

PROJET A

OBJETS DE COMPAGNIE

Dans une conjoncture mondiale morose, les mascottes* répondent gaiement au besoin des « kidults » qui profitent de la première occasion pour se réfugier dans leurs souvenirs d'enfance.

L'apparition récente dans le domaine du design industriel de courbes douces et colorées, de toucher sensuels convoquent des émotions positives ressurgies de l'enfance.

Cette dimension sensorielle témoigne de cette envie collective de réconfort et d'intimité dans la relation aux objets.

Extrait texte : article **objets : les Barbapapa**, Katia Kulawick, Mag 5 Le magazine de la maison et de ses objets automne-hiver 2003/2004

Il vous est proposé de vous interroger sur le « pouvoir » et les « propriétés » de ces créatures palpables ou cathodiques qui, petit à petit, accompagnent notre quotidien et dont plus personne ne met l'existence en doute. Comment arrivent-ils à nous influencer ? Quel crédit leur accorder ?

RECHERCHES Coefficient 2

A votre tour de donner vie à des objets de compagnie.

Quelles propriétés, quelles formes leur donnez-vous ?

L'ensemble des documents ci-joints vous aidera à faire émerger au fil de vos recherches les matériaux et les motifs qui les constitueront.

Pour cela, vous jouerez librement des associations ou des confrontations de formes, de couleurs, de motifs et de matières.

Réfléchissez à la diversité des échelles, des emplacements sur le corps ou le vêtement.

Imaginez comment ces objets vous accompagnent, se coordonnent, se camouflent ou se signalent.

Présentez vos hypothèses de recherche sous l'aspect d'un « catalogue » qui prendra la forme et le format qui vous conviennent.

Moyens d'expression libres : dessin, peinture, photocopies, collages...

Format de présentation libre : compris entre 21 x 29,7cm (A4) et 50 x 65cm (raisin)

* **mascotte** n.f. – 1867 ; provenç. *Mascoto* « sortilège », de *masco* « sorcière ». Animal, personne, objets considérés comme portant bonheur – **fétiche, porte-bonheur**. La mascotte d'un club sportif. LE PETIT ROBERT.

DÉVELOPPEMENT **Coefficient 5**

Conception d'un accessoire et de son coordonné.

A partir de vos recherches, vous concevrez un accessoire utile ou futile chargé d'émotions et de propriétés bienfaitantes pour vous, un ami, un « kidult », un « adolescent »...

Quelles fonctions, quelles qualités a-t-il ?

Un ou des croquis en aplat vous permettront de mieux communiquer vos partis pris.

Format libre.

Un mouchoir en coordonné (format 45 x 45 cm) viendra compléter cet accessoire. A réaliser échelle 1 ou 1/2.

Indiquez clairement à qui est destinée votre création.

Les techniques de réalisation et les matériaux envisagés sont à préciser.

Nombre de couleurs et présentation libres.

CRITERES D'EVALUATION

RECHERCHE **Coefficient 2**

- appropriation et investigation
- pertinence des propositions pas rapport au problème posé
- créativité des réponses
- qualités plastiques
- présentation et communication visuelle

DEVELOPPEMENT **Coefficient 5**

- capacité à articuler les étapes de recherche et de développement
- pertinence du choix des pistes de recherche en fonction de la demande
- qualités plastiques
- qualités d'innovation
- aptitude à répondre aux contraintes inhérentes au produit en tenant compte d'un problématique créative
- présentation et communication visuelle.

PRESENTATION ET DISCUSSION **Coefficient 2**

- aptitude à partager son positionnement
- clarté du propos (structuration, précision)
- qualité de l'argumentation (choix convaincant des arguments et des éléments du dossier pour appuyer et mettre en valeur la démarche, capacité à se documenter)
- pertinence des propositions technologiques
- aptitude à l'analyse critique et au dialogue (qualité d'écoute, capacité d'échange avec le jury)
- maîtrise de la langue.

AUJOURD'HUI STYLES

La maison enchantée

Fi de l'univers cocon et protecteur ! Place au non-sens, à l'absurde, au bizarre, à l'intrigant. Jeux de lignes, couleurs et matières. L'objet émeut, amuse, intrigue, dérange. Priorité à l'imaginaire

EMOTIONS. Le mot a résonné dans toutes les allées et sur tous les stands du salon professionnel Maison et objet, qui s'est déroulé du 6 au 10 septembre 2002 au parc des expositions de Villepinte (Seine-Saint-Denis). Il s'est imposé comme la clé de voûte de cette rentrée. Partout de l'affectif, de la gaieté, du surprenant. Partout du sentiment. A travers lignes, couleurs et matières, l'objet émeut, amuse, intrigue, rassure, dérange. Tout sauf l'indifférence.

Observateurs et analystes parlent à l'unisson de « tendance de fond ». Fini l'intérieur neutre et uniforme, le cocon à tout prix. Certes, la maison garde ses repères et les garde-fous qui rassurent et protègent. Mais elle introduit des éléments qui distraient, perturbent ou interrogent.

« On a fini par prendre conscience que le "tout confort" menait au conformisme. Et que de ce conformisme, on allait en crever », souligne Vincent Grégoire, du bureau de style Nelly Rodi. « Les designers en ont conclu qu'il fallait aussi du microbe, du virus, du dérangeant... des choses qui provoquent. » La rébellion, à petites ou larges doses (drôles d'objets, matières bizarres, formes troublantes...), s'insinue dans les intérieurs, au gré des envies et des besoins de chacun.

Pour preuve, une panoplie d'objets : lampe hérissée de piquants, en mousse orange (Massayo Ave Création) – rencontre de l'apparence inhospitalière et du toucher doux. Objets en résine, une matière trompeuse (très présente sur le salon) qui favorise le double jeu (mat/brillant, dureté/mollesse). Insectes de décoration, hyperréalistes (La Chaise Longue), luminaires à plumes (Cahokia Création), thermos enrobés de peau de bête. Draps imprimés figurant un homme allongé qui théâtralise la couche. Objets ethniques étranges apportant une touche de sorcelle-

rie à l'environnement. Verres à double sens (Suite 307), sacs kitsch avec portraits de chiens (Les Cake de Bertrand)... Présents à foison sur le salon, ces objets, comme autant de machines à émotions et à sensations, offrent leur dose d'antidote au monde réel.

La démarche n'est pas facile – tant du côté du créateur que pour le consommateur –, mais elle a le mérite de prendre en compte contradictions et ambiguïtés, pour mieux les exprimer, les assumer, voire les assimiler. Aux questions que posent un monde oppressant et une réalité complexe, l'individu ne se contente plus d'une réponse unique.

« On vit dans une époque où il y a contradiction entre quête d'émotion et ambiance grave, entre des valeurs comme la réussite, la possession... et l'hédonisme, remarque Dominique Weizman qui a créé, début 2002, Dezineo, une société ayant pour mission d'apporter des outils de réflexion et d'inspiration à l'ensemble des designers, architectes, graphistes et directeurs de marketing. Le travail des créateurs doit refléter ce climat, concilier sécurité et esprit ludique, rigueur et plaisir. Il doit pouvoir répondre à cette préoccupation où l'imaginaire prévaut sur le rationnel. Aujourd'hui, nous ne sommes plus dans l'objet fonctionnel mais dans l'objet émotionnel. »

Pour y parvenir, à chacun sa route. Le designer élargit les frontières de sa recherche, se met à l'écoute de lui-même, des autres et du monde. Il a recours à quelques ficelles qui font mouche : l'humour, la surprise (objets à double sens, apparence trompeuse...), la mémoire (on aime ce qui rappelle l'enfance, les racines, l'histoire collective ou individuelle), et même l'étrange.

Le « tendanceur » François Bernard a même été jusqu'à recréer – comme autrefois mais avec un regard contemporain – un cabinet

de curiosités. Un inventaire merveilleux : « entre fascination et répulsion, jonglant entre le vrai et le faux, le naturel et l'artificiel, jusqu'aux confins du monstrueux ». Afin de « réenchanter la maison ».

Dans ce contexte, la couleur revient en force. Elle investit la maison, le bureau, le jardin, les terrasses, les lieux publics. De plus en plus présente, elle est reconnue « comme essentielle au bien-être, reflet de l'éventail émotionnel », remarque Elisabeth Leriche. Contrairement aux années 1960, où elle fut prioritairement utilisée à des fins ludiques et anticonformistes, la couleur est aujourd'hui chargée de sens : « car si la couleur constitue un élément visuel, continue la conseillère en style, elle se "ressent" aussi. Vert énergisant ? Bleu relaxant ? Rouge séduisant ? Jaune vibrant ? Orange vitaminé ? Rose intime ? On vit la couleur intensément, au travers de la mode, des objets et de l'architecture ».

Un cabinet de massage tout bleu, avec des poufs mous (Itochu Fashion System), répandus sur un parterre de tapis vinyle (chez

Partout de l'affectif,
de la gaieté,
du surprenant.

Partout
du sentiment

3M France), incite à la relaxation ; un bar uniformément orange, avec des poufs plastique, en forme de coquille d'œuf, façon années 1960 (XL Extra large), posés sur un sol en nattes plastique (Caracolo Dakar), semble insuffler de l'énergie au simple premier coup d'œil ; un salon de beauté pour les ongles, aux poufs laqués (Asiati-

des), appliques plastifiées (Frederic Verdys) et suspensions Duplex (Fontana Arte), pour une ambiance légèrement coquine. Autant de mises en scène restituées par Elisabeth Leriche pour illustrer son propos : la couleur porteuse d'émotions.

Solliciter et flatter les sens, retrouver les plaisirs qu'ils procurent... offrir une parade au monde environnant. Le désir de fuir la réalité favorise aussi le retour de l'invisible, du magique, du merveilleux. Cette part d'ombre qui fait peur et fascine à la fois. « Chaque individu n'a de cesse de rechercher ce qui guide ses émotions vers d'autres sensations, d'autres effets, d'autres états, précise-t-on chez Nelly Rodi. Au-delà des cinq sens, un sixième, un septième. Au-delà du normal, place au territoire des artifices, des illusions, des métamorphoses. »

Notre réalité, notre quotidien aspirent à une fuite. Trompe-l'œil, trompe son monde, double jeu, double je, double vue. » Après avoir cherché du sens dans tout, place au « non-sens », à l'absurde, au bizarre, à l'intrigant.

Véronique Cauhapé

Les métamorphoses selon Nelli Rodi

- **Doubles** : le monde va par deux. On accepte le côté double de l'ambiguïté.
- **Exagération** : choisir la disproportion. Ni sens de la mesure ni équilibre.
- **Superstition** : la raison défaille à tout expliquer. Amulettes, grigris et breloques protègent la maison du mauvais sort.
- **Eloge de l'ombre** : de l'autre côté du miroir, moirés, volutes et spirales brouillent le regard.
- **Cadavre exquis** : des univers s'accouplent et donnent naissance à des objets hybrides.
- **Déformations** : Inclusions, anamorphoses, hologrammes, effets 3D, accentuent les illusions d'optique.
- **Trompe-l'œil** : théâtralité, multiplication des plans, des rythmes. La part de faux-sembant apporte une dimension grinçante à la réalité.
- **Bizarre** : explore les marges. Tout ce qui est étonne et se situe hors du champ visible. Permet de fuir dans l'imaginaire.