

TROMPE-L'ŒIL, ANALOGIES ET MIMÉTISME : RÉFLEXIONS D'UN ARTISAN D'ART-DESIGNER SUR L'ART DE CRÉER L'ILLUSION PAR LA CMF

Sous la direction de Céline Caumon
Responsable de parcours pro Delphine Talbot

Léa Coutureau, Mémoire de Master II
Création recherche & Innovation en Couleur & Matière
Session juin 2019



ISCiD

Institut Supérieur
Couleur Image Design
Campus de Montauban

**TROMPE-L'ŒIL, ANALOGIES ET MIMÉTISME :
RÉFLEXIONS D'UN ARTISAN D'ART-DESIGNER
SUR L'ART DE CRÉER L'ILLUSION PAR LA CMF**

Sous la direction de Céline Caumon
Responsable de parcours pro Delphine Talbot

**Léa Coutureau, Mémoire de Master II
Création recherche & Innovation en Couleur & Matière
Session juin 2019**

ISCiD
Institut Supérieur
Couleur Image Design
Campus de Montauban

 UNIVERSITÉ TOULOUSE
Jean Jaurès

Je tiens à remercier toutes les personnes qui m'ont aidées dans mes études et lors de la rédaction de ce mémoire.

Dans un premier temps, je souhaiterais remercier ma directrice de mémoire Céline Caumon, coloriste designer, maître de conférence en arts appliqués et enseignant chercheur à l'université Toulouse II Jean Jaurès, de m'avoir poussée à creuser mon sujet toujours plus loin. Je remercie également pour ses conseils ma responsable de parcours Delphine Talbot, maître de conférence, plasticienne, enseignant-chercheur à l'université Toulouse II Jean Jaurès et directrice de l'ISCID.

Ensuite, je remercie Patrick Barrès, maître de conférence, plasticien, enseignant-chercheur à l'université Toulouse II Jean-Jaurès, pour ses cours enrichissant sur le thème de l'hybridation arts/sciences. Je remercie également toute l'équipe pédagogique de l'ISCID, ainsi que les intervenants professionnels, d'avoir contribué à enrichir mes connaissances et ma pratique, ainsi que l'ensemble des enseignants de mes formations précédentes, qui m'ont, sans le savoir et chacun à sa manière, dirigée vers cette formation.

Je tiens également à témoigner ma reconnaissance à toutes les personnes qui m'ont accordé leur confiance pour des stages et contrats, car ils m'ont aidé à solidifier ma pratique et mes connaissances, tout en renforçant mon assurance et ma détermination.

Pour finir, je remercie les personnes suivantes pour leur soutien constant :

Mes ami(e)s, qui m'ont remonté le moral lors de mes baisses de motivation.

Mon fiancé, qui me fait constamment confiance, me soutient et m'encourage depuis plus de six ans dans tous mes projets scolaires et professionnels, si pesants soient-ils.

Ma mère, Nathalie Kokorian, qui a relu et aidé à la correction de mes textes en anglais et mon père, Jean-François Coutureau, qui m'a transmis son amour de la couleur. Je remercie aussi mes parents et toute ma famille pour leur confiance, leur soutien, et de m'avoir transmis cet acharnement au travail qui me pousse à me dépasser pour poursuivre mes ambitions.

Pour finir, je remercie chaleureusement mon amie Aurélie Couvrat, ainsi que Hugues et Françoise Echasseriaud de m'avoir hébergée lors de ces derniers mois à Montauban, et ainsi de m'avoir permis de terminer cette année.

« *The highborn liked to cover their feet with my time*
[...] . »

« *Les gens bien nés aimaient à se parer les pieds
avec mon temps.* »

Games of thrones, saison 6 épisode 4

SOMMAIRE

INTRODUCTION ... P. 11

I. LE POUVOIR DU TROMPE-L'ŒIL ... P. 17

1/ Le trompe-l'œil comme
espace de réflexion p. 18

2/ Le trompe-l'œil comme
liant de la création p. 27

3/ Le trompe-l'œil
comme coloris p. 37

II. PRATIQUES ET MÉTHODOLOGIES
DU TROMPE-L'ŒIL ... P. 47

1/ Les couleurs, matières et finitions
comme outils de l'illusion p. 48

2/ Le trait comme union de la
surface et du symbole p. 59

3/ L'imitation et l'ornement
comme besoins vitaux p. 69

III. LE DESIGN COMME TERRAIN
D'APPLICATION DU TROMPE-L'ŒIL ... P. 81

1/ L'analogie comme processus
de création p. 83

2/ Le trompe-l'œil comme
technique contemporaine p. 95

3/ Le trompe-l'œil comme
outil de l'artisan designer p. 110
 Cartographies p. 114
 Glossaire p. 115

CONCLUSION ... P. 126

BIBLIOGRAPHIE ... P. 128

ANNEXES ... P. 136

TABLE DES ILLUSTRATIONS ... P. 152

SYNTHÈSE ... P. 155

INTRODUCTION

Le trompe-l'œil a été et est utilisé dans de nombreux domaines. Toujours populaire aujourd'hui, il amuse, intrigue, fascine. Il est symbole d'innovation dans les domaines sensoriels et culinaires, de virtuosité dans les métiers d'art, et, fort de sa popularité, il est aussi un outil efficace pour communiquer, marquer les esprits, ou même dénoncer. Le street artist Banksy l'a par exemple utilisé en Palestine, à la fois pour condamner la guerre, mais aussi pour offrir quelques secondes d'évasion aux civils palestiniens. Le trompe-l'œil est comme un outil universel, à la fois intelligible par tous dans l'appréhension de l'art, mais aussi complexe, en toutes les problématiques qu'il soulève, notamment sur le plan de la poïétique.

Car en effet, ce procédé, plus qu'aucun autre, pousse le spectateur, même le moins averti, à se questionner sur les moyens d'obtenir l'illusion. L'image piégeant notre perception, il devient amusant de réfléchir aux techniques ayant permis une telle illusion. Il offre une dimension ludique, tout en nous poussant à prendre en compte la phase de réalisation. Pour ces raisons il ne paraît pas absurde de supposer qu'un trompe-l'œil, dans un musée par exemple, sera l'œuvre devant laquelle chaque spectateur passera un peu plus de temps. Et en cela il constitue un outil fondamental dans la compréhension et la revalorisation de la poïétique, et donc dans une meilleure appréciation du « temps passé » à la réalisation d'une œuvre, quelle qu'elle soit.

Quel est le but initial du trompe-l'œil ? Il n'a jamais été purement décoratif. Au-delà du jeu de perception qu'il crée, il a aussi une visée fonctionnelle. Ainsi, dès l'Antiquité, où il abonde dans les riches demeures Romaines, il est réa-

lisé sur les murs pour agrandir visuellement les pièces, mais aussi pour donner à moindre frais l'illusion de sculptures et autres fioritures. On y réalise déjà des fenêtres factices ou encore des fausses ouvertures donnant sur des perspectives de paysages.

Plus tard, pendant la Renaissance puis aux XVII^e et XVIII^e siècles et autant en peinture qu'en marqueterie, il sera dénué de sa « fonctionnalité ». Antique, son but principal étant d'être au plus proche de la réalité, ce jusqu'à tromper l'observateur, dans un simple « exercice esthétique », et ce autant dans le travail des perspectives que dans la réalisation des fausses matières (Natures mortes, etc.). Par la puissance du pouvoir d'illusion d'un trompe-l'œil, l'on peut alors juger le niveau de virtuosité de l'artiste.

Pourtant, le XVII^e siècle verra la séparation du métier de peintre en deux métiers bien distincts : L'artiste peintre et le peintre en décors. Dès le XVIII^e siècle cette différenciation se concrétise par l'apparition de deux nouveaux termes : Arts mineurs et Arts majeurs. Bien que l'intérêt pour les arts décoratifs soit croissante, ils sont estimés comme « mineurs » par rapport aux arts plastiques (Peinture : artistes peintres, sculpture et architecture), mais cette tendance finira par s'inverser à l'époque contemporaine, dans la course à l'innovation et la quête de l'« utile ». Car, en effet, cette scission dans le métier de peintre séparera avec elle le trompe-l'œil en deux catégories : Le trompe-l'œil en tant qu'œuvre d'art, qui ne garde que son but éternel de tromper, d'amuser et de questionner ; celui-ci perdra de son impact, et ce au profit du deuxième type de trompe-l'œil : celui qui permet de donner l'illusion d'une matière par des effets de couleurs et de textures.

Si ce deuxième aspect du trompe-l'œil garde une part de sa dimension artistique (notamment

au travers du travail des peintres en décors), il finira par aboutir à la réalisation de fausses matières à moindre coût, de procédés de fabrication accélérés, et donc de contraintes de réalisation réduites. N'est-ce pas par l'envie d'imiter l'aspect du métal orfèvré que l'on a mis au point la galvanoplastie ? C'est alors que le trompe-l'œil devient transfert et permet l'industrialisation, la production de masse, et l'économie de moyens. Il finit par dériver vers la vulgarisation à l'extrême des techniques et matériaux, vers des objets de pacotille, vers le « kitsch » et le « toc ».

Aujourd'hui, la question de la surproduction se pose. Ne serait-on pas allés trop loin, en utilisant les concepts de l'art au profit du « progrès », jusqu'à leur enlever tout ce qu'ils avaient d'artistique, toute leur dimension imaginaire ? N'aurions nous pas besoin de nous réinspirer des siècles passés pour redéfinir un nouveau sens de l'« utile » ? Ne devrions-nous pas redonner une place à l'artisanat d'art pour revenir vers des produits non dénués de sens ? Si l'on remonte l'histoire des métiers d'arts en particulier, de nombreuses porosités font surface entre les domaines et les matériaux, des porosités déclencheuses d'innovations. L'envie et le besoin de tromper la perception ont poussé à inventer de nouvelles techniques et procédés, mais ils ont aussi ouvert à des échanges, des collaborations et à la création de corporations, mais tout cela sans jamais perdre de vue le but premier des métiers d'art : donner une âme aux objets.

L'Union Centrale des Arts décoratifs est fondée en 1864, avec pour devise « Le beau dans l'utile ». L'union se consacre à la promotion des arts décoratifs, grâce à une bibliothèque, et par le biais d'expositions sur les matériaux (tissu, papier, bois, métal, pierre, verre...). En 1895, elle demande à Lucien Falize, l'un des orfèvres les

plus admirés de l'époque, de réaliser un émail pour le musée des Arts décoratifs. En collaboration avec le peintre Luc Olivier Merson, il crée un gobelet, dans lequel le président de l'Union pourrait boire les jours de fête. Il reprend un motif maître du décor depuis le Moyen-âge : la vigne. Il y met en scène différents artisans de la Renaissance travaillant ensemble, certains travaillant la pierre, d'autres le bois, la terre, le métal, le métal, le verre, le tissu et aussi le cuir. Il y met aussi en scène l'orfèvre et son graveur. L'oeuvre met sur le même plan les trois piliers des arts décoratifs : art, science et métier. Elle symbolise l'unité au sein des métiers d'art, où collaborations et transferts de savoirs et de techniques, mais aussi de motifs, permettent d'innover, tout en donnant un caractère artistique fort aux objets utilitaires. Pour réaliser cette pièce, il utilise les techniques les plus raffinées d'émail, mais il pioche aussi dans les techniques délaissées, en utilisant l'émail de basse-taille, délaissé depuis le XV^e siècle. Il la passera plus de quarante fois au four, pour des effets de matière et de profondeurs les plus riches possibles : la végétation semble vivante, profonde, sans support. Cette pièce, réalisée comme un hommage à ses prédécesseurs, n'en deviendra pas moins un symbole d'innovation, et Lucien Falize s'imposera comme le précurseur de l'Art Nouveau. À mon sens, le design d'aujourd'hui doit s'inspirer de cette oeuvre, tant que le plan esthétique que symbolique : il doit donner une part d'imaginaire aux objets du quotidien, et ce par le motif, la matière et la couleur, pensés en terme d'innovation technique, mais cela en gardant de vue les savoirs anciens.

Au-delà de leur valeur esthétique et symbolique, les métiers d'arts ont été et sont encore aujourd'hui les passeurs d'une notion fondamentale pour la création mais aussi pour chacun, à titre personnel : La notion de temps. En

effet, les techniques artisanales nécessitent du temps : du temps pour assimiler, pour se perfectionner, mais aussi du temps pour préparer une oeuvre et la réaliser. Aujourd'hui aveuglés par l'économie et le profit, les industriels enferment les designers dans des délais irréalistes, et ce au détriment des qualités esthétiques, sensorielles, fonctionnelles et symboliques des produits. Et, pire encore, l'on finit par en arriver, toujours dans l'économie de moyens, à faire l'impasse sur les designers, au profit de commerciaux et autres experts de la publicité. C'est alors la mort du « beau dans l'utile », au profit d'un utile que l'on pourrait qualifier de « racoleur », ou même de « clinquant », vers un marché de la médiocrité. Cette nouvelle utilité au rabais s'impose alors dans l'esprit du consommateur, et toute notion de beauté comme l'entendaient les artistes et artisans des siècles passés disparaît, les objets qui nous entourent sont vides de sens, et l'on ne perçoit plus l'intérêt de prendre son temps. Dans cette course au temps et à l'argent sont mis en marge les artistes, artisans et artisans d'art.

Comment réveiller l'intérêt du consommateur lambda ? Comment casser cette image faussée qu'il se fait de la beauté ? Comment le convaincre qu'il peut valoir la peine d'investir dans un produit coûteux, alors qu'à ses yeux, il peut avoir la même chose pour un dixième du prix ? En somme, il est tout simplement question de rééduquer à l'art, pour redéfinir les notions d'« utilité », d'« inutilité » et de « beauté » et pour développer un nouveau rapport au temps. Nous en revenons alors à la technique du trompe l'œil. S'il est une technique ancestrale qui de tous temps a fasciné, questionné, interpellé, c'est bien elle. S'il y a une forme d'art qui aujourd'hui s'est popularisée, sans perdre son essence, c'est bien elle.

Car le trompe-l'œil ne se limite pas aux musées : au sol, dans la ville, il stoppe le cycliste ;

sur scène, sur un visage, il effraie le spectateur. Et cela va même plus loin : papillons, caméléons, insectes se protègent grâce à lui, tout en émerveillant les enfants. Le trompe-l'œil a une portée universelle, par sa beauté et son mystère, et il ne cessera d'être captivant, en ce qu'il est « insoluble » : on le perçoit mais on ne peut le décrypter ni l'expliquer. N'importe qui, même le moins féru d'art, sera sensible à un trompe-l'œil, épaté par la virtuosité de l'artiste, ou amusé par le tour que la perception joue à son cerveau. Voilà pourquoi, à mon sens, le trompe-l'œil s'impose comme l'outil idéal dans une (ré)éducation à l'art, permettant de redonner du sens au temps, à la couleur et à la matière.

Grâce à toutes ces valeurs, ayant perduré dans les domaines des arts et des artisanats, nous pouvons, aujourd'hui plus que jamais, innover en design. Comment transférer des savoir-faire authentiques au service d'un design contemporain ? Comment transformer notre désir instinctif d'imiter en source de techniques innovantes ? Comment les innovations combinatoires du passé peuvent-elles nous inspirer aujourd'hui ? N'est-ce pas dans le but de reproduire le toucher des boutis anciens que l'on a créé la gaufrure ? À une certaine époque, les jardins méticuleusement composés n'étaient-ils pas appelés broderies ? Le brodeur lui-même n'était-il pas l'alter-ego du peintre ? Tout au long de l'histoire de l'art et du design, les volontés de copier, les porosités ont été porteuses de progrès. Et, aujourd'hui encore, l'innovation peut être portée par un design authentique, harmonieux, global, un design sans frontières, un design de perméabilités et de transfert.

I. LE POUVOIR DU TROMPE-L'ŒIL

« Il frappe, il éblouit, il surprend, il impose. Et nous fait croire vrai le faux qu'il nous impose. »

Anonyme¹

Qu'il s'exprime au travers d'une nature morte académique, d'un marbre peint sur un mur, ou d'une broderie *ennoblissant* un costume, chaque *trompe-l'œil* ouvre sur un nouveau monde, un monde de formes, de couleurs et de textures, qui nous paraissent familières mais qui pourtant se révèlent si intrigantes. À la fois *fascinant* et ludique, il vous happe dans la profondeur de sa complexité, que vous soyez averti ou non. Tout cela tient à son histoire, à sa pratique, à sa symbolique et au lien qu'il réveille entre art et nature.

Le trompe-l'œil est avant tout un espace de *réflexion* : en effet, il pousse à prendre le temps d'observer et de se questionner, sur les techniques employées, les matériaux travaillés, et l'ordre des opérations appliquées. Aussi, par sa capacité à reproduire les matières, la technique brise les frontières entre les différents domaines de la création, créant des ponts visuels, symboliques et systémiques entre matériaux, techniques et métiers. Enfin, habile composition de couleurs, trompe-l'œil rime avec *coloris*² : ses effets colorés vous touchent en profondeur.

Comment une « simple » *image* peut-elle avoir une telle force d'expression ? Comment se fait-il que l'illusion puisse nourrir notre imaginaire ?

¹ ANONYME (attribué à Roger de Piles mais démenti par lui-même), « Le banquet des curieux », publié in Rev. Univ. des arts, 1857, p. 47-60.

² Le *coloris* est un terme du XVII^e siècle, introduit par Roger de Piles définissant une forme d'harmonie colorée dans un tableau. Voir partie I-3., « Le trompe-l'œil comme *coloris* ».

Ennobler
Trompe-l'œil
Fascinant
Réflexion
Coloris
Image

1/ LE TROMPE-L'ŒIL COMME ESPACE DE RÉFLEXION

Le trompe-l'œil entretient une étroite relation avec la notion de *temps*. D'une part, il révèle le temps qu'a passé l'artiste à sa réalisation, et d'autre part il fige le temps, l'invitant à se pencher sur l'œuvre pour y réfléchir. Il est donc source de réflexion, tant pour l'artiste, créateur, designer, que pour le *spectateur*³, et ce quels que soient les sujets qu'il met en lumière et les médiums qu'il questionne.

Lorsque l'on déambule dans un musée, le premier aperçu que l'on a d'un trompe-l'œil y est en général assez lointain. Pourtant, ce bref coup d'œil suffit à nous interpeller et à piquer notre esprit : de quels matériaux s'agit-il ? Quelles techniques ont été employées ? Le plus vraisemblable serait de se résoudre au fait qu'il s'agisse bien là d'une « simple » peinture, à en juger par le cadre. Malgré cela, quelque chose dans notre esprit ne peut s'en convaincre. C'est alors que s'engage le processus de réflexion. Alors que nous nous approchons de l'œuvre, nous établissons conjectures et suppositions. Une fois en face, il nous faut observer attentivement le tableau, l'étudier avec soin pour en déchiffrer les subterfuges. Contre toute forme d'empressement, nous avons alors, sans y prêter garde, consacré quelques minutes à la simple observation, à la plus pure *contemplation*, en dehors de tout espace-temps. C'est ce lien intime et presque *mystique*, qui se crée alors entre le trompe-l'œil et le spectateur,

³ En effet, il est plus qu'un simple observateur, car il est dans l'action, dans la réflexion et le trompe-l'œil, bien qu'il soit pictural, possède une dimension dynamique, vivante, proche du spectacle ou en tous cas de l'expérience.

qui en fait un « porte-parole » si éloquent de la puissance et de l'« utilité⁴ » de l'art.

Car, en effet, dans un monde contemporain dominé par le profit et l'utilitarisme, entraînés dans une course incessante, nous ne prenons plus le temps pour des choses pourtant essentielles. Tout aujourd'hui étant gouverné par la rapidité et l'efficacité, l'art et l'artisanat ont fini par perdre leurs lettres de noblesse, dénués de toute « utilité » apparente, et associés au contraire aux notions de futilité et de superflu. Pourtant, comme le prône Nuccio Ordine, l'art nous est fondamental et il est une fin en soi, en ce qu'il nous rend meilleurs en tous points :

J'ai voulu réfléchir sur l'idée d'une utilité de ces savoirs dont la valeur essentielle est complètement détachée de toute finalité utilitaire. Certains savoirs sont en effet des fins en soi et, précisément parce-qu'ils sont par nature gratuits, désintéressés et éloignés de toute obligation pratique et commerciale. Ils peuvent jouer un rôle fondamental dans la formation de l'esprit et dans l'élévation du niveau de civisme et de civilisation de l'humanité. Dans cette perspective, je considère alors comme utile tout ce qui nous aide à devenir meilleurs⁵.

L'art, précisément en ce qu'il est détaché de toute contrainte pratique, constitue un « passeur » idéal de valeurs et d'idées. Mais, malheureusement, pour des intérêts purement économiques, l'utilitarisme fait peu à peu disparaître, avec l'art, les langues anciennes, les savoirs humanistes et,

⁴ Voir ORDINE (Nuccio) et FLEXNER (Abraham), *L'utilité de l'inutile*. Traduit de l'Italien par Luc et Patrick Hersant. Belles lettres, 2014.

⁵ ORDINE (Nuccio) et FLEXNER (Abraham), *L'utilité de l'inutile*, *Ibid.*, p. X, Introduction.

Temps
Spectateur
Contemplation
Mystique

Art

avec eux, la « mémoire du passé⁶ », qui, pourtant, pour reprendre les propos de l'auteur, devraient être « l'horizon de toute activité humaine⁷ ».

Car, en effet, l'art nous réapprend à observer notre environnement et à apprécier la beauté des choses les plus simples de la nature : un sourire, un paysage, ou même un geste délicat.

Pour aller plus loin, l'auteur dénonce cette course à l'utilitarisme comme rendant « inutile la vie elle-même⁸ » et comme une « image erronée du progrès⁹ », le progrès ne se limitant pas à de simples avancées fonctionnelles et technologiques, mais se devant d'aller aussi vers une forme d'élévation spirituelle de l'humanité. Tout cela ne peut se faire que par le biais de l'art et des savoirs sans utilité apparente, dans une recherche et une contemplation de la *beauté* pure. Théophile Gautier, prenant l'exemple des latrines, va jusqu'à déclarer que ce qui est utile ne peut qu'être laid. Car, en effet, seules les choses inutiles peuvent être jugées en toute objectivité, et, pour reprendre les propos d'Oscar Wilde :

On peut pardonner à un homme d'avoir réalisé une chose utile dès l'instant qu'il ne l'admire pas. La seule excuse à la réalisation d'une chose inutile, c'est qu'on l'admire intensément. [...] Tout art est parfaitement inutile¹⁰.

Et, même si « rien de ce qui est beau n'est indispensable à la vie, [...] il n'y a qu'un utilitaire

⁶ ORDINE (Nuccio) et FLEXNER (Abraham), *L'utilité de l'inutile*, op. cit., p. XX-XXII, Introduction.

⁷ ORDINE (Nuccio) et FLEXNER (Abraham), *L'utilité de l'inutile*, Ibid., p. XIII, Introduction.

⁸ ID., Ibid., p. 47.

⁹ ID., Ibid., p. 48.

¹⁰ WILDE (Oscar), *Le portrait de Dorian Gray*. Paris, Folio, 2013, p. 8-9.

au monde capable d'arracher une plate-bande de tulipes pour y planter des choux¹¹.

Effectivement, bien que l'art et l'*ornement* ne soient pas considérés comme des besoins vitaux, en y réfléchissant bien, nous ne nous imaginons pas vivre sans eux.

Temps, art, réflexion, beauté, quoi de mieux qu'un trompe-l'œil pour exprimer toutes ces choses à la fois ? Entre recherche de la beauté la plus parfaite et de l'*illusion* la plus trompeuse, il traduit de la manière la plus intelligible qui soit l'utilité (s'il y en a bien une) ultime de l'art : nous faire oublier la monotonie du quotidien.

Plus qu'aucune autre technique, il est accessible aux plus novices, en ce qu'il fait appel à une notion *universelle* (indispensable pour une illusion efficace), la notion de virtuosité. Même si le novice et l'averti ne réagiront pas de la même façon par rapport à l'œuvre, elle les touchera tous les deux. En effet, pour prendre l'exemple de la musique (c'est du domaine musical qu'est née la notion de virtuosité), même quelqu'un de peu sensible à la musique du XIX^e siècle sera contraint de reconnaître la *virtuosité* d'un pianiste jouant un morceau de Franz Liszt. Il en va donc naturellement de même pour ce qui est des arts visuels. Une fois le regard capturé par l'œuvre, dût-ce être malgré nous, nous nous retrouvons dupés par l'illusion du volume, de profondeur ou de matière, et, une fois la *duperie* percée à jour, au-delà de tout jugement lié au goût, force nous est de reconnaître la maîtrise de l'artiste.

En plus de cela, le trompe-l'œil joue sur les défauts de notre *perception*, qui n'a nul besoin de pratique pour être défaillante. En somme, le

¹¹ GAUTIER (Théophile), *Mademoiselle de Maupin*. Paris, Folio, coll. Folio classique, 1973, Introduction.

Ornement
Illusion
Universel
Virtuosité
Duperie
Perception

trompe-l'œil est un piège qui ferait tomber le plus opiniâtre sceptique dans les filets de l'art. Véritable séducteur, il nous fait passer quelques minutes hors du temps, à observer et apprécier une oeuvre d'art (ou du moins à s'interroger dessus), sans objectif d'« utilité ». En effet, comme l'exprime Jacqueline Lichtenstein, le trompe-l'œil a cette capacité à charmer au premier regard, tandis que l'appréciation d'un certain nombre d'autres œuvres nécessite un apprentissage parfois long. Ainsi, la technique possède un charme tel qu'elle suscite « un saisissement, un arrêt brutal qui contraint le spectateur à interrompre son parcours en l'obligeant à tourner les yeux¹² ».

N'est-ce pas d'ailleurs pour cette raison que la technique s'est très largement étendue au street art ? S'il existe dans l'art une discipline « accessible », c'est bien celle-ci. Il s'agit donc du parfait exemple pour illustrer la puissance réflexive du trompe-l'œil, la technique la plus pratiquée en street art étant l'anamorphose.

Le *Trésor de la Langue Française* propose pour l'anamorphose une définition de 1751, décrivant le procédé comme une projection monstrueuse ou une représentation défigurée d'une image, qui est faite sur un plan ou une surface courbe, et qui à un certain point de vue paraît régulière et faite avec les bonnes proportions. L'anamorphose constitue une branche fondamentale des techniques de trompe-l'œil, et est notamment très présente dans la peinture du XVI^e au XVIII^e siècle, sous différentes formes. Moins présente aujourd'hui, la technique s'exprime toujours au travers du *street art*.

Intéressons nous au travail de Joe Hill, peintre

¹² LICHTENSTEIN (Jacqueline), *La couleur éloquente : rhétorique et peinture à l'âge classique*. Paris, Flammarion, coll. Champs arts, 2013 (1989), p. 252.

et street artist contemporain, et plus particulièrement à son œuvre performance réalisée à Canary Wharf pour Reebok à Londres, en 2011. L'anamorphose géante représente un ravin et sa cascade vertigineuse. Le positionnement de personnes réelles sur les différentes bordures, accompagnées d'accessoires fixés au sol (barres de traction...) , accentuent l'illusion de manière considérable, allongeant encore le temps réflexif des piétons. En effet, au cours de leur balade dans les rues de la ville, tous les passants sont interpellés par cet impressionnant ravin s'étalant sur toute la longueur et la largeur de la rue. C'est alors que le temps s'arrête et que chacun s'approche peu à peu en observant ce ravin, élaborant alors diverses conjectures. Bien que l'hypothèse d'un vrai ravin soit impossible, la perception ne peut s'en convaincre totalement, et c'est là tout le pouvoir captivant du trompe-l'œil. Une fois au pied de l'oeuvre, tout semble déformé et le ravin a laissé place à un dessin abstrait au sol. C'est alors que le cerveau se résout réellement à « accepter » le piège. Cependant, lorsque le passant s'éloigne à nouveau, le ravin réapparaît, et c'est alors que le cerveau repart en conjectures et pousse jusqu'à vouloir s'en approcher à nouveau, pour s'assurer encore une fois du caractère illusoire de l'image. L'hypnose du trompe-l'œil a alors fonctionné : le passant s'est retrouvé hors du temps pendant quelques minutes, s'abandonnant à un nouvel univers, perdant tout sens des réalités.

Cet état de contemplation suivi d'une profonde réflexion, qui a touché chaque passant, constitue une ouverture aux problématiques liées à l'« utilité » de l'art. Sans forcément en comprendre les artifices, le spectateur s'est retrouvé touché malgré lui par une œuvre d'art, une œuvre / expérience qui l'aura « éduqué » au pouvoir enchanteur de l'art, à l'importance du point de vue, marquant son imaginaire au point de lui

Piège
Séduction
Street art

Point de vue
Expérience



Joe Hill, *Trompe-l'œil 3D au Canary Wharf District pour Reebok crossfit*, « *World's Largest and Longest 3D Street Artwork, Guinness world record* », peinture, 3807m², Londres, 2011.

© Guinness World Records 2011

faire comprendre la légitimité de l'art. Car « l'expérience esthétique, contrairement à l'image qu'on en donne trop souvent, est inséparable du mouvement de réflexivité qui caractérise la conscience¹³ ».

C'est en cela, à mon sens, que le trompe-l'œil constitue une porte ouverte vers une re-légitimation de l'art, de l'artisanat et de l'ornement, et, en somme, de ce qui paraîtrait à priori « inutile ». Si le temps nécessaire à l'observation a été souligné, la question du temps passé à la création se pose également. Car, « avec le « fait main », chaque objet est le théâtre d'un « affrontement » entre l'artisan et la matière, sa maîtrise et la quête de perfection justifiant toujours le temps passé¹⁴ ». Et, le spectateur, ébahi devant un tel spectacle de *technicité*, est inévitablement amené à se poser la question du « comment ? ».

Comment l'artiste a-t-il donné l'illusion du volume ? Comment a-t-il donné vie aux matières ? Dans le cas de l'anamorphose, cela nécessite une bonne maîtrise de la perspective ainsi qu'un long travail de préparation de l'esquisse. Enfin, l'artiste doit comprendre et maîtriser l'action de la lumière, pour rendre au mieux les couleurs, les volumes, les profondeurs et les textures. L'anamorphose, comme tout procédé de trompe-l'œil, est indissociable d'une certaine virtuosité de l'artiste, une maîtrise de son sujet et de sa technique.

Plus que toute autre technique picturale, le trompe-l'œil, quel que soit le médium via lequel il s'exprime, implique un temps important de conception et de réalisation ainsi qu'un temps

Technicité

¹³ LICHTENSTEIN (Jacqueline), *La couleur éloquente : rhétorique et peinture à l'âge classique*, op. cit., p. 257.

¹⁴ Collectif, *Métiers d'art et numérique*. Paris, La documentation française, coll. Cahiers des métiers d'art, 2016, p. 37.

d'apprentissage et de pratique technique. Ancré dans un espace-temps bien particulier, tant pour le spectateur que pour le créateur. Indissociable des notions de *méthodologie*, de *procédés*, d'étapes et de techniques, il pose donc la question du « comment ? », et replace la *poiétique*¹⁵ au centre des problématiques liées à l'art.

En somme, les techniques d'illusions et de trompe-l'œil constituent une entrée intéressante de l'art, vers une compréhension de son « utilité ». Les images, défiant le réel, placent le spectateur dans un espace réflexif, soulevant les questions de création, de procédés et de techniques. Véritables *mises en abyme* de la poiétique, les trompe-l'œil mettent la réalité à l'épreuve, dans une virtuosité bridant les frontières entre *dessin* (dessein) et œuvre achevée, entre réalité et illusion.

Méthodologie
Procédé
Poiétique
Mise en abyme
Dessin

¹⁵ La poiétique est l'étude de l'œuvre en train de se faire, la « science » des processus de création.

2/ LE TROMPE-L'ŒIL COMME LIANT DE LA CRÉATION

Il n'y a pas d'illusion sans *artifice*, pas de trompe-l'œil sans virtuosité. D'abord utilisé pour exprimer une maîtrise parfaite dans le domaine musical, le terme « virtuosité » s'est peu à peu élargi aux arts visuels, alors synonyme d'une habileté technique de l'artiste ou de l'artisan, s'assimilant alors au terme *savoir-faire*. La variabilité de ces notions nous invite alors à réfléchir au trompe-l'œil au travers de nouvelles approches, notamment dans sa pratique artisanale.

Car en effet, si le trompe-l'œil a cette forme d'intelligibilité immédiate, c'est non seulement par son aspect *hypnotique*, mais c'est aussi parce-qu'il est (et a été) interprété dans de nombreux domaines artistiques, mais aussi artisanaux (aujourd'hui on peut même dire qu'il s'est largement industrialisé). Malgré cela, lorsque l'on entend ce terme aujourd'hui, cela résonne aussitôt dans notre esprit comme une simple technique presque désuète, et notre cerveau voit aussitôt l'image du nature morte académique. Pourtant, si l'on en interroge le sens purement lexical, tromper est défini par le *Trésor de la Langue Française* comme le fait de faire prendre à quelqu'un une chose pour ce qu'elle n'est pas, ou encore de donner volontairement une idée erronée de la réalité. L'œil, lui, est tout simplement défini comme l'organe de la vue.

De ce point de vue là, le terme trompe-l'œil définit tout élément capable d'introduire notre *perception* en erreur. Alors, il englobe non seulement les peintures en perspective, les *natures mortes*, les anamorphoses, mais aussi toutes les branches des arts dits décoratifs, tels que la peinture en décors (fausses matières, architectures feintes, perspectives, paysages...), la marqueterie, la broderie (faux bijoux, dentelles à l'aiguille...),

Artifice
Savoir-faire
Hypnotique
Perception
Nature morte

la tapisserie (imitant à l'origine la peinture), ou encore la céramique et les émaux (imitant les pierres précieuses). A toutes ces catégories, il ne faut pas oublier d'ajouter cette étape du travail de l'*artisan*, qui consiste à dessiner son œuvre en vue de fournir au client une prévisualisation la plus fidèle possible de ce que sera la pièce une fois terminée. Ces dessins, pastels ou gouaches, font parfois l'objet de réelles confusions tant leurs volumes et couleurs font effet d'illusion. Les gouaches des joailliers en sont peut-être les témoignages les plus frappants, paraissant parfois plus « réelles » que les bijoux eux-mêmes.

Par ailleurs, il est intéressant de noter qu'aujourd'hui, un « simple » dessin préliminaire à une œuvre d'un art autrefois qualifié de « mineur¹⁶ », peut remplir à lui seul les objectifs de perfection de la peinture du XVII^e siècle, qui étaient de « faire paraître les objets peints plus véritables (s'il faut ainsi dire) que les véritables mêmes¹⁷ ». N'est-ce pas là une démonstration d'une certaine éloquence du trompe-l'œil ? Comment alors est-on parvenu à hisser le trompe-l'œil de technique académique à « briseur de frontières » ?

Avant de parler de rupture de frontières, il faut s'intéresser à celles qui ont longtemps régi les domaines de la création. En effet, si pendant une partie de l'Antiquité les arts sont tous considérés de la même manière, une forme de compartimentation (établie par Socrate) s'entame peu à peu pour se confirmer au Moyen-âge, introduisant dès lors une hiérarchie dans le monde de la création. Les arts dits *mécaniques* ou serviles

¹⁶ Le terme *arts mineurs*, né autour de la Renaissance, désigne toutes les formes d'art n'étant ni peinture, ni sculpture, ni architecture : (les arts majeurs), c'est-à-dire les diverses formes d'artisanat.

¹⁷ PILES (DE) (Roger), *Dialogue sur le coloris*. Paris, Langlois, 1673, p. 60.



Karpov Jewellery designers, bague *Fleur d'Opale* pour Chopard, Gouache et photographie de l'objet (design par Chopard), Paris, 2008.

© Karpov jewellery designer et Chopard

sont placés en deça des arts dits libéraux. Les *arts libéraux*, liés aux sciences du langage, des nombres, de la musique etc. sont définis comme le privilège des hommes libres, tandis que les arts mécaniques, liés aux activités manuelles (architecture, sculpture, peinture, orfèvrerie...) donnent vie à des œuvres dites serviles, soit qui rendent l'artisan ou l'ouvrier dépendants d'elles.

C'est alors le début d'une forme de dévalorisation de l'artisanat, entamée par Socrate dans l'Antiquité grecque, considérant que les arts mécaniques détruisent le corps des ouvriers les exerçant, défaisant alors les âmes de toute leur énergie¹⁸. À la Renaissance, cette considération changera avec le terme « *beaux-arts* », mettant au premier plan l'architecture, la sculpture, la peinture, le dessin et la gravure. D'autres termes continuent de naître, déplaçant les frontières sans jamais les briser, et reléguant toujours au second plan les métiers de l'artisanat, les appellations d'*arts majeurs* (beaux-arts) et d'*arts mineurs* (artisanats) étant les plus évocateurs de cette hiérarchie. Il est d'ailleurs intéressant de noter que, jusqu'au XIX^e siècle, les arts du « beau » (beaux-arts) sont considérés comme supérieurs aux arts de l'« utile » (artisanats), la naissance des *arts industriels* et des *arts appliqués* (et plus tard du design) inversant radicalement cette tendance (toujours dans cette course à l'utilitaire). Il faut attendre la naissance du terme *métiers d'art*, apparaissant au XIX^e siècle grâce à Lucien Falize, orfèvre, pour que le mérite des artisans soit enfin reconnu, dans leur maîtrise poussée tant dans l'art que dans la technique, qui mène à la création d'objets fonctionnels, ayant pour ligne

directrice « le beau dans l'utile », et réconciliant alors d'une certaine manière l'art et l'artisanat.

Si cette union a été rendue possible, c'est avec une pièce iconique, le Hanap « Les métiers d'art », réunissant plusieurs métiers dans les étapes de la réalisation comme dans le sujet de l'ornementation (Mettant en scène artisans du bois, de la pierre, du cuir, du métal...). L'*unité* de cette œuvre, pourtant si riche en sujets, techniques, couleurs, ornements et symboles, est fédérée par le dessin, et par le motif. Comme le rappelle d'ailleurs Oliver Gabet, la force créatrice de Lucien Falize venait probablement avant tout de sa maîtrise du dessin :

Le critique d'art Marius Vachon (1850-1928) [...] rappelle que Lucien Falize n'est pas à proprement parler un artisan spécialisé mais que ses différentes connaissances techniques, fédérées par la pratique du dessin, lui permettent de diriger avec succès une des plus fameuses maisons d'orfèvrerie - joaillerie¹⁹.

La précision du dessin, la pertinence de l'ornement et la justesse du *motif* ne font-elles pas justement partie des critères de réussite d'un bon trompe-l'œil ? Si au XVII^e et au XVIII^e siècles une différence est encore faite entre beaux-arts et artisanats, les futurs *métiers d'art*, alors appelés *arts décoratifs* en raison de leur forte valeur ornementale, sont néanmoins très appréciés par les rois et ornent murs, sols, plafonds et mobilier, dialoguant et fondant entre elles les matières dans une forme d'unité décorative, fédérée par le motif et la couleur. La pièce tout entière nous fait alors l'effet d'un seul et même tableau *harmonieux*, dans une forme de trompe-l'œil en trois

¹⁸ Peut-on vraiment lui donner tort ? Il est vrai que l'artisanat est une filière difficile. C'est justement aujourd'hui ce qui en fait la valeur, comme cité précédemment, le temps et l'énergie de l'artisan donnés pour chaque pièce apportant la valeur ajoutée et « l'âme » aux produits.

¹⁹ GABET (Olivier), *L'objet et son double, dessins d'arts décoratifs du musée d'Orsay*. Paris, 5 continents & musée d'Orsay, coll. Galerie d'arts graphiques, 2006, p. 8-9.

Arts libéraux
Beaux-arts
Arts majeurs
Arts mineurs
Arts industriels
Arts appliqués

Unité
Motif
Métiers d'arts
Arts décoratifs
Harmonie

dimensions, où l'espace se fait tableau plutôt que l'inverse. Versailles en est un exemple flagrant.

Si ces matières et techniques pourtant si différentes semblent *fusionner* entre elles, c'est bien grâce aux motifs et aux couleurs, se répandant d'un support à l'autre et apportant cet effet d'unité visuelle, propre à la notion d'*art global*. Car, en effet, à partir du XVII^e et jusqu'au XIX^e siècle (naissance réelle du terme *ornemaniste*), les formes, ornements et motifs des objets sont la plupart du temps définis par l'ornemaniste (dessinateur). Faiseur de tendances de son temps, il invente formes et motifs, tantôt pour des coupes orfèvrées, tantôt pour des fauteuils, des rideaux, des bijoux ou des meubles divers. Cela pourrait aider à expliquer pourquoi les mêmes répertoires ornementaux se développent autant sur le bois que sur le tissu ou encore l'or, participant de ce trompe-l'œil de nœuds et d'arabesques, mises en abyme des divers *processus* de création.

Mais si le motif participe grandement aux liens qui se créent entre les matières et les métiers, le matériau lui-même et la façon dont il est travaillé tend toujours plus ou moins à en imiter un autre, comme si l'artisan avait toujours été poussé par une forme de défi technique, une aspiration exaltante à ce que le matériau (et avec lui l'artisan) soit mis à l'épreuve et défie ses propres limites. En somme, c'est un défi pour l'artisan et pour l'artiste que de tenter de tromper l'œil, un moyen de questionner la maîtrise de son savoir-faire.

Bien que les métiers d'art soient chacun défini par le matériau travaillé, les ponts entre ces derniers ont de tous temps été bousculés, non seulement par l'ornement mais aussi par la technique. Et si Adolf Loos²⁰ a condamné l'ornement

²⁰ Voir LOOS (Adolf), *Ornement et crime*. Traduit de l'Allemand par Sabine Cornille et Philippe Ivernel. Paris, Payot et Rivages, coll. Petite bibliothèque, 2015.

en tant que nostalgie des siècles antérieurs, il a fait l'éloge de la puissance du matériau en tant que tel, dans son exaltation par la technique pure. Au fond, n'est-ce pas en cela que consiste la pratique du trompe-l'œil ?

Quelqu'en soit le matériau travaillé, il vise le dépassement des limites de celui-ci, et si ornement il doit y avoir, il intervient pour lui faire honneur et perfectionner l'illusion, dans un but presque *didactique*, loin de toute volonté d'ornement « gratuit » ou de passéisme décoratif, mais dans une forme de surpassement de la technique, et des propriétés du matériau.

Si l'on confronte trompe-l'œil et artisanat, il est une discipline qui lui rend réellement justice, et qui fut sûrement le deuxième artisanat (après la peinture) à inspirer le terme : la marqueterie. Outre les trompe-l'œil géométriques que l'on observe assez fréquemment (technique intéressante en ce qu'elle crée réellement des effets de perspective et de profondeur), la technique de l'intarse ou intarsia est en quelque sorte l'ancêtre de la marqueterie. Pratiquée sur les objets en bois, et ce depuis l'antiquité égyptienne, la technique consiste à creuser le bois pour y incruster des fragments d'une essence différente, ou d'une autre matière (os, ivoire, corne, pâte de verre, pierre, corail...) pour ennoblir la surface de l'objet. Disparue pendant l'Empire Romain, la technique est réinterprétée au XIV^e siècle pendant la Renaissance italienne. Elle se développe alors considérablement et envahit les murs des édifices religieux puis ceux des habitations. La technique, réhabilitée à Sienne, gagne Florence qui en garde le monopole pendant tout le XV^e siècle, puis s'étend au XVI^e siècle en Allemagne, en Angleterre et aux Pays-Bas.

La composition savante des dessins et ornements mis en volume par la juste intervention de chaque matériau selon l'effet de matière recher-

Fusionner
Art global
Ornemaniste
Processus

Didactique



Louis Le Vau, *Chambre du Roi*, Grands Appartements, Versailles, 2009.

© EPV/ Christian Milet



Giuliano da Maiano *Studiolo de Frédéric III de Montefeltro*, du Palazzo Ducale, Urbino, 1473-1476.

© Proantic

ché, et de chaque essence de bois selon la teinte souhaitée, crée de véritables illusions tant sur le plan des profondeurs que sur celui des textures. La *prouesse* est d'autant plus admirable que l'effet fonctionne malgré le fait que les réalisations soient presque monochromes, dans la seule variation des valeurs. N'est-ce pas là une remarquable démonstration de l'ornement au service du dépassement de la matière ? L'exemple le plus remarquable de cette technique est le *Studiolo de Frédéric III de Montefeltro*, du Palazzo Ducale d'Urbino, réalisé par Giuliano da Maiano, entre 1473 et 1476.

Il est amusant de noter que la puissance du caractère trompeur de ces œuvres leur a valu l'appellation de « peintures de bois », ce qui illustre parfaitement le pouvoir fédérateur du trompe-l'œil, inspirant l'invention de nouveaux termes, d'un nouveau vocabulaire, d'une nouvelle grammaire, témoins des porosités dans le grand monde de l'art et de l'artisanat. Car de nombreux autres termes révèlent la richesse créative engendrée par les techniques d'illusion : peinture à l'aiguille, dentelle à l'aiguille, dentelle de bois, papier marbré, orfèvreries de papier etc. sont autant de termes qui invitent au mélange des matières, au croisement des savoir-faire et à l'unification de l'art.

Les techniques de trompe-l'œil, contrairement à toute idée reçue, se situent bien loin de la simple imitation. Sur le plan esthétique, technique et même lexical, elles génèrent de nouveaux paradigmes. Au croisement de tous les styles et de tous les matériaux, elles brisent les frontières bridant le grand monde de la création. À la recherche d'une certaine perfection esthétique et technique, les différentes expressions du trompe-l'œil ouvrent sur de nouveaux univers, sur un monde de beautés cachées, au service de l'art. Mises en abymes de l'image, les trompe-

Prouesse

l'œil transcendent les notions de formes, de motifs et de couleurs, et forment, dans un tout parfaitement composé, un coloris expressif.

3/ LE TROMPE-L'ŒIL COMME COLORIS

Quelle que soit la forme qu'il revêt, le trompe-l'œil est avant tout une image. Le *Trésor de la Langue Française* définit avant tout l'image comme une représentation ou une *réplique* perceptible d'un être ou d'une chose. Il est intéressant de noter que l'image peut être envisagée dans son rapport purement iconique avec l'objet qu'elle représente, mais aussi dans la nature analogique de leur relation. Ainsi, le trompe-l'œil serait à la fois une image physique et une métaphore, générant de nouvelles images mentales.

Si l'on se réfère au *Vocabulaire européen des philosophies*, le terme image est un calque du latin *imago*, désignant en propre une imitation matérielle (en particulier les effigies des morts). Si l'on interroge le vocabulaire grec, la notion d'image y est bien plus complexe. En effet, le grec nomme l'image en privilégiant tantôt l'un de ses traits définitionnels tantôt l'un de ses traits fonctionnels. Ainsi, *eikôn* exprime la similitude tandis que *phantasma* exprime une *apparition* dans la lumière. *Eidôlon* en sera une entrée plus large, étant formé d'après le verbe signifiant voir, désignant alors l'image comme un visible donnant à en voir un autre. De même que la notion de trompe-l'œil, la notion d'image en grec, *eikôn*, exprime une part d'imitation mais néanmoins une part de création (la notion d'apparition présente dans *phantasma* comportant une part de nouveauté). Il est possible d'identifier la même tension dans le terme latin qui peut signifier une *représentation*, mais aussi une apparition (impliquant davantage un lien à l'imaginaire). Qu'en est-il justement de la notion d'imagination ?

Le terme imagination vient du latin *imaginatio*, lui-même dérivé de *imago*. La racine grecque,

Réplique
Apparaître
Représentation

elle, est plus complexe puisqu'elle exprime davantage la fantaisie ou le fantasme. Cependant, le terme a été difficile à traduire du grec pour les latins, et ce par la tension entre la notion de production et celle de reproduction. En effet une opposition se crée entre le caractère reproductif des images et la puissance créatrice des apparitions. Entre *imitation* et *création*, les termes liés à l'imagination placent encore le trompe-l'œil dans un juste équilibre entre illusion et *originalité*, le définissant à la fois comme une image concrète et une image au sens métaphorique, ouvrant sur un nouveau monde de possibles.

Le terme image implique également les notions de *figure* et de lumière, ce qui nous fait réfléchir au trait et à la couleur. Le trompe-l'œil ne serait donc qu'une habile *composition* de tracés et de couleurs, amenant à l'esprit une certaine symbolique. Comme évoqué précédemment, cela implique donc une certaine maîtrise technique et même une forme de virtuosité de la part de l'artiste. Roger de Piles, dès le XVII^e siècle, pose la question du pouvoir de la couleur et du coloris. Dans son ouvrage *Dialogue sur le coloris*, il expose son point de vue sur la peinture et le coloris, au travers du dialogue de trois hommes au retour d'une visite de l'académie de peinture.

Pour définir précisément le coloris, concentrons-nous sur les échanges des personnages Damon et Pamphile. Tandis que, comme Damon l'exprime, la couleur n'est que « ce qui rend les objets sensibles à la vue²¹ », le coloris, selon Pamphile, est « une des parties de la peinture, par laquelle le peintre sait imiter la couleur de tous les objets naturels, et distribuer aux artificiels celle qui leur est la plus avantageuse²² ».

²¹ PILES (DE) (Roger), *Dialogue sur le coloris*, op. cit., p. 4.

²² PILES (DE) (Roger), *Dialogue sur le coloris*, Ibid., p. 4.

En somme, le coloris est l'art de composer les couleurs afin de créer un tout agréable, créant l'illusion d'une *réalité*.

Mais, la pratique de ce coloris, bien loin d'être évidente, n'est maîtrisée que par très peu de peintres en ce qu'elle nécessite un grand nombre de facultés. Celles-ci sont liées à l'observation de l'objet et de ses couleurs, soit les couleurs dites naturelles, mais aussi à la justesse de la fabrication de celles-ci (devenant ainsi les couleurs artificielles), en vue d'une imitation la plus exacte et d'une composition la plus parfaite. En plus de cela, l'artiste doit avoir une parfaite connaissance de la couleur naturelle, dans ce qu'elle a de véritable, de réfléchi, et enfin, la couleur de la lumière qui l'éclaire. D'après tout cela, il est vite établi que la maîtrise du coloris implique connaissance, savoir-faire et virtuosité.

En plus de l'approche couleur, le coloris comprend un second aspect, celui du clair-obscur. Ainsi, « la couleur locale est celle qui est naturelle à chaque objet, et que le peintre doit faire valoir par la comparaison, [...] et le *clair-obscur* est l'art de distribuer avantageusement les lumières et les ombres, non seulement sur les objets particuliers, mais encore sur le général du tableau²³ ». Autrement dit, le clair-obscur est « l'intelligence des lumières et des ombres²⁴ ».

D'après tout cela, il est vite établi que la maîtrise du coloris implique connaissance, savoir-faire et virtuosité. Cependant, le coloris n'est pas le seul critère dont dépend un tableau réussi. En effet, comme l'explique plus tard Damon, le deuxième critère pour un tableau qui vous touche est le dessein, sous toutes ses significations, c'est-à-dire l'intention derrière l'œuvre, mais aussi le dessein au sens de dessin, tracé des formes. Car,

²³ PILES (DE) (Roger), *Dialogue sur le coloris*, op. cit., p. 11.

²⁴ PILES (DE) (Roger), *Dialogue sur le coloris*, Ibid., p. 11.

Imitation
Création
Originalité
Figure
Composition

Réalité
Clair-obscur

sans un bon dessin, le coloris, selon Pamphile, ne saurait se dévoiler dans toute sa richesse.

Pour finir, s'il est une précision qu'il est nécessaire d'ajouter, il s'agit de la notion de réinterprétation. En effet le trompe-l'œil, d'après Pamphile, ne doit pas se contenter d'une servile imitation de la nature, mais le peintre, armé de son œil expert, se doit de réarranger les éléments en fonction de l'image qu'il s'en fait, pour surpasser l'œuvre de la nature et atteindre la *perfection* :

La nature, reprit Pamphile, n'est pas toujours bonne à imiter, il faut que le peintre la choisisse selon les règles de son art, et s'il ne la trouve pas telle qu'il la cherche, il faut qu'il corrige celle qui lui est présente. Et de même que celui qui dessine n'imité pas tout ce qu'il voit dans un modèle défini, et qu'au contraire il change en des proportions et des contours avantageux les défauts qu'il y trouve, ainsi le peintre ne doit pas imiter toutes les couleurs qui se présentent indifféremment, il ne doit choisir que celles qui lui conviennent auxquelles (s'il le juge à propos) il en ajoute d'autres qui puissent produire un tel effet qu'il l'imagine pour la beauté de son ouvrage ; il songe non seulement à rendre ses objets en particulier beaux, naturels et véritables : mais encore il a soin de l'union du tout-ensemble : tantôt il diminue de la vivacité du naturel, et tantôt il enrichit sur l'éclat et sur la force des couleurs qu'il y trouve²⁵.

En somme, un bon trompe-l'œil, et l'on en revient toujours à ce point, comporte une part d'imitation fidèle, juste assez pour créer l'illusion, et une part de création ou de réinterprétation du sujet, visant une forme d'amélioration, de progrès voire d'innovation pour améliorer la réalité en l'embellissant dans une vision uto-

²⁵ PILES (DE) (Roger), *Dialogue sur le coloris*, op. cit., p. 6.

pique.

Car, selon Pamphile, la capacité à imiter ce que l'on a sous les yeux ne suffit pas, encore faut-il « avoir le goût bon, et savoir les belles proportions pour corriger le naturel, qui d'ordinaire est mesquin et défectueux²⁶ ». Enfin, Damon s'offusquant que quelque-chose dans le tableau puisse s'écarter de la réalité, voilà que Pamphile réenchérit :

Et quand les choses après être bien examinées ne se trouveroient pas justes, comme vous le supposez, qu'importe pourvu qu'elles le paroissent, puisque la fin de la peinture n'est pas tant de convaincre l'esprit que de tromper les yeux²⁷.

Car en effet, notre perception étant quelque peu défectueuse, il suffit que la vue soit piégée pour entraîner avec elle la pensée dans ses divagations imaginaires. Et c'est bien de cela qu'il s'agit. L'image étant intrinsèquement liée à notre imagination, il paraît évident après l'étude précédente que le trompe-l'œil, comme coloris, est une véritable source d'évasion, ouvrant par la juste conjugaison d'illusions et de création sur de nouveaux univers, et stimulant l'*imaginaire*.

Cette faculté du trompe-l'œil résulte en grande partie de la force de la couleur elle-même. Guy Lecerf rappelle d'ailleurs que le *chroma* grec renvoie directement à la couleur comme peau, le concept ancien la considérant en elle-même comme un *fard*, une parure, un travestissement de la réalité. Alors, la couleur ne serait-elle pas à elle seule déjà une forme de trompe-l'œil ? Et si, à l'origine, le coloris était considéré comme

²⁶ PILES (DE) (Roger), *Dialogue sur le coloris*, op. cit., p. 40.

²⁷ IPILES (DE) (Roger), *Dialogue sur le coloris*, Ibid., p. 61.

exclusivement lié à la peinture²⁸, aujourd'hui (et c'est peut-être grâce à cette volonté du trompe-l'œil d'outrepasser les frontières et de *transcender* les matières) il peut s'appliquer à tous types de supports et de techniques car, comme le soulignait déjà Roger de Piles au travers du discours de Pamphile, il existe une constante dans le travail de la couleur et du coloris, qui ne se soucie guère du support :

Pour l'ouvrage des tapisseries [...] , je ne trouve pas qu'il soit différent de celui des peintres, les tapissiers représentant comme les peintres les couleurs et les formes qui sont dans la nature. Leurs couleurs sont attachées aux laines, et celles des peintres aux terres ou aux minéraux qu'ils emploient : et cette différence de matière, comme vous le savez, n'est jamais essentielle²⁹.

Ce mode de pensée, cohérent avec l'esprit d'unité des arts et artisanats propre aux XVII^e et XVIII^e siècles, était précurseur des notions de *transfert* et d'*analogies* qui sont apparus bien plus tard, en lien avec les problématiques de création industrielle, et qui auraient nécessité (et nécessitent d'ailleurs toujours) plus de questionnements et d'explorations chromatiques.

Maintenant qu'il est établi que le coloris peut se faire trompe-l'œil, qu'en est-il de la couleur à elle seule évoque déjà des imaginaires. C'est sur ces fondations que le marketing le plus basique fonctionne, ainsi l'on vous vendra des vacances en bleu lagon et une campagne écologiste en

²⁸ LECERF (Guy), *Le coloris comme expérience poétique*. Paris, L'Harmattan, coll. Eidos, 2014, p. 107, ou G. Lecerf relève le fait que « l'expérience d'une immersion chromatique » fut d'abord picturale.

²⁹ PILES (DE) (Roger), *Dialogue sur le coloris*, op. cit., p. 26.

vert gazon. Mais peut-on néanmoins parler de trompe-l'œil ? Pour tenter de répondre à cette question, il est une œuvre plutôt parlante : *De la fenêtre le trompe-l'œil*, de Benoît Guillaume.

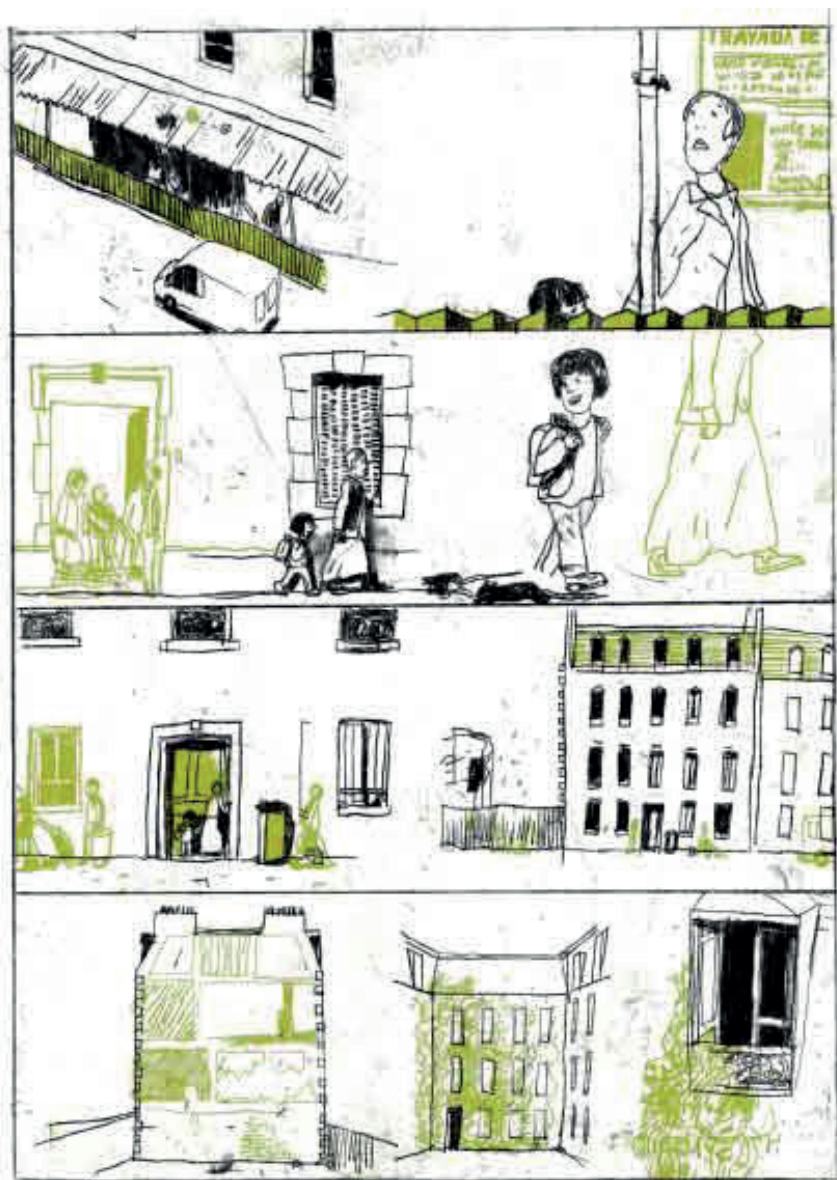
La bande dessinée est une mise en abyme de la notion même de trompe-l'œil sous toutes ses formes. Le personnage principal, habitant d'un immeuble partant en lambeaux et que la mairie a prévu de détruire, reste dans le dénit face à ce fait, ainsi tout ce qu'il voit lui laisse à croire que son quartier se porte pour le mieux : les lumières qu'il pense voir se refléter dans les vitrines se reflètent en fait dans « des centaines de sacs plastiques³⁰ », il accroche partout chez lui des pastels touristiques de son quartier, lui faisant ainsi oublier la misère et la saleté. De sa fenêtre, il admire une architecture peinte en trompe-l'œil sur la façade du vieil immeuble d'en face, le lierre grimpant camouflant les fissures de son bâtiment et les ficus de son salon recouvrant les trous du mur. Plus que trompe-l'œil, tous ces éléments lui servent de *trompe-l'esprit*, pour éviter la confrontation au réel.

Au-delà d'un embellissement de la réalité qui pourrait paraître superflu, le trompe-l'œil se *mue* en *cache-misère* ainsi qu'en trompe-l'esprit, nous confortant dans le dénit et préservant notre santé mentale. Les illustrations de cet ouvrage sont réalisées en bichromie, le noir grisé profond et gras représentant la ville sale et les habitations insalubres, en opposition au vert lumineux sec symbolisant la végétation et les illusion. Après étude de cette œuvre, il ne paraît pas absurde d'affirmer que la couleur puisse se faire trompe-l'œil, le vert illustrant ici avec justesse la part d'illusions, d'imaginaire et d'*interprétation* (la couleur agit ici comme un coloris).

³⁰ GUILLAUME (Benoît), *De la fenêtre, le trompe-l'œil*. Paris, La cinquième couche, 2006, p. 11.

Transcender
Transfert
Analogie

Trompe-l'esprit
Cache-misère
Interprétation



Benoît Guillaume, *De la fenêtre, le trompe-l'œil*, p. 52, Bande dessinée, Paris, 2006.
© Benoît Guillaume, La cinquième couche

La couleur et le coloris s'expriment donc, au travers du trompe-l'œil, pour embellir la réalité et faire, le temps d'un moment suspendu, oublier à l'observateur, au spectateur ou au lecteur son quotidien. Mais, tant il est puissant, le trompe-l'œil peut vous absorber au point de devenir une nouvelle réalité et de vous tuer ou d'anéantir votre âme. C'est ainsi qu'il tue le personnage principal de Benoît Guillaume³¹, qu'il enlève tout plaisir à D'Albert³², et qu'il fait sans cesse courir Don Quichotte³³ à sa perte et à son déshonneur. Mais, comme le soulève Jacqueline Lichtenstein, l'effet inverse, tout aussi (voire plus) dangereux peut aussi se produire :

Le danger de la représentation illusoire, c'est qu'elle fait apparaître le monde comme illusion et donne au sujet de la perception le statut d'un être fictif³⁴.

³¹ Voir GUILLAUME (Benoît), *De la fenêtre, le trompe-l'œil*, op. cit., 2006.

³² Voir GAUTIER (Théophile), *Mademoiselle de Maupin*, op. cit., 1973 (1835). D'Albert, le personnage principal, « intoxiqué » par les grandes œuvres d'art, n'arrive plus à trouver la beauté en une seule femme.

³³ Voir CERVANTES (DE) (Miguel), *Don Quichotte*. Traduit de l'Espagnol par Jean-Raymond Fanlo. Paris, Lcf, 2010 (1605). Don Quichotte, ayant lut trop de romans de chevalerie, a une vision déformée de la réalité, courant ainsi à sa perte à chaque aventure.

³⁴ Voir LICHTENSTEIN (Jacqueline), *La couleur éloquente : rhétorique et peinture à l'âge classique*, op. cit., 2013 (1989).

II. PRATIQUES ET MÉTHODOLOGIES DU TROMPE-L'ŒIL

« La couleur est dans l'œil de l'esprit. »
Derek Jarman³⁵

S'il faut du temps pour la conception, la réalisation et l'analyse d'un trompe-l'œil, c'est parce-qu'il est tributaire de nombreux paramètres. Image, il vit en partie grâce à une savante composition de couleurs, mises en textures et en volumes grâce à un grand savoir-faire technique. Mais, s'il résonne dans notre esprit, c'est aussi grâce à ses formes et motifs, qui éveillent en nous des images et symboles familiers.

En creusant la notion de trait (lié au geste) et de motif (lié à la portée métaphorique et allégorique de l'image), on en arrive à une grammaire d'*hybridations*, ouvrant sur de nouvelles interactions entre le geste et la matière. Ces liens et hybridations qui s'opèrent nous touchent en profondeur et questionnent le rapport éternellement ambigu entre art et nature.

Comment images, formes, mots et symbolique se conjuguent-ils pour parler à notre affect, et remettre en question notre rapport à l'art et à notre environnement ? En quoi le trompe-l'œil, technique pourtant si complexe, est-il si proche de l'œuvre de la nature ?

³⁵ Propos de Derek Jarman, réalisateur, exprimant le fait que la couleur soit en partie indépendante de son support matériel, relatés par G. Lecerf. Voir LECERF (Guy), *Le coloris comme expérience poétique*, op. cit., p. 161.

Le trompe-l'œil est en lien étroit avec la notion de temps : le temps passé à créer pour l'artiste, le temps passé à observer et analyser pour le spectateur. Plus qu'une simple image, il transcende à la fois l'espace et le temps, pour offrir des instants flottants en dehors de toute réalité tangible, dans une forme d'imaginaire toutefois réaliste.

Véritable mise en abyme de la poïétique, le trompe-l'œil fédère les *arts visuels*, dans une unité de la ligne, de la couleur et du coloris, liants entre les matières.

Si en théorie la relation entre l'objet et son image est purement physique et même optique, le trompe-l'œil se fait métaphore, défie les limites de l'image et se lie à son sujet par des analogies, plus seulement visuelles mais aussi symboliques, systémiques et fonctionnelles.

Armé de ses pouvoirs, il exalte la notion d'illusion jusqu'à imposer sa propre *vérité*. Plus que cela, il incite à prendre du recul sur les choses, à changer de point de vue : il comporte une part didactique, pédagogique.

Mais dans le fond, puisqu'il n'est qu'une image, qu'a-t-il de différent des autres ? comment se compose-t-il pour faire agir ses artifices ? D'où tient-il réellement son pouvoir captivant, trompeur, hypnotisant ? Comment est-il possible qu'une « simple » image puisse à ce point induire en erreur à la fois l'œil et l'esprit ?

Maintenant que preuve a été faite des pouvoirs du trompe-l'œil, nous allons tenter de l'étudier dans ses diverses pratiques et approches, afin de le « décortiquer » pour le remodeler sous forme d'outil pour la création.

Car en effet, si le trompe-l'œil est une image, nous pouvons le déstructurer à l'instar d'un tableau, pour en identifier les constantes et peut-être en déceler tous (ou presque) les mystères.

Arts visuels
Vérité
Se muer

Hybridation

1/ LES COULEURS, MATIÈRES ET FINITIONS COMME OUTILS DE L'ILLUSION

Cet artifice, dit Damon, me semble merveilleux dans les grands ouvrages. C'est aussi dans ceux-là, reprit Pamphile, où l'on voit que Rubens l'a rendu sensible à ceux qui sont capables d'y faire attention et de l'examiner, car aux personnes qui ne s'y connoissent que peu, rien n'est plus caché que cet artifice³⁶.

Quel autre point de vue que celui de coloriste alors pour l'examiner et le déstructurer ? Pamphile insiste sur l'importance de manier la couleur avec parcimonie. En effet, « la beauté du coloris ne consiste pas dans une bigarrure de couleurs différentes : mais dans leur juste distribution, en sorte que les objets qui sont peints aient la même couleur que les véritables, que la pierre peinte, par exemple, ressemble à la pierre naturelle, que les carnations paroissent de véritables chairs ; et enfin que non seulement chaque objet particulier reprenne parfaitement la couleur de ceux qu'il imite, mais que tous ensemble fassent une agréable union dans tout le tableau³⁷ ». Cela implique une longue observation, et, aujourd'hui l'objet est de représenter les couleurs telles qu'elles apparaissent, avec les effets que produisent sur elles les lumières, la manière dont les fusions et les dégradés s'opèrent, et non telles qu'elles seraient sentées l'être d'un point de vue académique. En somme, le trompe-l'œil d'aujourd'hui doit se faire d'une manière *impressionniste* : les clairs-obscurs doivent évi-

Impressionniste

³⁶ PILES (DE) (Roger), *Dialogue sur le coloris*, op. cit., p. 61.

³⁷ PILES (DE) (Roger), *Dialogue sur le coloris*, Ibid., p. 11.

ter à tout prix la « sauce des anciens³⁸ », et en pensant la couleur par suites de tâches qui se lient et finissent par former l'objet, le morceau sur lequel « l'œil se promène sans accroc³⁹ ».

Au-delà de la définition du coloris par Roger de Piles, il est d'autres paramètres indispensables à l'illusion. Car un bon trompe-l'œil résulte de l'habile conjugaison du rapport couleurs/matières/finitions. Tout d'abord, il est une autre modalité du contraste, loin des préoccupations du clair-obscur. Il s'agit de ce que Guy Lecerf appelle l'*intensification* : la notion définit les différents contrastes colorés (de teinte et de saturation principalement, avec l'opposition des complémentaires) et leurs rythmes, elle implique alternances, variations, gradations et transitions qui donnent à l'œuvre ses volumes, son dynamisme et sa profondeur.

Une fois les modalités de la couleur décryptées, il ne faut pas oublier la puissance des *matières*, des *textures* et des *finitions*. Car selon l'action et le mouvement de la lumière sur la surface, les couleurs ne renvoient pas du tout aux mêmes sensations et émotions. Si elles sont en si étroite relation avec l'affect, c'est peut-être en partie parce-que l'action de la lumière les rend sensibles, changeantes, vivantes.

S'il y a une discipline rendant justice aux notions de matières, de textures et de finitions, c'est bien la broderie d'art. Celà est sûrement dû à l'utilisation de tous types de matériaux : verre poli ou dépoli, métaux divers mats ou brillants, fils de soie ou de lin, tissus opaques ou transparents... Face à un tel choix d'effets de

Intensification

Matière

Texture

Finition

³⁸ Terme évoqué par G. Lecerf pour caractériser les « applications strictes des gammes de tons ou de nuances ». LECERF (Guy), *Le coloris comme expérience poétique*, op. cit., p. 127.

³⁹ LECERF (Guy), *Le coloris comme expérience poétique*, Ibid., p. 114.

matière et de lumière, le brodeur est contraint de réfléchir d'emblée aux compositions sur le plan de la texture, au même titre que sur celui de la couleur, la première étant tout aussi importante que l'autre dans la transmission de l'idée et de l'émotion. En somme, la broderie est peut-être l'un des rares artisanat à devoir composer dans le même temps couleur, matière et finition, puisque chaque fourniture posée est d'emblée associée à une couleur, une matière et une finition.

En revanche, l'importance du *rythme*⁴⁰ et de la composition dans le coloris y est démultipliée. En effet, nous sommes vraiment ici dans la notion de tâches, de fragments, de pixels juxtaposés, ayant pour but de créer un tout harmonieux malgré le fait que chaque élément aie sa propre couleur, sa propre matière et sa propre finition. Donc, s'il est un coloris des plus complets, c'est bien le coloris des brodeurs. De plus, la broderie Haute-couture est soumise aux mouvements du corps, renforçant la multitude des effets de couleur, changeant constamment leur rapport à la lumière. D'ailleurs, les trompe-l'œil brodés n'ont rien à envier aux trompe-l'œil peints.

Les exemples les plus frappants sont probablement les œuvres de l'iconique maison de broderie Lesage. Nombreuses sont les pièces brodées se muant en végétation, en bois, en céramique ou encore en orfèvreries en tous genres.

Parmi les plus notables, la broderie d'or réalisée pour Yves Saint-Laurent pour une veste en velours de la *Collection automne-hiver 1984-1985* est intéressante du point de vue des matières, des textures et de leur rapport à la lumière.

⁴⁰ « Le rythme est un écart visuel entre le visible et l'invisible. » BUCI-GLUCKSMANN (Christine), *Philosophie de l'ornement : d'Orient en Occident*. Paris, Galilée, coll. Débats, 2008, p. 64. Le rythme est important dans le lien entre image et affect, il est également important en ce qu'il met en abyme la notion de temps, indispensable au trompe-l'œil.



Maison Lesage, Broderie métallique pour une veste de velours noir de la collection Yves Saint-Laurent automne-hiver 1984-1985.

© Famille Lesage

La pièce *feint* une parure orfèvrée agrémentée de deux camées. La broderie des camées est composée de perles de corail et d'ivoire. Les perles de corail facettées, presque scintillantes, renvoient la lumière à la manière d'une pierre taillée. Les pierres ivoire, rondes et légèrement plus mates et, composées selon plusieurs valeurs différentes, elles évoquent davantage la blancheur en reliefs de la figure sculptée. La partie métallique est composée de lames plaquées or, de cordonnets et de perles de verre opaques et transparentes. Tout d'abord, le sens de pose des différentes fournitures crée un rapport intéressant à la lumière, donnant l'illusion du volume. De plus, l'opposition entre lames brillantes et satinées, perles transparentes et opaques composant les arabesques, renforcent le volume et *miment* les différents aspects que peut prendre l'or sculpté (rugueux, lisse, bouillonnant...). La finesse des rapports de couleurs et de textures donnent à l'ensemble un aspect harmonieux et réellement trompeur, dans une subtilité des effets, permet de donner à la broderie l'appellation de coloris.

Cette dernière étude soulève un mode de *contrastes* peu abordé jusqu'à maintenant : ceux qui se créent entre *opacités* et *transparences*. En effet, la transparence est un effet important, qui peut jouer un rôle décisif dans le ressenti du coloris et dans l'aspect de finition. Car, si la transparence, seule, est presque imperceptible, en superpositions elle apporte une esthétique nouvelle et soulève de nouveaux paradigmes. En étroit dialogue avec la lumière, tantôt elle adoucit les textures et filtre les couleurs, tantôt elle accentue les reflets et *exalte* les contrastes. Versatile, la transparence nous renvoie à cette notion de temps si inhérente au trompe-l'œil, évoluant selon les heures et leurs lumières.

Feindre

Mimer

Contraste

Opacité

Transparence

Exalter

Le diaphane⁴¹ n'est pas un état permanent, mais cette puissance de visibilité qui surgit grâce à un médium (l'air, l'eau, le verre), en lui donnant une qualité de transparence immatérielle⁴².

Peut-on alors valoriser la couleur par la transparence, générer de la couleur par la transparence, de la transparence par la couleur ? Quel rôle la transparence peut-elle jouer dans le coloris ? Est-elle couleur, matière ou finition ? Est-elle ces trois choses à la fois ou bien tout autre chose ?

Il est un art qui utilise la transparence comme outil, outil de construction, de composition et de finition : l'art des marbres feints. Première discipline à questionner le dépassement de la réalité par le trompe-l'œil, au travers d'abord de fresques puis d'agréments d'objets, la peinture s'est prêtée à l'imitation de multiples matériaux et objets, d'une manière si poussée qu'elle a mené à la séparation du métier en deux branches : celle demeurant à la recherche d'une forme de vérité, soit la peinture telle qu'on la connaît le plus, la peinture comme art (beaux-arts, arts majeurs puis plus tard *arts plastiques*) , et celle à la recherche de l'illusion, de la *duperie*, soit la peinture décorative, davantage associée aux applications artisanales (la peinture comme art décoratif puis comme métier d'art) .

Cette dernière, reprenant les doctrines de la peinture selon lesquelles le talent du peintre est mesuré par sa capacité à tromper l'œil, s'est spécialisée, après la Renaissance, dans les paysages en trompe-l'œil, les architectures feintes et, ce qui nous intéresse particulièrement ici, les fausses matières, et en particulier les faux marbres. Si Roger de Piles citait comme prérequis d'un bon

Arts plastiques

⁴¹ Synonyme du transparent, le diaphane exprime davantage la notion de dépoli, offrant à la transparence un nuancement intéressant.

⁴² BUCI-GLUCKSMANN (Christine), *Philosophie de l'ornement : d'Orient en Occident*, op. cit., 2008.

coloris et particulièrement d'un bon peintre une connaissance parfaite du sujet qu'il tend à imiter, le peintre en décors en est le parfait exemple, au travers de la réalisation des faux-marbres.

Car la technique, aussi appelée technique des marbres feints⁴³, ne se contente pas d'imiter le matériau en surface, mais elle s'est intéressée à celui-ci dans sa formation géologique, afin d'en extraire une technique la plus juste possible. C'est alors qu'on en revient à la notion d'analogie, qui n'est plus seulement visuelle mais aussi systémique. Cette mise en abyme de l'analogie participe alors à créer autour de l'œuvre une symbolique forte, car comme le suggère Guy Lecerf, comme pour la couleur qui est directement attachée à l'affect, à une idée intérieure, l'essentiel pour toute chose se trouverait en dessous de la simple surface (dans le cas des faux marbres, cette idée est valable tant au sens propre qu'au figuré).

La technique des faux marbres a été élaborée en tenant compte de la formation de la roche dans la nature. Pour vulgariser, le marbre est formé par différentes couches de sédiments, s'accumulant depuis des milliers d'années, auxquels s'incrustent des minéraux, et des cristaux de calcite. La roche se cristallisant, les différentes couches accumulées créent des effets de transparence, laissant plus ou moins apparaître les éléments de certaines strates, les marbrures les plus marquées étant créées par les oxydes et les pigments incrustés dans les fissures après retrait de l'eau.

En valorisant cette notion de temps si chère à l'artisanat, et que l'on retrouve aussi dans la formation du marbre lui-même (puisque'il est le résultat de milliers d'années de formations sédi-

⁴³ Il est également très intéressant de noter que la technique, tant elle a pris de l'importance, a donné naissance à un verbe : *marmoriser*.

Marmoriser



Michel Balic, *Réalisation d'une brèche grise en peinture décorative, peinture.*
© Michel Balic

mentaires), la technique des marbres feints est fondée sur une superposition de strates de peinture plus ou moins diluée, réhaussées de tracés opaques et intenses représentant les marbrures. L'élément déterminant qui donne aux marbres feints tant de réalisme est la transparence. En effet, le faux marbre résulte de la superposition de couches de peintures et de glacis⁴⁴ (pur ou mélangé en lavis à une couleur). Ainsi, les effets de transparence donnent de la profondeur au coloris. À l'image de la roche qu'il imite, le faux marbre se fait témoignage de temps passé (temps de séchage entre les couches qui s'apparente au temps de formation de chaque strate de sédiments) et de richesse (richesse et intensité des couleurs, mise en exergue des effets de transparence donnant de la profondeur). Aussi, le glacis intervenant également en finition, il rend avec précision le beau poli que l'on aime tant réaliser en finition sur la roche⁴⁵.

Ici, la transparence intervient donc en tant que couleur, mais aussi en tant que matière, et enfin en tant que finition. Elle est donc l'un des éléments constitutifs du trompe-l'œil. Si la technique des marbres feints a rendu indispensable l'utilisation de la transparence comme outil du trompe-l'œil, elle nous apporte également de nouvelles notions importantes : les principes de strates et de superpositions.

Pour résumer, un bon trompe-l'œil va au-delà d'un bon coloris, et il faut maîtriser toutes les facettes de la CMF⁴⁶ pour composer une illusion des plus précises. Les outils du trompe-l'œil

⁴⁴ Le glacis est une couche lisse et transparente, utilisée en peinture décorative en préparation, entre plusieurs couches, et en finition. Il est le plus souvent réalisé (pour les techniques à l'huile) avec un mélange d'essence de térébenthine, d'huile de lin et de siccatif.

⁴⁵ Voir annexe 1 p. 137.

⁴⁶ Voir BECERRA (Liliana), *CMF Design : The Fundamental Principles of Colour, Material and Finish*. Frame, 2016.

identifiés jusqu'à maintenant pourraient être classifiés selon cette ébauche :

Maîtrise du coloris	Tâches
	Couleurs locales
	Intensifications
	Clair-obscur
	Transparences
	Lisse
Maîtrise des matières/textures	Rugueux
	Soyeux
	Bouillonnant
	...
	Mat
	Brillant
Maîtrise des finitions	Satiné
	Scintillant
	...

Le tout étant régi par des actions :

Liées à la composition	Juxtaposition
	Stratification
	Superposition
	Fusion
	Gradations
Liées au rythme	Variations
	Ruptures
	Accumulations

Tous ces paramètres doivent être composés avec comme ligne directrice la notion de contraste. Car dans l'art de l'illusion, s'il est une règle d'or, c'est bien celle de l'amplification des formes, des

couleurs, des volumes, des textures, des lumières et des rythmes. En ruptures ou en fusions, passer du blanc au noir, du mat au scintillant du plat au bouillonnant est la clé du trompe-l'œil, car c'est dans la contraste et la tension que naissent les volumes, et avec, l'émotion, le mouvement, l'impression de vie. Car « seuls les contrastes ont le don d'émouvoir⁴⁷ ».

Néanmoins, un bon trompe-l'œil ne peut fonctionner sans une habile étude, et ce autant visuellement que scientifiquement (dans une étude des systèmes). Une observation aboutie inclut non seulement la couleur, la matière et les finitions, mais elle sous entend aussi une étude du dessin et du trait, car si un trompe-l'œil est « un art qui par le moyen de la forme et des couleurs imite [...] tous les objets qui tombent sous le sens de la vue⁴⁸ », la notion de forme doit encore être percée à jour.

⁴⁷ BUCI-GLUCKSMANN (Christine), *Philosophie de l'ornement : d'Orient en Occident*, op. cit., p.18.

⁴⁸ PILES (DE) (Roger), *Dialogue sur le coloris*, op. cit., p. 23.

2/ LE TRAIT COMME UNION DE LA SURFACE ET DU SYMBOLE

Associé à la couleur et aux effets de matière, le trait joue un rôle primordial dans le trompe-l'œil, qu'il soit structurel (dessin et formes) ou ornemental (motif). En effet, un faux marbre ne saurait mimer son modèle sans les justes tracés des veinures, les plus légères soient-elles, tout comme une gouache ne pourrait être confondue à s'y méprendre avec une pierre précieuse si elle n'en présentait pas les angles. De même, l'intervention du juste motif peut rendre décisive la compréhension d'une matière.

Car en effet, certains motifs renvoient instantanément à un matériau, tant ils sont emblématiques et iconiques : c'est le cas de la toile de Jouy, qui, même imprimée sur du papier peint nous évoquera toujours la toile de coton. De même, un dragon accompagné de ses arabesques et de végétation en camaïeux de bleus sur fond blanc, qu'il soit reproduit sur du bois ou du tissu, nous évoquera toujours la porcelaine chinoise. C'est là toute la force du dessin et du motif.

Si Oscar Wilde, dans son introduction au *Portrait de Dorian Gray*, affirmait que « tout art est à la fois surface et symbole⁴⁹ », assurément le motif en est un témoignage concret. Entre ornement et symbole, il ravit les yeux et comble l'esprit.

Car, si le coloris est davantage une notion qui tient du domaine sensible, en ce qu'il possède cette part d'inexplicable, le dessin et le motif, eux, sont régis par des règles bien plus strictes ce qui en fait une constante fiable pour l'identification des sujets et des symboles. Comme l'exprime d'ailleurs Roger de Piles au travers des propos de Pamphile :

⁴⁹ WILDE (Oscar), *Le portrait de Dorian Gray*, op. cit., p. 8.

Le dessin a des règles fondées sur les proportions, sur l'anatomie et sur une expérience continuelle de la même chose : au lieu que le coloris n'a point encore de règles bien connues, et que l'expérience qu'on y fait, étant quasiment toujours différente, à cause des différents sujets que l'on traite, n'a pu encore en établir de bien précises⁵⁰.

Bien que les choses aient évolué et que de nombreuses nouvelles théories sur la couleur aient vu le jour, le coloris possède encore aujourd'hui cette part d'incertain et d'unique, et chaque créateur a sa propre façon de se l'approprier, et ce d'une manière plus singulière que le dessin. Ainsi, le dessin et le motif dans un trompe-l'œil seraient la partie liée à la mémoire collective, l'élément reconnaissable, la couleur de ceux-ci participant à la fois à la reconnaissance (le bleu pour la porcelaine chinoise par exemple), et à la fois à l'effet général du coloris.

Pour ce qui est de l'ensemble du coloris, pour pousser la réflexion entamée plus tôt, il constitue la part d'imaginaire, d'originalité⁵¹ du tableau :

Le coloris est [...] la différence, et par conséquent la partie qui fait le peintre, de même que la raison qui est la différence de l'homme est ce qui fait l'homme [...] Enfin, vous voulez, dit Damon, que le dessin soit le genre de la peinture, et le coloris la différence ? Cela même, répondit Pamphile, car le genre, comme vous le savez, se communique à plusieurs espèces, et c'est pour cela qu'il est moins noble que la différence qui est un bien propre à la seule espèce. Et c'est ainsi que le degré d'animal qui est le genre de l'homme, se communique indifféremment à l'homme et à la bête, et que le degré de raison-

⁵⁰ PILES (DE) (Roger), *Dialogue sur le coloris*, op. cit., p.45.

⁵¹ Ici le mot *originalité* est entendu au sens de nouveau, unique.

nable qui est la différence de l'homme, ne se communique qu'à l'homme seul⁵².

Par ailleurs, il est amusant de noter que pour exprimer une forme d'analogie qu'est le trompe-l'œil, Pamphile fait l'analogie de l'art et de la nature, dans une mise en abyme de l'illusion.

Dans la même idée que celle de Roger de Piles, le dessin, pour Christine Buci-Glucksmann, est l'élément faisant le lien entre couleur et symboles entre le tout et les détails, dans une forme d'illusion du tout harmonisée par les contrastes :

L'ornementation ne relève pas du surchargé, mais elle fait coexister la structure et le détail, la parure et le dénuement⁵³.

En somme, on en revient à cette notion citée plus tôt d'ornement didactique, fonctionnel en quelque sorte, servant à l'harmonie générale, à la compréhension de l'illusion. Le trompe-l'œil continue de se faire liant de la création, au travers de la couleur mais aussi du motif, comme soucre de métamorphoses. C'est « un ornement qui traverse les frontières établies entre le noble et le décoratif, le majeur et le mineur, le pur et l'impur, le masculin et le féminin, sans exclure pour autant ses « autres » géographiques⁵⁴ ».

Au regard de sa force esthétique, symbolique et même didactique, l'ornement, et plus précisément le motif, pourrait être considéré comme un autre outil du trompe-l'œil, et ainsi reprendre

⁵² PILES (DE) (Roger), *Dialogue sur le coloris*, op. cit., p. 23-24.

⁵³ BUCI-GLUCKSMANN (Christine), *Philosophie de l'ornement : d'Orient en Occident*, op. cit., p. 18.

⁵⁴ BUCI-GLUCKSMANN (Christine), *Philosophie de l'ornement : d'Orient en Occident*, *Ibid.*, p. 13.

son statut de manière⁵⁵ qu'il occupait aux XVI^e et XVII^e siècles, alors synonyme d'un certain raffinement associé à une forme de technicité :

Le siècle maniériste et baroque est exemplaire en ce sens où l'ornement, désormais libre et autonome, est omniprésent dans les savoirs et les arts, et devient une « manière » au sens strict⁵⁶.

En somme, le motif appartient en partie au dessin, en ce qu'il participe à la part intelligible de l'œuvre, mais il appartient aussi au coloris, dans sa contribution à la *singularité*⁵⁷, à l'*unicité*, la manière de l'artiste, l'utilisant comme un outil pour parfaire l'ambiance générale de l'œuvre, de la réalisation.

Le travail de Lison de Caunes en marqueterie de paille, joue beaucoup sur ces notions de motifs, afin d'imiter par le travail de la paille colorée. D'abord spécialisée dans la restauration d'objets anciens⁵⁸, la maître d'art a vite basculé dans le monde de la création, collaborant aujourd'hui avec de grands designers (Mathieu Lehanneur, Nathanaël Le Barre, Vincent Darré...). Sa table *Madras* est une remarquable démonstration de la puissance du motif.

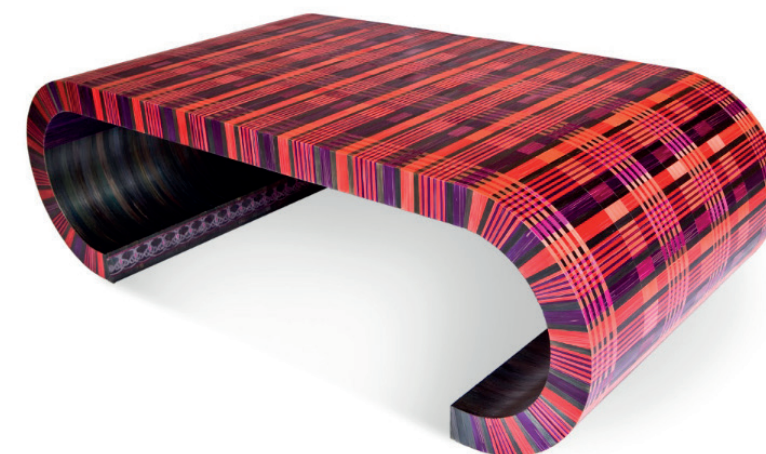
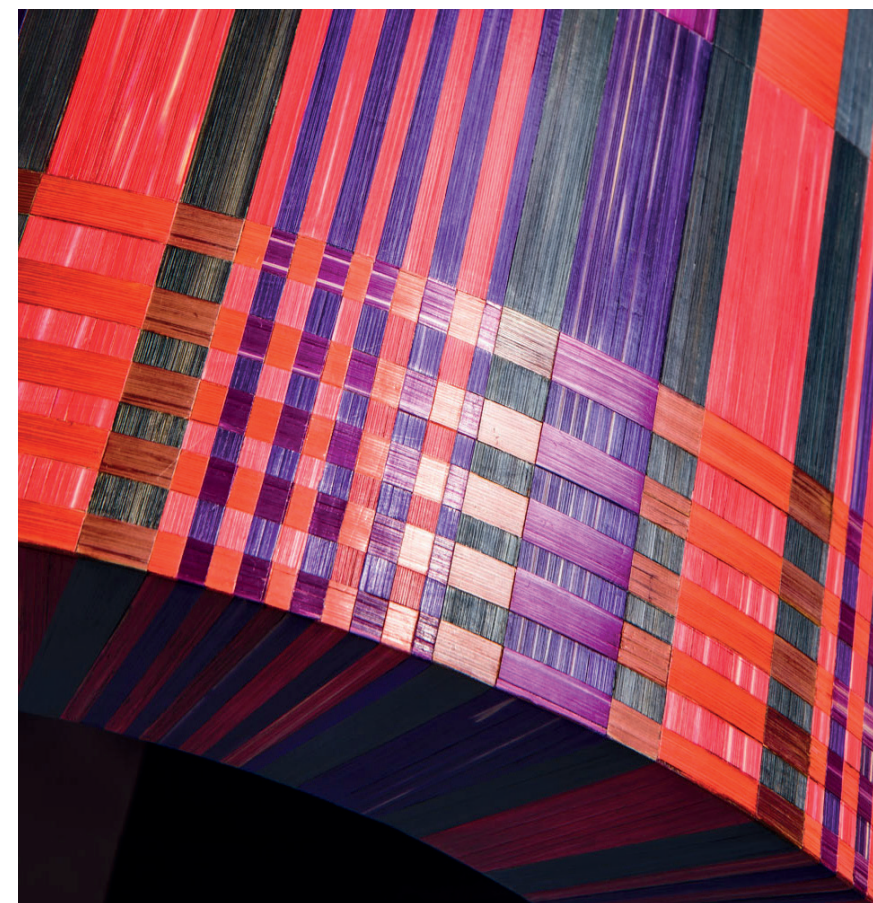
Si cette table, dans ses courbes, exalte la technique de la marqueterie de paille par le rapport qu'elle entretient avec la lumière, cette dernière interagissant différemment avec chaque brin selon le sens de pose de la fibre, elle n'en est pas

⁵⁵ Manière s'entend au sens de *technique, effets, ensemble de procédés*. Par extension, on peut l'assimiler à la notion de *méthode* et donc d'*outil*.

⁵⁶ BUCI-GLUCKSMANN (Christine), *Philosophie de l'ornement : d'Orient en Occident*, op. cit., p. 22.

⁵⁷ Singularité s'entend au sens « unique », avec un style qui lui est propre.

⁵⁸ La marqueterie de paille étant une tradition française du XVII^e siècle un peu délaissée entre-temps.



Lison de Caunes, Table Madras, marqueterie de paille, Paris, 2010.

© Lison De Caunes

Singularité
Unicité

moins intéressante du point de vue du motif. En effet, elle est agrémentée d'un motif de carreaux, composés, dans le rythme et les rapports de couleurs, à la manière du tissu emblématique « Madras », originaire d'Inde et très populaire aux Antilles. Ainsi, le motif est ici à la fois le coloris, en ce qu'il apporte la singularité à l'ensemble par son traitement technique et esthétique, et valorise la forme du produit, mais il est aussi le dessin (ou dessein), dans sa référence à la mémoire collective.

Ainsi le produit, par son approche du trompe-l'œil, est à la fois familier par le motif, qui éveille en nous des souvenirs et des émotions, mais il suscite aussi une part d'émerveillement et stimule notre imaginaire par le rapport des couleurs, des lumières et donc des effets de matières et de textures.

Outre l'aspect esthétique et symbolique de la pièce, il est un point intéressant peu abordé jusqu'à maintenant : le vocabulaire. Car en effet, les mots, les verbes et les appellations participent à la symbolique et à l'imaginaire d'une pièce.

Il est intéressant de noter les analogies de vocabulaire mettant en tension les mots et le dessin, comme l'exprime si bien Olivier Gabet : « Le dessin est une grammaire qu'il s'agit de posséder⁵⁹ » et, « le dessin comme écriture des formes⁶⁰ ». Car, si l'on reprend l'exemple de cette table, le *Madras* est à la fois présent dans le dessin et dans le nom de la pièce, en accentuant alors la symbolique. Partant de ce constat, il semble que le lexique devrait être ajouté à la liste des outils du trompe-l'œil, mettant en abyme et

en perspective le coloris, le dessin et le motif, étayant alors la symbolique de l'œuvre.

S'il est un témoin (ou plutôt une victime) de la force des mots, c'est bien Don Quichotte⁶¹. Ayant lu trop de romans de chevalerie, ils ont agi sur lui en trompe-l'esprit et il finit par se persuader qu'il est lui-même chevalier errant. Plus que cela, il finit par partir à l'aventure, équipé d'une vieille armure rouillée et, nourri d'un imaginaire débordant, le trompe-l'esprit se fait trompe-l'œil, et sa vue lui joue des tours. En effet, là où il y a arbres il voit géants, là où se baladent troupeaux de brebis, il voit défiler des armées. Par le pouvoir de son imagination, le vin se mue en sang et le cuir en peau. Si Miguel de Cervantes a écrit Don Quichotte pour condamner les « mensonges » des romans de chevalerie (au même titre que les condamnations du trompe-l'œil par les Platoniciens), il a rendu là un convaincant témoignage de la puissance des histoires, et, au travers d'elles, des mots. Par analogie, le trompe-l'œil est en réalité une figure de style, tantôt *métaphore*, allégorie ou même personnification.

Par conséquent, il est intéressant de creuser dans les métaphores pour y chercher de nouveaux paradigmes, générateurs de création et d'innovation. En effet, parfois, la plus simple métaphore peut être inspirante, comme, pour rester avec Don Quichotte, la métaphore filée dans laquelle il compare son amour la dulcinée du Toboso à une œuvre (à la fois une œuvre de la nature et une œuvre d'art) remarquablement façonnée :

Ses attraits sont au-dessus de tout ce que l'imagination des poètes peut inventer de plus parfait. L'or fin compose ses cheveux, son front

⁵⁹ GABET (Olivier), *L'objet et son double, dessins d'arts décoratifs du musée d'Orsay, op. cit.*, p. 8.

⁶⁰ GABET (Olivier), *L'objet et son double, dessins d'arts décoratifs du musée d'Orsay, Ibid.*, p. 8.

⁶¹ Voir CERVANTES (DE) (Miguel), *Don Quichotte, op. cit.*

ressemble aux champs-Élysées ; ses sourcils sont deux arc-en-ciels, ses yeux des soleils, ses joues des roses, ses lèvres du corail, ses dents des perles ; son cou fait honte à l'albâtre, son sein au marbre, ses mains à l'ivoire, son teint à la neige ; et tout ce qu'on ne voit pas, monsieur, autant que je le présume, ne peut trouver d'objets de comparaison⁶².

Il serait intéressant de reprendre, en broderie par exemple, une partie de ce portrait, et de l'interpréter selon son sens propre. Pourrait-on en tirer de nouvelles « grammaires » esthétiques, à l'image des « grammaires de l'ornement⁶³ » évoquées par Catherine Buci-Glucksmann. De même, en questionnant les métaphores de notre langage quotidien, ne pourrait-on pas trouver de nouveaux outils au trompe-l'œil ? En effet, comment « broder un récit » ou « tisser des mots » ? Dans ces expressions, il est intéressant de noter la mise en abyme, qui renforce la pertinence du lexique dans le trompe-l'œil. Car à la fois la métaphore fait l'analogie du travail de l'écrivain ou du poète à celui de l'artisan d'art, dans une forme de virtuosité réciproque : les termes broder et tisser ennoblissent les mots, évoquant des savoirs liés à des matériaux nobles, mais à la fois les talents de l'artisan, pourtant longtemps considérés comme inférieurs, sont placés au même niveau que ceux de l'artiste des mots. Ainsi, avec toute leur symbolique, ces termes évoquent aussitôt de puissantes *images mentales*, invitant à l'interprétation et à la création. Ils soulèvent un autre aspect du lexique, qui ne concerne plus la simple dénomination mais aussi l'action, le geste.

Car, si « les verbes d'action font passer ce que

⁶² CERVANTES (DE) (Miguel), *Don Quichotte*, op. cit., p. 56.

⁶³ BUCI-GLUCKSMANN (Christine), *Philosophie de l'ornement : d'Orient en Occident*, op. cit., p. 132-133.

nous disons sur ce que nous faisons⁶⁴ », les grammaires d'hybridations nous invitent à questionner les matériaux sous de nouveaux angles. Plus que de chercher dans le vocabulaire à exalter la symbolique d'une œuvre déjà achevée, cela invite à questionner les actions en amont de la création, et donc à expérimenter et développer de nouveaux gestes et de nouveaux matériaux.

En effet, peut-on cisailler du tissu, broder du verre, souffler du bois⁶⁵ ? Cela génère plus que jamais des transferts de gestes et de savoir-faire. Les mots, à l'instar du motif étudié précédemment, font office de lien entre les matériaux, et, plus que cela, ils rappellent le lien entre art, artisanat et nature, hybridant création originelle et création originale. Il est une phrase de Salvador Dali, portant sur le travail d'Antonio Gaudi, particulièrement évocatrice à ce sujet. En effet, il parle d'abord d'une « architecture selon les formes de l'eau⁶⁶ » et, dans sa métaphore filée, décrivant des balustrades, il invente le terme d'« écume de fer forgé⁶⁷ ». Par ces termes il renvoie à un univers esthétique tout à fait original, dans une nouvelle problématique du trompe-l'œil, faisant référence à une certaine forme de *mimétisme*.

Le trait et le motif, alors, au travers de l'ornement, constituent un élément indispensable à l'effet du trompe-l'œil, le plus discret soit-il. Même s'il est effacé ou tracé seulement en amont du travail, le trait permet d'identifier les formes,

⁶⁴ RICCEUR (Paul), « Liberté », in *Encyclopaedia Universalis*, Paris, Encyclopaedia Universalis, 2012.

⁶⁵ Voir annexe 4, p. 142.

⁶⁶ DALI (Salvador), *Le Minotaure* n° 3-4. Paris, 1933 in universogaudi, Centre de Culture Contemporaine de Barcelone, 2002.

⁶⁷ DALI (Salvador), *Le Minotaure* n° 3-4. Paris, 1933 in universogaudi, *Ibid.*

Image
mentale

Mimétisme

tandis que le motif participe à la reconnaissance du symbole. Il existe également indéniablement un lien étroit entre ornement et grammaire, ne faisant qu'un pour unifier symboles et surfaces. Car c'est par la juste composition des formes, des motifs et du coloris, que l'illusion fait appel à la fois à notre mémoire et à notre imaginaire. Il est d'ailleurs intéressant de noter que l'ornement et les mots ont souvent été condamnés au même titre, accusés de mensonge et d'artifice, par un vocabulaire hybridé : « [...] bruit des mots, abus de métaphores, surabondance de tropes⁶⁸ ».

Si le trait, le motif et le lexique doivent s'ajouter à la liste des outils du trompe-l'œil, il est un dernier outil qu'il nous faut étudier : l'observation. Car, s'il est une chose que nous avons établie, c'est que le trompe-l'œil nous touche en profondeur. N'est-ce pas parce-qu'il questionne par l'artifice notre rapport à la nature ? En effet, bien qu'il s'applique aujourd'hui à tous sujets, ne part-il pas originellement d'une observation scrupuleuse de la nature ?

⁶⁸ LICHTENSTEIN (Jacqueline), *La couleur éloquente : rhétorique et peinture à l'âge classique*, op. cit., p. 254.

3/ L'IMITATION ET L'ORNEMENT COMME BESOINS VITAUX

Matisse disait voir des ornements dans la nature⁶⁹.

Si le trompe-l'œil nous touche en profondeur, c'est bien par l'effet du coloris, intrinsèquement lié à la nature et aux émotions :

Les schèmes du coloris sont l'expression d'expériences vécues. Il faut que le jeu entre les modules du coloris corresponde au mouvement de l'émotion⁷⁰.

Le coloris est créé d'après ce que l'on observe de la nature. Car il est quelque-chose en nous qui a besoin d'imitation, comme s'il s'agissait d'un phénomène de survie, pouvant s'apparenter, par analogie, au mimétisme, système de survie de certains animaux et insectes. Encore une fois, ici, le trompe-l'œil se ferait alors mise en abyme de la création, rendant alors évidente l'« utilité » de l'art comme besoin vital, intrinsèque, comme le revendique Eugène Ionesco :

Nous avons besoin de l'inutile comme nous avons besoin de satisfaire les fonctions vitales du corps. [...] La poésie, le besoin d'imaginer, de créer, est aussi fondamental que celui de respirer. Respirer, c'est vivre, et non pas s'évader de la vie⁷¹.

⁶⁹ BUCI-GLUCKSMANN (Christine), *Philosophie de l'ornement : d'Orient en Occident*, op. cit., p. 110-111. Cette phrase symbolise parfaitement le lien entre nature et ornement.

⁷⁰ LECERF (Guy), *Le coloris comme expérience poétique*, op. cit., p.125.

⁷¹ IONESCO (Eugène), « Communication pour une réunion d'écrivains français et allemands » in id., notes et contre-notes, février 1951, p126 et p128.

Avant de creuser plus précisément les principes de mimétisme, intéressons-nous plus précisément au principe de l'analogie, mode de pensée du trompe-l'oeil.

Le *Laboratoire de l'Analyse et du Traitement Informatique de la Langue Française (ATILF)* définit l'analogie comme un rapport de ressemblance, d'identité partielle entre des réalités différentes préalablement soumises à comparaison ; des trait(s) commun(s) aux réalités ainsi comparées, une ressemblance bien établie, une correspondance. L'analogie existe sur le plan linguistique, mais aussi biologique, esthétique, mathématique, etc. En terme de figure de style par exemple, l'analogie explicite est une comparaison, tandis que l'analogie implicite est une métaphore. En cela on peut dire que le trompe-l'oeil est une forme de travail de la matière par analogies, et ce quel qu'en soit le support et l'application.

Mais, comme suggéré plus tôt, il est également intéressant de penser l'illusion sur le plan lexical : comment réinterpréter les métaphores et expressions sur le plan de la couleur et de la matière ? Sur le plan linguistique justement, la notion d'analogies apporte des pistes de recherche intéressantes. L'analogie est un rapport établi dans les langues ou d'une langue à une autre entre diverses unités linguistiques. Elle suppose un modèle et son imitation régulière. Une forme analogique est une forme faite à l'image d'une ou plusieurs autres d'après une règle déterminée. L'analogie possède donc une approche systémique, ce qui fait de cette notion une piste intéressante pour mettre en place un processus viable de recherche-crédation.

La notion d'analogie existe sur bien d'autres plans. Associée aux notions de ressemblance et de correspondance, elle peut se manifester entre deux personnes différentes. C'est ce qu'évoque Raymond Ruyer, philosophe français du XX^e siècle :

Nous savons avec certitude, par analogie avec nous-même, que le spectateur du tableau a éprouvé une sensation, que le tableau a été pour lui, non une image physique, mais une « image mentale »⁷².

Cette phrase est intéressante dans une réflexion sur le rapport de l'analogie au trompe-l'œil, et au trompe-l'esprit. Mettant en abyme la notion d' analogie, d'une part dans le rapport commun qu'entretiennent les observateurs avec l'œuvre, mais aussi dans le rapport qui se crée, par l'effet des couleurs et des matières entre l'image physique et l'affect (l'image mentale interagit avec les souvenirs, les sens et les émotions) de chaque spectateur.

L'analogie est le plus souvent abordée dans le rapport entre deux choses naturellement diverses. Ainsi, Edmond Goblot définit le raisonnement par analogies comme « une méthode de raisonnement consistant à passer d'une relation donnée à une relation partiellement semblable et partiellement différente⁷³ », démontrant ainsi que cette méthode de raisonnement permet, en étudiant l'existant, d'aboutir à des choses nouvelles. Cela rejoint en un point le raisonnement de Nuccio Ordine, déplorant l'effacement progressif des classiques, dénuant peu à peu l'art de son sens et de sa profondeur. En cette phrase : « Il est nécessaire d'interroger le passé pour comprendre le présent et imaginer le futur⁷⁴ », l'on peut interpréter qu'une forme d'analogie avec le passé est indispensable dans un objectif de pro-

⁷² RUYER (Raymond), *Esquisse d'une philosophie de la structure*. Paris, F. Alcan, coll. Bibliothèque de philosophie contemporaine, 1930.

⁷³ GOBLOT (Edmond), *Le vocabulaire philosophique*, cinquième édition. Paris, A. Colin, 1920.

⁷⁴ ORDINE (Nuccio) et FLEXNER (Abraham), *L'utilité de l'inutile*, op. cit., p. 106-107.

grès et d'innovation.

Cette question du raisonnement par analogie a suscité beaucoup de recherches et de travaux. Il est intéressant de noter que, selon Chaïm Perelman & Lucie Olbrechts-Tyteca⁷⁵, deux conceptions de cette méthode s'opposent : l'une la considère comme heuristique, tandis que l'autre la voit comme purement rhétorique. Toujours dans la relation entre analogie et trompe-l'oeil, ce questionnement est d'autant plus intéressant, en ce qu'il permet de renforcer ce paradoxe entre l'aspect séducteur de la technique, induit par sa virtuosité et donc son caractère trompeur (ce qui peut-être comparé à une forme de rhétorique, une *éloquence* de l'image), opposé à son caractère heuristique (recherche éternelle de nouveaux procédés et matériaux pour parfaite illusion, menant inévitablement à la découverte et à l'innovation). Il est d'ailleurs intéressant de noter que, la carte heuristique, réalisée à chaque début de projet artistique, est le premier pas vers la création d'un nouveau produit. Par analogies linguistiques (recherche de synonymes), on ouvre des portes vers des idées voisines, qui, hybridées, permettront l'innovation.

Pour finir, l'analogie est bien sûr un terme fréquemment exploité en biologie. Le terme caractérise une ressemblance fonctionnelle extérieure entre des organes, des formations ayant des origines totalement différentes : aile de l'oiseau/aile de l'insecte, nageoire de requin/nageoire de baleine. Encore une fois le principe d'analogie se révèle précieux et fertile. En effet, les mécanismes présents dans la nature constituent une base de données inestimable en terme d'ingénierie et de

⁷⁵ Voir Perelman (Chaïm) et Olbrechts-Tyteca (Lucie) *Traité de l'argumentation : La nouvelle rhétorique*. Bruxelles, éd. de l'Université de Bruxelles, 2008.

design, car c'est en analysant les processus de fonctionnement des organes chez les animaux, les végétaux et même les humains que l'humanité est parvenue à certaines des plus grandes inventions et innovations (ailes, ailerons, bras articulés etc.). Au-delà des principes purement fonctionnels, il existe un autre principe naturel certes fonctionnel mais ennobli d'une forte valeur esthétique, qui questionne, fascine et inspire : le mimétisme.

Ces problématiques questionnent la relation art/science. Il semble indispensable pour innover aujourd'hui de mettre en contact les deux pratiques, la science permettant de déconstruire, et l'art de reconstruire par de nouveaux procédés, ou à l'aide de nouveaux matériaux, en redéfinissant les usages. Dans la conjugaison art/science, le raisonnement par analogies est fondamental, et se modélise notamment par une méthodologie de recherche et de création fertile : le *bio-mimétisme*. Le bio-mimétisme est une mise en abyme créée par l'homme sur la base du mimétisme, évoqué précédemment.

Selon le Trésor de la Langue Française, le mimétisme est une propriété que possèdent certaines espèces animales ou végétales de ressembler, par la couleur ou par la structure, au milieu environnant physique ou biologique, avec une finalité (protectrice ou offensive), ou sans finalité apparente. Le mimétisme peut donc être considéré comme un principe d'analogie, d'adaptation, d'*assimilation*. Le bio-mimétisme, lui, soucieux d'imiter le vivant, a donné lieu à la création de nouvelles techniques, dans de nombreux domaines. Si l'on prend encore une fois l'exemple de la peinture décorative, c'est par une méthode dérivée du bio-mimétisme (dans ce cas précis on étudie le minéral et non le vivant) que l'on a créé les techniques de faux-marbres, faux-bois, et fausses matières en général. Pour rendre avec

Éloquence

Bio-mimétisme
Assimilation

justesse cette profondeur qu'à le marbre, on ne l'a pas observé seulement en surface, mais on l'a étudié dans sa formation géologique, pour en arriver à l'analogie entre les strates de sédiments et les strates de peintures et de glaci. Plus loin que l'imitation des créations de la nature, le peintre en décors en est venu à imiter les matériaux manufacturés, tels que les textiles, la dentelle, etc. Le bio-mimétisme évolue alors en trompe-l'œil, une forme de mimétisme créée par la main de l'homme.

Si le mimétisme est un phénomène indispensable au fonctionnement de la faune et de la flore en ce qu'il permet la protection de certaines espèces, on peut considérer, par analogie justement, que le trompe-l'œil est un phénomène essentiel à l'équilibre de la création (et même du « monde humain »), en ce qu'il participe à perpétuer des valeurs essentielles à l'art, à la philosophie et donc au développement personnel. On peut alors dire que le trompe-l'œil est à l'art ce que le mimétisme est à la nature. Il paraît s'y noyer totalement, mais pourtant il y apporte quelque chose de nouveau et de différent. Ce rappel du trompe-l'œil au mimétisme est peut-être ce qui nous touche si profondément ? Il a ce caractère inexplicable, en ce qu'il paraît instinctif, spontané, intrinsèque.

Comme pour le trompe-l'œil, il est une caractéristique essentielle au mimétisme, soulevée plus tôt, en comparaison à une forme de rhétorique. Cet aspect est remarquablement évoqué par Marcel Proust :

Cette sorte de mimétisme qui fait que certaines fleurs se donnent l'apparence des insectes qu'elles veulent attirer⁷⁶.

⁷⁶ PROUST (Marcel), *A la recherche du temps perdu*, tome 4 : *Sodome et Gomorrhe*. Paris, Gallimard, coll. Folio classique, 1989 (1921), p. 646.

En effet, la notion de séduction est indissociable du mimétisme. De même que le trompe-l'œil, il vise à séduire pour captiver, et ainsi avoir l'attention nécessaire pour faire passer le message voulu.

Le mimétisme est une création de la nature. Il se définit non seulement par un effet sur l'apparence, mais il est bien plus complexe que cela. Il n'est pas seulement une couleur en surface, il est le résultat d'un système complexe de coloration. Ce sont ces systèmes de colorations qui doivent être étudiés, et mener, par analogies avec des techniques de colorations, à de nouveaux trompe-l'œil : des coloris qui semblent envahir l'espace, dépasser du cadre, des coloris qui trompent la perception et plongent l'observateur dans un imaginaire, à la fois familier et tout à fait nouveau. Aristote relève l'analogie entre art et nature :

Si les choses naturelles n'étaient pas produites par la nature seulement, mais aussi par l'art, elles seraient produites par l'art de la même manière qu'elles le sont par la nature. [...] Maintenant, d'une manière générale, l'art, ou bien exécute ce que la nature est impuissante à effectuer, ou bien l'imité. [...] Si donc les choses artificielles sont produites en vue de quelque fin, les choses de la nature le sont également, c'est évident, car dans les choses artificielles comme dans les naturelles les conséquents et les antécédents sont entre eux dans le même rapport⁷⁷.

Ressemblance

Ainsi l'on en revient encore à ce juste équilibre entre passé et futur, entre *ressemblance* et réinterprétation. Pour Aristote, *mimêsis* peut se traduire par *représentation*, qui a de différent avec imitation la part liée au langage : penser

⁷⁷ ARISTOTE, *La Physique*. Traduit du Grec ancien par Lambros Couloubaritsis et Annick Stevens. Paris, Vrin, coll. des textes philosophiques, 2012 (Grèce Antique), p. 77.

l'image comme représentation revient à penser l'image comme signe et donc à oblitérer la fonction proprement visuelle que l'on retrouve dans le mot *imitation*.

D'après le Vocabulaire européen des philosophies, le terme mimêsis a été à l'origine de nombreuses interprétations et donc de nombreux débats. Au V^e siècle par exemple, il commence à désigner les arts visuels, en tant qu'activité mimétique dont la caractéristique est d'imiter le réel extérieur et le mettre en image. Platon, lui, définit deux sortes de mimêsis : d'une part l'art de la *copie* conforme, et d'autre part le réel tel qu'il est perçu du point de vue du spectateur (mimétique qui ne reproduit pas l'être mais l'apparaître, un art du simulacre et de l'illusion). Platon condamne cette dernière, en ce qu'elle s'écarte de la vérité et fait croire à sa vérité. Voilà justement tout le pouvoir du coloris, et de l'imaginaire qu'il suggère. La puissance du trompe-l'œil est dans cet imaginaire, dans ce qui est apporté « en plus » de l'effet de réalité.

Comme l'écrit Panofsky, « la thèse selon laquelle l'art imite autant que possible la nature, ou plutôt d'après la nature, signifie qu'on met en parallèle mais non pas en relation l'art et la nature : l'art n'imité pas ce que crée la nature mais travaille à la façon dont la nature crée, en poursuivant, grâce à des moyens définis, en réalisant des formes déterminées dans des matériaux eux aussi déterminés⁷⁸ ». Il fait ainsi la parfaite analogie de l'art et de la nature, selon une ressemblance systémique.

La question se pose alors : faut-il imiter la nature ou l'idée, la nature dans son apparence phy-

sique ou dans son fonctionnement systémique ? Doit-on imiter le modèle extérieur ou intérieur, le réel ou la beauté ? Laquelle des deux approches paraît la plus pertinente ? N'est-il pas judicieux, justement, d'essayer d'imiter le modèle extérieur en réinterprétant le modèle intérieur ? N'est-ce pas là la parfaite mise en abyme de l'analogie, à la fois trompe-l'œil et trompe-l'esprit ? Car, d'une part on invoque le pouvoir illusionniste de l'art, et de l'autre une conception plus intellectualisée, qui crée à la manière de la nature pour atteindre la perfection et la beauté. Que donnerait le mélange de l'imitation comme ressemblance et celle de l'imitation par la réinterprétation ? N'est-ce pas par les deux approches que l'on peut créer, par la coloration, le coloris à la fois le plus profond, le plus vibrant ? Plus encore, à cela nous pouvons additionner la réinterprétation d'une technique d'imitation mise au point par la main de l'homme. La mise en abyme mène à l'hybridation, et donc à l'innovation. Plus l'hybridation est riche, plus l'innovation est complète.

Et, pour aller plus loin, ne peut-on pas oublier le modèle pour se concentrer sur l'idée ? Finalement la ressemblance n'est-elle pas qu'un prétexte pour la création, un défi pour se surpasser ? Et, puisque le trompe-l'œil impose sa propre vérité, ne peut-on pas parvenir à donner l'illusion de quelque chose de nouveau qui, malgré son caractère original, réveille en nous un sentiment familier, rendant l'œuvre tout aussi captivante ?

⁷⁸ PANOFSKY (Erwin), *L'œuvre d'art et ses significations: Essais sur les «arts visuels»*. Traduit par Bernard et Marthe Teyssèdre. Paris, Gallimard, coll. des Sciences humaines, 1969 (1955).

Pour résumer, un trompe-l'œil convaincant résulte tout d'abord d'un temps d'observation, d'analyse et de réflexion sur un sujet, dans son aspect esthétique mais aussi dans une étude de son système (dans l'esprit d'une étude scientifique). Pour construire cette nouvelle image à partir de l'étude, il faut recomposer les couleurs (tâches, intensifications...), matières (lisse, rugueux...) et finitions (matité, brillance...), cela dans une savante composition, ordonnée par un répertoire de gestes (juxtaposer, superposer...) induisant des rythmes (gradations, variations...) dans une ligne directrice fondée sur le contraste et les amplifications, menant à une forme d'intelligence du coloris nous transportant au cœur d'un imaginaire puissant. Ainsi, l'œuvre crée avec son spectateur un lien émotionnel fort.

Le tracé et les motifs viennent en subtilité, pour magnifier le coloris et participer à sa compréhension, comme liens entre surface et symbole. Car c'est grâce à tous ces niveaux de réflexion que le trompe-l'œil, quelque soit son sujet, questionne notre rapport à la réalité, à l'artifice, et donc à l'art et à la nature.

Il ne faut donc pas oublier cette dimension mimétique, liée à notre besoin presque vital d'imiter, à l'image des phénomènes naturels défensifs ou non (car effectivement, il est intéressant de rappeler que, si les capacités mimétiques de certains animaux sont souvent liées à un but défensif ou offensif, il arrive néanmoins parfois qu'elles n'aient aucune finalité apparente).

Ainsi, si j'ai tenté de déstructurer ici le trompe-l'œil, c'est pour pouvoir le réappliquer aux métiers de la création et du design d'une manière qui serait contemporaine, et ce quelque soit le domaine, le support et la matière mis en jeu. Le but étant, grâce à tous les pouvoirs du trompe-l'œil jusqu'ici identifiés, de parvenir à créer des

objets aux qualités émotionnelles fortes, vers une nouvelle forme d'innovation plus raisonnée, plus sensible. L'idée étant toujours, en cohérence avec les éléments soulevés jusqu'à maintenant, de proposer une approche davantage axée sur l'artisanat d'art et l'importance de la couleur-matière, puisque leur lien puissant à l'affect a bien été établi.

Ainsi on en arrive, comme le suggère Guy Lecerf, à une forme supérieure de compréhension, plus forte que la simple imitation, dans une structuration des mots et des couleurs visuelle mais aussi symbolique (la mise en tension du symbolique dans son contexte matériel et esthétique). Tout cela nous menant à un coloris reposant sur une vision intelligente de la couleur-matière.

Prenant en compte tout cela, la dernière partie de cet écrit tentera d'établir de nouvelles façons d'interagir avec les systèmes du trompe-l'œil par la couleur, la matière et tout ce que cela implique, afin de proposer un outil d'innovation « raisonnée ».

Ainsi, chaque image ou objet pourra donner écho du grand monde de la création, symbole d'émotions et de sens, symbole du rapport étroit entre art et nature, pour créer des liens avec ses spectateurs et usagers dans des imaginaires forts, riches et tout à fait nouveaux.

III. LE DESIGN COMME TERRAIN D'APPLICATION DU TROMPE-L'ŒIL

« Il est nécessaire d'interroger le passé pour
comprendre le présent et imaginer le futur. »
Nuccio Ordine⁷⁹

Exploitée dans des champs très divers, la notion d'analogie, bien qu'elle implique une part importante de « déjà existant », est une source illimitée de création, en ce qu'elle peut être abordée sous de nombreux angles différents. Sa part d'« existant » est ce qui rend toute création par ce raisonnement pertinent : Elle est fondée sur des faits avérés ou des données fonctionnelles viables. Cette part de certitude qu'elle comporte permet à la part de création de s'exprimer pleinement, sur des bases solides et un argumentaire infaillible. En cela, le raisonnement par analogie s'impose comme un mode de pensée indispensable au design, en ce qu'il permet un *design* global pertinent, cohérent et efficace, et ce tant sur le plan des fonctions, que sur celui de la coloration, ou même sur le plan purement esthétique.

Il fait le pont entre les différents domaines de l'art, entre l'art et la science, en révélant toutes porosités. Il pousse à reconcevoir la conception, à prendre du recul. Il mène au transfert, à l'hybridation, et donc à l'innovation. C'est là tout son paradoxe car, en cherchant l'imitation d'une chose existante, il mène à l'*invention* de nouveaux matériaux et techniques. En effet, n'est-ce pas dans le but d'imiter le métal orfèvre que l'on a mis au point la galvanoplastie ?

Design
Invention
S'apparenter

⁷⁹ ORDINE (Nuccio) et FLEXNER (Abraham), *L'utilité de l'inutile*, op. cit., p. 106-107.

N'est-ce pas pour singer les boutis anciens que l'on a développé les procédés de gaufrure ? Le raisonnement par analogies pousse à réfléchir à la fois à la technique, à la couleur, aux matériaux et aux fonctions, vers de nouveaux trompe-l'œil, pour un *design global* « intelligent ».

Design global

1/ L'ANALOGIE COMME PROCESSUS DE CRÉATION

Gardant à l'esprit tous les outils évoqués jusqu'à maintenant, je vais tenter ici de reconstruire le processus de trompe-l'œil, en broderie, d'après l'étude d'un sujet. Pour « vulgariser » l'étude et attaquer les problématiques du trompe-l'œil par un rapport simple entre nature et création, nous allons tout d'abord nous intéresser à une problématique de bio-mimétisme. Car, en effet, « Si les choses naturelles n'étaient pas produites par la nature seulement, mais aussi par l'art, elles seraient produites par l'art de la même manière qu'elles le sont par la nature. [...] Maintenant, d'une manière générale, l'art, ou bien exécute ce que la nature est impuissante à effectuer, ou bien l'imité. [...] Si donc les choses artificielles sont produites en vue de quelque fin, les choses de la nature le sont également, c'est évident, car dans les choses artificielles comme dans les naturelles les conséquents et les antécédents sont entre eux dans le même rapport⁸⁰ ».

Dans l'étude qui suit, nous allons donc nous intéresser à un sujet populaire : le caméléon. Nous allons étudier la manière dont la couleur se propage, dont la couleur se propage, sur (et sous) sa peau, donnant naissance à des coloris tout à fait insoupçonnés, le but étant de recomposer les effets identifiés, par la broderie et les techniques textiles.

Comme mentionné plus tôt, la qualité d'une illusion repose en grande partie sur l'observation, ainsi que la capacité à établir des analogies.

⁸⁰ Propos d'Aristote sur le sujet de la mimésis et des problématiques de représentation et d'imitation. Une citation particulièrement pertinente et inspirante sur le plan de l'analogie, du rapport entre art, nature et imitation. ARISTOTE, *La Physique*, op. cit.

1. Établir les premières analogies

La première étape, après observation consiste à établir des analogies purement visuelles, c'est-à-dire de commencer à réfléchir à une façon d'imiter la nature de manière primaire, d'en imiter la couleur en surface.

Comment caractériser la surface de la peau du caméléon ?

- Sur le plan des textures, elle est grumeleuse, bouillonnante, rugueuse...
- Sur le plan des couleurs, elle est contrastée, nuancée, changeante...
- Sur le plan des « finitions », elle est brillante voir laquée et même parfois scintillante.

À quels autres éléments naturels peut-elle s'apparenter ?

- Mousse, lichens...
- Feuilles de nénuphars, de nymphéas...
- Bulles, flocons...

Avec quels matériaux de broderie pourrait-elle être imitée ?

- Perles rondes de verre, perles changeantes...
- Paillettes plates, cuvettes bombées...
- Cabochons divers...

Par quelles techniques de broderie pourrait-on rendre au mieux ses effets ?

- Incrustations (tissus appliqués sur perles...)
- Chiffonnés, bouillonnés (tissus froissés appliqués)
- Vermicelles (agglomérations) de perles/ paillettes

2. Creuser le sujet

La deuxième étape consiste à creuser le sujet en profondeur, à l'analyser d'un point de vue scientifique. Plus que d'imiter la nature, on tente ici d'imiter à la manière de la nature, par une ana-



Anonyme, caméléon camouflé, source inconnue.



Anonyme, mousse, source inconnue.

Anonyme, Lichen Xanthoria parietina, source inconnue.



Anonyme, perles de jaspé, source inconnue.

Anonyme, cuvettes polymère.



Création personnelle, Mousse, Pose de perles, 2015.

Création personnelle, Caméléon, inclusions de tissus sur perles, 2015.

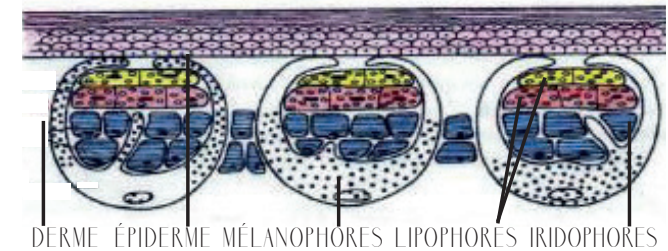
logie de ses systèmes à des procédés artisanaux. Car, en réalité, la couleur n'est pas seulement en surface mais elle vient de l'intérieur. Comment réinterpréter ces systèmes de *colorations* ?

Le derme du caméléon est composé de cellules, elles-mêmes composées de strates contenant des pigments (Les lipophores), enrobées elles-mêmes de mélanophores (mélanine = pigments noirs) qui se déplacent selon l'humeur et le taux de stress du caméléon. Ainsi, selon la position des mélanophores, ils cachent plus ou moins les pigments des lipophores, dont les couleurs des strates se mélangent, générant alors dans chaque cellule, par synthèse soustractive, des couleurs différentes. La variation de tous ces facteurs, ajoutés au sexe de l'animal, sans compter la température extérieure et le moment de la journée, déclinent les couleurs de base (noir, jaune, rouge, bleu) en une infinité de nuances (un coloris ?). Il est intéressant de noter que, dans le système de coloration du caméléon, on retrouve le principe de strates, de superpositions et de transparences, relevé plus tôt dans l'étude des faux marbres.

Par analogies, en reprenant les éléments de broderie soulevés dans la première étape, on peut alors imaginer une composition sous forme de superspositions, avec des strates de tissus transparents (organza, tulle...), posés sur des perles changeantes et diverses fournitures contrastées, iridescentes ou changeantes. Les couleurs du textile varieront alors en fonction du mouvement, de la chaleur et de l'humidité.

3. Étudier le sujet dans le monde de la création

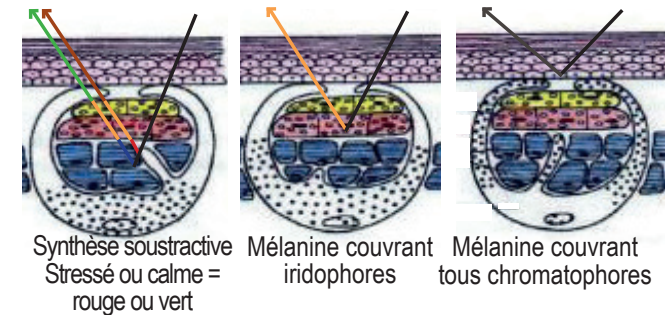
La troisième étape consiste à prospecter dans le monde de la création afin d'y identifier une technique établie d'imitation pour en extraire des principes de base, pouvant éventuellement



MÉLANOPHORES - Contiennent la mélanine, pigment noir brun, qui se déplace dans les cellules.

LIPOPHORES - Les xanthophores contiennent des pigments jaunes, les erithrophores des pigments rouges.

IRIDOPHORES - Cristaux qui permettent la diffraction de la lumière. Si le caméléon est calme, ils sont très serrés et créent des longueurs d'ondes faibles (bleus). S'il est stressé, ils sont espacés et créent les longueurs d'ondes du rouge.



Caméléon school blog, Coloration de la peau du caméléon.

© Caméléon school blog



enrichir l'étude des apparences et des systèmes. L'idée est d'établir des analogies techniques, afin de réinterpréter des procédés en les transposant à des domaines différents.

Ici, intéressons-nous à la collection *Air* par The Unseen. Les vêtements de cette collection sont inspirés de la peau du caméléon, ils sont changeants. Leurs effets de couleurs varient en fonction de différents stimuli, tels que les UVs, l'humidité ou le vent, mais aussi les composants chimiques présents dans l'air ainsi que le son et les frictions. Le textile intègre des nano-composants électroniques, mais il est également teint avec des encres, réagissant chimiquement entre elles. Chacune des différentes interactions affecte le vêtement d'une façon différente. La chaleur aura un impact sur la teinte suivant tout le cercle chromatique, tandis que la pollution ambiante fera varier la couleur sur une échelle du jaune au noir. La collection révèle l'impact de l'homme sur son environnement proche, de manière élégante et innovante. Le travail artisanal d'assemblage (faisant référence au travail de la maroquinerie de luxe) apporte une forte valeur ajoutée aux créations, à la fois empreintes de bio-mimétisme mais aussi marquées par la main de l'homme, dans un juste équilibre.

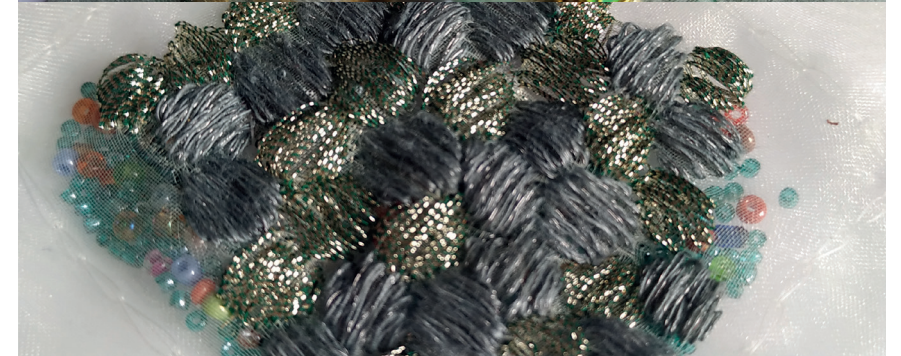
Le textile est découpé à la manière d'écailles, et assemblé par coutures invisibles. Le textile est coupé et structuré dans des sens différents, ce qui démultiplie les valeurs de teintes, chaque «écaille» réagissant différemment par rapport à sa position, à l'éclairage et au mouvement.

À la manière des textiles The Unseen, la broderie peut être réalisée en jouant sur le sens des textiles et des points de broderie. Le textile serait alors composé de plusieurs modules différents, de formes à peu près semblables, mais dans des sens différents, pour que chacun capte la lumière à sa manière et ainsi renvoie des couleurs va-



The Unseen, *Collection Air*, vêtements en tissus intelligents, 2014.

© The Unseen



Échantillons personnels, compositions fondées sur l'étude du caméléon, broderie main, 2019.

riables. Cet effet peut être accentué par l'utilisation de fournitures changeantes ou irisées, ou par des teintures textiles en dégradés. La teinture peut être réalisée avec des végétaux sensibles au PH par exemple, ainsi la couleur se modifierait légèrement dans le temps. En cousant ensemble le tissu teint et un similicuir enduit partiellement de jus de citron, on pourrait accentuer le changement de couleurs.

4. Recomposer les échantillons

En réunissant toutes ces recherches et en associant analogies esthétiques, analogies systémiques et analogies techniques, on a les éléments pour faire raisonner couleur et coloration et créer le coloris. En reprenant les échantillons les plus pertinents, le but est de recomposer de nouvelles broderies, gardant en tête toutes les notions identifiées plus tôt d'amplifications de contrastes de couleurs, de textures, de matières et de finitions. En y insufflant des savoirs-faires artisanaux (trace de la main de l'homme). On arrive à des échantillons aboutis, profonds riches en sens et en émotions, à forte valeur ajoutée, dans une mise en abyme de l'imitation. Cette reconstitution par étapes pourrait s'apparenter aux « trois vrais » de Roger de Piles, comme les exprime Jacqueline Lichtenstein⁸¹ : le vrai tel qu'il est observé mélangé à un vrai idéal consistant à choisir et composer les perfections, donnant naissance au troisième vrai, achèvement de la perfection.

La méthodologie de recherche et de création par analogies, ici appliquée au terrain du textile et plus particulièrement de la broderie, permet de nouvelles expérimentations sur la propagation de la couleur. Les échantillons, questionnés dans leur ressemblance esthétique et systémique aux éléments de la nature, tendent à rendre au mieux

⁸¹ Voir LICHTENSTEIN (Jacqueline), *La couleur éloquente : rhétorique et peinture à l'âge classique*, op. cit.

les effets de couleurs produits par le caméléon. Néanmoins, bien qu'il existe dans la broderie en général une grande part de bio-mimétisme du point de vue des effets et des couleurs, dont de nombreux artistes et artisans brodeurs prennent le parti, cet artisanat d'art n'en garde pas moins une forte symbolique liée à l'ornement et au faste.

En effet, la broderie d'art a considérablement contribué à la magnificence des XVII^e et XVIII^e siècles. De même que la dorure en soulignement des majestueux trompe-l'œil et fausses matières des peintres en décors, les broderies d'or, de pierres et de métaux précieux étaient réalisées pour rappeler à notre esprit l'intervention de la main de l'homme (artiste ou artisan), et ainsi la notion d'image, de représentation, en valorisant l'art de l'artifice. Cette touche d'or me paraît essentielle aujourd'hui, en opposition aux verts, car elle met en tension le trompe-l'œil et le mimétisme, l'œuvre de l'homme et celle de la nature, l'ornement et l'organique. L'or intervient subtilement, par touches, en soulignement d'éléments, à la manière d'une tonique. Il apporte aux verts et à ses couleurs environnantes une touche d'élégance, propre à la broderie d'art.

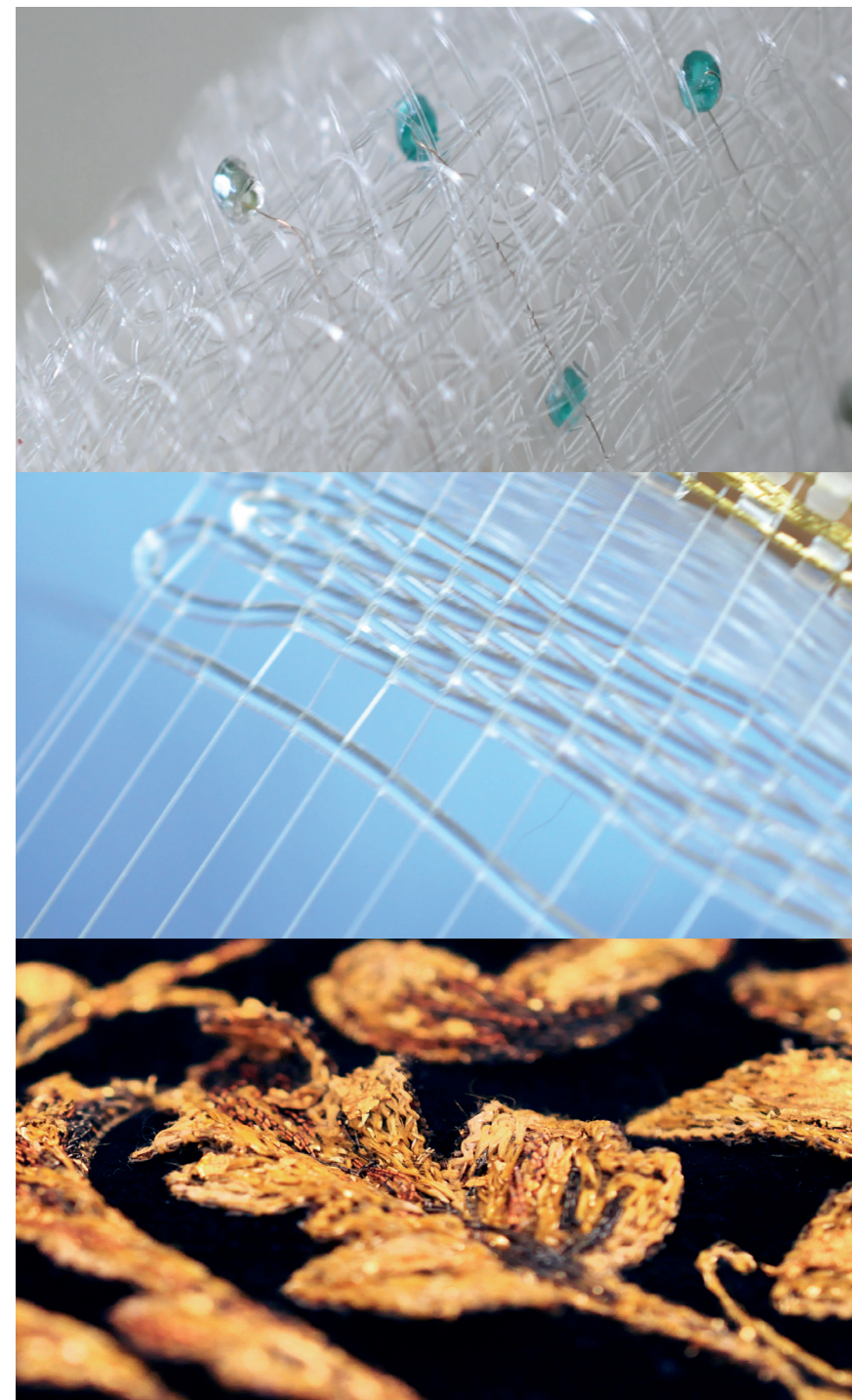
Maintenant que nous avons étudié une problématique simple de bio-mimétisme, nous allons pouvoir réappliquer les procédés en se détachant de la nature, de matériaux manufacturés à matériaux manufacturés, et ainsi démontrer les réelles porosités des domaines de l'art. Car, si la peinture en décors a d'abord cherché à imiter les éléments naturels et les paysages, elle s'est ensuite intéressée à ses semblables et a cherché à feindre architectures et matériaux manufacturés, dans une mise en abyme du mimétisme, pour pousser toujours plus loin la matière.

Cela pose à nouveau la question du vocabulaire, car ce sont les gestes et donc les verbes

d'action qui nous poussent à dépasser les propriétés des matériaux. Il est donc intéressant de se poser la question des termes techniques et des verbes d'action liés à chaque domaine d'activité. Le peintre en décors utilise un grand nombre de verbes spécifiques : brécher, caillouter, dépouiller, chiquer⁸²... Il en est de même pour la broderie : Festonner, appliquer, incruster... Peut-on trouver des termes qui se recoupent ? Le cas échéant, expriment-ils la même action ? Peut-on hybrider ces verbes ? Comment s'approprier une action d'un domaine pour la transférer et la réinterpréter dans un autre ? Pour le peintre en décors, spitter consiste à projeter sur une surface de petits points de couleur à l'aide d'un pinceau et d'un couteau. Cette action ne pourrait-elle pas induire un nouveau procédé de mise en œuvre de la matière, en broderie par exemple ? Spitter en broderie pourrait consister à projeter des micro-perles (à l'instar des micro-gouttes de peinture), pour venir les fixer ensuite au tissu, dans cette composition aléatoire engagée par le geste de projection.

De même, des hybridation de deux actions de deux domaines différents pourraient mener à de nouveaux mots, et donc à de nouveaux procédés et de nouvelles typologies. Peut-on tisser le verre, peut-on broder la lumière ? Peut-on rendre le métal transparent, le verre souple ? Ces échantillons questionnent les frontières entre les matériaux, les techniques et les métiers, en tentant de surpasser la matière par diverses techniques textiles. La broderie et les techniques textiles me paraissent les plus pertinentes pour exprimer cette forme d'art global, en ce qu'elles composent avec des fournitures faites de tous matériaux (verre, porcelaine, métal, lin, coton, or...).

82 Voir annexe 2 p. 138.



Échantillons personnels, recherche textile sur le thème du verre et du métal, 2019.
© Léa Coutureau

En somme, le trompe-l'œil, par le biais du raisonnement par analogies, se fait porte-parole d'une forme d'art global, plaçant sur le même plan arts, artisanats et autres métiers de la création (et même la science, dans une certaine mesure), pour en transcender la force visuelle et symbolique et donner une âme aux objets. Aujourd'hui, il me paraît essentiel que le design s'inspire davantage des métiers d'art et de ces pratiques d'analogies, dans un design d'hybridations, de métamorphoses et de transferts, pour des créations à la fois fonctionnelles, pertinentes et riches en sens, un design qui s'adapte à l'Homme et à la nature, qui entre en résonnance avec la culture, les souvenirs et l'affect, un *design mimétique*. Car « il n'y a pas de distinction absolue, nette et définitive entre le design et d'autres champs auxquels il est actuellement rattaché comme l'art ou l'ingénierie. Il y a une perméabilité de ces disciplines entre elles sans que l'on sache à quel moment l'une s'arrête pour devenir l'autre⁸³ ». En effet, « le design, tout comme l'art, est sensible à l'évolution même de la société⁸⁴ ».

83 CARAËS (Marie-Haude), « Pour une recherche en design », in *Azimuts* n° 33, Les éditions de la Cité, 2009, p. 40.

84 CAUMON (Céline), HOUSSARD (Frédérique), LECERF (Guy), LING (Lucie), OLLIER (Xavière), *Recherche action par la création artistique et design*, op. cit., p. 116.

2/ LE TROMPE-L'ŒIL COMME TECHNIQUE CONTEMPORAINE

Si un design fondé sur les transferts me paraît essentiel, il est nécessaire de replacer dans l'histoire du design ces notions de transferts et d'hybridations.

Le terme *transfert* est dérivé du terme latin *transfere*, signifiant porter au-delà, à travers. Il est très intéressant de noter que cela induit déjà une part de dépassement, de débordement des frontières, et donc de nouveauté et d'innovation. Le transfert évoque le principe de déplacement d'une chose d'un endroit à un autre, ou d'une idée d'un champ à un autre. Le transfert est une méthodologie de création et de design, génératrice d'innovation. D'ailleurs, le principe même de design implique la notion de transfert, puisqu'il s'agit en design de transférer des savoirs en arts à des domaines plus industrialisés (le terme design étant le successeur des notions d'arts appliqués et d'arts industriels).

De nombreuses techniques ont été inventées grâce au raisonnement par analogies, dans une idée de transferts de procédés et d'esthétiques. Cela a participé à l'industrialisation de masse, grâce au gain de temps généré par ces nouveaux processus.

Le papier peint en est un exemple probant. Si jusqu'au XVIII^e siècle la peinture en décors est très populaire et utilise déjà les principes de transfert dans ses imitations de matières pour orner mobilier, murs, portes et même plafonds, elle va subir une grande transformation au XIX^e siècle. En effet, le métier se voit tout d'abord chamboulé par l'arrivée de la peinture prête à l'emploi, changeant considérablement le rapport des artistes et artisans à la couleur. Un peu plus tard on commence à importer de Chine des papiers

peints à la main pour orner les intérieurs, pour très rapidement imprimer les papiers à la planche puis au rouleau, et ainsi imiter à moindres frais (Bien que cela reste longtemps un produit réservé aux personnes aisées) et dans une cadence bien plus soutenue les effets de la peinture. Ainsi les techniques initiales de peinture ont mené à l'impression en série sur papier pour la décoration. Plus encore, la notion de transfert est mise en abyme puisque, plus que de simples imitations de peintures, les papiers peints se prêtent aux matières feintes, et se diversifient dans l'imitation de tissus, de tapisseries, de métaux, etc.

Le peintre en décors doit lui aussi s'adapter, puisqu'il passe de la conception/réalisation à la simple conception, et plus encore, il doit apprendre une nouvelle technique : la pose du papier sur les murs. D'artisan il passe à concepteur et commence à toucher du doigt les problématiques de design. Car en effet, *design* doit en partie son nom au *dessin*, qui, bien qu'il se fasse de plus en plus rare aujourd'hui en raison des nombreuses techniques de CAO, fut autrefois le premier fédérateur d'une forme de design global, puisqu'il était l'outil principal des ornementalistes ainsi que des designers industriels, concevant une grande partie des produits et des ornements du marché. Et, au XIX^e siècle, « les hommes qui marient leur destin à l'industrie⁸⁵ ne se pensent pas autrement qu'en artistes pour lesquels une pratique assidue du dessin assure habileté technique et raffinement stylistique⁸⁶ ». Et, même si certains artisans ne consacrèrent plus leur art qu'au dessin, d'autres continuèrent tout de même à réaliser leurs propres conceptions.

Ainsi, plus qu'une simple innovation dans les

⁸⁵ Les designers industriels.

⁸⁶ GABET (Olivier), *L'objet et son double, dessins d'arts décoratifs du musée d'Orsay*, op. cit., p. 8.

techniques et les matières, les principes de transfert invitent repensent les besoins, les usages et même les métiers.

En réalité, à y regarder de plus près, sous chaque innovation il est possible d'identifier une part liée au transfert, à l'analogie, puisque, comme établi plus tôt, il y a en cette méthode quelque chose de profondément instinctif. C'est pour cela, à mon sens, qu'il est important de remettre ces principes aux premier plan pour se les approprier pleinement et donner aux objets à la fois sens et fonctionnalité.

Si ces méthodes de recherche-crédation ont été indispensables à de nombreuses innovations, elles ont aussi, avec les effets de la mondialisation croissante et la course incessante à l'utilisau profit, fini par vulgariser les objets, dans des transferts vulgarisés à l'extrême, dénuant alors les riches trompe-l'œil de leur puissance d'expression. En effet, les galvanisations⁸⁷ les plus grossières, les marbrés⁸⁸ les moins subtils et les floccages⁸⁹ les plus triviaux ont ancré dans nos esprits des standards médiocres d'illusions, au service d'industries standardisant notre quotidien dans un gain de temps et d'argent. Les produits d'aujourd'hui nous entourent de tant de trompe-l'œil prosaïques que nous en avons oublié le pouvoir initial de cet art qui nous est pourtant si bouleversant. Il est donc temps de prendre le contrepied de ces trompe-l'œil au rabais, au service du *kitsch* et du toc.

Car, si Philippe Burty, critique d'art du XIX^e siècle, se désolait déjà des effets néfastes de

⁸⁷ Principe de moulage électrolytique visant l'imitation et la reproduction d'objets orfèvres.

⁸⁸ Principe général consistant à mélanger plusieurs couleurs pour donner l'effet du marbre.

⁸⁹ Principe de dépôt sur un tissu de fibres très fines, donnant l'illusion du velours.

Kitsch

l'industrialisation sur le travail des artistes et artisans, il semblerait que l'on aie bien atteint l'état de vulgarisation à l'extrême dont il craignait les dégâts :

La division du travail poussée à ses plus extrêmes limites est aussi un danger qui menace l'avenir. Dans un laps de temps que l'on pourrait mathématiquement déterminer, il ne restera peut-être pas un ébéniste qui puisse établir un meuble dans toutes ses parties ; mais cela est encore éloigné et nous avons noté des artistes qui savent tenir encore aussi bien le marteau et le ciseau que le crayon⁹⁰.

Et c'est bien de cela qu'il s'agit. En effet, cette vulgarisation à l'extrême de la fabrication d'objets a fini par brider les créatifs, les déstaurant de leur maîtrise initiale. Ainsi, il me semble indispensable que chacun, dans sa pratique, revienne à une vision globale, une maîtrise de plusieurs plans de la création, une *polyvalence* permettant de redonner du sens aux schémas de conception et de fabrication.

Car « l'artiste, que l'on peut juger désormais, en grande partie, d'« acrobate designer », circule dans un environnement devenu à son tour altérable⁹¹ ». Alors, le designer doit s'adapter, et pouvoir se situer « au croisement de la création, de la production et de la diffusion⁹² ».

Quoi de mieux alors que le raisonnement par analogies et le trompe-l'œil pour réhabiliter tous ces éléments ? Car, comme nous l'avons prouvé

⁹⁰ GABET (Olivier), *L'objet et son double, dessins d'arts décoratifs du musée d'Orsay*, op. cit., p. 9.

⁹¹ SLOTERDIJK (Peter), *Tu dois changer ta vie*, éd. Ibella-Maren Sell, 2011, p. 25-26.

⁹² CAUMON (Céline), HOUSSARD (Frédérique), LECERF (Guy), LING (Lucie), OLLIER (Xavière), *Recherche action par la création artistique et design*, op. cit., p. 46.

jusqu'ici, le trompe-l'œil, dans sa richesse symbolique et visuelle, est au croisement de tous les savoirs et de toutes les techniques. Et, son discours originel, en lien avec le temps, l'observation, la réflexivité et l'appréciation de la beauté et de la perfection, renoue notre lien avec l'« inutile », le rêve, l'imaginaire, dont nous avons plus que jamais besoin, puisque « l'homme tend à se distinguer d'autrui et, quand tout est utile, il ne reste plus qu'à mettre en avant l'inutile pour penser⁹³ ».

Il est nécessaire (et même indispensable) aujourd'hui, au travers du design et donc du quotidien de l'utilisateur, il est nécessaire de redonner la part belle à l'inutile et d'offrir à l'Homme le luxe du temps. Comme nous l'avons démontré par rapport au mimétisme et au bio-mimétisme, la création par analogies, menant au trompe-l'œil, a quelque-chose de la recherche scientifique. Et, si le trompe-l'œil, par sa dimension réflexive, offre à son spectateur un rapport privilégié au temps, un temps « gratuit » et sans finalité apparente, la recherche scientifique offre elle-aussi un espace-temps tout à fait à part.

En effet, comme l'exprime Abraham Flexner, la plupart des découvertes fondamentales sont le fruit de recherches éloignées de tout objectif utilitaire. Car « la science n'étudie pas la nature pour rechercher l'utile⁹⁴ ». Une partie des scientifiques sont simplement des curieux de la nature : en dehors de toute préoccupation utilitaire, ils cherchent simplement à comprendre de quelle manière nous pouvons enquêter, pour en apprendre davantage sur notre environnement, dans un simple objectif de découverte et d'en-

⁹³ ORDINE (Nuccio) et FLEXNER (Abraham), *L'utilité de l'inutile*, op. cit., p. 46.

⁹⁴ Voir ORDINE (Nuccio) et FLEXNER (Abraham), *L'utilité de l'inutile*, Ibid.

richissement. Cette recherche de *découverte* et d'*enrichissement*, à mon sens, est aussi ce que poursuit l'artisan d'art, au travers de son travail sur la matière, dans son éternel combat pour en surpasser les limites. Plus que le simple plaisir personnel d'apprentissage, il invite le spectateur à découvrir avec lui la puissance des matériaux et des techniques.

En plus de la dimension de découverte, l'artisanat d'art procure du plaisir par la simple pratique du geste et la recherche de la perfection :

Ses seuls instants de bonheur, [...] il les avait connus dans l'atelier d'orfèvre où il passait son temps à dorer des petits poissons⁹⁵.

En effet, l'artisanat et l'artisanat d'art offrent le « privilège de la simplicité⁹⁶ », ils procurent de la joie, dans le travail des couleurs, des matières, des formes et des motifs. Car l'artisanat d'art, anciennement art « décoratif », est fondé en partie sur le dépassement de la matière, mais aussi sur la puissance du motif. Et, si le design d'aujourd'hui doit davantage s'inspirer des pratiques scientifiques et artisanales dans leur rapport au temps, il doit aussi s'inspirer de leurs principes esthétiques. Car « la réhabilitation du décoratif est au cœur de ce que l'on a appelé « post-modernisme », qui a ouvert une brèche critique dans le purisme antérieur et le règne du monochrome. [...] Même s'il n'a pas toujours évité une certaine nostalgie du passé, revu par les nouvelles technologies, et un éclectisme du montage, [...] ils s'accompagnent de nouvelles relations entre art et science, art et temps. Dès lors, toutes les hybridations passé/présent, tous

⁹⁵ GARCIA MARQUEZ (Gabriel), *Cent ans de solitude*. Traduit de l'Espagnol (Colombie) par Claude et Carmen Durand. Paris, Points, 1995 (1967), p. 128.

⁹⁶ GARCIA MARQUEZ (Gabriel), *Cent ans de solitude*, *Ibid.*, p. 128.

les langages mixtes des clichés aux travestissements deviennent possibles⁹⁷ ». Le design donc, sans oublier les technologies et l'*innovation*, doit pouvoir réhabiliter la recherche, le geste, la matière et le motif, au travers de l'artisanat d'art.

Dans le contexte contemporain où tout s'accélère, il est un mouvement du design qui commence à s'imposer, dans la tendance grandissante qui vise une vie plus saine et recentrée sur les choses essentielles : Le *slow design*.

Le mouvement général *slow* s'étend à tous les domaines. En opposition à l'industrialisation de masse, il prône un retour aux choses simples, aux choses dites inutiles, et aux produits artisanaux, à forte valeur émotionnelle. Ainsi, le *slow design* fait partie du grand mouvement *slow life*, qui fait l'éloge de la prise de temps dans tout ce qui nous entoure : la *slow food*, le *slow travel* etc. Le mouvement *slow* nous fait réfléchir à nos modes de vie, au travers de pièces plus éthiques, fortement inspirées de l'artisanat questionnant, en utilisant bien souvent le mode de création par analogies, notre rapport aux objets et au temps. Le duo de chaises *The discovery of slowness* de Susanne Westphal a été conçu selon une analogie à une pièce de tricot encore en cours. Les objets, trompe-l'œil d'une œuvre artisanale en cours, sont alors de parfaits porte-paroles de la poïétique, du temps passé au travail.

S'il est une autre notion que le *slow design* investit, c'est celle de l'hybridation, de techniques de matériaux et d'univers. Si l'hybridation peut être réalisée en vue d'une innovation technologique, elle est de plus en plus utilisée dans des préoccupations environnementales, vers une forme d'innovation raisonnée, pour réhabiliter des matériaux usés ou des objets obsolètes. En

⁹⁷ BUCI-GLUCKSMANN (Christine), *Philosophie de l'ornement : d'Orient en Occident*, op. cit., p. 131.

Découverte
Enrichissement
Geste

Slow design
Innovation



Susanne Westphal, *The discovery of slowness, Chaise en bois brodée de laine*, 2015.
© Susanne Westphal



5.5 Designers et Emmaüs, *Reanim*, meubles anciens et impression 3D, 2008.
© 5.5 Designers

2003, le collectif 5.5 Designers lance une initiative avec Emmaüs : le projet *Reanim*. Il consiste à utiliser les systèmes d'impression 3D, pour réparer des meubles cassés et ainsi s'inscrire dans une démarche d'éco-conception. Dossiers, pieds, assises et autres « prothèses » se greffent sur les pièces anciennes et donnent vie à de nouvelles esthétiques hybridant de manière contrastée l'ancien et le contemporain. Le principe d'hybridations soulève deux nouvelles questions, qui, comme nous venons de le comprendre, ne sont pas aussi opposées que ce que l'on pourrait imaginer : La question du souci environnemental, et ce que cela implique en termes de recyclage, d'upcycling et de détournements de matières, et celle du souci technologique impliquant les nouvelles technologies, les matériaux intelligents et l'intervention des machines.

Tout d'abord, intéressons-nous au principe de l'*upcycling* : Si le recyclage consiste à donner une seconde vie à des produits, en leur donnant en général un rôle secondaire de type emballage etc. , l'*upcycling* consiste à donner aux produits une seconde vie aux objets, mais en les valorisant et en améliorant leur usage et leur valeur ajoutée par rapport à leur « première » vie. Ce principe entre en résonance avec les problématiques écologiques actuelles, et constitue un nouveau défi pour les artistes et artisans d'art, car il consiste en quelque sorte en un dépassement des propriétés de la matière, propre aux techniques de trompe-l'oeil. Et, d'ailleurs, cela implique les notions d'illusions, dans le *détournement* des matériaux. En effet, dans la fragmentation et l'accumulation des matériaux, cela peut créer des effets ou des motifs évoquant une autre matière, ou donnant l'illusion d'une nouvelle propriété de la matière donnée. C'est le cas de Joana Vasconcelos qui, accumulant des objets, crée de nouveaux objets à une échelle démesurée, qui

Éco-conception
Upcycling
Détournement



Joana Vasconcelos, *Marylin*, sculpture de casseroles, Versailles, 2011.

© Joana Vasconcelos



Li Xiaofeng, Période Ming, fragments de porcelaine cousus à la main, 2008.

© Li Xiaofeng

de loin créent l'illusion. C'est le cas par exemple pour son œuvre *Marylin*, dénonçant la condition de la femme au travers une immense paire d'escarpins réalisée à partir de casseroles et de couvercles. L'œuvre apporte alors une nouvelle dimension : un aspect *ludique*, lié à la sensation d'étonnement à la découverte du matériau.

Les créations de Li Xiaofeng sont aussi très intéressantes du point de vue du détournement : dans ses œuvres, la porcelaine, fragmentée et composée sous forme de vêtements, s'apparente au textile. L'artiste, originaire de Chine, crée des vêtements à partir de morceaux de porcelaine traditionnelle ou d'autres matériaux récupérés, qu'il perce et coud à la main.

Cela soulève un point très important lié au travail artisanal : En réalité, le matériau de base est-il vraiment important ? La simple intention du créateur, associée au geste, ne suffit-elle pas à donner une forte valeur à l'objet, tant esthétique que symbolique ? Ces problématiques sont très importantes, pour créer au mieux dans le contexte environnemental actuel. À ce sujet, il est d'ailleurs intéressant de s'inspirer davantage de la culture asiatique et plus particulièrement japonaise, dans le rapport aux matériaux, car en effet, dans la culture japonaise, « le bambou, le carton, l'alu ou la fibre de verre peuvent devenir architecture⁹⁸ » au même titre que d'autres matériaux plus luxueux. Finalement, ce sont l'intention, la réflexion et le geste qui ennoblissent l'objet et lui donnent toute sa valeur. En somme, le temps en lui-même peut se faire ornement. Voilà qui renforce encore la pertinence des notions de trompe-l'œil, puisqu'elles incarnent parfaitement toutes ces valeurs.

Si les notions d'upcycling et de détournement

⁹⁸ BUCI-GLUCKSMANN (Christine), *Philosophie de l'ornement : d'Orient en Occident*, op. cit., p. 139.

entrent en résonnance avec le travail de l'artisan d'art, elles impliquent une réflexion sur le point des procédés de mise en œuvre, puisque chaque projet d'upcycling est différent et doit trouver sa propre solution. Il est donc temps de s'intéresser à l'importance de la technologie, des *matériaux intelligents* et des nouveaux procédés de mise en œuvre (impression 3D, découpe laser, etc.). Car en effet, contrairement à ce que l'on pourrait penser, utilisés à bon escient, ils constituent un outil très intéressant pour une innovation raisonnée, et c'est pourquoi les artisans et artisans d'art doivent pouvoir s'en saisir. Car « de tous temps les artisans se sont adaptés. Ils furent même dans l'histoire des techniques et des arts, des vecteurs d'innovation⁹⁹ ». En effet, se saisissant des nouvelles technologies, les artisans peuvent proposer de nouveaux paradigmes, dans la juste hybridation avec le travail de la main, et ainsi croiser les savoirs pour un élargissement de la création et un design global pertinent. Car, si « l'industrie, en son siècle, est née de l'artisanat et s'en est éloignée au fil du temps¹⁰⁰ », les outils de conception numérique peuvent permettre de les rapprocher à nouveau, et ainsi de redonner du sens et une cohérence aux produits qui nous entourent.

L'utilisation des outils numériques, dans leur juste utilisation, peuvent en effet permettre de revitaliser les métiers d'art. Sur le plan de imitations de matière, ils peuvent permettre des effets plus précis et plus réguliers, réalisés plus rapidement et ainsi laissant plus de place à la phase de réflexion qui, comme nous l'avons bien compris, est fondamentale pour la création d'objets pertinents et riches en sens. Ensuite, ils peuvent répondre facilement à des problématiques d'upcycling, telles que celles du projet *Reanim*, dans

une adaptation parfaite à des objets déjà existants. Aussi et pour finir, les machines à commande numérique peuvent permettre de faciliter la mise en forme, pour se concentrer davantage sur les textures, les couleurs et les finitions de manière artisanale, et ainsi créer des produits aux valeurs émotionnelles fortes, mais s'inscrivant davantage dans des problématiques de temps de création.

Pour toutes ces raisons, les progrès technologiques ne doivent pas être radicalement opposés aux procédés artisanaux, en ce que chacun peut s'enrichir de l'autre, pour des créations parlantes et cohérentes. Le tout dans un style plus adapté aux tendances, donnant tout de même la part belle à l'artisanat d'art, permettant ainsi d'initier les amateurs d'esthétique contemporaine à une esthétique hybridée, empreinte à la fois de technologie et de tradition. Car l'effacement des marques du passé n'est pas synonyme d'innovation : « innovation et intérêt patrimonial ne sont pas antinomiques¹⁰¹. » Au contraire, ils se tirent l'un et l'autre vers le haut.

En somme, pour revenir à des objets sensés et à un design global pertinent, il faut réfléchir à une nouvelle forme d'innovation, plus raisonnée. En effet, elle doit prendre en compte les avancées technologiques, mais sans oublier l'importance de l'humain et de la nature, de l'environnement. Elle doit voir vers l'avenir, sans pour autant oblitérer le passé. La prise en compte de toutes ces contraintes dera ce qui tirera vers le haut la production du futur. Car ce sont les contraintes qui rendent intéressante la création et stimulent le dépassement de soi et des frontières.

Pour revaloriser les notions de temps, de réflexion, de création, d'importance de la matière

⁹⁹ Collectif, *Métiers d'art et numérique*, op. cit., p. 24.

¹⁰⁰ Collectif, *Métiers d'art et numérique*, Ibid., p. 24.

¹⁰¹ CAUMON (Céline), HOUSSARD (Frédérique), LECERF (Guy), LING (Lucie), OLLIER (Xavière), *Recherche action par la création artistique et design*, op. cit., p. 112.

et de la couleur, et de prise en compte de l'affect et de l'environnement, quoi de mieux que les techniques de trompe-l'œil, dans la richesse de leur esthétique, de leur symbolique et de leur imaginaire, de leur pertinence ? Imiter, ennoblir, transcender et détourner permet d'inviter l'usager à l'étonnement, à l'émerveillement, à l'amusement et donc au questionnement, vers une prise de recul et une valorisation de l'inutile. Car le progrès n'existe pas seulement sur le plan technique et technologique : « il est toujours motivé par la recherche d'un confort supplémentaire et, finalement, du bien-être et du plaisir¹⁰² ». Et, « même les produits hautement technologiques ont de plus en plus tendance à se positionner sur le marché avec des objets sensoriels et affectifs sans lesquels ils obtiendraient un moindre succès, voire susciteraient un phénomène de rejet de la part de l'utilisateur potentiel¹⁰³ ».

Quoi de mieux alors que la touche de l'artisan d'art pour faire le pont entre tout cela, puisqu'il est la mémoire vivante de l'importance des arts du passé ?

Si l'artisan d'art peut se faire vecteur d'une nouvelle forme d'innovation, c'est au travers de sa maîtrise de l'art et du design, dans la transcendance de son savoir-faire par la réflexion sur l'usage, la matière et la couleur. Car « la couleur, du fait même de son incertitude constitutive, de son imprécision, elle favorise la création de nouveaux produits. Or, dans le nouveau contexte industriel et marchand, il faut impérativement innover non seulement en produisant de nouvelles variétés mais plus encore de nouvelles apparences et donc de nouvelles colorations, de nouvelles désignations, et, par conséquent, en retour, donc, de nouvelles structures doma-

¹⁰² Collectif, *Métiers d'art et numérique*, op. cit., p. 77.

¹⁰³ Collectif, *Métiers d'art et numérique*, Ibid., p. 77.

niales¹⁰⁴ ».

Dans cette dernière partie, donc, au travers de ma pratique en design et en broderie d'art¹⁰⁵, je vais tenter de reconstituer tous les éléments soulevés jusqu'à maintenant en un ensemble d'outils visuels, symboliques, gestuels et lexicaux pour le design et de la création, pour une *création mimétique* riche en sens.

*Création
mimétique*

¹⁰⁴ LECERF (Guy), *Le coloris comme expérience poétique*, op. cit., p. 43.

¹⁰⁵ Voir annexe 3, p. 140.

3/LE TROMPE-L'ŒIL COMME OUTIL DE L'ARTISAN DESIGNER

Au regard de tous les cas étudiés jusqu'à maintenant, nous pouvons affirmer qu'aujourd'hui, pour un design global raisonné, innovant et riche en sens, il faut recentrer toute la création sur l'importance de la couleur, de la matière et du geste artisanal, sans en oublier pour autant les innovations technologiques et les problématiques environnementales. Ainsi, la création contemporaine doit osciller entre artisanat d'art, slow design et design couleur, avec pour ligne directrice le raisonnement par analogies, ou la création mimétique.

S'il est une designer aujourd'hui qui démontre le pouvoir de l'artisanat et de la couleur en design global, c'est bien Hella Jongerius. En effet, la designer conçoit tous types de projets, du bijou au fauteuil, du motif textile à l'installation, avec la couleur comme porte d'entrée et comme créatrice de sens. Fortement inspirées par les valeurs propres à l'artisanat, ses créations sont toujours synonymes de qualité et d'éthique, avec une dimension émotionnelle forte. Les créations d'Hella Jongerius, bien qu'elles soient reproduites en série, possèdent l'« âme » que l'on retrouve dans les objets artisanaux, leur insufflant un caractère unique. Si ces pièces ont une valeur ajoutée si forte, c'est bien grâce à leur dimension sensorielle et temporelle. Chaque projet résulte d'une recherche et d'une réflexion poussée sur la couleur, les formes et la composition, pour faire résonner le matériel et le symbolique. En somme, les pièces d'Hella Jongerius possèdent tous les pouvoirs du trompe-l'œil, par leur lien au temps, à la couleur, à la matière et à la nature, et donc à l'homme.



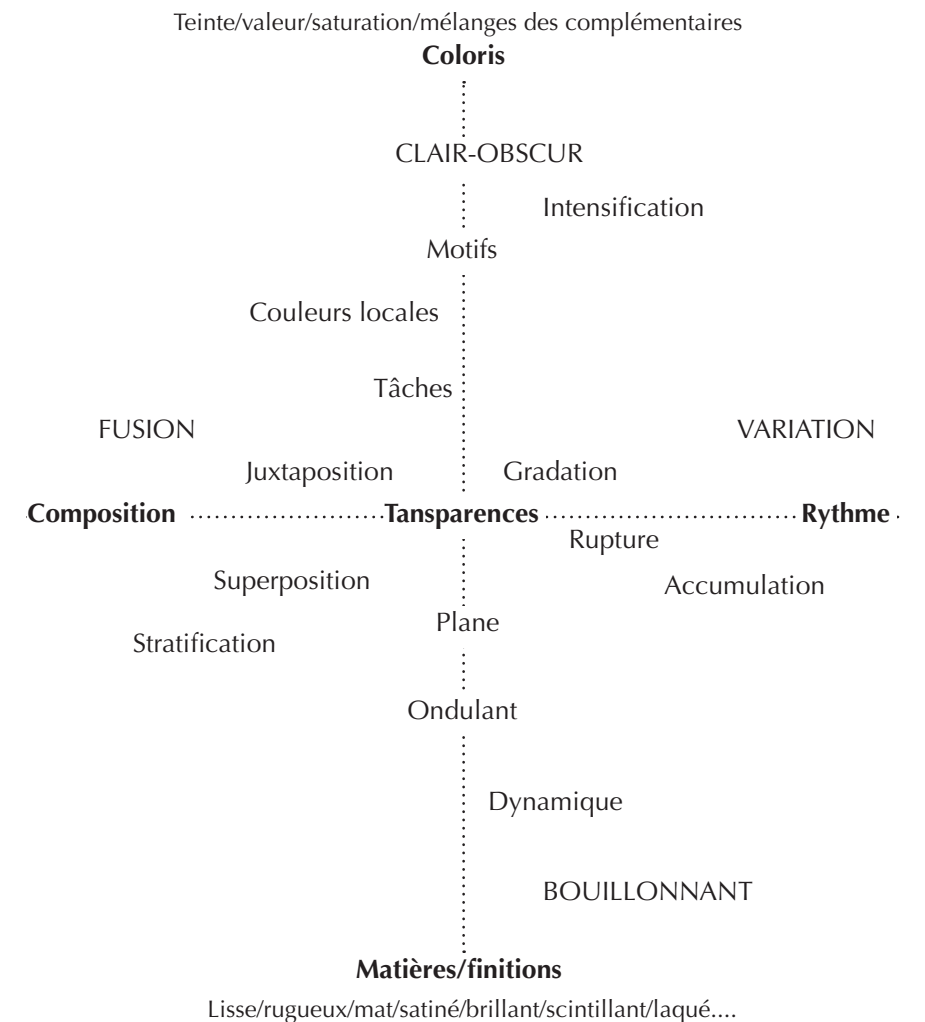
Hella Jongerius, *Canapé et pouf Vlinder*, Vitra, Design textile et produit, 2019.

© Vitra

Tous ces éléments font preuve que le design global peut être fédéré par la couleur et la matière, au travers du trompe-l'œil. Je vais donc tenter, au travers de cartographies et d'un glossaire, d'établir une ébauche de méthodologie pour composer un produit via les systèmes de trompe-l'œil, ce quelque soit le domaine et la matière.

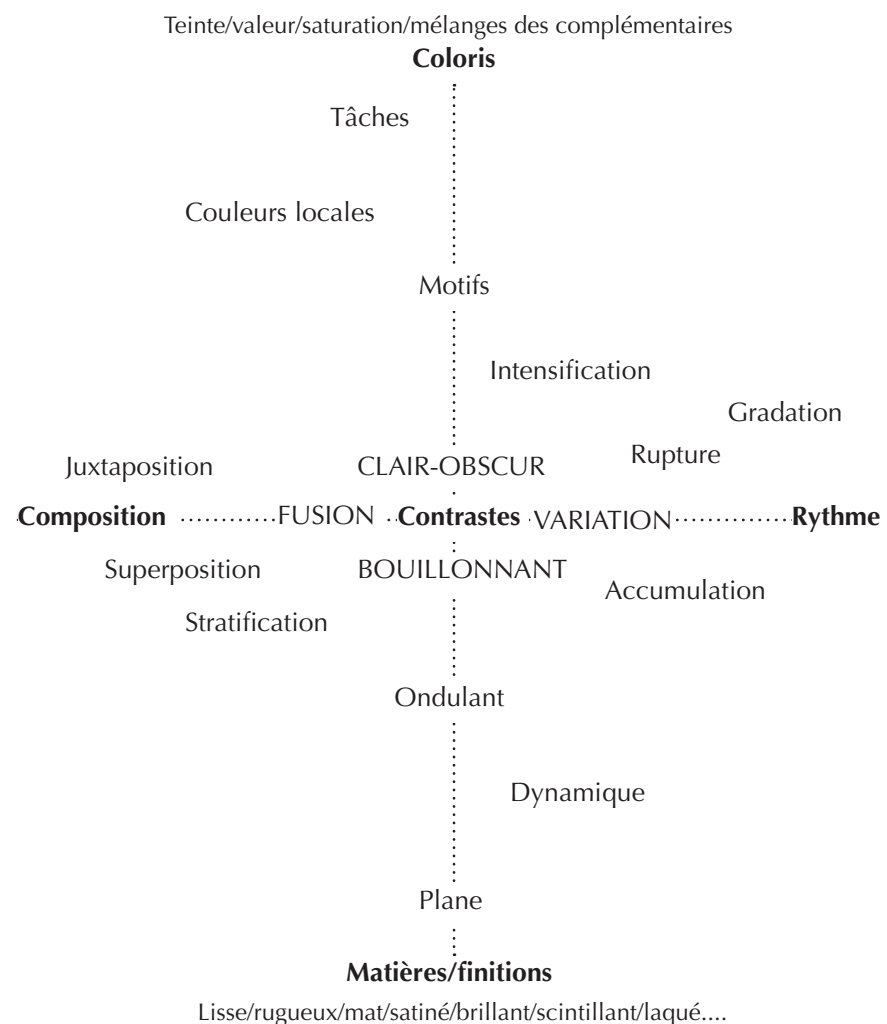
Les cartographies qui suivent proposent des façons d'interagir avec la couleur, la matière et les finitions, au travers des motifs, des gestes et des rythmes.

1. Cartographie du trompe-l'œil Avec la transparence comme outil central



2. Cartographie du trompe-l'œil

Avec le contraste comme outil central



Maintenant que deux modes d'interaction avec la couleur et la matière ont été proposés, voici un glossaire non exhaustif des termes liés au trompe-l'œil, cités tout au long de cet écrit, qu'il faut prendre en compte pour envisager le trompe-l'œil de tous les points de vue et ainsi se lancer dans la production d'une illusion riche en sens.

Il est intéressant de noter que souvent le sens de ces termes s'est étendu à d'autres domaines, par analogies. Ces définitions sont inspirées des textes lus, ainsi que du Centre de Ressources Textuelles et Lexicales, mais aussi de ma propre vision des choses et de ma propre pratique.

3. Glossaire du trompe-l'œil

Arts, design, métiers

Art : Mode d'expression de la beauté sous toutes ses formes.

Art global : Vision de l'art et de l'artisanat qui voit la création comme un tout harmonieux et cohérent. Le mouvement Arts & Crafts incarné au XIX^e siècle par William Morris, en est un bon exemple.

Artisanat : Métier manuel visant la production de produits « utiles ». Il est intéressant de noter que l'artisanat au sens pur, visant autrefois le mélange du beau et de l'utile, s'est aujourd'hui réduit à une vision plus utilitaire (menuiserie, métallerie, etc.), laissant le caractère ornemental à l'artisanat d'art qui s'en est fait subdivision (ébénisterie, orfèvrerie, etc.).

Artisanat d'art : Ancêtre des métiers d'art, le terme désigne les activités de création, production, transformation et restauration nécessitant la maîtrise de gestes et de techniques traditionnelles ou innovantes, associées une dimension artistique importante.

Arts appliqués : Le terme, né au XX^e siècle, définit une application des savoirs artistiques à la production d'objets fonctionnels. Les activités des arts appliqués ont pour but d'apporter une valeur ajoutée au quotidien. Le terme est la contraction du terme « arts appliqués à l'industrie ».

Arts décoratifs : Les arts décoratifs sont une autre appellation des métiers d'art, née au XVII^e siècle, définissant des productions à la fois fonctionnelles et décoratives, dans le juste équilibre entre art et artisanat.

Arts industriels : Ancêtres des arts appliqués, ils naissent au XIX^e siècle avec la révolution industrielle, pour définir l'hybridation dans la production d'objets entre artisanat d'art et production industrielle.

Arts libéraux : Terme de L'Antiquité, définissant les arts des hommes dits libres : sciences du langage, science des nombres, musique.

Arts majeurs : Les arts majeurs s'apparentent aux arts plastiques, ils relèvent de la création libre d'une œuvre d'art en exemplaire unique. Jusqu'au XIX^e siècle ils ont été considérés comme supérieurs aux arts décoratifs (arts mineurs).

Arts mécaniques : En opposition aux arts libéraux, les arts mécaniques définissent de manière péjorative les activités manuelles (arts visuels et artisanats) dites « asservissantes » : architecture, sculpture, peinture, orfèvrerie, etc...

Arts mineurs : Les arts mineurs s'apparentent aux arts décoratifs. Ils définissent la création d'objets fonctionnels aux qualités esthétiques fortes.

Arts plastiques : Le terme, né au XIX^e siècle, fait référence à tout art ayant une action sur la matière, et évoquant des formes et représentations. Il s'oppose aux notions d'artisanat, car il n'exprime pas de valeur utilitaire directe.

Arts visuels : Les arts visuels produisent des œuvres et objets essentiellement perçus par l'œil.

Beaux-arts : Terme de la Renaissance : arts du volume (sculpture, architecture) et de la surface (dessin, peinture, gravure) avec comme point commun le travail de la matière au service de l'art pur, en opposition à l'artisanat.

Création/ Design mimétique : Procédé de création et de design global prônant le raisonnement par analogies, pour des pièces riches en sens et en émotion.

Design : Terme anglais pour définir les arts appli-

qués, le design a pour but d'inventer, d'améliorer ou de faciliter l'usage ou le processus de produits ou de services. Le design crée dans un contexte et selon des contraintes définies.

Design global : Conception (inspirée de l'art global) qui consiste à adopter une vision transversale et plus cohérente dans toutes les applications du design.

Éco-conception : Démarche du design qui cherche à améliorer les caractéristiques environnementales des produits tout au long de leur cycle de vie, sans diminuer leurs qualités ou performances (voire en les augmentant).

Métiers d'art : Terme introduit au XIX^e siècle par l'orfèvre Lucien Falize, qui se définit par l'association de trois critères : la mise en œuvre de savoir-faire complexes pour transformer la matière, la production d'objets uniques ou en petites séries représentant un caractère artistique, ainsi que la maîtrise d'un métier dans sa globalité. Le credo des métiers d'art est « le beau dans l'utile ».

Slow design : Mouvement du design contemporain revalorisant la prise de temps, dans un lien fort avec l'humain, l'environnement et les valeurs artisanales, en opposition radicale avec la production de masse. Le mouvement accorde la part belle à la poïétique et à l'éco-conception.

Street art : Mouvement artistique utilisant l'espace public comme champ d'intervention, et privilégiant souvent le trompe-l'œil et l'amplification de l'échelle pour un impact visuel plus fort.

Savoir-faire

Prouesse : Action d'éclat, exploit, acte de maîtrise admirable.

Savoir-faire : Pratique aisée d'un art, d'une discipline, ou d'une profession. Habileté manuelle et/ou intellectuelle acquise par l'expérience et l'apprentissage, dans un domaine déterminé.

Technicité : Habileté technique, caractère technique ou spécialisé, maîtrise élevée.

Virtuosité : Maîtrise parfaite d'une technique, grande habileté.

Image, couleur, matière, finition

Clair-obscur : Art de distribuer les lumières et les ombres dans une image ou une œuvre, dans un esprit de contrastes forts.

Coloration : Systèmes de couleur, manière dont la couleur se propage sur ou dans un sujet.

Coloris : Composition harmonieuse de couleurs qui a le pouvoir de tromper la vue.

Composition : Résultat d'un tout formé par un assemblage de plusieurs éléments. Construction, équilibre, harmonie.

Contraste : Opposition entre plusieurs choses, mise en évidence et soulignée par leur rapprochement, leur mise en relation. Dans le domaine des formes, des couleurs et des textures, il en existe un très grand nombre (transparence/ opacité, grisé/ saturé, brillant/ mat).

Dessin : Forme globale d'un objet, contours, représentation première.

Figure : Étendue déterminée, caractérisée par un contour. Ce qui constitue l'apparence sensible, l'aspect extérieur.

Finition : Opération ultime dont le but est de parfaire une exécution ou une fabrication. En découle une qualité que présente la pièce. Dans le domaine de la couleur et de la matière, la finition exprime l'état de surface final que présente la pièce. Son sens est donc très proche de celui de la texture.

Harmonie : Cohérence d'une composition, agencement réfléchi des couleurs, des matières et des motifs, qui crée un tout agréable à regarder.

Image : Représentation perceptible d'un être ou d'une chose. Composition plane de couleurs, matières et finitions.

Impressionnisme : Manière de représenter les choses comme elles sont et comme on les ressent plutôt que comme on imagine qu'elles devraient être. En peinture, utiliser les contrastes et mélanges de complémentaires plutôt que les applications strictes

de gammes.

Intensification : Forts contrastes de couleurs, entre leurs valeurs, leurs teintes et leur saturation, en vue de donner du dynamisme, du mouvement et de la profondeur.

Matière : Substance dont sont faits les corps perçus par les sens, élément déterminable dont les choses sont faites.

Motif : Sujet ornemental ou figuratif formant en lui-même un tout. Ornement servant de thème décoratif.

Opacité : Propriété d'un corps de ne pas transmettre certaines radiations ou certains rayons.

Ornement : Ce qui confère de la grâce à un objet en l'embellissant.

Rythme : Associé dans son sens premier à une action ou un son, il se décline dans le domaine visuel comme fréquence et mode de répétition des éléments composant une œuvre.

Texture : Au sens premier armure d'un tissu et sens d'entrecroisement de ses fils. Le terme s'est ensuite élargi à toutes les fibres organiques (corne, os, cartilage...), puis, à tous les effets de surface sensibles à la vue et au toucher.

Transparence : Propriété qu'a un corps, un milieu de laisser passer les rayons lumineux, de laisser voir ce qui se trame derrière. Le terme de diaphane en est proche, mais il exprime en plus un caractère dépoli, plus nuancé.

Pouvoirs de l'image

Beauté : Caractère d'une chose remarquable admirable, singulière, rare, qui plaît universellement.

Didactique : Qui vise à instruire.

Éloquence : D'abord appliqué au discours, le terme exprime une forme de séduction par la parole. Mais, comme le défend Jacqueline Lichtenstein, ce terme est tout à fait adapté pour exprimer le pouvoir des œuvres d'art, par analogie des couleurs aux mots, avec le trompe-l'œil comme exemple le plus frappant.

Émerveillement : Sentiment de surprise qui crée de

l'admiration.

Ennobler : Empreindre quelque-chose de noblesse, augmenter son éclat. Transcender par l'ornement, le geste, le temps. La broderie d'art est aussi appelée « ennoblissement textile ».

Enrichissement : Initialement défini comme le fait de s'enrichir en gagnant de l'argent, le terme exprime aussi un enrichissement personnel, spirituel, intellectuel, soit un enrichissement sans but « utilitaire », par l'art, la découverte, les rencontres...

Exalter : Donner à quelque-chose une intensité accrue, la perfectionner, lui faire dépasser la mesure.

Fascinant : Qui subjugué par le regard, attire, exerce une vive influence.

Hypnotique : Qui met en état d'hypnose : qui captive, trompe, fascine, envoûte.

Imaginaire : Monde créé par l'imagination et n'existant que dans celle-ci, permettant de relativiser sur la réalité.

Ludique : Qui présente les caractéristiques du jeu et donc amuse.

Mystique : Relatif au mystère, à l'intuitif, au passionné : sans support rationnel. Caché, secret : allégorie ou symbole.

Originalité : Nouveauté, manière spéciale et unique de penser ou de créer.

Perfection : Qualité de ce qui est parfait, sans défaut. En peinture, résultat d'une composition réalisée à partir des plus beaux éléments de chaque sujet.

Piège : Au sens premier dispositif destiné à attraper les animaux, il définit aussi un artifice dont on se sert pour tromper quelqu'un et parvenir à ses fins, et mettre la personne dans une situation sans issue.

Réalité : Aspect physique et palpable des choses.

Séduction : Capacité à saisir le regard et à faire tourner les yeux.

Singularité : Caractère inhabituel, étrange, nouveau de quelque chose.

Transcender : Porter au-delà, dépasser les limites de quelque chose.

Unicité : Caractère de ce qui est unique.

Unité : Caractère de ce qui ne fait qu'un, dans un tout substantiel ou cohérent.

Universel : Qui s'étend à tous, à tout, se rapporte, s'applique à l'ensemble des hommes et des choses, dans une forme de vision globale et sans frontières. Qui parle à tous.

Vérité : Connaissance reconnue comme juste, comme conforme à son objet, possédant donc une valeur absolue, ultime.

Œil et esprit

Apparaître : Se rendre visible à quelqu'un, se manifester aux sens.

Contemplation : Forme d'observation poussée et pure. Regard ou considération assidue, mettant en œuvre les sens ou l'intelligence et concerne un objet digne d'admiration.

Expérience : Épreuve dont on peut tirer une leçon, événement vécu ou pratique prolongée de quelque chose, enseignant quelque chose.

Image mentale : Terme issu de la philosophie. Représentation de l'esprit que l'on se fait par la mémoire ou l'imagination d'un objet, d'une image, d'une idée, ou d'une situation.

Perception : Acte de percevoir, de saisir quelque-chose par les sens, mais aussi par l'intuition, l'intelligence ou l'entendement.

Point de vue : Au sens propre, lieu où l'on regarde. Au sens métaphorique, manière d'envisager une question, de traiter un sujet, d'interpréter les choses.

Réflexion : Faculté qu'a la pensée de faire retour sur elle-même pour examiner une idée, une question, un problème.

Spectateur : Témoin oculaire (pourrait-on aller plus loin en le qualifiant de « témoin sensoriel ? ») d'une action, d'un événement, d'une expérience.

Trompe-l'œil, imitation, analogie

Analogie : Rapport de ressemblance, d'identité par

tielle entre des réalités différentes soumises à comparaison .

Anamorphose : Projection monstrueuse ou une représentation défigurée d'une image, qui est faite sur un plan ou une surface courbe, et qui à un certain point de vue paraît régulière et faite avec les bonnes proportions.

S'apparenter : Être proche, avoir une ressemblance, des traits communs avec quelque chose.

Artifice : Moyen habile, ingénieux destiné à améliorer, à corriger la réalité ou la nature, procédé d'imitation inventé pour créer l'illusion de la réalité.

Assimilation : Action qui rend une chose semblable à une autre, cohérente avec une autre.

Bio-mimétisme : Méthode de création fondée sur l'étude de la nature afin d'imiter son esthétique ou ses fonctions.

Cache-misère : Désignant dans son sens premier un vêtement ample permettant de dissimuler des vêtements usagés ou l'absence de chemise, le terme s'est aujourd'hui étendu à la notion d'un bel aspect ou d'une belle apparence, cachant quelque chose d'usé, d'abîmé, de délabré.

Copie : Reproduction fidèle, simple imitation, calque de quelque chose.

Détournement : Action générale de tourner quelque-chose dans une autre direction. Ainsi, détourner un objet consiste à le modifier ou le changer de contexte pour lui donner une nouvelle fonction et ainsi bousculer l'image que l'on a de cette chose.

Duperie : Action de duper, de tromper, de faire croire à ce qui n'est pas.

Fard : Apparence trompeuse qui dissimule l'apparence de la vérité, manque de simplicité réelle.

Feindre : Montrer à autrui ce qui n'est vraiment, présenter comme réel une chose qui n'existe pas, donner à une chose l'apparence d'une autre.

Fusion : Mélange de deux corps, rencontre et cohésion de deux éléments, matériaux, techniques différents.

Hybridation : Terme issu de la biologie, il exprime le croisement de plusieurs choses de variétés différentes, afin d'en créer une nouvelle, empreinte d'une esthétique tout à fait nouvelle.

Illusion : Caractère trompeur d'une chose. Erreur d'interprétation des données visuelles, dues à un phénomène optique.

Imitation : Reproduction des apparences, des formes visuels, dans le but de créer la confusion.

Interprétation : Action de chercher à rendre compréhensible ce qui est compliqué. Donner un sens personnel et particulier à une chose, parmi d'autres possibles.

Kitsch : Caractère des produits bas de gamme, de grande diffusion, dont les traits dominants sont la surcharge, le mauvais goût et la médiocrité.

Marmoriser : Qui a subi une marmorisation et donc présente les effets du marbre. Action d'imiter le marbre.

Matériaux intelligents : Matériaux possédant une ou plusieurs propriétés les rendant adaptatifs/évolutifs, et pouvant être modifiés par des stimuli externes.

Métamorphose : Changement de forme, de nature ou de structure si importante que l'être ou la chose qui en est l'objet n'est plus reconnaissable.

Métaphore : Figure d'expression fondée sur le transfert à une entité du terme qui en désigne une autre.

Mimer : Imiter dans l'action, par des gestes, des jeux de physionomie, d'apparence.

Mimésis : Notion originaire de la Grèce Antique, se situant entre la représentation et l'imitation.

Mise en abyme : Au sens propre, la mise en abyme est un procédé géométrique sollicitant un effet de perspective continu sur un seul et même objet. Au sens figuré, la notion exprime donc une imbrication de notions similaires, exaltant l'idée de base, générant alors une profondeur de réflexion et de création.

Se muer : Se transformer, prendre l'apparence ou les caractéristiques de quelque chose.

Nature morte : Sujet constitué d'objets inanimés,

très populaire au XVIII^e siècle, et utilisant les techniques académiques du trompe-l'œil.

Ornemaniste : Artiste concevant par le dessin un objet et son ornementation, pour tous les domaines. Bien que le terme naisse au XIX^e siècle, le métier existait bien avant.

Paraître : Se présenter à la vue, jouer un rôle, sembler, avoir l'air. Avoir l'apparence d'autre chose.

Réplique : Copie d'une œuvre originale (n'étant pas un faux), œuvre ou pièce qui est semblable à l'original, chose ressemblant beaucoup à une autre. La notion de réplique ne contient aucune part de création.

Ressemblance : Similitude d'aspect physique ou symbolique, traits ou éléments communs, traits analogues.

Transfert : Action de porter au-delà, au travers. Principe de déplacement d'une chose d'un endroit à un autre, ou d'une idée d'un champ à un autre. Le transfert est une méthodologie de design consistant à déplacer des savoirs d'un domaine à un autre.

Trompe-l'œil : Procédé visuel ayant la capacité de tromper son spectateur et de faire fonctionner son imaginaire, par le pouvoir du visuel et du symbolique.

Trompe-l'esprit : Par extension du trompe-l'œil, le trompe-l'esprit exprime ce qui, à défaut ou en plus de tromper l'œil, induit la réflexion en erreur. En psychologie, un mode de pensée optimiste est en quelque sorte un trompe-l'esprit que l'on se joue à soi-même.

Upcycling : Littéralement « surcycliser » en français. Action de recycler en rendant l'objet meilleur, en en transcendant l'usage et l'apparence.

Mise en œuvre

Création : Acte consistant à produire et à former un être ou une chose qui n'existait pas auparavant. Acte par lequel l'artiste produit une œuvre.

Découverte : Mise à jour de relations, de rapports jusque là inconnus entre des phénomènes et qui modifie la connaissance et le point de vue que l'on avait sur ceux-ci.

Geste : Mouvement extérieur du corps, menant en général à une action. Dans les métiers artistiques, le geste est fondamental. Il est lié à une forme de maîtrise, de virtuosité, de savoir-faire, et transcende les matériaux.

Innovation : Action d'introduire des choses et paradigmes nouveaux, en prenant en compte le contexte technologique, environnemental et sociétal.

Invention : Imaginer quelque-chose de nouveau, capacité à avoir des idées originales et intéressantes.

Méthodologie : Ensemble de règles et de démarches adoptées pour conduire une recherche.

Poïétique : Étude de l'œuvre en train de se faire, « science » des processus de création.

Procédé : Suite d'opérations mises en œuvre pour l'élaboration d'un produit. Mode d'exécution propre à un artisan, un artiste.

Processus : Ensemble d'opérations successives, organisées en vue d'un résultat déterminé.

Temps : Milieu indéfini qui permet la réflexion, l'action et la création.

CONCLUSION

Espace de réflexion, briseur de frontières et sublimateur de couleurs, le trompe-l'œil vous entraîne dans des imaginaires puissants, et ainsi vous prend dans ses filets. Habile composition de couleurs, matières, textures et motifs, il réveille en vous des souvenirs et touche votre affect. En lien mystique avec la nature et l'environnement, stimulant votre besoin instinctif d'imitation, il vous pousse à réfléchir sur votre rapport à l'art et à la nature.

Pour conclure, le trompe-l'œil se révèle comme un outil indispensable au design et à la création contemporains. En captivant l'attention de son spectateur, grand éloquent, il le sensibilise à son discours.

Par les processus d'analogies, de bio-mimétisme, et de détournements, il fait le pont entre les choses et s'inscrit parfaitement dans un environnement altérable tout en permettant l'innovation : une innovation raisonnée, sensée, sensible. Ses mises en abyme à l'infini mènent à des créations profondes, magiques, fascinantes, touchantes, ludiques, sensées.

Enfin, pour le créateur-designer-artisan, il pousse au dépassement de soi, à la transcendance de la technique, à l'exaltation des couleurs et matières, dans une quête de perfection. Par sa recherche de l'imitation esthétique, systémique et symbolique, il mène à l'invention de choses tout à fait nouvelles. Et, au fond, peu importe que l'œuvre finale ressemble ou non à son sujet d'étude, tant qu'elle fait croire à sa vérité. Au contraire, l'œuvre est encore plus forte si elle fait perdre tous repères à son spectateur. Car, finale-

ment, la technique du trompe-l'œil n'est-elle pas seulement un prétexte pour se surpasser ? Si seule une réminiscence lointaine du sujet d'origine persiste, l'effet n'est-il pas encore plus admirable ?

Aussi, les techniques du trompe-l'œil peuvent transparaître tantôt dans le tout, tantôt dans le système, tantôt dans l'esthétique. Parfois le trompe-l'œil est juste l'outil, ainsi son rapport avec l'œuvre est plus ou moins lointain. Ainsi, chacun pourra s'approprier cet outil comme il l'entend, car, finalement, tout dans le trompe-l'œil est une question de point de vue et de positionnement.

La création mimétique, que je pratique tant dans mon travail de créatrice, que de designer ou encore d'artisan d'art, ouvre le champ des possibles, permettant de rééduquer la société à l'intérêt et à l'utilité de l'art, de l'ornement et du superflu.

BIBLIOGRAPHIE

SUR LES MÉTIERS D'ART ET LE DESIGN

ATELIERS D'ART [En ligne]. Ateliers d'Art de France, 2008, 2017 [Consulté en 2018-2019]. Disponible sur <https://www.ateliersdart.com/>
CALVINO (Italo), *Les villes invisibles*. Paris, Gallimard, coll. Folio, 2002 (1972).

CARAËS (Marie-Haude), « Pour une recherche en design », in *Azimuts* n° 33, Les Éditions de la Cité, 2009.

CAUMON (Céline), **HOUSSARD (Frédérique)**, **LECERF (Guy)**, **LING (Lucie)**, **OLLIER (Xavière)**, *Recherche action par la création artistique et design*. Paris, Connaissances et Savoirs, Paris, coll. Art et culture, 2016.

Collectif, *Les métiers d'art à mots découverts*. Paris, Arts décoratifs & INMA, 2014.

Collectif, *Métiers d'art et numérique*. Paris, La documentation française, coll. Cahiers des métiers d'art, 2016.

DAGOGNET (François), *Rematéraliser : Matières et matérialismes*. Paris, J. Vrin, 1989.

GABET (Olivier), *L'objet et son double, dessins d'arts décoratifs du musée d'Orsay*. Paris, 5 continents & musée d'Orsay, coll. Galerie d'arts graphiques, 2006.

GARCIA MARQUEZ (Gabriel), *Cent ans de solitude*. Traduit de l'Espagnol (Colombie) par Claude et Carmen Durand. Paris, Points, 1995 (1967).

GIEDION (Siegfried), *La mécanisation au pouvoir*. Paris, Centre Georges Pompidou, 1980 (1948).

GUÉGAN (Yannick), *Imitation des marbres*. Paris, Dessain et Tolra, coll. Arts du décor, 2006.

INMA [En ligne]. Institut National des Métiers d'art, 2019 [Consulté en 2018-2019]. Dispo-

nible sur <https://www.institut-metiersdart.org>
JOURDAIN (Anne), *Du coeur à l'ouvrage : les artisans d'art en France*. Paris, Belin, coll. socio-histoires, 2014.

LAURENT (Stéphane), *L'art utile : les écoles d'arts appliqués sous le second Empire et la troisième République*. Paris, L'harmattan, 1999.

LAURENT (Stéphane), *Les arts appliqués en France, genèse d'un enseignement*. Paris, CTHS, 1999.

LEFTEI (Chris), *Matériaux et design produit*. Traduit de l'Anglais par Daniel Gouadec. Paris, Dunod, 2014.

LEFTEI (Chris), *Procédés de fabrication et design produit*. Traduit de l'Anglais par Julie Perry. Paris, Dunod, 2014.

LOOS (Adolf), *Ornement et crime*. Traduit de l'Allemand par Sabine Cornille et Philippe Ivernel. Paris, Payot et Rivages, coll. Petite bibliothèque, 2015 (1908).

MORRIS (William), *L'art et l'artisanat*. Traduit de l'anglais par Thierry Gillyboeuf. Paris, Payot & Rivages, coll. Petite bibliothèque, 2011 (1889).

NICOLE (Serge), « Artisan d'art homme du futur, Interview de Renaud Dutreil », in *Ateliers d'art* n°100, juillet-août 2012. p 6-8.

PERRIN (Caroline), *Matières et savoir-faire d'exception*. Paris, Vial, 2016.

WHITE (Palmer), *Lesage, maître-brodeur de la haute-couture*. Traduit de l'Anglais par Michèle Albaret-Maatsch. Paris, Chene, 1994.

SUR LA PEINTURE ET LE TROMPE-L'ŒIL

ALBERTI (Leon Battista), *De pictura*. Traduit du Toscan. Allia, 2015 (1435).

DAMISH (Hubert), *L'origine de la perspective*. Paris, Flammarion, collection Champs arts, 2012 (1987).

GUILLAUME (Benoît), *De la fenêtre, le trompe-l'œil*. Paris, La cinquième couche, 2006.

JUNIUS (Franciscus), *De pictura veterum libri tres*. Traduit du Néerlandais par Colette Nativel. Droz, 2000 (1694).

KERANGAL (DE) (Maylis), *Un monde à portée de main*. Paris, Gallimard, coll. Verticales, 2018.

LICHTENSTEIN (Jacqueline), *La couleur éloquente : rhétorique et peinture à l'âge classique*. Paris, Flammarion, coll. Champs arts, 2013 (1989).

LOISY (DE) (Jean), *L'art est la matière : Vasarely, le séculier*. Emission de radio, diffusée le 3 février 2019, France culture.

MULLIEZ (Maud), *Le luxe de l'imitation : Les trompe-l'oeil de la fin de la République Romaine, mémoire des artisans de la couleur*. Paris, Centre Jean Bérard, coll. Centre Jean Bérard, 2015.

PANOFSKY (Erwin), *L'œuvre d'art et ses significations: Essais sur les «arts visuels»*. Traduit par Bernard et Marthe Teyssèdre. Paris, Gallimard, coll. des Sciences humaines, 1969 (1955).

RENSSELAER (Wright Lee), *Ut pictura poesis, humanisme et théorie de la peinture, XV^e - XVIII^e siècles*. Traduit de l'américain par Maurice Brock. Paris, Macula, coll. La littérature artistique, 1988 (1940).

ROSSET (Clément), *Le réel et son double : essai sur l'illusion*. Paris, Gallimard, coll. Folio essais, 1976.

WILDE (Oscar), *Le portrait de Dorian Gray*. Paris, Folio, 2013 (1890).

SUR LA COULEUR

ALBERS (Josef), *Interaction des couleurs, nouvelle édition*. Traduit de l'anglais (américain) par Claude Gilbert. Paris, Hazan, coll. Bibliothèque Hazan, 2013 (1963).

Anonyme (attribué à Roger de Piles mais démenti par lui-même), « Le banquet des curieux », publié in Rev. Univ. des arts, 1857.

BECERRA (Liliana), *CMF Design : The Funda-*

mental Principles of Colour, Material and Finish. Frame, 2016.

BERLIN (Brent) et KAY (Paul), *Basic Color Terms: Their Universality and Evolution*. Stanford, Center for the Study of Language and Inf, coll. The David Hume series, 1999.

BRIAND-PICARD (Claude) et PERROT (Antoine), *La couleur importée : Ready-made color*. Paris, Positions, 2002.

BUFFON (G-L). «Dissertation sur les couleurs accidentelles.» Mémoires de mathématique et de physique, tirés des registres de l'Académie Royale des Sciences. 1743. (en ligne : www.buffon.cnrs.fr)

CHEVREUL (Michel-Eugène), *De la loi du contraste simultané des couleurs, et de l'assortiment des objets colorés*. Londres, Wentworth Press, 2016 (1839).

GOETHE (Johann Wolfgang von), *Traité des couleurs*. Traduit de l'Allemand par Claude Steiner. Triades, 1986 (1810).

LECERF (Guy), *Le coloris comme expérience poétique*. Paris, L'Harmattan, coll. Eidos, 2014.

MUNSELL (Albert Henry), *A color notation*. Charleston (EU), Bibliobazaar, 2009 (1909).

OBERTHÜR (René) et DAUTHENAY (Henri), *Répertoire de couleurs pour aider à la détermination des couleurs des fleurs, des feuillages et des fruits*. Paris, Rennes, Société française des Chrysanthémistes, 1905.

PÉLISSIER (Claude), *Couleurs Et Temps : De La Physique À La Phénoménologie*. Paris, L'Harmattan, 2006.

PILES (DE) (Roger), *Dialogue sur le coloris*. Paris, Langlois, 1673.

TORNAY (Serge), *Voir et nommer les couleurs*. Paris, Klincksieck, coll. Soc. Ethno Afri, 2005.

SUR LA PHILOSOPHIE ET L'ESTHÉTIQUE

ANGELINO (Lucia), *L'oeil de Merleau-Ponty*.

Mimesis, collection Mimesis philosophie, 2013.

ARISTOTE, *La Physique*. Traduit du Grec ancien par Lambros Couloubaritsis et Annick Stevens. Paris, Vrin, coll. des textes philosophiques, 2012 (Grèce Antique).

ATILF [En ligne]. Analyse et Traitement Informatique de la Langue Française, 1994, 2019 [Consulté en 2018-2019]. Disponible sur <http://atilf.atilf.fr/>

BAQUE (Augustin), «Le Sauvage et l'artifice». Les japonais devant la nature. Paris, Gallimard, 1986.

BUCCI-GLUCKSMANN (Christine), *Philosophie de l'ornement : d'Orient en Occident*. Paris, Galilée, coll. Débats, 2008.

CERVANTES (DE) (Miguel), *Don Quichotte*. Traduit de l'Espagnol par Jean-Raymond Fanlo. Paris, Lcf, 2010 (1605).

COCTEAU (Jean), *Le rappel à l'ordre : discipline et liberté*. Paris, Stock, 1948.

Collectif, *Vocabulaire européen des philosophies*. Paris, Seuil & Le Robert, coll. Sciences humaines, 2004.

CNRTL [En ligne]. Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, 2012, 2019 [Consulté en 2018-2019]. Disponible sur <https://www.cnrtl.fr/portail>

CRAWFORD (Matthew B.), *Éloge du carburateur. Essai sur le sens et la valeur du travail*. Traduit de l'américain par Marc Saint-Exupéry. Paris, La découverte, 2016 (2009).

DALI (Salvador), *Le Minotaure n° 3-4*. Paris, 1933 in *universo-gaudi*, Centre de Culture Contemporaine de Barcelone, 2002.

DESCARTES (René), *Discours de la Méthode, suivi de la Dioptrique*. Paris, Gallimard, coll. Folio essais, 1997 (1637).

DETENNE (Marcel) et VERNANT (Jean-Pierre), *Les ruses de l'intelligence : La mètis des Grecs*. Paris, Flammarion, coll. Champs essais, 2018 (1974).

DIDEROT et D'ALEMBERT. *Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*. 1772. 28 vol.

FOUCAULT (Michel), *Les mots et les choses*. Paris, Gallimard, coll. Tel, 1990 (1966).

GAUTIER (Théophile), *Mademoiselle de Maupin*. Paris, Folio, coll. Folio classique, 1973 (1835).

GEFEN (Alexandre), *La mimèsis*. Paris, Flammarion, coll. Corpus, 2002.

GOBLOT (Edmond), *Le vocabulaire philosophique, cinquième édition*. Paris, A. Colin, 1920.

HUSSERL (Edmund), *Phantasia, conscience d'image, souvenir*. Paris, Millon Jérôme, coll. Krisis, 2002 (1898).

IONESCO (Eugène), « Communication pour une réunion d'écrivains français et allemands » in id., notes et contre-notes, février 1951, p126 et p128.

KANT (Emmanuel), *Critique de la faculté de juger*. Paris, Gallimard, coll. Folio essais, 1989 (1790).

KLEIN (Robert), *L'esthétique de la techné : l'art selon Aristote et les théories des arts visuels au XVIème siècle*. Paris, Institut National d'Histoire de l'Art, coll. Inédits, 2017.

MERLEAU-PONTY (Maurice), *Phénoménologie de la perception*. Paris, Gallimard, coll. Tel, 1976 (1945).

MORIN (Edgar), *Penser global : l'humain et son univers*. Paris, Robert Laffont, coll. Le monde comme il va, 2015.

MORIN (Edgar), *Sur l'esthétique*. Robert Laffont, coll. Le monde comme il va, 2016.

ORDINE (Nuccio) et FLEXNER (Abraham), *L'utilité de l'inutile*. Traduit de l'Italien par Luc et Patrick Hersant. Belles lettres, 2014.

PERELMAN (Chaïm) et OLBRECHTS-TYTECA (Lucie) *Traité de l'argumentation : La nouvelle rhétorique*. Bruxelles, éd. de l'Université de Bruxelles, 2008.

PLATON, *Le Sophiste*. Traduit du Grec ancien

par Nestor-Luis Cordero. Paris, Flammarion, coll. GF, 2006 (Grèce Antique).

POINCARÉ (Henri), *La valeur de la science*. Paris, Flammarion, coll. Champs sciences, 2011 (1905).

PROUST (Marcel), *À la recherche du temps perdu, tome 4 : Sodome et Gomorrhe*. Paris, Gallimard, coll. Folio classique, 1989 (1921).

RICŒUR (Paul), « Liberté », in *Encyclopaedia Universalis*, Paris, Encyclopaedia Universalis, 2012.

ROSTAND (Edmond), *Cyrano de Bergerac*. Paris, J'ai lu, 2013 (1897).

RUYSER (Raymond), *Esquisse d'une philosophie de la structure*. Paris, F. Alcan, coll. Bibliothèque de philosophie contemporaine, 1930.

SLOTTERDIJK (Peter), *Tu dois changer ta vie*, éd. Ibella-Maren Sell, 2011.

SHAKESPEARE (William), *Le marchand de Venise*. Paris, Lgf, coll. Théâtre, 2008 (1600).

SOJCHER (Jacques), *La Démarche poétique : Lieux et sens de la poésie contemporaine*. Paris, 10, coll. Bibliothèque médiévale, 1976.

VALÉRY (Paul), *Variété I & II*. Paris, Gallimard, 1998.

VOLTAIRE, *Mélanges*. Paris, Jacques Van den Heuvel, coll. Bibliothèque de la Pléiade, 1961.

LES MARBRES FEINTS : TECHNIQUES

RÉALISATION D'UN MARBRE FEINT

Autrefois, un « graphisme de marbre » de qualité moyenne et courante était réalisé en deux jours minimum. Pour une exécution de grande classe, les repiquages étaient plus nombreux, cela demandait un temps supérieur. Sur un fond sec, imprégné et peint à plusieurs couches du mélange suivant : pâte de blanc de zinc, huile de lin, térébenthine, siccatif; pour réaliser son imitation, sur le frais d'un glacis, il exécutait veinage et cailloutage (aux poudres, aux surteintes, ou aux teintes à l'huile en tube, mêlées de glacis siccativés). Le lendemain, sur ce tracé, un repiquage apportait un perfectionnement élémentaire au faux marbre.

De nos jours, l'imitation des marbres, hautement supérieure par le jeu délicat des nombreuses transparences, est réalisée dans la journée grâce à l'acrylique employée en « jus ». A l'aide de celle-ci, sur un fond clair de laque satinée, le décorateur place des « lits », puis au spalter imbibé d'eau, travaille ces zones pour former des « coulures » (premières ébauches des veines et des cailloux). Enfin, il adoucit à l'éponge et au blaireau. Cette courte opération sèche rapidement et permet de repasser aussitôt un autre glacis pour peaufiner le marbre. En l'espace d'une heure, sept ou huit couches, colorées ou transparentes, produiront les nombreux effets et nuances de la matière.

Pour plus de réalisme, on mélange les deux techniques. L'huile apporte vigueur aux tons mats de l'acrylique, mais demande quelques heures de séchage en plus.

LES MARBRES FEINTS : TECHNIQUES

GLOSSAIRE

Accompagnement : décor volontairement léger pour ne pas atténuer le décor principal.

Adoucir : atténuer une teinte afin qu'elle se fonde partiellement ou totalement.

Amplifier : réhausser en couleur ou en forme une partie d'une imitation.

Anneaux : formes plus ou moins rondes du graphisme de certains marbres. (Campan, Griotte...)

Asseoir : placer harmonieusement un graphisme de cailloux.

Brécher : exécuter à l'aide d'un pinceau appelé «brécheur» un graphisme de petits, moyens ou gros cailloux.

Cailloutage : cailloux d'un marbre. (Caillouter=peindre les pierres)

Cassures : fines veines peintes sur les cailloux simulant les fendillements de la roche.

Chaînage : graphisme de veines imitant des anneaux reliés.

Champs : moulure encadrante, en relief ou plane, délimitant la surface peinte appelée «panneau de centre».

Chiquetage : imitation des très fins cailloux. (chiqueter, chiqueteur)

Cristalliser : effectuer un chiquetage clair de finition pour casser et atténuer les couleurs et ainsi donner de la profondeur.

Dédoublé : graphisme de marbre ou bois dessiné en symétrie.

Dépouiller : retirer sur fond frais, à l'éponge ou au pinceau, des parties de peinture pour simuler un cailloutage.

Filer : exécuter des traits réguliers de peinture, pour imiter moulures, briques...

Fixer : appliquer un vernis ou glacis pour préserver ou isoler en vue d'autres opérations.

LES MARBRES FEINTS : TECHNIQUES

GLOSSAIRE

Frais : (dans le/sur le) effectuer une opération sur une étape non sèche.

Glacis : térébenthine+huile+siccatif, peu ou pas chargé en teinte, transparent. (glaçage, glacer)

Gicler/spitcer/spiter : effectuer de fines projections de peinture ou de glacis. Sur fond frais à l'huile, projeter de l'essence de térébenthine donne un dépouillé.

Grémiller : chiqueter des grains très fins à l'éponge.

En jus ou en eau : produit employé très liquide. En général, les imitations de marbres se font très diluées, repassées plusieurs fois afin d'obtenir des transparences de tons pour simuler la profondeur de la matière.

Kilomètre : (au) imitation étendue au mètre exécutée de manière peu poussée.

Lamés : touches de peinture de tons différents, posées sur certains cailloux pour apporter effets, nuances, profondeur.

Lits : bandes parallèles, droites, placées légèrement obliques, plus ou moins larges, de tons variés, délimitant des zones. Les lits sont réalisés dans les premières étapes de l'imitation.

Lits rubanés : lits de forme plus sinueuse.

Refend : cassure. En imitation, on place souvent les refends dans le sens inverse du graphisme, en général à la peinture banche.

Réhausser : donner plus d'importance ou plus d'éclat. on dit aussi «repiquer».

Sertir : réhausser, préciser les bords, les contours d'un caillou ou d'une veine.

Spalter : effectuer des ondulations sur un glacis frais au spalter.

Veinage : ensemble de veines. (veinure, veiner...)

Annexe 3. Projet professionnel, profil et projet



Lea Bortoneau

Centres d'intérêt

- Bénévolat au festival «Vague de Jazz» depuis 10 ans
- Photographie numérique, pratique scolaire personnelle
- Croquis d'observation techniques mixtes depuis 2008
- Pratique sportive hebdomadaire (tennis, fitness...)
- Chant, violon et piano en conservatoire de 2002 à 2011
- Voyages divers (Royaume-Uni, Inde, Grèce, Egypte...)

Expériences professionnelles

Depuis 2017 Collaboration avec la tailleur C. ABDELKADER, Dax	Conception et réalisation de broderies pour habillement sur mesure
Avril - Juin 2018 Stages chez différents artisans, Landes et Pays Basque	Bases en peinture décorative, verrerie d'art, sculpture
Mai - Août 2017 Stage en décoration/tapisserie, EL FABRIK, Castets	Décoration intérieure, tapisserie d'ameublement, conception et réalisation de mobilier sur mesure
Août 2016 Collaboration avec la marque BBK, Hossegor	Conception et réalisation de logotypes brodés main sur casquettes en sergé de coton (en freelance)
Avril - Septembre 2016 Contrat chez MONDIAL TISSUS, Saint Paul Les Dax	Familiarisation avec tous textiles, vente, conseil
Décembre 2015 - Février 2016 Travail avec la brodeuse C. HERVEAU pour CHANEL	Broderie à l'aiguille sur dentelles pour le défilé Chanel Haute-Couture P-E (en freelance)
Décembre 2014 Stage en conception décors & mobilier, JALEO, Bordeaux	Fabrication de meubles en bois & PVC, outils informatiques (illustrator, CAM BAM...)
Juin 2014 Stage chez GWENAELE HUGOT plasticienne, Nantes	Réalisation de tableaux textiles et végétaux
Courant 2014 Travail avec le restaurant ** COUTANCEAU, La Rochelle	Création de collections textiles pour repenser la salle
Juillet - août 2013 CDD chez PASCAL JAOUEN styliste brodeur, Quimper	Broderie main pour défilé couture
Juin 2012 Stage chez BM CONCEPT broderie industrielle, Nantes	Préparation des textiles et contrôle des machine
Mars - Avril 2012 Stage chez LESAGE atelier de broderie d'art, Paris	Pièces brodées pour Guerlain & Chanel

Formation

Actuellement	Master Recherche Innovation Couleur & Matière
Septembre 2017	Licence pro design de produits & packaging, éco-conception
Juin 2015	Diplôme des Métiers d'Art textile, spé. broderie
Juin 2013	Brevet des Métiers d'Art broderie, spé. broderie or
Juin 2011	Bac STI Arts Appliqués avec mention (ancien STD2A)

Compétences

Langues

- Anglais courant

Logiciels

- Suite Adobe (Ps, Id, Ai)
- Bases Catia & Rhinoceros

Techniques

- Broderie main / teinture / feutre
- Tissage à bras / tapisserie
- Cartonnage / bases couture machine
- Photographie numérique
- Bases mise en oeuvre bois et métaux
- Bases céramique, engobes et émaux

Mini collections textiles

Disposant d'un large champ de compétences, grâce à des études variées et à de nombreuses expériences professionnelles, je suis à même de concevoir et réaliser de nombreux types de projets, seule ou en collaboration. Je suis guidée dans mon travail par une grande ligne directrice : La création mimétique : Je raisonne et crée par la recherche d'analogies. Je privilégie le mimétisme et le trompe-l'œil dans mes réalisations, afin de leur donner de la profondeur et de la résonance, pour créer du sens, du fonctionnalisme et de l'émotion.

Les mini-collections « Jungle exquise » sont une ode à la broderie d'art. Au travers de pièces et d'échantillons, la broderie est mise en valeur dans son aspect élégant, mais aussi dans ce qu'elle a de profondément inspiré de la nature. Car, en effet, la broderie peut tantôt imiter la nature de la manière la plus bluffante, tantôt créer des décors et ornements très travaillés, exquis (recherchés, raffinés, délicats), empreints d'une esthétique «manufacturée», dans l'esprit des XVII^e & XVIII^e siècles. Ces collections refont le lien entre nature et ornement, au travers de divers contrastes de couleurs très marqués : contrastes de teintes, de valeurs et de saturation. Le rapport de couleurs prédominant étant celui du vert et de l'or, symbole le plus significatif de l'apparente opposition entre «nature» et «ornement». Les collections créent l'imaginaire autour d'une nature «coquette». Les plumes des oiseaux se parent d'or, les motifs floraux se muent en bijoux. La broderie imite tantôt la nature, tantôt les matériaux manufacturés, au travers de jeux de couleurs, de textures et de lumières.

Mini collection de textiles Hybridation broderie/métallurgie

Le métal est le matériau de prédilection de bien des savoir-faire. Forgé, coulé, ciselé, taillé,..., il entretient lui aussi un rapport étroit avec la lumière, mais aussi avec le motif. Les costumes les plus prestigieux sont brodés de métaux nobles, en osmose avec les pierres précieuses, déployant sur une seule et même pièce une gamme incroyable de motifs, nuances, textures et volumes.

Comment donner de la souplesse au métal ? Peut-on créer un métal textile ? Peut-on lui donner de la transparence ?

Cette collection, hybridant principalement techniques de broderies et de tissage/vannerie est conçue pour les accessoires (sacs, paniers, etc...). La gamme est principalement fondée sur quatre teintes métalliques : Le cuivre, l'argent, l'or jaune et l'électrum (« or vert »), contrastant avec un bleu nuit de la profondeur d'un velours de soie, un rouge noble et un blanc papier, le tout créant une ambiance de clairs-obscur intenses.

Images, de haut en bas, de gauche à droite : 1/Habit de lumière (costume de toréador) du musée taurin de Cordoue. 2/Tissage de métal Sophie Mallebranche. 3/Création personnelle, broderie métallique et applications soulevées. 4/Création personnelle, broderie métallique et pose de cristaux. 5/Découpe métal Caroline Brisset. 6/Création personnelle, broderie métallique sur bois et tulle. 7/Création personnelle, broderie de fils de coton et lurex. 8/Boîte en métal martelé Maisons du monde.



Mini collection de textiles

Hybridation broderie/verrerie

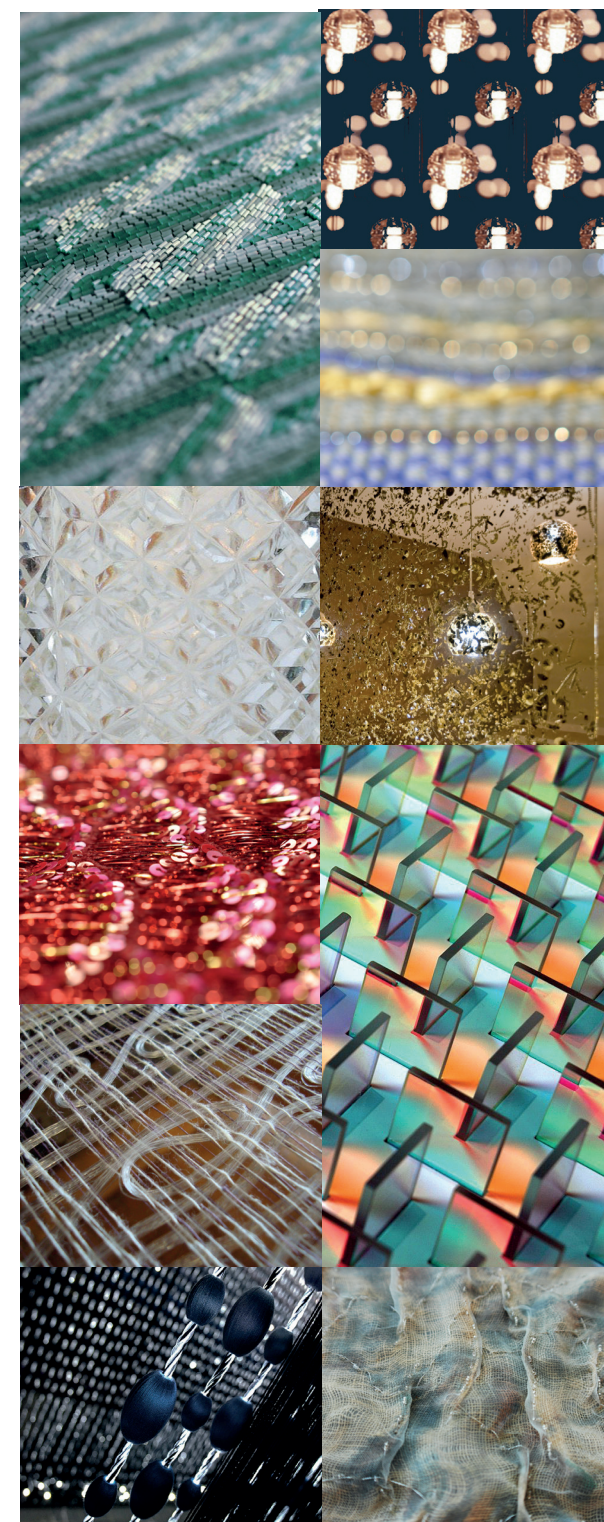
Le verre est un matériau manufacturé, créé par l'homme à partir d'éléments naturels. Soufflé, filé, moulé, il peut prendre une multitude de formes. Incrusté de poudres, de feuilles d'or, torsadé, poinçonné, dépoli, ses effets sont infinis. Il filtre, tamise, réfléchit la lumière. Il la transforme, la transcende.

Comment créer de la transparence, comment créer par la transparence ? Comment donner de la couleur à la transparence, de la transparence à la couleur ? Comment tisser/broder le verre ? Comment créer un verre textile ?

Cette collection de textiles hybrides, adaptables à l'ameublement et même au mobilier, se décline dans une gamme très contrastée en valeurs, jouant entre opacités et transparences dans un rapport étroit entre matière et lumière.

Fibre optique, fil de nylon, micropertes et matériaux divers s'assemblent et fusionnent.

Images : 1/Création personnelle, broderie de perles tubes de verre. 2/Création personnelle, motif via logiciel. 3/Création personnelle, tissage de fils et perles. 4/Vase en verre moulé ancien. 5/Parois en PMMA Dacryl. 5/Création personnelle, broderie de laminettes et paillettes. 6/Marie textile design, tissage lin et fibre optique, photographie Jean Sébastien Hermant. 7/Chris Wood, composition de verres colorés. 8/Declerq passementiers, passementerie en fibre optique. 9/Création personnelle, techniques textiles mixtes.



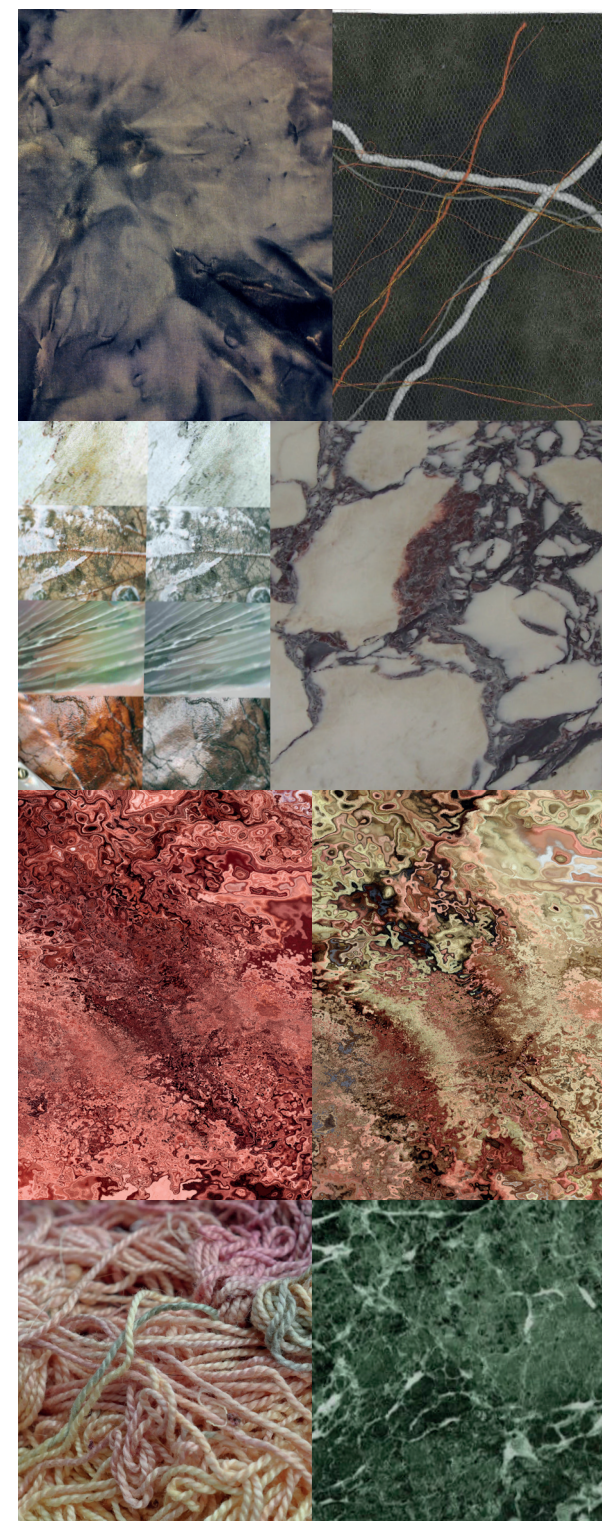
Mini collection de papiers Hybridation broderie/marbres

Le marbre est un matériau qui fascine. Au coeur des tendances du moment, son apparence est trop souvent vulgarisée. En effet, le marbre est bien plus qu'une simple « impression ». Il est le résultat de milliers d'années de strates, de cristallisations, d'infiltrations d'eaux et de pigments, de secousses sismiques. Les peintres en décor, au travers de leur art des fausses matières, ont su et savent toujours lui rendre hommage, dévoilant toute sa profondeur par superpositions de colorations et de glacis.

Toutes ces strates en font un matériau lourd, rigide. Peut-on créer un marbre léger, flottant, qui plus est sur un mur ? Un marbre peut-il se déchirer ? Une déchirure peut-elle être assimilée à une marbrure ? Peut-on marmoriser le papier, le textile ?

Cette collection, appliquée au papier peint, s'articule autour d'une gamme forte du contraste entre roses et verts, le tout dans un dégradé de valeurs, ponctué par la brillance métallique de certains minéraux.

Images : 1/Création personnelle, teinture aux encres. 2/Création personnelle, broderie aux fils. 3/Créations personnelles, photographies. 4/Marbre brèche violette. 5/Création personnelle, manipulations numériques. 6/Création personnelle, manipulations numériques. 7/Création personnelle, teinture végétale de coton perlé. 8/Marbre vert de mer



Mini collection de bijoux Hybridation broderie/orfèvrerie

La plume est un matériau naturel, retravaillé et ennobli au sein du métier de plumassier.

Comment réinventer le matériau plume par le textile ? Comment mettre ces nouvelles plumes en valeur dans un bijou sensible et élégant ? Comment évoquer une esthétique «joaillerie» par le bijou fantaisie.

L'analogie du nid avec le travail d'orfèvrerie permet de tisser une histoire autour de la plume, qui semble comme posée là sur une dentelle de métal, une dentelle de lumière.

La gamme oscille entre couleurs métalliques et plus élégantes, contrastées en saturation et en luminosité.

Images : 1/ Wiebke Meurer, porcelaine et cuivre. 2/Broche, XVIII^e siècle, argent et pierres. 3/Belisama Panama, dentelle d'acier. 4/ Nid d'oiseau, photographie hot trendy topics. 5/ Nid d'oiseau jardinier, photographie Daily geek show. 6/Lucien Falize, Hanap les métiers d'art, coupe orfèvrée, XIX^e siècle. 7/Pierre de Meuron, stade de Beijing, métal. 8/Création personnelle, broderie métallique sur tulle.



Mini collection de boutons Hybridation broderie/orfèvrerie

De tous temps, broderie et joaillerie ont été intimement liées. Utilisant en partie les mêmes matériaux et fournitures, leur lien est resté solide. Cependant, la broderie utilise de plus en plus de matériaux nouveaux, mais la joaillerie reste très classique.

Comment matérialiser le lien étroit entre broderie et joaillerie ? Comment moderniser la joaillerie au travers de la broderie ? Peut-on évoquer la transparence des pierres par la transparence du fil ? Peut-on donner l'illusion du volume par une image plate ?

Cette collection s'applique aux boutons d'habillement et d'ameublement. Ils viennent alors habiller la tenue ou le mobilier à la manière d'un bijou.

Elle mêle l'or et l'argent à des couleurs profondes, évoquant certaines pierres précieuses, dynamisées par un vert perroquet, rappelant l'importance de la nature comme source d'inspiration de l'ornementation.

Images : 1/Camée ancien 2/Création personnelle, peinture à l'aiguille et pose de fournitures. 3/Création personnelle, broderie au ruban et broderie métallique. 4/Création personnelle, photographie de broderie retravaillée sur logiciel. 5/Création personnelle, photographie de broderie retravaillée sur logiciel. 6/Broche du XVIII^e siècle, argent et pierres. 7/Création personnelle, peinture à l'aiguille.



TABLE DES ILLUSTRATIONS

[Couverture] **Création personnelle**, *Plume de Tantima*, oiseau mythologique, Soie, laine et lurex, 2019.

© Léa Coutureau

[ill. 1, p. 24] **Joe Hill**, *Trompe-l'œil 3D au Canary Wharf District pour Reebok crossfit*, « *World's Largest and Longest 3D Street Artwork*, Guinness world record », peinture, 3807m², Londres, 2011.

© Guinness World Records 2011

[ill. 2, p. 29] **Karpov Jewellery designers**, bague *Fleur d'Opale* pour Chopard, Gouache et photographie de l'objet (design par Chopard), Paris, 2008.

© Karpov jewellery designer et Chopard

[ill. 3, p. 34] **Louis Le Vau**, *Chambre du Roi, Grands Appartements*, Versailles, 2009.

© EPV/ Christian Milet

[ill. 4, p. 34] **Giuliano da Maiano** *Studiolo de Frédéric III de Montefeltro*, du Palazzo Ducale, Urbino, 1473-1476.

© Proantic

[ill. 5, p. 44] **Benoît Guillaume**, *De la fenêtre, le trompe-l'œil*, p. 52, Bande dessinée, Paris, 2006.

© Benoît Guillaume, La cinquième couche

[ill. 6, p. 51] **Maison Lesage**, *Broderie métallique pour une veste de velours noir de la collection Yves Saint-Laurent automne-hiver 1984-1985*.

© Famille Lesage

[ill. 7, p. 55] **Michel Balic**, *Réalisation d'une brèche grise en peinture décorative*, peinture.

© Michel Balic

[ill. 8, p. 63] **Lison de Caunes**, *Table Madras*, marqueterie de paille, Paris, 2010.

© Lison De Caunes

[ill. 9, p. 85] **Anonyme**, caméléon camouflé, source inconnue.

[ill. 10, p. 85] **Anonyme**, mousse, source inconnue.

[ill. 11, p. 85] **Anonyme**, Lichen Xanthoria parietina, source inconnue.

[ill. 12, p. 85] **Anonyme**, perles de jaspe, source inconnue.

[ill. 13, p. 85] **Anonyme**, cuvettes polymère.

© Marianne Hobby

[ill. 15, p. 85] **Création personnelle**, *Mousse, Pose de perles*, 2015.

© Léa Coutureau

[ill. 16, p. 85] **Création personnelle**, Caméléon, inclusions de tissus sur perles, 2015.

© Léa Coutureau

[ill. 17, p. 87] **Caméléon school blog**, Coloration de la peau du caméléon.

© Caméléon school blog

[ill. 18, p. 89] **The Unseen**, *Collection Air*, vêtements en tissus intelligents, 2014.

© The Unseen

[ill. 19, p. 89] **Échantillons personnels**, compositions fondées sur l'étude du caméléon, broderie

main, 2019.
© Léa Coutureau

[ill. 20, p. 93] **Échantillons personnels**, recherche textile sur le thème du verre et du métal, 2019.
© Léa Coutureau

[ill. 21, p. 102] **Susanne Westphal**, The discovery of slowness, Chaise en bois brodée de laine, 2015.
© Susanne Westphal

[ill. 22, p. 102] **5.5 Designers et Emmaüs**, *Reanim*, meubles anciens et impression 3D, 2008.
© 5.5 Designers

[ill. 23, p. 104] **Joana Vasconcelos**, *Marylin*, sculpture de casseroles, Versailles, 2011.
© Joana Vasconcelos

[ill. 24, p. 104] **Li Xiaofeng**, Période Ming, fragments de porcelaine cousus à la main, 2008.
© Li Xiaofeng

[ill. 25, p. 111] **Hella Jongerius**, *Canapé et pouf Vlinder, Vitra*, Design textile et produit, 2019.
© Vitra

SYNTHÈSE

Le trompe-l'œil est une démonstration remarquable de la force du rapport couleur/matière. Il vous interpelle, vous amuse, vous absorbe.

Un trompe-l'œil vous happe dans la profondeur de son imaginaire. Les couleurs et les textures, méticuleusement associées aux tracés et aux motifs, ont le pouvoir de créer des univers qui semblent palpables. De « simples » images pourtant, mais qui à elles seules ont le pouvoir de tromper à la fois l'œil et l'esprit. Des images qui créent la confusion entre les matériaux, les couleurs, les techniques, pour briser les frontières de la création, au service d'un art riche et fertile. C'est ainsi qu'à la Renaissance le brodeur était l'alter ego du peintre, et que l'on créait au XVIII^e siècle de remarquables compositions végétales, élevées au rang d'œuvres d'art, et d'ailleurs appelées « parterres de broderies ». Cette cohésion du grand monde de l'art, bien affirmée au XVIII^e siècle, a donné lieu à de somptueuses créations, tant en peinture qu'en sculpture, mais aussi dans tous les domaines liés à l'habillement, à la décoration et à l'architecture, pour mener à de nombreuses innovations, comme l'apparition du papier peint et de nouveaux procédés d'impression, de tissage, etc. Tout cela nous fera finalement entrer dans une nouvelle ère de la création et ouvrir de manière concrète sur ce qu'on appellera plus tard les arts appliqués, puis le design : celle de la première Révolution industrielle.

Au-delà des progrès qu'a appuyés l'unité des arts, il ne faut pas perdre de vue une notion fondamentale du trompe-l'œil : l'imaginaire. Pour comprendre comment naît cet imaginaire, il est

nécessaire de « décortiquer » les techniques du trompe-l'œil et des fausses matières. Le trompe-l'œil vit grâce à l'association couleur/matière. Car c'est la composition de couleurs, d'effets de matières et de finitions qui crée l'illusion. Mais il ne faut pas négliger un aspect fondamental de l'illusion de matière : le motif.

En effet, si certains trompe-l'œil ne fonctionnent que par l'imitation de textures savamment recomposées, le motif peut se révéler indispensable dans la reconnaissance d'une matière : c'est le cas par exemple de la broderie de la maison Lesage, pour la collection « Bleu de Chine » de Chanel en 1984. Avant de pouvoir apprécier la texture de la porcelaine, rendue de manière spectaculaire par la juxtaposition de micro-perles de verre, le motif bleu sur fond blanc, associé à une coupe tout en rigueur, fait immédiatement appel à notre mémoire visuelle et rappelle à notre esprit ces images de ces pièces de vaisselle et vases chinois qui, depuis petits, ont nourri notre imaginaire et attisé notre curiosité.

En plus d'être un témoignage de virtuosité, cette pièce nous rappelle que le trompe-l'œil nous touche en profondeur, en ce qu'il fait appel non seulement à nos sens, par les juxtapositions, les mélanges, les superpositions des couleurs et textures, mais aussi à notre affect, en réveillant en nous des souvenirs et donc des émotions. Le spectateur est alors happé dans une toute autre réalité : c'est là la force du coloris. L'œuvre paraît familière à notre mémoire et pourtant elle nourrit notre imaginaire. Elle a ce pouvoir captivant qu'à le mimétisme dans la nature : elle est à la fois familière et profondément fascinante.

En somme, le trompe-l'œil s'inspire de la nature : il répond à un besoin primitif et instinctif d'imitation, de ressemblance, d'appartenance. Pourquoi alors est-il si intrigant ? Comme le mimétisme, il pose la question de la technique et

du système. Comment a-t-il été réalisé ? Comment arrive-t-il à nous duper ? Le trompe-l'œil est un paradoxe en lui-même car en cherchant l'imitation parfaite d'une chose déjà existante, il pousse à inventer de nouvelles techniques et de nouveaux matériaux. Il fait le pont entre les domaines. Il pousse à réfléchir à la fois à la technique, à la couleur, aux matériaux et aux fonctions, pour un design global.

En cela, il a été une source constante d'innovation. Néanmoins, il ne faut pas mettre de côté sa dimension artistique, mystérieuse. Délaisée dans un objectif purement « fonctionnel », le trompe-l'œil aujourd'hui est devenu un système économique dénué de tout sens. Il est donc indispensable de le réinvestir en lui réinsufflant sa dimension imaginaire. Il faut désormais prendre le contrepied de ce trompe-l'œil, utilisé trop longtemps comme gain de temps et d'argent : il est temps qu'il reprenne ses lettres de noblesse, et se fasse témoin du temps passé, obligeant par son côté mystérieux à prendre le temps de l'observer, pour tenter de le déchiffrer.

Le réinvestir aujourd'hui nous permettrait de re-légitimer la poïétique, l'importance du temps passé à la création, et ainsi de redonner la part belle à l'artisanat d'art, en étroite complicité avec le design, vers une nouvelle forme d'innovation, en lien avec les émotions et l'affect.

SUMMARY

TROMPE-L'ŒIL, ANALOGY AND MIMETISM : REFLECTIONS OF AN CRAFTSMAN-DESIGNER ABOUT CMF AND THE ART OF ILLUSION

The trompe-l'œil techniques are a remarkable display of the strength of colours and materials through which the viewer can be subtly compelled, amused and even absorbed. These delicate combinations of colours and textures make the pictured sceneries feel almost tangible. We may be in the presence of mere images, but these have the power to entrance and allure not only our eyes but also our minds, to create confusion between matter and technique, to break the boundaries of creativity and innovation.

In order to understand how this imaginary world works so well, we need to dissect the trompe-l'œil and illusion techniques. Indeed, they come alive by the clever association of colours, materials and patterns. On top of being a testimony of virtuosity, the art of trompe-l'œil is deeply moving, calling on both our senses (through colours and textures) and our emotions (through patterns, symbols and collective memory). It transports us into a different reality : here lies the strength of colouring. The piece of work seems familiar and yet it fuels our imagination. Trompe-l'œil has the same captivating power as mimesis in nature, sometimes close to fascination.

Then, why is it so fascinating ? Indeed, because trompe-l'œil takes its inspiration primarily from nature, it provides an answer to our instinctive urge for imitation, fulfills our need of resemblance and reinforces our sense of belonging. And yet, paradoxically, it seems that by trying to

achieve a perfect imitation of an object of reality the artist/craftsman will inevitably be summoned to invent new techniques, resort to new materials and above all to build bridges between all different fields in the world of creation. This is how the art of trompe l'oeil has also become part and parcel of global design. As such, it has been a constant source of innovation but also a potential participant in the race for profit, passing from being a symbol of the suspension of art in time and space to becoming a token of our fast and cheap industrial world.

Today, we have to challenge this new model of industrial trompe-l'œil, by highlighting the importance of the time spent on creation and the uniqueness of the imaginary space and mysterious dimension it can open for each individual. Trompe-l'œil could very well emerge as a crucial element in the realm of contemporary creation. It is a legitimate representative of the importance of work and craftsmanship. The originality of trompe l'œil also stresses the necessity for design to rely on innovation not only as a means to achieve its mimetic ideal but also to renew the emotional ties between men and objects, in line with the actual environmental stakes.

In order to use trompe-l'œil as a tool for creation, I aim to dissect it and propose a way to reconstruct it using any material and any technique. Because indeed, trompe-l'œil is firstly an image, so it is just a clever combination of colours, textures and finishes, arranged thanks to shapes and patterns. The universal technique I propose consists in three steps. Let's take the example of the chameleon : we will try to imitate its colours and textures with embroidery techniques. Firstly, we have to observe its visual appearance, and to establish primary analogies : Indeed, its colours and textures bring us to mind beads, buttons and



spangles. From this first study, we can create the first samples with those materials, and arrive to quite convincing aesthetics. Nevertheless, it is not enough : the second steps consists in studying the biologic systems leading to the animal's colours : To put in in a nutshell, the second step could be compared to a scientific search. Indeed, this research will result into more relevant effects. After studying the colours of chameleon, it's interesting to raise that the changing of colours occur thanks to layers of pigments, more or less enhanced by lighting. therefore, it's time to establish the second kind of analogies : systemic analogies. Keeping in mind that shapes, colours and textures of the chameleon can be rendered by beads, buttons and spangles, this second research allows us to deduct that we can compose them by overlaying them, on transparent fabrics, and so imitate with more accuracy the depth of the chameleon colour effects. The third step consists in studying an actual product, imitating chameleon. For example, in the project *Air*, the changing of colours is generated by the juxtaposition of numerous pieces of fabric, each applied in a different direction, and so reacting differently to lightning, giving the cloth its movement and depth. Once this fact settled, we can add this factor to our sample, assembling each piece of embroidered fabric in a different direction. Here we reconstructed trompe-l'œil, to create a contemporary piece of embroidery.

Given that it is a matter of observation and retranscription, it demands a great capacity of analysis, and a mastery of a technique in particular (painting, cabinet making, glass-making....). Therefore each craftsman can use this process, in its own discipline. The application of this trompe-l'œil process will lead to emotionnal objects, taking the user into powerful imaginary worlds. This technique leads to more «human»

creations, breathing life again into everyday life, which overconsumption and mass production have slowly made morose and boring.

TROMPE-L'ŒIL, ANALOGIES ET MIMÉTISME : RÉFLEXIONS D'UN ARTISAN D'ART-DESIGNER SUR L'ART DE CRÉER L'ILLUSION PAR LA CMF

Le trompe-l'œil vous interpelle, vous amuse, vous absorbe. Il vous happe dans la profondeur de son imaginaire. Il n'est pourtant qu'une « simple » image, une image qui crée la confusion entre les matériaux et les couleurs pour briser les frontières de la création, au service d'un art riche et fertile.

Pour comprendre comment naît cet imaginaire, il est nécessaire d'en « décortiquer » les techniques. L'illusion vit grâce à l'association couleur/matière/motif. En plus d'être un témoignage de virtuosité, le trompe-l'œil nous touche en profondeur, car il fait appel non seulement à nos sens, mais aussi à notre affect. C'est là la force du coloris. L'œuvre paraît familière à notre mémoire et pourtant elle nourrit notre imaginaire. Elle a ce pouvoir captivant qu'à le mimétisme dans la nature : elle est à la fois familière et fascinante.

En somme, le trompe-l'œil s'inspire de la nature : il répond à un besoin instinctif d'imitation. Pourquoi alors est-il si intrigant ? Il est un paradoxe car en cherchant l'imitation, il mène à l'invention de nouveaux matériaux. Il pousse à réfléchir à la fois à la technique, à la couleur, aux matériaux et aux fonctions. En cela, il a été une source constante d'innovation. Dans la course au profit, il est passé d'« art suspendu dans le temps » à « technique économique et rapide ». Il faut désormais prendre le contre-pied de ce trompe-l'œil industrialisé : il doit reprendre ses lettres de noblesse, se faire témoin du temps passé.

Le trompe-l'œil s'impose alors comme outil universel de la création contemporaine, en tant que « porte-parole » de la poétique. Passeur de savoirs-faire, il fait la part belle à l'artisanat d'art, en étroite complicité avec le design, vers une nouvelle forme d'innovation. Cette innovation est censée, elle renoue le lien émotionnel entre l'Homme et l'objet, en phase avec les enjeux environnementaux actuels.

The trompe-l'œil techniques are a remarkable display of the strength of colours and materials through which the viewer can be subtly compelled, amused and even absorbed. These delicate combinations make the pictured sceneries feel almost tangible. We may be in the presence of mere images, but these have the power to entrance and allure not only our eyes but also our minds, to break the boundaries of creativity and innovation.

In order to understand how this imaginary world works so well, we need to dissect the trompe-l'œil and illusion techniques. Indeed, they come alive by the clever association of colours, materials and patterns. On top of being a testimony of virtuosity, the art of trompe-l'œil is deeply moving, calling on both our senses and our emotions. It transports us into a different reality : here lies the strength of colouring. The piece of work seems familiar and yet it fuels our imagination. Trompe-l'œil has the same captivating power as mimesis in nature, close to fascination.

Then, why is it so fascinating ? Indeed, because trompe-l'œil takes its inspiration primarily from nature, it provides an answer to our instinctive urge for imitation. And yet, paradoxically, it seems that by trying to achieve a perfect imitation of an object of reality the artist/craftsman will inevitably be summoned to invent new techniques. This is how the art of trompe l'œil has also become part and parcel of global design. As such, it has been a constant source of innovation but also a potential participant in the race for profit, passing from being a symbol of the suspension of art in time and space to becoming a token of our fast and cheap industrial world.

Today, we have to challenge this new model of industrial trompe-l'œil, by highlighting the importance of the time spent on creation and the uniqueness of the imaginary space and mysterious dimension it can open for each individual. Trompe-l'œil could very well emerge as a crucial element in the realm of contemporary creation. It is a legitimate representative of the importance of work and craftsmanship. The originality of trompe l'œil also stresses the necessity for design to rely on innovation not only as a means to achieve its mimetic ideal but also to renew the emotional ties between men and objects, in line with the actual environmental stakes.