des concepts comme celui de Janel Heighton en 3D s'attardent sur le détail des matériaux et des peintures, lui-même





FIGURE 41 — Stef Velzeboer, « Paradise Island », concept d'environnement pour du jeu vidéo, basé sur le concept de l'artiste Cornacchia, tablette graphique et logiciels 3D, 2016

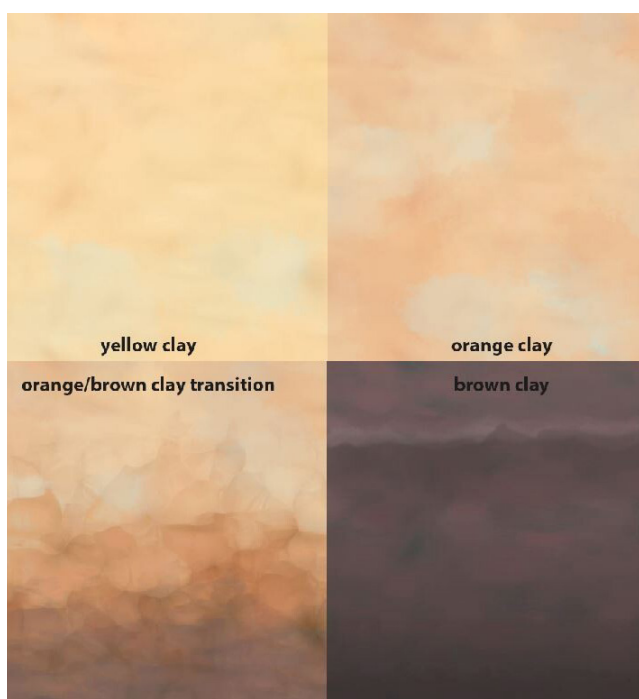


FIGURE 42 — Janel Heighton, « Thatch Cottage Model », modélisation 3D d'un espace et textures utilisées sur le modèle (à droite), basée sur le concept de Damian Bonczyk (en bas à gauche), 2022



inspiré du concept de Damian Bonczyk basé sur l'architecture nigérienne.

Dans le design d'espace fonctionnel, Kiko Denzer, « *earth artist* » ou artiste de la terre, a été sensibilisé à la nature et à la terre en s'inspirant des réalisations d'autres personnes, voyageant à travers le monde pour en dénoncer les failles systémiques. Denzer a été ainsi inspiré par les projets de Ianto Evans, écologiste appliqué et auteur de *Rocket Mass Heaters*¹¹⁷ (co-écrit avec Leslie Jackson), architecte paysager, inventeur, écrivain, critique social et professeur. Il est connu pour son travail autour du « *cob* » qui est une terre mélangée à des matériaux organiques servant de matériau de construction naturel, et il est également connu pour le « *natural building* », ou construction naturelle, qui est la construction d'habitats utilisant des systèmes et matériaux naturels assurant la durabilité. Les deux artistes travaillent donc quotidiennement avec la terre dans la construction et réalisation d'espaces, mais aussi de mobiliers tels que des bancs, et des fours naturels. Denzer raconte sur son blog *Handprint press*¹¹⁸ qu'il n'aimait pas le monde de l'art qui lui semble être dominé par l'ego et l'argent plutôt que par la beauté et le service. Il pense que la beauté est là où nous vivons, et ce sans quoi nous ne pouvons vivre : le soleil, l'herbe, l'eau. Pour lui, le but de la vie est de participer et contribuer à ces cadeaux, et de tout faire pour qu'ils puissent perdurer.

Toujours en Occident, des créateurs locaux travaillent la terre dans la construction pour bâtir des espaces en cohésion avec leur environnement. C'est le cas de l'entreprise Kerterre¹¹⁹ située à Plomeur en Bretagne, France. Une Kerterre est une construction-sculpture écologique faite de chaux et de chanvre, à construire soi-même. Le potentiel de la terre est finalement très large et il en existe beaucoup de techniques différentes à travers le monde : parmi celles-ci nous retrouvons l'adobe citée précédemment, « *lump clay* », « *puddled clay* », la terre-craie, le « *wychert* », les daubes de terre, le « *swish* », en France le torchis, la bauge, la bousille, et en Asie la « *terre-pashsa* », et le « *cat and clay* » qui est de la paille et de la terre. Kerterre utilise la méthode de lier de la terre à de la chaux et du sable, un mélange qui se solidifie au cours du temps et forme une couche de calcaire.

Le but de Kerterre est de construire des habitats naturels et écologiques, respectueux de leur environnement, et permettant l'intégration totale de l'humain dans la nature. La Kerterre est à la portée de toutes et tous par sa facilité de fabrication, son bas coût, et ses matériaux accessibles. La précision de la « sculpture » sur ce type d'habitat est intéressant : plus qu'une maison, les matériaux utilisés pour sa fabrication la rendent unique par la créativité dont on peut faire en preuve en sculptant le lieu. Car en plus d'être construit, le lieu est sculpté et taillé manuellement, et devient un travail artistique authentique. Il est possible de le transformer selon ses aspirations.

Une autre personne ayant réalisé une maison en terre, la maison Cob de Marie-France Roy, a intégré la créativité dans son processus : cette maison qu'elle a construite elle-même avec l'aide de son frère est malléable et facile à réaliser, ne nécessitant aucune expérience en construction en-dehors de l'atelier sur les travaux en terre auquel elle a participé. Le design

117. EVANS Ianto, JACKSON Leslie, *Rocket Mass Heaters : Superefficient Woodstoves YOU Can Build*, Cob Cottage Company, 2006.

118. DENZER Kiko, *Handprint Press*, blog personnel. <https://www.handprintpress.com/kiko-denzer/>

119. KERTERRE, Plomeur, Bretagne. <https://ketterre.org/>





FIGURE 43 (GAUCHE) — Photo de Kiko Denzer, « earth artist », devant un four de terre

FIGURE 44 (BAS) — Kiko Denzer, photo de l'un de ses « earth ovens » (fours de terre)



FIGURE 45 (DROITE) — Ianto Evans, Leslie Jackson, photo de la couverture de son livre « Rocket Mass Heaters », publié par Cob Cottage Company, 2006

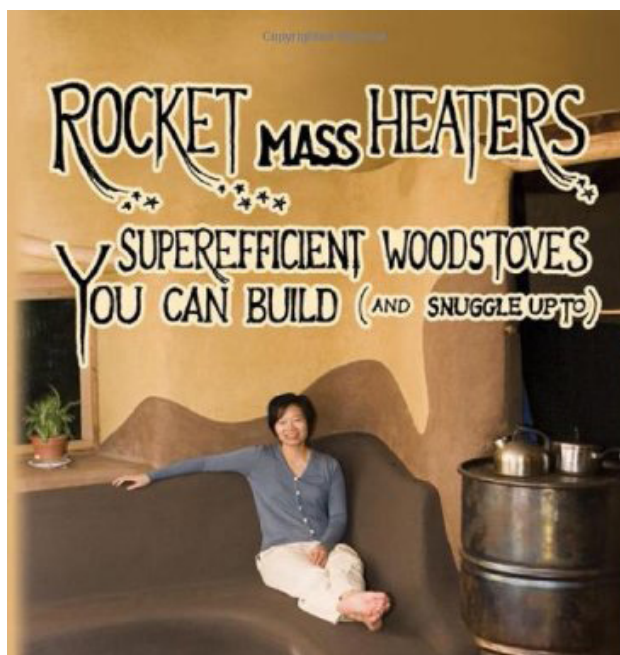




FIGURE 46 (HAUT ET DROITE) — Kerterre, photos de l'extérieur et de l'intérieur de Kerterres, maisons faites de chanvre, sable et eau, Plomeur, Bretagne



FIGURE 47 (GAUCHE ET HAUT) — Marie-France Roy, maison Cob, 2010, Vancouver Island, Canada



de la maison est fait à partir des aspirations de Marie-France et de ses souhaits, et c'est une maison qui lui ressemble. Au niveau de l'entrée, elle a intégré dans le mur des reliefs et sculptures de feuilles et des décorations, personnalisant encore plus le lieu à son image avec une trace artistique. De la même manière que dans les concepts d'espaces fictifs, ce type de méthode de construction permet une grande liberté créatrice et de réaliser plus facilement des projets que l'on a en tête et que l'on ne pensait pas pouvoir fabriquer, faute de compétences, de savoir-faire ou de moyens.

L'intérêt spécifique que je porte pour la terre m'intéresse particulièrement pour cette malléabilité. Je m'intéresse bien entendu à tout type d'habitat naturel tels que les maisons en pierre, en bois, ou encore les maisons troglodytiques et bien d'autres encore. La réflexion sur la terre me permet cependant de bien creuser une autre piste qui est celle de la forme.



Les formes naturelles dans l'architecture

En effet, qui dit matériaux dit que selon leur nature et leur composition, il sera possible de les travailler de différentes façons. Mais nos techniques de construction nous permettent aussi de pouvoir réaliser les formes que l'on souhaite dans la mesure de ce qu'il est possible de faire. Tailler le bois, sculpter la terre, empiler la roche nous offre des designs complètement différents selon lesquels nous devons aussi nous adapter. La plupart des maisons du monde occidental ont des aspects très singuliers et normés, ce qui entraîne une vision précise de ce qu'est une maison dans l'esprit collectif : une base avec un espace carré ou rectangulaire, et un toit en triangle. Ce schéma se retrouve assez globalisé au fil du temps et le style général que l'on voit dans la plupart des architectures d'aujourd'hui. Dans les immeubles, une simple forme rectangulaire est la plupart du temps de mise. Cette architecture géométrique se concentre sur un aspect très simpliste, qui est un mouvement que l'on retrouve aussi beaucoup dans la société actuelle : les designs épurés se retrouvent partout dans les marques, le graphisme, les produits, et l'habitation n'y échappe pas. La quantité d'informations que l'on reçoit quotidiennement avec les médias et les technologies fait qu'il est essentiel de pouvoir lire et analyser les informations rapidement et simplement. La tendance de la société à aller vite et à s'éparpiller dans tout ce à quoi elle a accès a, à mon sens, une certaine influence sur le style de nos espaces également. La question de la mouvance humaine est centrale dans l'aspect du monde dans lequel nous vivons.

Pourtant malgré ceci, la nature a toujours été au cœur des inspirations dès qu'il s'agit de la forme : de la construction de véhicules comme les voitures et les avions, en passant par les objets du quotidien à l'espace, nous puisons beaucoup dans ce qu'elle nous offre et dans ses capacités parfois si peu accessibles aux humains pour améliorer notre cadre de vie. Les animaux et insectes capables par essence de voler sur place comme le colibri, ce petit oiseau se nourrissant du nectar des fleurs, ou dont le corps est fait pour certaines actions qui sont spécifiques à leur mode de vie, nous fascinent et nous donnent envie de faire la même chose. Ce concept appelé biomimétisme consistant à aller chercher son inspiration pour une innovation durable dans la nature où l'on trouve des stratégies à la fois performantes, efficaces et résilientes, peut être observé dans plusieurs réalisations humaines comme le *Shinkansen*, le célèbre train japonais inspiré du bec des martin-pêcheurs. Dans la fiction où l'imaginaire est décuplé et où tout est possible, c'est un champ d'expérimentation parfait pour nos idées. Sur le site du Muséum National d'Histoire Naturelle français, on parle à l'échelle urbaine de « *réenchanter les villes*¹²⁰ », pour les rendre plus sûres, agréables et plus durables en végétalisant les toits par exemple. L'utilisation du vocabulaire de l'enchantement pour parler de la nature fait écho à l'envoûtement, au charme et à l'atmosphère que l'on retrouve dans les contes, confirmant à nouveau l'influence positive du merveilleux et de leurs espaces qui nous semblent attrayants par leurs possibilités.

Actuellement, des architectes et designers essaient d'inclure ce biomimétisme dans leurs conceptions. Cette inspiration de plus en plus présente témoigne d'un rapprochement de l'espace urbain et humain à la nature, et à une volonté de les mélanger et de revenir à des environnements plus vivants. Dans le design d'espace, ce biomimétisme se traduit

120. MUSÉUM NATIONAL D'HISTOIRE NATURELLE, *Quand la nature nous inspire*, article. <https://www.mnhn.fr/fr/quand-la-nature-nous-inspire>



surtout par la forme et par l'aspect visuel des habitats. Les formes organiques de la nature permettent une meilleure intégration des villes dans leurs environnements, et un impact psychologique humain positif par la perception que l'on a de ces formes : les espaces intégrés de courbes et de mouvements doux et ronds s'inscrivent eux aussi dans une intention d'intégration à la nature. Dans de nombreuses régions du monde, bien souvent hors du monde occidental, les habitats circulaires ont à la fois un rôle technique dans l'avantage de la circulation énergétique du lieu, et un rôle spirituel dans la croyance des peuples à être liés les uns aux autres et à échanger. Le design permet lui de fondre l'habitat dans la nature sans briser son harmonie. Parmi ces types d'habitations circulaires, nous retrouvons ainsi les tipis des différentes tribus amérindiennes, les yourtes qui sont les habitats traditionnels mongols et turcs, les huttes que l'on retrouve partout dans le monde qui sont plutôt fixes, et les igloos de neige des peuples inuits. Des villages entiers sont aussi réalisés de façon circulaire, il s'agit par exemple de villages amazoniens disposés en cercle. L'aspect sphérique a aussi un rôle symbolique et spirituel avec les coupôles des bâtiments religieux, ou le cercle de pierres de Stonehenge. Parmi les constructions modernes circulaires, nous retrouvons les techniques du dôme géodésique créé en 1922 par Walther Bauersfeld, et plus récemment celles du zome inventé par Steeve Durkey en 1968.

Dans la fiction, des espaces urbains qui étudient les formes sont créés de la même façon que des espaces fonctionnels, avec plus de liberté créative car moins de contraintes techniques. Le sens et la symbolique prennent une part importante à la conception afin de s'intégrer à un univers fictif précis et de le développer, et pour nourrir l'histoire que l'on raconte. C'est par exemple le cas d'*Ubuntu*, une ville imaginaire créée par la concept artiste, illustratrice et développeuse Kirsten Zirngibl. Elle explique avec les plans, illustrations et schémas visuels que le design structurel de la ville reflète la croissance et la « pousse » de la nature, en alignement avec les valeurs conservationnistes de la population fictive. Elle célèbre également l'art indigène, en prenant inspiration des mandalas, de couleurs vibrantes et de récursivité fractale. Le design de la ville fictive a aussi une dimension écologique : la côte est pensée pour contrer la montée du niveau de la mer et les violentes tempêtes. Des îles artificielles, certaines permanentes et d'autres temporaires, permettent de nouveaux lieux dédiés aux commerces et à la culture. L'énergie solaire est capturée en grande partie dans les branches des arbres artificiels géants au-dessus de structures denses. D'autres éléments comme l'agriculture verticale et l'aquaponie sont intégrés dans le concept.

Dans le design d'espace, la nature n'a pas forcément eu besoin de la fiction pour être un thème et une inspiration centrale aux yeux des architectes. Les époques et évolutions politiques et industrielles ont tout aussi bien eu un rôle à jouer dans les aspirations et les intentions des créatrices et créateurs.

Parmi les premiers à inclure des courbes dans ses réalisations architecturales, nous retrouvons le célèbre architecte catalan de nationalité espagnole Antonio Gaudí. Ses divers projets que l'on peut retrouver à Barcelone comme la *Sagrada Família*, la *Casa Batlló* ou encore le *Park Güell*, s'intègrent au modernisme catalan et à une volonté de s'inspirer de la nature. Plusieurs courants artistiques ont laissé leur trace sur le travail de Gaudí : les arts islamiques qui ont cette spécificité à être indéfinis et ouverts, mais aussi l'art gothique français notamment avec l'œuvre de Viollet-le-Duc. Puisant ses ressources dans ces différents lieux, Gaudí a surtout étudié les formes organiques et géométriques de la nature, et essayé de les refléter dans l'architecture. Gaudí a trouvé en abondance certaines



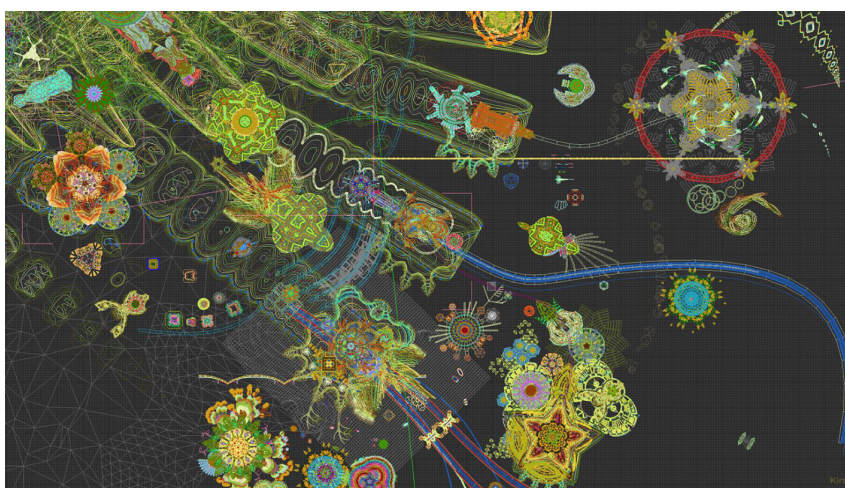


FIGURE 48 — Kirsten Zirn-
gibl, « Ubuntu », concept
d'une ville imaginaire, logi-
ciel 3D et painting, 2017

1) Version finale, avec ef-
fets d'ombre, de lumière et
d'ambiance.



2) Maquette « fil de fer » de
la ville et de ses structures,
numérotation et classifica-
tion des différents espaces.



3) Vue aérienne de la
maquette « fil de fer », pour
une meilleure visibilité
des structures et de leurs
formes.



formes géométriques particulières dans la nature, à savoir le paraboloïde hyperbolique, l'hyperboloïde, l'hélicoïde et le conoïde, surtout dans les roseaux, les troncs et les os. Il disait qu'il n'y avait pas de meilleure structure que celle d'un tronc d'arbre ou d'un squelette humain, formes à la fois fonctionnelles et esthétiques. L'architecte ayant fréquenté beaucoup d'ateliers d'artisans et ayant appris les bases de professions en liaison avec l'architecture, ses travaux sont marqués par la présence importante et artistique de la sculpture, charpente, ferronnerie, verrerie, céramique et moulage en plâtre. Il a été novateur dans le domaine technique artisanal, et a inventé de nouvelles solutions décoratives avec les matériaux qu'il utilisait : une des plus connues est celle des trencadís, des placages de céramiques faits de morceaux cassés dans des combinaisons originales et fantaisistes.

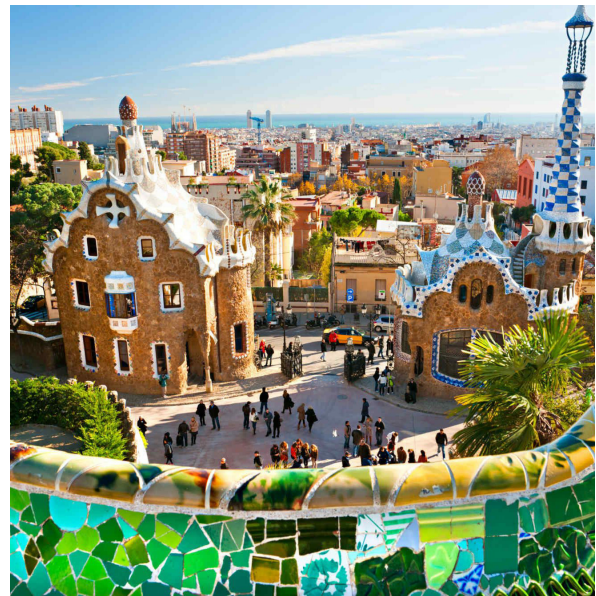


FIGURE 49 — Antonio Gaudí (architecte), photos de la « Sagrada Família » (gauche) et du Park Güell (droite), 1882 et 1900-1914, Barcelone, Espagne

Également dans le domaine de l'art, Patricia Johanson est connue pour ses travaux à large échelle pour créer une esthétique et des habitats pratiques pour les humains et la vie sauvages. Elle designe ses projets artistiques pour qu'ils soient fonctionnels, créés dans et avec le paysage naturel, pour gérer des problèmes d'infrastructures et environnementaux. Elle cherche à reconnecter les habitants des villes à la nature et avec l'histoire du lieu. C'est ce qu'elle a fait avec *Leonhardt Lagoon*, à Dallas au Texas. Il lui a été demandé de travailler sur un petit lac, complètement dénué de vie et devenu un danger pour les enfants dont certains s'y sont noyés. Le lieu n'était pas pratique et peu accessible, long à contourner et vide. Patricia Johanson a alors entamé toute une série de recherches sur les écosystèmes, comme savoir quelles plantes attiraient certains animaux et insectes pour les faire venir et ainsi recréer un espace vivant et agréable. Elle souhaitait aussi contrôler l'érosion, et créer des passages pour que les gens puissent traverser et couper leur chemin par le lac. Elle a ainsi construit des sculptures et un pont couleur terra-cotta en gunite, du béton projeté utilisé pour réaliser des formes rondes complexes, qui servent à la fois de « sentiers » aux visiteurs souhaitant s'aventurer sur le lac. Les sentiers sont entremêlés et de formes diverses, recréant naturellement le type de passages créés par les animaux et



les humains que l'on peut trouver dans la nature. Le tout vit en harmonie et en équilibre, chaque élément ayant sa place et un rôle dans cet écosystème.

La nature a une place importante dans l'architecture, et la fiction n'a pas forcément eu besoin d'intervenir en tant qu'inspiration dans le cadre de ces œuvres ; cependant l'intention derrière celles-ci reste toujours de créer un lieu qui a un sens, celui de la nature, et celui de nous connecter à un milieu qui nous fait du bien, le tout mêlé à des convictions politiques et spirituelles des époques dans lesquelles s'intègrent ces espaces. En un sens, il s'agit de donner une histoire à ces lieux.

À une période plus récente, une des architectes visionnaires et pionnières sur l'art des espaces courbés est Zaha Hadid, britannique originaire de Bagdad en Irak. Elle est la première femme récipiendaire du prix Pritzker, le Nobel des architectes, et de la médaille d'or du *Royal Institut of British Architects* (RIBA). Elle était l'apprentie puis la collaboratrice de l'architecte Rem Koolhaas.

Les œuvres architecturales de Zaha Hadid ont la particularité d'être expérimentales, et sa vision est considérée comme futuriste et créative, aérienne et dynamique. Bien que les matériaux utilisés ne sont pas ce que l'on pourrait qualifier de naturels, elle a tenté de transposer les mouvements et les courbes de la nature dans des espaces modernes au sein de grandes villes, prouvant leur viabilité et leur stabilité à travers le temps. Mais ces constructions ont aussi pu être des défis pour certaines, difficiles et coûteuses, et n'ayant pas la possibilité d'arriver au terme de leur réalisation. Zaha Hadid a rompu avec les traditions techniques, les préceptes de société et a refusé l'ordre linéaire en pensant des espaces ouverts, effaçant les angles droits pour laisser place à des courbes ininterrompues, des lignes et des plans entrelacés et superposés. Parmi ses travaux les plus célèbres, on peut retrouver le *Galaxy SOHO* à Pékin en Chine en 2012, le centre culturel *Heydar-Aliyev* à Bakou en Azerbaïdjan en 2012 également, ou encore le *New Port House* de Anvers en Belgique en 2016 mélangeant tradition et modernité, et l'*Hôtel Morpheus* de Macao en Chine en 2018.

Un autre architecte français se basant sur des formes naturelles dans ses architectures est Vincent Callebaut. Il est basé à Paris et se définit comme « archibiotecte », un « écodesigner » qui travaille complètement l'espace selon un principe d'aménagement écologique, avec une pensée centrale de l'environnement, de la nature avec les principes d'écoconception. Il est réputé mondialement pour tous ses habitats aux formes très organiques, courbées et très fluides. Il a notamment repensé une revisite du design des immeubles haussmanniens typiques du paysage parisien, pour les adapter à une ville plus verte et à la nature. Les fenêtres, porte-fenêtres et balcons ont tous adopté des formes courbes et rondes, aux aspects irréguliers. La façade est recouverte de plantes et de végétation. Dans le monde, l'architecte a travaillé sur de nombreux projets en cours de réalisation ou à l'étape de schéma, pour des structures diverses et même de l'automobile.

Pour terminer sur les formes, j'ai souhaité revenir sur les matériaux naturels et ainsi évoquer les espaces pour lesquels les matériaux utilisés influencent directement la forme. C'est le cas dans les habitats dits alternatifs ou écologiques, où le concept de recyclage et de transformation est fortement utilisé. La transformation est aussi un concept que l'on retrouve beaucoup dans l'animation et dans la fiction, pour jouer avec la vision du spectateur ou créer des effets comiques ou dramatiques. Sur un aspect plus matériel, la





FIGURE 50 — Patricia Johanson, photo de « Leonhardt Lagoon », aménagement du Fair Park Lagoon en 1981, Dallas, Texas

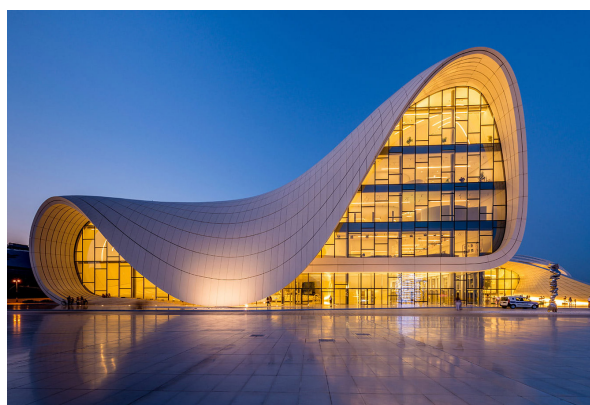


FIGURE 51 (HAUT ET DROITE) — Zaha Hadid (architecte), photos du « Galaxy SOHO » (haut) et du centre culturel « Heydar-Aliyev » (en haut à droite), 2012, Chine et Azerbaïdjan

FIGURE 52 (DROITE) — Vincent Callebaut (architecte), concept digital d'une revisite des immeubles haussmanniens parisiens, 2023, Paris



récupération de déchets permet aussi d'être créatif dans la forme des espaces que l'on souhaite créer pour des décors, des scènes, et des créatrices et créateurs n'hésitent pas à aller plus loin dans le choix des matériaux. C'est par exemple le cas de l'artiste *Les Gnomes de Martine*¹²¹ réalisant un univers de gnomes vivant dans des maisons faites à partir de cucurbitacées. De la même façon, les habitats alternatifs utilisent du naturel, du local et du récupéré. Les formes finales des habitats sont alors directement liées à leurs matériaux. Ici, les maisons des gnomes ressemblent à des petits immeubles ronds directement dérivés des formes des courges.

Dans les habitats alternatifs, des maisons en terre sont réalisées en s'inspirant directement de formes naturellement présentes dans la nature. Le projet de la maison *Tecla*¹²² mêle cette inspiration et technologie, en imprimant une maison en terre en 3D. Ce projet a été monté par Massimo Moretti en Italie, en 2021. Le nom *Tecla* vient du mélange de « technologie » et « argile », et est né de l'envie d'utiliser l'imprimante 3D pour construire une maison en terre. L'argile est disposée en couches ondulées, la texture et la forme rappelant la forme d'une grotte, et permettant de fournir une stabilité structurelle et une barrière thermique.

Pour le cas des maisons transformées, il en existe de tous types : des mobiles telles que les vans et bus aménagés, qui en plus du principe écologique souvent évoqué, se basent sur le principe de nomadisme et de l'envie du voyage et de découverte du monde, et également des faibles coûts liés à ce mode de vie. Pour les maisons fixes et les modes de vie sédentaires, des transformations ont aussi lieu : en partant d'anciens containers ou de vieux silos à grains, des gens construisent eux-mêmes leur maison comme c'est le cas de Christoph Kaiser et de Shauna Thibault aux États-Unis dans l'Arizona. Réputés pour leur solidité, ils ont opté dans la récupération d'un silo à grains¹²³ en acier. Ce mode de vie convient aussi bien aux personnes qui s'intéressent aux petits espaces et à une vie minimaliste, repensant également à leur consommation et au coût que celle-ci a au quotidien.

Pour conclure cette réflexion sur la perception que l'on a de la nature et sur la façon dont nous la retrouvons dans la fiction et dans l'espace fonctionnel, nous pouvons noter la récurrence de certains aspects retrouvés dans l'espace naturel et recherchés lors de la transposition dans nos habitats, à savoir l'authenticité, la singularité, et la créativité. Le contact de la nature nous fait du bien, mais elle amène avec elle des concepts qui nous interpellent aussi fortement : l'acceptation de la nature et de ses aspects, ce que j'appellerais son essence, et l'acceptation de l'imperfection. Les textures et les matériaux naturels sont impactés par le monde, par le climat, par l'écosystème et par les créatures vivantes. Ces empreintes laissées sont à la fois hasardeuses et à la fois celles de l'ordre établi de la nature. Ce que nous considérons « hasard » dans la nature, au contraire de nos lois et de nos règles, est en réalité un concept intéressant tant il fait écho à l'entropie, au chaos créateur et à la

121. LES GNOMES DE MARTINE, artiste, France.

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100041266525991>

122. TOITS ALTERNATIFS, *Cette maison écologique est imprimée en 3D à partir de terre crue*, article.

<https://toitsalternatifs.fr/habitatalternatif/cette-maison-ecologique-est-imprimee-en-3d-a-partir-de-terre-crue/>

123. TOITS ALTERNATIFS, *Un couple transforme un ancien silo à grains en maison confortable*, article.

<https://toitsalternatifs.fr/habitatalternatif/couple-transforme-silo-a-grains-maison-confortable/>





FIGURE 53 — « Les Gnomes de Martine », photos de ses réalisations de maisons de fiction à partir de Calebasses, 2023, France



FIGURE 54 (GAUCHE HAUT ET BAS) — Massimo Morretti, photos du projet de maison « Tecla », impression 3D en terre, 2021, Italie

FIGURE 55 (HAUT) — Christoph Kaiser et Shauna Thibault, photo de leur maison faite à partir d'un silos à grains, Arizona, USA



PLANCHE XXVI



nature brute des éléments. Travailler avec la nature implique qu'elle échappe parfois à notre contrôle, ce que l'être humain peut ne pas apprécier, mais celui-ci peut parfois faire face à de belles surprises et idées lorsqu'il apprend à le faire. Le contact manuel de la nature est également forcément lié à l'impact de cette manipulation sur nous et à cet échange, que l'on peut retrouver dans les études de l'artisanat. Notre créativité fictionnelle nous permet de partir de concepts riches et vivants, et la transposition vers un espace fonctionnel et naturel nous amène vers une évolution personnelle par le lien que l'on crée avec nous-mêmes et avec la matière en travaillant avec elle.





BRUT, HASARD, CHAOS ET ENTROPIE ; L'APPROCHE NATURELLE ET ARTISANALE DE L'IRRÉGULARITÉ ET DE LA SINGULARITÉ

Les notions de brut, de hasard, de chaos et d'entropie sont une approche essentielle lorsque l'on s'intéresse à la nature et à son essence. Laisser la nature prendre plus de place dans nos vies et dans nos espaces implique que l'on puisse aussi la laisser se mouvoir plus librement, et donc accepter ce qu'elle a à nous apporter dans ses formes, mouvements, sa direction et ce qu'elle est au sens plus large. La nature est souvent considérée comme étant à l'opposé des travaux humains, qui sont réglés et taillés, et que nous comprenons car nous les connaissons. Mais ce contrôle nous amène à des espaces très définis qui laissent peu de place à la vie et à l'imprévu que la nature laisse derrière elle. Je me suis intéressée plus précisément aux travaux et aux processus d'artistes qui s'intéressent à cette liberté créatrice qui arrive lorsqu'on lâche prise et qu'on ne cherche pas à absolument contrôler le résultat. La nature est un bonne ressource pour cette créativité, autant dans le domaine de la fiction que celui du design d'espace fonctionnel.

Le hasard et l'imprévu dans le processus créatif, place du chaos

J'ai commencé ma réflexion sur le hasard en revenant sur le travail d'un animateur qui m'inspire beaucoup depuis le début de mes études. Il s'agit de Monty Oum, créateur de la web-série d'animation 3D *RWBY*¹²⁴. Oum a débuté en travaillant sur certains des personnages principaux pour l'histoire du monde de *Remnant*, une revisite de contes de fées classiques dans un monde qui mêle modernité, technologie, traditions, magie et horreurs. Parmi ces personnages nous pouvons retrouver Ruby et son équipe, Jaune, Pyrrha, en encore Nora et Ren. Mais ses personnages devaient bien évoluer dans un univers, qui n'était à ce stade pas encore imaginé. Après une longue soirée de travail sur des planches de concepts au studio de *Rooster Teeth* au Texas, États-Unis, il est allé manger dans un restaurant avec deux de ses équipiers et amis, Kerry Shawcross et Miles Luna. Oum disait qu'il avait besoin d'un univers. Il était du genre à expérimenter sans raison, sans réfléchir, pour voir ce que le résultat pouvait donner. Et c'est ainsi que sans réfléchir, il a étalé du ketchup de manière hasardeuse sur une serviette du restaurant, et l'a pliée en deux. Le résultat du pliage a formé des taches qui pouvaient ressembler à la carte d'un monde, avec des continents, des îles et des océans. Monty a alors dit qu'il s'agirait de la carte du monde de *Remnant*.

Par la suite, Oum, Luna et Shawcross ont travaillé sur le développement et le peaufinage de cette carte, l'attribution de climats et donc de cultures, traditions et peuples selon ces différentes zones du monde. Inspirés de notre propre monde, ils ont ainsi développé un continent d'inspiration européenne avec le royaume de *Vale*, un continent d'inspiration asiatique avec le royaume de *Mistral*, un continent d'inspiration américaine avec le royaume d'*Atlas*, et enfin un continent d'inspiration africaine et orientale avec le royaume de *Vacuo*.

124. OUM Monty, LUNA Miles, SHAWCROSS Kerry, *RWBY*, Rooster Teeth, *op.cit.*





FIGURE 57 — Monty Oum, photo de la serviette tachée de ketchup (haut) qui a servi à la création de la carte du monde de « Remnant » (bas), univers de sa série d'animation « RWBY », 2012, Austin, Texas, USA



Le hasard des taches et la technique employée ont permis à Oum et son équipe d'imaginer un univers qui puisse sembler réaliste et naturel. Créer un monde et une carte est une étape difficile, il est question de créer un univers, alors que les humains ne sont pas ceux qui ont formé les continents de notre monde. Leurs formes ont été travaillées par les éléments naturels, le mouvement de la planète, des plaques tectoniques, et l'humain n'a aucune emprise sur ces déplacements. Nous nous sommes naturellement adaptés à ces paysages, environnements et climats. Bien que l'humain puisse intervenir de plus en plus avec le temps en aménageant des îles ou en créant des artificielles, en changeant le visage des littoraux, la disposition et la forme des continents n'est pas de son fait.

Le défi pour Monty Oum fut de créer un monde fictif qui semble naturellement s'être formé et réaliste, sans avoir trop d'emprise sur la position ou encore la forme des continents.

Ce processus m'a inspiré plusieurs expérimentations car j'ai à mon tour voulu jouer avec les éléments. Les taches de ketchup sont ce qui a permis à Oum de former sa carte, en se basant uniquement sur les formes obtenues après pliage et sans chercher à contrôler leur aspect pendant la formation des taches. De mon côté, j'ai aussi travaillé le pliage avec de la peinture acrylique et de l'aquarelle.

EXPÉRIMENTATIONS - L'EAU IMPRÉVISIBLE

Ce processus de conception d'univers m'avait déjà inspiré pour réaliser des expériences en dernière année de licence en cinéma d'animation. L'eau était mon principal intérêt : je m'étais penchée sur sa nature libre et imprévisible. Il s'agit d'un élément que l'on peut stocker, guider, mais il n'est pas modelable et il est fuyant. L'aquarelle est ma pratique principale en dessin traditionnel ainsi que mon premier médium pour la peinture, et son principe est de guider l'eau pour étaler les pigments. À partir de cette technique spécifique, je suis demandé quels résultats pouvaient surgir d'une eau non contrôlée et s'ils pouvaient amener à d'autres idées.

À ce moment, j'avais travaillé sur des animations, mélange de stop motion et de 2D, en réalisant des fonds à l'aquarelle en laissant l'eau s'étaler sans chercher à la toucher ou à l'influencer, et en fermant les yeux. J'ai repris ce processus à nouveau pour ces expérimentations, dans un premier temps en passant par de la peinture à l'huile pour essayer d'imiter le processus de création de Monty Oum.

J'ai d'abord posé des taches et tenté d'appliquer des gestes désordonnés sur des serviettes en papier et mouchoirs que j'ai utilisées en support. Je posais seulement la peinture à quelques endroits, puis je pliais la serviette pour étaler les taches et avoir un aspect plus naturel et chaotique. Puis, j'ai fait en sorte de continuer sur cette lancée en fermant les yeux cette fois-ci, pour avoir encore moins d'emprise et de réflexion sur mes gestes. À partir des taches obtenues, j'ai tenté d'imaginer des exemples de cartes, et de travailler sur différents continents et climats en s'inspirant de notre propre monde. Avant de partir sur les cartes, j'ai aussi fait la même chose avec des créatures ou personnages, car c'est aussi un élément important sur lequel j'aime travailler en créant des univers, dont l'espace est lui-même influencé par les êtres vivants qui le peuplent.

Après la peinture, j'ai pris de l'aquarelle pour travailler la couleur avec l'eau. À nouveau, en appliquant les mêmes procédés qu'auparavant, j'ai taché des feuilles et à partir des formes obtenues, j'ai imaginé des paysages et des créatures. J'ai pu rejoindre mon travail sur la





FIGURE 58 — Julie Descarpentrie, photos d'expérimentations à la peinture réalisées dans un carnet, février-mars 2023

À l'aide de serviettes en papier tachées de peinture acrylique puis pliées, je dessinais des cartes, des personnages et des espaces que m'inspiraient les formes. Pour ça, je travaillais d'abord sur une pochette plastique dans laquelle je mettais la serviette pour ne pas abîmer les taches, puis je reproduisais le dessin au stylo en-dessous sur le carnet.



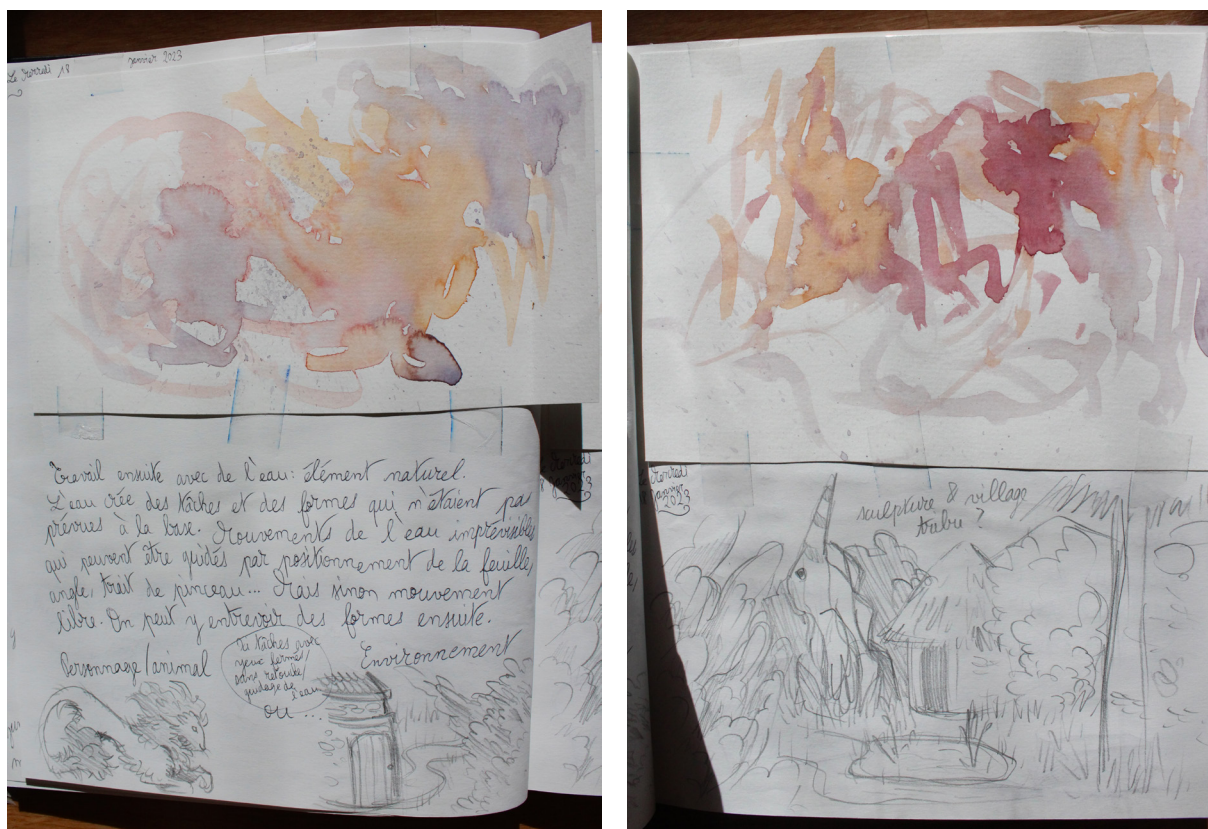


FIGURE 59 — Julie Descarpentrie, photos d'expérimentations à l'aquarelle réalisées dans un carnet, février-mars 2023

De manière similaire aux expérimentations à la peinture acrylique, je partais cette fois de taches faites à l'aquarelle sur papier, les yeux fermés, pour imaginer des espaces et des créatures.



perception en utilisant le concept de paréidolie avec les taches d'aquarelles pour imaginer des formes, des espaces et des créatures.

À la suite de ces expérimentations, je me suis plongée plus en détails dans les pensées de grands chercheurs, scientifiques et philosophes afin de comprendre leur définition et leur vision du hasard. Lorsqu'il s'agit de la nature, on parle de manière commune d'irrégularité et « d'imprévisibilité », mais sans forcément nous demander ce qu'il en est réellement. En travaillant sur l'écoconception et des matériaux naturels, il me semble important de comprendre les enjeux que leur essence peut avoir sur la création et sur l'espace.

Comme expliqué lors de mes expérimentations sur l'eau imprévisible, dans le cadre de ma licence en cinéma animation, j'avais trouvé passionnant le fait d'explorer le médium de l'aquarelle dans le processus de création d'un film. J'ai beaucoup présenté la fiction précédemment comme étant un espace de création assez libre, riche d'idées et de possibilités, mais le cas d'un film est assez spécifique : de manière générale, un film est créé dans un cadre bien précis et sa production est rythmée d'étapes et d'un temps bien délimité, ainsi que d'un budget. La création est donc assez contraignante, en tout cas dans le cadre d'un studio traditionnel. De plus en plus de studios que l'on appelle « *indie*¹²⁵ », commencent à changer la donne et à ouvrir plus de portes à des productions qui ne seraient pas forcément acceptées ou même pensées par des gros studios classiques. Des *kickstarters*¹²⁶ permettent cependant au spectateur de pouvoir contribuer et soutenir le budget, avec des contreparties en échange d'un don financier. Dans certains studios *indies*, des thèmes, des techniques et des idées y sont employées, que l'on ne retrouverait pas ou qui seraient assez limitées dans un processus de création de film d'une plus grosse production qui désire limiter les risques ou souhaite rester le plus neutre possible pour toucher un plus grand public. Lorsque l'on regarde des vidéos de *making off* et de coulisses d'un film, d'une série ou d'un jeu-vidéo, on se rend vite compte qu'il est parfois difficile d'implémenter des idées et d'être libre dans ses choix, si ce n'est pas accepté par les dirigeants du projet.

C'est pourquoi il est difficile de parler de hasard dans l'industrie de l'animation et dans la fabrication de décors, ou du moins que c'est sans doute plus facile à intégrer dans le cinéma d'auteur qui est plus « libre » fictionnellement et créativement par nature. De manière générale, le décor de théâtre et de jeu-vidéo est aussi soumis à un ensemble de règles et de contraintes. Je pense pourtant de manière personnelle que nous avons tout à gagner dans la création en ajoutant un peu d'imprévu, autant d'un point de vue narratif que d'un point de vue technique. Le hasard et l'imprévu donnent des idées et des points de vue qui n'étaient pas envisagés à la base, qui peuvent donner des résultats encore meilleurs que ceux espérés, et c'est là pour moi tout l'intérêt de l'utilisation de matériaux et techniques naturelles. Lorsque l'on transpose cette réflexion au design d'espace fonctionnel, lui aussi soumis à tout un ensemble de contraintes, de normes et de règles de sécurité et d'esthétique, il semble difficile de pouvoir y appliquer sa propre touche créatrice, mais c'est pourtant possible comme nous l'avons vu précédemment avec les auto-constructions en terre et autres matériaux naturels. À la suite de cette expérimentation, je vais m'intéresser à l'aspect « hasardeux » de la nature et à la possibilité de création qu'elle offre avec le chaos

125. Indépendant.

126. Financement participatif.



entropique. Dans un premier temps, j'ai réalisé une courte étude de la définition du hasard par différents penseurs, car il faut d'abord s'entendre sur une définition de ce mot.

Le « hasard » au sens large et naturel

La notion de hasard et de l'imprévu dans la pensée commune peut être définie comme étant un événement surprenant ou rare, qui n'était pas prévu. Rien ne pouvait permettre d'anticiper cet événement, il est donc là par « hasard ». Mais lorsque l'on va plus loin et que l'on s'intéresse à la nature, il serait une erreur de ne la définir que par ce prisme du hasard, et d'ignorer les études scientifiques qui ont mis à jour son ordre établi et son fonctionnement qui peut nous être inconnu, incompréhensible, ou hors de portée. Antoine Augustin Cournot, un mathématicien et philosophe français, a étudié le hasard. S'attachant à poser cette distinction, il s'est notamment intéressé à la formalisation de théories économiques. Son rapport au hasard est décrit dans cet extrait de son *Essai sur les fondements de nos Connaissances et sur les caractères de la Critique Philosophique*¹²⁷ : « Il est bien vrai que, dans le langage familier, on emploie de préférence l'expression de hasard lorsqu'il s'agit de combinaisons rares et surprenantes. [...] Mais cette nuance d'expression, attachée au mot de hasard dans la conversation familière et dans le langage du monde, nuance vague et mal définie, doit être écartée lorsqu'on parle d'un langage plus philosophique et plus sévère. Il faut, pour bien s'entendre, s'attacher exclusivement à ce qu'il y a de fondamental et de catégorique dans la notion du hasard, savoir, à l'idée de l'indépendance ou de la non-solidarité entre diverses séries de causes.¹²⁸ »

Cournot applique lui aussi une différence entre les différents hasards, et la façon dont ce hasard est défini selon les domaines.

Scientifique français du XVII^{ème} siècle ayant étudié le hasard, Blaise Pascal a lui notamment découvert la « règle des partis ». Dans le texte de Philippe Sentis, intitulé *La notion de hasard*¹²⁹, différentes définitions et utilisations y sont décrites. En effet, avant Pascal le hasard est défini comme étant ce qui se produit en dehors de tout dessein humain ou divin et de tout ordre stable. Il est représenté au travers de la *Tychè*¹³⁰ grecque, déesse et personnification de la chance, de la fortune et du hasard. Mais à la suite de Pascal, on finit par le catégoriser en plusieurs types de hasards : les événements merveilleux, les événements aléatoires et les événements accidentels. Chacun a un fonctionnement bien précis à ne pas confondre. Les événements merveilleux prennent en compte tout ce qui étonne, mais écarte les miracles et ne permet aucune vérification. Les événements aléatoires permettent des prévisions, mais entre en conflit avec le déterminisme qui la considère comme une illusion. Enfin, les événements accidentels sont expliqués par la rencontre de séries causales indépendantes, mais cette rencontre exclut toute finalité.

127. COURNOT Antoine Augustin, *Essai sur les fondements de nos Connaissances et sur les caractères de la Critique Philosophique*, Librairie Hachette, Paris, 1912.

128. COURNOT Antoine Augustin, *Essai sur les fondements de nos Connaissances et sur les caractères de la Critique Philosophique*, op.cit.

129. SENTIS Philippe, « La notion de hasard », Ses différentes définitions et utilisations, *Laval théologique et philosophique*, volume 61, numéro 3, octobre 2005 (diffusion numérique le 21 avril 2006), pages 463-496. <https://www.erudit.org/fr/revues/ltp/2005-v61-n3-ltp1093/012575ar/resume/>

130. Du grec ancien Τύχη, divinité de la Fortune, de la Prospérité et de la Destinée d'une cité ou d'un état.



Avant Pascal, Aristote a opposé la *Tychè* (le hasard, la fortune) à « *l'automaton* », « qui vient par soi-même ». Il distingue le hasard pur et le hasard « provoqué »¹³¹, ce qui permet d'expliquer la cause à un effet. En fonction des causes et des effets, le mot hasard n'a pas la même forme ni la même signification. Il peut y avoir dans tous les domaines des heureux et mauvais hasards. Certains auront des résultats agréables et mèneront à de nouvelles idées, tandis que d'autres pourront ruiner le travail.

Dans le cas du « hasard naturel », marqué par un fonctionnement propre à l'environnement naturel et aux créatures qui le peuplent, il n'est pas possible de dire qu'il s'agit d'aléatoire ou de surprise. Une analyse de cette spécification est réalisée dans un article de Nicolas Bouleau, publié sur le site *La pensée écologique* et intitulé *Le hasard selon Monod, Thom et Matheron*¹³² : Jacques Monod est un biologiste et biochimiste français de l'Institut Pasteur de Paris, Georges Matheron est un mathématicien et géologue français, et René Thom est un mathématicien et épistémologue français, fondateur de la théorie des catastrophes. Les trois hommes ont une vision différente du hasard : Thom pense qu'il y a une « *fascination de l'aléatoire qui témoigne d'une attitude anti-scientifique par excellence* »¹³³, et qu'introduire le hasard dans les représentations de la nature est une solution de facilité. Jacques Monod lui, pense que toute nature est le résultat de hasard, comme une roulette russe, ce qui avait provoqué la colère de nombreuses personnes, y compris des scientifiques. Enfin, Matheron fait un compromis en disant que la nature que l'on a aujourd'hui induit une foule de déterminismes, de sorte que le problème est de partager les sources de hasard s'il y en a, et les causalités multiples et contextuelles.

Ce que l'on considère « hasard » doit être défini et spécifié avec précaution : j'appellerais hasard ce qu'il s'est produit avec mes expérimentations à la peinture et à l'aquarelle, l'eau guidée uniquement par les mouvements hasardeux de ma main. Les rythmes naturels, les couleurs, les formes et les aspects ont cependant tous une raison pour être ce qu'ils sont, et ne pas le comprendre ne veut pas dire qu'il s'agit de hasard. Au contraire, lorsque nous les comprenons, nous pouvons encore mieux imaginer de quelle façon cette nature peut nous être utile et être intégrée à nos environnements et lieux de vie.

131. Aristote, *Physique*, II, 4-6

132. BOULEAU Philippe, *Le hasard selon Monod, Thom et Matheron*, *La pensée écologique*, article.

<https://lapenseeecologique.com/le-hasard-selon-monod-thom-et-matheron/>

133. THOM René, « Halte au hasard, silence au bruit », *Le Débat*, 1980.



L'essence brute des matériaux naturels ; chaos, bruit et entropie

L'intégration de la nature dans nos espaces induit forcément que nous pouvons nous servir de matériaux bruts, autrement dit non-transformés.

« Brut » est défini par le dictionnaire du CNRTL comme quelque chose « *qui est primitif, sauvage, non-domestiqué.*¹³⁴ » Il est aussi défini comme étant quelque chose « *qui n'a pas été formé, raffiné par la civilisation, la société, l'éducation*¹³⁵ », ou encore « *qui n'a pas subi de transformation, de manipulation.*¹³⁶ » C'est ce que j'ai essayé d'appliquer au cours de mes expérimentations précédentes. Laisser les matériaux et les médiums à l'état brut et s'exprimer tel qu'ils le feraient naturellement, pour partir uniquement de cet état pour ajouter ma créativité et ajuster ma direction et mes idées.

C'est de cette façon que l'on peut s'intéresser à l'entropie et au chaos créateur, défini par l'idée même de créer à partir de quelque chose que l'on pourrait considérer comme étant désordonné.

Le dictionnaire du CNRTL définit l'entropie comme « *l'action de se retourner*¹³⁷ », d'où « *action de se transformer; changement.*¹³⁸ » C'est également une « *grandeur, qui est une fonction d'état, caractérisant la tendance d'un système à évoluer spontanément vers un état d'équilibre, différent de l'état initial dans lequel il se trouvait.*¹³⁹ » Basiquement, l'entropie est l'idée de chaos duquel va naître la création ou la vie. Ainsi, il s'agit de ce que je peux observer avec l'aquarelle : lorsque je réalise des lavis et observe l'eau s'étaler et créer des taches, des formes, des couleurs inattendues, c'est de l'entropie. Je suis incertaine du rythme d'apparition des taches, des couleurs, incertaine du résultat également, je ne peux que regarder la réaction des éléments et constater la plupart du temps ce que l'on pourrait considérer comme étant un désordre. À partir de ce désordre, je peux choisir de m'en nourrir et d'en trouver des idées et de l'inspiration pour créer, et faire naître quelque chose.

La nature étant vivante, un écosystème composée de milliards d'êtres vivants de toutes tailles et de toutes essences, elle évolue continuellement et son état peut varier très vite d'un moment à l'autre. Le bruit est aussi une notion que l'on peut attribuer à la nature : défini par le dictionnaire du CNRTL, le bruit est d'abord défini selon les sens humains, puis défini comme le fait de « *s'agiter, être agité d'un frémissement, d'un mouvement intérieur; perçu par le sujet.*¹⁴⁰ » Le bruit de la nature vivante est une source d'inspiration encore plus importante pour la création. Chaque élément naturel est agité d'un mouvement, en passant de la sève qui coule dans les arbres, aux fleurs et aux feuilles flétrissant au cours du temps.

Robert Smithson, mentionné plus haut¹⁴¹ dans mon approche sur le *Land Art* et pour son travail sur le « *site* » et le « *non site* », a placé l'entropie et le chaos au cœur de sa démarche

134. CNRTL, définition du terme « brut », I. A). 2. a). <https://www.cnrtl.fr/definition/brut>

135. CNRTL, *ibid*, I. A). 2. b).

136. CNRTL, *ibid*, I. B). 2.

137. CNRTL, définition du terme « entropie ». <https://www.cnrtl.fr/definition/academie9/entropie>

138. CNRTL, *ibid*.

139. CNRTL, *ibid*, phys.

140. CNRTL, définition du terme « bruit », A). <https://www.cnrtl.fr/definition/bruit>

141. Voir Étude du Land Art et de l'Arte Povera, II, 1, et note de bas de page 96.



artistique. Il s'est intéressé à la pourriture, au renouvellement, au chaos et à la notion du temps. La notion d'entropie est pour lui la conséquence de la transformation de la société et de la culture, en écho à celle de la nature. Dans ses travaux, des installations et terrassements, les intempéries et les dégâts doivent faire partie de la pièce, et dès lors son art ne peut plus rester confiné dans un atelier. En utilisant des matériaux non-traditionnels tels que les écrits, la terre, les miroirs, la photo ou des cartes, mais aussi des camions à benne et des carrières abandonnées, il produit des travaux de terrassements et des sculptures, qu'il documente sur le passage du temps et de l'espace. Il réalise en même temps une critique des effets pervers de la civilisation sur la nature.

En dernière année de licence, j'ai aussi eu l'occasion d'étudier le texte d'un auteur s'intéressant à l'entropie : il s'agit *Du bruit comme principe d'auto-organisation*, extrait d'un document intitulé *I. L'intégration de l'événement : l'événement transformateur et organisateur*¹⁴², publié en 1972 et rédigé par Henri Atlan. Dans ce texte, Henri Atlan décrit le processus d'entropie dans la création dans un texte de Nietzsche : « *Je fais bouillir dans ma marmite tout ce qui est hasard. Et ce n'est que lorsque le hasard est cuit à point que je lui souhaite la bienvenue pour en faire ma nourriture. [...] Et en vérité, maint hasard s'est approché de moi en maître : mais ma volonté lui parle d'une façon plus impérieuse encore, - et aussitôt il se mettait à genoux devant moi en me suppliant – me suppliant de lui donner asile et accueil cordial [...]*.¹⁴³ » Comme Henri Atlan, j'ai décidé pour approfondir mon approche sur l'entropie d'en faire une expérience à partir de matériaux naturels bruts récupérés.

142. ATLAN Henri, « Du bruit comme principe d'auto-organisation », extrait d'un document intitulé « I. L'intégration de l'événement : l'événement transformateur et organisateur », *Communications*, n°18, 1972, p. 21-36.

https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1972_num_18_1_1256

143. ATLAN Henri, « Du bruit comme principe d'auto-organisation », *ibid*, p.1, citation de Nietzsche Friedrich, *Ainsi parlait Zarathoustra*, III, 5-3.



EXPÉRIMENTATIONS - LE CÔTÉ BRUT DE LA MATIÈRE

Pour ce travail, je me suis servie à la fois de matériaux naturels trouvés lors de mes trajets pour aller à l'université et dans le jardin de mes parents, ou encore de matériaux récupérés et de restes de bricolage dont je n'avais plus l'utilité.

J'ai trouvé une branche de pin par terre qui s'était décrochée suite à des coups de vents, et j'en ai récupéré une petite. Puis je me suis souvenue qu'il me restait des bouts de fils dans ma boîte à couture, que je garde initialement pour laisser aux oiseaux lorsqu'ils cherchent des matériaux pour faire leurs nids.

Les fils étant déjà en désordre total et entassés, j'ai pensé qu'il s'agissait d'un bon départ pour un travail sur l'entropie. J'ai pris une feuille et j'ai collé du papier coloré et transparent dessus, pour imiter un ciel. J'ai ensuite collé des boules de fils sur le bas de la feuille, qui ont fini par former de l'herbe. En collant la branche de pin, j'ai formé un arbre. Enfin, en utilisant des glands tombés d'un arbre récupérés à l'université, des pâquerettes, d'autres restes de fils ainsi que des allumettes à peine brûlées pour qu'elles restent solides, j'ai fait un petit personnage que j'ai posé sous l'arbre.

Bien que le tout semble très en désordre et chaotique, et qu'au départ, l'idée que les fils puissent former de l'herbe ait pu ne pas sembler très convaincante, j'ai pu réaliser quelque chose qui pourrait représenter une petite fiction.



FIGURE 60 — Julie Descarpentrie, photos d'une petite scène avec un personnage réalisée à partir de matériaux naturels récupérés et de restes de fils de laine, mars 2023



Suite à cette expérimentation, j'ai pu au fil du temps développer mon intérêt pour l'entropie et ce chaos créateur. Dans la fiction et le décor, j'ai eu de manière générale déjà l'occasion de travailler avec beaucoup de matériaux naturels qui ont eu un impact sur le résultat final de mes projets : en travaillant sur des décors de stop motion pour mon projet personnel professionnel de fin d'études, mes maisons en terre se sont fracturées et fissurées par endroits en séchant. J'ai consolidé ces fissures avec de la colle à l'ocre que j'avais moi-même préparée. Mais ces fissures, bien que pouvant fragiliser certains endroits de mes maisons, ont par endroit pu leur donner un aspect plus authentique, unique et réaliste. Ces fissures m'ont donc donné l'idée d'être consolidées avec des ajouts de plantes et de verdure, comme lorsque l'on peut constater des plantes qui poussent dans la rue entre des dalles de pierres du trottoir ou les briques des murs d'une maison. Ce travail se rapproche du Kintsugi, ou « l'art de réparer les céramiques », philosophie japonaise consistant à réparer et valoriser des objets en se servant de leurs failles.¹⁴⁴

Pour un projet personnel qui est une histoire nommée *Étincelle* que je développe depuis avril 2021, j'ai aussi appliqué ce procédé entropique pour un grand nombre d'éléments au cours de la phase de conception principale du projet. Comme Monty Oum, j'ai créé la carte du monde à partir d'un procédé hasardeux : j'ai trouvé dans le jardin de mes parents un grand pot de jardinage en céramique brisé et commençant à se décaper par endroits. La peinture bleue partait en laissant des empreintes irrégulières qui m'ont fait penser à des continents lorsque je les ai vus. J'ai pris en photo ces traces sur lesquelles seul le temps et les éléments ont eu une action avant que je ne les découvre, et que j'ai ensuite pu transformer en carte du monde pour l'univers de mon histoire.

Pour finir, je prends plaisir à tenir un carnet de dessin d'observation et de notes, qui est finalement devenu un petit laboratoire personnel dans lequel j'aime expérimenter avec les matériaux que je trouve. Pendant la fabrication de mes décors de projet de fin d'études, j'ai fait des traces de doigts avec de la colle à l'ocre pour voir si c'était utile pour capturer les détails, les lignes de la peau et le dessin de celle-ci sous mes doigts. Puis de façon un peu hasardeuse et sans y avoir réfléchi auparavant, j'ai tracé des lignes avec la colle qui, séchant très vite, m'a permis de me rendre compte qu'elles ressemblaient à des branches d'arbres. J'ai continué à former un arbre et ajouté des feuilles avec de la couleur en utilisant des pigments d'ocres naturels.

Cette série d'expérimentations sur l'entropie m'offre beaucoup de plaisir à travailler sur mes projets et mes idées. Découvrir des pistes de cette façon est très enrichissant créativement. Cela donne un sentiment de satisfaction, de liberté et d'indépendance, et surtout la sensation que les choses suivent leur cours et que c'est naturellement ce vers quoi elles devaient aller. Je comprends désormais encore mieux les auto-constructeurs travaillant avec la terre car la malléabilité du matériau offre beaucoup d'idées en terme de structure, de texture, de forme, de mouvement et de couleurs. L'entropie créatrice de la fiction, transposée à un espace, permet d'y intégrer une fiction que nous aurons choisi de développer. L'histoire du lieu nous sera personnelle et en adéquation avec les valeurs des personnes qui se soucient de l'environnement.

144. LAGARDE Yann, *Le Kintsugi, l'art de réparer les objets en sublimant les cassures*, Radio France, article et reportage, 28 juin 2021. <https://www.radiofrance.fr/franceculture/le-kintsugi-l-art-de-reparer-les-objets-en-sublimant-les-cassures-9302985>





FIGURE 61 (GAUCHE ET BAS) — Julie Descarpentrie, photos du processus de fabrication d'une maison en terre dans le cadre de mon classeur, 2022-2024

La première photo montre la phase de modelage, et le comblement des fissures avec de la colle à l'ocre fabriquée moi-même. La recette de cette colle a été découverte lors d'un workshop à l'université sur les peintures à effets en mars 2023.

La seconde photo montre la maison peinte, avec des pigments d'ocres, et son toit basé sur la forme d'une conque ajouté sur la structure principale.



FIGURE 62 — Julie Descarpentrie, photos d'installations de décors à l'extérieur à partir des maisons en terre fabriquées dans le cadre de mon classeur, 2022-2024

Des accessoires (lampadaires, chemins, pots de fleurs) ont été ajoutés et posés autour pour agrémenter les scènes. À gauche nous retrouvons la maison inspirée d'une conque et de coquillages, et à droite nous observons une maison à plusieurs étages, dont le toit est inspiré par la carapace des tortues.



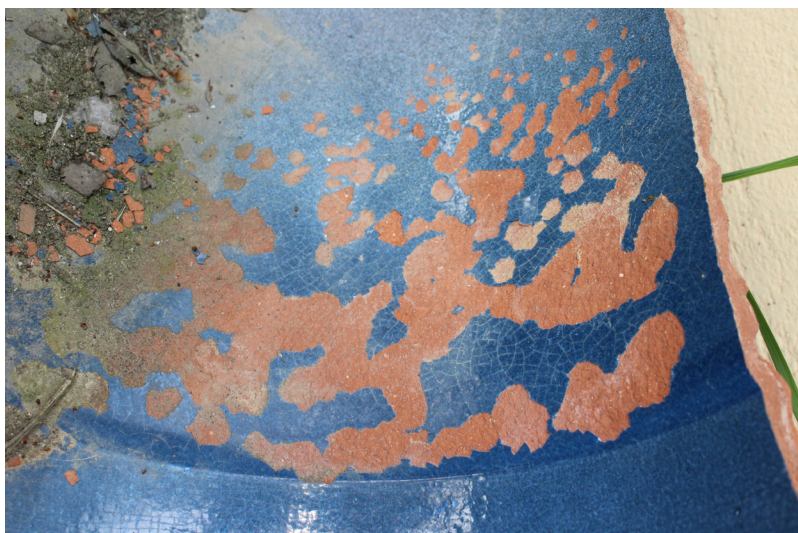
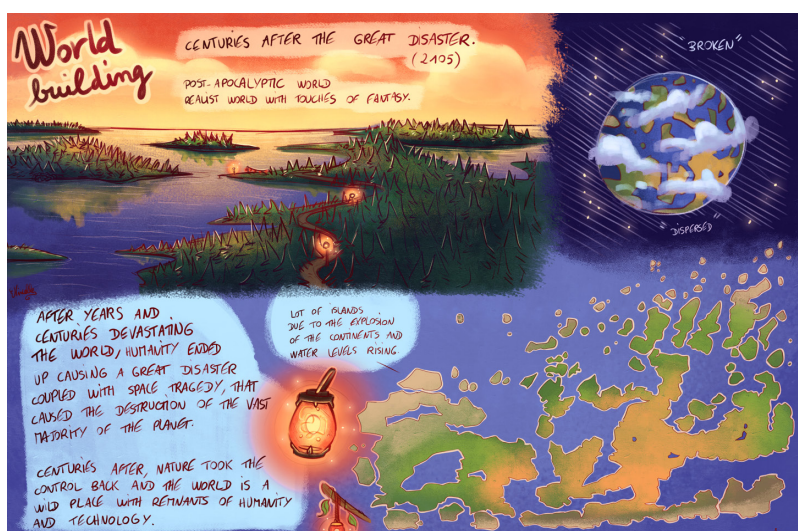


FIGURE 63 — Julie Descarpentrie, photo du pot cassé (en haut) qui m'a inspiré le dessin digital de la carte de mon univers fictif (en bas) en développement depuis avril 2021

Les formes du pot cassé m'ont servies à imaginer l'aspect global des continents et des océans, ainsi que les climats des différentes régions.



La carte a été dessinée au digital à la tablette graphique, sur le logiciel Clip Studio Paint, et agrémentée de détails et d'éléments de l'univers en question. Octobre-novembre 2023



FIGURE 64 — Julie Descarpentrie, photos d'une page de carnet, traces de pigments d'ocre et empreintes digitales avec de la colle à l'ocre, mars 2024



Ces sentiments liés à l'entropie ne sont pas les seuls ressentis que l'on a lors de ce processus de création : plus largement, j'ai pu les relier au travail manuel et artisanal, et à la liberté et à l'authenticité qui leur est spécifique.

Relation à l'artisanat, lien entre la main et la matière

J'ai eu la chance dans le cadre de mes deux premières années de licence de pouvoir étudier partiellement à la Chambre des Métiers et de l'Artisanat de Montauban en plus de l'université, ainsi que d'avoir des cours pratiques en ateliers au Centre de Formation d'Apprentis dans la même ville. C'est de cette façon que j'ai pu facilement créer un lien avec les connaissances que j'ai acquises lors des cours sur le travail des artisans, et avec des intervenants tels que des meilleurs ouvriers de France avec lesquels nous avons pu discuter.

Nous avons lors de nombreux cours évoqué les aspects philosophiques et les réflexions qu'amenait le travail artisanal sur la matière, en le liant au geste technique et à la main. Ici je me réfère au mot « artisan », défini par le dictionnaire du CNRTL comme une « *personne exerçant pour son propre compte un art mécanique ou un métier manuel qui exige une certaine qualification professionnelle*¹⁴⁵ », et également comme « *celui ou celle qui réalise une chose (souvent avec une idée de patience, de minutie, de dextérité), l'auteur d'une chose.*¹⁴⁶ » L'artisanat a une dimension très personnelle car le travail dépend du savoir-faire d'une personne, qui n'aura pas forcément le même qu'une autre exerçant le même métier dû à sa singularité. Le travail artisan peut donc être considéré comme ayant une authenticité et une singularité, par le fait d'être réalisé par un humain ayant sa propre touche.

Le texte de Richard Sennett, *Ce que sait la main*¹⁴⁷, que j'ai aussi eu l'occasion d'étudier, va plus loin et élargit le terme d'artisan. Parce que l'artisanat est très souvent associé dans la vision occidentale uniquement à un travail manuel et au geste, il ne parle ni spécifiquement de l'artisan ou de l'artisanat ici mais plutôt du « *craftsman* », l'homme de l'art. Il considère qu'il s'agit d'une catégorie « *plus inclusive que l'artisan car le craftsman représente en chacun de nous le désir de bien faire quelque chose en soi, et il illustre concrètement la condition humaine particulière de l'engagement.*¹⁴⁸ » Dans ce texte, Richard Sennett dénonce les problèmes engendrés par la séparation de la tête et de la main dans le système du travail occidental, fracturant le lien entre tâches de conception et travaux d'exécution. Il explique que l'humain n'accède pas à l'esprit une fois le travail fini de cette façon, car c'est dans le jeu d'abord, puis dans le travail qu'il se réalise lui-même. Et face à la dégradation actuelle des formes de travail, il met en valeur le savoir-faire de l'artisan, qui est le cœur et la source d'une société où primeraient la coopération et l'intérêt général. Notre société souffre de cet héritage fracturé et Richard Sennett affirme lui, que « *faire, c'est penser.*¹⁴⁹ »

145. CNRTL, définition du terme « artisan », I. A). <https://www.cnrtl.fr/definition/artisan>

146. CNRTL, *ibid*, I. B). 1.

147. SENNETT Richard, *Ce que sait la main. La culture de l'artisanat*, trad. Pierre Emmanuel Dauzat, Paris, Albin Michel, 2010.

148. SENNETT Richard, *Ce que sait la main. La culture de l'artisanat*, *ibid*, p.405, paragraphe 3.

149. SENNETT Richard, *Ce que sait la main. La culture de l'artisanat*, *ibid*, p.405, paragraphe 4.



La réflexion de cet auteur m'a immédiatement rappelée ce concept philosophique d'Hegel, sur lequel j'avais justement travaillé lors de ces cours à la CMA¹⁵⁰ : il s'agit de la dialectique du maître et de l'esclave située dans la *Phénoménologie de l'Esprit de Hegel*.¹⁵¹ Cette dialectique est basée sur une thèse paradoxale où l'esclave, dominé par le maître, devient finalement celui qui transforme la nature et le monde et gagne sa liberté de cette façon. En effet, par son action de travailler, il accède à l'objet dans son côté actif, et en transformant le monde se transforme et se réalise lui-même en gagnant son autonomie. À l'opposé, le maître ne jouit lui que passivement des fruits du travail de l'esclave et devient étranger à son monde. Le rapport de domination s'inverse par le travail et la délivrance qu'il permet. La capacité libératrice offerte par cette action que l'on réalise nous-même est un grand moteur dans notre liberté et notre sensation d'indépendance dans le monde. Dans la fabrication de décors, il est fréquent que l'on travaille soi-même et en équipe et il n'y a pour ça pas besoin d'avoir une expertise élevée : ce travail est accessible à n'importe qui et à tous les niveaux, et c'est bien pour ça qu'il existe des ateliers de stop motion pour les enfants par exemple, ou encore des films réalisés en très petits groupes en plus des grandes productions. Il existe des possibilités pour tout le monde et, en intégrant de nouvelles connaissances, chacun et chacune a la capacité de transformer le monde.

Transposer cette méthode dans le design d'espace serait, pour ceux que ça intéresse et qui le souhaitent, une bonne façon de se réapproprier son espace et de le modeler à son image, tout en se transformant soi-même et en se libérant de l'aliénation persistante de nos vies dans un système où tous les domaines sont très fracturés. Nous avons vu précédemment que l'intégration de la nature et de ses matériaux avait de nombreux avantages : tous les différents aspects de la nature sur le visage de nos villes et de nos espaces au sens large ont des apports techniques, matériels, psychologiques, physiologiques et également créatifs. Actuellement, le fonctionnement du monde fait que se loger est une action qui est éloignée de nous : la plupart des gens en Occident intègrent des logements existants qui ne leur appartiennent pas et ne peuvent que difficilement accéder à l'idée de leur propre « chez-eux » un jour. C'est également pour cette raison que certains choisissent de construire eux-mêmes leurs habitats, avec des techniques ancestrales et des matériaux naturels mais en les adaptant à leurs contraintes et à la vie moderne. Pour se réapproprier l'idée d'un espace qui leur est propre et qui leur ressemble, construire un habitat naturel correspondant à leurs valeurs et personnalisé leur permet de pouvoir s'émanciper des contraintes qu'ils ont pu ou qu'ils auraient pu rencontrer dans un parcours de construction classique. Ils se réalisent à travers la fabrication de leur lieu et découvrent leur capacité à être autonome avec leurs compétences et la possibilité de transformer le monde. Créativité, émancipation, liberté et réalisation de soi, autant de lieux où la fiction et le fonctionnel s'entremêlent à travers la nature.

L'espace réflexif que permettent le travail manuel et la transformation du monde et de nos lieux de vie est large et les échanges permanents réalisés par ce tissage de lien m'amène à conclure cette seconde partie en m'intéressant à la psychologie humaine. Nous avons constaté que l'essence de la nature et son esthétique que nous percevons sensoriellement nous inspirait, et que son intégration dans nos lieux de vie et espaces fonctionnels avait un

150. Chambre des Métiers et de l'Artisanat.

151. HEGEL Georg Wilhelm Friedrich, *Phénoménologie de l'Esprit*, 1807.



impact positif et nous menait à être créatifs et ouverts. La fiction elle-même sert de tremplin et de piste exploratoire importante sur les possibilités esthétiques de nos habitats, en les étudiant avec précision dans le cadre d'univers fictifs. Ce travail de design d'espace à une autre échelle sert de base à une transposition de cette imagination écofictionnelle pour importer cette esthétique « chez nous », et porter un message de protestation envers des problématiques climatiques et systémiques actuelles. Ce travail de l'esthétique à travers les matières, les formes, les couleurs, mais aussi le geste et le « fait soi-même », mène à l'autosuffisance et à la satisfaction d'une autonomie, liberté et créativité uniques. C'est en partant de ce constat sur notre évolution personnelle que pour conclure cette recherche, j'ai concentré ma dernière partie sur l'influence des écofictions sur notre personne et sur la création d'un espace mental, pouvant influencer à son tour notre environnement. Car la fiction ne nous permet pas seulement d'être créatif, mais aussi de pouvoir évoluer nous-même indépendamment du monde qui nous entoure.





3 | L'INFLUENCE DE LA FICTION SUR NOTRE PERSONNE ET NOS ESPACES, CRÉATION D'UN ESPACE MENTAL

La fiction a des « pouvoirs », des effets étudiés et reconnus, et également des sens très variés selon les gens : détente et échappatoire, laboratoire de création et d'imagination, expression de traumatismes et espace de déchargement de poids... Mais plus encore, la fiction peut avoir un impact sur notre réalité et notre façon de concevoir le design d'environnement. La question de l'influence des écofictions m'a intéressée car l'aspect mental est au cœur de la pratique des concepteurs et les designers, mais c'est aussi partagé par le commun des mortels dans un monde où l'accès aux séries, aux films et aux médias au sens large est facilité. La fiction a cet effet échangeur : elle fait écho à ce qui nous entoure, à nos expériences, et il nous est possible de prendre en son sein ce qui résonne en nous, et pourrait nous donner l'envie de transformer à notre tour notre espace. Je vais analyser dans cette partie comment les écofictions nous incitent à intégrer la thématique naturelle dans le design d'espace.

LA RÉFLEXION AMENÉE PAR LA FICTION ET LA CATHARSIS SUR NOS ESPACES ET IDENTITÉS

Étude sociale de notre rapport à la fiction, à la nature et au design d'espace

Mon approche débute par une étude de notre propre rapport à la fiction, et des raisons pour lesquelles celle-ci peut avoir un impact aussi important sur notre individualité, nos opinions, au point de nous donner le souhait de transformer notre espace. Avant de m'engager plus dans cette réflexion, j'ai commencé par mener une petite étude sur mes réseaux sociaux. Connaissant mon interprétation de la fiction, je me suis demandé quelle était la vision des autres et si je retrouvais des schémas de pensées similaires. J'ai posé une série de questions aux personnes qui suivent mon travail sur différentes plateformes telles que Instagram, Tumblr et X (anciennement Twitter). Les questions posées sont les suivantes : « Pourquoi aimez-vous la fiction ? Est-ce que vous pensez que vous échapper dans un monde fictionnel vous aide dans votre quotidien ? Est-ce qu'il existe des mondes fictionnels où vous aimeriez vivre pour de vrai ? Pourquoi ? Quelle est la place de la nature dans vos vies ? Aimez-vous les habitats fictionnels (ex : maison de *Hobbit*¹⁵²), surtout ceux proches de la nature (terre, bois...) ? Et enfin, vivriez-vous dans un habitat avec un écodesign comme ceux que l'on retrouverait dans la fiction ? »

J'ai reçu un grand nombre de réponses (plus de 40) et celles-ci sont variées, mais j'ai pu retrouver des retours et des modes de pensée récurrents et similaires. La plupart des gens

152. Peuple vivant dans la Terre du Milieu, dans l'univers de J. R. R. Tolkien.



ont répondu aimer la fiction pour son côté échappatoire, hors de la réalité et des contraintes de notre monde, et pour ses apports créatifs et la liberté que celle-ci nous offre. Beaucoup aiment s'évader dans des mondes fictionnels pour se distraire, mais aussi pour s'en servir comme un moyen de mieux appréhender et comprendre le monde en mettant les choses en perspective et aspirant au meilleur. Une personne a fait un point intéressant en parlant de l'importance de l'aspect temporaire de l'échappatoire de la fiction, car ne plus savoir en sortir pour retourner à notre monde nous rendrait finalement prisonniers de celle-ci. Les réponses ont été plus mitigées sur le fait de vivre dans un monde de fiction de notre choix : cela dépend bien sûr de la fiction et de l'univers en question avant tout. Pendant que certaines personnes ont des aspirations idéalistes et apprécieraient se rendre dans des mondes où la magie existe et permettrait de régler des problèmes majeurs, d'autres préfèrent simplement créer ces mondes et les observer, et d'autres encore considèrent que différentes fictions peuvent souvent avoir une part sombre qui ne les rend pas enviables. Pour continuer, j'ai pu remarquer que le rapport à la nature variait beaucoup selon le lieu de résidence des personnes qui m'ont répondues. Les gens venant de France et d'Europe semblent aimer la nature et lui donner une place importante si ce n'est primordiale dans leurs vies, tandis que les anglo-saxons et nord-américains la voient plutôt comme une toile de fond. Mais beaucoup de personnes ont répondu à la positive sur le fait d'apprécier particulièrement les habitats atypiques et naturels pour leur architecture créative, vivante et fantaisiste. Quelqu'un m'a écrit aimer ces habitats car ils lui donnent un sentiment positif. Et pour finir, vivre dans ce type d'habitat est une idée qui a été reçue avec un bon accueil. Dans la grande majorité, les gens me donnent des arguments à la fois esthétiques et techniques : l'impact positif environnemental et pour la santé est un argument important, tout comme l'originalité, la créativité et la proximité à la nature.

I like fiction because it allows people to see into the souls and creativity of people.

Escaping into fictional worlds helps me to escape from the harsh reality.

Pokemon. Because of the different, fascinating creatures and the strong bond between man and nature.

Nature can be used to inspire creativity. It also helps our species feel at peace with the world around them.

Rebloguer Voir le billet

I do like fictional houses, like clay and stone and especially wood. I think living in a house like that would be very interesting. Take a Hobbit house for instance: Everything being underground and "circular" is very cool and pleasing to me aesthetically.

I do like the look of nature homes and such in a lot of fiction. Especially if the nature blends well with the modern stuff as well. Kind of making a cool coexistence mix. If they lean more to just nature in general it has just a feel to it that has sort of magical feel to it.

Les habitations du genre c'est juste génial parce que c'est hyper créatif et ça permet de laisser libre court à son imagination à 100%, c'est vraiment super ! Je pense que je pourrais vivre dedans en vrai, ça doit être super chill comme habitat =v=

Absolutely! Forming modern architecture into fantasy and original architecture is inspiring

Nature is a constant friend that I consult when I am in a tough place.

I love fictional houses that represent where they come from, like Hobbit holes.

FIGURE 65 — Julie Descarpentrie, captures d'écrans de plusieurs exemples de réponses (Tumblr, X et Instagram) sur l'étude sociale sur notre relation à la fiction, à la nature et au design d'espace, mars-avril 2024



La fiction suscite un intérêt particulier et semble être le laboratoire d'expérimentations des créatrices et créateurs. Il s'agit d'un espace où les questionnements et les réflexions naissent et s'échangent. Par le biais de différents mécanismes, la fiction exerce sur nous un pouvoir immersif qui en attire plus d'un. L'espace dans la fiction est un des éléments les plus travaillés car le choix du type d'univers, de monde et des créatures qui y vivent est libre. Il en existe de toutes sortes. Mais de quelle façon et pourquoi la fiction pourrait-elle nous donner envie de transformer nos espaces ? D'autres raisons viennent se rajouter aux questionnements écologiques qui ont été évoqués, c'est ce que nous allons étudier via les différents effets de la fiction.

Il nous est sûrement déjà arrivé, au cours de notre vie, de ressentir un changement profond et marquant après avoir découvert un média, un livre ou un film, une œuvre qui nous aura marqué et qui aura éveillé des réflexions nouvelles chez nous. Ce fut mon cas avec diverses œuvres telles que la série d'animation *RWBY*¹⁵³ créée par Monty Oum, ou encore le manga *Yokohama Kaidashi Kikou*¹⁵⁴ de Hitoshi Ashinano. Le processus de création et les messages portés sur l'espoir, la résilience, l'humilité et le respect de la nature et du monde qui nous entoure sont des thèmes qui ont été essentiels chez moi. Ce seront des œuvres différentes selon les personnes, mais nous en avons bien souvent au moins une en tête. La fiction met en route notre cerveau en nous présentant des thèmes, des messages, des sujets que nous n'aurions pas forcément étudiés auparavant ou autrement.

Le pouvoir du mental, encore très souvent relégué au second plan dans les régions occidentales et dans le système actuel, a une place pourtant essentielle qui régit bien de nos actions et positionnements. Et l'espace fictionnel a bien entendu le pouvoir de parler aux gens de l'environnement et de la nature. Nous l'avons vu au début de cette recherche : cet espace est un lieu de réponse et d'échange au monde dans lequel nous vivons. Mais plus qu'une réponse, il peut aussi être un lieu de pensées en amenant les gens à s'intéresser au thème de la nature.

Un texte d'Annabelle Laurent, *La fiction peut-elle accélérer la transition écologique ?*¹⁵⁵ traite justement de ce questionnement. Nous savons que la fiction a une influence sur le mode de pensée et la vision des gens par les thématiques traitées et le message envoyé. La fiction ouvre alors cet espace de réflexion. Elle peut ainsi influencer des changements d'opinions, de positions, ou même d'identité. Dans son texte, Annabelle Laurent commence par s'interroger sur le caractère du registre du catastrophisme extrêmement présent dans la fiction traitant de la nature et de l'écologie.

Elle donne également certains chiffres : en France, les cinémas ont comptabilisé 209 millions d'entrées en 2018, et le public passe en moyenne 4h par jour devant la télévision. Plus de 5 millions possèdent un compte Netflix. La présence du cinéma et des films dans nos vies est donc plutôt grande. Laurent continue à développer dans son texte : « Elles n'ont rien de moins qu'un « super pouvoir », lit-on sur le site de Pixetik, jeune agence qui souhaite « promouvoir dans la fiction des solutions inspirantes pour inspirer un monde plus durable » via le placement de produits à impact positif (pour les marques), ou d'un contexte rendant une

153. OUM Monty, LUNA Miles, SHAWCROSS Kerry, *RWBY*, Rooster Teeth, op. cit.

154. Cf. planches XXXII et XXXIII, figures 66 et 67.

155. LAURENT Annabelle, *La fiction peut-elle accélérer la transition écologique ?*, article, Usbek & Rica, 21 Septembre 2019. <https://usbeketrica.com/fr/article/la-fiction-peut-elle-acceler-la-transition-ecologique>



cause plus « désirable » (pour les associations et fondations).¹⁵⁶ »

La fiction peut donc bien mettre en route la possibilité de penser sur la nature et l'écologie, mais encore faudrait-il que l'on puisse sortir du blocage créé par le marché de la production en France. Cela s'applique en tout cas pour les films et séries issus de grandes productions, car aujourd'hui de plus en plus de créateurs décident de passer en indépendants, et de produire différemment ou à l'aide du financement participatif. Lorsque les spectateurs paient et contribuent directement à la création d'un film ou d'une série, comme c'est par exemple le cas pour la saison 4 de *Wakfu*¹⁵⁷, série d'animation française sortie en ce début d'année 2024 et réalisée grâce à un *kickstarter*, il semble évident que les possibilités scénaristiques puissent s'ouvrir sans les contraintes liées à la demande. La façon dont nous traitons la nature dans la fiction a donc un impact sur la façon dont nous pouvons la percevoir dans notre quotidien.

L'approche de la nature d'une de mes œuvres phares en terme d'inspiration mentionnée précédemment¹⁵⁸, *Yokohama Kaidashi Kikou*, est à mon sens un changement de direction intéressant quand à la façon dont nous percevons la nature. En reprenant les contraintes climatiques liées à notre époque et à l'activité humaine, l'histoire se déroule dans un futur post-apocalyptique où les terres et villes humaines sont peu à peu englouties par le niveau des mers. Mais au contraire de l'approche catastrophique, l'histoire du manga nous plonge dans un total opposé avec une ambiance et un univers très doux, voire même très réconfortants. L'ère durant laquelle se déroule l'histoire est appelée le « crépuscule ». La nature a réclaté ses droits et repris sa place là où les humains l'avaient chassée. La population humaine, réduite, a accepté son destin et sa fin et la vit de manière douce en profitant au lieu de tenter de combattre ce qui semble plus grand qu'eux. À travers l'histoire d'Alpha Hatsuseno qui est une android que l'on prend pour une humaine tant elle est douée d'émotions et de pensées, nous suivons la fin de l'humanité au travers du style des « tranches de vie », où nous la voyons évoluer dans son quotidien, jour après jour, et effectuer des actions aussi simples que prendre des photos, se balader en scooter, préparer du café, profiter de la pluie, aller se baigner et bien encore. L'auteur amène le lecteur à s'intéresser aux petits émerveillements de la vie, au travers d'une histoire où l'on voit aussi les relations entre les personnages changer, grandir, évoluer et se transformer.

156. LAURENT Annabelle, *La fiction peut-elle accélérer la transition écologique ?*, op. cit, « Y a-t-il, face à l'urgence climatique, un devoir de la fiction ? »

157. ANKAMAS ANIMATION, Kickstarter pour la saison 4 de *Wakfu*, version française, série d'animation française. <https://www.wakfu.com/fr/kickstarter>

158. Voir note de bas de page 149.



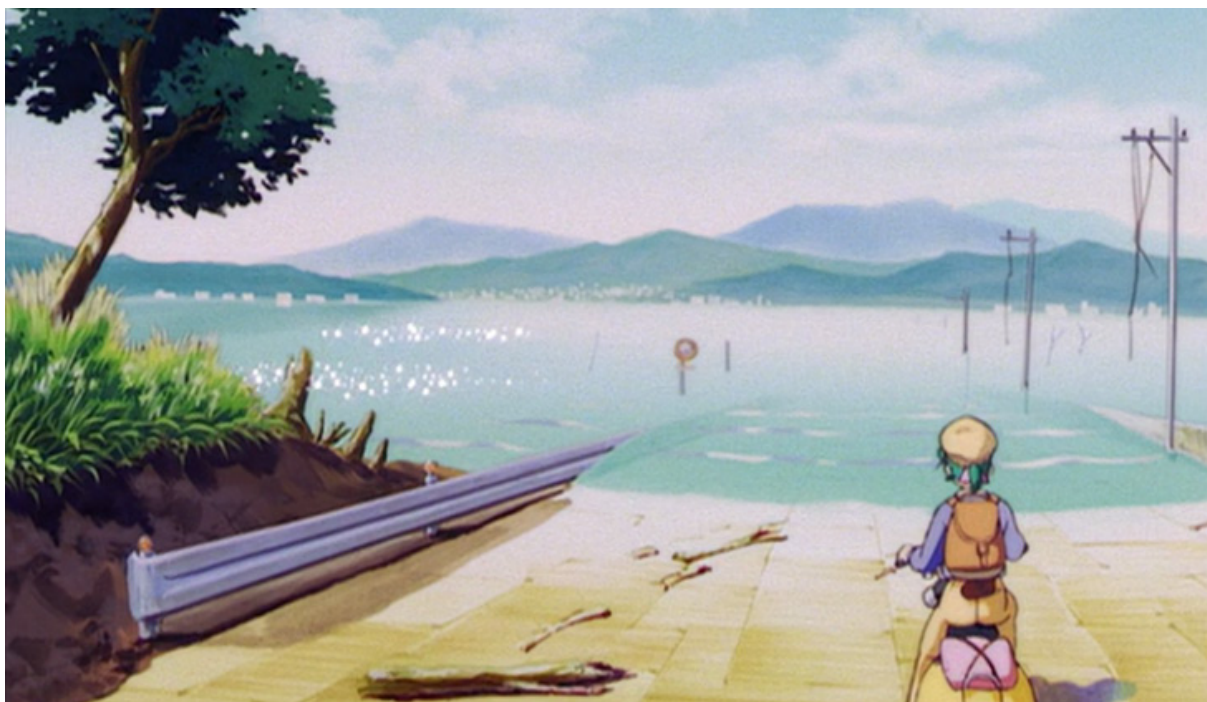


FIGURE 66 — Hitoshi Ashinano, images extraites des quatre OVAs (original video animation) de « Yokohama Kaidashi Kikou », dirigés par Takashi Annō (deux premiers OVAs) et Tomomi Mochizuki (deux derniers OVAs « Quiet Country Café »), 1998 et 2002-2003



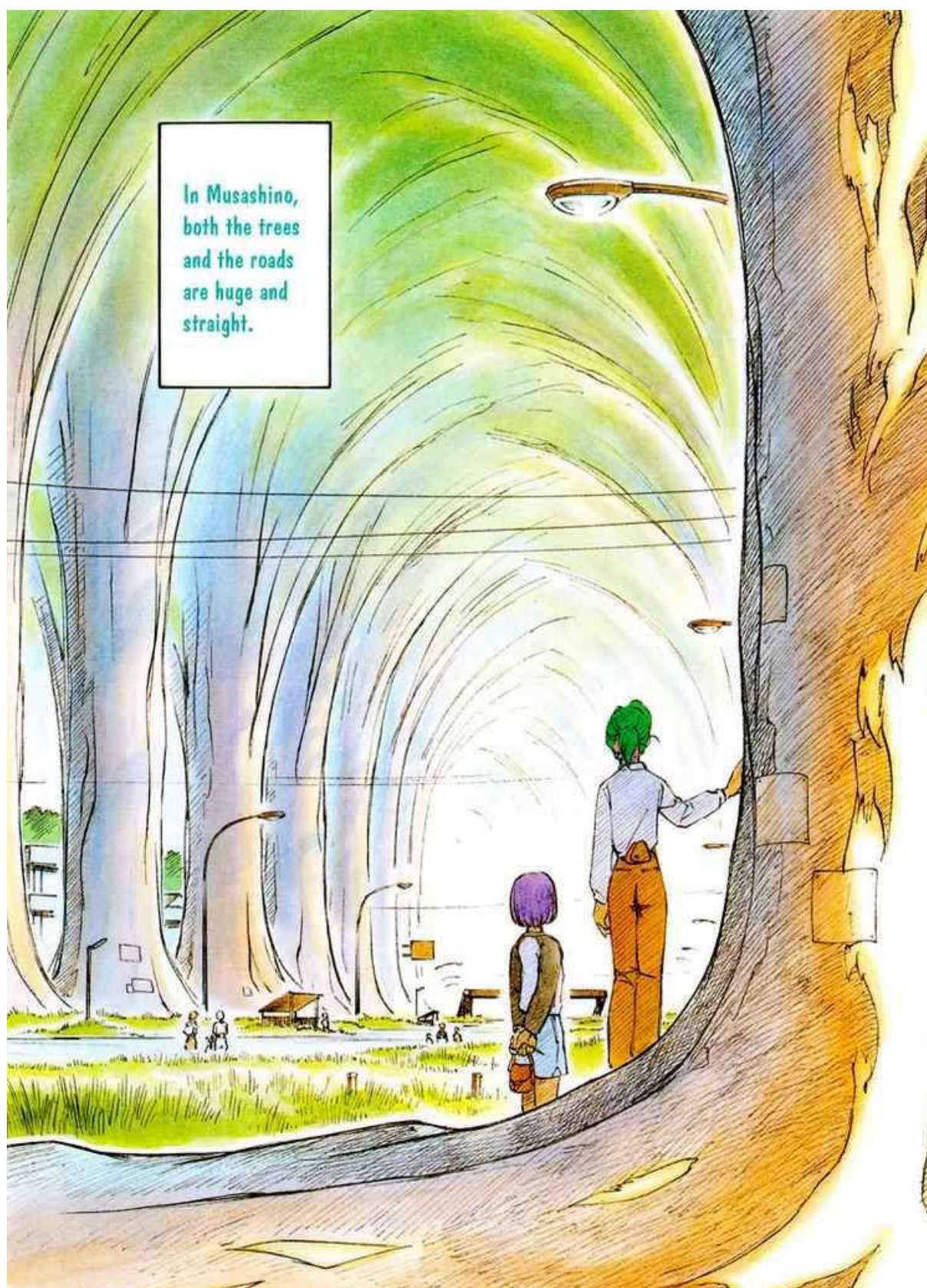


FIGURE 67 — Hitoshi Ashinano, image extraite de son manga « Yokohama Kaidashi Kikou », publié à l'origine au Japon par Kodansha, Chapitre 36, page 4, publication originale de juin 1994 à février 2006

La bulle dit « À Musashino, les arbres et les routes sont tous deux géants et droits. »

PLANCHE XXXIII



Bien que le futur de cette histoire ne laisse pas la place à l'espoir d'arranger les choses et de préserver la planète de toute catastrophe liée à l'activité humaine, elle cultive l'humilité et la simplicité. Les populations ayant accepté de ne plus lutter, la simplicité et l'apaisement dans leur vie sont ce qui importe le plus. Un des aspects essentiels de cet univers est bien sûr celui du temps ; prendre le temps, aller lentement. Les personnages ne semblent pas alarmés par le concept du temps comme nous le sommes beaucoup dans notre quotidien. Puisque les choses arriveront de toute façon, tout devient moins important. Alpha s'absente par exemple fréquemment plusieurs jours pour aller faire des courses en ville et acheter du café, ce qui pourrait sembler inconcevable pour nous tant c'est une perte d'argent. D'ailleurs, le café est quasiment désert et très peu de visiteurs y viennent, Alpha ne vit donc pas du tout de son travail. Le concept de l'argent existe toujours, mais il n'est plus au cœur des relations et les échanges, les services et les dons entre personnages sont aussi plus fréquents.

Lorsque je me suis immergée dans cette fiction, j'y ai trouvé un grand soulagement et un apaisement particulier avec la façon dont le thème de la fin du monde est abordé. C'est certainement une des fictions post-apocalyptiques les plus douces qu'il m'ait été donné de lire. Cet aspect immersif rejoint les réponses des personnes que j'avais interrogées plus tôt : elle nous permet de nous plonger dans un espace autre que celui dans lequel nous évoluons, temporairement. Certaines et certains tentent de s'immerger dans des mondes fictifs car des périodes ou des aspects de leur vie ne leur conviennent pas, parce que la fiction est un moyen de s'aider et de se distraire des contraintes quotidiennes. Plus tôt dans les champs notionnels, j'avais pu parler de la capacité du cerveau à trouver un sens logique et à créer un « fil », ou une histoire, avec des éléments désorganisés ou qu'il ne comprend pas. Cette capacité du cerveau à s'intégrer dans la fiction, mais aussi à la voir dans nos espaces grâce à l'imagination et à notre perception de nos lieux de vie, « façonne » déjà ces lieux et « déteint » sur eux dans un certain sens. J'ai pu en faire l'expérience étant très passionnée par différents univers fictifs qui ont pu énormément m'aider lors de passes compliquées, et grâce à cette « bulle » fictive le quotidien s'en est ressenti allégé. J'ai senti ma perception du monde changer et être influencée par ces univers qui me plaisent et m'inspirent tant. Quotidiennement, même en sortant de ce confort fictionnel, je trouvais des éléments me ramenant à elle dans mon quotidien. Je pouvais aussi faire l'expérience des réflexions qui m'avaient été amenées par cette fiction et les mettre en perspective avec ma vie.

En plus des réflexions sur ma pratique, sur mon mode de vie, mon quotidien et l'approche que je peux avoir sur certains sujets, l'immersion dans l'univers de *Yokohama Kaidashi Kikou* mais aussi de bien d'autres œuvres me permet de m'attacher à ses personnages, à son ambiance et à ses thèmes. Le lien émotionnel a une dimension plus personnelle et son expression est très subjective. Cela m'amène à me questionner sur ce lien et plus largement, sur la catharsis et de quelle façon elle peut influencer notre design d'espace.



La catharsis et l'attache émotionnelle, un enclencheur vers le changement des individus

Plus tôt, j'ai parlé des œuvres qui pouvaient résonner en nous et impacter notre vision sur différents thèmes. Cette dimension personnelle du lien émotionnel va plus loin et c'est certainement avec cette attache que l'on est poussé à vouloir agir en intégrant des éléments d'histoires que l'on aime dans notre vie. Bien entendu, la fiction n'est également pas la réalité : la frontière reste notable et l'on peut avoir de nombreuses raisons d'apprécier un personnage et univers de fiction. Par attache et plaisir pour ces univers fictifs, on peut se surprendre à vouloir créer des liens avec ces univers de diverses façons et plus couramment matériellement, au travers de « *fanarts* » par exemple, un mélange de « fan » et de « art », en mettant ses compétences artistiques au service de ces histoires. Cela peut se faire au travers d'explorations de l'univers et des personnages dans le dessin, la musique ou encore l'écriture, au-delà de ce qui nous est présenté de façon officielle par le créateur. Ce sont des phénomènes que l'on rencontre énormément en ligne depuis la création d'internet, avec des communautés plus couramment appelées « *fandoms* », rassemblant des gens passionnés d'un même univers.

Cette attache émotionnelle est à lier à la catharsis qui est un concept ancré dans le thème de la fiction. Les histoires nous font ressentir énormément de choses, et je me suis demandé comment la catharsis liée aux écofictions pouvait impacter notre vision du design d'espace.

La catharsis dans la fiction a cette capacité à nous permettre de ressentir à divers degrés des émotions variées et riches, qui auront un apport et une fonction différente selon les gens. Aristote est l'un des penseurs qui définissent la catharsis, et il analyse ce terme dans sa *Poétique*¹⁵⁹. Il cherche à définir le pouvoir d'action de chaque forme poétique, et en classe deux : la catharsis¹⁶⁰ et le divertissement. Il s'intéresse aussi particulièrement à la tragédie, en expliquant que « *le poète doit procurer le plaisir qui dérive, au moyen de l'imitation, de la pitié et de la terreur, il est manifeste que cet effet doit être suscité dans les actions elles-mêmes.* »¹⁶¹

» Par sa forme, une scène terrifiante peut devenir plaisante, comme on peut le voir lorsque l'on peut aimer des films d'horreurs. Dans la tragédie, deux émotions sont importantes : la pitié et la terreur. La pitié arrive lorsque quelque chose qui nous fait peur arrive à quelqu'un d'autre. Ainsi, le héros tragique est humain et aussi coupable ou innocent. Ces deux émotions par nature antagonistes sont réunies chez le spectateur.

Aristote utilise l'exemple d'*Œdipe-Roi*, personnage qui n'est pas vicieux ni exemple, mais qui se retrouve à commettre des crimes non pas par vice, mais par ignorance. Le caractère monstrueux de ses crimes provoque la terreur, et la punition qu'il se donne en se rendant compte de ses horreurs provoque la pitié. Le spectateur s'identifie au héros et s' imagine qu'il peut ressentir les horreurs de celui-ci. Comme le héros, le spectateur craint le malheur sur lequel il n'a aucun contrôle.

Nos expériences et nos vécus nous donnent des raisons de nous attacher à des personnages à divers degrés, et les émotions ressenties peuvent comme Aristote l'a fait être classées

159. Aristote, *La Poétique*.

160. *κάθαρσις*, « purification, séparation du bon avec le mauvais ».

161. Aristote, *La Poétique*, *ibid*, b 10-13.



en différentes catégories. De manière personnelle, un élément qui m'intéresse beaucoup à la fois pour moi-même et pour cette recherche est l'attrait de certains univers, qui me permettent de m'y identifier fortement et de m'y sentir bien. Tout cela a à voir avec ma propre perception, mais aussi avec ma propre sensibilité. La présence de la nature, et d'espaces humains en harmonie et en cohésion avec celle-ci sont autant d'éléments qui me passionnent. La fantaisie est un genre qui travaille beaucoup autour de cet aspect : celui d'imaginer des lieux remplis de sens et de symbolique en accord avec l'écosystème où les groupes vivent. Ces espaces sont liés à l'univers fictif en reflétant l'environnement, la culture des personnages, leurs modes de vie, leur morale et la spiritualité. L'attache que l'on éprouve pour ces univers écoc fictifs peut nous permettre de prendre ce qui nous intéresse pour le ramener dans nos espaces.

Pour étudier l'aspect cathartique et les émotions, j'ai réalisé une expérimentation sur des matériaux récupérés en utilisant des cartons d'emballage et des plastiques récupérés.

EXPÉRIMENTATIONS - LES ÉMOTIONS

Avec les matériaux récupérés d'une expérimentation précédente, j'ai pris une photo après les avoir agencés en différents espaces selon leurs formes et leurs couleurs.

La boîte d'œufs me fait penser à une montagne par ses formes arrondies et répétitives ainsi que par sa couleur verte, et m'a évoqué le voyage avec un espace serein, calme et silencieux, comme le sommet d'un mont où l'on est seul au monde et où l'on pourrait contempler l'espace.

La boîte en carton apéro, que j'ai comparée à des flammes, m'a fait penser à un lieu agité, en destruction, bruyant. Les couleurs chaudes évoquent plutôt des émotions vives et mouvantes. Ici, comme un incendie, le carton semble réveiller l'esprit.

Enfin, les morceaux de bouteille qui m'évoquaient de l'eau sont superposés et forment de nombreuses taches et formes. Mais j'ai pensé plus globalement à un lieu inquiétant, silencieux, mystérieux. Comme un brouillard ou dans un marais, on ne sait pas ce qui se cache dedans, et on reste aux aguets.

De simples bouts de carton et de déchets m'ont permis déjà de créer un espace, à la fois physique par un décor, mais aussi mental car ce décor n'est en soi pas terminé. Il est seulement suggéré et l'esprit humain a pour travail d'imaginer, de créer une narration et un univers. Par des couleurs, des formes, simplement suggérées ou esquissées, il est possible pour le cerveau de recréer un lien avec un élément qui l'a marqué. On peut imaginer que transposer ceci dans notre espace permettrait d'ajouter de la fantaisie et de l'imaginaire à nos quotidiens.

Les émotions et notre attache à un espace et un univers sont forcément liées à notre perception de celui-ci, et également à notre culture. La perception des couleurs et leur symbolisme n'est effectivement par exemple pas la même d'une région du monde à l'autre, et peut avoir un tout autre sens selon l'endroit où l'on est né.

Dans le domaine du jeu-vidéo, il existe des jeux dont le but est précisément de travailler sur la catharsis, et pour ce faire ils utilisent l'environnement. Ici, je vais plonger dans l'exemple





FIGURE 67 — Julie Descarpentrie, photos d'expérimentations à partir de déchets, cartons récupérés et collages, décembre 2022



de deux jeux dans lesquels la nature environnante est un des piliers, pour ne pas dire la base essentielle : *Gris* et *Dordogne*.

Gris est un jeu-vidéo développé par le studio *Nomada Studio*, et créé par les deux programmeurs Roger Mendoza, Adrián Cuevas, ainsi que l'artiste Conrad Roset. Le travail effectué sur l'espace est essentiel dans ce jeu, et toutes les émotions transmises par le personnage principal et que l'on incarne, *Gris*, est retransmis au travers de l'environnement. *Gris* met l'accent sur un monde au départ sans couleurs, comme l'indique le nom du jeu. Au-fur-et à-mesure de l'avancée dans le jeu, des couleurs et des nouvelles formes se rajoutent, et avec la symbolique qui leur est associée. L'histoire du jeu est celle du deuil : au travers des différents « niveaux » du jeu, nous retraçons le parcours de *Gris* dans son deuil suite au décès de sa mère. Chaque étape du deuil est symbolisée par l'espace autour d'elle. L'évolution de celui-ci évoque une transformation à chaque changement émotionnel et psychologique de *Gris*, et il reflète son état intérieur. Ainsi, au tout début du jeu nous nous trouvons dans un désert, la musique est pesante et affolante, et des tempêtes de sable nous emportent dans des ruines. Petit à petit, nous « collectons » les couleurs : à chaque couleur retrouvée est aussi associé un élément naturel, comme la végétation et les plantes pour le vert, l'eau pour le bleu... et aussi des éléments plus symboliques comme le blanc pour la lumière, au sens littéral et spirituel. À chaque couleur retrouvée, nous revenons à un grand château où se trouve une statue que nous devons réparer, celle de la mère de *Gris*, et nous sommes témoin de sa transformation : malgré les moments de difficultés où *Gris* replonge dans un état de détresse, le château retrouve sa beauté, sa vitalité et la vie s'y étale avec de la végétation, des plantes, des fleurs, des étangs et de nombreuses couleurs. Cela fait écho au chemin psychologique parcouru par *Gris* pour vivre son deuil et aller de l'avant. Le jeu étant sans texte, cela laisse pour la première fois que l'on y joue une riche interprétation.

Le jeu est aussi travaillé du point de vue de l'espace, et le cadrage et l'échelle jouent un grand rôle : il arrive que le personnage se rende dans une zone du jeu et que la caméra se recule, pour que le joueur se rende compte que l'environnement est en réalité gigantesque et qu'il faut grimper, ou pour donner un sentiment de majesté. C'est aussi le cas lorsque *Gris* est poursuivie par ses démons, symbolisés sous la forme d'un grand oiseau noir et de papillons dont les mouvements et la texture rappellent l'encre. Le personnage est toujours contrôlable mais il est minuscule, c'est à peine si on peut en voir les détails. On comprend bien ici que le cœur de l'histoire est matérialisé par l'environnement. La symbolique de la nature pour représenter la vie et l'évolution de *Gris* pour avancer suite à son deuil est aussi une forte volonté de l'associer à quelque chose de positif. La nature est en effet associée à la vie et aux progrès. Les autres personnages que l'on peut rencontrer sont aussi issus de ces milieux naturels, ce qui renforce la cohésion entre l'environnement et *Gris* que l'on joue, donc avec le joueur par extension. Au fil du jeu, on acquiert par ailleurs des capacités que l'on peut associer à diverses créatures et environnements du jeu : nager, voler, changer de forme...

Chaque espace a un rôle et raconte quelque chose, que ce soit par la façon dont on peut le percevoir (ses formes, couleurs...) et ce qui le compose. La perception que l'on a de cet espace fictif nous permet de l'appréhender d'une certaine façon, et il s'agit du même processus quand il s'agit de nos propres lieux de vie.

Le travail réalisé avec le jeu *Dordogne* est similaire dans le sens où l'immersion dans l'espace



est essentielle dans la catharsis liée au jeu. *Dordogne*, développé par les studios *Un Je Ne Sais Quoi* et *Umanimation*, est un jeu sorti en juin 2023. Dans ce jeu, on incarne Mimi, une femme de trente-deux ans retournant à la maison de sa grand-mère récemment disparue. Elle retrace alors ses souvenirs au fil du temps, et revient sur ses souvenirs d'enfance. Ce jeu est une expérience narrative et a la particularité d'avoir été travaillé en partie en traditionnel : en effet, tous les fonds et environnements ont été faits à l'aquarelle à la main, et placés en volume dans un espace 3D pour le jeu. Cet aspect très spontané, humain, manuel et coloré ajoute une touche très sincère et vivante au jeu. Et ça tombe bien, car ce jeu veut que le personnage que l'on incarne, autant que le joueur ou la joueuse, puisse résonner avec des émotions et des souvenirs enfouis. Tous ne seront sans doute pas doux, mais les souvenirs d'été du personnage dans un espace haut en couleurs sont marquants et provoquent une vague de bien-être et de chaleur. Il est tout de même important de noter que la perception que l'on a d'un espace peut changer selon les expériences que l'on peut y vivre et les traumatismes, aussi agréable qu'il puisse être. C'est d'ailleurs un élément qui montre bien le pouvoir influenceur de l'esprit sur notre vision d'un espace lorsqu'on l'associe inconsciemment à quelque chose qui nous a fait du mal. L'association émotionnelle de souvenirs à des lieux, des objets, des musiques ou d'autres éléments sensoriels, a une responsabilité dans notre perception de celui-ci. Pour Mimi dans le jeu, tous les moments passés durant l'été chez sa grand-mère, à l'extérieur et dans la nature, au cœur du village et dans la maison, sont positifs et lui rappellent les sensations et les pensées agréables qu'elle a eues à cette période.

À travers ces différents jeux et ces réflexions, nous avons constaté l'importance du lien émotionnel et de l'attache aux lieux fictionnels dans notre perception de ceux-ci, et dans l'impact qu'ils peuvent avoir sur nous. La nature dans la fiction, même si toujours très abordée dans une perspective alarmiste, est aussi travaillée de points de vue plus résilients et avec une approche plus humble, simple et positive, nous permettant de l'aborder d'une façon plus réaliste. Par ailleurs, quand elle n'est pas traitée sous l'angle de la catastrophe, l'espace naturel dans la fiction est bien souvent associé à des expériences positives. Et pour aller plus loin, l'expérience de certains univers fictionnels devient tellement appréciée et partagée par un grand nombre de personnes que la perspective de recréer et de s'immerger concrètement dans cette fiction devient réelle. Nous allons voir dans cette dernière partie ces espaces qui ont trouvé leur place dans nos lieux de vie et su influencer nos pensées.



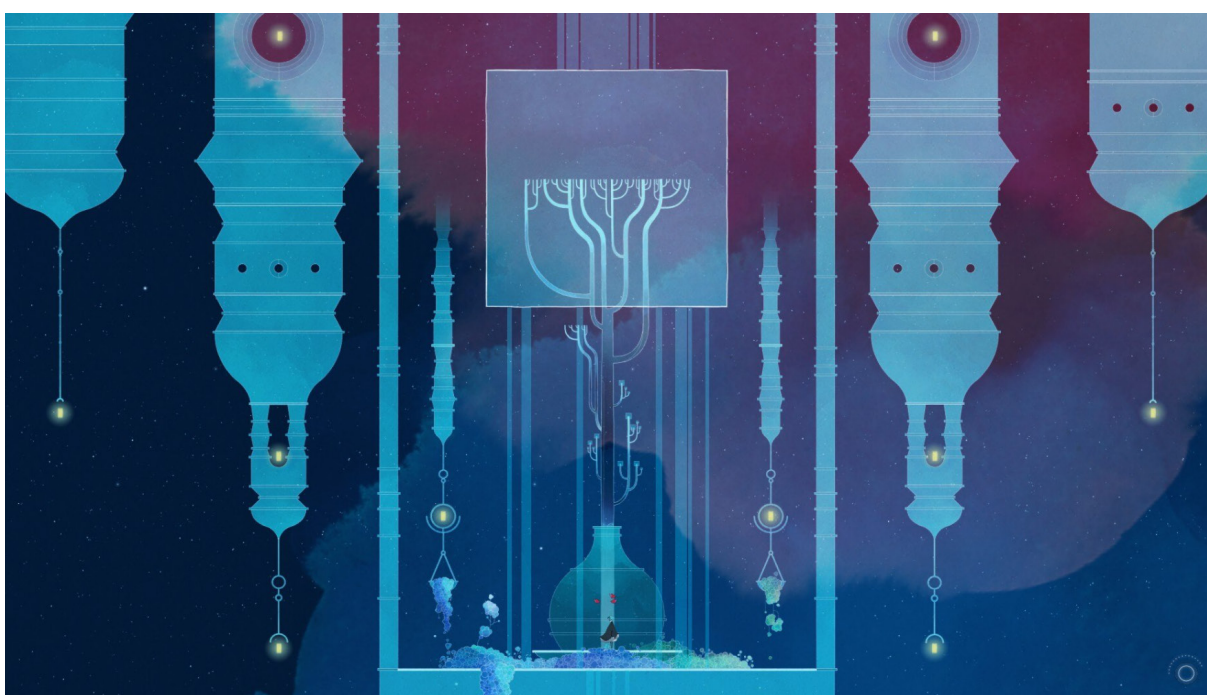
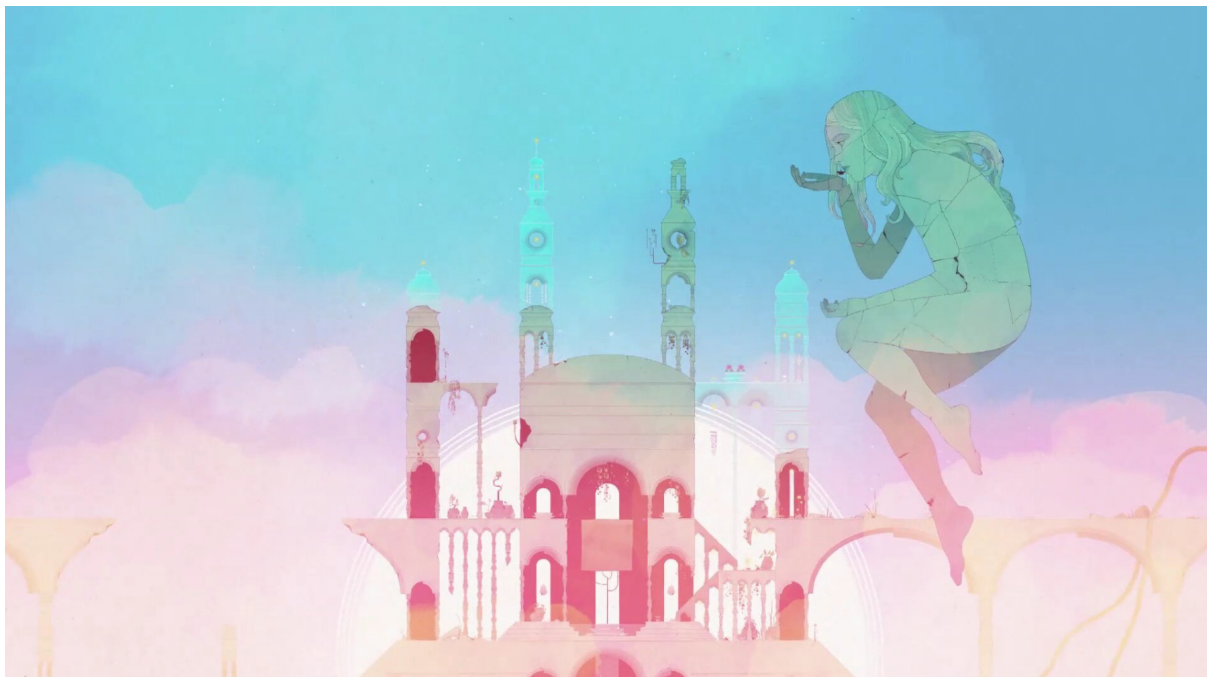


FIGURE 68 — Roger Mendoza, Adrián Cuevas et Conrad Roset, Nomada Studio, captures d'écran extraites du jeu-vidéo « Gris », sorti en décembre 2018



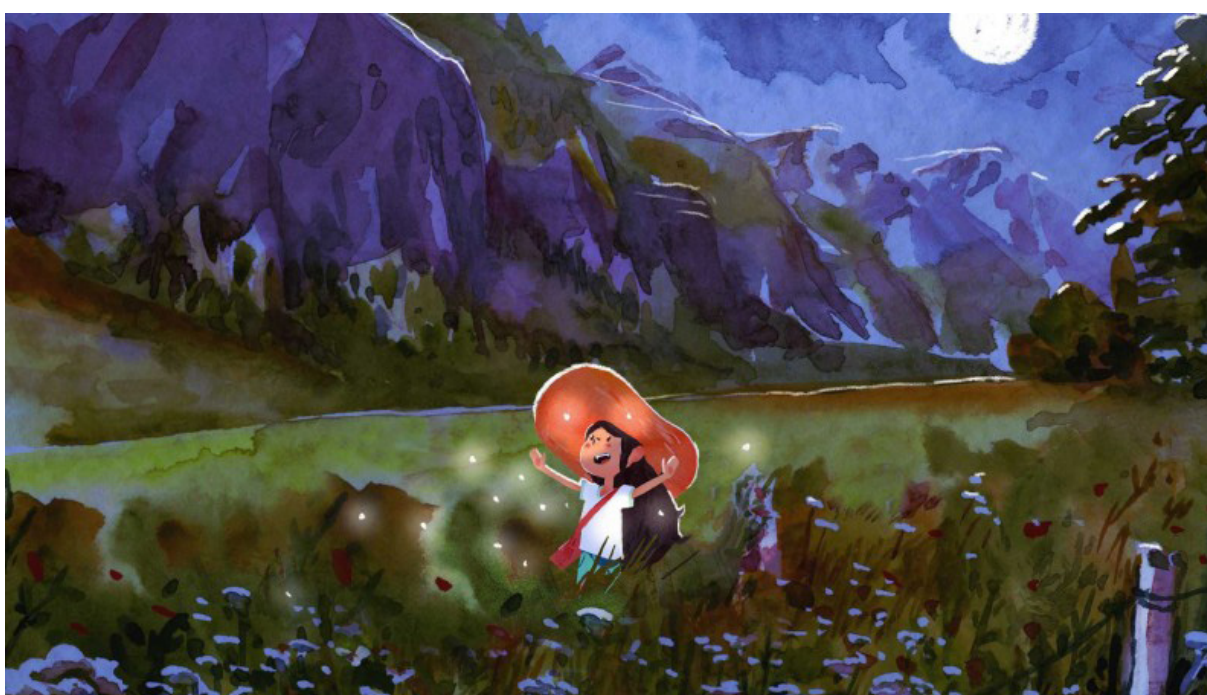


FIGURE 69 — Cédric Babouche, *Un Je Ne Sais Quoi et Umanimation*, captures d'écran extraites du jeu-vidéo « Dordogne », sorti en juin 2023



L'ÉCOFICTION RECRÉÉE À NOTRE ÉCHELLE

S'immerger dans de la fiction ne peut généralement se faire qu'au travers de l'esprit, ou par le fait d'images et d'écran. Lorsque l'on lit, les images des personnages et de leurs univers nous viennent à l'esprit au fur-et-à-mesure. Lorsque l'on regarde une série, un film, nous avons directement des visuels sur lesquels nous baser mais nous ne pouvons être dedans. Ils ne sont pas palpables comme dans le cas d'un espace où l'on peut déambuler. C'est pour cela que la fiction s'exportant de plus en plus à une époque où les médias et les technologies sont partout et très diffusées, il devient de plus en plus fréquent de rencontrer des personnes cherchant à importer directement des éléments de leurs fictions favorites dans nos vies, en les recréant de la façon la plus ressemblante et similaire possible. Ça concerne d'ailleurs divers domaines : le *cosplay*, un concept très connu dans les communautés en ligne et la pop-culture, est l'idée de recréer le costume d'un personnage que l'on apprécie et de l'incarner. C'est devenu un art à part entière qui a souvent une place dédiée lors de concours. Un autre domaine concerné est celui de la cuisine : des gens comme Thibaud Villanova, chef cuisinier de son nom d'artiste Gastronogeeek, travaillent à recréer des recettes fictives incluant parfois des ingrédients qui n'existent qu'au travers de l'imaginaire, par amour qu'ils leurs portent. Gastronogeeek a par exemple sorti plusieurs livres de cuisines dédiés à des univers particuliers, comme *Star Wars* ou les films japonais du studio d'animation *Ghibli*¹⁶², très appréciés dans le monde entier. La cuisine de *Ghibli* est connue pour faire saliver les amoureux de cet univers, et c'est aussi un moyen de rendre hommage à ces univers fictifs inspirants et à la culture japonaise.

Il existe toutes sortes de façons de recréer la fiction à notre échelle pour nous permettre de l'expérimenter avec tous nos sens, comme si nous y étions transportés. Dans le cas du design d'espace, ce travail de transposition de la fiction se souvent de manière spécifique à un univers, et l'on retrouve des parcs d'attractions et d'animations qui y sont dédiés. Il en existe beaucoup dans le monde entier, mais certains des plus connus sont par exemple le parc *Ghibli*, et le parc *Super Nintendo World*, deux espaces relativement récents ouverts au Japon, mais aussi les studios de *Harry Potter* à Londres.

Dans ces parcs, l'idée est de pouvoir s'immerger dans l'espace tel qu'il est montré sur écran. Cela inclut les mobiliers, les lumières, l'atmosphère, la décoration, l'architecture, et aussi les créatures. L'intérêt des visiteurs n'est pas que de pouvoir s'amuser dans des attractions, c'est que celles-ci sont uniques et adaptées à des mondes fictifs précis. Les lieux emblématiques et les plus connus de ces univers sont construits de manière à pouvoir déambuler dedans. Nous pouvons par exemple retrouver le château de *Bowser* ou de la princesse *Peach* pour le parc *Super Nintendo World*, le château et l'école de *Poudlard* ainsi que la gare pour les studios *Harry Potter*, et le château ambulant de *Howl* ou la maison de Baron dans le parc *Ghibli*. La maison de Baron, dans le film, est adaptée à l'échelle d'un chat ; dans le parc, est adaptée à l'échelle humaine et construite comme une maison habitable. Ces parcs sont comme je le décrirais à la frontière entre le décor et l'espace fonctionnel : il est possible de venir visiter voire de séjourner sur place, mais c'est de courte durée. La fiction pouvant énormément se détacher de notre monde, il n'est pas possible d'exporter celle qui se trouve dans ces parcs et de l'implanter où l'on voudrait. Cependant, les bâtiments sont faits pour être fonctionnels :

162. Studio *Ghibli*, fondé par Hayao Miyazaki et Isao Takahata, 1985, Koganei, Japon.



c'est à dire que les visiteurs peuvent emprunter des ascenseurs, prendre des escaliers, dormir quelques nuits dans des lieux de fiction et les expérimenter comme s'ils y vivaient réellement. Les parcs sont finalement une bonne façon d'explorer des concepts de fiction dans des espaces réduits et spécifiques, comme une sorte de laboratoire, pour pouvoir en prendre les éléments bénéfiques et les utiliser pour nous inspirer dans nos espaces. Par exemple, si nous pouvions faire l'expérience dans un parc d'une maison très arrondie, aux formes atypiques, cela nous permettrait de voir s'il s'agit de quelque chose qui pourrait être applicable pour nos habitats et adaptés à nos architectures existantes et à leurs histoires.

Les espaces fictifs aménagés en espaces fonctionnels ne sont pas seulement réservés aux parcs. La fiction imprègne aussi des espaces uniques fonctionnant sur les thèmes : c'est le cas par exemple de cafés, restaurants, bars, salles de jeux et bien d'autres encore. L'authenticité du lieu basé sur des histoires que l'on aime, ou sur des styles rappelant la fiction, attire les visiteurs. Il existe notamment le Café 239-20, situé à Séoul en Corée du Sud. La particularité de cet endroit est que l'espace, du sol au plafond en passant par tout le mobilier, y compris la vaisselle et autres objets, a un design rappelant le dessin. Tout ce qui se trouve dans le café est en noir et blanc semble avoir été dessiné à la main, avec une importance du « *lineart* », ou des lignes d'encrage de dessin sur les bordures des objets et du lieu. Ce design crée une immersion complète dans une bande-dessinée. Ce café atypique attire beaucoup les visiteuses et visiteurs portant un amour pour la bande-dessinée, les comics et les mangas.

Plus loin encore, des maisons uniques dites atypiques s'inspirent d'un style directement retrouvé dans les contes : c'est ce que l'on appelle « *storybook architecture* ». Nous pouvons nous demander si ces maisons ont-elles été inspirées de contes de fées, ou si c'est le contraire. Les éléments architecturaux associés aux maisons fictives de contes sont les suivantes : un toit de chaume, des façades en pierre naturelle, ou encore des lucarnes et fenêtres asymétriques. Ces éléments architecturaux associés aux contes datent bien souvent des XVIIIème et XIXème siècle, période durant laquelle les illustrateurs et écrivains ont été inspirés pour leurs histoires. Ainsi, l'architecture de cette période a inspiré les artistes, dont les œuvres ont ensuite inspiré bien plus tard les architectes, à une époque différente.

Parmi les maisons inscrites dans ce style de conte de fées, on retrouve des ressemblances aux cottages, ces maisons de style rustique que l'on retrouve surtout à la campagne. Mais à nouveau, nous pouvons observer dans ce mouvement un lien spécifique avec la nature, avec à la fois des chaumières bâties avec des matériaux naturels tels que la pierre, mais aussi des habitats construits à partir d'éléments de l'environnement, comme des logements sculptés dans des roches coniques, ces excroissances typiques de la vallée de la Cappadoce en Turquie. Les habitants ont transformé ces espaces pour les rendre habitables. On retrouve aussi le retour du jeu de l'échelle, avec des maisons ou des studios ayant l'apparence d'objets ou de plantes que nous connaissons petits, comme les champignons. La boucle se fait entre fiction, nature et espace, avec un échange qui perdure malgré les époques. Les habitats ayant inspiré de nombreux contes étant associés à la nature par les contraintes de construction, elle garde une place privilégiée au sein des histoires.



D'une façon plus commune et discrète, la fiction s'intègre dans nos espaces par des détails parfois peu visibles : c'est le rôle de la décoration avec la sculpture et les reliefs, mais aussi de l'art avec les fresques, les graffitis et les tags. C'est ainsi que toutes les villes expriment leur histoire, ou que de vieilles légendes et croyances perdurent. Sans forcément le voir, nous passons à côté de détails au cœur de nos cités : une sculpture ornant le tournant d'une rue, un relief dans la façade d'une maison, une statue ou une girouette sur un toit, mais aussi les gargouilles des bâtiments religieux. Ni vraiment historiques mais ni totalement fictionnelles, les légendes sont là pour brouiller les pistes avec la fiction : le dictionnaire du CNRTL définit la légende comme un « *récit à caractère merveilleux, ayant parfois pour thème des faits et des événements plus ou moins historiques mais dont la réalité a été déformée et amplifiée par l'imagination populaire ou littéraire.* »¹⁶³ La symbolique s'installe dans l'espace et floute les frontières de la fiction. Cette symbolique est souvent représentée au travers de créatures mythiques et d'entités puissantes, ou de scènes marquantes des récits. La nature a elle aussi une place de choix au cœur des mythes avec des esprits, déesses et dieux la représentant ou chargés de la protéger. Chaque région du monde et chaque mythologie a sa propre interprétation de ces personnages, comme Artémis, déesse de la chasse et de la nature sauvage¹⁶⁴ dans la mythologie grecque, ou encore Cernunnos le dieu à cornes¹⁶⁵ dans la mythologie celte. Les esprits varient aussi : en Europe nous retrouvons beaucoup les créatures légendaires des forêts tels que les fées, les gnomes et les lutins. En France, parmi les créatures les plus connues figurent le *dahu*, bouquetin mythologique dont le physique a été influencé par l'environnement montagneux dans lequel il vit. Les *korrigans*, de petits lutins, sont très populaires dans le folklore breton. Ailleurs dans le monde, nous avons aussi les *djinns* dans les légendes arabes préislamiques¹⁶⁶ et actuelles, et aussi les *Nang Mai*¹⁶⁷ qui sont des « esprits » de la nature liés aux arbres, dont la légende est courante chez les thaïlandais. Il existe également la croyance d'*Yggdrasil*, qui serait l'Arbre-Monde¹⁶⁸ dans la mythologie nordique.

Ce lien de la nature aux croyances renforce sa présence dans nos espaces. Cela la rend encore plus précieuse et importante aux yeux des croyants qui la vénèrent et la rendent sacrée. De nombreux peuples indigènes vénèrent leur environnement et pensent que la nature est vivante tout comme eux, et qu'elle est un symbole important à protéger et source de leur vie. Cette approche symbolique de l'espace naturel lui donne une dimension plus puissante, et la nature se veut très présente dans les habitats des régions où subsistent ces croyances comme chez les peuples d'Amazonie¹⁶⁹.

163. CNRTL, définition du terme « légende », A. 1). <https://www.cnrtl.fr/definition/l%C3%A9gende>

164. CARTWRIGHT Mark, *Artémis*, World History Encyclopedia, trad. Babeth Étienne-Cartwright, 24 juillet 2019. <https://www.worldhistory.org/trans/fr/1-537/artemis/>

165. Le Grenier de Clio : Mythologie celte, *Cernunnos*, 2001-2024. <https://mythologica.fr/celte/cernunnos.htm>

166. FARAZI SABER Indlieb, *Qui sont les djinns, ces êtres surnaturels de la tradition arabe et islamique ?*, Middle East Eye, 30 Octobre 2022. <https://www.middleeasteye.net/fr/actu-et-enquetes/djinns-islam-creatures-surnaturel-tradition-arabe-coran>

167. PAHUYUTH, *Who is Nang Tani ?*, article. <https://pahuyuth.com/en/glossar/nang-tani/>

168. Le Grenier de Clio : Mythologie celte, *Yggdrasil*, 2001-2024. <https://mythologica.fr/nordique/yggdrasil.htm>

169. LAGARDE Yann, *Indiens d'Amazonie : un autre rapport à la nature*, article et court reportage, Radio France, 11 janvier 2019. Explication du mode de vie du peuple amazonien des Jivaros Achuar, et de la vie de Philippe Descola avec eux pendant 3 ans. <https://www.radiofrance.fr/franceculture/indiens-d-amazonie-un->





FIGURE 70 — Photos du « parc Ghibli », parc à thème, novembre 2022, Nagakute, Japon
En haut nous retrouvons des bâtiments végétalisés, dont un où se trouve le personnage de « Totoro ». En haut à droite se trouve un concept d'un prochain bâtiment visitable, celui du château de Howl dans « Le Château Ambulant ».
À droite, nous observons « The Elevator Tower », tour influencée par l'architecture de science fiction de la fin du XIXème siècle, que l'on voit notamment dans « Le Château dans le Ciel » et « Le Château Ambulant ».



FIGURE 71 (GAUCHE) — Photo de la maquette du château de Poudlard, studios Harry Potter, Londres

FIGURE 72 (DROITE) — Photo du château de Bowser au « Super Nintendo World », parc à thème, décembre 2020, Osaka, Japon





FIGURE 73 — Photo de l'intérieur du Café 239-20, ouvert en juillet 2017, installé dans le quartier de Yeonman-Dang à Séoul, Corée du Sud



Au-delà de la reproduction d'espaces fictifs à échelle humaine et de la dimension symbolique de la nature, le design d'espace urbain et moderne a lui aussi puisé ses ressources et son inspiration dans les écofictions et dans la nature, et nous allons voir qu'il en découle de nombreuses réflexions actuelles et essentielles au domaine de l'architecture.

LA TRANSFORMATION DE NOTRE MANIÈRE D'ENVISAGER L'ESPACE GRÂCE AUX ÉCOFICTIONS

La thématique naturelle, intégrée au design d'espace, dépasse la recreation pure et dure de lieux fictifs et se veut plus large, en s'installant au cœur de l'espace urbain. L'espace mental instauré par la nature est présent même lorsque les designers ne travaillent pas à l'aide de matériaux naturels : ils tentent ainsi d'ajouter la nature dans la structure et dans les décorations des espaces urbains, même en ayant recourt uniquement à des matériaux industriels. Il y a une modification de notre manière d'envisager et de construire l'espace à l'aide de l'apprentissage des écofictions, changeant notre façon de percevoir la nature et l'amenant dans nos villes de manière « artificielle ».

Victor Horta est l'un des ces architectes et designers de la fin du XIX^{ème} siècle, qui a instauré dans ses œuvres et ses constructions la thématique naturelle en travaillant le fer, la composition de l'espace et la lumière. En designant des escaliers, il a ajouté des motifs végétaux à l'aide de fer. Il est plus généralement un des maîtres des plans ouverts, ainsi que de la diffusion et de la transformation de la lumière, et ce grâce aux puits présents au travers de l'ensemble de ses constructions. Il a également, à la manière du travail sur les formes analysé précédemment, intégré des lignes courbes dans la structure et la décoration du bâtiment. Ses vitres et rambardes similaires aux mouvements floraux et capturant une lumière naturelle de manière efficace semblent avoir à la fois un aspect fonctionnel et décoratif.

Un autre designer et architecte, Charles Rennie Mackintosh, a intégré le thème de la nature au sein de ses constructions en combinant architecture vernaculaire et modernisme. La tradition unique à un lien donné, mêlée à un mouvement qui offre des réflexions philosophiques et de nouvelles façons d'envisager l'art et les arts appliqués, permet une réflexion à l'espace nous rapprochant de la nature. L'Art Nouveau est par excellence l'un des mouvements principaux qui amène celle-ci dans l'architecture, à l'aide de courbes et d'arabesques ainsi que de motifs floraux. C'est un univers esthétique idéalement mis à la portée de tous et de toutes, qui porte d'ailleurs son inspiration du mouvement des *Arts and Crafts* né en Angleterre dans les années 1860, dont le désir est d'aller vers un retour à l'artisanat, à la revalorisation du travail ouvrier, et à nouveau à la création d'objets beaux et utilitaires.

L'installation de la thématique naturelle dans l'espace urbain, en travaillant les architectures de manière à y intégrer des motifs, formes, couleurs et symbolismes naturels, nous permet de manière similaire aux parcs d'évoluer directement dans un espace et de se mouvoir à l'intérieur. L'expérience de la nature se fait en étant plongés dans celle-ci, à travers





FIGURE 74 — Photo d'une maison de « Hobbit », issue des films « Le Seigneur des Anneaux » et « The Hobbit » de la saga de J. R. R. Tolkien, Matamata, Nouvelle-Zélande



FIGURE 75 — Harry Oliver (chef décorateur hollywoodien), photo de « Spadena House » ou « Witch House », 1921, Beverly Hills, Californie, USA



FIGURE 76 — Photo d'excroissances rocheuses transformées en habitations et églises, Cappadoce, centre de la Turquie



l'expérience de l'espace. Divers courants de pensée philosophiques s'intéressent justement à la question de cette expérience physique, c'est notamment le cas de Kant. Il considère que nous sommes obligés de reconnaître l'espace, et que cet espace est une « intuition.¹⁷⁰ » Quand nous imaginons des espaces, nous nous imaginons aussi dedans. L'humain est donc la base : nous vivons et percevons l'espace selon notre taille et notre point de vue. De cette façon, nous revenons sur l'importance du concept de la taille étudié avec les décors de fiction. Dans *Critique de la Raison Pure*, Kant écrit : « *L'espace est une représentation nécessaire, a priori, qui sert de fondement à toutes les intuitions extérieures. Il est impossible de se représenter qu'il n'y ait point d'espace, quoiqu'on puisse bien concevoir qu'il ne s'y trouve pas d'objets. Il est donc considéré comme la condition de la possibilité des phénomènes, et non pas comme une détermination qui en dépende, et il n'est autre chose qu'une représentation a priori, servant nécessairement de fondement aux phénomènes extérieurs.*¹⁷¹ » Kant considère que lorsque nous entrons en contact avec des objets se trouvant dans l'espace, nous le percevons à travers eux. La perception est sensible et empirique, mais aussi unique et subjective, et nous permet d'appréhender l'espace qui nous entoure.

En faisant le lien avec l'objet, l'étude au sens large de Jean Baudrillard le met directement en perspective avec notre société de consommation et les périodes dans lesquelles nous évoluons. Dans son livre *La Passion de l'Objet*¹⁷², il l'étudie sous toutes ses coutures, analyse sa place et son influence sur notre société de consommation. Il réalise une critique de la production et de la course à la consommation, au centre de notre époque contemporaine. L'individu, nommé ici « consommateur », est en effet assujéti à la quantité importante d'objets lui assignant valeur et statut social. L'objet n'est plus seulement perçu, mais il devient aussi celui qui définit les gens. C'est aussi pour cette raison que la décoration, la personnalisation est une « empreinte » de soi et de ses aspirations laissée dans l'espace, laissant aux autres une manière de découvrir qui nous sommes car comme Kant l'écrit, « [...] il nous est impossible de juger des intuitions que peuvent avoir d'autres êtres pensants et de savoir si elles sont liées aux mêmes conditions qui limitent nos intuitions et qui sont pour nous universellement valables.¹⁷³ »

Enfin, la nature prend place au cœur de la dimension philosophique dans l'idée de Gilles Deleuze, et dans son concept du « pli ». Ce travail a pour sujet d'étude la pensée philosophique de Leibniz. Deleuze cherche dans un premier temps à analyser la nature du sujet, des concepts, des objets et des relations réciproques entre tous ces éléments. C'est de là que naît le « pli », au sein duquel il pose une différence entre le « pli de la matière » et le « pli de l'âme ». L'architecture baroque est son premier lieu d'analyse. Selon lui, la matière organique possède un pli intérieur et la matière inorganique est pliée par des facteurs externes et des événements. Il écrit : « *le monde entier n'est qu'une virtualité qui n'existe actuellement que dans les plis de l'âme qui l'exprime, l'âme opérant des déplis intérieurs par lesquels elle se donne une représentation du monde incluse.*¹⁷⁴ »

170. RIAUX Jean-François, L'espace comme « forme a priori de la sensibilité », *L'Enseignement Philosophique*, n°4, 2016, p. 9 à 25. <https://www.cairn.info/revue-l-enseignement-philosophique-2016-4-page-9.htm>

171. KANT Emmanuel, *Critique de la Raison Pure*, trad. Jules Barni, Germer-Baillière, 1869.

172. BAUDRILLARD Jean, *La passion de l'objet*, Toulouse, Presses universitaires du Midi, 2014.

173. KANT Emmanuel, *Critique de la Raison Pure*, *ibid.*

174. Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Qu'est-ce que la philosophie ?*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1991, p. 177.



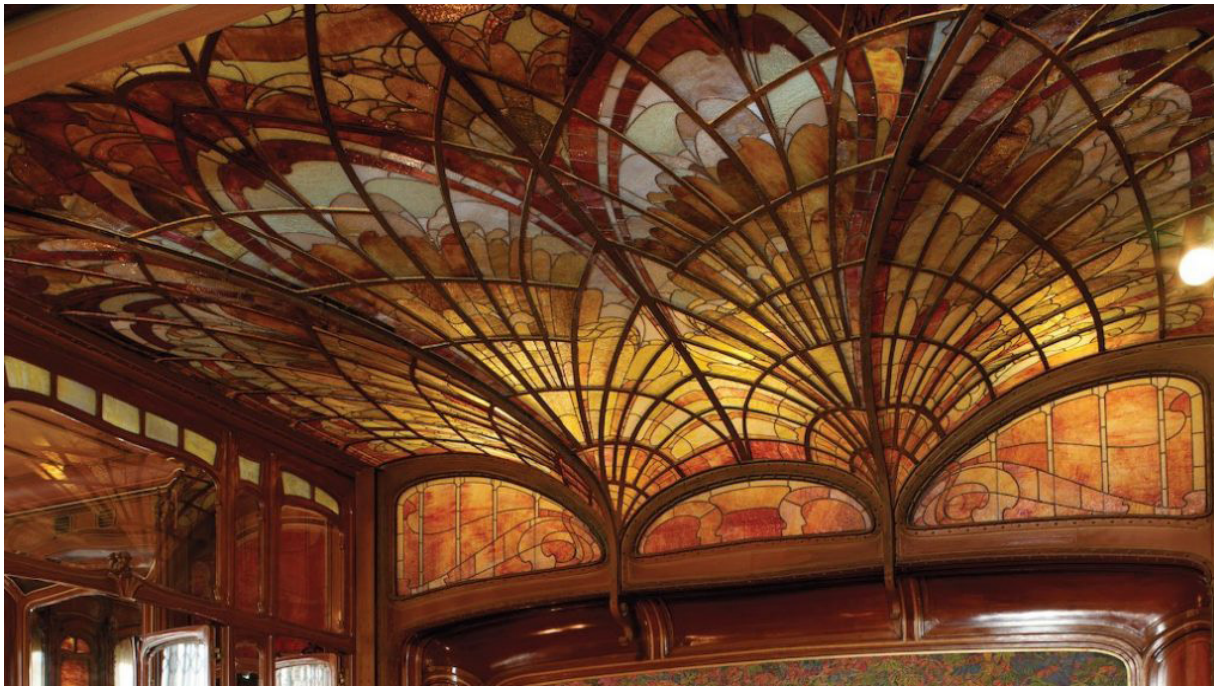


FIGURE 77 (HAUT) — Victor Horta, photo de l'intérieur de l'Hôtel Solvay, 1903, Bruxelles, Belgique



FIGURE 78 (GAUCHE) — Victor Horta, photo de l'intérieur du Musée Orta, 1898, Bruxelles, Belgique

FIGURE 79 (EN BAS À GAUCHE) — Charles Rennie Mckintosh, photo d'un vitrail aux motifs végétaux, 1899-1909

FIGURE 80 (EN BAS À DROITE) — Charles Rennie Mckintosh, « Glasgow School of Art », 1899-1909, Glasgow, Royaume-Uni

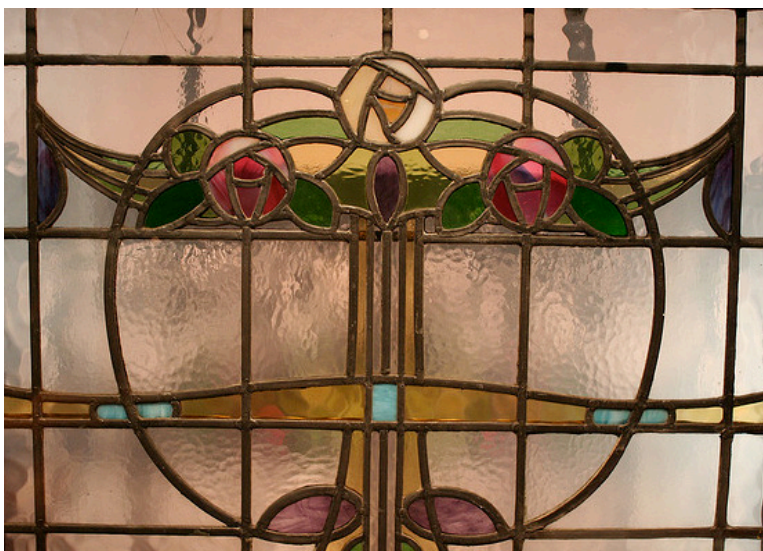


PLANCHE XL



Le texte de Manola Antonioli, *Les plis de l'architecture*¹⁷⁵, revient sur la philosophie du pli de Deleuze essentielle en architecture, et examine les possibles points d'intersection entre sa philosophie, celle de Guattari, et les perspectives théoriques et pratiques d'une « *architecture virtuelle*.¹⁷⁶ »

La réalité des matériaux et de l'espace, mise en confrontation avec la virtualité des aspirations et des idées, est au cœur de la réflexion. La cohabitation des techniques, des flux, des temporalités et de ces nombreux « plis » fait ouvrir l'architecture à une « toile » plus grande et s'intègre dans des moments successifs et temporaires de vie. Ce n'est plus seulement une pratique spatiale et ses dimensions sont multiples.

La question du « virtuel » s'étend aussi aux révolutions technologiques et à l'arrivée d'internet et de nouveaux logiciels qui ont révolutionné le travail de conception architectural. Antonioli écrit au sujet de ces progrès : « *Grâce à la révolution numérique qui s'est affirmée dans l'architecture à partir des années 1990, les architectes conçoivent désormais leurs projets à l'aide de logiciels informatiques qui ouvrent un nouveau champ d'investigation et de création, caractérisé par la variabilité et la modulation des formes. Le bâtiment peut ainsi interagir avec son contexte, des objets uniques et singuliers peuvent être produits à l'échelle industrielle. La généralisation du numérique, qui accompagne le processus architectural du projet jusqu'à sa réalisation, modifie en profondeur le processus créatif. Le bâtiment est donc à son tour de plus en plus souvent conçu comme un objetile, un nouveau type d'objet technologique qui intègre le processus de variabilité de la forme, qui implique une dynamique temporelle, qui inaugure un processus évolutif à travers la possibilité de réagir à l'environnement, au climat, d'être en interaction avec les transformations de l'environnement.*¹⁷⁷ »

La pluralité de l'architecture implique que les angles droits cèdent la place à un ensemble de formes, (lignes hélicoïdales, rubans, empreintes, etc.) et que la norme ne soit plus imposée. Antonioli écrit une nouvelle fois que « *l'architecture, le design et l'urbanisme deviennent des systèmes flous, interactifs et dynamiques, qui se situent dans la continuité entre le vivant et l'artificiel, l'art, la technique et le mode de production industriel.*¹⁷⁸ »

Le lien à l'écofiction s'intensifie avec cette pluralité et par la dimension virtuelle. La dimension virtuelle des constructions aspirant à se traduire dans le réel a toujours été là, mais les technologies amènent de nouvelles perspectives. Selon Antonioli, « *l'architecture virtuelle qui apparaît aujourd'hui à l'intersection de l'espace et du cyberspace n'est pas seulement un ensemble de potentialités qui aspire à devenir réel ; il s'agit d'un processus de déstabilisation de la forme architecturale qui s'inscrit dans une dynamique de transformation continue, qui se présente comme un ensemble de configurations transitoires qui capturent des forces et des flux.*¹⁷⁹ » Deleuze n'oppose pas le virtuel et le réel, mais pense à les associer et considère que même dans le cas où le virtuel n'est pas actuel, il possède sa propre réalité. « *Le parcours qui mène du virtuel à l'actuel est un parcours de sélection, de création de différences, un parcours qui doit être inventé : le virtuel n'est jamais simplement un possible qui se réalise.*¹⁸⁰ »

175. ANTONIOLI Manola, *Les plis de l'architecture*, Le Portique, 2010.

176. ANTONIOLI Manola, *Les plis de l'architecture*, op. cit, résumé.

177. ANTONIOLI Manola, *Les plis de l'architecture*, *ibid*, paragraphe 27.

178. ANTONIOLI Manola, *Les plis de l'architecture*, *ibid*, paragraphe 28.

179. ANTONIOLI Manola, *Les plis de l'architecture*, *ibid*, paragraphe 29.

180. ANTONIOLI Manola, *Les plis de l'architecture*, *ibid*, paragraphe 29.



Enfin, ce couple entre l'espace et le vivant amène à une approche plus dynamique de l'espace. Antonioli parle ainsi des architectes formés au *Paperless Studio* de l'université de Columbia par l'architecte français Bernard Tschumi, qui utilisent des logiciels habituellement destinés aux effets spéciaux du cinéma pour étudier des stratégies de recherche de fluidité et de manipulation de la forme architecturale. L'espace est rendu vivant et fluctuant à l'image des êtres vivants et de la nature, et les technologies servant habituellement à la fiction permettent cette rencontre enrichissante qui modifie le design d'espace, et nous-même avec. L'écodesign d'espace est à envisager autrement que pour le pur but esthétique, ou même fonctionnel. L'histoire par la nature est cet élément invisible qui prend une place essentielle au cœur de nos espaces. C'est ce qui nous lie et nous aide à mieux comprendre les échanges qui s'opèrent entre nous et autour de nous. Le récit nous aide à obtenir une approche plus sensible, émotionnelle et vivante. Dans leur texte *L'écodesign ou l'épreuve de l'invisible écologique*¹⁸¹, Vincent Beaubois et François-Xavier Ferrari écrivent : « *Ce que nous apprend l'écoconception, par-delà son seul aspect méthodologique, c'est une compréhension et une lecture du monde qui dépasse l'opposition entre globalité et localité : un dispositif utilisé localement tire sa consistance d'un ensemble de liens invisibles le rattachant à une multiplicité de paysages, d'agents et d'opérations. L'objet se charge de relations invisibles. [...] La chose ne se limite pas à la réalité physique objective qui la constitue, mais rend présente une réalité complexe qu'elle porte en elle et qui lui donne sens : versement du vin ou de l'eau comme acte d'offrande ; mémoire de la source d'eau qui se trouve transportée, des pluies alimentant la source, de la terre ayant nourri le vin ; etc. La chose ne se résume pas à une simple fonction d'usage, elle contracte l'ensemble des éléments lui donnant consistance dans le moment de son usage. La chose se présente alors comme un nœud rassemblant des forces qui la dépassent, des forces invisibles rendues sensibles par la présence même de cette chose. Ce dépassement empêche la chose de demeurer toujours la même, son sens se modulant dans la manière dont elle se manifeste et, par là, rend manifeste : la choséité de la chose se donne à partir de ce qui ne se montre pas, s'affirmant comme une forme de dévoilement.*¹⁸² »

Cette « chose » ou ces connexions invisibles sont ces sensibilité propre à celle que l'on peut retrouver au récit. C'est le lien qui nous unit à des éléments vivants en-dehors de nous-même et de l'espace dans lequel nous évoluons. C'est quelque chose que je considérerais de l'ordre de l'écofiction et comme étant complètement intégrée à ce concept. Elle ne se limite pas au récit fictif, mais au message transmis sur notre capacité à nous connecter à cette « chose ». Le monde invisible prend une place bien plus importante que l'on peut le penser, et tout n'est pas forcément acquis ou même conscient. Prendre conscience et réaliser la place de ce fil invisible me semble essentiel dans le cadre de l'écodesign d'espace.

Je souhaite conclure cette approche sur l'étude des écofictions en parlant des pistes d'exploration et d'étude sur le sujet, de plus en plus florissantes à l'heure actuelle. La question est sérieusement envisagée sous tous ses aspects ; physique, virtuelle, fictionnelle, naturelle, concrète, philosophique, et bien plus encore. La question des écofictions est un

181. BEAUBOIS Vincent et FERRARI François-Xavier, « L'éco-design ou l'épreuve de l'invisible écologique », *Sciences du Design* n°11, 2020. Lien : <https://www.cairn.info/revue-sciences-du-design-2020-1-page-51.htm?contenu=article>

182. BEAUBOIS Vincent et FERRARI François-Xavier, « L'éco-design ou l'épreuve de l'invisible écologique », *ibid*, paragraphe 16.



terrain d'exploration si riche et captivant, mis en lien avec le design d'espace. Dans le cadre de colloques comme le Colloque de Sorèze qui a eu lieu en février 2013 dont le thème était *Écofictions, fictions paysagères ; De la fiction paysagère à la fiction du paysage*¹⁸³, de nombreux chercheurs, docteurs, enseignants et penseurs se sont rassemblés pour discuter de l'imaginaire naturel et de la mise en forme d'un discours écologique, passant par les mythologies de la nature, récentes comme anciennes, ainsi qu'une étude des pratiques des arts visuels et audiovisuels, du cinéma, des pratiques du site et de la littérature. La poïétique du paysage, le flux et le lieu sont autant de dynamiques spécifiques retrouvées dans ces domaines.

Ces diverses études, textes, pensées, colloques, se raccordent pour étudier la place des écofictions dans l'espace tel qu'on l'envisage dans nos sociétés occidentales. Et à travers de recherches, conférences et d'analyse de pratique et de terrain, nous découvrons un thème vaste qui enrichirait fortement notre perception de l'habitat et de la nature, en continuant de le considérer dans nos habitats et notre conception du monde.

183. COUDURIER Perrine, *Écofictions, fictions paysagères. De la fiction paysagère à la fiction du paysage*, Colloque de Sorèzes, ESAV/LARA, article de Fabula, Abbaye-école de Sorèze, 24 Septembre 2012. <https://www.fabula.org/actualites/52806/ecofictions-fictions-paysageresde-la-fiction-paysagere-a-la-fiction-du-paysage.html>
<http://colloque.de.soreze.free.fr/dotclear/>



Conclusion

Qu'il s'agisse uniquement de portions de l'espace dédiées au récit, ou que des lieux entiers soient construits à partir de celle-ci, les écofictions trouvent leur moyen de se frayer un passage jusque dans notre quotidien sans forcément que cela soit très visible. Plus largement, il existe cet échange constant et cette inspiration entre fiction et espace fonctionnel, où les deux puisent dans l'un et l'autre, permettant de faire évoluer des approches, ou de revenir à des caractéristiques spécifiques d'une certaine époque et en les adaptant. La fiction est à l'heure actuelle un moteur et une source d'inspiration importante dans une période où la simplicité est de mise, et où il existe de nombreuses contraintes. Chaque époque a ses propres enjeux, et la position centrale dans la nôtre du climat et de la nature en font un sujet de prédilection à traiter. La nature devient un matériau dans la fiction à la fois sur le plan thématique et le plan physique. Ces matériaux écofictionnels viennent s'implanter dans nos espaces à travers les constructions que l'on considère encore comme atypiques, et se mêlent à des approches naturelles de l'architecture existantes qui puisent déjà dans notre environnement pour créer et imaginer une autre façon d'habiter. L'approche de la nature dans les récits vient se mêler à des mouvements qui la placent déjà au centre, pour mener à de nouvelles pistes, à une meilleure efficacité technique, à une créativité étendue grâce à l'imaginaire fictif, et plus largement avoir un impact sur notre vision de la nature dans nos villes et nos espaces fonctionnels. Le visage des villes de demain et de leur fonctionnement pourrait bien être inspiré des modèles des villes imaginaires qui nous attirent, car elles se rapprochent de ce que l'on pourrait souhaiter et aussi du style de vie qui nous convient. Forme de protestation, revendiquer la créativité, l'autonomie et la liberté permise par la construction d'habitats naturels, tout cela représente un pas vers un écodesign d'espace futur. Celui-ci s'accompagne d'une évolution sociétale en faveur de l'environnement naturel, de l'émancipation, et du retour aux racines.





Bibliographie



ÉCHELLE ET CADRAGE

BIBLIOGRAPHIE

DE VINCI Léonard, *Traité de la peinture*, Paris, Librairie CH. Delagrave, 1970 (traduit en français pour la première fois en 1270).
<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k3042728s.texteImage>

EISENSTEIN Sergueï, *The Fourth Dimension in the Kino : II*, traduit en français en *Méthodes de montage*, Armand Panigel, *Le Film : sa forme, son sens*, Paris, 1976.
https://archinats.hypotheses.org/files/2023/03/eisenstein_methode_de_montage.pdf

HONNORAT Julien, *L'esthétique fonctionnelle de l'appareillage informatique comme ancrage phénoménologique de l'oeuvre à l'époque des immatériaux*, thèse, 9 Juin 2011.
<https://www.theses.fr/2011AIX10035>

MÉDIAS

DE VINCI Léonard, *La Vierge, l'Enfant Jésus et sainte Anne, dit la Sainte Anne*, huile sur bois, 1503-1519, Paris, Musée du Louvres, Département des Peintures.

FRANCE 2 TÉLÉVISIONS, *Tunisie : à la découverte du désert cinématographique de Nefta*, reportage et article, 16 Août 2019.
https://www.francetvinfo.fr/culture/cinema/star-wars/tunisie-a-la-decouverte-du-desert-cinematographique-de-nefta_3579371.html

SIMONDS Charles, *Dwellings*, maquettes miniatures en pierre, sable et bois, de 1970 à aujourd'hui.
<http://charles-simonds.com/dwellings.html>

PERCEPTION DE LA NATURE ET EMPIRISME

BIBLIOGRAPHIE

Aristote, *Physique*, IV.

BACHELARD Gaston, *L'Eau et les Rêves : Essai sur l'imagination de la matière*, édition José Corti, 1942.

COSQUER Alix, *Pourquoi la nature nous fait-elle du bien ?*, Rhizome, n° 82, pages 13-14, 2022.
<https://www.cairn.info/revue-rhizome-2022-1-page-13.htm>



GAZZANIGA Michael, *Tales from Both Sides of the Brain, A Life in Neuroscience*, Ecco/Harper Collins, 2015.

HÉRACLITE D'ÉPHÈSE, *Les penseurs grecs avant Socrate*, trad. Jean Voilquin.

KANT Emmanuel, *Critique de la Raison Pure*, trad. Jules Barni, Germer-Baillière, 1869.

LEIBNIZ Gottfried Wilhelm, *Nouveaux essais sur l'entendement humain*, Paris, Flammarion, 1921, Collection University of Ottawa, Toronto.

LUCRÈCE, *De la nature des choses*, I, Ier siècle avant Jésus-Christ.

MERLEAU-PONTY Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Librairie Gallimard, 1945, Collection Bibliothèque des idées.

MINISTÈRE DE LA TRANSITION ÉCOLOGIQUE ET DE LA COHÉSION DES TERRITOIRES, *L'éco-conception des produits*, article, 30 Janvier 2023.
<https://www.ecologie.gouv.fr/leco-conception-des-produits>

PÔLE ÉCO-CONCEPTION, *L'éco-conception, c'est quoi ?*, article.
<https://www.eco-conception.fr/static/l-eco-conception-c-est-quoi.html>

VINCENT, *Gestalt : la théorie de la forme*, Nun, article, 11 juin 2018.
<https://www.nundesign.fr/fondamentaux-graphiques/gestalt-la-theorie-de-la-forme>

WILDE Oscar, *Le déclin du mensonge*, Intentions, 1928, UGE, trad. H. Juin, colt 10-18, 1986.

LAND ART ET ARTE POVERA

BIBLIOGRAPHIE

BISSON Cyrielle, *L'Arte Povera : la richesse de l'art pauvre*, article, 15 Août 2019.
<https://www.theartcycle.fr/blog/arte-povera.html>

CENTRE POMPIDOU, *Arte Povera*, Direction de l'action éducative et des publics, article, 2001.
<https://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-ArtePovera/ENS-ArtePovera.htm>

CLÉMENT Gilles, *L'Éloge des Vagabondes*, Nil, 2002.



GOMES Chloé, *Land art, comment plonger dans la nature*, Beware!, article, 3 Juillet 2021.

<https://www.bewaremag.com/land-art/>

LEJEUNE Anaël, « Robert Smithson : Ceci n'est pas un site », *Interfaces. Image-Texte-Language*, 32, 2011, p.141-151.

https://www.persee.fr/doc/inter_1164-6225_2011_num_32_1_1399

SMITHSON Robert, *The Sedimentation of the Mind : Earth Projects*, Artforum, 1968.

<https://holtsmithsonfoundation.org/sedimentation-mind-earth-projects>

MÉDIAS

BBC, *Sheffield photographer creates home for mice family in garden*, vidéo, octobre 2018.

<https://www.bbc.com/news/av/uk-england-south-yorkshire-45956853>

HASARD, CHAOS, ENTROPIE ET ARTISANAT

BIBLIOGRAPHIE

ATLAN Henri, « Du bruit comme principe d'auto-organisation », extrait d'un document intitulé « I. L'intégration de l'événement : l'événement transformateur et organisateur », *Communications*, n°18, 1972, p. 21-36.

https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1972_num_18_1_1256

BOULEAU Philippe, *Le hasard selon Monod, Thom et Matheron*, La pensée écologique, article.

<https://lapenseeecologique.com/le-hasard-selon-monod-thom-et-matheron/>

COURNOT Antoine Augustin, *Essai sur les fondements de nos Connaissances et sur les caractères de la Critique Philosophique*, Librairie Hachette, Paris, 1912.

HEGEL Georg Wilhelm Friedrich, *Phénoménologie de l'Esprit*, 1807.

LEENHARDT Jacques, « Sur l'entropie et le paysage : à propos de Robert Smithson », *Images Re-vues, histoire, anthropologie et théorie de l'art*, hors-série 5, 2016. <https://journals.openedition.org/imagesrevues/3491>

SENNETT Richard, *Ce que sait la main. La culture de l'artisanat*, trad. Pierre Emmanuel Dautat, Paris, Albin Michel, 2010.

SENTIS Philippe, « La notion de hasard », *Ses différentes définitions et utilisations, Laval théologique et philosophique*, volume 61, numéro 3, octobre 2005 (diffusion numérique le 21 avril 2006), pages 463-496.

<https://www.erudit.org/fr/revues/ltp/2005-v61-n3-ltp1093/012575ar/resume/>



MÉDIAS

RWBY Wiki, *Remnant*, article, 2011 à aujourd'hui.
<https://rwby.fandom.com/wiki/Remnant>

ECODESIGN ARCHITECTURAL

BIBLIOGRAPHIE

ANTONIOLI Manola, *Les plis de l'architecture*, Le Portique, 2010.

BARCELONE, *Sagrada Familia de Barcelone*, Civitatis, article.
<https://www.barcelone.fr/sagrada-familia>

BAUDRILLARD Jean, *La passion de l'objet*, Toulouse, Presses universitaires du Midi, 2014.

BIOINSPIRE-MUSÉUM, *Document de partage*, Muséum National d'Histoire Naturelle, pdf.
https://www.mnhn.fr/system/files/atoms/files/bioinspire_museum_document_cadrage_0.pdf

COUDURIER Perrine, *Écofictions, fictions paysagères. De la fiction paysagère à la fiction du paysage*, Colloque de Sorrèzes, ESAV/LARA, article de Fabula, Abbaye-école de Sorèze, 24 Septembre 2012.
<https://www.fabula.org/actualites/52806/ecofictions-fictions-paysageresde-la-fiction-paysagere-a-la-fiction-du-paysage.html>
<http://colloque.de.soreze.free.fr/dotclear/>

DENZER Kiko, *Handprint Press*, blog personnel.
<https://www.handprintpress.com/kiko-denzer/>

DENZER Kiko, *Earth Art and Architecture*, Mother Earth News, octobre 2007.
<https://www.motherearthnews.com/diy/earth-art-zmaz07onzgoe/>

EVANS Ianto, JACKSON Leslie, *Rocket Mass Heaters : Superefficient Woodstoves YOU Can Build*, Cob Cottage Company, 2006.

JOHANSON Patricia, *Fair Park Lagoon*, Dallas, Texas, article.
<https://patricijohanson.com/projects/fair-park-lagoon.html>

MCLAUGHLIN Katherine, *15 maisons tout droit sorties des contes de fées*, AD, article, 9 Décembre 2022.
<https://www.admagazine.fr/adinspiration/galerie/maisons-contes-de-fees>



MUSÉUM NATIONAL D'HISTOIRE NATURELLE, *Quand la nature nous inspire*, article.

<https://www.mnhn.fr/fr/quand-la-nature-nous-inspire>

STRUCTURE NOMADE, *Dôme géodésique, zome, yourte, pyramide,...*, article.

<https://www.structurenomade.com/habitat-circulaire/>

TOITS ALTERNATIFS, *Cette maison écologique est imprimée en 3D à partir de terre crue*, article.

<https://toitsalternatifs.fr/habitatalternatif/cette-maison-ecologique-est-imprimee-en-3d-a-partir-de-terre-crue/>

TOITS ALTERNATIFS, *Maison cob (en bauge) : elle construit la maison écoresponsable de ses rêves*, article.

<https://toitsalternatifs.fr/habitatalternatif/maison-cob-en-bauge-elle-construit-la-maison-ecoresponsable-de-ses-reves/>

TOITS ALTERNATIFS, *Un couple transforme un ancien silo à grains en maison confortable*, article.

<https://toitsalternatifs.fr/habitatalternatif/couple-transforme-silo-a-grains-maison-confortable/>

MÉDIAS

CALLEBAUT Vincent, architecte, Paris.

<https://www.vincent.callebaut.org>

GAUDI Antoni, Park Güell, Barcelone, Espagne, 1900.

<https://parkguell.barcelona/fr>

HADID Zaha, architecte.

<https://www.zaha-hadid.com/>

KERTERRE, Plomeur, Bretagne.

<https://kerterre.org/>

RICHS Peter, architecte.

<https://www.peterricharchitects.com/>



FICTION

BIBLIOGRAPHIE

BARONI Raphaël, « Passion et narration », *Protée*, Actualités du récit. Pratiques, théories, modèles, Volume 34, n° 2-3, automne-hiver 2006 (diffusion numérique : 25 Avril 2007), p. 163-175.

<https://www.erudit.org/fr/revues/pr/2006-v34-n2-3-pr1451/014274ar/>

BEAUBOIS Vincent et FERRARI François-Xavier, « L'éco-design ou l'épreuve de l'invisible écologique », *Sciences du Design* n°11, 2020. Lien : <https://www.cairn.info/revue-sciences-du-design-2020-1-page-51.htm?contenu=article>

BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DE FRANCE, *Playdoyer pour une défense de la nature*, article web, BNF Fantasy.

<https://fantasy.bnf.fr/fr/decouvrir/plaidoyer-pour-une-defense-de-la-nature/?step=0>

DALLAIRE Élène, « La Formation des Nuages – Canada 2010 », *Séquences*, numéro 269, novembre-décembre 2010 (diffusion numérique : 11 Avril 2011), p.27.

<https://www.erudit.org/fr/revues/sequences/2010-n269-sequences1514375/63537ac/>

BLANCHARD Gérard, « Métaphores et métamorphoses. Hommage à Peter Foldès », *Communication et Langues*, n°34, 1977, pages 118-119.

https://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_1977_num_34_1_4410?q=animation+cin%C3%A9ma+m%C3%A9tamorphose

GOTTSCHALL Jonathan, *The Storytelling Animal. How Stories Make Us Human*, Mariner Books, 2013.

LAURENT Annabelle, *La fiction peut-elle accélérer la transition écologique ?*, article, Usbek & Rica, 21 Septembre 2019.

<https://usbeketrica.com/fr/article/la-fiction-peut-elle-acceler-la-transition-ecologique>

LODI-RIBEIRO Fabio, *Solarpunk : Ecological and Fantastical Stories in a Sustainable World*, World Weaver Press, 2018.

MASSEMIN Émilie, *Tolkien, technocritique et héraut d'une écologie de combat*, Reporterre, 24 Décembre 2019.

<https://reporterre.net/Tolkien-technocritique-et-heraut-d-une-ecologie-de-combat>

SWIFT Jonathan, *Les Voyages de Gulliver*, Benjamin Motte, 1721.



WAGNER Phoebe, WIELAND Brontë Christopher, *Sunvault : Stories of Solarpunk and Eco-Speculation*, Upper Rubber Boot Books, 2017.

WALLACE Daniel, *The World of RWBY : The Official Companion*, Viz Media, 2019.

ZARKA Samuel, *Les pratiques en décoration : pour la mise en œuvre de solutions écoresponsables*, à l'initiative du collectif Ecodéco Ciné et Film Paris Region, Circul'Art2, mars 2021, dossier pdf.

https://www.filmparisregion.com/sites/default/files/2021-04/Synthese_CirculArt2.pdf

ZARIN Ru, LINDBERGH Kent, FALLMAN Daniel, « Using Stop Motion Animation to Sketch in Architecture : A practical approach », *Design and Technology Education : An International Journal*, 2012.

<https://openjournals.ljmu.ac.uk/DATE/article/view/1683/864>

ZUNSHINE Lisa, *Why We Read Fiction. Theory of Mind and the Novel*, Ohio State University Press, 2006.

MÉDIAS

ASHINANO Hitoshi, TAKASHI Annō, TOMOMI Mochizuki, *Quiet Country Cafe*, Original Video Animation, 1998-2003.

<https://archive.org/details/yokohama-kaidashi-kikou-ova-collection/%5BArc%5D+Yokohama+Kaidashi+Kikou+Quiet+Country+Cafe+02+%5BDvd+576P+Ac3%5D.m4v>

ASHINANO Hitoshi, *Yokohama Kaidashi Kikou*, Seven Seas Entertainment, 2022-2024.

ANASTASIA, concept artiste et illustratrice.

<https://sealoflove.artstation.com/>

COMPAGNIE ROYAL DE LUXE, théâtre de rue.

<https://www.royal-de-luxe.com/>

BABOUCHE Cédric, *Dordogne*, Un Je Ne Sais Quoi et Umanimation, jeu-vidéo, juin 2023.

<https://unjenesaisquoi.fr/dordogne/>

BAÏLÉ Laura, animatrice de *stop motion*.

<https://www.laurabaile.com>

BOLLA Flavio, concept artiste d'environnement et illustrateur.

<https://www.flaviobolla.com/index.html>



BONCZYK Damian, concept artiste.
<https://www.artstation.com/damianbonczyk>

CORNACCHIA, illustratrice digitale et modélisatrice 3D.
<https://cornacchia.ru/>

DELMAS Maxime, *À Séoul, ce café au décor insolite vous donne l'impression d'être dans une bande dessinée*, Creapills, article, 19 Septembre 2018.
<https://creapills.com/cafe-seoul-dessins-bande-dessinee-20180919>

HEIGHTON Janel, artiste technicienne d'environnement.
<https://jeighto.artstation.com/>

ASHINANO Hitoshi, « Quiet Country Café », *Yokohama Kaidashi Kikou*, OVAs (original video animation), ANNO Takashi (deux premiers OVAs) et MOCHIZUKI Tomomi (deux derniers OVAs), 1998 et 2002-2003.
<https://archive.org/details/yokohama-kaidashi-kikou-ova-collection/%5BArc%5D+Yokohama+Kaidashi+Kikou+Quiet+Country+Cafe+02+%5BDvd+576P+Ac3%5D.m4v>

ASHINANO Hitoshi, *Yokohama Kaidashi Kikou*, Japon, Kodansha, Chapitre 36, page 4, publication originale de juin 1994 à février 2006.

GHIBLI PARK, parc à thèmes, Japon.
<https://ghibli-park.jp/en/>

JACKSON Peter, de l'oeuvre originale de TOLKIEN John Ronald Reuel, *Le Seigneur des Anneaux*, New Line Cinema et Wing Nut Films, trilogie de films, 2001-2003.

LE SCANFF Charlene, concept artiste et illustratrice.
<https://catell-ruz.artstation.com/>

LES GNOMES DE MARTINE, artiste, France.
<https://www.facebook.com/profile.php?id=100041266525991>

LES PLASTICIENS VOLANTS, compagnie de théâtre de rue.
<https://www.plasticiensvolants.com/>

LETERRIER Isis, directrice artistique et animatrice de *stop motion*.
<https://www.isisleterrier.com/>

MENDOZA Roger, CUEVAS Adrián et ROSET Conrad, *Gris*, Nomada Studio, jeu-vidéo, décembre 2018.
<https://nomada.studio/gris-game/>

OUM Monty, « A Cat Most Curious », *RWBY*, Volume 9 Chapitre 4, Rooster Teeth, 2023.



OUM Monty, blogs et journaux personnels, Wordpress et DeviantArt.
<http://montyoum.net/>
<https://www.deviantart.com/montyoum/posts>

PIQUE LLORENS Joan, concept artiste et illustrateur.
<https://www.joanpiquellorens.com/>

RYTZ Constantin, réalisateur et animateur de *stop motion*.
Réseau social (Instagram) : https://www.instagram.com/constantin_rytz/
Filmographie : <https://animation.ch/Constantin.Rytz>

STUDIOS HARRY POTTER, parc à thèmes, Angleterre.
<https://studiotour.warnerbros.fr/>

SUPER NINTENDO WORLD, parc à thème, Japon.
<https://super-nintendo-world.usj.co.jp/en/us/about>

ULMI Nic, *D'où vient donc notre addiction à la narration ?*, Le Temps, article, 27 juillet 2015. <https://www.letemps.ch/sciences/dou-vient-addiction-narration>

VALDES Donovan, concept artiste et illustrateur.
<https://www.donovanvaldes.com/>

VELZEBOER Stef, concept artiste d'environnement.
<https://stefvelzeboer.artstation.com/>

VILLANOVA Thibaud, alias Gastronogeek, chef cuisinier et auteur.
<http://www.gastronogeek.com/>

TOLKIEN John Ronald Reuel Tolkien, *Le Seigneur des Anneaux*, Allen & Unwin, 1954-1955.

TURCOTTE Marie-Hélène, *La Formation des Nuages*, court-métrage d'animation, publié sur Youtube par ONF, 2016.
<https://youtu.be/ZDrEAE8uW8k>

ZIRNGIBL Kirsten, concept artiste, illustratrice et développeuse indépendante.
<https://kirstenzirngibl.com/>



Table des illustrations

EXPÉRIMENTATIONS ET PRATIQUES PERSONNELLES

FIGURE 6 — Photos d'expérimentations sur la terre à partir d'un bloc d'argile rouge, octobre 2022 (cf. planche III).....	45
FIGURE 7 — Photos d'expérimentation lumière à la terre et bougie, octobre 2022 (cf. planche III).....	45
FIGURE 19 — Photos d'expérimentations sur l'échelle et le cadrage avec des matériaux récupérés et du collage, décembre 2022 (cf. planche IX).....	59
FIGURE 20 — Photos d'expérimentations sur l'échelle et le cadrage avec un mélange des médiums, février 2023 (cf. planche X).....	60
FIGURE 21 — Photos d'expérimentations sur l'échelle et le cadrage à l'aide de supports en terre et de dessin digital, février 2023 (cf. planche XI).....	62
FIGURE 32 — Photos d'expérimentations à partir de matériaux naturels bruts récupérés, mars 2023 (cf. planche XVIII).....	73
FIGURE 34 — Photos d'un petit décor fait de carton, de papier plastique travaillé au feutre noir, décembre 2022.....	75
FIGURE 58 — Photos d'expérimentations à la peinture réalisées dans un carnet, février-mars 2023 (cf. planche XXVIII).....	109
FIGURE 59 — Photos d'expérimentations à l'aquarelle réalisées dans un carnet, février-mars 2023 (cf. planche XXIX).....	110
FIGURE 60 — Photos d'une petite scène avec un personnage réalisée à partir de matériaux naturels récupérés et de restes de fils de laine, mars 2023.....	116
FIGURE 61 (GAUCHE ET BAS) — Photos du processus de fabrication d'une maison en terre dans le cadre de mon classeur, 2022-2024 (cf. planche XXX).....	118
FIGURE 62 — Photos d'installations de décors à l'extérieur à partir des maisons en terre fabriquées dans le cadre de mon classeur, 2022-2024 (cf. planche XXX).....	118
FIGURE 63 — Photo du pot cassé (en haut) qui m'a inspiré le dessin digital de la carte de mon univers fictif (en bas) en développement depuis avril 2021 (cf. planche XXXI).....	119



FIGURE 64 — Photos d'une page de carnet, traces de pigments d'ocre et empreintes digitales avec de la colle à l'ocre, mars 2024 (cf. planche XXXI).....119

FIGURE 67 — Photos d'expérimentations à partir de déchets, cartons récupérés et collages, décembre 2022 (cf. planche XXXIV).....133

VISUELS — CHAPITRE I

FIGURE 1 — Constantin Rytz, image extraite d'un film de stop motion, 2024 (cf. planche I).....38

FIGURE 2 — Constantin Rytz, image extraite de son film de fin d'étude « Regarde les fleurs des champs » en stop motion, 2021 (cf. planche I).....38

FIGURE 3 — Isis Leterrier, image extraite de sa série « Saisons d'Oiseaux » en stop motion, 2021-2024 (cf. planche II).....39

FIGURE 4 — Laura Bailé, animation en stop motion d'une lithographie d'Odilon Redon, « L'oeil, comme un ballon bizarre, se dirige vers l'infini », 1882, 26,2 x 19,8 cm, Paris, Bnf. (cf. planche II).....39

VISUELS — CHAPITRE II

FIGURE 8 — Julie Descarpentrie, photo du plan de déplacement pendant le combat « Raven VS Cinder », « RWBY — The World of RWBY » artbook, Volume 5 chapitres 12 « Vault of the Spring Maiden », et chapitre 13 « Downfall », 2018, page 176 (cf. planche IV).....47

FIGURE 9 — Donovan Valdes, « Underhome », digital painting, tablette graphique, 2015 (cf. planche V).....49

FIGURE 10 (GAUCHE) — Flavio Bolla, monde d'Osmadth, digital painting, 2015 (cf. planche V).....49

FIGURE 11 (HAUT) — Joan Piqué Llorens, « Immersive Planet », concept art pour le restaurant d'un parc à thème, 2015 (cf. planche V).....49

FIGURE 12 — Charlène Le Scanff, fiche de concept d'environnement pour son univers fictif Raizh, tablette graphique, 2023 (cf. planche VI).....50

FIGURE 13 — Anastasia, « Desert tribe », concept arts faits au digital, tablette graphique, 2024 (cf. planche VI).....50



FIGURE 14 — « Corpse Bride », plan technique de la maison des Everglot pour un décor de stop motion, 2005 (cf. planche VII).....	52
FIGURE 15 — Marie-Hélène Turcotte, « La Formation des Nuages », court-métrage d'animation, 2010.....	54
FIGURE 16 — Marie-Hélène Turcotte, « La Formation des Nuages », court-métrage d'animation, 2010.....	55
FIGURE 17 — Peyo, planche de dessin du quotidien des « Schtroumpfs », Album 4, 2020 (cf. planche VIII).....	57
FIGURE 18 — Monty Oum, série d'animation « RWBY » produite par le studio Rooster Teeth, Volume 9 Chapitre 4 « A Cat Most Curious », 2023 (cf. planche VIII).....	57
FIGURE 22 — Henry Spencer Moore, « Reclining Figures : Angles », photo d'une sculpture de bronze, Angleterre, 1980 (cf. planche XII).....	63
FIGURE 23 — Charles Simonds, photos des « dwellings », de 1970 à aujourd'hui (cf. planche XII).....	63
FIGURE 24 — Slinkachu, « Fantastic Voyage », photos d'une scène prise à Londres, 2011 (cf. planche XIII).....	65
FIGURE 25 — Camille Ortoli, « Saint Basile » (gauche), photo de maquette en papier, 2020 « Petits Immeubles » (droite), photo de maquette en papier, 2017 (cf. planche XIV)	66
FIGURE 26 — « Les Boxtrolls », studio Laika, photo du décor du film en stop motion, 2014 (cf. planche XIV).....	66
FIGURE 27 — Halle des Machines, « Le Minotaure », photo d'une de leurs créatures mécaniques articulées en sortie à l'extérieur, Toulouse, 2018, crédit photo © Engueran Dubroca et ® Picture Shot (cf. planche XV).....	68
FIGURE 28 — Les Plasticiens Volants, « Tomorrowland », photo d'un aérostat fantastique pour le festival Tomorrowland, Belgique, 2016 (cf. planche XV).....	68
FIGURE 29 — Mos Espa (haut), décor de la saga Star Wars, « La Guerre des Étoiles », désert tunisien de Nefta (cf. planche XVI).....	70
FIGURE 30 — Julien Honnorat, études aquarellées de touche de clavier d'ordinateur et sculpture, 2003-2005 (cf. planche XVI).....	70



- FIGURE 31** — Javier Senosiain (architecte), collaborateur Luis Raúl Enríquez Montiel, « Nautilus », photos de son projet de maison en forme de coquillage et de conque maison résidentielle, 330 m², Naupalcan, Mexico, 2017. Crédit photo © Jaime Jacott, Francisco Lubbert, Javier Senosiain (cf. planche XVII).....71
- FIGURE 33** — Peter Foldès, « images clés » extraites de son film « La Faim », 1974 Transformation d'un homme et d'une femme en voiture, et d'une femme en pupitre, jeu avec les traits.74
- FIGURE 35** — Giovanni Anselmo, Michelangelo Pistoletto, Jannis Kounellis, Pino Pascali (lecture images partant du coin gauche supérieur), ensemble d'oeuvres appartenant au mouvement de l'Arte Povera, années 1960-1970 (cf. planche XIX)...79
- FIGURE 36** — Robert Smithson, Walter de Maria, Nancy Holt, (lecture images partant du coin gauche supérieur), ensemble d'oeuvres appartenant au mouvement du Land Art, années 1960-1970 (cf. planche XIX).....79
- FIGURE 37** — Simon Dell, « Mice village », photographies du village qu'il a construit pour les souris vivant dans son jardin, de 2018 à aujourd'hui.....80
- FIGURE 38 (HAUT)** — Photo de la grande mosquée de Djenné, plus grand édifice au monde en adobe (terre crue), 1906-1907, Mali (cf. planche XX).....89
- FIGURE 39 (GAUCHE)** — Photo des tombeaux des Rois du Buganda, « Muzibu Azaala Mpanga », 1881, Kasubi, Ouganda (cf. planche XX).....89
- FIGURE 40 (GAUCHE ET DROITE)** — Peter Rich (architecte), photos du « Mapungubwe Interpretation Center », Mapungubwe National Park, 2009, Limpopo, Afrique du Sud (cf. planche XX).....89
- FIGURE 41** — Stef Velzeboer, « Paradise Island », concept d'environnement pour du jeu vidéo, basé sur le concept de l'artiste Cornacchia, tablette graphique et logiciels 3D, 2016 (cf. planche XXI).....91
- FIGURE 42** — Janel Heighton, « Thatch Cottage Model », modélisation 3D d'un espace et textures utilisées sur le modèle (à droite), basée sur le concept de Damian Bonczyk (en bas à gauche), 2022 (cf. planche XXI).....91
- FIGURE 43 (GAUCHE)** — Photo de Kiko Denzer, « earth artist », devant un four de terre (cf. planche XXII).....93
- FIGURE 44 (BAS)** — Kiko Denzer, photo de l'un de ses « earth ovens » (fours de terre) (cf. planche XXII).....93



- FIGURE 45 (DROITE)** — Ianto Evans, Leslie Jackson, photo de la couverture de son livre « Rocket Mass Heaters », publié par Cob Cottage Company, 2006 (cf. planche XXI I).....93
- FIGURE 46 (HAUT ET DROITE)** — Kerterre, photos de l'extérieur et de l'intérieur de Kerterres, maisons faites de chanvre, sable et eau, Plomeur, Bretagne (cf. planche XXI II).....94
- FIGURE 47 (GAUCHE ET HAUT)** — Marie-France Roy, maison Cob, 2010, Vancouver Island, Canada (cf. planche XXIII).....94
- FIGURE 48** — Kirsten Zirngibl, « Ubuntu », concept d'une ville imaginaire, logiciel 3D et painting, 2017 (cf. planche XXIV).....98
- FIGURE 49** — Antonio Gaudí (architecte), photos de la « Sagrada Família » (gauche) et du Park Güell (droite), 1882 et 1900-1914, Barcelone, Espagne.....99
- FIGURE 50** — Patricia Johanson, photo de « Leonhardt Lagoon », aménagement du Fair Park Lagoon en 1981, Dallas, Texas (cf. planche XXV).....101
- FIGURE 51 (HAUT ET DROITE)** — Zaha Hadid (architecte), photos du « Galaxy SOHO » (haut) et du centre culturel « Heydar-Aliyev » (en haut à droite), 2012, Chine et Azerbaïdjan (cf. planche XXV).....101
- FIGURE 52 (DROITE)** — Vincent Callebaut (architecte), concept digital d'une revisite des immeubles haussmanniens parisiens, 2023, Paris (cf. planche XXV).....101
- FIGURE 53** — « Les Gnomes de Martine », photos de ses réalisations de maisons de fiction à partir de Calebasses, 2023, France (cf. planche XXVI).....103
- FIGURE 54 (GAUCHE HAUT ET BAS)** — Massimo Moretti, photos du projet de maison « Tecla », impression 3D en terre, 2021, Italie (cf. planche XXVI).....103
- FIGURE 55 (HAUT)** — Christoph Kaiser et Shauna Thibault, photo de leur maison faite à partir d'un silo à grains, Arizona, USA (cf. planche XXVI).....103
- FIGURE 57** — Monty Oum, photo de la serviette tachée de ketchup (haut) qui a servi à la création de la carte du monde de « Remnant » (bas), univers de sa série d'animation « RWBY », 2012, Austin, Texas, USA (cf. planche XXVII).....107
- FIGURE 65** — Julie Descarpentrie, captures d'écrans de plusieurs exemples de réponses (Tumblr, X et Instagram) sur l'étude sociale sur notre relation à la fiction, à la nature et au design d'espace, mars-avril 2024.....125



- FIGURE 66** — Hitoshi Ashinano, images extraites des quatre OVAs (original video animation) de « Yokohama Kaidashi Kikou », dirigés par Takashi Annō (deux premiers OVAs) et Tomomi Mochizuki (deux derniers OVAs « Quiet Country Café »), 1998 et 2002-2003 (cf. planche XXXII).....128
- FIGURE 67** — Hitoshi Ashinano, image extraite de son manga « Yokohama Kaidashi Kikou », publié à l'origine au Japon par Kodansha, Chapitre 36, page 4, publication originale de juin 1994 à février 2006 (cf. planche XXXIII).....129
- FIGURE 68** — Roger Mendoza, Adrián Cuevas et Conrad Roset, Nomada Studio, captures d'écran extraites du jeu-vidéo « Gris », sorti en décembre 2018 (cf. planche XXXV).....136
- FIGURE 69** — Cédric Babouche, Un Je Ne Sais Quoi et Umanimation, captures d'écran extraites du jeu-vidéo « Dordogne », sorti en juin 2023 (cf. planche XXXVI).....137
- FIGURE 70** — Photos du « parc Ghibli », parc à thème, novembre 2022, Nagakute, Japon (cf. planche XXXVII).....141
- FIGURE 71 (GAUCHE)** — Photo de la maquette du château de Poudlard, studios Harry Potter, Londres (cf. planche XXXVII).....141
- FIGURE 72 (DROITE)** — Photo du château de Bowser au « Super Nintendo World », parc à thème, décembre 2020, Osaka, Japon (cf. planche XXXVII).....141
- FIGURE 73** — Photo de l'intérieur du Café 239-20, ouvert en juillet 2017, installé dans le quartier de Yeonman-Dang à Séoul, Corée du Sud (cf. planche XXXVIII)...142
- FIGURE 74** — Photo d'une maison de « Hobbit », issue des films « Le Seigneur des Anneaux » et « The Hobbit » de la saga de J. R. R. Tolkien, Matamata, Nouvelle-Zélande (cf. planche XXXIX).....144
- FIGURE 75** — Harry Oliver (chef décorateur hollywoodien), photo de « Spadena House » ou « Witch House », 1921, Beverly Hills, Californie, USA (cf. planche XXXIX).....144
- FIGURE 76** — Photo d'excroissances rocheuses transformées en habitations et églises, Cappadoce, centre de la Turquie (cf. planche XXXIX).....144
- FIGURE 77 (HAUT)** — Victor Horta, photo de l'intérieur de l'Hôtel Solvay, 1903, Bruxelles, Belgique (cf. planche XL).....146
- FIGURE 78 (GAUCHE)** — Victor Horta, photo de l'intérieur du Musée Orta, 1898, Bruxelles, Belgique (cf. planche XL).....146
- FIGURE 79 (EN BAS À GAUCHE)** — Charles Rennie Mckintosh, photo d'un vitrail aux motifs végétaux, 1899-1909.....146



FIGURE 80 (EN BAS À DROITE) — Charles Rennie Mckintosh, « Glasgow School of Art », 1899-1909, Glasgow, Royaume-Uni (cf. planche XL).....146

Les divers visuels (couverture, quatrième de couverture, séparations de chapitres et sections) ont été réalisés par moi-même.





Table des matières

PRÉFACE.....	10
INTRODUCTION.....	14
Définition des notions.....	19
Champs notionnels.....	24
• Narration.....	24
• Nature, environnement et écoconception.....	26
CHAPITRE I — L'APPORT MATÉRIOLOGIQUE DE L'ÉCOCONCEPTION DANS L'ESPACE FICTIONNEL.....	30
1 L'évolution du rapport humain à la nature.....	32
2 La thématique de la nature au travers du récit.....	34
3 La matérialité de la nature au sein du processus de fabrication de la fiction.....	36
CHAPITRE II — L'INFLUENCE DES MATÉRIAUX ÉCOFICTIONNELS EN TANT QUE MOTEUR STRUCTUREL DU DESIGN D'ESPACE.....	42
1 De l'écofiction à l'écodesign, technicité matérielle.....	46
• L'échange mutuel des mécanismes et techniques de conception entre les domaines de la fiction et du design d'espace.....	46
• La place essentielle de l'échelle et du cadrage dans la transposition du décor à l'espace fonctionnel.....	53
2 Les spécificités empiriques de la nature et leur relation à l'espace, perception sensible.....	72
• L'approche du Land Art et de l'Arte Povera dans la réflexion à l'espace – la nature comme espace artistique et la dialectique du « site » et du « non site »	77
<i>Étude de l'intention du Land Art et de l'Arte Povera.....</i>	77
<i>L'inversion de la dialectique du « site » et du « non site ».....</i>	81
• La perception sensible du lieu : matériaux, couleurs, formes et mouvements dans l'écofiction au service de l'espace.....	82
<i>Étude large de la perception et de son influence dans notre vision du monde et de l'environnement.....</i>	82
<i>Perception et sensorialité de la nature dans la fiction et l'espace fonctionnel.....</i>	86
<i>Les matériaux et couleurs naturelles dans le design d'espace, influencé par l'écofiction.....</i>	88
<i>Les formes naturelles dans l'architecture.....</i>	96



• Brut, hasard, chaos et entropie ; l'approche naturelle et artisanale de l'irrégularité et de la singularité.....	106
<i>Le hasard et l'imprévu dans le processus créatif, place du chaos.....</i>	106
<i>Le « hasard » au sens large et naturel.....</i>	112
<i>L'essence brute des matériaux naturels ; chaos, bruit et entropie.....</i>	114
<i>Relation à l'artisanat, lien entre la main et la matière.....</i>	120

3 | L'influence de la fiction sur notre personne et nos espaces, création d'un espace mental.....124

• La réflexion amenée par la fiction et la catharsis sur nos espaces et nos identités.....	124
<i>Étude sociale de notre rapport à la fiction, à la nature et au design d'espace.....</i>	124
<i>La catharsis et l'attache émotionnelle, un enclencheur vers le changement des individus.....</i>	131
• L'écofiction recréée à notre échelle.....	138
• La transformation de notre manière d'envisager l'espace grâce aux écofictions.....	149

CONCLUSION.....150



La nature et la fiction ont toujours été des intérêts importants et des sujets de recherche passionnants à mes yeux. Les échanges qui s'opèrent entre eux sur les aspects créatifs, sensibles et techniques sont récurrents, c'est la raison de ce travail sur l'étude des points de contacts entre les deux.

La problématique étudiée dans ce mémoire est l'utilisation et l'apport de matériaux écofictionnels comme moteur narratif et structurel pour le design d'espace. Après avoir étudié la place thématique et matérielle de la nature dans l'espace fictionnel, j'ai présenté des arguments pour expliquer en quoi ces matériaux peuvent être bénéfiques et utilisés dans le design d'espace fonctionnel. Ceux-ci sont articulés selon trois grandes approches : la technicité et la conception, la perception et la sensorialité de la nature, et enfin l'aspect psychologique.

L'importance et la pertinence de l'étude de ce sujet réside dans son usage à la fois aux conteurs et conteuses, ainsi qu'aux architectes afin de leur permettre de travailler ensemble. La nature approchée par l'angle spécifique fictionnel peut à son tour être transposée à nos propres espaces et nous aider à les repenser, notamment dans une époque marquée par la crise climatique. Des écoles, des étudiantes et étudiants se penchent aussi sur la question telle que l'Umeå School of Architecture de l'université d'Umeå en Suède, dans une étude intitulée *Using Stop Motion Animation to Sketch in Architecture: A practical approach* écrite par Ru Zarin, Kent Lindbergh and Prof Daniel Fallman.

Les découvertes sur les apports de cette connexion ne sont pas seulement de l'ordre du matériel avec la question de l'éco-conception, mais elles enrichissent aussi notre vision du monde, nos processus créatifs et notre conception de l'espace et de la ville. Par cette recherche, je cherche à pousser le lecteur à s'interroger sur le lien unique qui unit le récit, la nature et l'espace.

.....

Nature and fiction always have been two of my favorite passions and topic of research. The exchanges between the two on the creative aspects, sensibility and technicity are very common and I decided to study them more and find good reasons to associate them.

The topic of this thesis is the use of ecofictional materials for space design. After a short study on the thematic and material place of nature in the fictional space, I presented arguments to explain how the ecofictional materials can be beneficial for our own functional space design with three main parts : techniques and conception, perception and materials, and mental aspect.

The importance and relevance of that research lives in its use for both storytellers and architects to make them work together. Nature studied from the specific fictional angle can be valuable and transposed to our own spaces and help us to redesign them, especially in the context of the climate crisis. Other schools and students also study that subject, such as the Umeå School of Architecture from Umeå University in Sweden, who explain their method and exploration of stop motion for architecture, in a paper called *Using Stop Motion Animation to Sketch in Architecture: A practical approach*, written by Ru Zarin, Kent Lindbergh and Prof Daniel Fallman.

Discoveries and benefits of that connection aren't only material with the question of ecoconception, but they enrich the way we view the world, our creative process and our conception of space and cities. With that research, I try to guide the reader to ask themselves about the unique bond connecting stories, nature and space.

