— introduction

L'imitation de la roche dans le design aujourd'hui.

Des designers imitent aujourd'hui les pierres pour créer de la préciosité, de la prestance et lier l'objet produit à un territoire, à une réalité.
/
Il se développe des nouveaux outils qui permettent de réaliser de nouvelles «imitations» du réel, et du naturel.
Je veux parler ici des outils numériques. Ces derniers appartiennent évidement au domaine de l'artifice, et avec eux, le fossé se creuse entre le naturel et l'artificiel.
/
Cependant, le numérique est parfois utilisé pour imiter un élément naturel. Comme il est dit précédement, l'imitation permet de transformer, conserver et questionner l'objet imité. Lorsque l'objet imité est naturel, l'imitation peut produire une cristallisation de l'éphémère.
/
Aussi, avec ces nouveaux outils de création, on peut aujourd'hui imiter le processus de création naturel et plus seulement l'élément qui découle d'un processus de création naturel.
/

Cependant, on remarque que nous sommes aussi capable de créer de la curiosité en imitant ce qui n'est pas naturel, et ce qui n'est pas non plus construit pour être beau. Le milieu industriel (dans lequel nous vivons) est un parfait exemple de ce que le designer cherche à imiter aujourd'hui afin de mettre en valeur la richesse de l'esthétique industrielle.
/
De plus, de la même manière que l'on cherche à imiter le naturel pour cristalliser l'éphémère, le fragile, on imite des ruines du passé, des constructions industrielles provisoires pour tenter de les cristaliser, et parce qu'il y a un équilibre fragile et juste dans cet univers.
/
Aujour dhui, il y a aussi des nouvelles formes d'objets constitués d'éléments naturels et artificiels appartenants à diverses milieux et formant un mélange, un assemblage, une hybridation.
/
Il s'agit simplement ici d'énoncer le constat qu'aujourd'hui, certains objets inédits sont le fruit d'un savant melange entre le naturel et l'artificiel.
/

Ce mélange est un artifice, il n'est pas naturel, il est parfois même de contre-nature lorsque l'on parle d'hybridation.
/
Il y a donc un rapport de force entre le naturel et l'artificiel. Nous continuons à être fasciné par les éléments naturels, nous continuons à vouloir les emprisonner pour créer des objets inédits mais nous voulons aussi les transformer à l'aide d'artifices, nous voulons aussi les melanger avec des éléments artificiels.
/
Cette hybridation entre le naturel et l'artificiel place le designer entre l'histoire et la science, entre le passé et le futur.
/
Cependant, il ne s'agit pas ici de définir l'élément naturel comme un élément appartenant seulement au passé, et il ne s'agit pas non plus de dire que le futur sera seulement artificiel.
/
Il s'agit simplement ici d'énoncer le constat qu'aujourd'hui, certains objets inédits sont le fruit d'un savant melange entre le naturel et l'artificiel.
/

Curiosités naturelles, curiosités artificielles & curiosités hybrides.

On remarque que les objets hybrides crées par des designers aujourd'hui ressemblent étrangement aux objets hybrides que l'on trouvait autrefois dans les cabinets de curiosités, car ils ont le même pouvoir de surprise.
Évidement, les ambitions et les enjeux sont tout autres, mais on remarque la même sensibilité dans l'objet, on retrouve aussi parfois la même esthétique d'assemblage, la même finesse dans le détail qui permet de comprendre qu'il s'agit d'une unité, d'un ensemble.

Et à travers les cabinets de curiosités, le naturel est bien déformé, réinterprété et assemblé à des artifices pour provoquer un atlas et un imaginaire.
/

Parce qu'il y a cette attraction, cette friction entre ces deux milieux, ce mémoire est un outil permettant d'éclaircir les zones d'ombres qui existent autour des objets étranges, des objets hybrides, des objets qui interessent avant même de comprendre le tour de magie executé pour les réaliser.

Ce mémoire prend aussi la forme d'un recueil qui, comme il était déjà coutume de faire au temps des cabinets de curiosités, constitut un inventaire visant à être diffusé, transmis. Cet inventaire illustré et commenté forme finalement une étude qui cherche à definir le statut de celui qui réussit à creer de la surprise, de l'émerveillement, de la curiosité.
/

— curiosités artificielles

Un phénomène de transvaluation[4].

La fascination pour ce qui est rudimentaire et ce qui est dépourvu de valeur est aussi sensible dans de nombreux travaux du studio Brynjar & Veronika. Leur projet nommé «the silent village collection» reflète à la fois une finesse dans le choix des objets inédits mais nous voulons aussi les transformer à l'aide d'artifices, nous voulons aussi les melanger avec des éléments artificiels.
/
À partir d'une rencontre fortuite avec un pêcheur islandais au cours d'un voyage, Brynjar Sigurdarson apprend les codes et les techniques de la pêche artisanale. Il a par la suite l'intelligence de réaliser une transvaluation de cet univers pour le réinterpréter en tant que manière de penser le sens de l'assemblage. Il utilise alors les codes et les techniques accumulées comme outils de création esthétique.
/
Le langage artisanale et culturel est détourné de son contexte et les différentes brides de tradition semblent être à la fois authentiques et réinterprétées dans cette série de meubles (réalisée pour la galerie Kreo).
/

La transvaluation est un phénomène qui consiste à réinterpréter radicalement les valeurs d'un sujet. La volonté est de détourner un élément de son statut initial et cela peut permettre de donner un nouveau sens à quelque chose qui existe, de sorte qu'il puisse grâce à cette action intervoger notre compréhension de cet élément.
/
Ici, à partir d'une construction purement usuelle réalisée par un pêcheur, le designer transforme les valeurs de l'objet. Il devient original car l'esthétique provient d'une construction rudimentaire, seulement les codes de celle-ci deviennent ici des éléments décoratifs, ce qui ajoute une plus value au mobilier réalisé.
/

«When I first discovered these roping methods at the fisherman's workshop, it felt like I had connected with a hidden Icelandic craft. Even though I had no specific use in mind, when I started experimenting with these modest ropes, I found that they had endless possibilities for aesthetic use.»

— Brynjar Sigurdarson.

— *The Silent Village Collection, 2014,* studio Brinjar & Veronika.

— *sculptures en ivoire tourné, 18e siècle.*

— *La tour Eiffel, 15 mai 1888.*

Fascination pour les structures mathématiques.

— curiosités artificielles

Les objets mathématiques ont de tout temps fasciné parce qu'ils reflètent la logique de penser universelle depuis que l'homme a inventé l'algèbre. Par exemple, on peut retrouver dans les premiers cabinets de curiosités des pièces taillées en ivoire réalisées par des artisans aux XVIe siècle. De tel objets ont vu le jour pour correspondre à l'obsession qui grandissait à l'époque pour la perspective et la géométrie dans l'espace.

Aujourd'hui, on peut mettre en parallèle ces objets mathématique avec l'esthétique des objets imprimés en 3d. La même volonté de géométrie est sensible, ce qui change, c'est la manière dont l'objet est créé, le rôle que prend le créateur dans le processus de fabrication.
Autrefois, les artisans avaient une parfaite maîtrise de leur art. Aujourd'hui, l'intelligence de l'homme est de ne plus travailler directement sur la matière, mais de travailler sur la machine qui va sculpter la matière.

Pour ce qui est de l'impact des outils numeriques sur la création d'objets, il en vient surtout à parler de nouvelles possibilités d'assemblages et donc de formes.
/
On aperçoit alors des nouvelles formes d'objets hybrides, où l'assemblage semble être la clé pour qu'un objet soit séduisant. L'intérêt des outils numerique est que la main de l'artisan disparait totalement. La machine permet alors la création de «hasards» mathématiques et en peut aussi entrevoir un lien avec les structures industrielles du siècle dernier.
/

On voit alors apparaître dans le champs du design une nouvelle forme d'artisanat portée par des acteurs qui aiment se faire nommer «artisans 3d». Leurs outils sont devenus immatériels, on parle dorénavant de logiciels de modélisation 3d et de logiciels de sculptures 3d.

Le studio Unfold[5] fût l'un des premiers acteurs du design à vouloir promouvoir le travail numérique comme une nouvelle forme d'artisanat.
Leurs travaux multiples et diversifiés montrent une remarquable intention de finesse et même une nouvelle forme de précisosité crée par la machine.
Les designers de ce studio utilisent finalement l'univers virtuel pour créer ce qui a été nommé auparavant le hasard mathématique, et c'est en ce sens que leurs création reflète un nouvel esprit sensible. La machine peut alors transmettre des émotions, elle participe désormais à l'élaboration d'objets à la fois précieux et hybrides.
/

Le studio belge realise le projet Skafaldo en 2016. Il est le resultat d'une collaboration avec l'entreprise d'impression 3d Materialize. Normalement, la structure (générée automatiquement par un logiciel) qui sert de support pour l'impression 3d est ensuite supprimée pour ne garder que la pièce 3d imprimée. Ici la structure provisoire devient le point central du projet, elle est mise en évidence et fait partie intégrante de l'objet produit. D'ailleurs, elle apporte une dimension plus architecturale à l'objet et l'on comprend à travers la construction (imprimée en bronze) toute la finesse de cette nouvelle technique de production.
/

— Dentier réalisé pour la fabrication d'une prothèse dentaire, impression 3d.

Si l'on revient quelque peu dans le temps, le projet du studio unfold présenté ici est comparable à l'histoire de la tour eiffel.
/
Imaginée par Maurice Koechlin et Émile Nouguier pour l'exposition universelle de 1889, cette structure monumentale est aujourd'hui le symbole français par excellence. Construite pour faire figure de vitrine du savoir faire technique français, la tour eiffel était pourtant au départ une «attraction provisoire».
/
Parce qu'elle fut fortement aprécier au cours de l'exposition universelle, Gustave Eiffel décida par la suite de la rendre durable, dans le but de faire de cette structure plus qu'une attraction, une figure emblématique qui s'inscrit dans l'histoire de la France.
/

— *Skafaldo table basse* / studio Unfold.

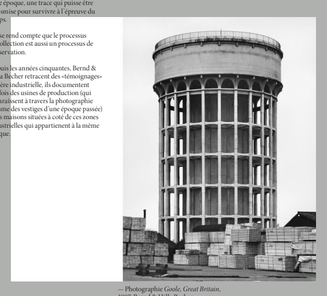
Esthétiser les structures industrielles.

Les batiments industriels sont remarquables dans le sens où la forme architecturale est entièrement basée sur la fonctionnalité. Au vingtième siècle, beaucoup d'usines de productions ont été détruites étant donné qu'elles ne coïncidaient plus avec les nouveaux plans économiques.
/
C'est d'ailleurs pourquoi des artistes comme Bernd & Hilla Becher[6] ont commencé à s'intéresser à cette typologie de structures industrielles. Étant donné que ces constructions étaient amenées à disparaître, les photographes ont cherché à «collecter» ces structures anonymes comme pour créer un témoignage de cette époque, une trace qui puisse être transmise pour survivre à l'épreuve du temps.
/
On se rend compte que le processus de collection est aussi un processus de conservation.
/
Depuis les années cinquantes, Bernd & Hilla Becher retracent des «témoignages» de l'ère industrielle. Ils documentent à la fois les usines de production (qui apparaissent à travers la photographie comme des vestiges d'une époque passée) et les maisons situées à coté de ces zones industrielles qui appartiennent à la même époque.
/

Dans le domaine du design, ces structures industrielles peuvent aussi servir de modèle de création. Cependant, leur interet n'est pas leurs fonctionnalitées, mais leurs formes fonctionnelles.
/
Si l'on étudie la forme des usines de production construites le siècle passé, et qu'on écarte la fonction de ces batiments, une forte impression sculpturale émane de ces structures. Et d'ailleurs les photographes Bernd & Hilla Becher identifaient ces édifices comme des temples contemporains.
/

— Photographie *Winding tower,* Belgium, 1981, Bernd & Hilla Becher.

— Mobilier *GRAVEL PLANT 02,* 2010, studio Mieke Meijer.

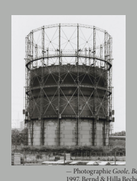


— Photographie *Goole, Great Britain,* 1997, Bernd & Hilla Becher.

Le studio Mieke Meijer[7], fondé par Mieke Meijer (designer) et Roy Letterlé (ingénieur) mène un travail fortement inspiré de l'architecture industrielle.
/
En 2010, le studio réalise une série nommée «Industrial Archeology» qui s'inspire des photographies de Bernd & Hilla Becher. Le studio Mieke Meijer imite alors les formes industrielles désuètes et crée des installations fonctionnelles qui permettent d'étudier, de collecter et de stocker.
/
Les modules réalisés à la main font survenir une harmonie entre une finesse artisanale et une attention particulière pour les détails industriels.
/

Tout comme les structures industrielles, il n'y a rien de caché dans le mobilier réalisé ici. L'assemblage et la structure est mise à nue, et les objets ne sont pas non plus dissimulé mais ordonnés, classés.

Cette esthétique ouverte et structurelle se retrouve dans la plupart des travaux du studio Mieke Meijer.
/
Dans un autre projet nommé «Frameworks» et realisé en 2012, il se dessine une structure évolutive qui, selon les besoins et l'espace, peut s'agrandir ou diminuer. Il s'agit ici d'une construction en treillis, ce qui signifit que les designers ont cherché à utiliser le moins de matière possible.
/
Il d'agit d'une structure, et le studio n'a pas cherché à dissimuler la construction car c'est ce qui fait la richesse du mobilier.
/



— Photographie *Goole, Belgium,* 1997, Bernd & Hilla Becher.

— Étagères *FRAMEWORKS,* 2012, studio Mieke Meijer.

Emprunter au milieu industriel la finesse des techniques d'assemblages.

— curiosités artificielles

La force du design industriel réside souvent dans une intelligence d'assemblage et l'on voit d'ailleurs de plus en plus d'objets pouvant être montés et démontés à volonté afin de réduire les coûts de production. Seulement, on cherche plus généralement à cacher les principes d'assemblages au lieu de mettre en valeur cette intelligence de construction.
/
Pour qu'un dialogue soit créé entre un objet, son milieu et son propriétaire, il faut que le créateur laisse des indices, des signes que ce soit au niveau de l'utilisation des matériaux, les formes qu'ils dabovent, ou bien encore le processus d'assemblage qu'il entreprend.

Ce qui fait la réussite d'un objet, c'est le détail.

À la manière d'un cabinet de curiosité, la finesse d'un objet est visible dans l'assemblage créé. De plus, réfléchir à des objets conçus comme des «combinaisons» ou «collections» permet souvent de raconter un nouveau récit à partir de fragments d'époques, de cultures et de lieux.

Le travail du Studio Mieke Meijer est un parfait exemple pour prouver les forces de l'assemblage.
/
Le studio détourne les sens et les origines en recontextualisant des brides de traditions et en assumant la place du milieu industriel dans les cultures locales. Cependant, les techniques et matériaux sont assemblés de manière hétéroclytes de sorte que leur processus de création donne vie à des projets hybrides où les sens de lecture sont multiples.
/
Le projet «Material Depot» du studio Mieke Meijer permet de comprendre comment il est possible aujourd'hui de donner du sens et de la finesse à une logique de construction issue du milieu industriel.

Le concept de ce projet est de proposer un meuble où aucun des composants n'a de fonctions spécifiques. Cela permet donc à la construction d'adopter des combinaisons différentes en fonction des milieux, des espaces. Les matériaux empruntés proviennent de batiments industriels situé près d'Amsterdam (plaque de marbre, beton et cadres en metal) ce qui permet de contextualiser le meuble dans un lieu et une époque. Le studio a cherché à intervenir au minimum sur les matériaux et a préféré mettre en valeur une logique d'assemblage. Cette dernière correspond finalement à une logique de pensée : chaque composant est lié à un contexte et le tout forme une architecture hybride en lien avec notre époque.
/

— Mobilier *Materialism,* studio Mieke Meijer.

— *MATERIAL DEPOT,* 2016, studio Mieke Meijer.

Décomposer des matériaux pour en créer de nouveaux.

Notre rapport à la matière est sensible et peut influencer nos attirances vers certains objets (artificiels ou naturels).
Lorsque l'on parle de collection mais aussi d'hybridation, un lien se crée entre un matériau, son appartenance à un lieu et la symbolique attaché à celui-ci par rapport à une culture.
/
Un autre projet du Studio Mieke Meijer interroge ce rapport à la matière et sa possible hybridation. Le studio realise alors avec l'aide de différentes industries des dalles de différentes matières, de même taille et même épaisseur comme s'il voulait proposer des échantillons de matériaux à grande échelle. Chaque dalle réalisée est donc unique et le tout forme une collection homogène. Parmi les matériaux utilises, on y retrouve de la céramique, du verre fondu et des métaux moulés.
La ruse de ce projet est d'utiliser ces plaques comme gabarit, pour ensuite concevoir différentes structures pouvant former des étagères.
Les planches, réalisées avec des matières premières peu coûteuse paraissent alors unique et deviennent précieuses grâce à l'assemblage des matières réalisées.
/

— *STOOL, aluminium, mousse de filtre, 2015,* David Taylor.

Questionner au lieu de chercher à résoudre.

Une nouvelle définition du design est survenu au début des années soixante-dix, lorsque le goût pour l'eclectisme est venu perturber les formes fonctionnalistes.
/
Intitulée «Sitting Near Enigma» (assis près de l'énigme), le titre d'une chaise réalisée par Ettore Sottsass évoque la dimension poetique d'un objet et l'ambiguité parfois sensible entre art et design.

Le designer n'a jamais cessé de renverser les codes du bon goût, parfois de façon anarchique; mais en gardant toujours à l'esprit qu'un objet destiné à un usage courant pouvait être intempord.
/
Si les objets qu'il a conçus contiennent de nous interroger aujourd'hui, c'est parce qu'il a su, plus préoccupé par la dimension poetique que fonctionnelle, en faire des objets à la fois rituels et provocants.
/

Accompagnés d'autres grands acteurs du Design italien, Ettore Sottsass fonde le mouvement Memphis ainsi qu'un traité nommé «contre design» (paru dans la revue Rassegna en 1972) dans lequel il exprime son voeux de créer des projets qui posent des questions plutot que des projets qui apportent des réponses inutiles.
/

«Le contre design est une rage, ou mieux, un ennui, ou peut être, un désespoir, ou peut être, une raillerie, ou peut être simplement le résultat de la conscience des actes et des discours autour du DESIGN, puisque ce même design est en train de devenir une histoire toujours plus importante, engagée, consumée, gonflée, solicitée, mais surtout usée par les agissements de tous, acteurs et spectateurs, designers et producteurs, vendeurs et consommateurs.
[...]
Ce n'est pas de la science-fiction. C'est une manière d'éxister en nous sentant habitants d'un type de civilisation propre à la planète, plutôt que de nous sentir habitants de la province des problèmes qu'on dit réels. Cette manière d'exister produit des pensées et des dessins, des programmes et des utopies, des phrases et des révoltes, des irrévérences et du sarcasme, des élans de paranoïa et des douceurs angéliques, des erreurs insoutenables et des intuitions que les gens, pour rire, appellent contre-design[10] ».

— Ettore Sottsass.

Le terrazzo ou la transformation de la pierre en motif décoratif.

— curiosités artificielles

L'utilisation du terrazzo à l'échelle de l'objet dans les années 70 (par les acteurs du design post-moderne) montre la volonté de contredire, ou de dire quelque chose de nouveau. Ce matériau fait bien sur appel aux traditions étant donné qu'il était déja utilisé dans l'architecture, mais le fait de l'utiliser à plus petite échelle dans le design procure aux objets une valeur architecturale, voir même sculpturale.
/
Le terrazzo fut alors réemployer pour sa force esthétique unique. De plus, l'intérêt d'un tel matériau est qu'il est hybride. Il provient d'un mélange, d'un assemblage entre des fragments naturels et un liant artificiel. Avec ce procédé de création de surface, on ne cherche plus ici à imiter un élément naturel. On créé une nouvelle esthétique en utilisant directement un élement naturel, qui est en l'occurence ici la pierre. Et ce sont les fragments de marbres utilisés pour le terrazzo qui lui attribut sa richesse et son originalité.
/

Aujourd'hui encore, le terrazzo continu d'être utilisier à l'échelle de l'objet pour ses qualitées visuelles et structurelles de ce «marbre hybride».
/
Max Lamb[11], designer anglais depuis une dizaine d'années, réalise en 2014 un projet nommé Marmoreal qui comporte une série de six meubles, developpé pour «illustrer les capacités du matériau au déla des expressions bidimensionnelles typiques communes aux surfaces architecturales».
/
Composé de quatres différents marbres provenants de la region de Vérone (Italie), le terrazzo produit a pour but de demontrer que l'assemblage de ces pierres permet un nouveau language visuel, bien qu'elles puissent être aprécées individuellement. De plus, le designer utilise des fragments de roches plus conséquents que ceux utilisés autrefois afin d'accentuer l'effet visuel mais aussi pouvoir exhiber la vraie nature de cette surface.
/

— *Quatres différents marbre provenants de la région de Vérone Rosso Verona, Giallo Mori, Verde Alpi et Bianco Verona.*

— *Marmoreal, 2014,* Max Lamb.

Marmoreal, le nom de ce projet, signifie «vrai marbre», il peut aussi décrire des objets ou des matériaux qui ressemble à du vrai marbre mais qui ne le sont pas nécéssairement. Le terrazzo produit ici est composé de 95% de vrai marbre et 5% de resine polyester permettant de renforcer la structure du matériau. Cette intelligence de construction permet finalement de trouver le juste équilibre entre la tradition et le modernisme.
/

Des objets qui interrogent la norme.

— *LAMP, cuivre et beton, 2011,* David Taylor.

Ce qui est normalement caché est ici sublimé. Il y a une forme de sincérité et de spontanéité dans ces objets. Ils sont véritables car ils expriment quelque chose de vrai, quelque chose de vivant qui est amené à disparaître.
/
Ces objets interrogent les ruines de notre époques, ce que l'on veut cacher ou ce que l'on veut faire disparaître.
Nous parlons ici de ruines comme nous pouvons parler de vestiges qui reflètent notre époque, notre culture. Et parce qu'il y voit ce reflet, le créateur transforme la ruine en tresor pour ensuite le transmettre aux autres.
/
Par rapport aux objets qui imitent le naturel (sous différentes formes), il y a ici la même finesse d'assemblage, le même souci du détail, et c'est précisement ce qui fait l'intérêt d'un projet, et d'un objet.
/

Si l'on prend en exemple le travail de David Taylor[8], on remarque qu'il y a une confrontation entre des matériaux nobles et des débris post industriels. Et au lieu de chercher à harmoniser les différents matériaux, il les assemble de manière brutale et assumée. Ce rapport de force entre deux milieux donne vie à des objets sensiblement liés à notre époque.
/
Les objets crées sont actuels, et parfois à la limite de la sculpture contemporaine.
/
Ici, la ruine, le debris est utilisé comme un élément décoratif, une plus value à l'objet. Et c'est d'ailleurs ce qui fait l'originalité du travail de David Taylor, les objets parlent d'eux même car il y a un assemblage spontané et une histoire s'écrit à travers l'ensemble de sa production.
/

De tels objets interrogent la norme dans le sens où il n'y a pas de règle du jeu, il n'y a pratiquement rien de défini apart le fait de vouloir sans cesse créer de nouveaux objets qui s'inspirent de ce qui éxiste.
/
Ici imitées, les formes post industrielles deviennent archaïques. Et c'est d'ailleurs ce qui fait aujourd'hui la noblesse de ces objets.
/

— *TABLETOP MIRROR, aluminium, miroir et roche, 2015,* David Taylor.

— *PORTLAND CANDLESTICK, acier, beton, 2011,* David Taylor.

Jouer avec les rigiditées & les règles trop normées de notre époque.

— curiosités artificielles

Ettore Sottsass[9] disait se sentir exploité et limité par l'appareil de production.
/
L'ambition du mouvement Memphis était aussi d'essayer d'établir une relation spéciale, sensible avec le milieu industriel.
/
En d'autres termes, Memphis reconnaissait le rôle important que jouait l'industrie dans la culture publique, mais il se réservait la possibilité de modifier certaines rigidéites et règles trop normées.

Encore aujourd'hui, les rapports entre le design et le monde industriel sont multiples et divisés. Au lieu de vouloir «mener la danse», les designers ont malheureusement tendance à travailler pour des industries. C'est aussi ce constat qui a amené la création de Memphis. La volonté de détourner l'utilisation des techniques industrielles dans le processus de fabrication d'objets continue d'être énoncée par les designers actuels. Certains acteurs du design arrivent à jouer avec les techniques et matériaux industriels afin de proposer des travaux plus sensibles et personnels.
/

Le rapport entre le designer et le monde industriel permet la création d'émotions lorsque le designer crée un récit, une histoire en lien avec l'industrie utilisée. Le créateur peut alors intervenir à différent niveaux du processus de création et de différentes manières :
- exploiter les techniques d'assemblages
- transformer des matériaux industriels
- se réapproprier les techniques de transformation d'un matériaux.
/

— *Sitting Near Enigma,* marbre et terrazzo, 1987, Ettore Sottsass.

«Avec Memphis nous avons trouvé un mode d'organisation et de production qui nous a permis de briser le rapport normal entre design et industrie et de mettre l'industrie au service des designers, au lieu d'être nous-mêmes au service de l'industrie.»

— Andrea Branzi.

Thomas Roger. « Solve e coagula. Analyser, assembler, rassembler ».

Mémoire de master en design soutenu en 2018, Haute École des Arts du Rhin, 115 p. Sous la direction de Pierre Doze et Alexandra Pignol-Mroczkowski.

Nous imitons ce qui existe, ce qui est naturel comme ce qui y est artificiel. Les éléments imités constituent un univers original variant selon la sensibilité de chacun. Il en revient à parler de la curiosité, car le créateur collecte diverses éléments, il les analyse, il les rassemble, et il les assemble. Un élément naturel spécifique m'intéresse particulièrement et nourrit ma pratique de design : il s'agit de la pierre.
Les minéraux me fascine en de nombreux points et l'on remarque qu'encore aujourd'hui, la pierre est utilisée dans le design pour ses diverses propriétés physiques et/ou métaphysiques.
Et la matière rocheuse devient à tel point fascinante que j'éprouve un certain plaisir à collectionner des petits morceaux de pierres, des cailloux.[...]

Lors d'un interview en 1974, l'illustre collectionneur de pierres Roger Caillois fait référence à Pline l'ancien lorsqu'il évoque les mythes qui lient les hommes aux pierres. Ce personnage grec réalisa l'éloge des pierres dans un recueil nommé Histoire Naturelle. Pline L'ancien élabore alors une classification des pierres par rapport à la façon dont elles étaient transformées et utilisées. Il fait surtout référence aux pierres précieuses, celles qui étaient utilisées comme bijoux et sensées être dotées de pouvoirs divins.
Nous voyons dans les pierres toute la beauté et toute la finesse de la nature, certains fragments de roche sont même élevés au rang de joyaux, l'auteur déclare même qu'il serait «sacrilège d'y porter le burin».

« Solve et Coagula » tels sont les deux termes faisant l'objet de l'enquête de Thomas Roger.Ces termes proviennent du champ de l'alchimie - transposés dans le contexte de la recherche en mémoire, ils permettent de s'interroger sur la fascination pour la matérialité de certaines pierres, cristaux, et autres objets « naturellement » présents dans l'environnement.

À partir d'une question très simple à propos du design contemporain et de la matérialité des objets de design aujourd'hui, Thomas s'interroge sur les frontières ténues, les porosités existant entre objet de design et objet d'art.

Ce faisant, il se demande quel est le rôle du designer dans la production des objets : agencements de matérialités lui préexistant (et révélant les potentialités poétiques de ces objets) ? Façonner et transformer les matérialités « brutes » en artefact et objet d'art transformé par l'homme ?
L'originalité de la recherche provient de l'agencement des éléments iconographiques avec les éléments textuels : l'ordre de lecture des textes est perturbé par l'agencement des photos personnelles, obligeant le lecteur / la lectrice à lire le texte « par le milieu » et non en commençant par le début.
L'objet du mémoire devient alors un objet proche du livre d'artiste, avec une qualité graphique remarquable.

HEAR Haute école des arts du Rhin Mulhouse — Strasbourg

Ce poster est édité dans le cadre du D.N.S.E.P. de Design textile 2018–2019 encadré par Pierre Doze et Alexandra Pignol-Mroczkowski à la Haute École des Arts du Rhin. Commentaire par Alexandra Pignol-Mroczkowski, (ENSAS).

lire, imprimer, performe la recherche artistique