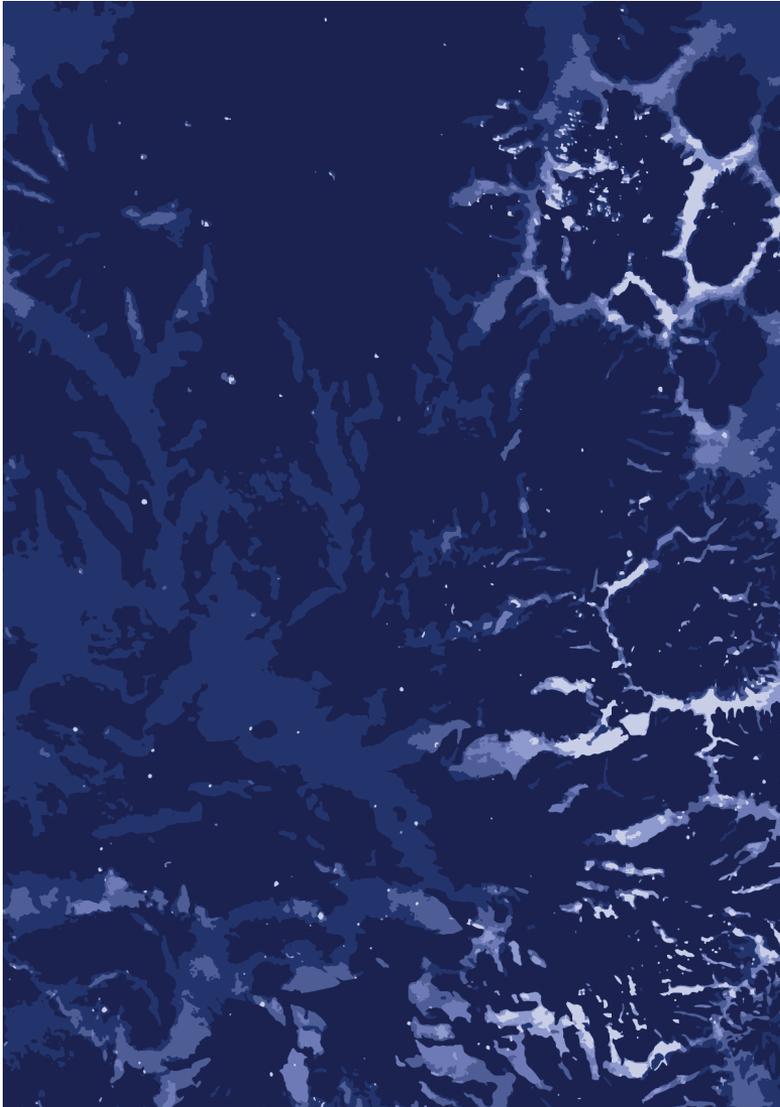


LE TOUCHER LA NUIT

POTENTIALITÉ TACTILE NOCTURNE POUR LA CRÉATION
DE MATIÈRES ATMOSPHÉRIQUES



Institut Supérieur Couleur Image Design de Montauban
Université de Toulouse II – Jean-Jaurès
Session de « juin 2024 »
Directrice de recherche Delphine Talbot

Fig 1 : Atmosphère nocturne
Marie Charmasson, 2023 [expérimentation]
(encre de chine sur colle blanche, puis numérisation)

iscid.

Institut Supérieur
Couleur Image Design



UNIVERSITÉ TOULOUSE
Jean Jaurès



Pour écrire sur la nuit, il faut écrire la nuit...

NOTE AU LECTEUR

Pour des raisons esthétiques liées à l'étude de la nuit, de l'atmosphère et de la mise en ambiance, j'ai décidé de réaliser la mise en page de mon mémoire en monochrome bleu. Cette décision se base sur l'intention de créer un effet nocturne lors de la lecture. Ainsi, les images sont teintées pour assurer une bonne harmonie visuelle. Cependant, certaines couleurs de ces images sont importantes pour l'analyse des œuvres. Dans ces cas-là, l'image sera signalée par une pastille blanche et retranscrite en annexe, en couleurs, pour soutenir le propos.

REMERCIEMENTS

Je voudrais tout d'abord adresser mes remerciements généraux à toutes les personnes qui m'ont aidée et accompagnée dans la réalisation de ce mémoire.

En premier lieu, je tiens à remercier l'ensemble du corps enseignant de l'ISCID (Institut supérieur couleur image design) Montauban pour leur collaboration à ce projet. Mais plus particulièrement à Delphine Talbot, tutrice de mémoire, pour son accompagnement et l'aide primordiale qu'elle a su apporter dans l'optique du bon développement de ce travail. Merci à elle et à Elodie Becheras, pour son soutien, son investissement et sa pertinence. Elles ont toutes deux su me guider à travers les différentes étapes et m'ont conseillée pour mieux avancer dans ce projet depuis deux ans maintenant.

Je souhaite particulièrement remercier Anaïs Fornes et Pauline Chéreau pour la motivation et la coopération que nous nous sommes mutuellement apportées durant nos longues journées de rédaction en salle maquette 2. Grâce à elles, leur bonne humeur et nos playlists, ce travail n'était que plus agréable.

Je voudrais mentionner le soutien que chacun s'est apporté dans la promotion des Master 2 2022/2024, et plus particulièrement les filles de la classe de Master 2 sensoriel, avec qui j'ai passé deux années inoubliables. Merci pour votre aide, vos conseils et votre présence.

Sans oublier François, l'homme de la situation, merci à lui pour son aide en toute circonstance, toujours disponible et à l'écoute pour apporter son aide. Merci pour sa joie de vivre et sa gaieté.

Enfin je voudrais remercier mes parents pour leur aide précieuse dans la recherche et l'avis critique de références pouvant alimenter mon travail. Et merci à eux pour la relecture et la correction de mon mémoire, qui grâce à eux n'en est que plus qualitatif.

	REMERCIEMENTS	09
	AVANT-PROPOS	13
	INTRODUCTION	15
	Le toucher, la nuit et l'automobile	
01	TPOLOGIE DU TOUCHER	27
	1. Tact et contact	29
	2. Immatérialité du toucher	37
	3. La vue et le toucher, vision haptique	45
02	MATIÈRE ET ATMOSPHÈRE DU TANGIBLE À L'INTANGIBLE	57
	1. Matière et création	59
	2. Ambiance et atmosphère	63
	3. Matière génératrice d'atmosphère	65
03	SUBSTANCE NOCTURNE	69
	1. Opportunité tactile nocturne	71
	2. Couleur et matériologie de la nuit	81
	3. Le monde la nuit, repère spatio-temporel	95
04	PAYSAGE NOCTURNE, CONDUIRE LA NUIT	109
	1. Le toucher dans l'habitacle de la voiture	113
	2. Conduire la nuit	123
	3. Matière atmosphérique	133
	CONCLUSION	143
	BIBLIOGRAPHIE	149
	ANNEXE	159
	ABSTRACT	194

AVANT-PROPOS

Depuis quatre ans maintenant j'ai orienté mon travail sur la thématique du sens du toucher. En 2021, alors en DSAA design de produits, usages et services (Diplôme supérieur des arts appliqués) à l'ESAA La Martinière-Diderot (Lyon), je décide de me pencher sur les problématiques des sens et plus spécifiquement celles axées sur le toucher. Je me suis questionnée sur sa place dans notre quotidien, afin de recentrer l'intérêt des utilisateurs sur leur ressenti corporel. Dans un autre temps, je m'intéresse aux notions d'ergonomie et d'affordance (la capacité d'un objet à induire une prise en main, un toucher propre) sur la manière de penser un objet et son utilisation. Réel moteur de mes projets professionnels, j'ai eu l'occasion de l'étudier sous tous ses angles et notamment à travers mon premier mémoire sur ce sujet. Écrit en 2022 sous la tutelle de Charlotte Delomier et d'Éric Combet, professeurs à La Martinière-Diderot et intitulé *Le Toucher*, mon premier mémoire s'intéresse à la manière dont le toucher est perçu dans notre société actuelle et quelle place il occupe aujourd'hui. À la suite de ce travail, j'en suis venue au constat que les nouvelles technologies font écran entre l'homme et son propre corps, ainsi dans nos sociétés de pays développés, l'homme se retrouve en marge de lui-même. Avec des événements planétaires comme la pandémie de la Covid-19 et la distanciation physique le statut du toucher est d'autant plus remis en question. Déjà délaissé dans cette ère de l'audiovisuel, le toucher est initialement perçu comme un sens de l'animalité et placé au second plan. Pourtant la pandémie et le besoin de contact qui en a découlé prouvent son importance, et le besoin physique qu'on en a. Le toucher permet de sentir, de découvrir et de créer des liens, il est indispensable dans nos échanges du quotidien.

À travers ce mémoire, écrit sous la tutelle de Delphine Talbot, professeure à l'Institut Supérieur couleur, image, design (ISCID, Montauban), je vous invite à découvrir le toucher et ses différents aspects. Il s'intéressera à la question du toucher en milieu nocturne et comment la nuit et le toucher sont des entités qui, une fois combinées, laissent apparaître des opportunités haptiques. Je me pencherai sur l'intérêt de ces potentialités tactiles nocturnes dans le cadre du design CMF automobile (Couleur, matière et finition) afin d'employer le sens du toucher comme canal transmetteur d'informations, à la place de la vue.



Fig 2 : Le toucher comme médiateur,
Marie Charmasson, 2022 [projet design]
(sphère en crochet)

LE TOUCHER, LA NUIT ET L'AUTOMOBILE

Souvent considérés comme des synonymes les termes « sensation », « émotion » et « sentiment » renvoient pourtant à des expériences bien différentes. Les émotions et les sentiments sont induits par le ressenti de la personne, et en grande partie subjectifs. La sensation est actrice des impressions liées à la perception du corps humain. Elle est la traduction de stimuli extérieurs perçus par les organes récepteurs. Au nombre de cinq, ils caractérisent les sens du corps humain, la vue, l'ouïe, le goût, l'odorat et le toucher, respectivement représentés par les yeux, les oreilles, la bouche (la langue), le nez et la peau (les mains plus spécifiquement). De la sensation, outre une perception liée aux sens, naît un état d'âme qui transporte, influence, bouleverse, celui qui vit une expérience. Émerge alors l'émotion, puis le sentiment lié à cette situation.

En terme général, la notion de « sensoriel » englobe tout ce qui concerne et qui est lié aux organes des sens. Les sensations sont des stimulations d'un ou de plusieurs organes récepteurs, tandis que les sens sont des fonctions psychophysiologiques qui transmettent des informations sur le milieu extérieur. La perception d'un produit, d'un espace ou d'un service est propre à chacun. Elle est individuelle, culturelle, émotionnelle, et par conséquent subjective. Au-delà des aspects fonctionnels et techniques, la prise en compte des facteurs humains et sensoriels apparaît, aujourd'hui, comme indispensable dans la création de valeur ajoutée lors du processus de conception d'un projet. Le design sensoriel¹ recentre les sens au cœur même de la création d'expérience. Il conditionne la nature et la qualité du rapport entre le produit et celui qui va s'en servir, lors de l'interaction. Cette discipline s'appuie sur la capacité humaine à ressentir, apprendre et créer à partir d'un contexte. Le design sensoriel n'est pas une question de production fonctionnelle, ni de « produit » au sens matériel, mais « d'effet produit » au sens expérientiel. Il fait naître un point de vue mettant en lumière une valeur souvent intangible.

¹ Le design sensoriel est la prise en compte des sens dans la création d'une expérience. Il gère la nature et la qualité du contact à établir entre le produit, application ou espace et son utilisateur lors de l'interaction.

²Selon Carolyn Granier-De-ferre, chercheur en psycho-biologie du développement et spécialiste de l'éveil sensoriel du fœtus à l'Université Paris V.

Premier des cinq sens à faire son apparition lors du développement utérin², le toucher est le sens le plus fondamental chez l'homme. En cela, il est également perçu comme le plus archaïque des sens, il est souvent considéré, au même titre que l'odorat, comme un sens de notre état « primaire » et fait référence à notre animalité :

« Le toucher est un sens qui n'est pas tellement privilégié dans notre civilisation. Mais d'une certaine manière, il y a une nostalgie du toucher. Dans la hiérarchie des sens, il a été traditionnellement considéré comme inférieur. Si au XVIIIe siècle, il a beaucoup été mis en valeur, notamment par Diderot et l'Encyclopédie, ce n'est plus le cas au XIXe siècle. Il est dégradé vers un sens plutôt animal, primaire »

³Jacques Fischer-Lokou, Fiona Moghaddam et Anne Vincent-Buffault, *Le toucher en temps de Covid-19*, 2020 France Culture.

expliquent Jacques Fischer-Lokou, Fiona Moghaddam et Anne Vincent-Buffault³ (2020), dans l'émission *Le toucher en temps de Covid-19*, sur France Culture. Cette vision du toucher, trop souvent connotée de manière négative, montre pourtant à quel point le toucher est indispensable à l'homme. Son implication physique nous permet d'entrer en relation avec ce qui nous entoure. Il est un instrument à l'origine de l'apprentissage, de la découverte et de la communication originelle. Nous touchons pour donner et nous touchons pour recevoir. Cette interaction de réciprocité nous place avec et dans les choses. Au contraire de la vue ou de l'ouïe par exemple, qui nous mettent devant et à distance des choses. Le toucher nous permettrait-il de faire partie des choses ?

Là où nous pouvons voir sans être vu, sentir sans être senti, entendre sans être entendu, le sens du toucher impose un retour de sensation, nous ne pouvons pas toucher sans être touchés en retour. Sa particularité c'est que nous sommes touchants et touchés à la fois. Cette notion est introduite par le philosophe français du XXe siècle Maurice Merleau-Ponty (1908-1961) dans son ouvrage *Le visible et l'invisible*⁴. Il parle de cette réciprocité dans l'action, où nous sommes en même temps dans l'actif et dans le passif. Je touche mais dans l'action du contact l'autre me touche également, seulement par sa présence.

⁴Maurice Merleau-Ponty (1964), *Le visible et l'invisible*, Gallimard, Paris.

Durant l'action, le toucher fait de nous un prolongement voire même une partie de l'autre, que nous le souhaitions ou non. Nous nous confions totalement à travers ce contact. Le toucher crée une proximité qui peut déranger et mettre mal à l'aise, ce qui explique sans doute qu'il soit culturellement et socialement dévalorisé face aux sens de la vue et de l'ouïe, qui eux, permettent de créer une distance plus acceptable. De plus, ces sens sont perçus comme des démonstrateurs de l'évolution humaine et priment dans notre ère de l'audiovisuel. Dans l'ouvrage collectif *Tactual Perception : A Sourcebook*, (édité par William Schiff et Emerson Foulke) Lester E. Krueger explique, dans sa partie intitulée *Tactual perception in historical perspective: David Katz's world of touch*⁵, la domination de la vue sur le toucher par l'adaptation qu'elle lui impose :

⁵ Lester E. Krueger (1982) « Tactual perception in historical perspective: David Katz's world of touch », dans *Tactual Perception : A Sourcebook*, Cambridge.

« Lorsque vision et toucher entrent en conflit (...), la vision domine le toucher. Si le conflit se prolonge, c'est le toucher (...) et non la vision, qui s'adapte afin de l'éliminer. »

Déjà relégué au second plan face aux sur-stimulations visuelles et auditives, le sens du toucher s'est davantage perdu depuis la pandémie de la Covid-19⁶ à partir de 2020. Les prescriptions de distanciation sociale et physique qui en découlent, ont provoqué une peur du toucher qui s'est immiscée en chacun. Une volonté de mettre de plus en plus d'espace entre son corps et le monde environnant, éviter le contact avec les objets mais aussi avec autrui, voire même avec ses proches. La méfiance autour du toucher, pourtant sens de la relation et de l'échange, rend l'homme encore plus individualiste qu'il ne l'est déjà derrière ses écrans.

⁶ le coronavirus est une maladie infectieuse émergente majeure de type zoonose virale causée par la souche de coronavirus SARS-CoV-2.



Fig 3 : Dancing Fairies
August Malmström [peinture]
(Musée National Suède, 1866)

Pourtant même si l'on souhaite échapper au toucher, au sens physique du terme, il est impossible de créer de la distance avec l'aspect immatériel de ce même sens. Le toucher en tant que sens du contact ne se limite pas seulement à un contact physique mais il est capable d'établir un contact relationnel, un lien intangible entre deux entités. En cela le toucher est un sens paradoxal, il symbolise aussi la manière dont une situation va nous atteindre émotionnellement. Parfois certains sentiments sont d'une telle intensité qu'ils sembleraient nous atteindre physiquement, « nous toucher », générant presque un poids matériel. Ce qui me touche m'impacte, me blesse ou me soigne. Il va au-delà de l'aspect relationnel mais cela touche également aux atmosphères et aux ambiances des lieux. Le sens du toucher s'immisce dans tout ce qui se lie à nos impressions. D'où vient cette sensation d'une présence qui nous suit la nuit dans une ruelle trop calme ? Comment est-ce que l'atmosphère peut nous faire croire à un toucher physiquement inexistant ?

Gaston Bachelard (1884-1962) rappelle au sujet de la nuit que « le bleu est l'obscurité devenant visible »⁷, que le ciel devient bleu grâce aux rayons du soleil, alors qu'il est noir par nature puisque les étoiles ne peuvent pas suffisamment l'éclairer. L'obscurité cosmique est donc le fond de ce qu'on a appelé nuit. Nous considérons la nuit comme ce moment étrange où il ne fait plus jour comme si la nuit dérogeait à la norme, alors que physiquement parlant c'est la nuit qui enveloppe l'univers, le jour n'existe que par la présence de la lumière du soleil. Le jour semble plus important parce que sa lumière permet de voir, de faire pousser les plantes, de travailler dans les champs, or comme nous l'avons évoqué, la vue est primordiale dans nos sociétés développées. Par opposition, le moment de la nuit, où la lumière s'affaiblit jusqu'à presque disparaître, entraîne une réduction de la vue. La nuit c'est le noir, la nuit c'est ce qu'on ne peut pas voir, depuis le début de l'humanité, la nuit c'est ce contre quoi on doit se défendre, c'est l'inattendu, l'imprévisible, le noir, le chaos parce qu'on ne peut pas voir. Une grande partie des mythes sur la fondation du monde commencent par ce moment où l'univers est enveloppé d'une couche de pénombres. Seule l'invention de la lumière, généralement grâce à l'intervention d'une divinité, permet à la vie de jaillir de ces ténèbres primordiales⁸. Encore aujourd'hui, les enfants ont peur du noir. C'est souvent lié à une situation où l'enfant ne se sent pas en contrôle et ne sait pas quoi faire.

Puis l'imagination joue son tour, la nuit il a l'impression que des monstres se cachent dans la pénombre, il ne maîtrise pas son environnement, il ne reconnaît pas les bruits qu'il entend, les formes qui se dessinent, les ombres se déplacent, les objets inquiétants qu'il touche et que seule la vue lui permettrait d'identifier.

La nuit se définit comme une obscurité résultant de la rotation de la terre lorsqu'elle masque un point de sa surface à la lumière du soleil. Elle peut aussi être perçue comme l'espace de temps qui s'écoule depuis le coucher jusqu'au lever du soleil. Tout ce qui est lié à la nuit est rattaché au nocturne. Le nocturne, lui, se caractérise par ce qui a lieu la nuit, ce qui se produit la nuit. Nuit et nocturne sont donc des notions spatio-temporelles. La nuit est à la fois un lieu et une période de temps. On éprouve un sentiment de transgression quand on ne dort pas la nuit, le fait que tout le monde est endormi en attendant le lever du soleil. La nuit il y a ce qu'on est censé faire, dormir, et il y a ceux qui veillent. Pour ceux-là, la nuit n'est pas ce qu'elle semble être. Dans cet espace, tout ce qui est lié à nos sens semble décuplé. Peut-être que l'on voit moins ou plutôt que l'on voit différemment, mais surtout on entend plus de bruits, on sent plus d'odeurs, on touche plus de matières. Que se passe-t-il au niveau de nos sens la nuit ? Pourquoi la nuit paraît-elle plus sensorielle que le jour ? L'amoindrissement de la vue la nuit nous permettrait-il de toucher différemment ?

⁷Gaston Bachelard (1943), *L'air et les Songes, Essai sur l'imagination du mouvement*. Librairie José Corti, Paris.

⁸Dans la mythologie grecque, il n'y avait rien qu'une béance infinie, un vide obscur et vertigineux sans forme ni matière. De ce Chaos apparut *Gaïa*, la Terre, qui est elle ferme, distincte et solide, tout le contraire de *Chaos*.



Fig 4 : (source : pinterest.com)

Le canal sensoriel du toucher se voit sous employé face à une sur-utilisation des canaux visuel et auditif dans notre vie de tous les jours. Panneaux informatifs et publicitaires, nouvelles technologies, musique, téléphone portable, consultables partout et tout le temps. Même les voitures sont sur-équipées de dispositifs visuels et auditifs, censés nous aider à mieux conduire. Véritable tiers lieu, aujourd'hui la voiture n'est plus seulement un mode de transport. Utilisée pour chacun de nos trajets du quotidien (travail, foyer, supermarché, etc.), pour chacune de nos destinations (activités, week-end, voyage, etc.), la voiture devient un lieu en soi. L'augmentation de son utilisation en fait un lieu dans lequel nous passons également beaucoup de temps, embouteillage, long trajet, plaisir de conduire, autant de raisons qui prolongent son emploi. De plus en plus performants, à la pointe de la technologie et davantage portés sur l'ergonomie, les modèles actuels sont considérés comme des extensions de nos logements, du chez-soi de chacun. Tout y est fait pour y être à l'aise, choix des matériaux, attention portée au confort, technologies connectées pour ne rien rater, etc. Mais, le fait est que les écrans digitaux nous déconcentrent de notre conduite. En milieu nocturne, l'éclairage excessif des commandes nous distrait, attire l'attention et le regard hors de la route. Dans cette optique, l'univers nocturne ne semble pas optimal pour une utilisation du canal sensoriel de la vue.



Fig 5 : Alpine A110 GT
Daily revs [photographie]
(Source : pinterest.com)

La nuit nous permettrait-elle de nous servir davantage du sens du toucher ? Le milieu nocturne nous permettrait-il de mieux toucher ? Lorsque la vue est amoindrie par la pénombre ambiante, le toucher est-il, au même titre que les autres sens, plus développé ? Touchons-nous davantage la nuit que le jour ? En ce sens, comment le toucher peut-il être un outil de communication efficace entre l'homme et l'automobile ? Comment le canal du toucher, canal sensoriel sous utilisé peut servir de canal de prédilection pour faire passer des informations nécessaires au conducteur ? Comment pouvons nous utiliser ce canal plutôt que celui de la vue ?

La création d'un nouveau modèle de voiture nécessite la collaboration de nombreux corps de métier. Designers, modeleurs, ingénieurs travaillent ensemble pour que les formes imaginées par les uns prennent forme sous les mains des autres. Le designer couleur, matière et finition (CMF) est un maillon central de la chaîne. Son rôle est de proposer des teintes, des matériaux et des effets de matières qui correspondent à l'identité de la marque. Tout ce qui se touche, se voit, se sent au niveau des couleurs extérieures, des intérieurs. Des matières des tapis au textile du pavillon, tout est concerné. Avec toutes ces matières et ses couleurs, le designer CMF vient créer des atmosphères et des ambiances, à l'intérieur et à l'extérieur de la voiture.

L'habitacle nocturne de la voiture d'aujourd'hui se rapproche plus de la boîte de nuit que de la simple expérience visuelle. L'ambiance lumineuse automobile des voitures actuelles est souvent ressentie comme éblouissante. Les tablettes d'aide à la navigation, de plus en plus imposantes, remplacent les commandes tactiles et sont décrites comme un enfer pendant la conduite de nuit. Le constructeur de voitures électriques américain Tesla annonçait, avec la sortie de sa *Modèle 3*⁹ en 2019, la fin des tableaux de bord, remplacés uniquement par un immense écran tactile. Peut-on au contraire retirer l'ensemble des « assistances lumineuses » de nuit ? Le constructeur Saab l'a fait en 1993, en mettant au point une fonction « black panel »¹⁰, ne laissant éclairé que le tachymètre (affichage de la vitesse) pour ne pas distraire le conducteur. Dans un habitacle sans lumière, comment le toucher peut-il inviter à manipuler son environnement d'une nouvelle manière ? Comment attirer tactilement l'attention sur ces commandes nécessaires à la conduite sans impliquer la vue ? Comment créer des matières invitant au toucher dans un environnement nocturne ?

⁹ Tesla (2021),
Modèle 3,
[automobile],
États-Unis

¹⁰ Saab (1993),
Saab 900,
[automobile],
Suède.



Fig 6 : Modèle 3
Tesla, 2021 [automobile]
(Source : Tesla.com)



Fig 7 : Saab 900
Saab, 1993 [automobile]
(Source : pinterest.com)

Nous pouvons alors nous interroger : l'opportunité sensorielle nocturne du toucher permet-elle de mobiliser ses différentes typologies tactiles pour la création de matières, génératrices d'atmosphères, dans l'optique d'une meilleure appréhension de la voiture par son utilisateur ?

Dans un premier temps nous verrons pourquoi le toucher se détermine comme un sens paradoxal selon ses trois typologies tactiles que sont le contact physique, le toucher relationnel et la vision haptique.

Nous nous interrogerons sur les notions de matière, d'atmosphère et de matière atmosphérique au centre de ma démarche personnelle et professionnelle.

Dans un deuxième temps, nous chercherons à comprendre en quoi ce sens est particulièrement lié à l'univers nocturne, sa colorimétrie et sa matériologie.

Finalement, nous nous pencherons dans une dernière partie sur l'exemple de la discipline du designer couleur matière et finition dans l'automobile, puis étudierons comment le potentiel du toucher peut être mobilisé au service de nouvelles manières d'appréhender son environnement, particulièrement dans des conditions nocturnes.

01

LE TOUCHER TYPOLOGIE TACTILE



Fig 8 : Le toucher comme médiateur
Marie Charmasson, 2022 [projet design]
(sphère en impression 3D, PLA)

TACT ET CONTACT

Tout comme la vue a pour moyen le regard à travers les yeux, le toucher se ressent par le contact par le corps, la peau, et principalement les mains (là où les terminaisons nerveuses sont les plus sensibles). Du latin *contactus*, dérivé de *contingere*, le mot « contact » signifie concrètement « touché », « mis en contact », « atteint ». Il correspond à l'état de deux ou plusieurs corps qui se touchent. « Contact », divisible ainsi « con-tact », est donc composé des termes *con-* et *-tact*. Ce dernier étant issu du latin *tactus*, lui-même du verbe *tangere* (« toucher ») et de *con-*, préfixe signifiant « avec, tous ensemble, tout » et dérivé de *cum* « avec », donc littéralement « toucher avec ». Il désigne en cela, une version plus précise du sens du toucher, en lui attribuant l'action d'entrer en « tact » avec. Ainsi, par le toucher, nous connaissons ce qui est chaud ou froid, dur ou mou, lisse ou rugueux. Plus que de nous permettre d'être lié physiquement aux choses, le toucher nous renseigne sur les caractéristiques matérielles de ce que nous touchons. Il se répartit en cinq manières de déterminer les caractéristiques d'une matière, ou plus précisément cinq facteurs de discrimination tactile. Nous entendons par là « la mesure de la sensibilité tactile », plus largement la discrimination sensorielle réfère à la capacité de distinguer différents stimuli et à interpréter leurs caractéristiques. Le mot discrimination est ici employé dans son sens premier, provenant du latin *discriminis*, qui signifie « séparation ». La discrimination tactile est donc définie par la capacité à discerner, de distinguer des matières les unes des autres avec précision. C'est cette notion de précision qui est importante dans le contexte du toucher. L'appréciation tactile d'un objet se fait donc à travers les cinq facteurs de discrimination tactile et les gestes de découverte haptique qui leur sont liés : La texture, qui représente la surface de l'objet, par le déplacement de main sur l'objet. La dureté, par pression de la main sur sa surface. Le poids, par soulèvement et soupèsement. La température, par un contact fixe et statique sur la surface de l'objet. Et, la forme globale, par le suivi des contours de l'objet.

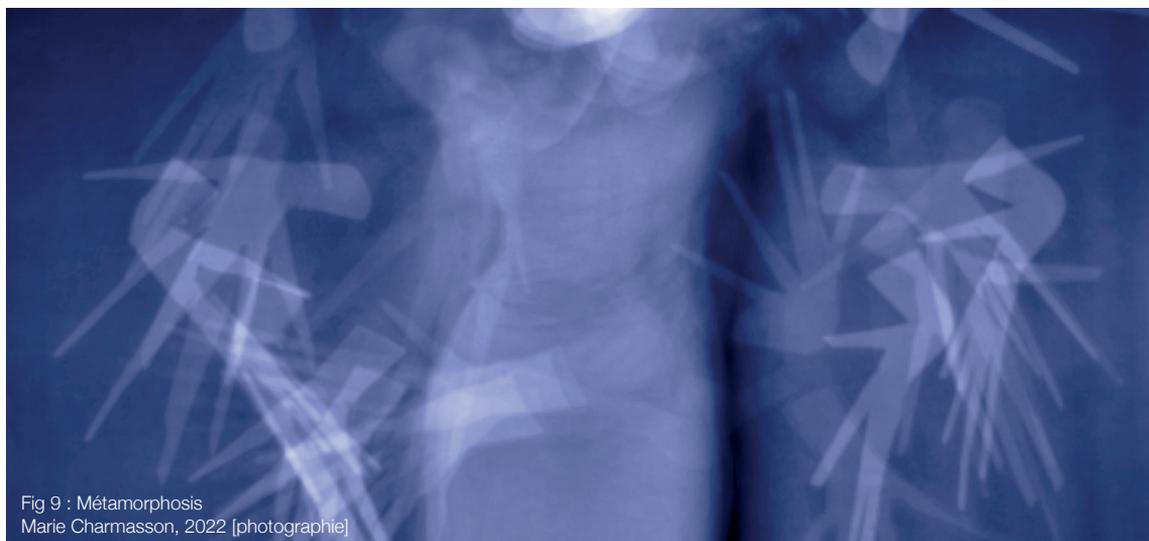


Fig 9 : Métamorphosis
Marie Charmasson, 2022 [photographie]

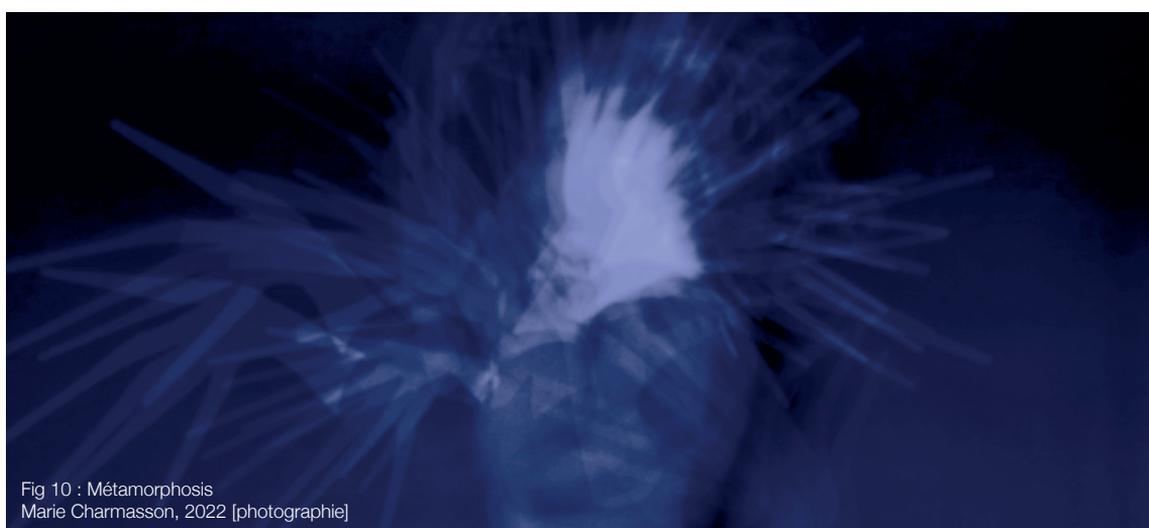


Fig 10 : Métamorphosis
Marie Charmasson, 2022 [photographie]

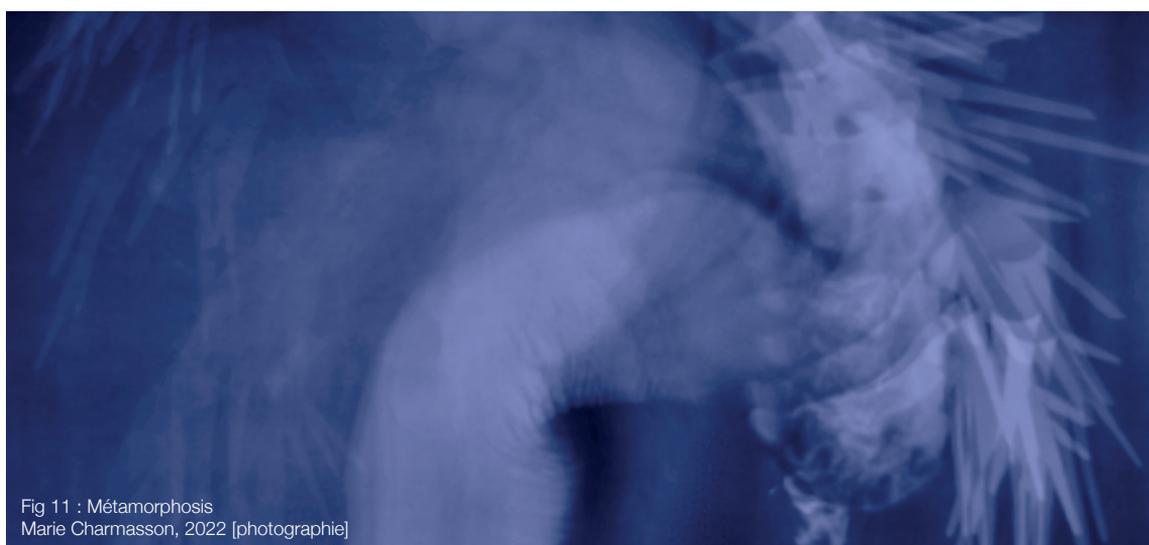


Fig 11 : Métamorphosis
Marie Charmasson, 2022 [photographie]

¹¹ Didier Austray (2009), *Le touchant touché dans la relation au sensible, une philosophie du contact*, CERAP.

Cette manière d'entrer en contact avec le monde, Didier Austray, professeur et docteur en sciences associé à l'Université Fernando-Pessoa de Porto (Portugal) en parle dans l'article internet (CERAP) *Le touchant touché dans la relation au sensible, une philosophie du contact*¹¹ :

« Le toucher, en nous donnant la sensation de la réalité, nous permet par là même d'en découvrir l'infinie variété grâce à ses possibilités multiples : Je sens la dureté, la souplesse de ce que je touche, mais aussi je sens le froid, le chaud, le doux, la texture de ce qui me touche. Et, par le toucher, je prends, j'agrippe, je glisse ma main, je soupèse, je palpe. Donc, non seulement je me confronte avec la réalité, mais je la rencontre, j'en découvre la richesse, je l'appivoise. »

Le toucher est un ensemble de sensations produit par une déformation mécanique de la peau. Initialement, on distingue deux formes de toucher : le toucher somesthésique¹² qui correspond à la stimulation de la surface de la peau, il permet de ressentir une caresse ou encore une piqûre. Puis, le toucher *actif* mobilise les mains, voire la bouche, et se manifeste pour comprendre les objets. Dans le premier cas, il est possible de mesurer l'acuité tactile d'une zone, autrement dit la capacité à détecter une différence entre deux points de pression (par exemple fine sur les doigts et plus grossière au niveau du dos). Dans le second cas, des mouvements volontaires sont nécessaires et ce toucher se couple avec la kinesthésie¹³, le sens du mouvement. Ce duo, toucher actif et kinesthésie, constitue la modalité haptique. L'exploration d'un objet nécessite des mouvements de découverte. Le toucher a des ramifications avec d'autres sens, puisque les récepteurs de la peau couvrent la totalité de notre corps, le toucher est étroitement lié à la proprioception ou sens de soi. L'équilibre du corps humain est régi par trois systèmes : le système vestibulaire¹⁴ de l'oreille interne, le système visuel et la proprioception. La proprioception est la perception permanente de la position du corps. Plus simplement, ce concept renvoie à la perception de soi-même, le fait de sentir son corps et la manière dont il se meut dans l'espace. Le sens proprioceptif nous permet de connaître les positions de notre corps ou d'un segment, de savoir s'il bouge ou s'il est immobile, et cela sans regarder. Il permet l'ajustement permanent de la coordination des mouvements, de l'équilibration du corps face à la gravité, l'ajustement spatio-temporel, la direction des mouvements et la coordination de multiples articulations et muscles lors d'un mouvement. Perceptible sans voir, la proprioception est tout de même reliée à la vision car ces deux sens appréhendent l'espace, certes différemment, mais de manière complémentaire.

¹² La somesthésie (sensibilité du corps) est le principal système sensoriel de l'organisme humain.

¹³ Perception des déplacements des différentes parties du corps, assurée par le sens musculaire et par les excitations de l'oreille interne (LeRobert).

¹⁴ Participe au maintien de l'équilibre conjointement avec les systèmes visuel et proprioceptif (sensations tactiles)

Connue comme l'organe le plus étendu du corps humain, la peau est un des systèmes récepteurs de la perception chez l'homme. Elle le met en contact avec le monde extérieur et les mains semblent destinées à l'appréhension des matières de par leur sensibilité au toucher. Elles sont le lien qui nous connecte à l'autre :

« Elles le mettent avant tout en contact avec le monde extérieur (...) elles le ramènent aussi à lui-même dans cette capacité à appréhender son enveloppe corporelle. »¹⁵

¹⁵ Claire Marin (2003), *L'Œil et la main : la « métaphysique du toucher » dans la philosophie française, de Ravaissan à Derrida*, Cairn info.

¹⁶ *Ibid.*, pp.14

Le toucher est un sens qui implique que l'autre nous touche lorsque nous le touchons. Nous sommes touchant et touché à la fois, nous ne pouvons pas toucher sans être touché en retour alors que nous pouvons voir sans être vu par exemple. Cette notion de touchant/touché et donc de toucher inclusif a été développée par Maurice Merleau-Ponty dans son ouvrage *Le visible et l'invisible*¹⁶ :

« Dans l'expérience du touchant-touché, ma main droite et ma main gauche échangent sans peine leur rôle, mais dans la poignée de main comme prémices à l'accouplement des corps, c'est l'autre et moi-même qui, parce que nous sommes pris dans la même chair du monde, échangeons nos places. »

La double action du toucher entraîne le sujet dans un état à la fois passif et actif de son propre geste. Il y a d'abord l'action première du « je touche » qui est une découverte par le geste, défini comme un état corporel. Puis vient l'aspect passif de cette action, le « je suis touché » par l'entité avec laquelle j'entre en contact. Il y a un « touché en retour » qui montre une résonance du geste, défini comme un état mental à l'inverse du côté actif. Cette notion de toucher partagé, Merleau-Ponty en parle comme d'une « intercorporalité »¹⁷ tandis que de son côté le philosophe autrichien Edmund Husserl (1859-1938) l'évoquait déjà antérieurement comme une « intersubjectivité »¹⁸. En d'autres termes, ce dernier parle d'une expérience humaine, qui n'est pas celle d'une entité isolée, mais d'un rapport avec autrui « parce qu'elle dépend constitutivement d'une pluralité de sujets. » Merleau-Ponty, lui, y ajoute la notion de « corps propre » et de corporalité afin de matérialiser l'idée du « je » et de l'objectivité de Husserl. Aujourd'hui cette notion de touchant/touché est reprise dans la philosophie du contact.

¹⁷ L'intercorporalité désigne la relation qui s'établit entre deux corps, notamment humains.

¹⁸ Concept philosophique développé pour la première fois par Kant dans la *Critique de la faculté de juger*. C'est l'idée que les hommes sont des sujets pensants capables de prendre en considération la pensée d'autrui.



Fig 12 : Wingsproject [photographie]
(source : pinterest.com)

¹⁹ Analyse de la perception sur les rapports entre l'animal et l'environnement. Deux concepts principaux fondent la théorie : le champ optique ambiant et les affordances.

En effet, le geste du contact est non seulement une découverte de gestes, de protocoles, de types de toucher, mais aussi un apprentissage sensoriel. Ils se font dans la maîtrise progressive du ressenti du mouvement qui part de soi mais aussi qui va à l'autre. Il y a un entrelacement entre geste et ressenti, entre ressenti de l'action du toucher et implication de soi dans ce ressenti. James J. Gibson (1904-1979), psychologue américain ayant travaillé sur la question de la perception visuelle, explique :

« L'équipement pour sentir est automatiquement le même que l'équipement pour faire. »¹⁹

Rapporté au sens du toucher, il met en lumière ce lien avec la proprioception. Autrement dit, ce lien entre le contact physique et la conscience de ce contact-là, par la sensation qu'il génère.

Le contact se définit par un « tact avec », il est bien question d'échange et de partage entre deux entités. Être en contact avec quelqu'un c'est la définition même de l'action de toucher. En étant touchant et touché à la fois, je partage mon sens avec quelqu'un d'autre, cet échange tactile conduit au toucher inclusif, un toucher qui fait de l'autre une partie de soi. Par ce geste et la proximité physique qu'il induit, il en devient inquiétant et à la fois c'est le bonheur à l'état pur. L'ambivalence entre ces deux émotions extrêmes place ce sens au cœur de contradictions qui effraient. À ce moment là, on met le toucher en présence de l'érotique, cette proximité singulière amène un trouble. Je prends plaisir à toucher, je touche, je caresse, alors un mouvement et une récurrence entrent en jeu. Dans son ouvrage *Regard, parole et espace*²⁰, Henri Maldiney (1912-2013) évoque la cadence du geste qui touche et l'importance qu'il a dans l'action d'un toucher réussi, un toucher ni trop prenant ni trop lâché, un toucher à la limite de la tenue et du laisser aller de la caresse. Le rythme imposé par la caresse se compose de deux mouvements dit systole et diastole²¹. Le premier représentant une action et le deuxième son antipode, ici le mouvement systole marque le moment de contact de la caresse et le mouvement diastole l'instant de rupture entre ma main et la peau de l'autre :

« Le procès impliqué par une notion verbale et par l'action qu'elle connote peut être en incidence ou en décadence, en accélération ou en détente, en diastole ou en systole, ou être en incidence sur le fond de sa propre décadence. »

La caresse, pour Maldiney, c'est un toucher qui ne se soumet ni à l'aliénation d'une prise trop puissante, ni au fétichisme d'un toucher apeuré ou d'un laisser aller. Le sommet de la tactilité c'est la caresse puisque je ne saisis pas l'autre mais je ne le lâche pas non plus, c'est un rythme sans fin :

« Hönigswald définit le rythme comme l'articulation du temps par le temps, comme une articulation temporelle du temps, dans laquelle le Vivre et le Vécu sont un. Il ne suffit pas que les moments articulatoires constituent un ordre, il faut que cet ordre comporte une dimension temporelle. »

²⁰ Henri Maldiney (1973), *Regard, parole et espace*, œuvres philosophiques, bibliothèque du Cerf, Paris.

²¹ Généralement, deux mouvements antagonistes, la contraction et le relâchement.

Le toucher est un contact physique qui se définit par un geste matériel mais selon le geste et l'intention que l'on induit par le geste, il y a quelque chose de plus derrière, un message que l'on veut faire passer. Derrière l'action il y a une intention, le toucher devient une manière de communiquer, de la tendresse, de la haine, il sert à faire passer un message. Dans son ouvrage *Le toucher : Jean-Luc Nancy*²², Jacques Derrida analyse une liste non exhaustive du lexique tactile dont Jean-Luc Nancy (1940-2021), philosophe français, fait l'énonciation dans son livre *Corpus*²³ :

²² Jacques Derrida (2000), *Le toucher*, Jean-Luc Nancy, Gallée, Paris.

²³ Jean-Luc Nancy (1992), *Corpus*, Éditions Métailié, Paris.

« Corpus du tact : effleurer, frôler, presser, enfoncer, serrer, lisser, gratter, lisser, frotter, caresser, palper, tâter, pétrir, masser, enlacer, étreindre, frapper, pincer, mordre, sucer, mouiller, tenir, lâcher, lécher, branler, regarder, écouter, flairer, goûter, éviter, baiser, bercer, balancer, porter, peser... » (p.85).

Ce vocabulaire tactile met en avant l'étendu de l'action derrière le sens du toucher, chaque action est désignée par son intensité et son intention. De même que chaque geste à sa volonté, son message et son intention :

« Le coup n'est peut-être pas une espèce du toucher destructeur, voire de ce tangible excessif qui peut avoir, Aristote le notait déjà, des effets dévastateurs. De même, la caresse n'est pas seulement l'espèce d'un toucher bienfaisant, bénéfique, agréable, d'une jouissance par contact. Le coup et la caresse s'adressent à un « qui » plutôt qu'à un « quoi », à « autrui » plutôt qu'à de l'autre en général. Un tel « qui » vivant n'est pas nécessairement humain, d'ailleurs, pas plus qu'il n'est un sujet ou un « moi ». Et surtout pas plus un homme qu'une femme. » (p.84)

Qu'est ce que bien toucher alors ? Car toucher trop et ne pas toucher assez c'est manquer son toucher :

« La loi ordonne en effet de toucher sans y toucher. Vœu d'abstinence. Ne pas toucher l'ami (par exemple en s'abstenant de lui faire présent ou de se présenter à lui, par pudeur), en pas le toucher assez, c'est manquer au tact. Mais le toucher, et le toucher trop au cœur, c'est manquer le tact aussi. » (p.91)

« Il y a un glissement, donc, dans la philosophie de Ravaisson : la métaphore du toucher nous conduit de l'expérience de la pesanteur à celle de la légèreté. Ravaisson nous livre une conception magique d'un toucher sans toucher, c'est-à-dire finalement d'une affinité presque magnétique, d'une attraction immatérielle. »



Fig 13 : [photographie]
(source : pinterest)

IMMATÉRIALITÉ DU TOUCHER

« Intact » est un mot emprunté du latin *intactus*, qui signifie « non touché ». En d'autres termes, qui échappe au sens du toucher, comme une force invisible et intangible. Dans un autre sens, il s'explique par quelque chose qui ne peut subir d'atteinte, d'altération. L'intactile se dit de quelque chose que nous ne pouvons toucher, qui échappe au sens du tact. Pourtant cela ne signifie pas que ce quelque chose n'existe pas ou qu'il n'a pas lieu. Par exemple, un sentiment ou une émotion sont par nature non tactiles mais ce n'est pas pour autant qu'ils n'existent pas ou encore qu'ils ne nous touchent pas, qu'ils ne nous saisissent pas. Toucher émotionnel, spirituel ou encore toucher invisible, ce toucher comme « lien » est particulier dans le sens où il n'est pas physique mais constitue un lien relationnel plus qu'une action tactile. Il peut être défini par le fait d'être « touché par des mots », dans ce cas, la personne est touchée avec une telle intensité que ces mots vont à elle, vont en elle. Le toucher « immatériel » se caractérise par son lien à l'émotion, il dépend des sentiments et des ressentis de la personne. Dans un article de 1996, la réalisatrice australienne Cathryn Vasselew souligne, suivant Levinas, deux qualités antagoniques du toucher, un sens à la fois caractérisé par « un affectif réceptif indéfinissable », le sens « d'être touché » comme « être ému » mais aussi comme « un sens de préhension, un sens objectif des choses ». Dans la même perspective, Jacques Derrida, dans *Le toucher, Jean-Luc Nancy*²⁴, évoque ce toucher sans toucher :

²⁴ *Ibid.*, pp.33.

« Parages de l'impossible : un tact qui saurait toucher sans toucher, un contact sans contact, est-ce un savoir, un savoir-faire ? N'est-ce pas un savoir impossible ou une pensée de l'impossible savoir ? On y reconnaît pourtant la figure de la Loi, de la Loi, précédée de sa majuscule. Par Loi, avant toute autre détermination (religieuse, éthique, juridique ou autre), nous entendons ici le commandement, à savoir l'interruption du contact ou de la continuité avec ce qu'on a appris à appeler « nature ». Or on ne peut parler de tact (par exemple), et de contact sans contact, que là où une loi vient dicter ou prescrire, enjoindre ce qui n'est pas (naturel). Et cela se produit dans la « nature », bien avant l'homme, toujours avant la distinction entre des étants et des vivants. » (p.83)

En français le terme « toucher » a une portée bien plus immatérielle que dans d'autres langues. En anglais, par exemple, sa traduction se fait par de nombreux mots souvent plus précis selon la situation. Là où en français le mot « toucher » symbolise autant le contact que l'émotionnel, l'anglais va chercher à expliciter le sentiment ressenti à travers des synonymes tels que : « affect » (affecter), « reach » (atteindre), « move » (émouvoir), « concern » (concerner), « feel » (sentir), « hit » (heurter, frapper), « dabble » (tâter), « afflict » (toucher, frapper, affecter) (wordreference). L'univers du cinéma montre ce changement de signification à travers la traduction, du passage entre la version originale (VO) et la version française (VF) ou la version originale sous-titrée français (VOSTFR). En français, le terme de sensation est très souvent traduit par « toucher ». La traduction du terme « toucher » de l'anglais vers le français dans les films se rapproche davantage de son aspect émotionnel que du sens réel du mot employé à l'origine. Souvent traduit par « toucher » les émotions et les ressentis des personnages dans les films sont plus précis et moins liés au sens tactile. Dans le film *Ad Astra*²⁵ (2019) de James Gray, la première scène s'ouvre sur une catastrophe spatiale dont le protagoniste est victime, s'en suit une réflexion interne de ce dernier, choqué de ne pas être plus affecté par l'événement et de la chute vertigineuse qu'il a subi. En version originale, il s'exprime ainsi : « I should feel something », traduit en français par « ça devrait me toucher ».

La traduction française littérale de « feel » est « sentir » ou « ressentir » selon le contexte, si nous traduisons littéralement nous devrions avoir « ça devrait me faire quelque chose » ou « je devrais ressentir quelque chose ». La traduction française s'intéresse davantage au fait que c'est la situation qui devrait avoir un impact sur le personnage et pas sur ce que le personnage devrait ressentir. De la même manière, le film *Malcolm et Marie*²⁶ (2021) de Sam Levinson est un huis-clos entre un réalisateur et sa femme après la soirée de remise de prix pour son premier film. Au cours d'une conversation le réalisateur parle de l'intention qu'il a voulu mettre dans son film et dit : « Something that could moved people » traduit en français par « Quelque chose qui touche les gens ». La traduction française littérale de « moved » est « émouvoir », la phrase se traduirait donc littéralement par : « Quelque chose qui pourrait émouvoir les gens ». Encore une fois, l'intention de la traduction est l'action et la manière dont cette chose, cette situation va venir influencer autrui plutôt que la traduction correcte du sentiment, qui est ici le fait d'être ému. Cependant, l'anglais et le français se retrouvent sur des expressions liées au relationnel, avec des phrases de courtoisies et de fin de conversation où nous disons « rester en contact » et respectivement « keep in touch » en anglais, pour inviter à se revoir ou à se donner des nouvelles.

²⁵ James Gray (2019), *Ad Astra*, film, 124 minutes, États-Unis.

²⁶ Sam Levinson (2021), *Malcolm et Marie*, film, 105 minutes, États-Unis.



Fig 14 : Ad astra
James Gray, 2019 [film]



Fig 15 : Malcolm et Marie
Sam Levinson, 2021 [film]

²⁷ Né Markuss Rotkovičs (1903-1970) à New York, est un peintre américain, classé parmi les représentants de l'expressionnisme abstrait américain.

Lors de ma visite de l'exposition *Mark Rothko*²⁷ à la Fondation Louis-Vuitton, à Paris le 2 février 2024, j'ai entendu un homme âgé confier à sa femme, à la vue d'une oeuvre exposée : « Je suis complètement imperméable à ça », puis ajouter, « Je ne comprends pas ». Ma pensée à tout de suite été de me demander si pour être touché par quelque chose il fallait comprendre cette chose. Cette notion de perméabilité ou non du toucher apparaît tout à coup comme clé dans l'idée d'un toucher relationnel. Choisissons-nous d'être touché ou non ? Ce choix nous revient-il ? De la même manière que nous pouvons refuser un contact physique, est-il possible de refuser un contact relationnel ? Un toucher perméable ou imperméable donc. Être perméable signifie concrètement « être pénétrable » par quelque chose, il y a une fusion entre les deux entités. Du latin *permeabilis* qui signifie « à travers », et *meare* qui veut dire « passer », donc littéralement « passer à travers », « passer au travers ». Au contraire, imperméable est issu du latin *impermeabilis* qui signifie « qu'on ne peut traverser », issus du préfixe négatif *in-* et *-permeabilis*. D'après le dictionnaire *Le Robert*, au sens figuré, perméable veut dire « qui se laisse atteindre, toucher par (qqch.) », à l'inverse imperméable se dit de quelque chose « qui ne se laisse pas atteindre ; qui est absolument étranger (à) », nous pouvons également parler de deux corps étrangers, non miscibles, qui ne se mélangent pas. Dans le cas d'un toucher perméable, nous disons « être touché » lorsqu'on parle de situations ou d'événements émotionnellement forts. Il y a quelque chose dans l'air qui vient à nous, qui vient en nous et qui nous procure des sensations. S'installe alors la question de la perméabilité du corps aux atmosphères, à ce qu'il y a dans l'air. Faut-il être perméable pour ressentir ? Faut-il être perméable pour être touché ? L'idée de perméabilité du toucher passe par le fait que le toucher est une traversée d'une entité vers une autre. Qu'il soit physique ou atmosphérique le toucher vient nous traverser la peau par un geste destiné ou une parole lancée. La main traverse le vide et les barrières pour se poser sur nous et nous traverser par le geste symbolique. Une main rassurante sur une autre est une preuve de soutien. Le geste seul est porteur d'une intention qui pénètre autrui.



● Fig 16 : Exposition Rothko, Fondation Louis Vuitton
Marie Charmasson, 2024 [photographie]



Fig 17 : The weather project

● Olafur Eliasson, 2003 [installation]

(Source : Like Mirror Mirolege, pinterest.com)

Intangible mais perméable, le toucher relationnel apparaît comme une brume qui vient à nous et qui nous pénètre, il y a l'idée d'un air ambiant qui vole autour de nous. Dans ce registre, *The Weather Project*²⁸, l'installation du plasticien danois Olafur Eliasson exposée à la Tate Modern de Londres en 2003, représente un grand soleil jaune éclairant la pièce où se tiennent les visiteurs. Créée pour le Turbine Hall, cette installation utilise un écran en demi-cercle se reflétant sur un plafond de miroirs et un brouillard artificiel viennent créer l'illusion d'un soleil. Rétro-éclairé par environ deux cent lampes mono-fréquence, l'installation crée l'image d'un coucher de soleil intérieur massif vu à travers le brouillard artificiel émis dans la salle. Grâce au miroir, cette lumière éclairait également les visages des spectateurs, ce qui a permis qu'ils puissent se regarder dans cette surface reflétant leur image, faisant disparaître le plafond et installant un sentiment d'infini. Une brume créée par une légère fumée était diffusée dans tout l'espace pour donner l'impression d'une certaine irréalité. L'artiste a imaginé que le spectateur puisse entrer dans un état de réflexion et de contemplation autour du soleil, qu'il prenne du temps pour lui et qu'il se laisse téléporter sur une autre planète où le soleil englobe les espaces. D'autres spectateurs ont également remarqué leurs reflets dans la surface miroitante au plafond. Beaucoup d'entre eux se sont allongés au sol, et ont passé du temps à essayer de retrouver leur reflet au sein de cette image. Cette installation, c'est la création d'une atmosphère par la couleur orangée qui remplit totalement la pièce, donne l'impression d'être réellement au soleil. Certains visiteurs parlent même d'un effet de chaleur dû à la couleur. La brume qui entoure l'œuvre plonge le visiteur dans une spatialité toute autre, elle crée un flou qui entoure tout ce qui environne l'œuvre, un nuage que l'on peut pénétrer et qui recentre notre attention sur ce soleil géant.

²⁸ Olafur Eliasson (2003), *The Weather Project*, installation, Tate Modern, Londres, Angleterre.



Fig 18 : Din blind passenger
● Olafur Eliasson, 2010 [installation]
(Source : wordpress.com)

L'ambiance créée nous renvoie à un saut dans l'espace, comme propulsé dans le vide entourant le soleil, il n'y a plus rien, seulement ce soleil, cette lumière orangée et cette brume qui viennent à nous, en nous. L'utilisation de la brume comme modificateur atmosphérique, Olafur Eliasson, l'emploie de nouveau sept ans plus tard dans son installation *Din blinde passenger*²⁹ (*Your blind passenger*) en 2010. Cette fois-ci l'installation est d'autant plus immersive que l'espace est plus restreint, se limitant à un couloir. En entrant dans ce long couloir étroit, les visiteurs sont temporairement aveuglés par un épais brouillard très lumineux qui les oblige à se fier à d'autres sens pour s'orienter. Au fur et à mesure qu'ils avancent dans le couloir, seules des silhouettes se dessinent à travers différents univers chromatiques, les repères se brouillent. C'est une plongée dans l'inconnu, qui nous amène à toucher les parois, à s'arrêter pour profiter d'un instant suspendu : « Petit à petit, le visiteur se rend compte qu'il est capable de naviguer sans voir » explique l'artiste. À travers ce brouillard omniprésent l'inconnu prend forme, et malgré qu'on ne puisse pas voir les limites du couloir, le visiteur commence à se rendre compte qu'il est touché par la peur, l'excitation, l'avancée vers l'inconnu.

Le toucher touche d'autant plus l'intangible que nos yeux ne voient pas seulement les yeux de l'autre mais touchent également son regard. Ils voient le visible, les yeux, tandis qu'ils perçoivent aussi le voyant, le regard.

³⁰ *Ibid.*, pp.33-35.

« Mais justement, quand je croise ton regard, je vois et ton regard et tes yeux, l'amour dans la fascination, et tes yeux ne sont pas seulement voyants mais visibles. Or parce qu'ils sont visibles (choses ou objets dans le monde) autant que voyants (à l'origine du monde), je pourrais les toucher, justement, du doigt, des lèvres ou même des yeux, des cils et des paupières - en m'approchant de toi, si j'osais m'approcher ainsi de toi. Si j'osais un jour. »³⁰ (p.13)



LA VUE ET LE TOUCHER

VISION HAPTIQUE

Réel démonstrateur de l'évolution humaine, la vue doit également son statut de sens privilégié, à la mise à distance qu'elle offre au sujet. Dans une ère où la proximité de l'autre dérange, face à la montée en puissance de l'individualisme ou encore avec la peur de l'autre notamment induite lors de la pandémie de la Covid-19 en 2020, le toucher, sens du contact, en pâtit. La vue est aujourd'hui privilégiée face au toucher par un souci de confort lié à la distance. Mais cette problématique du toucher remonte à bien plus loin, il y a aussi une réelle distinction de classe sociale qui lui est attribuée ainsi que des gestes qui y sont liés. Au Moyen-âge, par exemple et d'une certaine façon de nos jours également, on ne touche pas quelqu'un d'un rang social supérieur et à l'inverse on fait une faveur à quelqu'un d'un rang inférieur en lui serrant la main. Cette référence prend forme sur la peinture d'Antoine-Jean Gros, *Bonaparte visitant les pestiférés de Jaffa*³¹, représentant Napoléon 1er, en 1799, lors de sa visite aux malades de la ville de Jaffa (alors le refuge de ceux atteints par la peste), et les touche. Cet épisode évoque la tradition de guérison par les rois de France, qui recevaient et touchaient des malades afin de les guérir en prononçant la formule « le roi te touche, Dieu te guérit »³². D'ailleurs, Gros représente Bonaparte dans la position du Christ guérisseur ou donc d'un roi intermédiaire de ce pouvoir. Il y a beaucoup d'exemples de protocoles royaux ou impériaux par lesquels, au contraire, il est interdit de toucher le souverain. En juin 2022, le journaliste britannique Stephen Clarke a expliqué, sur France Inter, le protocole royal anglais interdisant de toucher le monarque et ses raisons. Il dit en effet qu'il est « mal vu de toucher » le roi d'Angleterre³³ et que « l'usage voudrait que l'on ne puisse lui serrer la main que si (il) nous la tend. » Cette coutume puise son origine dans l'héritage protocolaire de la monarchie anglaise. Il fut un temps où le monarque était considéré comme tenant son pouvoir directement de Dieu, par conséquent, lui et les membres de sa famille demeuraient intouchables.

³¹ Antoine-Jean Gros (1799), *Bonaparte visitant les pestiférés de Jaffa*, peinture, Musée du Louvre, Paris, France.

³² La thaumaturgie est le fait de faire un miracle, ainsi traditionnellement les rois de France et d'Angleterre, pouvaient guérir les écrouelles dès leur sacre.

³³ Référence au scandale de 2009 où Michelle Obama (première dame américaine) a passé son bras dans le dos de la reine Elizabeth II pour l'aider.

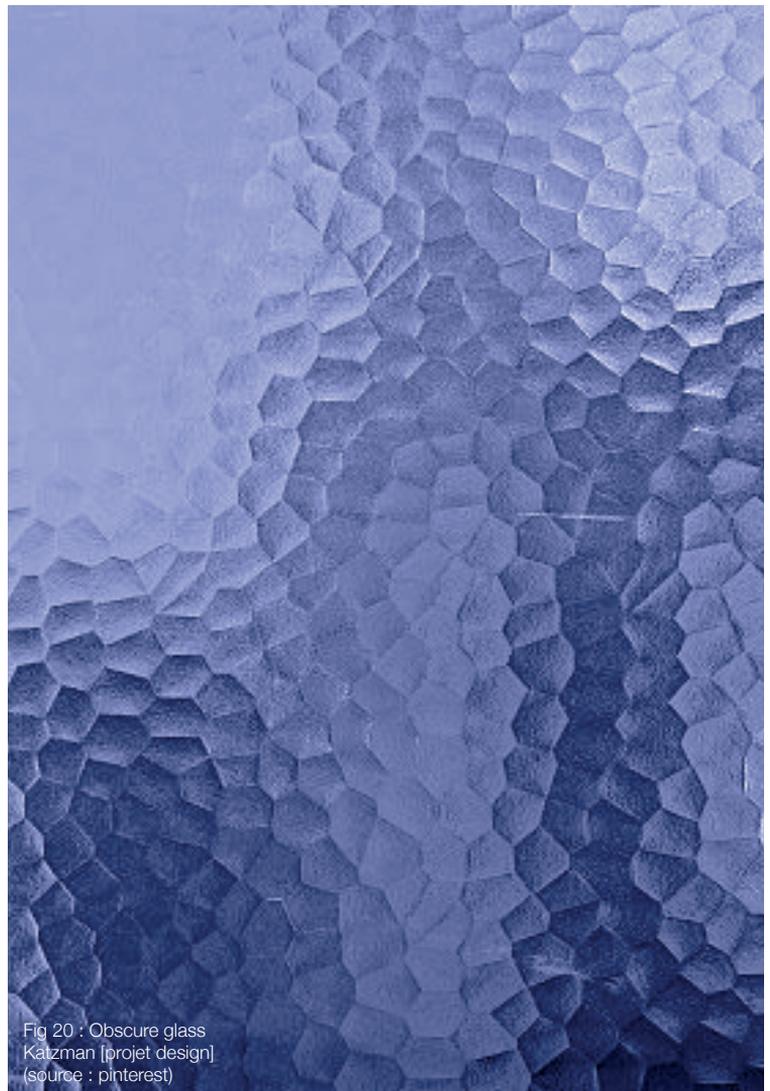


Fig 20 : Obscure glass
Katzman [projet design]
(source : pinterest)

Le rejet brutal du sens du toucher se définit par cette peur qui émane de la proximité et de l'intimité qu'il crée entre les entités des touchants et des touchés. Il y a, en philosophie, un réel débat entre le sens de la vue et le sens du toucher à propos de leur portée. D'un côté la vue est perçue comme le sens « maître » des autres pour son lien, que les philosophes font, avec la pensée et les images qu'elle produit. Mais ils parlent également du sens de l'infini montrant l'œil comme l'organe qui peut voir sans limite, sans être limité. Didier Austray écrit dans son article *Le touchant touché dans la relation au sensible, une philosophie du contact*³⁴ :

³⁴ *Ibid.*, pp.29.

« (...) des philosophes estiment que la vue de par sa mise à distance des choses, est le sens le plus noble, et surtout le plus en rapport avec la pensée (Platon, Descartes, Hegel, par exemple). »

Il y a quelque chose dans le sens de la vue qui se place au-dessus de ce que nous voyons, un lien qui se crée avec la pensée, une interprétation, un rapprochement. Cet espace physique qui existe entre le corps du sujet et la chose perçue agit comme ralentisseur de temps qui en permet l'analyse et la compréhension sans pour autant s'y confronter. Dans son article « L'Œil et la main : la « métaphysique du toucher » dans la philosophie française, de Ravaisson à Derrida »³⁵ paru dans *Les Études philosophiques*, Claire Marin (1974-) parle de la façon dont la vue engage une prise de recul, impensable avec le toucher :

³⁵ *Ibid.*, pp.30.

« La main est dans son rapport unique avec la matière qu'elle touche, alors que la vue permet de se détacher de la matière. »

Elle expose ensuite la limite que le sens du toucher rencontre à travers son organe sensoriel qu'est la main en se référant à sa portée :

« La main est réductrice, ce que je peux toucher est limité, de fait, par la surface de ma main, par l'étendue de mon bras. L'œil au contraire applique son « a-préhension » du monde à des objets illimités. La supériorité de l'œil tient à l'infinité de ses objets. L'œil se révèle puissance de concentration. »

³⁶ Henri Focillon
(10e édition, 2013),
Vie des formes,
Quadrige, puf,
Paris.

A l'inverse, Henri Focillon (1881-1943), historien de l'art français parle à son tour du toucher, dans *Vie des formes*³⁶ suivi de *Éloge de la main*, en l'évoquant comme le seul vrai lien entre le sujet et le monde :

« La possession du monde exige une sorte de flair tactile. La vue glisse le long de l'univers. La main sait que l'objet est habité par le poids, qu'il est lisse ou rugueux (...). Le toucher emplit la nature de forces mystérieuses. Sans lui, elle resterait pareille aux délicieux paysages de la chambre noire, légers, plats et chimériques. »

Le toucher est alors dépeint comme le sens qui peut vraiment connaître, qui permet d'entrer en relation avec le monde et d'en faire partie, voire même le sens de la vérité de par cette interaction physique. Hans Jonas (1903-1993), phénoménologue du XXème siècle, écrit :

³⁷ Hans Jonas
(2000),
Le phénomène de la vie.
De Boeck, France

« Ainsi le toucher est le sens dans lequel a lieu la rencontre originelle avec la réalité (...). Le toucher est le véritable test de la réalité. »³⁷

Cette vérité qui émane de la rencontre corporelle est illustrée et confirmée dans les *Évangiles* avec la scène par laquelle Saint-Thomas³⁸ exige de toucher les plaies du Christ ressuscité pour être sûr qu'il ne s'agit pas d'une hallucination :

³⁸ Un des douze apôtres de Jésus, selon *La Bible*.

« Si je ne vois pas dans ses mains la marque des clous, si je n'enfonce pas mon doigt à la place des clous et si je n'enfonce pas ma main dans son côté, je ne croirai pas. » (Jn, 20-25).

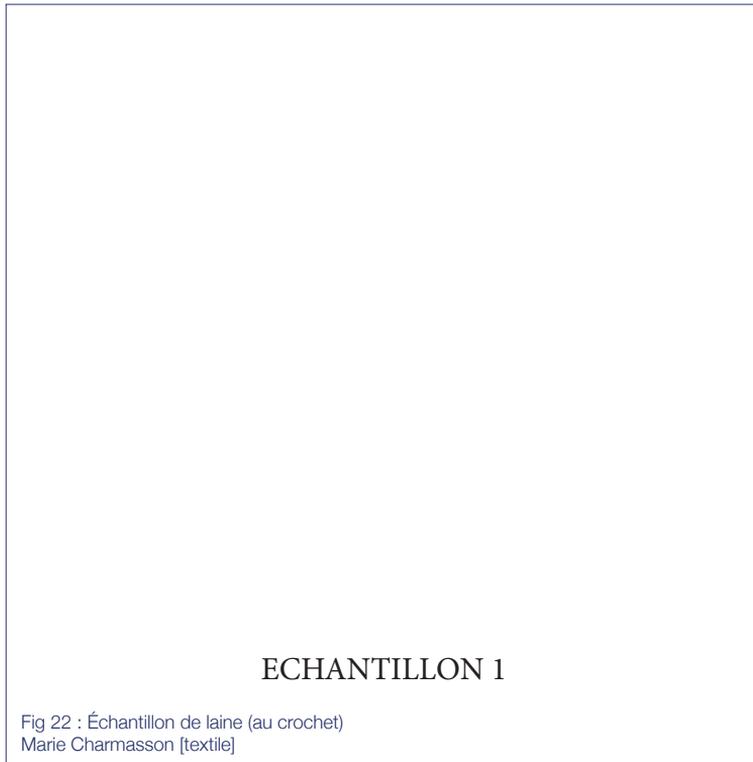
La preuve que réclame Thomas pour croire en la résurrection du Christ, le visible seul ne peut pas la lui donner. Thomas a besoin de toucher : il a besoin de la matérialité d'un contact. Toucher le corps du Christ, pour Thomas, c'est confirmer la présence corporelle que la vision induit mais ne certifie pas : c'est dissiper le soupçon d'un mirage. La chair est cette profondeur matérielle et sensible qui vient doubler l'image du corps. Elle est cette réalité que je peux toucher : un corps physique sur lequel je peux mettre la main, et une vie que je peux percevoir. Toucher, ce peut être caresser, pénétrer ou blesser.

³⁹ Le Caravage
(1603),
L'incrédulité de Saint-Thomas,
peinture, Palais
de Sanssouci,
Potsdam,
Allemagne.

*L'Incrédulité de saint Thomas*³⁹ de Michelangelo Caravaggio, dit le Caravage (1571-1610), montre le Christ, à gauche, vu en buste aux trois quarts dévoilant la plaie à son côté droit, en ouvrant son habit clair. Saint Thomas, l'index dans la plaie même, à sa main tenue fermement par le Christ. Les autres stigmates sont aussi visibles au centre des mains.

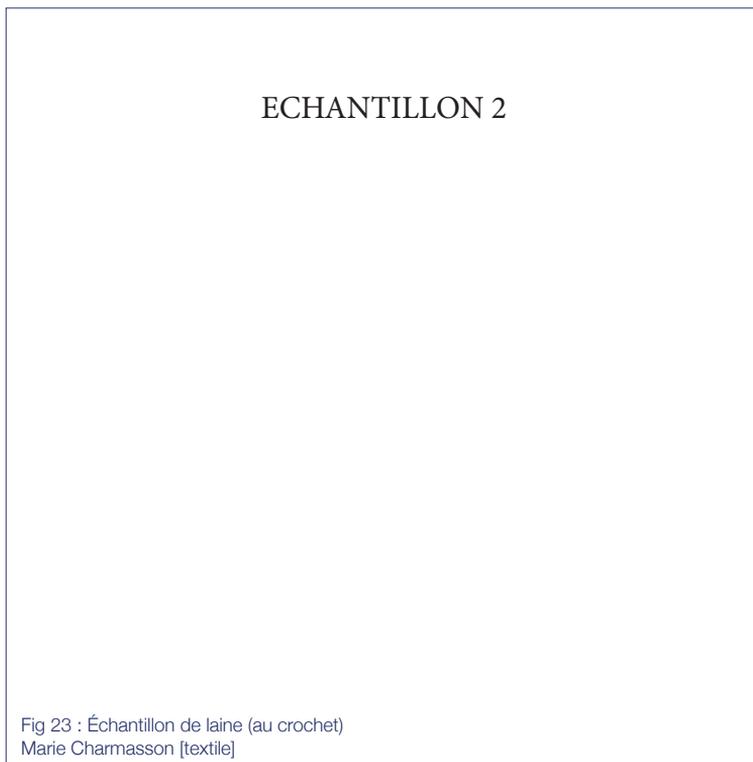


Fig 21 : L'incrédulité de Saint Thomas
● Michelangelo Caravaggio [peinture]
(Musée du Louvre, Paris, France)



ECHANTILLON 1

Fig 22 : Échantillon de laine (au crochet)
Marie Charmasson [textile]



ECHANTILLON 2

Fig 23 : Échantillon de laine (au crochet)
Marie Charmasson [textile]

« La vue les nomme, mais la main les connaît »

⁴⁰Gaston Bachelard
(1942), *L'eau et
les rêves*, Éditions
Corti, Paris.

écrit Bachelard dans *L'eau et les rêves*⁴⁰. Il met en avant la pensée selon laquelle la vue d'un objet et de ses caractéristiques impose au sujet une idée préconçue. Basée sur l'expérience, cette matière perçue, ici, par exemple, de la laine, est censée être douce et molle et donc cette matière perçue et identifiée comme telle, l'est également. L'œil conclut alors des idées affirmées que la vue connaît comme étant vrai puisque qu'à chaque rencontre avec cette matière, la chose l'était. Le toucher est présent ensuite pour affirmer ou infirmer cette conclusion. Ici, le sujet est confronté à deux échantillons de laine travaillés à l'aide d'un crochet, identiques à l'œil. À leur vue, ils donnent l'impression d'être doux et moelleux puisque habituellement ils sont caractérisés comme tels. Cependant, l'un des échantillons est enduit de colle à bois, devenue transparente au séchage et entraînant le durcissement du fils, sans laisser de trace visible. L'échantillon enduit est rigide et rugueux. Le sujet est induit en erreur par ce que la vue l'incite à penser. L'illusion est infirmée par la main sur la surface.

La vue peut être trompée par l'apprentissage que nous avons fait face à des situations similaires, le toucher prouve que la vue peut se tromper, en témoigne le duel de trompe l'œil des peintres Parrhasius et Zeuxis par Pline l'Ancien⁴¹. Il raconte l'histoire de deux artistes, Zeuxis un peintre grec (464 à 398 avant J.-C.), ayant pour réputation d'avoir introduit l'esthétique du trompe-l'œil dans la peinture grecque. En concurrence avec Parrhasius d'Ephèse, autre peintre apparemment inégalable dans la finesse des lignes et des contours. Pour se départager, ils se mirent d'accord sur un « duel pictural ». Zeukis se présenta le premier, souleva le rideau qui cachait sa peinture, le jury découvrit une coupe de fruits, avec du raisin. Quand soudain un oiseau se posa à côté d'elle et commença à picorer la grappe. Mais il se heurta au mur et tomba sur le sol. Le jury n'avait pas à se prononcer, car l'oiseau lui-même avait pris la décision. Parrhasius se présenta, chacun se tourna vers le mur et attendit. Le jury attendant que Parrhasius soulève le rideau, mais ce dernier ne bougea pas. C'est alors que Parrhasius indiqua : « Je n'ai rien à faire, vous regardez déjà l'œuvre. » Alors seulement, on se rendit compte qu'il avait peint un rideau de manière tellement réaliste que personne ne s'en était rendu compte. Zeukis ne discuta pas la victoire de Parrhasius. Ce dernier avait réussi à tromper des êtres humains, des personnes qui s'attendaient à être trompées.

⁴¹Probablement
né en 23 apr.
J.-C. et mort en
79, Pline l'Ancien
est un écrivain et
naturaliste romain
du 1er siècle.

La vue et le toucher entrent en conflit parce que l'un et l'autre des deux sens détient une vérité que l'autre ne perçoit pas. La vue anticipe l'action de découverte de la main en se basant sur l'expérience et l'attendu, tandis que le toucher permet l'entrée en contact et la révélation des caractéristiques tactiles de l'objet touché. Dans l'appréhension de l'action du toucher, la vue intervient inévitablement et se forme un lien. Entre ces deux sens du corps humain émerge un autre aspect de l'haptique, une troisième typologie de toucher qui se tourne vers une vision plus proche du tactile que de l'optique. L'œil permet de percevoir les textures des objets avant que la main ne touche. Il donne des indications, basées sur l'expérience, prévenant le corps sur la sensation qu'il pense devoir ressentir en touchant un certain objet. Il y a une anticipation de la matière avant même d'entrer en contact avec celle-ci. La vision haptique part de cette anticipation mais va au-delà de ce simple constat, elle présente une réelle potentialité entre œil et main. Cette notion est introduite par le philosophe français Gilles Deleuze (1925-1995), dans son ouvrage *François Bacon : Logique de la sensation*⁴², « comme une relation intrinsèque entre l'œil et le toucher. » Le toucher devient une puissance seconde de l'optique, ce n'est plus seulement une question de ce que nous voyons ou ce que nous ne voyons pas, mais c'est quelque chose placé là devant nous, et qui prend une consistance, une épaisseur :

⁴² Gilles Deleuze (1981), *François Bacon : Logique de la sensation*, Éditions du Seuil, Paris.

« En d'autres termes et pour schématiser, la vision haptique est une vision qui renvoie non seulement à l'aspect tactile des choses qui figurent sur la toile, mais aussi à la nature même à la matière picturale. » (p.3)

Pour Deleuze l'haptique joue comme un troisième œil, un œil capable de saisir la texture, une sensation venant de la main. Nous ne pouvons pas dissocier l'œil du toucher et cette relation apparaît comme une possibilité du regard. Dans son analyse de l'œuvre de Deleuze, Pierre Baumann, plasticien, chercheur et enseignant à l'Université Bordeaux III, évoque également la dimension tactile de la vision et définit ce lien entre vue et toucher dans *Planches Vision et perception III (vision haptique et expérience haptique)*⁴³ :

⁴³ Pierre Baumann (2010/2011), *Planches vision et perception III (vision haptique et expérience haptique)*, Université de Bordeaux III.



« Donc une vision haptique serait une vision qui prend en compte le rapprochement par contact. »

« (...) Une vision haptique serait une vision qui nécessite du spectateur un rapprochement fort, aller voir au plus près au point d'avoir par la vue presque le sentiment de contact. Aller sentir par la vue le plus précis des choses. »

L'espace qui nous entoure prend une dimension tactile même si la main n'entre pas en contact avec celui-ci. Deleuze, quant à lui, évoque un espace tactilo-optique, entre tactile et optique, il considère ces impressions de mouvement et de masses :

⁴⁴ *Ibid.*

« Car en même temps qu'il rompt avec la vision « haptique » et la vue proche, il n'est pas simplement visuel, mais se réfère à des valeurs tactiles, tout en les subordonnant à la vue. En fait, ce qui remplace l'espace haptique, c'est un espace tactilo-optique où s'exprime précisément non plus l'essence, mais la connexion, c'est-à-dire l'activité organique de l'homme. »⁴⁴ (p.118)

⁴⁵ Jun'ichirō
Tanizaki (1977),
L'Éloge de l'ombre,
Publications
orientalistes de
France, Paris.

Ces espaces entre tactile et optique, l'écrivain japonais Tanizaki (1886-1965) en parle dans son livre *L'Éloge de l'ombre*⁴⁵, en décrivant l'ombre et la lumière comme des entités à part entière. Il désigne par le terme « ombre » quelque chose de tapi dans le coin de chacune de nos pièces. Il parle des abysses d'un bol de soupe comme une chose capable de venir nous emmener, à la fois profondes, indéchiffrables et méconnues. Il évoque la vision haptique comme quelque chose qui laisse à peine entrevoir, quelque chose entre le percevoir et le ressenti. Ce n'est pas seulement ce que je vois ou ce que je ne vois pas mais c'est quelque chose de tactile qui prend une consistance, une épaisseur qui se rapproche de l'atmosphère. Presque matérielle, elle pourrait même venir nous toucher. Cette impression atmosphérique de Tanizaki traite davantage du ressenti et de la matière que de l'aspect optique des choses. Il y a une réelle présence d'une matière qui induit une atmosphère, une matière atmosphérique.



Fig 25 : Mon voisin Totoro
Hayao Miyazaki, 1988 [film d'animation]

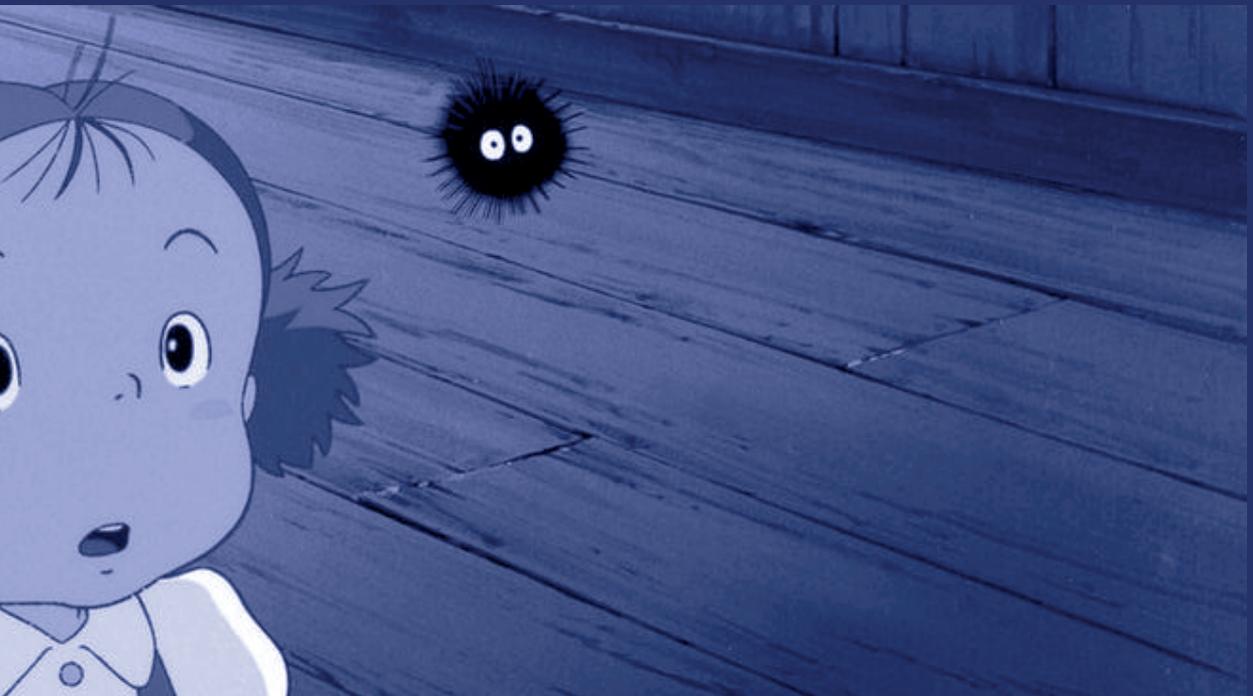
« L'ombre profonde et vaste », « l'ombre épaisse » il se sert d'un vocabulaire du tactile faisant de la vue un sens lié à la matière, une substance et non pas seulement une valeur dans l'espace. Ce vocabulaire du tactile, habituellement employé pour parler des choses matérielles sert également à définir des impressions de rapport physique avec des choses immatérielles.

Dans cette optique de la matérialité de l'ombre, voire même de la nuit, de la chose obscure, Hayao Miyazaki (1941-), met en avant cette particularité dans son film d'animation *Mon voisin Totoro*⁴⁶ à travers les noiraudes. Les *susuwatari*, appelées « noiraudes » en français, sont les boules noires avec de petits yeux blancs. Dans ce film, elles sont libres et habitent les maisons abandonnées. Elles n'ont pas de personnalité et peuvent, de prime abord, être comparées à un groupe d'insectes. Mais quand Mei, l'héroïne du film, tente d'en attraper une, elle se retrouve avec un peu

de suie sur les mains. Ces petites boules de « suie » ne représentent pas simplement des insectes mais elles incarnent l'ombre et les recoins de la maison, elles sont la pénombre et imperceptible dans le noir. Au Japon, elles portent également le nom de Makkuro-Kurosuke, *makkuro* signifiant « noir complet », *kuro* la couleur noir et *-suke* étant une particule régulièrement utilisée comme terminaison d'un prénom japonais masculin. Pour certains, les noiraudes sont les sortes de trous noirs qui apparaissent et disparaissent lorsque l'on ouvre une pièce et qu'un important changement de lumière s'y opère.

Par la manière dont Tanizaki et Miyazaki présentent cette matière atmosphérique, entre impression matérielle et volatilité imperceptible, les termes matière et atmosphère prennent une toute autre signification.

⁴⁶ Hayao Miyazaki (1988), *Mon voisin Totoro*, film d'animation, 86 minutes, Japon.



02

MATIÈRE ET ATMOSPHÈRE DU TANGIBLE À L'INTANGIBLE



Fig 26 : Fauteuil Coquillage,
HOMCOM [design]
(source : aosom.fr)

MATIÈRE ET CRÉATION

Le mot matière est issu du latin *materia* signifiant « bois comme matériau de construction » et correspond au grec *hyle* « matériaux forêt », « jungle » « bois », « construction ». En langue française, du XIIe siècle jusqu'au XXe siècle, « matière » est défini historiquement comme le concept de « substance matérielle tangible ». La matière est donc associée à ce qui sert à construire, à façonner. C'est l'élément à l'origine de la création, c'est ce qui sert à, ce qui est utilisé pour. La matière c'est tout ce qui constitue ce avec quoi le corps entre en contact continuellement, ce dont est composé chaque objet qui nous entoure. La matière c'est finalement ce qui compose tout corps présent dans l'univers, dont les caractéristiques fondamentales sont l'étendue et la masse de ce corps. Le dictionnaire *Le Robert* la définit également comme une « substance que l'on peut connaître par les sens, qu'elle prenne ou non une forme déterminée », cela implique donc que quelque soit sa forme ou sa taille, la matière est déterminable par les sens du corps humain. En cela la matière est analysable et propice à la découverte de notre environnement par la voie sensorielle.

En général, en employant le terme matière, les philosophes font référence à la réalité sensible, tout ce qui peut être objet d'expérience. La matière n'est pas un simple matériau passif, près à être utilisé, mais manifeste une nécessité interne à l'origine des choses. Il se dit, par exemple, « matière à discussion », là où « matière à » veut dire qu'il y a quelque chose qui nécessite d'être pensé, qui la fait figurer parmi les causes ou même les principes. Aristote porte cette notion au statut de concept :

⁴⁶ Michel Bay,
(2013), *Dictionnaire
des concepts
philosophiques*,
Larousse, Paris.

« J'appelle matière le premier « substrat », *hupokeimenon*, de chaque chose, d'où une chose advient et qui lui appartient d'une façon immanente et non par accident [...] Les êtres sensibles sont des composés de matière et de forme, et la matière est le substrat du changement. »⁴⁶

Le dictionnaire *Le Robert* emploie également matière comme « substance qui constitue le monde sensible, les corps. Les trois états de la matière, solide, liquide, gazeux. » Sa forme n'influence donc pas sur ce qu'elle est, la matière reste matière quel que soit son état « qu'elle prenne ou non une forme déterminée. » La définition de matière n'implique pas une forme et ses trois états montrent que la matière peut être mouvante et malléable. Elle peut être solide, liquide ou gazeuse mais surtout elle ne considère par un état fini. La matière sous forme solide est modulable et malléable à l'infini, elle prend en compte la possibilité d'en faire ce qu'on en veut. La matière liquide prend la forme de son contenant mais n'induit pas de forme en elle-même. La matière gazeuse n'est pas contrainte par la forme, elle est aérienne et fait partie de l'air ambiant, nous touchant indirectement. À travers les différents états de la matière, il y a donc cette idée qu'elle n'est pas simplement solide et tangible, mais qu'elle accède à un état dit gazeux, qui est également un état intangible. Elle paraît échapper au toucher, au sens physique du terme. Une matière gazeuse serait donc une matière qui se rapprocherait davantage de l'atmosphère que de la définition tactile de celle-ci.



Fig 27 : Table d'eau la Liquid Glacial
Zaha Hadid, 2012 [design]
(source : blog-espritdesign.com)



Fig 28 : Vortical Works,
Anthony McCall, 2017 [installation]
(source : ©Art Geneve)

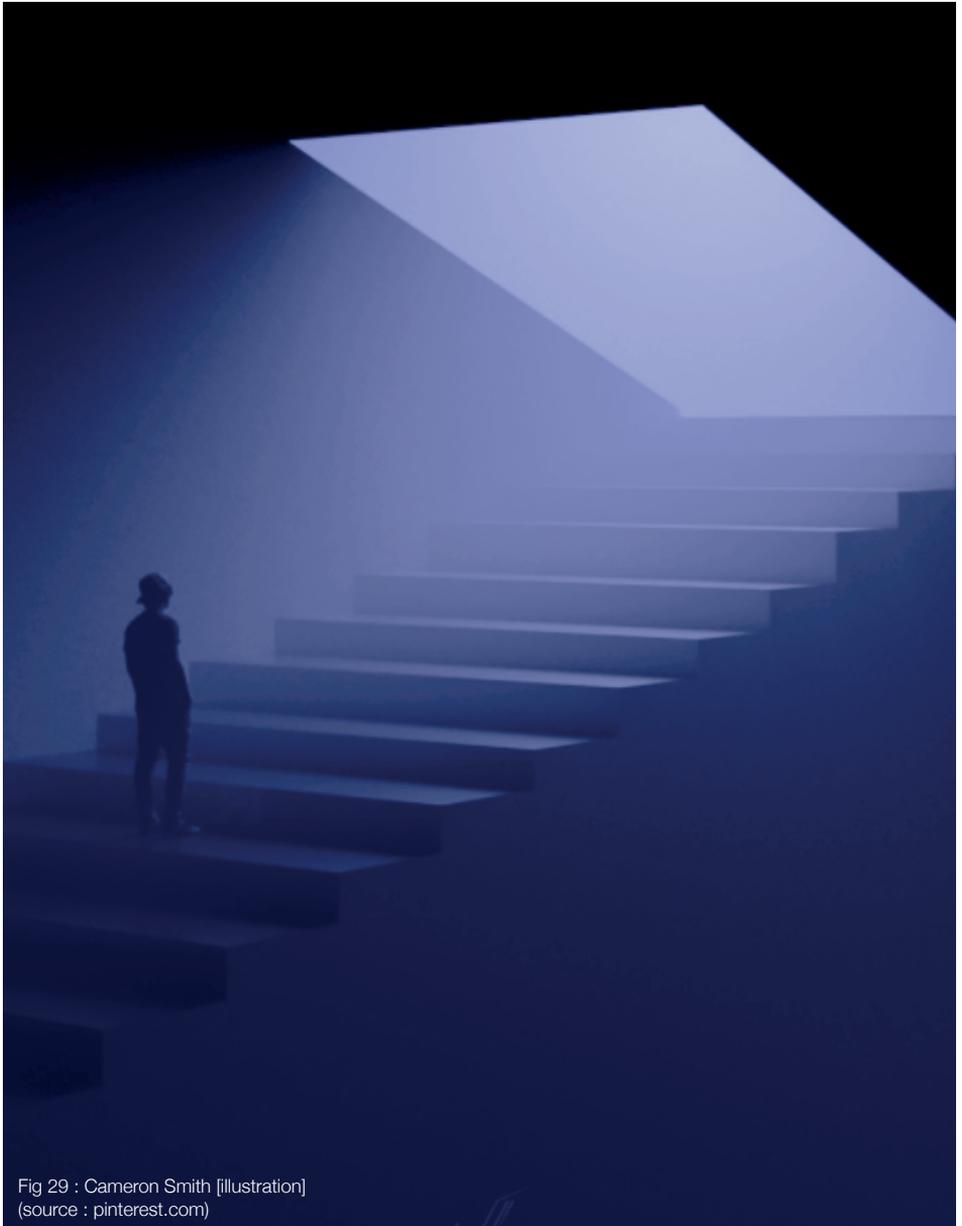


Fig 29 : Cameron Smith [illustration]
(source : pinterest.com)

AMBIANCE ET ATMOSPHÈRE

Souvent utilisés comme synonymes, « ambiance » et « atmosphère » ne sont en réalité similaires que par analogie. L'atmosphère est définie le plus couramment par une couche principalement constituée des gaz qui entourent une planète. Atmosphère du grec *atmos* « vapeur (humide) », et *sphaira* « sphère (céleste) », renvoie principalement à un air ambiant que nous respirons en un lieu donné, ou plus particulièrement, à ce qui environne quelqu'un ou quelque chose, ce qui s'en dégage (ambiance, impression, influence). Elle comprend donc l'impression atmosphérique que nous percevons à un moment, un endroit donné. Par analogie, elle devient le sentiment ou l'humeur d'un lieu, enveloppant dans une couche d'air tous ces modificateurs d'impressions, les sensations de l'air.

« Ambiance » est tiré du latin *ambire* « entourer, environner » et *amb/ire* (aller autour). Le mot ambiance correspond à la qualité du milieu (matériel, intellectuel, moral) qui environne et conditionne la vie quotidienne d'un individu. L'ambiance signifie directement le sentiment qui nous entoure dans un lieu. À la différence de l'atmosphère, l'ambiance renvoie aux caractéristiques sensorielles de ce même lieu. Ce sont les premières impressions faites par les lieux et les personnes qui trouvent un caractère ambianciel. En ce sens, et par les éléments qui la composent (lumières, airs, objets, individus) l'ambiance influence l'atmosphère qui vient directement nous toucher. Par nos sens, nous nous imprégnons de ce qui nous entoure, à travers cette atmosphère tactile et la potentialité haptique de l'œil, nous nous retrouvons dans une réelle immersion sensorielle. L'atmosphère est donc principalement définie par la notion « d'air ambiant que l'on respire en un lieu donné » mais également par « ce qui environne quelqu'un ou quelque chose, ce qui s'en dégage (impression). » Cependant, il est possible d'associer l'atmosphère à une définition bien plus tactile, en en parlant comme « tout fluide subtil et élastique qui enveloppe un corps et en suit les mouvements. »⁴⁷

⁴⁷ Définition de wikitionary.fr



Fig 30 : Plastic Bag Landscapes,
Vilde J. Rolfsen, 2018 [design]
(source : vilderolfsen.bigcartel.com)

MATIÈRE GÉNÉRATRICE D'ATMOSPHÈRE

L'idée de l'atmosphère liée à la matière renvoie à une perception plus vaste qu'une simple connexion physique à notre environnement. Si traditionnellement la matière est perçue comme tangible et solide, son état gazeux ainsi que l'atmosphère nous invitent à élargir cette notion. En effet, en considérant l'atmosphère comme une matière à part entière, une matière gazeuse, mais conductrice d'une potentialité tactile, nous intégrons une dimension autre. Nous ne pouvons pas l'appréhender par le toucher, mais elle peut au contraire nous toucher. La notion de touchant/touché joue ici un rôle majeur dans la compréhension de l'opportunité tactile de l'atmosphère. La matière atmosphérique prend une forme intangible et fluide apportant une nouvelle potentialité à la compréhension du monde qui nous entoure. Cette vision élargie englobe non seulement, d'un point de vue scientifique, les gaz qui composent l'atmosphère terrestre, mais également les qualités sensorielles, voire émotionnelles, qui imprègnent un lieu donné. L'atmosphère devient alors le substrat immatériel qui enveloppe notre réalité présente. Agissant d'un côté comme le contenant des éléments tangibles et de l'autre une force qui influence nos impressions et nos expériences sensorielles. J'entends par matières atmosphériques, les éléments qui contribuent à la formation et à la caractérisation de l'atmosphère d'un lieu donné. Elles englobent une variété de substances et de phénomènes qui interagissent pour créer une ambiance distincte et influencer notre expérience sensorielle. Ces matières sont des éléments qui font atmosphère, créatrices d'atmosphères. Les matières atmosphériques jouent un rôle dans la création et la modulation de l'ambiance d'un environnement, façonnant ainsi nos perceptions et nos expériences de notre monde.

En corrélation, la nuit est elle-même le lieu par excellence de l'expression de cette atmosphère haptique. Privé du sens principal de la vue, le corps humain fonctionne principalement sur ces autres sens et sur ses impressions. Il se réfère davantage aux atmosphères qu'à ce qu'il voit. Souvent définie comme substance et enveloppe, la nuit est le lieu par excellence des impressions atmosphériques. Par son utilisation plus poussée du toucher, de l'ouïe et de l'odorat, le corps, la nuit, se retrouve dans des atmosphères sensorielles particulières. La nuit est définie autrement que par sa qualité de lieu ou de période de temps, Benjamin Constant (1767-1830), romancier et homme politique suisse du XIXe s., dans son roman *Adolphe*⁴⁸, publié en 1816, emploie les mots suivants : « Dans la nuit épaisse qui nous entoure, est-il une lueur que nous puissions repousser ? » La nuit prend ainsi un caractère tactile avec des adjectifs comme « épaisse », et des verbes tels que « entourer » et « repousser ». Ces mots induisent une matérialité certaine de la nuit, la représentant comme une entité et dont l'absence de lumière crée un corps. Anne Cauquelin (1926-), philosophe et artiste plasticienne, romancière du XXe s, dans son livre *La ville la nuit*⁴⁹ (1975) utilise également un vocabulaire lié au corps avec par exemple « la nuit tombe », « voici le soir qui vient », « à pas de loups ». Elle l'humanise en disant : « La nuit n'est pas nudité, elle s'habille, se peint, se parfume (...) », « double prison de la réalité et de l'illusion celle-ci doublant celle-là pour la protéger de son corps fictif, former barrière, écran » il y a une réelle corporalité de la nuit. Ce quelque chose de corporel dans la nuit en fait une entité à part entière dont le jour est privé par son agitation constante et sa sur-utilisation du sens de la vue. La nuit parvient à ce statut de matérialité par les autres sens qui s'y développent et qui par conséquent se dévoilent. Le toucher, l'odorat, les deux sens les plus négligés de nos sociétés modernes, à la dimension trop animale, retrouvent cette place qui leur est refusée pendant la journée. Le toucher y est plus insistant et moins réfréné, il peut alors s'exploiter pleinement.

⁴⁸ Benjamin Constant (1816), *Adolphe*, Éditions Charpentier, Paris.

⁴⁹ Anne Cauquelin (1975), *La ville la nuit*, Puf, Paris.

La nuit offre une opportunité au toucher de s'exprimer à travers l'ensemble de ses particularités. Pour le toucher, la nuit est symbole de débauche et à la fois de paroxysme. Pour la première fois de la journée le lien sensoriel est d'autant plus fort et la vue, affaiblie par la pénombre ambiante, provient davantage du tactile et de la perception que de l'œil en tant que tel. Le toucher, lui, est libéré de toute contrainte, de toute hésitation, il est plus vrai, plus franc comme si la nuit agissait comme libérateur de la retenue, du carcan des bonnes mœurs. Anne Cauquelin parle d'une transition de lumière mais également d'un changement des sens :

⁵⁰ *Ibid.*, pp.64.

« Du diurne au nocturne, du voir au toucher, dans un dépassement ou un retournement du couple d'oppositions. »⁵⁰

03

SUBSTANCE NOCTURNE



Fig 31 : The Secret of the Abandoned Mansion
[photographie]
(source : pinterest.com)

OPPORTUNITÉ TACTILE NOCTURNE

⁵¹ Définition du dictionnaire Larousse.

Les dictionnaires définissent le moment de la nuit comme étant une « durée comprise entre le coucher et le lever du Soleil et pendant laquelle ce dernier n'est pas visible ; obscurité plus ou moins grande qui accompagne cette durée. »⁵¹ Le coucher du soleil derrière l'horizon, la disparition de la lueur du jour cachée par la courbe terrestre indique que la nuit s'installe. La nuit est annoncée par le crépuscule : un instant entre le coucher du soleil et le lever de la nuit. S'ensuit l'heure bleue (aussi appelé aube nautique) : un moment où le bleu ciel du jour se teinte du bleu foncé de la nuit. La nuit s'installe dans ce laps de temps, s'enveloppe de sa teinte sombre et de ses lumières artificielles. Elle disparaît ensuite peu à peu à l'approche de l'aurore : la lumière apparaît derrière l'horizon et prend fin au lever du soleil, lorsque que ce dernier franchit la limite de la courbe terrestre. Le crépuscule prévient les individus que la nuit va envelopper leur monde, il annonce l'arrivée de ce lieu des mystères. Cet instant entre chien et loup, entre civilisation et retour à la nature, montre que tout s'apprête à basculer dans l'indéterminé. Les lumières vacillent, se mettant à danser, le flou s'installe et le réel peut enlever son masque de jour. La nuit révèle ce qu'il y a de plus vrai en chacun de nous.

La nuit, la vue se retrouve affectée par la baisse de lumière naturelle ambiante, l'œil s'accommode à l'obscurité mais jusqu'à un certain niveau. Scientifiquement parlant, l'œil est constitué de deux types de photorécepteurs : les cônes et les bâtonnets, situés dans la rétine. Les cônes, responsables de la vision centrale, permettent le fonctionnement de la vision photopique, soit de la perception des couleurs. Une forte luminosité leur est nécessaire pour fonctionner, c'est pour cela que la nuit, nous ne percevons que des tons de gris. À l'inverse, les bâtonnets permettent la vision scotopique, c'est-à-dire la perception des formes, soit une vision à faible luminosité et permettent de détecter les mouvements. La nuit, la vue se réfère donc davantage à des mouvements, à des formes et des masses plutôt qu'à des couleurs et à des détails. Margaux Rambert, une journaliste spécialisée dans le management et la vie professionnelle écrit en 2009, *Pourquoi la nuit fascine*⁵², un article publié sur le site internet Psychologies, dans lequel elle met en avant l'instabilité de la nuit :

⁵² Margaux Rambert (2009), *Pourquoi la nuit fascine*, Psychologies.

« Dans le noir, plus de couleurs, plus de formes, ni de frontières distinctes. Mais des sons et des odeurs parfois imperceptibles en plein jour, tant la vue prend le pas sur nos autres sens. »

Lorsque la vue baisse, les autres sens s'accroissent pour combler ce manque, l'homme reçoit alors des informations complémentaires, mais d'une autre nature sensorielle. Elisabeth Vénard, professeure à l'université d'Angers, au département des Lettres modernes et classiques, participe à l'écriture de *Recherches sur l'imaginaire* (Tome 1, 1997), et explique dans sa partie *L'imaginaire nocturne dans le troisième livre de Gaspard de la nuit d'Aloysius Bertrand*⁵³, que, la nuit, des sens prennent une toute autre position que celle qu'ils occupent en période diurne :

⁵³ Elisabeth Vénard (1997), *L'imaginaire nocturne* dans le troisième livre de Gaspard de la nuit d'Aloysius Bertrand dans *Recherches sur l'imaginaire* (Tome 1), Université d'Angers.

« Tout phénomène étrange prend une dimension démesurée dans le temps nocturne. La nuit conduit à "l'hyperesthésie des sens. »

Selon Gilbert Durand (1921-2012) philosophe français et disciple de Bachelard, l'obscurité est amplificatrice « elle est résonance » (Les structures anthropologiques de l'imaginaire). La nuit il y a donc une augmentation de la sensibilité des sens. Cette hyperesthésie des sens peut affecter un seul ou tous les sens à la fois. Ces sens sont stimulés différemment selon les nuits qui sont vécues, soirée dansante, balade nocturne, moment privilégié, rêve heureux ou cauchemar, aucune nuit ne se ressemble.



Fig 32 : [photographie]
(source : pinterest.com)

FESTIVE

La nuit peut être fête et euphorie, joie et libération des humeurs, partage et rencontre. La nuit festive est un moment de débauche hors du temps, un moment à la fois de paroxysme et de libération de la retenue, masque de jour du comportement humain. C'est cet instant particulier où l'individu s'échappe de lui-même et du quotidien diurne. Entre boisson et cigarette, musique et discussion, danse et somnolence, un rythme des sensations s'installe, on touche vraiment, on goûte vraiment, on sent vraiment. C'est la nuit des sorties, des bars et des boîtes de nuit où les corps se pressent. Pour la première fois de la journée, le corps touche simplement, sans barrière. Michaël Foessel (1974), normalien agrégé, est professeur de philosophie à l'École polytechnique, dans son ouvrage *La Nuit. Vivre sans témoin*⁵⁴, décrit la nuit comme libératrice de toutes retenues diurnes liées aux moeurs sociales, la nuit agissant comme un voile du possible :

⁵⁴ Michaël Foessel (2017), *La nuit. Vivre sans témoin*, Éditions Autrement, Paris.

« La nuit permet de s'adonner à ce qui ne doit pas être vu en pleine lumière », et ajoute « on consent à la nuit parce qu'elle est dénuée de témoin à charge. »



Fig 33 : Photo Art
[photographie]
(source : © @jwirtalla)

HORREUR

Nuit de pénombre, partiellement éclairée par des rayons de lune, où les ombres se forment et se déforment, prenant vie sur le sol ou sur les murs comme des entités vivantes. Ce sont les nuits des impressions de malaise, de la sensation d'être suivi dans la rue, de rencontrer quelqu'un d'étrange, de l'insécurité. L'individu est confronté à un monde qu'il ne connaît pas, ses habitudes diurnes s'effacent, tout ce qu'il croit connaître n'est plus que l'ombre de ce qu'il est en plein jour. Nuit des bagarres, des dangers et des agressions, où les oreilles entendent et où les mains touchent plutôt que les yeux ne voient. Selon Elisabeth Vénard « elle est à la fois source de beauté et d'horreur. »⁵⁵ Le chat noir qui traverse la rue apparaissant comme par magie et disparaissant dans l'ombre est à la fois fantastique et terrifiant. La silhouette au loin devient celle du danger, de l'imprévu et de l'insécurité. Tout moment de doute bascule vers le chaos de l'imagination de la peur.

⁵⁵ *Ibid.*, pp.72.



Fig 34 : Floating Trees in Dreamscape
[illustration]
(source : pinterest.com)

IMAGINAIRE

⁵⁶ Damien Dubuc (2017), Michaël Foessel : « La nuit est propice aux expériences égalitaires », Le Monde, Paris.

Dans les contes, la nuit est source de mystère et de magie, elle est le puits sans fin d'imagination et de rêverie. Notre espace quotidien, plongé dans la pénombre, en devient presque méconnaissable. Damien Dubuc, dans son article Michaël Foessel : « La nuit est propice aux expériences égalitaires »⁵⁶, écrit :

« Le craquement d'un meuble suffit à faire chavirer le monde des assurances quotidiennes. »

La pénombre invite à regarder et à sentir autrement ; tout est sujet à interprétation, l'imaginaire se niche dans chaque bruit, chaque ombre, chaque forme. La nuit tout peut arriver, il n'y a pas de limite à la pensée qui crée le fantastique. C'est une nuit de la révélation, où les choses auxquelles l'homme ne croit pas deviennent réalité. C'est une nuit qui nous donne à croire, croire qu'il y a parmi nous, cachés, des êtres divins et magiques qui enchantent ce monde. Des nuits imaginaires peuplées d'être fantastiques, les vampires créatures immortelles dormant le jour et vivant la nuit, les loups-garous que la pleine lune transforme, les fées qui papillonnent dans le ciel assombri scintillant, Margaux Rambert explique dans *Pourquoi la nuit fascine*⁵⁷ :

⁵⁷ Ibid., pp.72.

« Mais malgré cette lumière qui investit la nuit, le règne de l'informe perdure, donnant le sentiment de nous retrouver chaque nuit face à un autre monde. »

SOMMEIL/RÊVE

Royaume de l'inconscient et du repos, c'est la nuit du sommeil et des rêves. Nuit calme et apaisée, les dormeurs sont chaudement enveloppés dans leurs draps, immobiles, tandis que leur esprit vagabonde dans les songes de la rêverie. Le réel laisse place à un monde imaginaire, des paysages irréels et des histoires impossibles se racontent dans les corps endormis. Elle apporte un réconfort et embue nos esprits de songes improbables, « la nuit favorise la confusion du rêve avec la réalité »⁵⁸ écrit Elisabeth Vénard.

⁵⁸ *Ibid.*, pp.72-76.

SOLITUDE

La nuit de la solitude est une nuit souvent décrite par les poètes. Ils en parlent comme d'une prison de sentiment où l'homme se retrouve enfermé, seul, torturé, face à ses pensées. C'est une nuit qui amène la solitude de l'être mais surtout de l'âme « où l'agitation du jour laisse place au calme et au silence »⁵⁹ écrit Margaux Rambert. C'est une nuit, face à soi-même, où l'on se fait rattraper par nos maux les plus profonds. Ces maux que l'homme essaye d'enterrer durant la journée mais qui prennent toute leur ampleur lorsque la nuit tombe. Nuit de la mélancolie et de la torture de l'âme. Hugo Lindenberg, écrivain et journaliste français, dans *La nuit imaginaire*⁶⁰, décrit une nuit autre que celle de la fête, comme quelque chose à part : « Pas la nuit comme la fête, mais comme un espace de retrait. » Elisabeth Vénard va plus loin dans cette pensée et en parle comme une introspection : « Elle permet seule une descente dans les profondeurs de l'être. »⁶¹

⁵⁹ *Ibid.*, pp.72-77.

⁶⁰ Hugo Lindenberg (2023), *La nuit imaginaire*, Flammarion, Paris.

⁶¹ *Ibid.*, pp.72-77-78.



Fig 35 : [photographie]
(source : pinterest.com)



Fig 36 : [photographie]
(source : pinterest.com)

La nuit est comme un espace d'influence émotionnelle, sa présence chamboule et fait apparaître des sentiments puissants. Le toucher la nuit ou bien être touché par la nuit ? Nous ne savons pas ce qu'il se passe la nuit, tout ce que nous savons c'est que ça se passe la nuit. Nous disons « révéler au grand jour », « mettre sous la lumière des projecteurs », « faire lumière » sur quelque chose, mais que se passe-t-il lorsqu'il fait noir ? Nous ne faisons plus attention à tout, nous nous concentrons sur quelques choses en particulier, nous sommes plus attentifs, plus absorbés par certaines choses, moins distraits, plus à l'écoute de ce que nous percevons. Ce n'est même plus une question de mieux ressentir par ses sens, de mieux sentir, de mieux entendre, de mieux toucher, c'est absolument être mieux touché. La nuit nous touche plus que nous-même la touchons. Les émotions que nous ressentons sont amplifiées, ce n'est pas seulement la joie de voir ses amis mais l'euphorie de la sortie, ni seulement l'énervement de la dispute mais la haine, ce n'est pas simplement la tristesse mais le désespoir, ni même l'ennui mais la solitude.

Dans la nuit noire tout disparaît, mais la lumière de la lune resplendit comme un message symbolique d'espoir dans cette petite mort. La couleur du ciel et la lumière diurne qui s'assombrissent, promettent l'apaisement et le calme. Par le thème du soir, abordé dans son recueil de poèmes *Les fleurs du mal*⁶² (1857), Charles Baudelaire (1821-1867), poète français du XIXe s, s'adonne à une confession : la nuit est une libération de l'être. Après sa tentative de suicide à vingt-quatre ans, Baudelaire utilisera le moment du soir comme une quête, renouvelée de manière quotidienne, d'une raison de vivre. Abordé dans treize de ses cent cinquante poèmes, le thème de la nuit est évoqué à travers son spleen. Il parle de ce moment qui vient après la journée par ce qui s'allume alors que le jour s'éteint : « étoile », « lampe », « lune », il dépeint une atmosphère qui s'abat sur ce qu'il connaît « le couchant », « soir », « crépuscule », « soirée », « tempête », « marée », « ténèbres », « deuil », « profond », etc. Le soir apparaît comme un moment inopportun qui ouvre la voie à la découverte d'un bonheur fuyant. Comment le soir ne serait-il pas le moment privilégié et aimé du poète ? Cet instant bref et symbolique du crépuscule conduit le poète vers un soulagement des maux que lui apporte le jour. Pourtant cet instant est éphémère. Cette transition, entre le jour où le poète est un être à part des autres hommes et la nuit, prison de tourments, représente l'espoir qu'il a attendu tout le jour rêvant d'une nuit libératrice.

⁶² Charles Baudelaire (1857), *Les fleurs du mal*, Auguste Poulet-Malassis.

Cependant le soir arrivé est un moment tumultueux, où le poète se retrouve seul face à lui-même, il le présente comme une méditation :

« Que diras-tu, ce soir, pauvre âme solitaire (...). »

Le spleen baudelairien c'est l'habitude mélancolique de la nuit, où le poète se retrouve seul. La solitude de la pénombre et du noir, moment d'espoir mais finalement de nostalgie, l'angoisse du temps qui passe y est intense. Pour Baudelaire la nuit est l'expression d'une attente, mais surtout une opposition entre paix et angoisse. C'est alors que la solitude l'accable. La nuit est révélatrice des maux qui l'animent, comme l'ombre du passé qui viendrait l'enfermer dans une capsule faite du noir nocturne. Dans ces poèmes il se plaît à décrire les atmosphères nocturnes avec des évocations telles que : « ciel bas et lourd », « pèse comme un couvercle », « verse un jour noir plus triste que les nuits », permet à « l'angoisse atroce, despotique », de planter « son drapeau noir ». Le soir revêt la robe d'une vision poétique, mais pourtant négative du soir, où les mots vont plus loin que leur propre signification et décrivent un sentiment poussé à l'extrême.

Cette nuit, que Baudelaire laisse se dessiner, est l'expression de la peur qui l'accable mais qui représente, pourtant, l'aboutissement d'une attente perpétuelle d'un moment dans lequel le poète espère un répit. La nuit semble être son seul espace de calme et de liberté dont il rêve la journée pour fuir ses démons. C'est la nuit comme lieu de deux sentiments contraires, lieu de lutte entre la nuit d'apaisement et la nuit sombre. Il y a l'idée de deux instants bien distincts dans cette nuit de mélancolie. Tout d'abord le changement de lumière, entre le jour qui se couche et la nuit qui se lève se traduisant à travers le crépuscule. Ce moment bien précis, est l'instant où le poète croit naïvement que cette nuit qui approche, cette lumière descendante sera l'annonce d'un soulagement moral et sentimental, qui pourra enfin le sauver de cette mélancolie qui lui colle à la peau durant la journée. Pourtant dès que ce court instant du crépuscule bascule vers la sombre nuit, les peurs du poète se révèlent plus intenses que jamais. Il est alors prisonnier de lui-même, seul dans ses méditations sombres qui l'entraînent dans sa tourmente, qu'il tente, en vain, de fuir. Il est ainsi prisonnier des maux du jour passé qui se décuplent pour l'enfermer seul face à des peurs qui se métamorphosent et se révèlent telles qu'elles sont réellement.



Fig 37 : Void
Beili Liu [photographie]
(source : pinterest.com)

Le noir est souvent perçu comme la couleur de la nuit par excellence, elle représente, dans l’imaginaire, quelque chose de sombre et de terrifiant. Dès l’enfance le noir est signe du mal, des monstres et des cauchemars. Le noir c’est la nuit effrayante, la solitude, la vue est amoindrie tandis que les autres sens sont exacerbés. L’homme est aveugle et prend peur face à l’immensité nocturne. Plus tard, elle est la couleur de la mort, du deuil et du côté sombre chez l’homme. Les expressions « broyer du noir », « avoir les idées noires » montrent que le noir est associé à un lexique négatif comme : mélancolie, tristesse, peine, ténèbre, ombre, malheur, obscure, danger. Logique alors que la nuit représente le refuge des émotions négatives telles que la peur, l’isolement et même l’horreur. Pourtant ça n’a pas toujours été le cas, dans son ouvrage *Histoire d’une couleur : Noir*⁶³ (2008), Michel Pastoureau (1947-) nous rappelle qu’au commencement de la civilisation le noir était la couleur de la fertilité. Signe de bons présages, cette couleur représente dans l’Egypte antique, par opposition au rouge stérile du désert, le sombre des nuages apportant la pluie venant féconder le sol. C’est la couleur par excellence, la première de toute, elle est la teinte de l’univers qui englobe la Terre avant la Création, selon *La Bible*⁶⁴. De la même manière, le noir de la nuit n’est pas un cent pour cent noir pur qu’on peut obtenir en mesure RVB. Le noir de la nuit n’est pas forcément un noir neutre mais un noir vivant, un noir coloré. Certains se sont penchés sur l’étude du noir perçu en période nocturne pour finalement en conclure que cette teinte n’est pas totalement noire, mais *Eigengrau*. En Allemand « gris intrinsèque », eigengrau correspond à la couleur vue par l’œil humain dans l’obscurité totale. Même en l’absence de lumière, un potentiel d’action est transmis le long du nerf optique, donnant la sensation d’un gris foncé très légèrement bleuté. Le noir total n’existe pas la nuit, même lors d’un soir sans lune nous percevons une certaine teinte colorée. On appelle aussi l’eigengrau « eigenlicht » qui se traduit par « sa propre lumière intérieure », si on ne peut pas percevoir ce noir pur ou « noir impossible » c’est parce que l’on conçoit un noir propre à notre œil.

⁶³ Michel Pastoureau (2008), *Histoire d’une couleur : Noir*, Éditions Seuil, Paris.

⁶⁴ Dans la Génèse, Ancien Testament, *La Bible*.

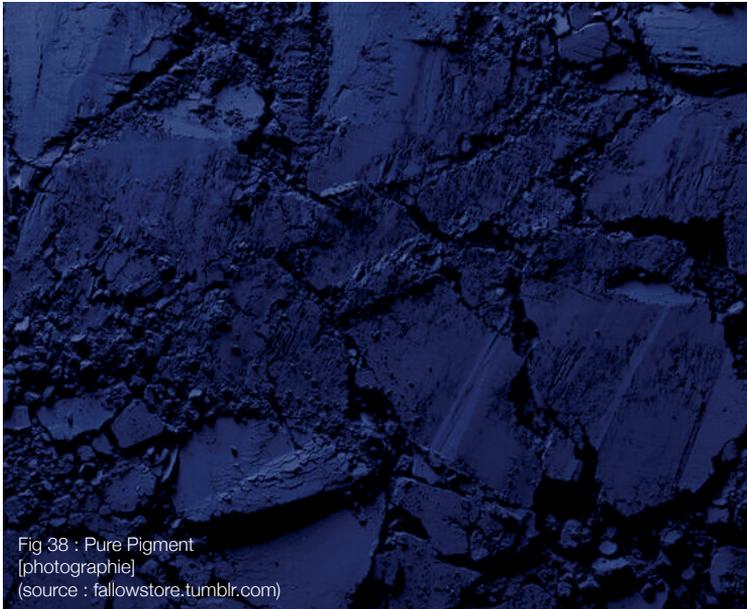


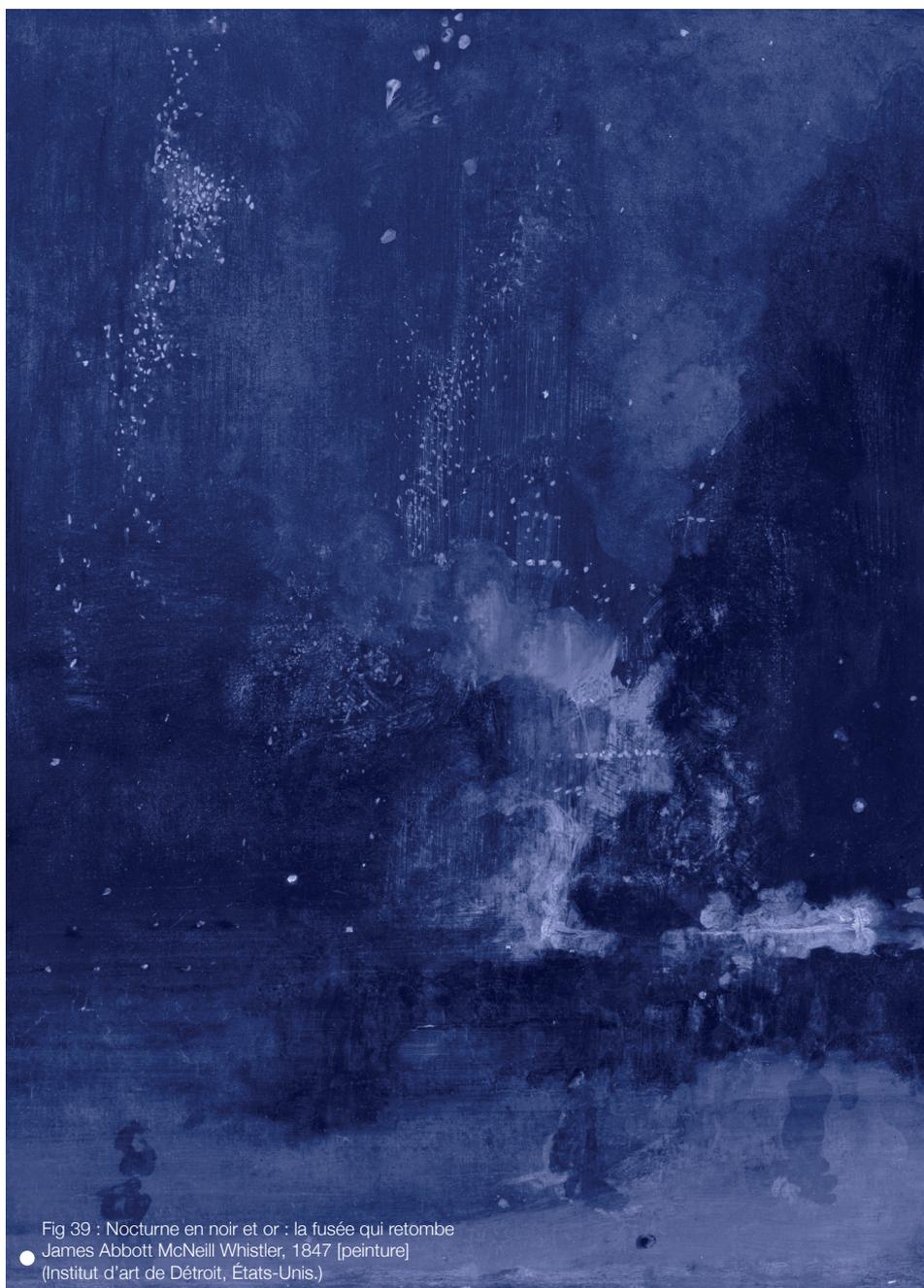
Fig 38 : Pure Pigment
[photographie]
(source : fallowstore.tumblr.com)

En peinture, au fil des siècles, la confection de la couleur noire se fait de plus en plus vivante, on se sert alors de chrysalides d'insectes afin d'obtenir des noirs brillants et profonds, tirant autant vers le marron que le bleu. Le noir n'est jamais totalement noir, il est vivant et coloré. Dans son ouvrage *Dictionnaire des mots et expressions de couleur, XXe-XXIe siècle. Noir*⁶⁵, Annie Mollard-Desfour (1949-) repertorie un ensemble de termes associés et descriptifs du noir et de ses tonalités passant par des allegories de la vie et des adjectifs. Elle met en avant toutes les sous-nuances du noir qu'il soit brunâtre, rougeaud, bleuté, verdâtre, grisâtre ou violacé.

⁶⁵ Annie Mollard-Desfour (2010), *Dictionnaire des mots et expressions de couleur, XXe-XXIe siècle. Le noir*, CNRS éditions, Paris.

Un noir brunâtre est : réglisse, ébène, cachou, amadou, brun de suie.
 Un noir gris est : antracite, caviar, fuligineux, fumée, sombre, bitume.
 Un noir bleuté est : aïrelle, nocturne, bleu de nuit, bleu foncé, bleu nuit, cosmos, univers, espace.
 Un noir violacé est : cassis, pruneaux, bleu pénombre, ciel étoilé, outre mer, bleu profond.
 Un noir rougeaud est : basalte, noir de vigne.

Son aspect peut évoluer créer des reflets et des tonalités profondes, le noir même « neutre » est un noir : lisse, mat, brillant, éclatant, intense, laqué, lumineux, chic, élégant, terne, norcité, assombri, âtre, poudreux. Ce noir peut être désigné par des termes et des associations de la vie quotidienne, ce noir est : anthrax, cambouis, carbone, ciré, corbeau, encre de chine, fusain, goudron, noir de houille, jais, moreaux, obsidienne, pénombre, pie, poix, soir, sombre, suie, ténèbre, zan.



Dans le même registre pictural, la nuit s'impose sur les tableaux. Tiré de la forme musicale créée par Frédéric Chopin⁶⁶, en 1870 le peintre américain James Abbott McNeill Whistler (1834-1903) attribue le terme *nocturne* à un mouvement pictural. Il décrit un type de peinture représentant un paysage de nuit, que ce soit une scène d'intérieur éclairée d'une lumière artificielle ou au contraire par une source de lumière invisible. Des scènes évocatrices de la nuit ou des sujets tels qu'ils apparaissent dans un voile de lumière, au crépuscule ou en l'absence de lumière directe. Dans un usage plus large, le terme se rapporte à n'importe quelle peinture d'une scène ou pièce de nuit. Ce traitement pictural de la nuit, qui devient un sujet de peinture pour elle-même à partir du XVe siècle, est notamment un genre prisé dans la peinture américaine au tournant du XXe siècle. *Nocturne en noir et or : la fusée qui retombe*⁶⁷ (1874) est sûrement l'œuvre la plus connue de Whistler. Elle est malheureusement célèbre pour la polémique artistique qui l'a entourée pendant des années.

⁶⁶ Né Fryderyk Franciszek Chopin (1810-1839), est un compositeur et pianiste franco-polonais,

⁶⁷ James Abbott McNeill Whistler (1874), *Nocturne en noir et or : la fusée qui retombe*, peinture, institut d'art de Détroit, États-Unis.

« J'ai déjà vu et entendu bien des exemples d'impertinence, mais jamais je ne me serais attendu à voir un personnage demander deux cents guinées pour jeter un pot de peinture à la figure du public. »

écrit John Ruskin⁶⁸ dans *Fors Clavigera* à son propos. L'affaire amènera Whistler à accuser Ruskin de diffamation, puis sera jugée. Whistler explique, à sa suite, ses intentions et raisons pour ce terme *nocturne*. Il souhaite orienter l'attention à l'égard de son œuvre seule, il parle de délier la peinture de toute sorte de curiosité. Il décrit aussi son œuvre comme un arrangement de lignes, de formes et de couleurs. Whistler, fidèle à la théorie esthétique de Théophile Gautier⁶⁹ de « l'art pour l'art »⁷⁰, estimait qu'une œuvre d'art n'existait que pour elle-même, dégagée de toute association extérieures. Whistler emploie le terme nocturne dans le titre de ses travaux pour représenter des peintures avec une « humeur rêveuse, pensive », caractérisée par « une lumière douce et diffuse, des tons sourds et des objets brumeux, qui imprègnent les œuvres avec un fort sentiment d'humeur. » Sa peinture en nocturne est avant tout une inspiration de la sensation de la nuit et de son environnement plutôt qu'une représentation formelle de ce qu'elle est. On la lie davantage à l'impressionnisme par sa volonté de signifier des impressions et des sentiments au contraire de représenter pour représenter. Il a intitulé d'autres œuvres utilisant des termes associés à la musique : « symphonie », « harmonie », ou « arrangement », pour souligner les qualités tonales et la composition.

⁶⁸ (1819-1900), est un écrivain, poète, peintre et critique d'art britannique.

⁶⁹ (1811-1872), est un poète, romancier et critique d'art français. Il est surtout connu pour être le maître du mouvement poétique du Parnasse.

⁷⁰ « L'art pour l'art » est un concept apparu au début du XIXe siècle selon lequel, l'art a une valeur comme art, et que le dessein artistique en est sa propre justification. Benjamin Constant en dit ceci : « L'art pour l'art, et sans but ; tout but dénature l'art. »



Fig 40 : Nuit étoilée sur le Rhône
● Vincent Van Gogh, 1888 [peinture]
(Musée d'Orsay, Paris, France)

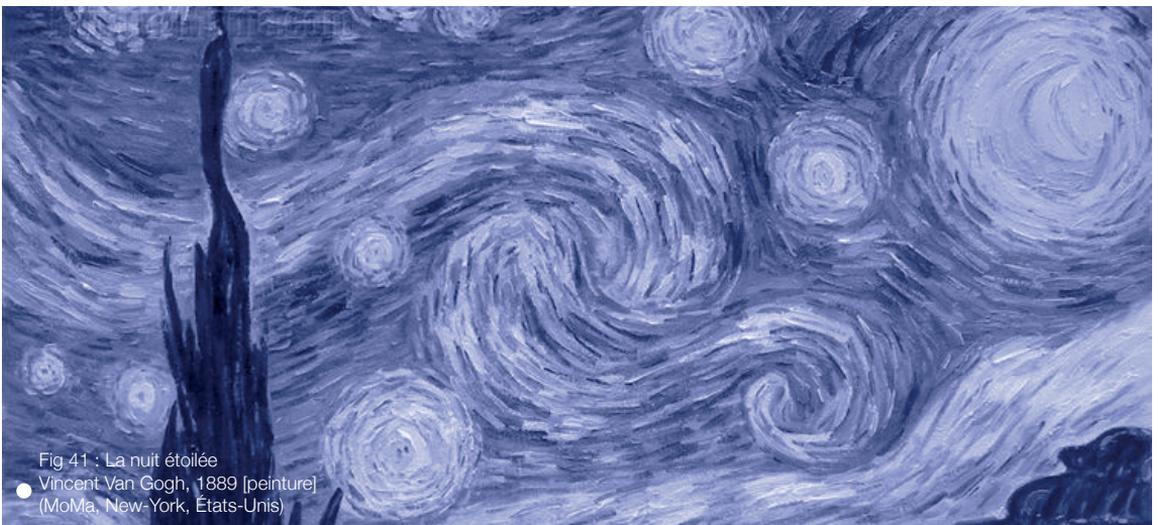


Fig 41 : La nuit étoilée
● Vincent Van Gogh, 1889 [peinture]
(MoMa, New-York, États-Unis)



Fig 42 : Terrasse de café le soir
● Vincent Van Gogh, 1888 [peinture]
(Musée Kröller-Müller, Otterlo, Pays-Bas)

⁷¹ Vincent Van Gogh (1889), *La nuit étoilée*, peinture, MoMa, New-York, États-Unis.

⁷² Vincent Van Gogh (1888), *Nuit étoilée sur le Rhône*, peinture, MoMa, New-York, États-Unis.

⁷³ Vincent Van Gogh (1888), *Terrasse de café le soir*, peinture, MoMa, New-York, États-Unis.

*La nuit étoilée*⁷¹ (1889, Fig.47) de Vincent Van Gogh (1853-1890) est une des nocturnes les plus célèbres au monde. Avec *Nuit Étoilée sur le Rhône*⁷¹ (1888, Fig.46) et *Terrasse de café le soir*⁷² (1888, Fig.48), ces trois nocturnes révèlent un réel intérêt de Van Gogh pour les ciels nocturnes. Il dépeint chacun de ces trois tableaux d'une manière très particulière, maître de la peinture impressionniste, il les représente de cette manière mouvante, vivante. Les couleurs sont complémentaires, le bleu est intense, le jaune incandescent, brillant autant que le soleil. Mais il cherche à dépasser l'impressionnisme, comme beaucoup d'artistes de cette époque. Le terme post-impressionnisme sera utilisé au début du XXe siècle pour qualifier ces recherches. Cette évolution, principalement technique, est destinée à diversifier l'approche impressionniste. Ces tentatives de dépassement de l'impressionnisme permettent à Van Gogh de peindre des ciels nocturnes en mouvement, qui représentent une épaisseur et une présence dans l'air la nuit.

L'artiste veut saisir la fugacité de l'instant nocturne, ou plutôt les impressions qu'il lui procure. Van Gogh veut saisir l'atmosphère nocturne qui se dégage de ces impressions, il en parle en ces termes dans une lettre adressée à sa soeur Wilhelmina :

« Voilà un tableau de nuit sans noir, rien qu'avec du beau bleu et du violet et du vert et dans cet entourage la place illuminée se colore de soufre pâle, de citron vert. Cela m'amuse énormément de peindre la nuit sur place. Autrefois on dessinait et peignait le tableau le jour d'après le dessin. Mais moi je m'en trouve bien de peindre la chose immédiatement. Il est bien vrai que dans l'obscurité je peux prendre un bleu pour un vert, un lilas bleu pour un lilas rose, puisqu'on ne distingue pas bien la qualité du ton. Mais c'est le seul moyen de sortir de la nuit noire conventionnelle avec une pauvre lumière blafarde et blanchâtre, alors que pourtant une simple bougie déjà nous donne les jaunes, les orangés les plus riches. »⁷⁴

⁷⁴ Lettre de Vincent Van Gogh à sa soeur Wilhelmina, 9 et 16 Septembre 1888, Arles, France.

Il utilise du jaune, du bleu, du mauve, du vert, tout en donnant au spectateur une impression complètement nocturne. Au niveau de sa technique, Van Gogh applique sa peinture en couche épaisse sans l'estomper, ce qui laisse ces marques, ces mouvements sur la toile, le ciel et ses arabesques en sont d'autant plus prenantes.



Fig 43 : Métro Esquirol
 Marie Charmasson, 2023 [photographie]
 (Toulouse, France)

Ces impressions nocturnes à travers la vision artistique, j'ai voulu en faire l'expérience en réalisant une série de photographies de nuit à l'argentique.

En vingt trois ans de vie toulousaine, j'ai eu l'occasion de passer à travers diverses phases nocturnes. En passant de la nuit « prématurée » de l'enfance où nous devons nous coucher presque avant le lever de la nuit. Celles de l'adolescence où nous voulons rester le plus longtemps éveillés jusqu'à voir le soleil se lever. Puis, celles de l'étudiant oscillant au contraire entre nuits prolongées par le travail, par les sorties festives ou encore les nuits solitaires devant un film, à lire, à réfléchir, à observer, à jouer. Lors de mes nuits de sortie j'ai parcouru, découvert et apprécié certains chemins, regretté quelques uns, préféré

certain, évité d'autres. Grâce à ces tours et ces détours, au fil des années, j'ai imaginé, pour cette analyse atmosphérique, un parcours parmi les dédales de rues de l'hypercentre de Toulouse. Un parcours qui rendrait compte des changements d'ambiance qui ont lieu d'une rue à l'autre, d'un quartier à l'autre. Souvent perçue comme joviale et chaleureuse, la nuit toulousaine apporte toujours son lot de partage et d'échange. Chacun se croise malgré sa nuit de préférence. Nuit agitée et dansante, nuit culturelle et artistique, nuit calme et solitaire, sa diversité permet à chacun de s'y retrouver. On se rencontre, parfois, au même endroit, mais toujours avec sa propre avancée nocturne, dîner et fin de soirée pour certains, apéritif et début de la nuit pour d'autres.



Fig 44 : Food at night
 Marie Charmasson, 2023 [photographie]
 (Toulouse, France)

La nuit à Toulouse, ce sont les rues de briques ocre, teintées d'un orange surnaturel par l'éclairage jaunissant des lampadaires. La lumière bleutée des bus qui passent encore, et qui dévoile un intérieur électrique, alors qu'il nous dépasse le long des boulevards interminables à pied. C'est le Capitole sous la lumière des projecteurs, trônant sur la place, au milieu des restaurants aux lettres dorées. Ce sont les projecteurs éblouissants des bars de la place Saint-Pierre où les jeunes se rencontrent, les lumières criardes qui s'échappent des portes entrouvertes, derrière les vigiles. Ce sont les phares aveuglants des voitures qui roulent toujours, les panneaux de signalisation qui s'enchaînent sans que les piétons, trop pressés, ne les respectent vraiment. Ce sont les bords de la Garonne éclairés

où les groupes d'amis se pressent. Durant mon parcours, je voulais à la fois passer par des lieux clés de la ville rose, aux atmosphères radicalement différentes ; des places de fêtes où il y a de la vie, du bruit, des odeurs, des conversations, de la musique ; des rues résidentielles, calmes, aux trottoirs déserts et aux routes inoccupées ; des axes principaux du centre-ville, aux doubles voies chargées, occupées par le bruit des moteurs et le pas des passants pressés. Afin de croiser des gens que tout oppose, ceux qui vont dîner, ceux qui vont faire la fête, ceux qui rentrent ou au contraire ceux qui sortent, ceux que la journée a épuisé, et ceux auxquels la nuit promet davantage.

Empreinte lumineuse, négatif, pellicule, temps de latence, bain révélateur, aujourd'hui tout oppose la photographie argentique de la photographie numérique. Alors que la photographie argentique semble infinie dans sa matérialité d'image, l'image numérique apporte un effet lisse à son rendu. Le grain argentique donne une âme à la photo, son placement dans la gélatine donne du volume, une impression de présence et de plein. Le film produit un grain irrégulier qui dépend de l'exposition et de la densité. La forme du grain dépendant d'un nombre de paramètres importants (type de film, révélateur, température des bains, agitation) nous apporte un résultat pas totalement prévisible. La granulation augmente dans les faibles densités et diminue ou disparaît dans les hautes densités. Dans les photos tirées de la collection *Night Series*⁷⁵ (2021) de Simon Aslund, nous sommes face à une variété de décors urbains, mais tous sont enveloppés par une atmosphère mystérieuse et cinématographique rendue possible par la nuit. Les lumières de la ville, de différentes couleurs, illuminent les scènes, qui deviennent encore plus rêveuses avec l'ajout de brouillard. Ces photos à l'argentique donnent l'aspect d'un vide plein. Il y a une matière presque saisissable entre nous et l'objet photographié. Une atmosphère prend place, nous envahit et nous enveloppe, la nuit est tout sauf vide. Elle devient substance et donne l'impression d'une présence à côté de nous, tapie dans la pénombre. Le grain et la qualité visuelle des photographies argentiques accentuent cet effet de matière, des halos se créent autour des éclats de lumière, remplissant le « vide », créant une substance palpable dans l'air, une matière atmosphérique.

⁷⁵ Simon Aslund (2021), *Night Series*, photographie, Stockholm, Suède.



● Fig 45 : Spar, place de la Daurade
Marie Charmasson, 2023 [photographie]
(Toulouse, France)



● Fig 46 : Night series (analog)
Simon Aslund, 2021 [photographie]
(Stockholm, Suède)



Fig 47 : Espace Saint-Georges
● Marie Charmasson, 2023 [photographie]
(Toulouse, France)

Par le moyen de la photographie argentique, j'ai voulu capturer ce qui pour moi représentait le mieux la nuit. À l'aide d'un appareil photo Pentax Z10 et d'une pellicule Fujifilm Supéria X-TRA 400, afin de capturer autant les lumières que les ombres, j'ai parcouru les lieux principaux de l'hypercentre de Toulouse. J'avais dans l'idée d'y trouver les différentes nuits qu'il est possible de vivre. J'ai capturé trente six moments qui pour moi représentaient parfaitement l'idée de la nuit, et plus particulièrement la nuit à Toulouse. Qu'ils soient faits de lumières, de matières, d'instantanés représentatifs de la faune nocturne, j'ai pris le temps de les sélectionner. J'ai ensuite choisi d'analyser treize de ces trente six photographies, gardant celles qui expriment le mieux ce que j'ai voulu capturer comme intentions, comme atmosphères ou comme objets de la nuit.

La nuit, ce n'est pas seulement le noir et la pénombre, cette analyse photographique met en avant les teintes sombres de

chaque prise de vue autant que leurs teintes claires. L'ombre nocturne met d'autant plus en lumière les éclats et les touches lumineuses. L'obscurité ne se limite pas au noir mais révèle « des noirs », des noirs colorés qui sont davantage des marrons, des verts, des bleus et des rouges foncés, voire très foncés, tirant vers le noir sans pour autant perdre de leur touche teintée. Les lumières quant à elles ne se réduisent jamais à un blanc mais vacillent vers le jaunissant, le bleuâtre, le verdoyant, le rougissant, apportant aux couleurs très claires des sous-tons qui transforment complètement la scène. Les photographies montrent des lieux de la nuit qui ne sont généralement ni homogènes, ni lisses, ni doux. Elles ont tendance à s'accorder sur le fait que la nuit est, avant tout, faite de rebondissements et d'aléas. Leur atmosphérité est mouvante et texturée. La nuit pèse sur ce qu'elle enveloppe de par sa présence. Elle s'immisce en chacun grâce à son ambivalence entre immatérialité d'air ambiant et tactilité d'atmosphère haptique.





Fig 48 : Photographie nocturne
TwoGoneCoastal [photographie]
(Source : pinterest.com)

LE MONDE LA NUIT, REPÈRE SPATIO-TEMPOREL

« Quelques éclats demeurent au milieu des heures profondes, en veille. Parfois une silhouette immobile se détache sur le rectangle éclairé. À quoi songent-ils, tous ceux que le sommeil fuit ? À quelle part de leur histoire, de leur mémoire, à quels absents parlent-ils en silence ? C'est l'heure des aveux, des regrets, des impatiences, des souvenirs, de l'attente. Ce sont les heures où le cœur tremble, où les corps se souviennent, peau à peau avec la nuit. On ne triche plus. Ce sont les heures sentinelles de nos histoires, de nos petites victoires, de nos défaites. Que racontent ces silhouettes silencieuses à la grande nuit bleue ? »⁷⁶

⁷⁶ Gaëlle Josse (2024), *À quoi songent-ils, ceux que le sommeil fuit ?*, Les éditions noir sur blanc, Paris.

Gaëlle Josse (1960-), romancière et écrivaine française, écrit dans son dernier ouvrage, *À quoi songent-ils, ceux que le sommeil fuit ?* paru en 2024, une trentaine de nouvelles qui parlent des nuits. À travers ces récits courts, les nuits se suivent mais ne se ressemblent pas. Que fait-on la nuit quand on ne dort pas ? Elle dessine des nuits colorées et de nuits ténébreuses, de nuits éclairées et de nuits sombres, on rencontre ici les femmes et les hommes qui partagent ces nuits, des couples et des enfants, ce sont des portraits intenses de vies ordinaires, tous reflets de l'humanité et de ses vacillements. Gaëlle Josse raconte la nuit au plus profond des émotions qui les traversent. Elle dit dans une interview de l'émission *La grande librairie* (21 mars 2024) :

« Il suffit d'une fenêtre en face, éclairée également, une seule fenêtre, pour se dire que celui ou celle qui veille également, on ne sait rien de lui, on ne sait rien d'elle. On ne partage rien, on ne se connaît pas mais, si on partage quelque chose, on partage le fait que quelque chose précisément nous retient au bord du sommeil. »⁷⁷

⁷⁷ Augustin Trapenard (2024), *La grande librairie* (S16 : Jean-Paul Dubois, Lydie Salvayre, Maxime Rovere, Gaëlle Josse et Adonis), 90 minutes, France.

Même si chaque nuit est différente pour chacun d'entre nous, ceux que le sommeil fuit ont cette chose en commun qu'est le moment où ce sommeil tant attendu ne vient pas et nous laisse au bord du chemin qui mène là où les autres dorment.

Dans leur ouvrage respectif, Gaëlle Josse et Anne Cauquelin se mettent d'accord sur cette notion de nuit libératrice des masques de jour, où l'Homme n'est plus obligé de prétendre, mais où il peut être ce qu'il est au plus profond de lui-même. Il n'a plus besoin de se cacher ou de faire croire à un autre soi, « la nuit où tombent les masques »⁷⁸ (p.52) Gaëlle Josse ajoute lors de son interview :

⁷⁸ *Ibid.*, pp.97.

« Ce que je trouve fascinant avec ce temps et ce lieu particulier qu'est la nuit, c'est qu'en fait la nuit déshabille complètement nos certitudes et nos illusions. Et ce sont des moments d'extrême nudité, finalement. Parce qu'on a plus rien à prouver, on a plus rien à montrer, on a plus de rôle à jouer, on a plus de masque à porter, on a personne à convaincre. Qu'est ce qu'il reste dans ces moments-là ? Et dans ces moments-là il se passe tellement de choses, entre les nuits exaltantes, les nuits de détresse, les nuits de naufrage, les nuits où on porte quelque chose où on a la hâte du lendemain. C'est infini. »⁷⁹

⁷⁹ *Ibid.*, pp.97.

La nuit est un *moment* à part, souvent décrit comme *lieu* à part, elle ne représente pas seulement un moment temporel mais également un lieu spatial. Elle est un espace-temps. Principalement employé en physique, le terme « espace-temps » est une représentation de l'espace et du temps comme deux notions inséparables et qui s'influencent l'une l'autre. En réalité, ce sont deux versions d'une même entité. En cela, la nuit est à la fois une temporalité de la journée qui succède au jour et qui précède le matin du jour suivant et à la fois un lieu spécifique de notre quotidien, qui apparaît comme une version modifiée de tout ce que l'on croit connaître de notre environnement diurne :

⁸⁰ *Ibid.*, pp.97-98.

« Cet écrin très dépouillé, en fait que nous offre la nuit, quand on est perdu dans les remous du jour, on n'a pas toujours cette même conscience des choses. Je trouve qu'il y a quelque chose d'irremplaçable dans ce lieu et dans cet espace très particulier, qui n'est pas toujours heureux mais qui peut être aussi une manière, paradoxalement, de se mettre au clair. La nuit peut être parfois porteuse de tout ce qui va se passer le lendemain, il y a du désir, il y a de la joie, il y a des envies, des envies de lendemain. »⁸⁰

Gaëlle Josse emploie les mots « lieu » et « espace » pour situer physiquement cette sensation que nous procure la nuit. Puis elle en parle comme d'une chose à part entière, d'une entité qu'elle décrit d'abord comme un « écrin » qui nous apporte quelque chose. Elle est porteuse d'un flux émotionnel, gai ou malheureux, rassurant ou angoissant mais l'arrivée de la nuit est toujours accompagnée de son lot de sensations :

« [...] Comment exprimer ce que la nuit m'inspire
Ce qu'elle nous suggère et ce qu'elle respire
Ce moment d'obscurité qui met en lumière nos fissures
L'ambiguïté en manteau noir, la nuit fait peur, la nuit rassure
En tout cas c'est sûr c'est qu'elle influence nos cerveaux [...] »⁸¹

⁸¹ Grand corps malade (2008), *La nuit*, chanson, 3 minutes 47, France.

Tous ces auteurs qui parlent de la nuit sont d'accord pour dire que, dans ce moment particulier, quelque chose se passe au niveau de nos sens. Gaëlle Josse emploie l'expression « hyperacuité des choses », il y a quelque chose qui se passe au niveau de la manière dont nous ressentons les choses : « Pourtant elle peut être parfois un moment d'extrême lucidité. »⁸² L'hyperacuité est définie par un degré de la perception d'un organe des sens particulièrement élevé. Une sensation accrue qui n'est pas la même que lorsqu'il fait jour, un recentrement sur soi-même qui engage une concentration poussée à l'extrême sur ce qui se passe autour de nous et en nous :

⁸² *Ibid.*

« Oui, je trouve qu'il y a une espèce d'hyper-acuité des choses, d'hyperactivité cérébrale qui nous met en face à un moment, d'un essentiel avec lequel on ne peut plus négocier. »⁸³

⁸³ *Ibid.*, pp.97-98.

Ce quelque chose est là, il est perçu et ressenti et il restera là jusqu'à l'endormissement ou jusqu'au lever du soleil. « Il y a des mots qui demandent à être déposés là, des mots qui se bousculent face à la nuit, des mots nés de la nuit. » (p.122)⁸⁴

⁸⁴ *Ibid.*, pp.97-98.

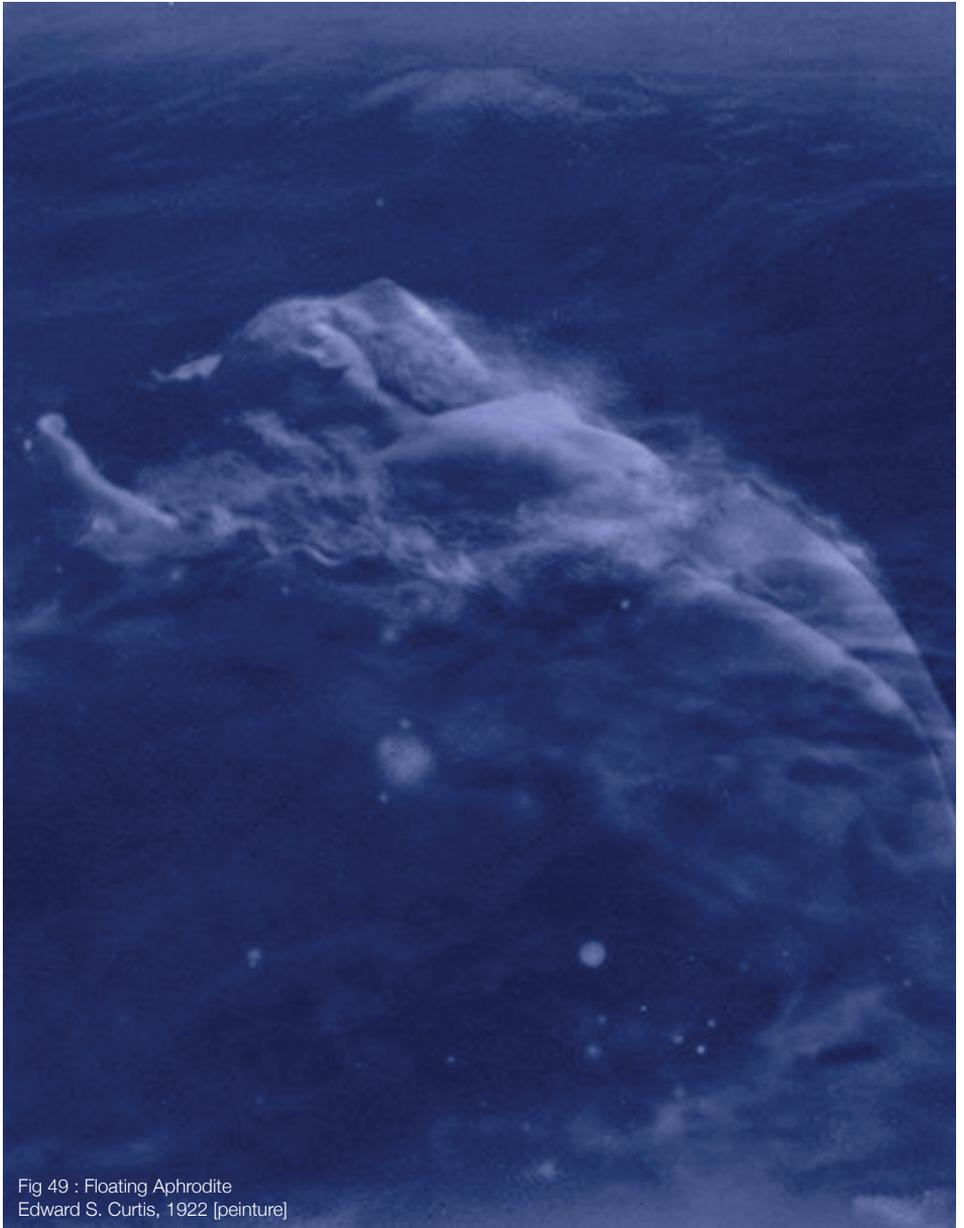


Fig 49 : Floating Aphrodite
Edward S. Curtis, 1922 [peinture]

UN MOMENT HORS DU TEMPS

Le jour est divisé et partagé. La journée est rythmée et séquencée en différentes parties selon la position du soleil dans le ciel. Est appelé jour, ou aussi journée, l'intervalle de temps qui sépare le lever du coucher du soleil. Cette période de temps évolue selon la lumière du soleil et les différentes parties de la journée. Le jour débute par le matin, où le plein jour est d'abord précédé par l'aube, puis par l'aurore pour laisser place à la lumière plus vive de la journée. Le midi marque le point culminant du soleil dans le ciel, puis avec l'après-midi, il commence sa redescente vers l'horizon. Le soir, le jour annonce sa fin par le crépuscule, pour enfin laisser place à la nuit. Son début et sa durée dépendent de l'époque de l'année et de la latitude (le jour et la nuit peuvent durer six mois aux pôles terrestres). La période du jour est alors divisée en plusieurs parties, alors que la nuit, c'est la nuit. Il n'y a pas de séparation, pas de répartition des heures, la nuit l'Homme est censé dormir et se réveiller lorsqu'il fait jour. La nuit, il n'y a que la nuit. Au contraire du jour où chaque heure semble appartenir à un objectif spécifique, la nuit a cette fixation de l'environnement, le temps y paraît figé. Qu'il soit minuit ou quatre heures du matin, la nuit semble la même, « ce moment où tout semble ralentir sa course tandis que les ombres enveloppent peu à peu le monde. »⁸⁵ écrit Margaux Rambert.

⁸⁵ *Ibid.*, pp.72-77-78

Peut-être peut-on s’y repérer à l’affluence dans les rues et au comportement humain, à la fermeture des restaurants et à l’ouverture des boîtes de nuit. Mais seul chez soi, la nuit c’est juste la nuit. Elle n’est pas segmentée par la position de la lune car elle n’est jamais la même, ou grâce à l’intensité de la lumière. La nuit, il fait nuit, qu’il soit minuit ou quatre heures du matin. Elle donne l’impression que tout est possible, puisque le temps ne semble pas s’écouler, comme si justement nous avions tout le temps. L’air de dire que ce qui se passe la nuit ne compte pas, comme du temps en plus pour faire ce qu’il y a à faire :

« [...] Elle offre au poète tellement d’heures sans bruit
À c’qui parait la nuit tous les stylos sont pris [...] »⁸⁶

⁸⁶ *Ibid.*, pp.99.

La nuit nous perdons les repères temporels auxquels le jour nous habitue. La nuit c’est du temps à part :

« Alors je viens rôder là quand le sommeil m’évite. Les heures profondes de la nuit sont aussi les premières du matin, un matin qui s’ignore et n’a rien à dire au jour, un matin enveloppé de ses ténèbres comme un manteau d’hiver »⁸⁷ (p.84)

⁸⁷ *Ibid.*, pp.97.

L’auteure met en avant l’incapacité à distinguer les dernières heures du jour et les premières du suivant, alors que le passage de l’un à l’autre se fait au milieu d’un espace absolument fixé dans le temps. Dans son adaptation cinématographique du livre *Save Me*⁸⁸, de Mona Kasten, Daphne Ferraro réussit à marquer ce « temps suspendu », comme si la nuit, la terre elle-même ralentissait sa course. Cette sensation est illustrée dans le sixième et dernier épisode de la première saison de la série *Maxton Hall*⁸⁹. Dans cette scène nocturne, les deux personnages principaux se retrouvent ensemble une nuit, loin de toutes les contraintes et interdits qui pèsent sur eux pendant la journée. Ce moment d’intimité et de liberté contraste vivement avec leur quotidien oppressant. L’utilisation de la nuit comme toile de fond accentue cette impression de temps suspendu. La nuit, symbole de mystère et de pause, devient un espace-temps où les règles du jour ne s’appliquent plus, permettant aux personnages de se révéler. L’actrice incarnant un des deux personnages principaux, donne la réplique suivante : « Demain la terre recommencera à tourner. »⁹⁰ Cette phrase illustre la pause temporelle vécue par les deux personnages lors de la nuit, comme si le temps actuel ne s’écoulait pas et que le jour venu tout recommencera. Elle suggère que, malgré la pause momentanée de leurs soucis et de leurs contraintes, le retour à la réalité est inévitable.

⁸⁸ Mona Kasten (2018), *Save Me*, Hachette Romans, 2024, France.

⁸⁹ Daphne Ferraro (2018), *Maxton Hall*, série, 6 épisodes, 2024, Allemagne.

⁹⁰ *Ibid.*



Fig 50 : Night series
● Simon Aslung, 2020-2021 [photographie]
(Stockholm, Suède)



Fig 51 : Festival des lanternes
Marie Charmasson, 2024 [photographie]
(Montauban, France)

LA NUIT, UN LIEU EN SOI

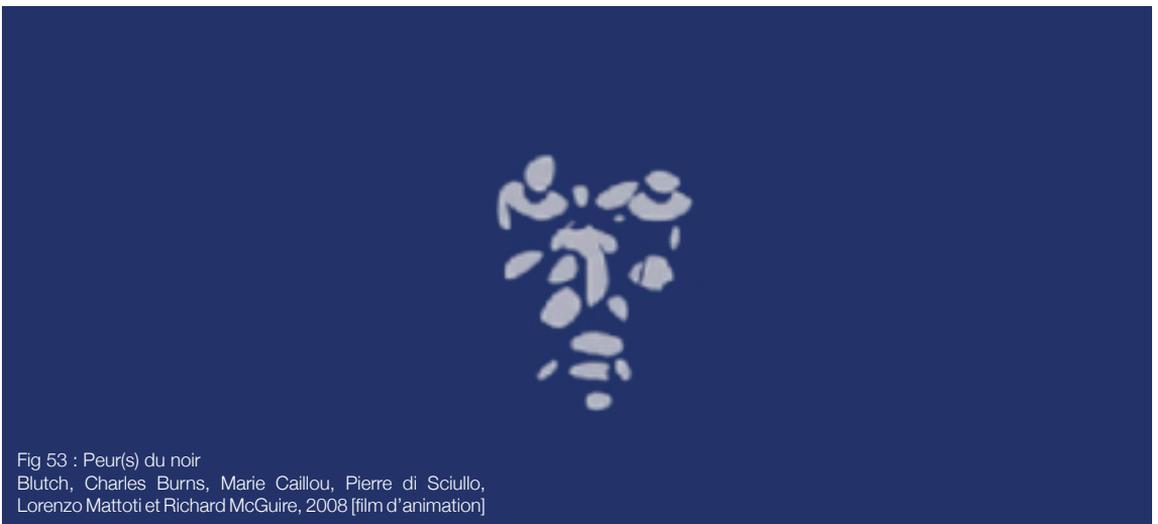
On dit que la nuit s'installe, que la nuit enveloppe de son long manteau noir, on dit que la nuit arrive, que la nuit recouvre tout. La nuit il y a des rendez-vous, mais la nuit est un rendez-vous. La nuit porte avec elle son bagage qu'elle déballe au fur et à mesure de son avancée. La nuit s'installe mais elle s'installe comme un lieu, un espace, elle accapare les lieux existants, elle les recouvre de son corps sombre, modifiant tout ce qui existe et tout ce qu'on croit connaître. La nuit ajoute quelque chose de mouvant à notre environnement, elle y ajoute des ombres, des formes et des idées qui naissent dans notre esprit. La nuit plus rien n'est pareil, il y a quelque chose en plus qui reprend son aspect figé le jour venu.

« Il y a des fantômes quelques fois qui traînent, des ombres qui rôdent, il y a le souvenir de choses qu'on a faites, ou qu'on n'a pas faites, qu'on a dites, qu'on n'a pas dites, et ça revient. Peut-être pour que justement on arrive un jour à s'en libérer. »⁹¹

⁹¹ *Ibid.*, pp.97-102.

Mais la nuit rien n'est figé, la nuit il y a quelque chose qui se passe dans notre environnement, des choses qui apparaissent, les meubles changent, notre espace se modifie et laisse se dessiner les choses que l'on imagine ou que l'on redoute. Ce nouveau monde est fait d'interrogations, d'imagination et de peur. Qu'est ce que c'est que cette chose dans le coin sombre là-bas ? Et cette masse noire à côté du meuble ? Est-ce qu'elle a toujours été là ? Est ce que c'est un sac ? Est ce que ça vient de bouger ? « Quelque chose se creuse au coeur de l'obscurité, quelque chose d'oublié et d'abandonné, d'incertain, qui demande à vivre. »⁹² (p.123)

⁹² *Ibid.*



⁹³ Blutch, Charles Burns, Marie Caillou, Pierre Di Sciullo, Lorenzo Mattoti et Richard McGuire, *Peur(s) du noir*, film d'animation, 85 minutes, 2008, France.

Cette sensation de monde autre, de monde amplifié voire parallèle au nôtre, est mise en image dans le long métrage *Peur(s) du noir*⁹³ réalisé en 2008 par Blutch, Charles Burns, Marie Caillou, Pierre di Sciullo, Lorenzo Mattoti et Richard McGuire. Comme son titre l'indique, ce film d'animation évoque les peurs liées à l'absence de lumière, du noir et donc de la nuit. Nous sommes dans une évocation sensorielle plutôt que dans un récit classique, et plongés dans une animation où l'évocation du fantastique et de l'horreur nous poursuit. Il mêle et explore nos peurs secrètes et d'antan, toutes nos phobies lentement accumulées. Les illustrations s'enchaînent, cauchemardesques, où tous nos points de repère, pourtant familiers, vacillent sans cesse au rythme des métamorphoses, oscillant entre le noir de la nuit et le blanc, évocateur de la lumière et de l'espoir.

⁹⁴ *Ibid.* La courte séquence *Le double et son spectre*⁹⁴ (de 01:08:13 à 01:09:48) commence dans le noir, laissant deviner par quelques formes blanches, la présence d'un visage. Celui-ci provoque l'effroi de l'homme. Tandis qu'il s'en approche, le plan s'avance sur le masque qui se métamorphose soudain, sous l'effet du halo de la lampe, en un bouquet de fleurs. Victime de cette première illusion anamorphique, l'homme poursuit son exploration.

Qui est le spectre ? L'hésitation monte en nous puisque notre sens de la vue a été trompé. Tout le monde est désormais à l'affût et sur ses gardes, réceptif aux bruits, seuls indices du relief sonore du récit. Tous nos sens se mélangent pour ne laisser place qu'à de l'incertitude, tout ce que l'on voit la nuit ne semble pas être ce qu'il est vraiment. On ne peut plus se fier à notre sens « maître » qu'est la vue car elle est trompée par notre imagination et nos peurs. Notre cerveau nous fait voir les choses que nous imaginons, là, prenant vie dans la pénombre. Ici, seule la lumière de la lampe parvient à dissiper le doute. Dans une vidéo d'analyse de séquence, *Le récit dévoré*, écrite par Carole Wrona, la voix off explique ceci :

« Les deux autres personnages sont souvent trahis par leurs sens qui se jouent de la logique et ne suffisent plus pour appréhender le monde extérieur. »



● Fig 55 : Le voyage de Chihiro
Hayao Miyazaki, 2002 [film d'animation]

Dans ses nouvelles, Gaëlle Josse emploie deux fois le verbe « estomper », elle suggère que la venue de la nuit impose une indéfinition des choses, que tout ce qu'elle touche finit par s'indéterminer et perdre le sens qu'il avait :

« La nuit entre dans la ville, la ville entre dans la nuit. Grise mauve bleue, noire. Les fenêtres s'allument, les contours s'estompent (...). »⁹⁵ (p.9)

« La nuit disparaît, les platanes au bord de l'avenue, que l'on devine plus que l'on ne voit, le tranquille mouvement des feuilles. Tout s'estombe. »⁹⁶ (p.37).

⁹⁵ *Ibid.*, pp.97-102-105.

⁹⁶ *Ibid.*

⁹⁷ *Ibid.*, pp.77.

Certaines choses s'atténuent, se dissipent et disparaissent pour laisser place à ce que notre imagination veut bien y voir, les choses qui paraissent si claires le jour commencent à nous questionner la nuit. On ne sait plus où on est, on se croit ailleurs, « La nuit impose cette suspension du moins le temps de reconnaître une forme ou de distinguer un visage. »⁹⁷ (Damien Dubuc).



⁹⁸ Hayao Miyazaki (2002), *Le voyage de Chihiro*, film, 125 minutes, Japon.

L'idée que la nuit est le lieu d'apparition de choses inexistantes pendant le jour se retrouve dans *Le voyage de Chihiro*⁹⁸ (2002), le film d'animation japonais d'Hayao Miyazaki. Il raconte l'histoire de Chihiro, une fillette de dix ans, en route vers sa nouvelle demeure en compagnie de ses parents. Au cours du voyage, la famille fait une halte dans un parc à thème qui leur paraît délabré. Lors de la visite, les parents se transforment en porcs. Chihiro se retrouve seule dans cet univers fantasmagorique. Le parc à thème dans lequel Chihiro se retrouve livrée à elle-même semble laissé à l'abandon, les grands bâtiments des bains thermaux ont l'air vides et délabrés. Mais le passage progressif du jour à la nuit laisse apparaître un tout autre monde. Dès que la nuit s'installe tout s'illumine, le complexe prend vie, des âmes et des ombres apparaissent alors que le crépuscule s'éteint. Des guirlandes s'allument, le monde afflue pour profiter des bains. Ce qui apparaissait mort la journée revit la nuit. De la lumière apparaît à chaque étage des bains et la vapeur de l'eau commence à s'échapper du bâtiment, Chihiro est face à la renaissance de ce qu'elle croyait abandonné. Chaque jour c'est la même renaissance, le jour semble mort et la nuit arrivant, tout est pris de mouvements, se remplit et s'agite.

La nuit est un lieu en soi, un lieu à part de tout le reste c'est ce qui en fait sa particularité. C'est à la fois une question de temps et d'espace comme la voiture.

04

PAYSAGE NOCTURNE CONDUIRE LA NUIT

Là où la nuit est un lieu en elle-même, le jour, lui, est composé de lieux. Être chez soi, au travail, à l'école, au supermarché, ou n'importe quel lieu d'activité, ces endroits induisent eux-mêmes des déplacements. Mais l'on s'accorde à dire que les deux principaux lieux de nos journées sont notre lieu de résidence, le foyer et le lieu de travail. Cette catégorisation des environnements sociaux, que sont la maison et le travail, aussi respectivement appelés « first place » et « second place », a été développée par Ray Oldenburg (1932-2022), professeur de sociologie urbaine à l'université de Pensacola en Floride (États-Unis), dans son livre publié en 1989, *The Great Good Place*⁹⁹. En étudiant les déplacements quotidiens de la population et leur aspect pendulaire, il s'est interrogé sur les caractéristiques de l'existence de ces deux lieux principaux dans notre journée. C'est là où nous passons le plus de temps, la maison et le travail. Au cours de la journée il y a beaucoup d'autres lieux dans lesquels nous nous rendons mais pas aussi fréquemment, ou en y passant autant de temps. Avec l'analyse de ces deux pôles principaux, Ray Oldenburg en vient à la conclusion que l'individu a besoin d'un troisième lieu. Ce lieu est perçu comme un lieu spécifique, qu'il appelle « third place » traduit en français par « tiers-lieu » qui indiquerait un lieu à part de ces deux pôles principaux. Le tiers-lieu fait donc référence aux environnements sociaux qui viennent après la maison et le travail. Il peut aussi être perçu comme un lieu où les personnes se plaisent à sortir et se regrouper de manière informelle, situé hors du domicile (first-place) et de l'entreprise (second-place). Ce sont des lieux autres qui peuvent aussi permettre d'être seul, de se détendre, d'échapper à la frénésie de la journée.

⁹⁹ Ray Oldenburg (1989), *The great good place*, Da Capo Press (3e édition 1999), États-Unis.

Pour une majorité des individus, la voiture participe à l'organisation du quotidien. Son évolution et l'amélioration de son confort au fil des siècles l'a intégré de plus en plus à la vie de chacun comme un lieu en soi.

La voiture représente aujourd'hui un lieu qui vient s'ajouter, comme une extension de chez soi et en même temps qui n'est ni la maison, ni le lieu de travail mais dans lequel nous passons du temps :

« La voiture n'est pas un objet comme un autre, elle fait partie de l'habitat de l'individu. On est dans sa voiture comme dans une extension de l'habitat quotidien. »¹⁰⁰

¹⁰⁰ *Ibid.*,

Elle est un mode de transport qui se distingue des transports en commun par l'intimité et le relâchement de soi qu'elle permet, avant ou après sa journée de travail, un moment à part, un moment de décompression. En ce sens, la voiture semble correspondre à la définition du tiers-lieu : un endroit où l'individu se retrouve dans un espace qui lui fait du bien et qui lui permet une certaine liberté. Lors d'une interview donnée à *Libération* en 2018, le sociologue Hervé Marchal, évoque cette opportunité de la voiture et du temps de trajet :

« La voiture est un habitat parce que l'on peut y déposer de soi. Parce qu'on va y faire l'expérience de nombreux états d'être intérieurs. On peut y être détendu, stressé, y écouter ses musiques préférées, y laisser aller sa colère... Je peux y exprimer plusieurs pans de ma personnalité, ce qui n'est pas toujours possible dans mon logement, du fait de la présence d'enfants, de la proximité des voisins. La voiture est extrêmement sensorielle. Elle touche corporellement l'individu et l'enveloppe. D'où une sensation de confort. Dans mes recherches, la plupart des conducteurs que j'ai interrogés me disaient : « Je m'y sens bien, je suis à l'aise car tout est à portée de main. L'ergonomie est de mieux en mieux réfléchi donc je vais pouvoir être disponible à ce qui se passe à l'extérieur. » La voiture est certes une bulle, mais pas seulement. Elle me permet aussi de pouvoir écouter la radio et être disponible pour qui se passe à l'autre bout du monde. La voiture devient alors un huis-clos existentiel et crée un rapport à soi-même. »¹⁰¹

¹⁰¹ Franck Bouaziz (2018), *mondial de l'auto*, Libération, France.

La voiture tout comme la nuit, pose la question du temps et de l'espace, dans le sens où nous sommes dans un lieu, qui se déplace et qui permet d'effectuer ce déplacement dans un temps donné.

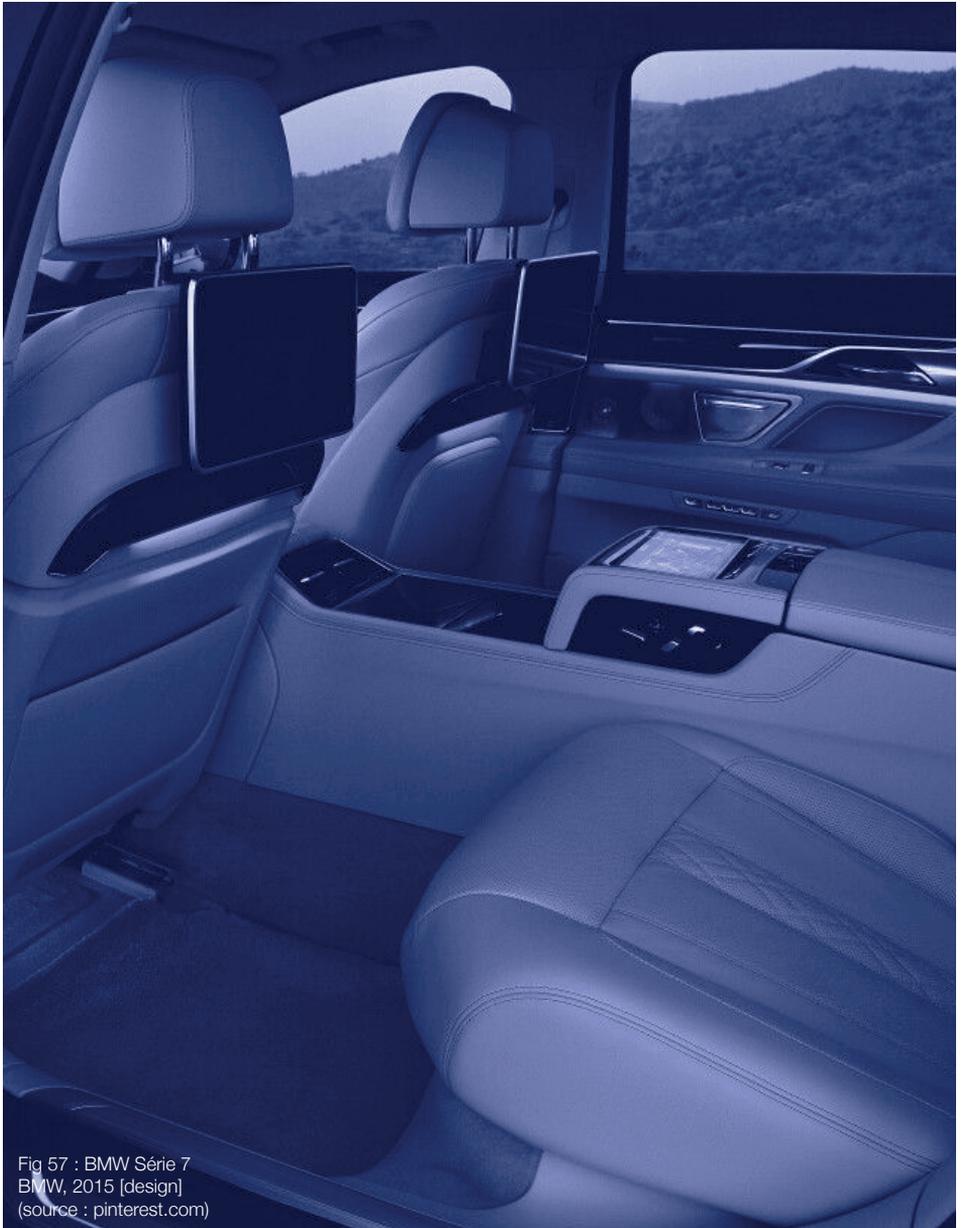


Fig 57 : BMW Série 7
BMW, 2015 [design]
(source : pinterest.com)

LE TOUCHER DANS L'HABITACLE DE LA VOITURE

¹⁰² Déborah Dussouillez & Yohann Lavialle (2019), *Comment le marketing sensoriel agit-il sur nos émotions ?*, emarking.com.

Le design sensoriel et l'automobile se complètent dans la stratégie qui consiste à utiliser les sens du consommateur pour l'inviter à l'expérience de la conduite, mais surtout à le fidéliser. L'objectif est de créer une expérience complète autour des sens. Ceux qui sont les plus facilement exploitables dans ce domaine sont, en général, l'odorat, l'ouïe et la vue. Effectivement, l'odeur des matériaux et la musique diffusée restent plus simplement sensibilisant que le goût et le toucher selon les secteurs d'activités. Dans l'article en ligne, *Comment le marketing sensoriel agit-il sur nos émotions ?*¹⁰², publié par Déborah Dussouillez & Yohann Lavialle en 2019, certaines études montrent que soixante-dix pourcent des consommateurs affirment que l'émotionnel compte à cinquante pourcent dans leur décision d'achat. Ces chiffres illustrent par eux-mêmes la place de cette stratégie au sein de l'expérience client. Autrement dit, le design sensoriel met la mobilisation des sens au cœur de la création d'expérience. Par ailleurs, son intervention est d'autant plus stratégique que le secteur automobile est souvent associé à des ressentis assez négatifs en termes de sens : avec des odeurs comme celle de la pollution, de gaz d'échappement, l'essence, le bruit des engins etc. L'automobile n'évoque pas forcément des ressentis sensoriels agréables. La mise en place d'une expérience de design sensoriel peut venir contrebalancer ces a priori en apportant plus de confort aux clients. Miser sur l'attention donnée aux sens dans l'expérience de la conduite, peut permettre de se distinguer face aux autres constructeurs. En ne considérant pas seulement l'automobile comme un moyen de déplacement, ou de performance, mais en se penchant sur le rôle en tant que tiers lieu, la voiture peut devenir un moment hors du temps, qu'il faut représenter comme tel.

Suite à mes expériences professionnelles, et notamment l'immersion en entreprise que j'ai réalisée au sein de l'équipe de designer couleur, matière et finition de la marque française d'automobiles sportives Alpine, j'ai voulu orienter mes recherches sur les sujets du tactile et du nocturne autour de la question de la conduite de nuit. Plus particulièrement sur la reconnaissance tactile de commandes liées à l'utilisation du véhicule en condition nocturne. Comment cette différenciation peut-elle se faire sans quitter la route des yeux ? Dans un autre temps, dans un espace où les repères visuels se raréfient, s'estompent, comment pouvons-nous distinguer ces commandes uniquement par le toucher ?

Le toucher pour le conducteur est un des sens les plus sollicités :

« Clefs, poignée, portière, siège, ceinture, frein à main, levier de vitesse et enfin volant, voici le processus typique que l'on avait à suivre lorsque l'on avait à s'installer à bord du poste de conduite d'une auto. Un véritable parcours sensoriel augmenté par différents matériaux comme le métal, le tissu, le cuir, les différents types de plastiques et de bois, qui viennent tour à tour nous communiquer différentes sensations selon leur raffinement et leur texture créant une grande variété d'ambiance. »¹⁰³

¹⁰³ Victor Ledda (2019), *L'automobile, une expérience tactile*, histoiredeart2.wordpress.com.

L'importance du sensoriel dans le monde automobile se retranscrit avec l'intérieur d'une voiture. La sensation ressentie au contact du velouté d'un cuir ou de la chaleur d'un Alcantara (matière microfibre) influence de manière considérable le lien qui se crée entre le véhicule et son conducteur. Du moment où nous nous asseyons derrière le volant, jusqu'à ce que nous quittions le véhicule, notre corps touche un grand nombre de matières, de formes et de volumes. Elles sont toutes étudiées pour rendre compte d'une certaine qualité. Dans l'habitacle, nous sommes en contact presque constant avec certaines matières, en contact ponctuel avec d'autres, mais ce qui est intéressant à prendre en compte c'est que la relation entre le conducteur et son véhicule est très tactile. Tout se commande principalement avec les mains et les doigts, d'autant plus aujourd'hui avec l'insertion des écrans tactiles d'aide à la conduite. Ce contact ponctuel mais répétitif doit rester agréable pour offrir une expérience de conduite parfaite.



Fig 58 : Sensotact
Renault, 2004 [projet design]
(source : renault.fr)

Ce qui m'intéresse est d'aller chercher, en termes de tactilité, toutes ces parties avec lesquelles le corps est en contact presque permanent. Que cela passe par la proprioception du corps humain, lorsqu'il se love dans le siège, l'ergonomie du volant lorsque les mains se posent dessus, l'haptique des commandes de conduite quand les doigts les cherchent sur la console. La sellerie est la première chose avec laquelle le corps entre en contact lorsque l'utilisateur s'installe derrière le volant. Il sent la dureté de l'assise, le rebondi de la matière, sa douceur ou sa rugosité. Il détermine son maintien à l'intérieur des pads du siège. Il se rend compte de la façon dont son corps s'enfonce dans l'assise et dont le dossier le retient. Puis, le premier réflexe est de se saisir du volant. Sa forme et sa texture se révèlent au conducteur. Sa main glisse sur la matière, il découvre les volumes, les cassures et les recoins du cercle. La matière avec laquelle le volant est revêtue est une des plus importantes, de par le contact constant des mains sur celui-ci. Les commandes, le plus souvent concentrées sur le volant et la console centrale, permettent le réglage interne de la voiture. Par rotation, poussoir, les commandes sont accessibles par différents mouvements de la main et des doigts. Leur taille et leur matériau varient selon l'importance et la prise en main, offrant des surfaces lisses ou bien crantées, rugueuses ou bien douces. Tous les éléments de l'habitacle ont une capacité tactile, qu'elle soit produite par le contact du corps avec celle-ci ou bien révélateur de potentialité, appelant à être touché. C'est cette potentialité qui invite à penser le choix du matériau comme une relation à l'individu, pour sa capacité d'attraction et non pas seulement son esthétisme.



Fig 59 : Sensotact
Renault, 2004 [projet design]
(source : renault.fr)

¹⁰⁴ Renault (2004),
Sensotact,
design, France.

À cet effet, Renault a développé un outil de mesure tactile, le *Sensotact*¹⁰⁴. La marque française Renault présente un référentiel, créé par ses équipes en 2004, avec lequel on va venir comparer les matières entre elles. Son but est de déterminer si les matières qui sont équivalentes d'un point de vue technique, sont aussi équivalentes d'un point de vue sensoriel et/ou visuel. Le référentiel est composé de onze descripteurs tactiles qui correspondent à un ressenti simple. Pour chacun des descripteurs, les échelles sont graduées de 0 à 100, par pas de 25. Il y a une définition rapportée, un protocole et une gestuelle à adopter afin d'avoir des mesures fiables et justes. Les tests sont réalisés avec un panel humain afin d'être représentatif de ce que ressent le client quand il va venir manipuler son volant. Travailler le toucher, c'est essentiel pour la qualité perçue d'une voiture. La relation entre le conducteur et son véhicule est très tactile. Le contact doit contribuer au lien émotionnel entre le conducteur et sa voiture. Une des créatrices du *Sensotact*, spécialiste matériaux en sensoriel et responsable du panel tactile chez Renault, explique :

« On est obligés de réaliser les essais avec un panel humain afin d'être compatible avec ce que ressent le client quand il va manipuler son volant. »

Bien que le toucher soit un des sens primordiaux dans l'expérience de la conduite, il y a plusieurs manières de le déterminer dans l'habitacle. Pour caractériser son importance et les matières qui lui sont associées, il faut d'abord comprendre que le corps ne touche pas toutes les matières de la même façon. Les matières dans un habitacle de voiture se répartissent entre celles que l'on va seulement voir, celles que l'on va toucher et voir à la fois, et celles que l'on va seulement toucher sans les voir. Là où les textures « visuelles » n'ont besoin d'être, justement, que visuelles et les textures exclusivement tactiles n'ont besoin que d'avoir une tactilité reconnaissable, les matières qui sont elles, et visuelles et tactiles, se doivent d'être cohérentes. Ces matières là, que l'on va d'abord voir puis toucher, se doivent d'avoir une réponse tactile correspondant correctement à l'attente de la vue. Si le volant paraît doux à sa vue, il faut que la texture douce y soit associée, sinon cela peut créer un rejet du conducteur, alors le lien ne s'établit pas entre l'utilisateur et le véhicule.

Spécialiste des tendances, le designer automobile CMF est responsable de toutes les recherches et développements sur les ambiances, les matériaux, les couleurs conçues pour un véhicule, intérieur ou extérieur. Son travail se fait en cohérence avec l'image de la marque, les tendances, les contraintes économiques et industrielles, voire écologiques. Le rôle du designer couleur et matière est étroitement lié à celui des designers extérieur et des designers intérieur. Leur collaboration est nécessaire pour une bonne harmonie visuelle et sensorielle du véhicule et de son habitacle. Elle garantit la cohérence de l'expérience. Il interagit également avec les équipes marketing et produit, les ergonomes et les ingénieurs techniciens sur la conception et l'industrialisation des nouveaux produits. Ensemble, ils définissent les meilleurs matériaux et assemblages afin d'assurer l'harmonie intérieure et extérieure du véhicule final.

La perception et l'émotion sont influencées par des stimulus chromatiques et sensoriels. Le designer couleur et matière s'intéresse aux tendances futures. En les adaptant à la vision de la marque, il cherche à obtenir un résultat toujours sur mesure, unique et distinctif. Couleur, matière et finition signifie choisir la meilleure combinaison de couleurs et de matériaux en fonction du projet.

Pour les véhicules sportifs de luxe, des matériaux solides, résistants et qualitatifs sont nécessaires pour répondre à l'attente du client. La qualité et les caractéristiques de chaque matériaux permettent une variété importante de possibilités et de combinaisons au sein du véhicule.

Le métier de designer CMF automobile se sépare entre l'intérieur et l'extérieur de la voiture, et touche à des parties précises dans chaque cas. Mais le processus est différent s'il s'agit de design intérieur ou extérieur. En extérieur, le designer CMF intervient sur les sujets liés à la couleur, aux motifs et aux aspects principalement. Cela comprend les teintes de caisses (la couleur de la carrosserie), les jantes, que ce soit leur finition ou leur rendu, les étriers de frein, l'anoblissement du logo de la marque, les décors internes de phares, la calandre (partie frontale du pare choc avant). L'ancien directeur Design Couleurs et Matières de chez Renault, François Farion, explique :

« On doit communiquer notre inspiration : on réalise des planches de tendance, on cherche des images et des références pour faire valider auprès du développement produit et du marketing nos idées en matière de couleurs. »

En intérieur, le designer CMF vient associer ses compétences sur la couleur avec celle sur les matières, la combinaison de certains matériaux, leurs modalités d'association ou de fabrication. Il va maîtriser l'interaction des paramètres matière et couleur dans le projet. Il intervient donc sur toute la sellerie, dont les sièges avec l'assise, le dossier, l'appuie-tête, le volant, les logotypes, les panneaux de porte, accoudoirs central et latéraux, le tableau de bord, avec la planche de bord et le compteur. La console centrale ainsi que les commandes, et même le sol. Sabine Le Masson Pannetrat, qui a travaillé en tant que directrice design CMF chez DS automobile (marque premium du constructeur Citroën, du groupe Stellantis, ex PSA Peugeot-Citroën), explique :

« Tout ce qui se touche, se voit, se sent, au niveau des couleurs extérieures, des intérieurs (des matières des tapis au textile du pavillon), est concerné. »

« Les matières fragiles doivent être protégées en les implantant dans des zones où on n'est pas constamment en contact avec elles. Il faut prendre en compte également la tenue à la lumière, c'est complexe. Alors on réinterprètera la matière. Nous regardons de très près comment trouver un équivalent avec nos exigences en qualité. »

Les trois types de matières qu'on va retrouver dans l'habitacle sont donc distinguées par la manière dont on va interagir avec elles. Celles que l'on voit, celles que l'on touche, et celles que l'on touche et que l'on voit à la fois. Les matières qui sont classées sous l'action de voir se situent généralement sur l'avant du véhicule avec le tableau de bord, le compteur, le rétroviseur central etc. Ces matières ont besoin d'avoir une appréciation visuelle significative car elles créent l'ambiance donnée à l'intérieur et ne sont compensées par aucun autre sens. Les matières que l'on va seulement toucher se trouvent dans des zones uniquement accessibles avec la main ou les pieds, comme les pédales, la manette de réglage du siège, les commandes d'ouvertures du capot, de la trappe à réservoir, etc.



Fig 60 : Design color and trim
[design]
(source : autoentusias.com)

Ce sont des commandes qui ont besoin d'avoir une bonne prise en main et une forme, ou une matière reconnaissable facilement par les doigts pour valider leur recherche. L'absence du sens de la vue pour les distinguer, base leur utilisation uniquement sur le sens tactile et donc se doivent de disposer d'une sensation haptique développée.

Finalement, les matières que l'on va toucher et voir à la fois se situent autour du corps de l'utilisateur, comme le siège, le volant, les commandes centrales, la poignée, le panneau de porte, etc. Ces matières se doivent d'être cohérentes d'un point de vue sensoriel, une impression visuelle de douceur ou de rugosité doit être validée par la découverte tactile de la matière. Les matières visuelles et tactiles doivent correspondre entre elles.

Un travail plus important est fait sur ces matières qui se doivent d'avoir une appréciation positive visuelle et tactile. Elles doivent plaire autant visuellement que tactilement. Elles participent également à l'appréciation globale de l'ambiance visuelle et tactile à l'intérieur du véhicule et permettent la création du lien entre l'utilisateur et le véhicule.

Le travail de design de l'environnement matériel et tactile de l'habitacle est d'autant plus important pour le confort de la conduite nocturne que, la nuit est propice au développement d'une sur-sollicitation lumineuse, finalement déstabilisante pour l'utilisateur.



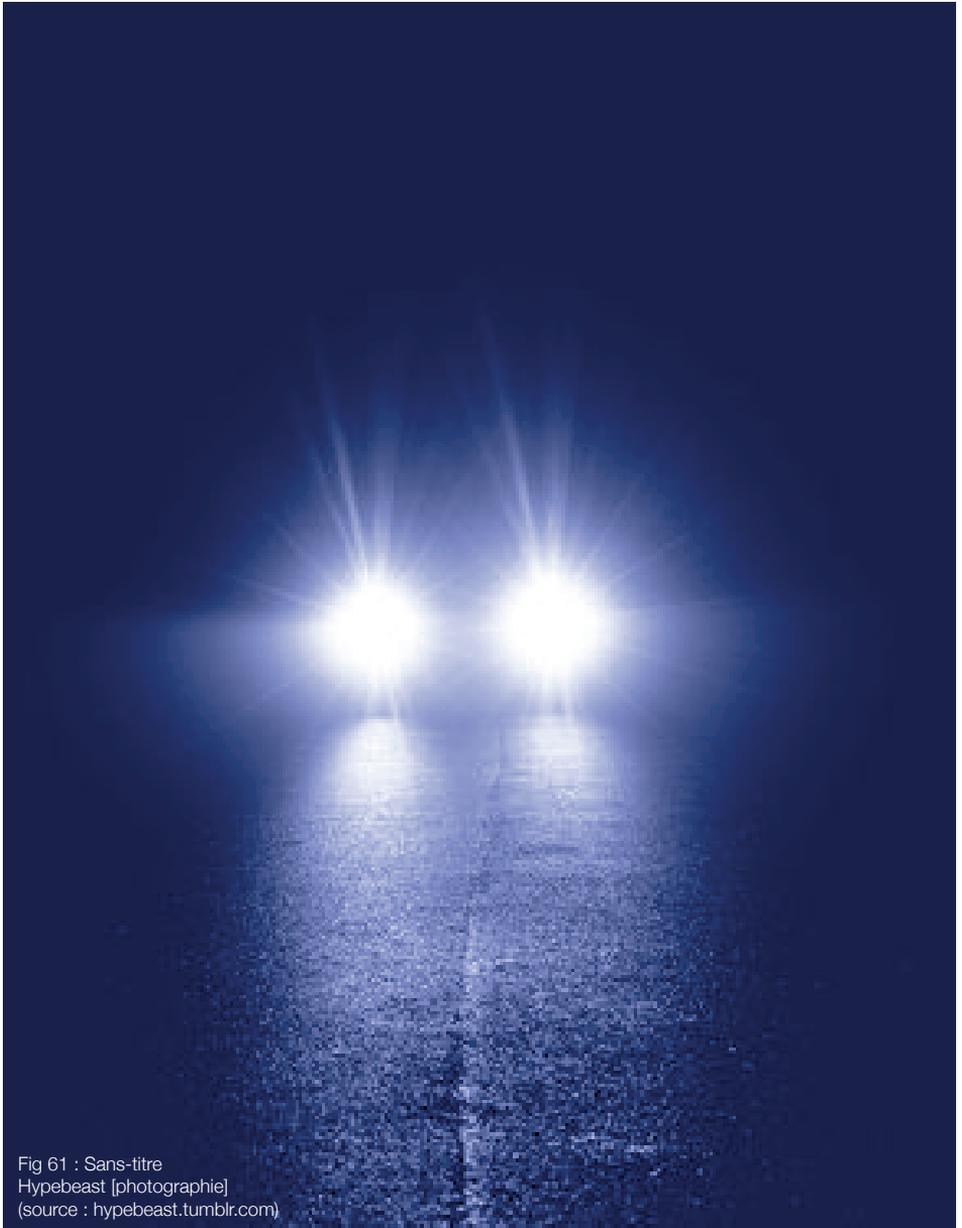


Fig 61 : Sans-titre
Hypebeast [photographie]
(source : hypebeast.tumblr.com)

CONDUIRE LA NUIT

Conduire la nuit implique autant de changements liés au passage du clair à l'obscur. Éclairage des rues, des phares des voitures, des enseignes lumineuses, réfléchissement des panneaux de signalisation, autant de distractions visuelles que d'éléments qui se déforment et qui perdent de leur lisibilité. Selon l'auto-école en ligne Ornikar :

« Un automobiliste sur deux déclare ressentir des gênes pour conduire la nuit. »¹⁰⁵

« Un automobiliste sur deux déclare ressentir des gênes pour conduire la nuit ” 44% des accidents mortels ont lieu entre 22h et 5h du matin, alors que cette période de la journée ne représente que 10% du trafic total. »¹⁰⁶

¹⁰⁵Ornikar (2004),
*Comment bien
conduire de nuit ?*

¹⁰⁶*Ibid.*

Il y a donc une réelle métamorphose de l'environnement visuel la nuit. Les principaux facteurs liés à cette modification sont évidemment les risques d'éblouissement extérieur, intérieur, et le manque de luminosité de son environnement extérieur. La gêne visuelle due aux phares lors de la conduite de nuit touche près d'un conducteur sur deux. Des phares mal réglés peuvent entraîner l'éblouissement du conducteur en face, une lumière trop intense attire l'attention et la dévie de la route. Il en va de même pour les distractions intérieures, le sur-éclairage interne d'un véhicule peut influencer l'attention que le conducteur porte à sa conduite. Lorsque l'on mentionne l'éclairage des voitures, on pense le plus souvent aux feux de route, aux clignotants et aux autres éléments appartenant à l'éclairage extérieur. Mais d'autres éléments entrent en compte dans l'illumination du véhicule comme l'éclairage de l'habitacle. Il s'agit principalement des dispositifs dans le tableau de bord, le plafonnier et dans le reste du véhicule pour un éclairage d'ambiance. Ces lumières ont pour mission de fournir des informations sur la voiture au conducteur même en pleine nuit, ou encore d'apaiser sa conduite. À cet effet, les constructeurs d'aujourd'hui se penchent sur la question des ambiances lumineuses esthétiques à l'intérieur des voitures.



Fig. 62 : Cullinan
Rolls-Royce, 2023 [automobile]

Ce type d'éclairage est peu à peu intégré à l'ensemble des modèles actuels, il a pour objectif de créer une ambiance apaisante à l'intérieur de l'habitacle. Souvent discret et en touche, ce genre d'éclairage peut pourtant prendre des tournures excessives :

¹⁰⁷ *Ibid.*, pp.125.

« Si aucune règle du Code de la route est uniquement dédiée à l'éclairage intérieur des véhicules motorisés, l'article R313-1 du Code de la route expose néanmoins que les différentes dispositions et prescriptions prévues dans le chapitre traitant de l'éclairage ne s'appliquent pas à l'éclairage intérieur des véhicules, « sous réserve qu'il ne soit pas gênant pour les autres conducteurs. » Ainsi, les usagers comme les constructeurs n'ont théoriquement aucune contrainte relative à l'éclairage intérieur, notamment en matière de formes et de couleurs, à la seule exception que cet éclairage ne doit pas éblouir les autres conducteurs, ni les empêcher de se concentrer sur leur trajet. »¹⁰⁷



Fig 63 : Class B Finition AMG-Line
Mercedes, 2019 [automobile]
(source : pinterest.com)

Dans son modèle *Class B Finition AMG-Line*¹⁰⁸ sorti en 2019, le constructeur allemand Mercedes met en lumière cette idée d'ambiance lumineuse excessive. L'habitacle de cette voiture est recouvert de dispositifs éclairants du sol au plafond. En ouvrant la portière, on se retrouve déjà face à un logo Mercedes rétro-éclairé sur les seuils de portes. Une fois la portière refermée, la nuit, l'habitacle est plongé dans une lumière d'ambiances venant de toutes les commandes du tableau de bord mais pas seulement. On retrouve également deux écrans digitaux, l'un derrière le volant et l'autre au centre de tableau de bord.

S'ajoute à cette source lumineuse indirecte, le rétro-éclairage de l'ensemble du système de ventilation dont la couleur est modulable et qui, de plus, réagit à la modification de la température de l'air émis. Si la chaleur augmente les lumières se changeront en rouge pour ensuite retourner à leur couleur initiale et à l'inverse, si la température est baissée, les ventilateurs prendront une teinte de bleu, pour changer à nouveau. L'ambiance lumineuse globale de l'habitacle peut s'éclairer en toutes les couleurs, selon les préférences du conducteurs, celui-ci peut choisir parmi un nuancier et sélectionner sa favorite.

¹⁰⁸ Mercedes (2019), *Class B finition AMG-Line*, automobile, Allemagne.



Fig 64 : Class B Finition AMG-Line
Mercedes, 2019 [automobile]
(source : pinterest.com)

Cette modification s'inscrira sur tous les dispositifs éclairants à l'intérieur de la voiture : les bandes LED sur le tableau de bord passager, celles des panneaux de porte et l'éclairage au niveau des pieds du conducteur et du passager, ainsi que les poignées de porte.

En plus de ces dispositifs lumineux, l'ensemble des commandes de conduite (boutons de réglages, commandes d'aides à la conduite, etc.) sont rétro-éclairées afin d'être perçues lors de la conduite de nuit. Parmi toutes ces lumières d'ambiance, il est impossible de distinguer les éléments importants à la conduite, le canal sensoriel visuel est surchargé d'informations

lumineuses qui distrait à la fois de la conduite en elle-même et de l'utilisation correcte des commandes nécessaires.

Ce modèle de la marque Mercedes est l'exemple type de la surcharge visuelle à laquelle le conducteur est exposé durant la conduite de nuit. Ces nouveaux véhicules tentent de séduire par leurs améliorations et avancées technologiques de l'industrie automobile et oubliant parfois la gêne qui peut en ressortir. Ils misent sur la dimension ludique de ces éclairages, capable de déclencher un achat impulsif en concession, mais négligent l'expérience de conduite.

¹⁰⁹ Buick (1986),
Buick Riviera,
automobile, États-
Unis.

¹¹⁰ Mercedes
(2021), *Mercedes*
EQS, automobile,
Allemagne.

¹¹¹ Tesla (2021),
Modèle 3,
automobile,
États-Unis.

Aujourd'hui, avec l'avancée technologique, les voitures se modernisent et les tableaux de bord à commande manuelle laissent place aux écrans tactiles. De plus en plus nombreuses et de plus en plus grandes, ces tablettes envahissent l'habitacle par leur taille et leur luminosité. Ils sont désormais omniprésents dans nos voitures, pourtant il y a à peine quarante ans ces écrans étaient encore une innovation révolutionnaire. La *Buick Riviera*¹⁰⁹ de 1986 (de la marque automobile américaine Buick détenue par le groupe General Motors) a été la première voiture de série à être équipée d'un écran tactile, et cette innovation a marqué le début d'une nouvelle ère dans l'industrie automobile. Alors que pour certains elle représentait une avancée inédite, pour d'autres elle marquait, encore un peu plus, l'intrusion des écrans dans chaque partie de notre quotidien. D'autres encore les considèrent comme dangereux par l'inattention qu'ils engendrent : le conducteur est distrait et quitte la route des yeux. En 2021, Mercedes franchit une nouvelle étape avec un écran digital recouvrant entièrement la planche de bord, du conducteur au passager. La *Mercedes EQS*¹¹⁰, cent pour cent électrique, inaugure l'Hyperscreen : un nouveau système d'info-divertissement MBUX reposant sur un écran de près d'un mètre cinquante et pouvant être utilisé par le passager. Il ne s'agit pas d'une dalle unique, mais de trois écrans OLED. Les ingénieurs de Mercedes ont intégré douze zones haptiques permettant d'avoir un retour d'information dès que l'utilisateur sélectionne une fonction. Le site automobile en ligne Caradisiac parle de cette avancée technologique en ces termes :

« Désormais, il n'est plus de salut commercial pour une voiture sans une énorme tablette à bord. Mercedes joue un rôle particulier dans cette prolifération néfaste, lui qui a compris avant tout le monde que ça plairait à la clientèle. »

Constamment éclairés, ces écrans tactiles sont désormais quasiment inévitables lors de l'achat d'un nouveau modèle de voiture. Ils prennent une place de plus en plus importante dans l'habitacle jusqu'à, dans certains cas, remplacer totalement le tableau de bord et les commandes centrales du véhicule. Par exemple, Tesla, le constructeur américain de voiture électrique, avait annoncé en 2021, la disparition du tableau de bord et de ses commandes, avec la sortie de leur *Modèle 3*¹¹¹.



Fig 65 : Buick Riviera
Buick, 1986 [automobile]
(source : pinterest.com)



Fig 66 : Mercedes EQS
Mercedes, 2021 [automobile]
(source : pinterest.com)



Fig 67 : Saab 900
Saab, 1993 [automobile]
(source : pinterest.com)

La gêne occasionnée par l'éclairage constant des écrans et des commandes de bord en milieu nocturne est un problème déjà soulevé lors de leur apparition au XXe siècle. L'environnement nocturne ambiant entraîne une vision sensible à n'importe quelle source lumineuse. Dans la nuit, la conduite est déjà affectée par les éclairages urbains, les phares des autres voitures, il y a de nombreux stimuli visuels et lumineux. La distraction des commandes ou des lumières d'ambiances à l'intérieur de la voiture n'ont pas besoin de venir se superposer à ces gênes extérieures. Dans le but de réguler cette source de lumière, le fabricant automobile suédois Saab créa en 1993, sur son modèle *Saab 900*¹¹², la fonction « Black Panel » ou « Night Panel ». L'activation de cette commande ne laisse éclairé que le tachymètre (compteur de vitesse), pour ne pas distraire le conducteur. Issu du constructeur aéronautique du même nom, Saab s'inspire de l'aviation pour la confection de ce mode nocturne, tout comme les cockpits ont besoin d'être le moins éclairés possible. Cette fonction optimise le confort de vision nocturne par une désactivation des indications du combiné (hors compteur de vitesse). L'extinction des lumières superflues permet au conducteur de focaliser son attention sur la route, et de ne pas être gêné par sa vision périphérique, souvent perturbante à cause de la lumière qui en émane et de ce fait plus attractive que la vision de la route devant soi.

¹¹² Saab (1993),
Saab 900,
automobile,
États-Unis.



Fig 68 : Saab 9-3 lumière ambiance
● Saab, 2015 [automobile]
(source : pinterest.com)

¹¹³ Saab (2015),
Kit d'éclairage,
Saab 9-3, design
automobile,
États-Unis.

Vingt ans plus tard, en 2015, Saab sort un kit d'éclairage d'ambiance le « Saab 9-3 lumière ambiance »¹¹³, qui s'inspire une nouvelle fois de l'aéronautique en proposant un éclairage d'ambiance au niveau des pieds du conducteur et du passager. Le sol du véhicule baigne dans une douce lumière verte donnant la sensation d'un habitacle à peine éclairé, sans pour autant être plongé dans le noir complet.

« L'éclairage ambiant Saab 9-3 immerge le plancher dans une lumière verte agréable. Cela correspond exactement au style du 9-3 tout semble être d'une seule pièce. La conduite dans le noir est agréable, la lumière ambiante ne dérange pas, est perçue par les yeux comme un rétro-éclairage doux. En même temps, les LED fournissent la luminosité supplémentaire désirée dans le véhicule. »

Dans l'idée d'un habitacle plongé dans le noir, pour éviter toute distraction lumineuse, comment peut se faire l'interaction physique de la main avec les commandes centrales et nécessaires du véhicule ? Comment remplacer sensoriellement le sens de la vue perdu avec l'extinction de la lumière ? Par son opportunité sensorielle nocturne le sens du toucher apparaît donc comme une solution plus riche en opportunité, que le sens de la vue, pour améliorer le confort de conduite en ambiance nocturne. La nuit on touche mieux, alors comment mettre à profit cette hyperesthésie du tactile afin de créer un nouveau canal d'information sensoriel pour interagir avec son véhicule ?



Fig 69 : Eletre (SUV)
Lotus, 2023 [automobile]
(source : motorgreen.fr)

MATIÈRE ATMOSPHÉRIQUE

La vue est un sens utilisé en permanence, que ce soit de manière consciente ou non, chaque stimulus visuel peut distraire le conducteur. Dans le domaine de l'automobile, ces stimuli peuvent être nombreux, notamment en milieu nocturne avec l'ensemble des repères lumineux qui sont présents dans l'habitacle. L'intérêt ici est de prendre en compte les caractéristiques et les opportunités du toucher, en le considérant comme sens de prédilection dans le transfert d'informations en milieu nocturne. Dans l'optique de l'utilisation d'un « mode nuit » afin de plonger l'habitacle de la voiture dans le noir, et donc de ne plus utiliser la vue comme sens principal, il faut se pencher sur une nouvelle manière de penser son intérieur. Il est nécessaire de prendre en compte la façon dont l'utilisateur va venir toucher la voiture si sa vue n'est plus une option pour se diriger. L'intérêt est de pouvoir se repérer seulement grâce à son sens du toucher et l'haptique de l'habitacle. Il faut « augmenter » la tactilité des matières afin de sentir les réelles transitions entre elles et suggérer la présence de commandes ou d'objets d'intérêts pour la conduite.

Un habitacle tourné vers l'haptique se définit à travers une « augmentation » du sens du toucher, c'est-à-dire, un habitacle qui se compose de matières à haut potentiel tactile, ou autrement dit des matières qui ont des textures particulières, très lisses, très bosselées, douces ou rugueuses, qui se définissent dans des extrêmes les unes par rapport aux autres. Le toucher pourrait alors transmettre les informations, en dispensant le conducteur de les vérifier par la vue, et permettrait une spécialisation absolue des sens : le toucher pour les commandes, le sens de la vue pour surveiller la route. Si l'on va plus loin, de la même façon que la vue d'un objet permet d'anticiper la sensation de toucher qu'il va procurer, le toucher de la commande permet de s'en faire une image mentale qui se substitue à l'image « réelle » et la rend dispensable. Cela nous assurerait de garder le regard sur la route.



Fig 70 : Mercedes-AMG GT
Mercedes, 2016 [automobile]
(source : pinterest.com)

Afin de mettre en avant le toucher dans cet environnement initialement visuel, il faut penser l'ambiance chromatique de l'intérieur. La nuit offrant un panel de couleurs foncées ou noirs colorés, un habitacle déclinant ces coloris créerait une harmonie visuelle passive. Une unité visuelle sombre permet d'éviter d'attirer l'attention sur des zones en particulier. Le noir absorbe la lumière, minimise les ombres et les éclats de lumières et engage réellement la matérialité des choses. La monochromie noire permet une neutralité qui invite à se concentrer sur le fait de se repérer avec ses mains, et non pas avec ses yeux.

Se repérer dans un habitacle de voiture de nuit, c'est sentir avec sa main, ses doigts que l'on est en train de toucher une commande dont on a besoin. Toucher la nuit, c'est passer d'une surface à une autre et savoir qu'elles ont des intérêts différents, c'est comprendre que le doigt se déplace d'une partie qui recouvre à une partie qui se manipule. Il met l'haptique à portée de main, par des transitions tactiles. Actuellement dans le monde de l'automobile, l'intérieur est principalement pensé pour plaire visuellement à l'acheteur, mais beaucoup de parties ou commandes importantes perdent de leur fonctionnalités à cause de cette recherche de séduction visuelle. On peut, par exemple, penser aux boutons d'ouverture et de fermeture des fenêtres : la plupart du temps, ils sont accessibles sur la portière du conducteur pour pouvoir contrôler l'ensemble des vitres du véhicules, avant et arrière. Pourtant, souvent, ces quatre boutons se touchent dans un espace délimité mais qui ne permet pas au toucher, et seulement au toucher, de différencier laquelle des fenêtres va s'ouvrir. Dans la précipitation d'une arrivée au péage il arrive d'ouvrir plusieurs fenêtres au lieu de celle du conducteur par manque d'indications tactiles sur les commandes.



Fig 71 : Porsche 911 (996)
Porsche, 2002 [automobile]
(source : pinterest.com)

¹¹⁴ Bill Fassinou (2022), *Les boutons physiques seraient plus performants que les écrans tactiles dans les nouvelles voitures*, Développez.com

Dans un article en ligne publié sur le site internet *Développez.com* en 2022, *Les boutons physiques seraient plus performants que les écrans tactiles dans les nouvelles voitures*¹¹⁴, l'auteur, Bill Fassinou, met en avant des recherches menées par des testeurs (source publiée dans le magazine automobile suédois *Vi Bilägare*) sur l'impact de la disparition des boutons physiques au profit des écrans digitaux :

« La suppression progressive des boutons physiques dans les voitures modernes au profit d'écrans tactiles est-elle une bonne approche ? Une équipe de testeurs s'est récemment penchée sur la question et a rapporté que cela pose de nombreuses préoccupations en matière de sécurité. Le rapport allègue que les écrans tactiles dans les nouvelles voitures sont moins performants que les boutons physiques. Plus précisément, il indique que les écrans tactiles n'offrent pas les mêmes niveaux de sécurité que les boutons physiques et qu'ils sont susceptibles d'obliger les conducteurs à détourner le regard de la route pendant une longue durée. »

Il y a donc un réel impact de la disparition, ou en tout cas de réduction des boutons physiques sur l'utilisation de la voiture. L'étude menée par les testeurs montre que les temps de réaction pour effectuer une action simple peut être allongée par trois voire quatre fois le temps initial prévu à cet effet. La centralisation des commandes sur un écran tactile réduit l'efficacité d'action. Les actions simples comme régler la ventilation, ses sièges, ses rétroviseurs, devient une chasse à la commande à l'intérieur du système numérique de la tablette.

Le temps d'action est augmenté, le regard est détourné par la recherche et l'incompréhension, finalement le regroupement des commandes et la disparition de boutons physiques entraînent une mise en danger du conducteur et de ses passagers. On pourrait s'interroger au-delà de ce désavantage comparatif évident, sur ce que cette substitution dit de l'hégémonie des réflexes audio-visuels autant des concepteurs que des acheteurs : habitués à associer les écrans visuels au progrès et à la modernité, ceux-ci sont prêts à privilégier une commande qui nécessite une recherche visuelle peu performante par rapport à une commande physique plus ergonomique. Le design tactile de l'habitacle aura-t-il également à déployer une dimension pédagogique pour dépasser cet obstacle ?

« Pour en savoir plus, le magazine automobile suédois Vi Bilägare a testé en profondeur le système IHM (interface homme-machine) de onze voitures moderne cet été et est arrivé à la conclusion selon laquelle ce choix de conception a profondément affecté la sécurité au volant, car les conducteurs doivent maintenant mettre beaucoup plus de temps pour effectuer une simple action. Le rapport indique que la voiture la moins performante a besoin de 1 400 mètres pour effectuer les mêmes tâches pour lesquelles la voiture la plus performante n'a besoin que de 300 mètres. »¹¹⁵

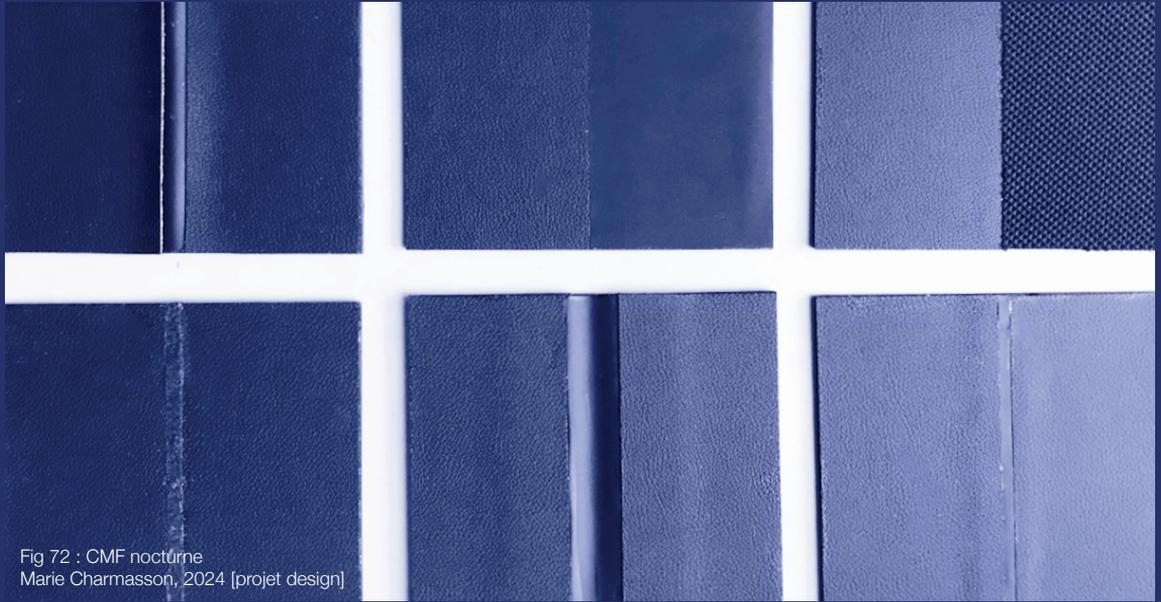
¹¹⁵ *Ibid.*, pp.139

Dans ce même rapport, les testeurs se sont intéressés, certes à la reconnaissance et à l'utilisation des commandes physiques, mais ils se sont également penchés sur la question de cette même reconnaissance la nuit. En prenant pour exemple deux modèles de voiture, ils ont mis en évidence que leur commande de ventilation n'était pas éclairée de nuit et que leur distinction avec le reste des commandes était impossible. Si la commande n'est pas éclairée comme le reste du tableau de bord, il ne peut pas y avoir de vérification visuelle et encore moins tactile si le bouton n'est pas développé dans ce but. Sans lumière et sans matière appropriée, une commande ne peut pas être utilisée de la bonne manière ou pas utilisée du tout en milieu nocturne :

« Selon le rapport, par souci d'économie, les commandes tactiles de la climatisation situées sous l'écran dans la nouvelle ID.3 de Volkswagen et la Leon de Seat ne sont pas rétroéclairées, ce qui les rend totalement invisibles la nuit. »¹¹⁶

¹¹⁶ *Ibid.*

Il y a donc un réel intérêt à se pencher sur la matérialité des commandes physiques, leur utilisation et distinction tactile. Ce ressenti doit se remarquer en repensant la transition, imaginer passer d'une matière à une autre en sentant sous nos doigts cette transition.



Elle peut se faire de différentes manières : par la texture, une séparation (une troisième texture, en volume ou en creux), la surpiqûre, la température etc. On peut imaginer passer d'une texture lisse à une texture rugueuse, d'un aluminium frais à un Alcantara chaud, comprendre la présence d'une commande par le fait qu'une même texture peut être séparée par des creux ou des volumes. La question de la transition pose l'intérêt du passage d'un état à un autre, d'une fonction à une autre, d'une commande à une autre:

¹¹⁷ *Ibid.*

« On craint que les grands écrans ne soient une source de distraction et que, sans la réponse tactile d'un bouton physique pour garantir aux utilisateurs qu'ils ont sélectionné la bonne option, les conducteurs soient plus enclins à détourner le regard de la route pour les utiliser. »¹¹⁷

Mon projet professionnel s'intéresse à la façon de retranscrire matériellement cette transition. Pour cela, j'ai sélectionné une texture témoin, un TEP (tissu enduit plastique) effet cuir, ni trop lisse, ni trop grainé, pour faire ressentir des transitions marquées (vers un cuir très lisse, un tissu poilu etc.) À partir de cette texture de base, j'ai également expérimenté les transitions par creux et mise en volume de matière. En ne changeant pas la matière de l'échantillon mais en travaillant seulement la partie centrale. J'ai ensuite étudié différentes mise en forme de surpiqûres pour comparer leur tactilité : point droit, point zig zag pour plus de surface, triple point droit pour plus de volume, puis en variant l'espacement entre les points, une double ligne de triple point droit etc.

¹¹⁸Rolls-Royce (2012), *Ghost six senses*, automobile, Angleterre.

¹¹⁹Torsten Müller-Ötvös (2012), *Ghost six senses*, communiqué, Rolls-Royce, Angleterre.

En 2012, à l'occasion du salon de Pékin, salon automobile japonais, le constructeur automobile britannique Rolls-Royce, fondé en 1906, présente une édition spéciale de son modèle Ghost. À cette occasion, le concept *Ghost Six Senses*¹¹⁸ est exposé, il se veut porteur d'une expérience sensorielle relative à l'ambiance caractéristique que propose la marque dans ses véhicules. Au nombre de cinq les sens de la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le toucher, se voient augmentés par un sixième sens mis en avant par Rolls Royce. Cette sixième expérience sensorielle renvoie à la sensation globale ressentie lorsqu'on s'immerge dans un habitacle d'une des voitures de la marque. À propos de ce concept inédit, Rolls-Royce a publié un communiqué présentant la manière dont cette Ghost répond au besoin d'expérience sensorielle et comment chaque sens est présent et représenté dans l'habitacle :

« Rolls-Royce Motor Cars est fier de présenter le concept Ghost Six Senses, un modèle de luxe entièrement personnalisé qui incarne la richesse de l'expérience sensorielle caractéristique de l'ensemble des modèles Rolls-Royce, et porte celle-ci à de nouveaux sommets de raffinement. S'approcher de ce luxueux modèle et ouvrir la portière stimule immédiatement les cinq sens que sont la vue, le toucher, le goût, l'ouïe et l'odorat. La surprise et le plaisir des sens sont au rendez-vous lorsque le passager découvre la douceur et la somptuosité des cuirs choisis, le soin apporté aux détails des placages et la variété des équipements personnalisés. »¹¹⁹



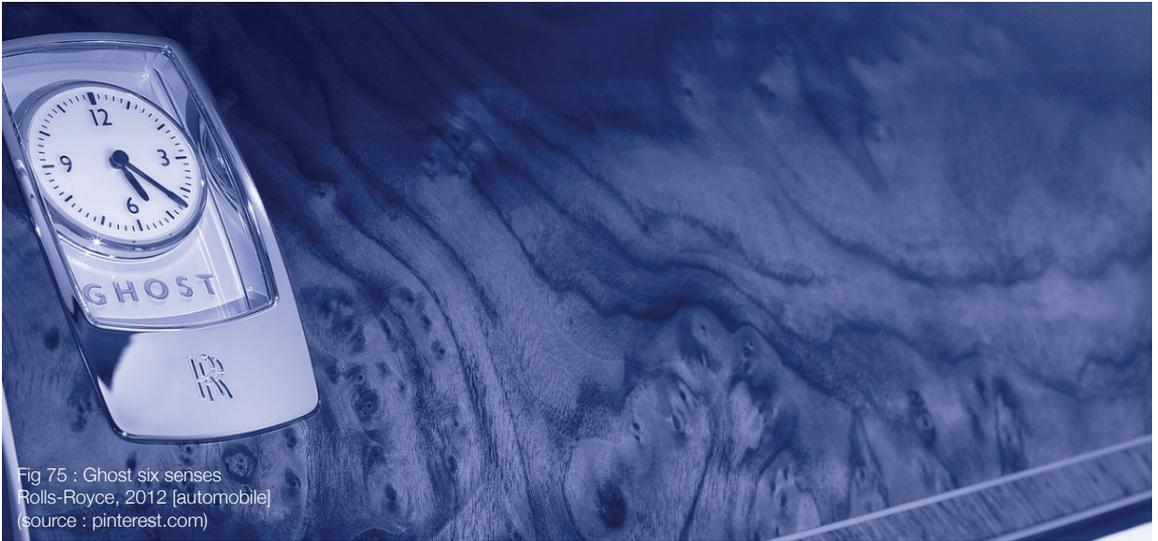


Fig 75 : Ghost six senses
Rolls-Royce, 2012 [automobile]
(source : pinterest.com)



Fig 76 : Ghost six senses
Rolls-Royce, 2012 [automobile]
(source : pinterest.com)



Fig 77 : Ghost six senses
Rolls-Royce, 2012 [automobile]
(source : pinterest.com)

« Le concept Ghost Six Senses offre un environnement de luxe conçu pour les plus exigeants de nos clients », déclare Torsten Müller-Ötvös, PDG de Rolls-Royce.

« [...]

Vue

Belle et élégante, synonyme de goût sûr, la Rolls-Royce Ghost est une voiture de luxe qui séduit immédiatement l'œil. La finition nacrée Blanc Carrara de la Ghost Six Senses contraste à la perfection avec les nouvelles jantes en alliage, et une fois les portières ouvertes, le regard est immédiatement attiré par la splendeur de l'habitacle. Le profond éclat des placages en ronce de noyer se marie à merveille avec les inserts de chêne brun placés en diagonale, évoquant l'incroyable puissance mise à la disposition du conducteur.

Ouïe

Depuis plus d'un siècle, la marque Rolls-Royce est réputée pour le silence de ses moteurs. Les modèles Ghost et Phantom du XXI^e siècle constituent toutefois de véritables auditoriums mettant en œuvre des systèmes sonores à la pointe de la technologie qui offrent une qualité musicale de premier plan. Le système audio du concept Ghost Six Senses emplit l'arrière du spacieux habitacle grâce à ses amplificateurs améliorés et à la présence de haut-parleurs « exciter » intégrés dans le cuir du ciel de pavillon, permettant de rapprocher le centre d'émission sonore de l'oreille du passager.

[...]

Toucher

Du froid du métal chromé au grain fin d'un somptueux cuir, en passant par les veines du bois des placages, chaque modèle Rolls-Royce constitue le moyen de transport idéal pour faire un voyage tactile dans le grand luxe. La Ghost Six Senses permet de franchir un nouvel échelon dans ce domaine en proposant pour la toute première fois un cuir naturel grainé. D'épais tapis de haute laine d'agneau invitent les occupants à y plonger leurs pieds, tandis que le coffre, ouvrable sans effort grâce à une commande à distance, est lui aussi tapissé de laine d'agneau pour accueillir au mieux une gamme de bagages luxueux personnalisés. [...] »¹²⁰

¹²⁰ *Ibid.*, pp.142.

Ce concept est donc capable de répondre à ce besoin d'expérience sensorielle dans l'automobile. Cette ambiance unique renvoie à la sensation de plaisir général ressentie à bord des véhicules de la marque britannique. Rolls-Royce précise que c'est « l'expérience sensorielle caractéristique » que l'on ressent à bord. L'expérience sensorielle ressentie est faite de l'ensemble des sensations perçues par les autres organes sensoriels et permet une expérience globale d'appréciation. Elle est liée à une qualité et à une volonté transmise à travers les matériaux et l'arrangement de l'intérieur de la voiture qui font atmosphère.

CONCLUSION

CONCLUSION

Cette réflexion autour du sens du toucher en milieu nocturne, puis plus précisément dans le contexte automobile, met en lumière la richesse et la complexité du sens du toucher. Tout au long de ce mémoire, nous avons démontré que le toucher, bien qu'historiquement sous-estimé par rapport à la vue et à l'ouïe, joue un rôle fondamental dans notre relation au monde. Sens du tact et du contact, tact avec autrui, le toucher implique une réciprocité dans l'action. Le toucher est le seul sens qui impose cet échange, quand je touche je suis obligatoirement touché en retour, je suis à la fois passif et actif dans le geste tactile. Il incarne la liaison même entre le corps de l'Homme et ce qui l'entoure. Un monde où l'homme ne pourrait pas interagir avec son environnement c'est un monde dénué de sens, Jacques Derrida en parle en ces termes : « En-deçà ou au-delà de tout concept de la « sensibilité », le toucher signifie « l'être-au-monde » pour un vivant fini. Il n'y a pas de monde sans toucher. »¹²¹ Le toucher nous fait appartenir aux choses, il nous permet de les apprécier, de se sentir en contact avec les autres, d'être réellement là, d'être parmi les choses. Ce sens paradoxal, à la fois physique et intangible, est capable de créer des liens tangibles et intangibles avec notre environnement, influençant profondément notre expérience sensorielle et émotionnelle.

¹²¹ *Ibid.*, pp.33-35-41.

L'opportunité sensorielle nocturne du toucher permet-elle de mobiliser ses différentes typologies tactiles pour la création de matières, génératrices d'atmosphères, dans l'optique d'une meilleure appréhension de la voiture par son utilisateur ?

L'analyse des trois typologies du toucher, le contact physique, le toucher relationnel et la vision haptique, a révélé les multiples dimensions de ce sens. Le contact physique nous met en relation directe avec les objets et les surfaces, nous permettant d'appréhender le monde matériel de manière immédiate. Le toucher relationnel, quant à lui, engage notre perception dans une dimension plus affective, facilitant des interactions sociales et émotionnelles profondes.

Enfin, la vision haptique, concept exploré par Gilles Deleuze, démontre comment le toucher et la vue peuvent inter-échanger, enrichissant notre perception de la réalité. La nuit ajoute une dimension particulière à notre expérience sensorielle, modifiant notre perception et notre interaction avec ce qui nous entoure. Lorsque la vue est amoindrie par la pénombre, le toucher et les autres sens sont exacerbés. L'obscurité réduit notre dépendance à la vue, un sens souvent dominant, et met en avant les autres sens, notamment le toucher. La nuit, les bruits, les odeurs et les textures deviennent plus prononcés, accentuant notre conscience tactile et sensorielle.

La nuit est souvent perçue comme un moment de mystère et de vulnérabilité. Dans l'obscurité, les formes sont moins discernables, les sons sont amplifiés, et chaque contact, chaque texture prend une nouvelle signification. Cette intensification des perceptions sensorielles peut être utilisée de manière bénéfique dans le design automobile. En considérant l'impact émotionnel et atmosphérique du toucher, nous pouvons créer des environnements plus immersifs et engageants. Par exemple, dans une voiture, les sièges, le tableau de bord et même les poignées de porte peuvent être conçus pour offrir des sensations tactiles variées qui renforcent le confort et l'expérience sensorielle de conduite. Dans un habitacle faiblement éclairé, les commandes tactiles peuvent être conçues pour être intuitivement reconnues uniquement par leur texture et leur résistance, permettant une interaction sans effort et sécurisée. Des matériaux qui réagissent à la pression ou à la chaleur peuvent fournir des retours tactiles instantanés, améliorant ainsi l'interaction entre le conducteur et le véhicule.

Le contexte automobile, en milieu nocturne, offre donc une opportunité unique pour redéfinir notre interaction sensorielle. La diminution de la vision due à la pénombre nocturne met en avant la nécessité d'exploiter davantage le sens du toucher. Actuellement, les véhicules modernes sont souvent suréquipés de dispositifs visuels et auditifs, qui peuvent devenir des sources de distraction, particulièrement la nuit. La présence d'écrans digitaux et de lumières éblouissantes détourne l'attention du conducteur de la route, créant un environnement à risque.

Pour répondre à ce défi, il est nécessaire de repenser l'ergonomie et le design sensoriel des voitures en condition nocturne. En mettant l'accent sur des matériaux et des finitions tactiles, les designers peuvent créer des environnements où le toucher devient un canal de communication privilégié.

Le potentiel atmosphérique du toucher dans la conception automobile est immense. En créant des matériaux qui invitent au toucher et qui créent une atmosphère tactile, en développant des ambiances propices au toucher, nous pouvons améliorer l'expérience utilisateur dans des conditions nocturnes. Les matières doivent être choisies non seulement pour leur aspect esthétique, mais aussi pour leur capacité à communiquer des informations et à guider le conducteur intuitivement. Cette approche ouvre la voie à une nouvelle manière de concevoir les véhicules, où chaque élément tactile est soigneusement intégré pour améliorer l'interaction homme-machine.

Ainsi, en intégrant le toucher de manière plus significative dans la conception automobile, en particulier pour les environnements nocturnes, nous pouvons créer des expériences de conduite plus sûres et plus intuitives face à l'envahissement des écrans digitaux, dispositifs visuels finalement peu digitaux.

En conclusion, redéfinir le rôle du toucher dans notre quotidien, et plus spécifiquement dans l'automobile, nous permet non seulement de réévaluer l'importance de ce sens souvent négligé, d'améliorer l'efficacité des interactions entre le conducteur et son véhicule et plus largement entre un usager et l'objet désigné, mais aussi de promouvoir une interaction plus holistique et intégrée avec notre environnement. Le toucher, en tant que sens fondamental et paradoxal, offre une perspective nouvelle et enrichissante sur la manière dont nous pouvons concevoir des expériences sensoriellement et émotionnellement immersives, de jour comme de nuit.

BIBLIOGRAPHIE

BIBLIOGRAPHIE

DESIGN SENSORIEL

CLARK Josh, *Design tactile*. Eyrolles, 2016. 192 pages.

DAVIS Jenny L. *How artifacts afford, The power and politics of everyday things*. The MIT Press, 2020, non traduit. 208 pages.

HATWELL Yvette, STRERI Arlette, GENTAZ Édouard. *Toucher pour connaître : Psychologie cognitive de la perception tactile manuelle*. Presses Universitaires de France, 2000. 320 pages. Psychologie et sciences de la pensée.

NORMAN Donald, *The Design of Everyday Things*. Basic Books, 2013. 368 pages.

NOVA Nicolas, *Smartphones*. MétisPresses, 2020. 371 pages.

DUSSOUILLEZ Déborah et LAVIALLE Yohann, « *Comment le marketing sensoriel agit-il sur nos émotions ?* ». Emarketing.fr, 2019.

CORPS ET TOUCHER

ARDENNE Paul, *L'image corps*. Editions du regard, 2011. 507 pages.

DELEUZE Gilles, *Francis Bacon, Logique de la sensation*. Édition du Seuil, 1981.

DERRIDA Jacques, *Le toucher, Jean-Luc Nancy*. Galilée, 2000. 408 pages.

FOCILLON Henri, *Vie des formes suivi de Éloge de la main*. Presses Universitaires de France, 1934. 144 pages.

KRUEGER Lester E. « Tactual perception in historical perspective: David Katz's world of touch », dans William Schiff et Emerson Foulke, *Tactual Perception : A Sourcebook*, Cambridge, Cambridge University Press, 1982.

LAPLANTINE François, *Je, nous et les autres. Être humain au-delà des appartenances*. Éditions le Pommier, 1999.

LEBRETON David, *L'adieu au corps*. Métailié, 1999. 228 pages. Suites Sciences Humaines.

LEBRETON David, *La saveur du monde*. Une anthropologie des sens. Métailié, 2006. 456 pages.

LÉVI-STRAUSS Claude, *L'identité*. Puf, 1983.

MARIN Claire, *L'Œil et la main : la « métaphysique du toucher » dans la philosophie française, de Ravaïsson à Derrida*. Les Études philosophiques, 2003. Pages 99 à 112.

MERLEAU-PONTY Maurice, *Le visible et l'invisible*. Gallimard, 1964.

ROSSET Clément, *Loin de moi, étude sur l'identité*. Les éditions de minuit, 1999.

ESTHÉTIQUE DU TOUCHER

DE KERANGAL Maylis, *Un monde à portée de main*. Gallimard, 2020. 336 pages.

DIDI-HUBERMAN Georges, *L'homme qui marchait dans la couleur*. Editions de Minuit, Paris, 2001. 94 pages.

TANIZAKI Jun'ichirō, *Éloge de l'ombre*. Au Japon en 1933, aux Publications orientalistes de France, Paris, 1977. 90 pages.

ÉTUDE

BLAY Michel, Dictionnaire des concepts philosophiques. Larousse, 2013. 880 pages.

GENTAZ Édouard. *La main, le cerveau et le toucher. Approches multisensorielles et nouvelles technologies*. Dunod, 2009. 192 pages. Univers Psy, Dunod.

GIBSON, James J. *Approche écologique de la perception visuelle*. Traduction française O. Putois, Bellevaux. Éditions Dehors, 2014. [The Ecological Approach to Visual Perception (1979)]

OLDENBURG Ray, *The great good place*. Da Capo Press, 1999. 384 pages.

RAMBERT Margaux, *Pourquoi la nuit fascine*. Psychologies, 2009.

BESOIN DE TOUCHER

FISCHER-LOKOU, Jacques. MOGHADDAM, Fiona. VINCENT-BUFFAULT, Anne. « Le toucher en temps de Covid-19 ». France Culture, 17 mai 2020.

> Disponible sur : <https://www.franceculture.fr/societe/le-toucher-en-temps-de-covid-19>

FASSINO Bill, « *Les boutons physiques seraient plus performants que les écrans tactiles dans les nouvelles voitures* ». Développez.com, 2022.

LEDDA Victor, *L'automobile, une expérience tactile*. Le Blog d'Histoire de l'art des T2, le 9/05/2019.

MAHBOOB Tahbiat, *Hungry for touch? You're not alone — the pandemic is making us crave skin-to-skin contact, says neuroscientist*. CBC News, The Sunday Magazine, 12 Février 2021.

MALDINEY Henri. *Penser l'homme et la folie*. Millon Jerome Eds, 1991, puis 2007. 320 pages. Krisis.

MALDINEY Henri. *Regard, parole et espace*. Les éditions du Cerf, 1973, puis 2012. 416 pages.

MERLEAU PONTY Maurice. *Phénoménologie de la perception* (PhP), Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1989. 466 pages.

ROSA Hartmut. *Accélération : une critique sociale du temps*. La Découverte, 2013. 486 pages.

SCHNAIDT Claude avec Emmanuelle Gallo, *Le fonctionnalisme - Anthologie raisonnée*. Rapport de mission, Paris, 1987. 70 pages.

VINCENT-BUFFAULT Anne. *Histoire sensible du toucher*. L'Harmattan, 2017. 164 pages. Clinique et changement social.

LA NUIT

BACHELARD Gaston, *L'air et les Songes, Essai sur l'imagination du mouvement*. Librairie José Corti, Paris, 1943. 220 pages.

BACHELARD Gaston, *L'eau et les rêves*. Éditions Corti, Paris, 1942. 268 pages.

BAUDELAIRE Charles, *Les fleurs du mal*. Auguste Poulet-Malassis, 1857.

CAUQUELIN Anne, *La ville la nuit*. Puf, 1977. 171 pages.

CONSTANT Benjamin, *Adolphe*. Édition Charpentier, 1816. 212 pages.

DUBUC Damien, *Michaël Fœssel : « La nuit est propice aux expériences égalitaires »*. Le monde, 2017.

JOSSE Gaëlle, *À quoi songent-ils, tous ceux que le sommeil fuit ?*. Les éditions noir sur blanc, 2024. 224 pages.

MOLLARD-DESFOUR Annie, *Dictionnaire des mots et expressions de couleur, XXe-XXIe siècle. Le noir*. CNRS éditions, 2010. 290 pages.

FOESSEL Michaël, *La Nuit. Vivre sans témoin*. Editions Autrement « Les grands mots », 2017. 256 pages.

PASTOUREAU Michel, *Histoire d'une couleur : Noir*. Éditions Points, 2008. 288 pages.

VÉNARD Elisabeth, *L'imaginaire nocturne dans le troisième livre de Gaspard de la nuit d'Aloysius Bertrand*. Recherches sur l'imaginaire (Tome 1), 1997.

WUNENBURGER Jean-Jacques, *Gilbert Durand : science et expérience de l'imagination symbolique*. La chaîne d'union, 2014. Pages 28 à 37

TABLE DES ŒUVRES

CINÉMA

BLUTCH, BURNS Charles, CAILLOU Marie, DI SCIULLO Pierre, MATTOTI Lorenzo et MCGUIRE Richard, *Peur(s) du noir* [film d'animation], 2008, France, 85 minutes.

FERRARO Daphne, Maxton Hall [série], 2024, Allemagne, 6 épisodes.

GRAY James, *Ad astra* [film], 2019, États-Unis, 124 minutes.

LEVINSON Sam, *Malcom et Marie* [film], 2021, États-Unis, 105 minutes.

MIYAZAKI Hayao, *Le voyage de Chihiro* [film d'animation], 2001, Japon, 125 minutes.

MIYAZAKI Hayao, *Mon voisin Totoro* [film d'animation], 1988, Japon, 86 minutes.

AUTOMOBILES

BUICK, *Buick Riviera*, 1986

MERCEDES, *Class B Finition AMG-Line*, 2019

MERCEDES, *Mercedes EQS*, 2021

ROLLS-ROYCE, *Ghost Six Senses*, 2012

SAAB, *Saab 900*, 1993

TESLA, *Modèle 3*, 2021

ART ET DESIGN

CARAVAGGIO Michelangelo, *L'Incrédulité de saint Thomas* [peinture], vers 1603, Palais de Sanssouci, Potsdam, Allemagne.

ELIASSON Olafur, *The Weather Project* [installation], 2003, Turbine Hall, Tate Modern, Londres, Angleterre.

ELIASSON Olafur, *Din blinde passenger* [installation], 2010, Tate Modern, Londres, Angleterre.

Grand Corps Malade, *La nuit* [chanson], 2008.

GROS Antoine-Jean, *Bonaparte visitant les pestiférés de Jaffa* [peinture], 1804, Musée du Louvre, Paris, France.

RENAULT, *Sensotact* [design objet], 2004, Technocentre, Guyancourt, France

ROTHKO Mark, *Sans-titre* [peinture], Fondation Louis-Vuitton, Paris, France.

VAN GOGH Vincent, *La nuit étoilée* [peinture], 1889, Le MoMa (Museum of Modern Art), New York, États-Unis.

VAN GOGH Vincent, *Nuit étoilée sur le Rhône* [peinture], 1888, Musée d'Orsay, Paris, France.

VAN GOGH Vincent, *Terrasse de café le soir* [peinture], 1888, Musée Kröller-Müller, Otterlo, Pays-Bas.

WHISTLER James Abbott McNeill, *Nocturne en noir et or : la fusée qui retombe* [peinture], 1874, Institut d'art de Détroit, États-Unis.

WEBOGRAPHIE

- « Dictionnaire de l'académie française »
> consulté en octobre 2023 :
<https://www.dictionnaire-academie.fr/article/A6I0969>
- « L'Œil et la main : la « métaphysique du toucher » dans la philosophie française, de Ravaisson à Derrida »
> consulté en décembre 2023 :
<https://www.cairn.info/revue-les-etudes-philosophiques-2003-1-page-99.htm#no16>
- « Comment le marketing sensoriel agit-il sur nos émotions? »
> consulté en décembre 2023 :
<https://www.e-marketing.fr/Thematique/cross-canal-1094/Breves/Comment-marketing-sensoriel-agit-nos-emotions-344022.htm>
- « L'Automobile, une expérience tactile. »
> consulté en décembre 2023 :
<https://histoiredelart2.wordpress.com/2019/05/09/lautomobile-une-experience-tactile/>
- « Éclairage d'ambiance Saab 9-3 »
> consulté en décembre 2023 :
<https://fr.saabblog.net/2015/12/01/saab-9-3-%C3%A9clairage-ambient/>
- « Mercedes EQS (2021). Le tableau de bord » transformé en écran géant
> consulté en décembre 2023 :
<https://www.largus.fr/actualite-automobile/mercedes-eqs-2021-le-tableau-de-bord-transforme-en-ecran-geant-10508397.html>
- « Le nocturne et l'émergence de la couleur »
> consulté en février 2024 :
<https://books.openedition.org/pur/180829?lang=fr>
- « Optique-haptique, distraction et expérience spatiale »
> consulté en mars 2024 :
<https://journals.openedition.org/entrelacs/522>
- « Le thème du soir dans Les fleurs du mal de Baudelaire »
> consulté en mars 2024 :
<https://www.etudes-litteraires.com/baudelaire/theme-soir-les-fleurs-du-mal>
- « À quoi songent-ils, ceux que le sommeil fuit? »
> consulté en mars 2024 :
<https://www.leseditionsnoirsurblanc.fr/catalogue/a-quoi-songent-ils-ceux-que-le-sommeil-fuit/>
- « Dictionnaire français-anglais / toucher (qqn./ qqch.) verbe »
> consulté en avril 2024 :
<https://www.linguee.fr/francais-anglais/traduction/toucher.html#:~:text=touch%20sb.%2Fsth.>
- « Wordreference / Inflections of 'toucher' »
> consulté en avril 2024 :
<https://www.wordreference.com/fren/toucher>
- « Le touchant touché dans la relation au Sensible, Une philosophie du contact »
> consulté en avril 2024 :
https://www.cerap.org/fr/paradigme-du-sensible/le-touchant-touch%C3%A9-dans-la-relation-au-sensible-une-philosophie-du-contact#_ftn1
- « Intersubjectivité (phénoménologie) »
> consulté en avril 2024 :
[https://fr.wikipedia.org/wiki/Intersubjectiv%C3%A9_\(ph%C3%A9nom%C3%A9nologie\)#Bernard_Bouckaert2001](https://fr.wikipedia.org/wiki/Intersubjectiv%C3%A9_(ph%C3%A9nom%C3%A9nologie)#Bernard_Bouckaert2001)
- « L'intercorporéité au-delà du « je peux » : Husserl, Merleau-Ponty et Levinas »
> consulté en avril 2024 :
<https://journals.openedition.org/alter/392>
- « Cônes et bâtonnets : les photorécepteurs de l'œil humain »
- « Top 10 des Œuvres inspirées par la Nuit »
> consulté en avril 2024 :
<https://www.riseart.com/fr/article/2603/top-10-des-oeuvres-inspirees-par-la-nuit>
- « Peinture nocturne »
> consulté en avril 2024 :
<https://www.hisour.com/fr/nocturne-painting-21619/>
- « Cônes et bâtonnets : les photorécepteurs de l'œil humain »
> consulté en avril 2024 :
<https://www.opticiensparconviction.fr/cones->

batonnets#:~:text=Les%20c%C3%B4nes%20sont%20responsables%20de,la%20vision%20%C3%A0%20faible%20luminosit%C3%A9

« L'eau et les rêves. Essai sur l'imagination de la matière. »

> consulté en mai 2024 :

http://classiques.uqac.ca/classiques/bachelard_gaston/eau_et_les_reves/eau_et_les_reves_intro.html

« Espace-temps »

> consulté en mai 2024 :

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Espace-temps>

« Le peintre Parrhasius a vaincu Zeuxis, car on pouvait compter sur lui pour nous tromper »

> consulté en mai 2024 :

<https://www.idixa.net/Pixa/pagixa-0901271856.html>

« Kossi Efoui : « Pour écrire, il faut la nuit » »

> consulté en mai 2024 :

<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/affaires-culturelles/kossi-efoui-est-l-invite-d-affaires-culturelles-6498189>

« Interview / Mondial de l'auto : «Déjà extension du domicile, la voiture va aussi devenir un complément du bureau» »

> consulté en mai 2024 :

https://www.liberation.fr/france/2018/10/04/mondial-de-l-auto-deja-extension-du-domicile-la-voiture-va-aussi-devenir-un-complement-du-bureau_1683272/

« L'éclairage intérieur des automobiles »

> consulté en mai 2024 :

<https://www.ornikar.com/code/cours/mecanique-vehicule/feux/eclairage-interieur>

« Les boutons physiques seraient plus performants que les écrans tactiles dans les nouvelles voitures »

> consulté en mai 2024 :

<https://www.developpez.com/actu/335801/Les-boutons-physiques-seraient-plus-performants-que-les-ecrans-tactiles-dans-les-nouvelles-voitures-selon-les-resultats-d-un-test/>

« Ghibli : Les susuwatari »

> consulté en juin 2024 :

<https://www.nautiljon.com/univers/ghibli+-les+susuwatari,35.html>

« Letter from Vincent van Gogh to Wilhelmina van Gogh »

> consulté en juin 2024 :

<https://www.webexhibits.org/vangogh/letter/18/W07-fr.htm>

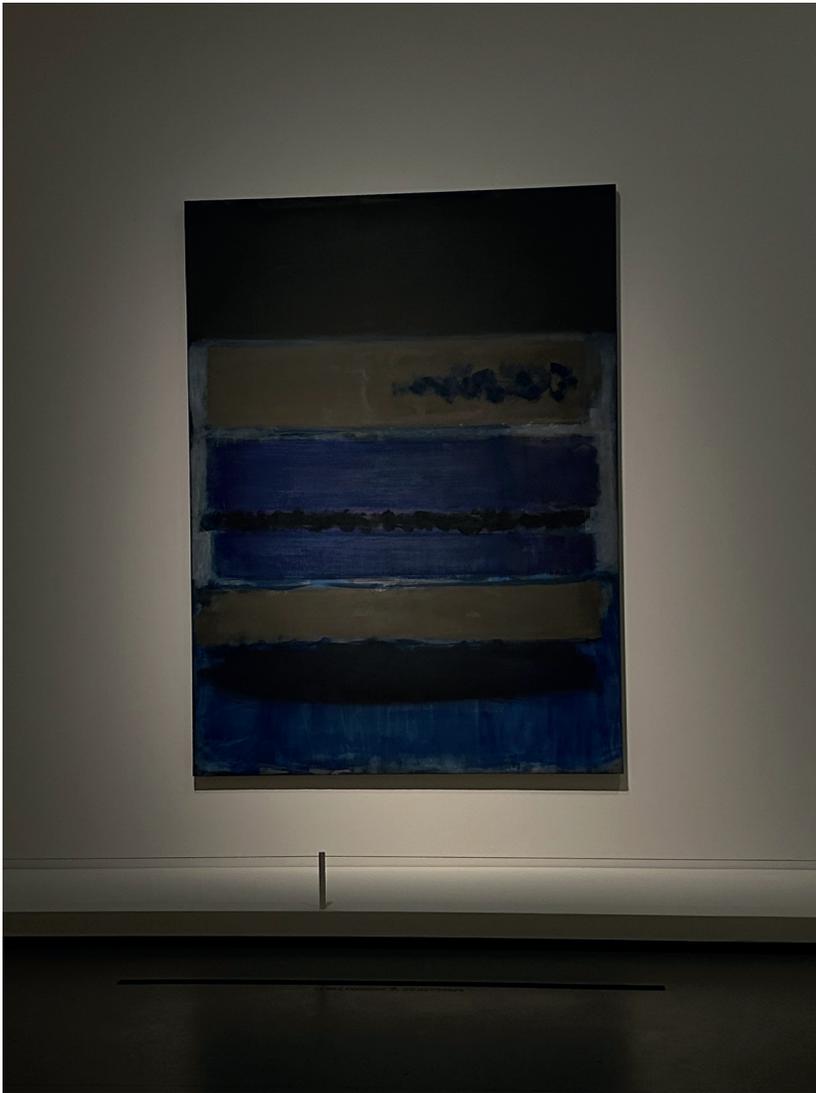
« Pékin 2012 : Rolls Royce Ghost Six Senses concept »

> consulté en juin 2024 :

<https://www.caradisiac.com/Pekin-2012-Rolls-Royce-Ghost-Six-Senses-concept-78074.htm>

ANNEXE

Exposition Rothko, Marie Charmasson



Exposition Rothko, Fondation Louis Vuitton
Marie Charmasson, 2024 [photographie]



Fig 16 : Exposition Rothko, Fondation Louis Vuitton
Marie Charmasson, 2024 [photographie]

Installations, Olafur Eliasson



Fig 17 : The weather project
Olafur Eliasson, 2003 [installation]
(Source : Like Mirror Mirolege, pinterest.com)



Fig 18 : Din blin passenger
Olafur Eliasson, 2010 [installation]
(Source : wordpress.com)



Fig 19 : Bonaparte visitant les pestiférés de Jaffa
Antoine-Jean Gros, 1799 [peinture]
(Musée du Louvre, Paris, France)



Fig 21 : L'incrédulité de Saint Thomas
Michelangelo Caravaggio [peinture]
(Musée du Louvre, Paris, France)



Fig 24 : Aten reign
James Turrell, Musée Guggenheim, New-York [installation]
(histoiredelartai2.wordpress.com)

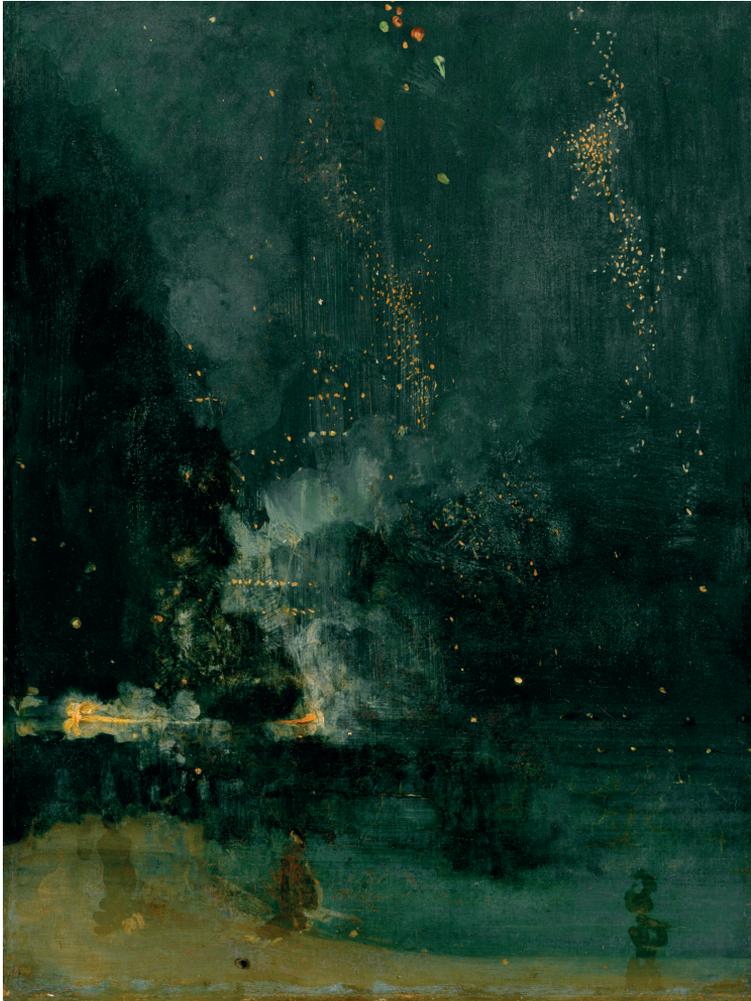


Fig 39 : Nocturne en noir et or : la fusée qui retombe
James Abbott McNeill Whistler, 1847 [peinture]
(Institut d'art de Détroit, États-Unis.)



Fig 40 : Nocturne en noir et or : la fusée qui retombe
James Abbott McNeill Whistler, 1847 [peinture]
(Institut d'art de Détroit, États-Unis.)



Fig 41 : La nuit étoilée
Vincent Van Gogh, 1889 [peinture]
(MoMa, New-York, États-Unis)



Fig 42 : Terrasse de café le soir
Vincent Van Gogh, 1888 [peinture]
(Musée Kröller-Müller, Otterlo, Pays-Bas)

Série photographie nocturne (13), Marie Charmasson



Atmosphère nocturne de Toulouse
Marie Charmasson, 2023 [photographie]
(Toulouse, France)

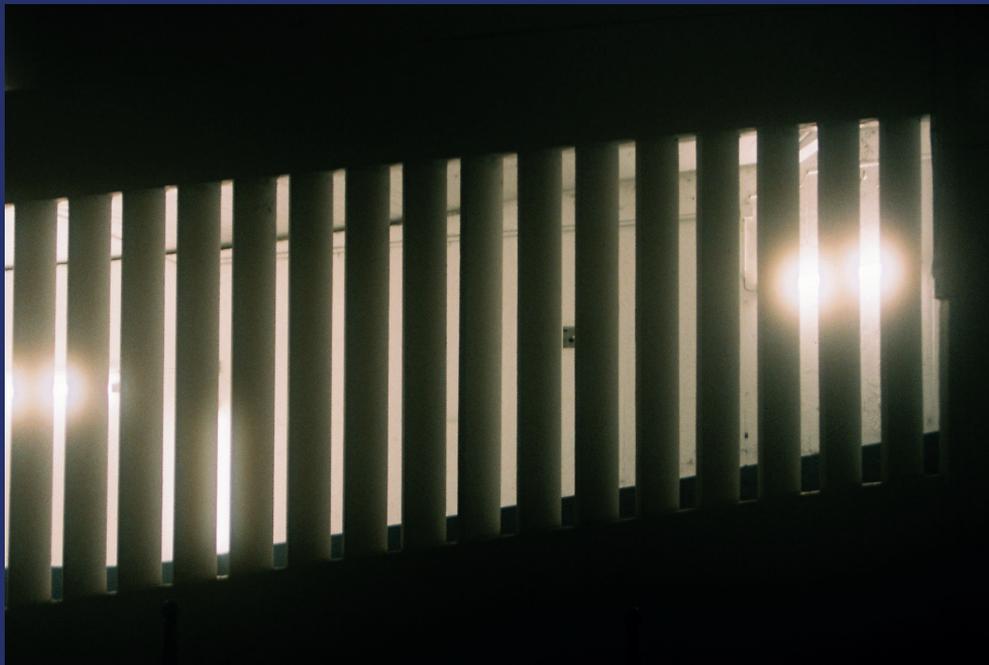


Atmosphère nocturne de Toulouse
Marie Charmasson, 2023 [photographie]
(Toulouse, France)

Nocturnes en peinture, Van Gogh et Whisler



Atmosphère nocturne de Toulouse
Marie Charmasson, 2023 [photographie]
(Toulouse, France)



Atmosphère nocturne de Toulouse
Marie Charmasson, 2023 [photographie]
(Toulouse, France)



Atmosphère nocturne de Toulouse
Marie Charmasson, 2023 [photographie]
(Toulouse, France)

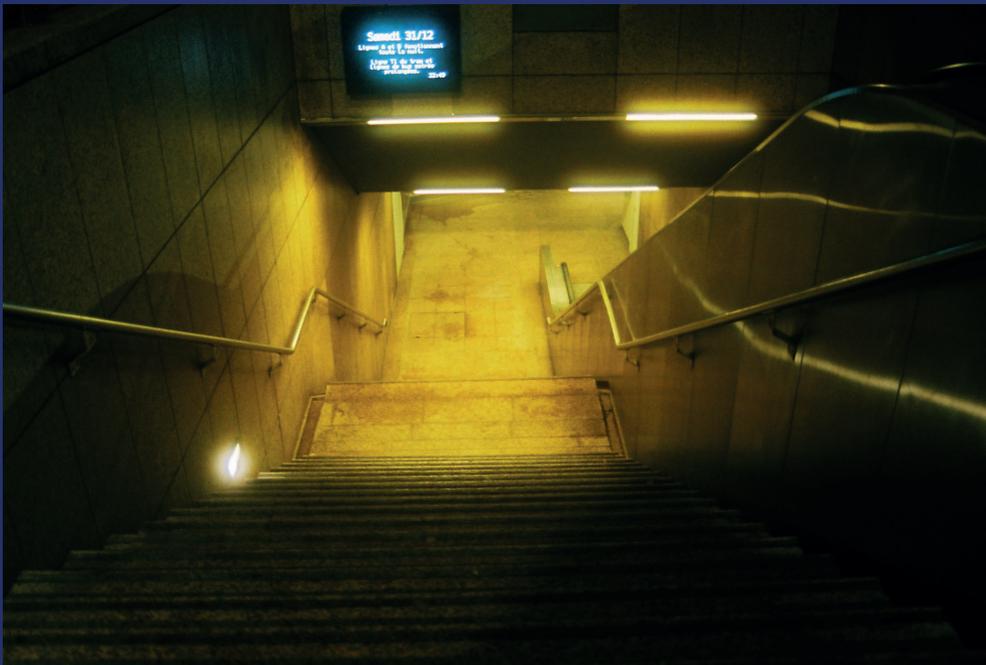


Fig 43 : Métro Esquirol
Marie Charmasson, 2023 [photographie]
(Toulouse, France)



Atmosphère nocturne de Toulouse
Marie Charmasson, 2023 [photographie]
(Toulouse, France)



Atmosphère nocturne de Toulouse
Marie Charmasson, 2023 [photographie]
(Toulouse, France)



Fig 44 : Food at night
Marie Charmasson, 2023 [photographie]
(Toulouse, France)

Night series, Simon Aslund



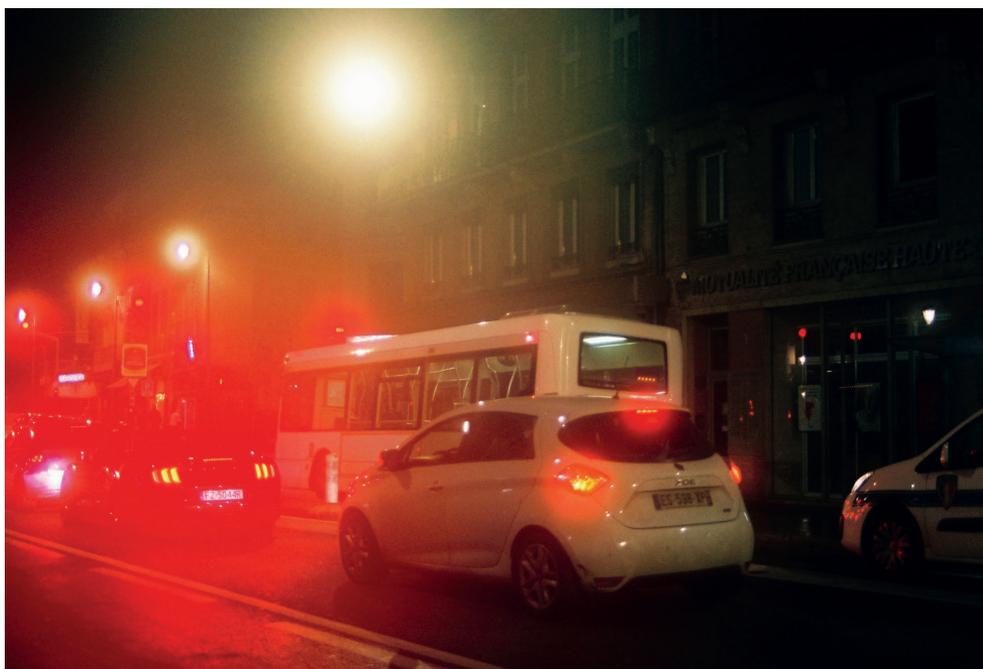
Fig 51 : Spar, place de la Daurade
Marie Charmasson, 2023 [photographie]
(Toulouse, France)



Fig 47 : Espace Saint-Georges
Marie Charmasson, 2023 [photographie]
(Toulouse, France)



Atmosphère nocturne de Toulouse
Marie Charmasson, 2023 [photographie]
(Toulouse, France)



Rue de Metz
Marie Charmasson, 2023 [photographie]
(Toulouse, France)

Simon Aslund, *Night Series* (2021), Suède



Fig 46 : Night series (analog)
Simon Aslund, 2021 [photographie]
(Stockholm, Suède)



Grand corps malade, *La nuit* (2008), France

Ça commence par un moment de flottement quand le soleil recule
 Un parfum d'hésitation qu'on appelle le crépuscule
 Les dernières heures du jour sont avalées par l'horizon
 Pour que la nuit règne sans partage, elle a gagné, elle a raison
 En fait j'aime cette instant, j'vois le changement d'atmosphère
 Et si j'y pense un peu j'me demande comment ça peut se faire
 Ce miracle quotidien, le perpétuel mystère
 Qui fait qu'en quelques secondes on passe du coté obscur de la terre
 Voici une note pour la nuit, les nuits, les miennes les tiennes
 Je ne sais pas comment tu les vis moi mes nuits m'appartiennent
 Je les regarde je les visite c'est mon royaume mon château
 Je les aime et c'est tant mieux parce que j'aime pas me coucher tôt
 J'te parle pas des nuits parisiennes, des lumières et des décibels
 J'préfère celles du silence et d'la pénombre qui est si belle
 J'te parle pas des nuits en boîte, celles des branleurs et celles des poufs
 Je préfère les trottoirs vides quand la ville reprend son souffle
 Comment exprimer ce que la nuit m'inspire
 Ce qu'elle nous suggère et ce qu'elle respire
 Ce moment d'obscurité qui met en lumière nos fissures
 L'ambiguïté en manteau noir, la nuit fait peur, la nuit rassure
 En tout cas c'qui est sûr c'est qu'elle influence nos cerveaux
 Prend pas de grandes décisions la nuit tu sais jamais ce que ça vaut
 Pourtant elle peut être parfois un moment d'extrême lucidité
 Et c'est souvent la nuit qu'tu crois détenir la vérité
 Chaque nuit la suspicion fête son anniversaire
 Et quand tu croises un mec dans la rue il te matte comme un adversaire
 Y a des regards méfiants, menaçants ou pleins de panique
 En tout cas c'qui est bien la nuit c'est qu'y a personne sur le périphérique
 Et si t'as pas de voiture surtout loupe pas le dernier métro
 Sinon tu raques un taxi ou tu dors avec les char-clo
 Tu découvres alors que la lune n'est pas toujours blonde
 Tu découvres la vraie nuit, son vrai rythme et son vrai monde
 C'est vrai que la faune de la nuit est assez particulière
 Y a ceux qui taffent, y a ceux qui sortent pour voir les putes ou boire une bière
 La police est là aussi alors on peut se manger quelques claques
 Quand on répond un peu trop fort lors d'un contrôle de la BAC
 Dans ta nuit la journée qui vient de finir se reflète
 Tu fais ton p'tit bilan, journée de galère ou jour de fête
 Si t'as peur du lendemain tu penses aux proverbes un peu balourds
 La nuit porte conseil ou bien demain il fera jour
 Voici une note pour la nuit, douce nuit d'été, ou longue nuit d'hiver
 Nuit calme et reposée ou nuit trop riche en faits divers
 Nuit blanche lors d'une nuit noire où même la lune s'est dérobée
 J'te propose juste quelques photos de notre monde, face B
 Voici une note pour la nuit qui nous a vu remplir tellement de pages
 Qu'à cet instant je la fixe sur ma feuille comme un hommage
 Elle offre au poète tellement d'heures sans bruit
 À c'qui paraît la nuit tous les stylos sont pris



Fig 61 : Le voyage de Chihiro
Hayao Miyazaki, 2002 [film d'animation]

Mercedes, ambiance lumineuse nocturne



Fig 6 : Class B Finition AMG-Line
Mercedes, 2019 [automobile]
(source : pinterest.com)



Fig 66 : Mercedes EQS
Mercedes, 2021 [automobile]
(source : pinterest.com)

Saab, ambiance nocturne



Fig 68 : Saab 9-3 lumière ambiance
Saab, 2015 [automobile]
(source : pinterest.com)

Porsche, intérieur monochrome noir coloré (ver foncé),



Fig 71 : Porsche 911 (996)
Porsche, 2002 [automobile]
(source : pinterest.com)

ABSTRACT

As the first of the five senses to appear, touch is the most fundamental of the senses. But it is also considered as a reference to our animality. Its physical involvement enables us to enter into a relationship with what surrounds us. It is an instrument of learning and original communication. We are « touching » and « touched » at the same time, it's about reciprocity. The nighttime environment forces an under-use of the sense of sight and allows a more thorough use of the sense of touch. At night, something happens, something tactile, night brings an enveloping atmosphere linked to touch.

How to create atmospheric matter through the sense of touch?

To initiate my work, I used the medium of silver photography to capture tactile nocturnal atmospheres. The photo's grain brings out atmospheric impressions. How can touch take over from sight to guide us at night?

To bring my subject to life I took the example of automotive design. The color and trim designer addresses these issues of ergonomics and comfort through the design of sensorial interiors. Driving at night brings its own set of questions about distraction linked to the controls required for driving. The aim is to use touch instead of sight to avoid distraction while driving.

In order to distinguish using textures rather than sight, I develop my project around a palette of materials likely to attract the touch through their augmented these texture. By imagining materials with radically different textures, can the transition from one to another allow us to recognize a particular object?

LE TOUCHER LA NUIT

POTENTIALITÉ TACTILE NOCTURNE POUR LA CRÉATION DE MATIÈRES ATMOSPHÉRIQUES

Le toucher est le premier des cinq sens à faire son apparition dans le développement du corps humain. Il est fondamental dans notre interaction avec ce qui nous entoure. Le toucher est porteur d'une particularité, pouvant être à la fois un sens physique mais également intangible. Il accède donc à une part d'atmosphérité avec laquelle il entre relationnellement en contact avec les autres.

Ce mémoire porte sur l'opportunité que le milieu nocturne apporte au sens du toucher. L'amoindrissement de la vue, la nuit, entraîne une hyperesthésie des sens. Le corps vit des expériences sensorielles plus intenses, la nuit apparaît comme libératrice des mœurs sociales, le toucher est plus vrai, moins réfréné.

J'ai initié mon travail à travers la photographie argentique pour capter ces atmosphères nocturnes tactiles, le grain de la photo faisant ressortir des impressions atmosphériques. Comment le toucher peut-il remplacer la vue pour nous guider dans la nuit ?

Nous pouvons alors nous interroger : l'opportunité sensorielle nocturne du toucher permet-elle de mobiliser ses différentes typologies tactiles pour la création de matières, génératrices d'atmosphères, dans l'optique d'une meilleure appréhension de la voiture par son utilisateur ?

