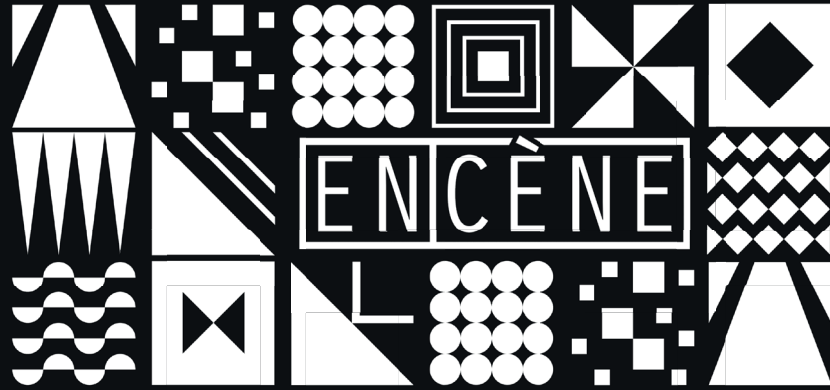


NUMÉRO 31 # LUMIÈRE



NUMÉRO 31 # LUMIÈRE

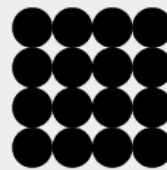
THÈMES



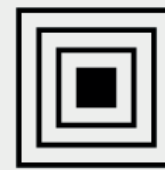
LUMIÈRE



VIRTUEL



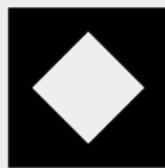
CONSOMMATION



INSTANTANÉ



ÉNERGIE



ARTIFICIEL



ILLUMINER



OBSCURITÉ



ÉCONOMIE



BIEN-ÊTRE



EXPÉRIENCE



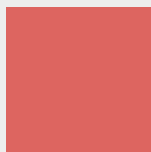
RÉFLEXION

THÈMES

DOMAINES



DESIGN DE PRODUITS



DESIGN GRAPHIQUE



DESIGN D'ESPACE

DOMAINES

10



**LES LUMINEUSES IDÉES
DU DESIGNER...**

• Fien Commere

**VEILLER À SA
CONSUMMACTION**

• Julia Pierre



19

29



**FAIRE LUMIÈRE SUR LE MAL-
ÊTRE TECHNOLOGIQUEMENT
CONSTRUIT**

• Julie Rastello

**GRAPHISME
NOCTILUQUE**

• Célia Legrand



37

47



LUX UMBRA DEI

• Pauline Persent

**MISE EN LUMIERE
PAR LE NOIR**

• Malvina Vialaneix



56

64



**LA LUMIÈRE,
UNE MATIÈRE**

• Sorenza Berger

édito:
éloge du
présent

Par ma fenêtre II

«Durant le confinement, j'ai plus que jamais réalisé que tout ce que je vois est toujours modelé par la lumière et change tout le temps. La lumière que je regardais et la vie que je menais sont devenues synonymes et n'existaient qu'au présent.

Dans cette image, rien n'a plus d'importance que l'instant présent permanent. Durant des jours, du matin au soir, j'ai observé la présence de la lumière du soleil dans une pièce avec une fenêtre. J'ai regardé ce que cela faisait à l'espace. Ce changement permanent m'a donné le désir, dans les jours d'après, de vivre plus dans l'ici et le maintenant que jamais.»

Donata Wenders, "Par ma fenêtre II"
Brandebourg, Allemagne, août 2020.

Une photo en noir et blanc. On y devine deux murs, un sol. L'obscurité règne. Face à nous, une fenêtre. Et soudain une lumière franche transperce l'espace. La pièce qui semblait vide s'anime. Les volumes se dessinent mettant en évidence certains détails et en dissimulent d'autres, tout autant. Notre œil s'aiguise, les matières se transforment, les contrastes progressivement captent notre regard. Ce qui semblait ne pas exister il y a quelques instants apparaît soudainement comme par magie. Oui, il y a une certaine magie dans cette idée qu'en rendant les choses mouvantes et en leur donnant vie, la lumière nous re-connecte au moment présent.

Et maintenant? Au moment où cet édito s'écrit, je m'interroge alors sur ce que la lumière pourrait dépeindre de notre présent. Si je regarde par ma fenêtre, j'aperçois le paysage creusois qui se révèle par un jeu d'ombres, la lumière ici se contemple et en devient inspirante. Mais si nous l'observons par une autre lucarne, c'est une réalité tout autre qui s'offre à nous. Le ciel et la terre s'embrasent en Californie, laissant place à des images d'une incroyable puissance fictionnelle. L'expérience assez irréelle n'est pas sans rappeler les sensations éprouvées en parcourant l'installation *The Weather Project* d'Olafur Eliasson, à la Tate Modern. À la fois hypnotisante et inquiétante, la lumière se rend alors questionnante physiquement. Peter Zumthor, dans *Penser l'architecture*, s'interrogeait sur la quantité de lumière et d'obscurité dont l'homme avait besoin pour vivre. « Percevoir, sentir,

palper, goûter, rêver dans le noir, cela ne suffit pas. Nous voulons voir.» Nous voulons voir et refuser l'aveuglement ambiant. Éclairer, voici donc l'enjeu de ce nouveau numéro d'*EnCène*. Il s'agit, ici et maintenant, de faire sortir de l'ombre des réflexions actuelles, qui ont sensiblement besoin d'être mises en lumière.

Lucille Thiery

« ...il y a une certaine magie dans cette
idée qu'en rendant les choses mouvantes
et en leur donnant vie, la lumière nous
re-connecte au moment présent. »

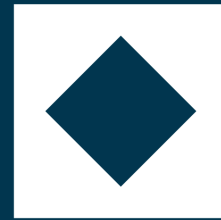
Les lumineuses
idées du
designer...^{...}



LUMIÈRE



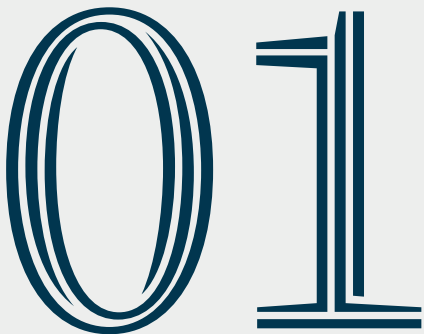
BIEN-ÊTRE



ARTIFICIEL

L'étymologie du mot « lumière » vient du latin « *lumen, luminis* » qui signifie « clarté, lumière ». Un élément naturel qui guide et illumine. La lumière justifie et influence de manière indirecte nos actes, nos comportements et notre santé mentale. Bien que la lumière soit une ressource naturelle qui nous est accessible en permanence, le Design cherche néanmoins à reprendre ses principes dans des artefacts toujours plus innovants, synthétiques, imitant notre environnement afin de satisfaire au mieux les besoins de l'Homme moderne. Pour répondre à ces besoins, le designer s'oriente, se retourne, vers la nature comme source d'inspiration. Cette inspiration peut s'inscrire dans une dimension palliative. C'est notamment ce qu'a traduit le designer français Mathieu Lehanneur dans sa conception d'objets thérapeutiques et plus précisément avec son dispositif *K* (2006) qui détermine nos manques en lumière naturelle et les compense dès que nous nous asseyons devant lui. Son intention est de ritualiser le traitement en donnant une dimension personnelle et individuelle à l'acte de soin.

Se pose la question du rôle du designer qui agit pour le mieux dans un système qui crée lui-même les troubles. S'inscrit-il ainsi de manière systématique dans une démarche de l'antiphysis?



De Altijd de Nienke Hoogvliet
© Studio Nienke Hoogvliet



Lorsque les temps froids arrivent, les journées se raccourcissent avec comme résultat une exposition insuffisante à la lumière naturelle. Cette situation engendre, de manière de plus en plus fréquente, des troubles physiologiques et psychologiques, notamment dans les pays nordiques où il arrive que la journée ne dure guère plus de 7h. À Helsinki, en Finlande, le mois de décembre ne compte généralement pas plus de 27h de lumière naturelle. Le contrecoup de ce phénomène naturel est une importante présence de cas de dépressions saisonnières ; environ 5% des habitants des pays nordiques sont confrontés à ce mal être de l'esprit dû au manque de lumière. Ainsi, en 2013, une compagnie locale d'électricité basée à Umeå en Suède a même décidé d'installer des dispositifs de luminothérapie dans divers abribus pour limiter ces dépressions. Mais ce phénomène n'est pas la seule raison pour laquelle les individus subissent des carences en lumière naturelle. Cela peut s'expliquer aussi par le constat que l'Homme moderne passe beaucoup moins de temps en extérieur. Nous vivons dans une époque où les individus passent la plupart de leur temps entre quatre murs. De plus en plus, l'Homme moderne se distance de son environnement naturel et développe des problèmes de santé qu'il tente de résoudre par des éléments artificiels incarnant

« l'Homme moderne
se distance de son
environnement naturel »

la nature. Bien que le design permette de répondre à nos besoins, c'est aussi celui qui, dans la plupart des produits, artificialise notre quotidien et notre rapport à l'environnement naturel. En 2006, ce constat de carence lumineuse interpelle Mathieu Lehan-

neur. Il conçoit son dispositif *K* qui émet de la lumière blanche. Ce dispositif lumineux applique le principe de la luminothérapie et interroge l'impact de la lumière sur notre santé et plus précisément sur notre état mental.

La luminothérapie agit directement sur notre bien être psychique et plus précisément sur l'hormone du sommeil appelée « mélatonine ». Notre rythme biologique, qui repose sur l'alternance entre le jour et la nuit, est censé réguler cette hormone. Mais lorsque la sécrétion de celle-ci n'est pas stabilisée par la présence ou l'absence d'énergie lumineuse à un rythme régulier, nous ressentons une véritable fatigue parfois accompagnée de pensées pessimistes. S'exposer à la lumière naturelle est un geste ancestral connu depuis la nuit des temps ; pour autant, le traitement de luminothérapie à proprement parler n'apparaît pour la première fois qu'en 1984, et ne sera reconnu qu'en 2005 en tant que remède médical officiel. La réflexion du designer français autour de ce besoin n'est donc pas anodine car son produit voit le jour un an après sa reconnaissance officielle.

Mathieu Lehanneur est connu pour son approche pluridisciplinaire du design. Dans sa démarche, il essaie d'associer au mieux utilité, innovation, sciences et esthétique. C'est pourquoi il définit le design comme une réponse à « *une énigme de la façon la plus pertinente et élégante* ». Il définit son métier par « *une chance incroyable : on nous propose d'exercer une discipline qui n'a pas de frontières imposées* ». Le dispositif *K* a été conçu en 2006 pour lutter contre un manque de lumière naturelle. L'objectif de ces objets thérapeutiques est d'opérer une rencontre entre deux intimités, la maison et le corps, et de concevoir un rapport vivant et réel entre l'homme et l'objet. Il évoque l'idée « *d'une relation où les objets communiquent et comblent nos besoins comme des amis qui nous veulent du bien* ». *K* incarnerait ainsi un personnage vivant qui est là pour nous aider. Il est entièrement recouvert de fibres optiques, ces fibres viennent renseigner les capteurs mais lui confèrent aussi une sensibilité. On peut ressentir une certaine attraction qui nous engage inconsciemment à nous positionner devant lui. Il intrigue et questionne. Perçu dans son ensemble, on ne sait pas comment le manipuler, les capteurs présents sur tout le pourtour ne nous incitent pas

Objet thérapeutique K
© Mathieu Lehanneur



« L'objectif de ces objets thérapeutiques est d'opérer une rencontre entre deux intimités, la maison et le corps. »

à manipuler avec aisance cet objet, et il paraît assez distant. Visuellement, ce dispositif renvoie à un univers médical, hygiéniste, de science-fiction voire même d'un certain minimalisme. C'est notamment sa couleur blanche qui dénote une ambiance médicale. Il incarne des valeurs telles que la pureté, l'artificialisation d'un processus naturel et un sentiment de fiabilité. Cette couleur blanche évoque également un rapport impersonnel, avec une certaine difficulté d'appropriation ; cela est assez paradoxal car sa fonction est d'instaurer un état de bien-être. L'objet devrait nous rassurer car la sensation de la lumière du jour, émise par le Soleil, est davantage une ambiance chaleureuse, conviviale et réconfortante grâce à sa couleur orangée. On constate une imitation des principes technologiques et scientifiques mais une absence d'un rapport chaleureux à l'objet. On remarque que la technologie du dispositif n'est pas du tout ostentatoire car l'objectif premier est de démocratiser le domaine médical dans l'univers du foyer. En rendant le traitement plus intime et plus accessible. C'est probablement la raison pour laquelle l'objet évoque une approche simplifiée de l'acte de soin.

Le design de cet objet est grandement inspiré de la nature, il reprend de manière visuelle et à plus grande échelle les extensions micro-capillaires de certains insectes ou plantes : on parle de forme biomorphique. Ces capteurs reprennent les mêmes fonctions que pour les insectes, qui sont d'informer des moindres variations dans l'environnement, de capter et de stocker

« c'est un objet
prometteur sur le plan
social et médical »

la lumière présente en journée. On parle alors de sens biomimétique. Mathieu Lehanneur s'engage, avec son dispositif ultrasensible, à proposer une solution qui permettrait de remédier au

blues de l'hiver. C'est un objet prometteur sur le plan social et médical. Néanmoins, la sémantique et la symbolique de son produit peuvent être questionnés car Mathieu Lehanneur s'inspire de la nature. Il cherche à s'en rapprocher au plus près afin de retranscrire ses caractéristiques dans une conception totalement artificielle puisqu'elle imite

le pouvoir d'une ressource qui se trouve juste en face de nous. Ce design peut s'apparenter à une antiphysis, ce qui se bâtit contre la nature. Le constat que l'homme ne vit plus en symbiose avec son environnement est devenu évident. On remarque de plus en plus une réelle distanciation entre l'homme moderne et la nature. L'être humain se différencie de son entourage qu'il ne saisit plus : la nature lui est devenue étrange. Pour autant, dans nos sociétés actuelles, on essaye de transmettre une image respectueuse et bienveillante de notre environnement. Mais peut-être que cela n'est guère plus qu'une intention imaginaire qui nous donne bonne conscience. En réalité, l'homme tente en permanence de dominer la nature, il cherche à lui imposer son rythme de vie, à la maîtriser. Le designer reproduit ce que la Terre nous donne afin de faire entrer ces principes et ces possibilités dans les valeurs de notre société moderne : le pouvoir, la disponibilité des choses de manière instantanée, l'innovation liée au progrès etc. On tente de modeler la nature en fonction de nos attentes, de la faire entrer dans notre système en la rendant disponible en permanence par le biais d'une société artificielle. Nous vivons dans un rythme accéléré dans lequel le temps de saisissement de ce que l'on nomme nature est en souffrance. Nienke Hoogvliet, designeuse hollandaise, a travaillé autour de notre rapport à la notion du temps avec son projet De Altijd. Le temps est valorisé comme de l'argent et nous voulons que les choses se réalisent rapidement. Avec ce projet elle dévoile la possibilité de considérer le temps autrement en appréciant davantage le processus que le résultat d'une expérience. L'accélération et la vitesse d'évolution de nos sociétés incitent l'homme moderne à satisfaire ses besoins toujours plus rapidement. Et c'est notamment ce que nous permet la production artificielle; elle a pour but de rendre les artefacts disponibles instantanément. L'homme moderne n'accepte plus l'indisponibilité des choses, éléments naturels comme la lumière ou l'eau, ou même monde en général. Il ne se sent jamais vraiment satisfait, cela



Mise en situation du dispositif
© Mathieu Lehanneur

« Le designer reproduit ce que la Terre nous donne afin de faire entrer ces principes et ces possibilités dans les valeurs de notre société moderne »

s'explique par l'infinité de choix et de possibles qui s'offrent à lui au gré de plannings bien chargés auxquels il est difficile de déroger... Quid de nos rythmes chrono-biologiques?

Si la démarche proposée par Mathieu Lehanneur est en effet une réflexion qui part d'une bonne intention, le recours à une solution palliative marque aussi le conditionnement vis-à-vis du système institué. **Mathieu Lehanneur s'inspire de la nature pour répondre au mieux aux besoins, mais en cela il crée aussi une réelle distanciation entre l'individu et son environnement.** Ainsi, ce dispositif relève davantage d'une antiphysis que d'une démarche écoresponsable: « *Ce n'est pas la lumière qui manque à notre regard, c'est notre regard qui manque de lumière.* » Gustave Thibon, philosophe.

NUMÉRO 31 # LUMIÈRE - FIEN COMMERE



veiller à sa
consommation



LUMIÈRE



CONSOMMATION



ÉNERGIE



*La lumière, un outil engagé.
Arrêter de surconsommer,
Privilégier une dépense adaptée
En électricité.*

*Préserver les énergies.
Permettre l'accalmie,
Certains y ont réfléchi.
Réduire la consommation bureautique,
Des équipements technologiques.
Pour une écologie électrique.*

*EDF et ses Designers,
Afin d'éviter la peur,
La surprise,
Lors de la découverte de la facture,
Anticipent la maîtrise.
Pour sûr!
À la surconsommation,
Ils préfèrent l'action.*

*Traquer la veille,
Débrancher ses appareils
Pour éviter la paye,
Une merveille!
Pour garder ainsi son oseille.*

*Gilles Belley
A souhaité à cela remédier
En montrant par la vue
Les consommations superflues*

D'après EDF R&D, la veille des appareils électriques peut représenter jusqu'à 10 % de la consommation électrique d'un logement. Ce qui paraît conséquent, surtout lorsque l'on regarde de plus près sa facture de consommation d'électricité. Nous vivons dans une époque de surconsommation. Une surconsommation matérielle, et énergétique. Alors qu'en prenant des précautions quant à notre utilisation des appareils électriques, nous pourrions d'une part réduire notre consommation, d'autre part, préserver, économiser cette énergie. L'énergie électrique n'est ni visible matériellement, ni quantifiable en tant que volume. Les populations sont donc très souvent inconscientes de cette consommation virtuelle. Le designer a ce rôle, en tant que créateur de forme, de donner visuellement une matérialité à cette énergie invisible.

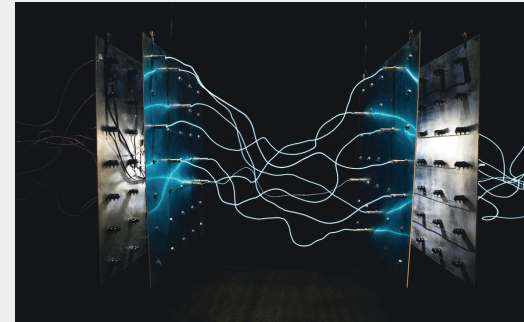
On peut en effet se demander de quelle manière le designer peut faire prendre conscience aux populations de la surconsommation d'énergie dans l'espace domestique, faire rentrer dans les pensées communes l'action même de débrancher ses appareils lorsque ceux-ci sont inutilisés, et ainsi éco-responsabiliser les usagers.

Chez EDF, les designers sont directement intégrés dans la section Recherche et Développement, qui est composée de plus de 2 000 chercheurs et docteurs de différents champs. Associer des designers à cette division de chercheurs est une solution plus qu'intéressante afin de répondre à un besoin écologique. En effet, permettre aux designers de travailler directement en collaboration avec les fournisseurs d'énergie peut faire évoluer le métier et ainsi faire apparaître des réponses pour consommer de manière raisonnée.

C'est en collaboration avec EDF que le designer Gilles Belley s'est demandé comment permettre une visibilité des appareils en veille, et comment plus généralement donner une visibilité à cette énergie virtuelle.

Le designer a dessiné un *Coupe-veille* qui permet à l'utilisateur de brancher ses appareils bureautiques sur un seul support, lui-même branché sur le secteur. Cet objet a été exposé à la Biennale de St-Etienne en novembre 2007 dans une exposition dénommée «Demain c'est aujourd'hui». Le *Coupe-veille* de Belley est un objet préventif: lorsqu'un appareil est en veille depuis trop longtemps, l'utilisateur est prévenu de cette consommation superflue par un signal lumineux qui s'affiche sur le dessus du dispositif, indiquant directement quel appareil consomme inutilement. L'utilisateur peut ainsi agir en coupant ce dernier. Si l'utilisateur n'intervient pas, c'est le *Coupe-veille* lui-même qui, au bout de quelques minutes, agit automatiquement. Le *Coupe-veille* est formellement épuré, sans décoration, l'univers évoqué est celui du numérique, de l'interactif et du virtuel. L'aspect de surface de l'objet est lisse, son épaisseur est fine, on peut émettre l'hypothèse que le matériau utilisé est probablement le plastique. La couleur blanche, très utilisée dans le design avec le gris et le noir, évoque ici la froideur. Cette couleur rappelle vivement le domaine dans lequel on se trouve: le virtuel, qui n'est pas existant,

Israel Palacio
Représentation de l'énergie virtuelle



« lorsqu'un appareil est en veille depuis trop longtemps, l'utilisateur est prévenu de cette consommation superflue »



Gilles Belley
Coupe-Veille

Un signal lumineux comme prévention
d'une consommation superflue.

« La lumière est ici utilisée pour
donner réalité à une consommation
surabondante inconsiderée »

mais qui est plutôt froid et inconnu. Le *Coupe-veille* est divisé en six modules assemblables, que l'on vient ajouter les uns aux autres. Un module correspond au branchement d'un appareil. Sur le dessus de chaque module, un motif graphique composé d'une multitude de points est présent, et laisse ainsi apparaître la lumière lorsqu'un appareil est en veille. Le résultat est à la fois froid et poétique : l'inactivité d'un appareil est représentée par un halo lumineux bleu.

L'énergie électrique est vue comme une consommation virtuelle, parce que l'on ne peut pas quantifier de manière volumique l'électricité : en effet, celle-ci ne possède pas de poids contrairement à l'eau pour qui un litre équivaut à un kilogramme. Le virtuel est susceptible d'exister, mais cela reste sans action réelle dans le présent. Stéphane Vial, dans son ouvrage *L'être et l'écran*, expose le virtuel comme « *une puissance, sans effet actuel* ». Le virtuel signifie l'absence de présence perceptible. La lumière est ici utilisée pour donner réalité à une consommation surabondante inconsiderée. Les designers ont fait le choix de se porter sur un signal visuel spécifique : la lumière

bleutée qui émane du *Coupe-veille*, et attire l'attention de l'utilisateur. Ici, la lumière donne une matérialité à cette énergie invisible. Ainsi, la couleur n'est pas anodine : le signal lumineux est de couleur bleue, couleur qui inconsciemment est associée au virtuel, à l'énergie

électrique, mais également au numérique. Le choix de cette lumière bleue fait par le designer est un élément important dans la compréhension de l'objet : on donne ainsi une visibilité à cette consommation invisible d'électricité, on donne de l'existence au virtuel.

Cet objet possède néanmoins des limites concernant la manière d'éveiller l'utilisateur. Si, par exemple, le module est recouvert par des feuilles, ou un quelconque autre objet, la lumière n'est d'aucune utilité pour aider l'utilisateur à savoir si un appareil doit être débranché, et lequel. Bien que le *Coupe-veille* stoppe l'alimentation des outils en veille automatiquement au bout de quelques minutes, l'utilisateur ne prêterait donc plus attention au fait de les débrancher lui-même, puisqu'il sait que l'objet le fera à sa place. Le désintérêt pour ce fléau que représentent les équipements électriques en veille persistera donc. L'utilisateur ne fera qu'ajouter un énième appareil sur le support, en se disant que le *Coupe-veille* se chargera de les couper le moment venu, perpétuant une forme de déresponsabilisation. Le fait d'agir ainsi ne change en rien les pensées et la manière de consommer des utilisateurs. Au contraire, cela les invite à ajouter et à multiplier les appareils électriques sur le support. Cet objet ne fait que prévenir, avertir, le consommateur, au lieu de le faire devenir acteur de ce geste consistant à débrancher ses outils de travail électriques lui-même. Ce dispositif permettrait par ailleurs de diminuer de plus de moitié les consommations bureautiques.

« l'utilisateur ne prêterait donc plus attention au fait de les débrancher lui-même, puisqu'il sait que l'objet le fera à sa place »

On peut rapprocher l'objet de Belley de l'horloge domestique, *Watt'Time* conçue par François Brument et Sonia Laugier en collaboration avec EDF R&D. *Watt'Time* nous informe, à l'aide de son cadran numérique, des consommations électriques du foyer, heure par heure. L'horloge propose également de visualiser les consommations du quartier dans lequel on se trouve. Le but de cet objet est de faire connaître des moments de la journée durant lesquels il est plus propice de diminuer sa consommation, et ainsi économiser en consommation d'énergie. C'est une aide à une meilleure gouvernance domestique qui informe mais laisse l'individu libre de ses choix à la différence du *Coupe-veille*.

Dans le cas du *Coupe-Veille*, la diminution des consommations bureautiques serait peut-être plus importante si on invitait pleinement le client à devenir décideur et acteur, puisque celui-ci ne l'appliquerait pas seulement sur son bureau mais bien au-delà !

Peut-être pourrait-on remplacer ce signal lumineux par un signal sonore, qui dure jusqu'à ce que l'utilisateur coupe ses appareils lui-même. Voir et entendre ne relèvent pas des mêmes sens ; la vision de quelque chose peut-être détournée, cachée par un autre objet, contrairement au son qui, lui, a un caractère beaucoup plus intrusif. Le designer pourrait jouer sur l'inconfort de la lumière, qui pousserait ainsi aux bonnes habitudes. En effet, on pourrait remplacer ce halo bleuté par une lumière plus criante, ou bien encore utiliser un son continu pour rappeler aux usagers qu'un appareil est en veille. L'utilisateur serait incité à débrancher l'appareil surconsommateur, le signal sonore prendrait alors fin.

Ainsi, le *Coupe-veille* deviendrait un outil susceptible d'aider le consommateur dans sa gestion des énergies. L'utilisateur adopterait alors cette habitude de débrancher ses appareils non pas uniquement sur son bureau comme le suggère l'objet dessiné par Belley, mais partout dans son habitat, ou même dans son milieu professionnel. Dans ce cas précis, le *Coupe-veille* deviendrait réellement un objet engagé dans l'éco-responsabilité. Les consommateurs seraient davantage touchés et pourraient ainsi agir au-delà de leur propre demeure. Le geste deviendrait durable et peut-être même transmissible. L'objet permettrait ainsi un véritable changement et une évolution des pensées, vers un mode de vie moins consommateur et plus durable. Les conséquences seraient positives à la fois pour le bien individuel et collectif. Bien que le *Coupe-veille* soit selon un certain point de vue éco-responsable, cet objet est lui-même électrique et branché sur le secteur, donc il consomme aussi de l'électricité. Étant continuellement branché, l'objet deviendrait-il lui-même un objet soumis à la veille ? Le *Coupe-veille*, imaginé par le designer Gilles Belley, reste encore un projet de recherche à développer : travail de longue haleine que de mettre en lumière les dérives de nos petites habitudes bien ancrées...

*Éveiller,
Et réveiller les consciences
Trop peu préoccupées.
Trop souvent en latence.
Responsabiliser,
Le but de cet objet pensé.*

NUMÉRO 31 # LUMIÈRE - JULIA PIERRE



faire lumière
sur le mal-être
technologiquement
construit



LUMIÈRE



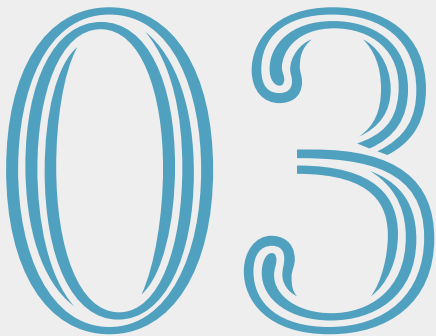
INSTANTANNÉ



VIRTUEL

D'après l'étude *Les Français et le rapport au temps* d'Opinion Way publiée le 09.12.2015, 54% des Français éprouveraient le sentiment de manquer de temps. Cette étude montre que ce ressenti, paradoxal puisque les Français n'ont jamais eu autant de temps libre, est dû à une hyper connexion, une hyper-réactivité et une addiction à l'information. Le tout est permis par les nouvelles technologies (4 G en 2015). Faire lumière sur ce mal-être, c'est accepter de voir ce qui est obscur dans cette ère technocratique. Ère où l'homme n'arrive plus à profiter du présent, où il subit la charge psychologique de cette abondance technologique. Par ailleurs, en 2020, Samsung a lancé sa collection de *Galaxy 5 G Z-FLIP*, gamme de smartphones déployant la 5 G pour un usage individuel, ce qui témoigne de l'omniprésence technologique. De surcroît, le lundi 14 septembre 2020, Emmanuel Macron a alimenté la polémique, en exposant sa conviction d'imposer la 5G à la France.

Cette intervention du Président de la République questionne alors sur l'approche à avoir quant au développement de l'industrie électronique et nous invite à nous demander en quoi cet essor technocratique s'opposerait au bien-être humain. Cet article aura pour enjeux de mettre en lumière les dérives et problèmes que pose cette surexposition des individus à un design technophile non-désirable.



Samsung et sa *collection de Galaxy 5 G*, petits « bijoux de technologie » nous vantent les mérites d'une expérience sans latence. En effet « *L'univers Galaxy [...] c'est un monde sans interruption [...] les produits vous permettent de rester toujours en mouvement* ». Parallèlement, dans son essai *Aliénation et accélération, Vers une théorie critique de la modernité tardive*, Hartmut Rosa (sociologue et philosophe allemand) dépeint une incapacité depuis les années 1980 à accéder à une vie satisfaisante. En cause une accélération sociale permanente et croissante, qui aliène l'homme. De cette théorie, retenons l'accélération de nos rythmes de vie qui nous conduit à une famine temporelle, c'est-à-dire faire plus sur une durée réduite. Nous sommes en mal de temps libre et de moments pour réfléchir. Nous observons que ce smartphone pliable, qui veut « *changer les contours du futur* », est pensé

« Nous sommes en mal de temps libre et de moments pour réfléchir »

pour être multifonction. Il nous incite du fait de sa forme déployable à démultiplier nos actions à un instant T. Une fois plié et rangé, l'œil a toujours accès au contenu du téléphone, impossible d'échapper aux sollicitations extérieures. Ce design de tous

les instants pose le problème du droit à la déconnexion. Cet usage critiquable est accompagné d'un problème d'ergonomie : l'écran externe est, en effet, trop petit pour être réellement utile (à peine plus grand que l'objectif photographique de l'appareil). Cet usage est mieux géré chez la concurrence avec notamment le *Razr* de Motorola. Ceci n'est pas sans rappeler l'échec cuisant des écrans incurvés sur les modèles de 2018.

Les applications de la 5 G et de la 6 G à venir vont accroître les usages numériques. Mais c'est ici que s'énonce la question de l'intérêt de ces usages. En effet, acheter le dernier *Samsung Galaxy Z flip 5 G*, vous permettra d'aller toujours plus vite, bien que vous n'ayez le temps de rien faire. « *Jouez, visionnez des films en haute définition avec un téléchargement de l'ordre de la seconde* » et consommer du contenu à l'infini. Mais le design ne devrait-il pas plutôt être envisagé de manière systémique pour satisfaire des besoins précis et légitimes?

Le *Galaxy Z-Flip* est vraiment très grand!
©Samsung / Karlis Dambrans



Plutôt que de concevoir un objet de consommation de masse totalement dépourvu de pertinence et inhumain, qui n'a pour finalité que le progrès en lui-même...

Le renouvellement de cet objet de consommation individuelle soulève la question de l'addiction à la nouveauté qui permet aujourd'hui de faire société. C'est-à-dire de s'inscrire par la matérialité comme par l'immatérialité dans un groupe social. Or, cela conduit au mal-être, puisque l'on se soumet à un devoir d'émulation face aux autres individus. Cet essor d'innovation, qui devrait être envisagé comme un bénéfice collectif applicable en priorité aux industries et à la médecine pour soulager les hommes, se retrouve sur des applications poussant au consumérisme pour répondre à un besoin de rentabilité. Le gouvernement culpabilise la population, et la pousse à adhérer à la technocratie. Sans quoi, nos vies seraient soi-disant vouées au dénuement et à la réclusion sur nous-mêmes. Créer une gamme d'appareils individuels utilisant la 5 G, et rendre les appareils utilisant la 3 G et la 4 G obsolètes sous couvert de gain de vitesse et de performances, ne répond pas à un besoin de la part des utilisateurs, mais à une exigence de financement des lobbies des Télécoms pour étendre cette technologie. Le *Galaxy Z-Flip 5G* est un smartphone coûteux, 1500 euros, mais qui s'adresse à une jeune génération bercée d'illusion narcissique à l'ère des réseaux sociaux. Ses finitions « haut de gamme » effet « *Mirror Gold* » ou « *Mystic bronze* » reflètent bien l'idée du paraître avant l'être. On peut établir un parallèle avec les marques de luxe qui ciblent désormais les 15 à 25 ans. Les similitudes entre les poudriers des maisons de luxe et cet appareil montrent la connotation véhiculée par les designers qui prônent une réussite sociale, un besoin d'individualité et de supériorité. Ces smartphones de nouvelle génération sont pensés avant tout pour faire les meilleurs selfies et flatter l'ego.

Galaxy Z-Flip 5G

« Zflip, Zflip dit moi qui est la plus ... belle »,

©Samsung / Karlis Dambrans



« l'addiction à la nouveauté
qui permet aujourd'hui de
faire société. »

Le *Samsung Z Flip 5 G* est incarné dans des «*matériaux et couleurs qui saisissent le génie de demain [...]*». La réalité est que cette technologie de pointe ne contre aucunement l'obsolescence des objets et l'épuisement des ressources (métaux rares). Sa production est coûteuse et énergivore, et ses conséquences désastreuses (pollution, destruction, pluies acides, conditions de travail dans les mines déshumanisantes et dangereuses). Cela va à l'encontre du bien-être humain et planétaire. Un flux de matières non-linéaire permettrait de s'inscrire dans une démarche d'économie circulaire bien plus bénéfique aux hommes. La marque *Fairphone*© peut servir d'exemple, puisqu'elle se base sur la réparabilité des smartphones, et la transparence sur toute la chaîne de fabrication, même si celle-ci est encore imparfaite. Le *Z Flip*,

« Mais ce design futuriste
n'a pour finalité que la
complexité technologique »

lui, possède une charnière autonettoyante, qui ne nécessite pas d'entretien par la main humaine. Mais ce design futuriste n'a pour finalité que la complexité technologique (savoir plier du verre, avoir un appareil sensible à la poussière et avoir une interface multifonction dédoublable à volonté) devrait au contraire permettre à l'objet et à ses technologies d'être compréhensibles et saisissables.

Le design de ce smartphone impose des usages. La batterie s'optimise après analyse de l'utilisateur, afin d'économiser de l'énergie pour les tâches à venir. L'objet pense pour l'utilisateur et s'autonomise. Dès lors, la question que l'on doit se poser est : ne voguons-nous pas vers une ère où le progrès ne rime plus avec l'humain ? Quand on s'intéresse aux projections futures, notamment celles établies par Samsung avec son étude prospective *Samsung KX50, The future in focus*, les résultats interrogent sur l'autonomie des individus et leurs libertés vis-à-vis des technologies. Les modes de vie sont sans attache personnelle et les interdictions d'usages priment. À l'instar de la conduite, car l'homme, être nécessairement imparfait, ne peut rivaliser face à la sûreté affichée de la voiture autonome. L'homme pensera donc les objets de façon qu'ils soient autosuffisants et dotés d'intelligence.

Festival international du film d'animation-Annecey
on Visualhunt.com
/ CC BY-NC
«*Du pur bonheur.*»,

© Steve Cutts, *it's our world*, 2018 / Prix du jury pour un
film de commande / Jury Award for
a Commissioned



Ces mêmes questions de gouvernance traversent par ailleurs le cadre de la justice. Le recours à l'I.A. est envisagé pour juger les affaires judiciaires. En effet, l'I.A peut permettre au juriste de s'abstenir de réaliser d'une tâche redondante et usante et être plus efficace. Mais, pour ce qui est des sentiments, l'homme doit conserver son pouvoir et limiter les technologies. C'est ce qu'évoque Yaël Benayoun dans l'émission 5G : *êtes-vous Amish ou technolâtres?*, lors de laquelle Antoinette Rouvroy, docteure en sciences juridiques, dénonce les algorithmes comme outil de limitation à la désobéissance civile et donc aux libertés des hommes.

Les problèmes de cette exposition à des technologies mal dirigées sont que l'homme souffre d'une techno-chronophagie, assimilable à une addiction. La nouveauté vient générer de l'excitation et de l'anxiété, car l'homme devient socialement dépendant et se voit contraint par celle-ci. Ensuite, les usages individualistes et narcissiques, dépourvus de pertinence et vecteurs de mal-être, doivent être proscrits. Le designer doit envisager les répercussions sociales et écologiques de ces technologies. Il n'est pas obligé de rejeter les technologies avancées qui peuvent ponctuellement être positives. **Mais il ne doit pas nécessairement les encourager, ni se rendre complice de l'anéantissement du bien-être et de la prospérité des individus.**

NUMÉRO 31 # LUMIÈRE - JULIE RASTELLO



graphisme
noctiluque



LUMIÈRE



ARTIFICIEL



ILLUMINER

En sciences, la lumière est un phénomène physique qui produit une sensation visuelle. Elle est indispensable pour l'être humain car la vision tient une part importante au bien être et à la vie sociale. Il est connu qu'en période hivernale, un certain nombre de personnes souffre d'une baisse d'énergie et de motivation, c'est le "trouble de l'humeur saisonnier", mis en évidence en 1982 par des chercheurs du National Institute of Mental Health. Alors, lorsque que l'on s'enfonce doucement dans l'hiver, que le froid s'invite dans nos foyers, que la nuit tombe plus rapidement, le manque de lumière joue beaucoup sur notre moral. Chaque année, les rues illuminées du centre ville de Lyon apparaissent comme une douce illusion, et, le temps de quatre soirées, tout s'éclaire. La lumière vient raviver les cœurs des habitants et des touristes venus pour l'occasion. À l'origine, *La Fête des Lumières* est une fête religieuse. C'est à l'occasion de l'inauguration de la statue de la Vierge Marie sur la chapelle de la colline de Fourvière que la population, d'un geste spontané, illumina pour la première fois ses fenêtres le soir du 8 décembre 1852 : *La Fête des Lumières* était née ! Fort de son histoire, de son inscription dans le patrimoine lyonnais et d'une tradition sans cesse renouvelée, le 8 décembre a traversé les décennies et a favorisé l'attachement des Lyonnais à ce rendez-vous populaire.



« L'époque des lumignons est alors loin derrière, et les spectacles sont chaque année de plus en plus impressionnants, de plus en plus artificiels, mais surtout de moins en moins humains. »

Dans les années 1960, cette tradition de la mise en lumière est conjuguée sous une nouvelle forme avec des installations artistiques dans toute la ville. L'époque des lumignons est alors loin

derrière, et les spectacles sont chaque année de plus en plus impressionnants, de plus en plus artificiels, mais surtout de moins en moins humains. Chaque année, la ville est ravivée par les mappings des monuments qui scénographient la ville, ainsi que la foule de touristes et d'habitants qui déambulent dans les rues, afin de profiter de cette fête mémorable.

En vue de cette modernité, le designer graphique serait-il en mesure de s'adapter à cette nouvelle vision de la fête des Lumières? Peut-il manifester la lumière et la fête à travers un médium inanimé?

Dans l'idée d'attirer toujours plus de visiteurs, une campagne de communication, comprenant affiches, plans, bannières, catalogues rétrospectifs et programmes, est mise en place. Depuis 2017, l'agence lyonnaise Corrida réalise ces campagnes pour *La Fête des Lumières* et participe ainsi au succès de l'événement. Les designers graphiques utilisent ainsi chaque année un même principe de composition, les éléments changent de place et sont différents, mais le fond reste le même : un aplat noir, uni, qui sert d'arrière-plan à l'affiche, accompagné d'éléments géométriques en dégradés colorés. L'identité visuelle de la campagne est alors très définie par la charte graphique et propose systématiquement ces compositions sur ses différents supports de communication. Les éléments visuels sont répétitifs et restent ainsi imprimés dans les mémoires collectives. Par conséquent, ils apparaissent comme une publicité qui rappelle sans cesse l'événement, sans chercher à innover dans cette représentation de la lumière. Ils sont réutilisés chaque



Double page du catalogue rétrospectif de la campagne de communication de *La Fête des Lumières* 2019 de Lyon par l'agence de communication Corrida - 2019

année afin de construire la nouvelle campagne de communication, font le lien entre les éditions et permettent à la fête d'avoir une identité visuelle déclinable en une infinité de possibilités. Il y a alors un travail sur la durée, avec une fidélisation de son auditoire: le graphiste est partie prenante d'un projet qu'il sert. Ainsi, le projet graphique, pourtant très minimaliste dans les formes, laisse place à l'imagination du spectateur.

La campagne induit le contexte de l'événement sans réellement en dévoiler son contenu et permet de tenir en haleine le public. Elle apparaît comme une sorte de teaser et donne l'occasion au spectateur de découvrir par lui-même le spectacle en déambulant dans les rues de Lyon. Cependant, en quoi ces visuels permettent-ils de faire écho à *La Fête des Lumières*? Comment le graphiste procède-t-il pour mettre en lumière l'événement, avec des formes minimalistes?

En milieu urbain, la lumière se manifeste de différentes façons: elle peut être dans la clarté du soleil le jour, ou venir d'une source lumineuse artificielle le soir. La nuit, la lumière permet de rendre visible ce qu'on ne perçoit plus dans l'obscurité. La vision nocturne entraîne un rétrécissement du champ visuel et nous devenons attentifs seulement à tout ce qui se démarque: les éclairages publics, enseignes lumineuses, vitrines de boutique ou arrêts de bus, captent immédiatement notre regard. Dans ses dernières campagnes pour *La Fête des Lumières*, l'agence Corrida attire notre attention avec une affiche sur fond noir. Cette couleur interpelle, intrigue le spectateur, il est peu commun de voir des affiches noires pour un événement qui se veut d'autant plus festif, mais ici, le noir

« Il y a alors un travail sur la durée, avec une fidélisation de son auditoire: le graphiste est partie prenante d'un projet qu'il sert. »

« La nuit, la lumière permet de rendre visible ce qu'on ne perçoit plus dans l'obscurité. »



Photographie de nuit d'un mapping

symbolise l'absence de lumière et permet de définir le moment dans lequel prend place l'événement: la nuit. Par ailleurs, ce sont les visuels qui représentent l'effet de lumière, avec leurs formes géométriques, habillées de dégradés colorés qui vont du très lumineux au plus sombre. Cet effet de lumière fait écho au mapping dans les rues lyonnaises mais rappelle aussi les feux d'artifice qui illuminent le ciel durant l'événement. Cependant, le design de l'affiche ne suffit pas à lui seul à recréer cette lumière, elle est systématiquement affichée sur des panneaux lumineux, omniprésents dans la ville. Les supports de communication manquent d'efficacité et ont besoin d'être accompagnés par une source lumineuse pour fonctionner et faciliter la compréhension. Par ailleurs, cette omniprésence des affiches lumineuses, en plus des visuels qui semblent se développer infiniment, n'ajoute-t-elle pas de la pollution lumineuse supplémentaire? Cet effet n'est-il pas contraire à *La Fête des Lumières* originelle? Celle qui, à son commencement, rassemblait les habitants, qui éclairaient eux-mêmes la ville avec leurs lumignons? Ces grands mappings ne représentent plus la rareté et la magie qu'il y avait à l'origine de *La Fête des Lumières*, mais plutôt une profusion sans limite, avec l'idée d'en faire toujours plus et de rendre la fête spectaculaire.

Les graphistes sont ici au service d'un projet dont ils sont les promoteurs et utilisent une esthétique très efficace pour traduire cette manifestation de la lumière. Lors de la fête, les participants ont besoin de ressentir le sentiment de rassemblement, qui les unissait autrefois à l'époque des lumignons. C'est pourquoi le collectif évoque cette notion de rassemblement lumineux, grâce à un visuel et à une composition rayonnante et chaleureuse. En effet, les affiches sont compo-

« Lors de la fête, les participants ont besoin de ressentir le sentiment de rassemblement, qui les unissait autrefois à l'époque des lumignons. »

sées de formes abstraites, avec point central permettant de relier tous les participants et de faire le lien entre eux et la fête. Cependant, on remarque que cette forme est dupliquée et duplicable encore et encore, et peut s'étendre à l'infini. Cela crée un motif exponentiel, qui semble ne pas avoir de limites. Pourtant, *La Fête des Lumières* comporte de nombreuses limites. En effet, il y a notamment une limite géographique, la manifestation se déroule dans les quartiers les plus aisés de Lyon, en excluant les quartiers populaires. Au départ, c'était un rendez-vous populaire qui concernait un petit comité. Seuls les lyonnais célébraient cette fête à leurs fenêtres, et ce, dans toute la ville. Aujourd'hui, les lumières mettent seulement en avant l'ensemble des quartiers historiques de la ville, les lieux les plus attirants. Les quartiers populaires ont vue sur les illuminations du Vieux-Lyon touristiques. Néanmoins, peu d'animations sont proposées dans ces espaces et la presque île lyonnaise est ainsi toujours privilégiée. Alors, *La Fête des Lumières* est-elle toujours une célébration historique ou est-elle devenue une fête commerciale? Chaque année, elle attire quatre millions de participants, mêlant habitants et touristes. Cette fête, qui avait autrefois une dimension communautaire et exclusive aux seuls Lyonnais, souhaite à présent attirer toujours plus de monde et faire du profit, en mettant de côté les quartiers populaires de Lyon qui ne seraient pas à la hauteur de cet événement à la renommée mondiale. Par ailleurs, *La Fête des Lumières* attire les foules. Pourtant, le côté humain a également disparu.

Dans l'esprit de tous, *La Fête des Lumières* induit le rassemblement, la fête, l'être ensemble. Pourtant, dans la campagne de communication, on ne retrouve aucun côté humain. Graphiquement, la machine est très présente, les motifs nous donnent ainsi l'impression d'avoir été générés par un logiciel comme pour le pattern design, et non plus dessinés par le designer. De plus, il n'y a personne dans ces affiches, aucune présence qui fasse écho à la vie ou à l'être humain,



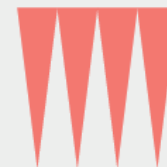
Photographie de nuit d'un mapping

seulement le phénomène lumineux puissant que renvoient les motifs. Dans cette même idée, les graphistes convoquent également la lumière grâce aux codes de la photographie. On peut percevoir dans le visuel un effet de flou artistique, appelé bokeh, qui désigne le rendu du flou qui se trouve hors du champ de netteté. On peut alors avoir l'impression que le visuel est une photographie des lumières de Lyon la nuit, avec une faible profondeur de champ. Ces affiches peuvent aussi faire penser aux motifs que l'on retrouve quand on regarde à travers un kaléidoscope, réfléchissant à l'infini et en couleurs la lumière extérieure. Il permet de rendre visible la lumière et de générer des motifs. L'observateur regarde d'un côté du tube, la lumière entre de l'autre et se réfléchit sur les miroirs. L'affiche représente ainsi l'œil du spectateur, comme s'il regardait à travers cet instrument optique les lumières projetées dans la ville. Une fois de plus, il manque le côté humain dans ces techniques, ce qui renforce l'idée de motifs générés par la machine. Par ailleurs, la machine est également présente dans le fait même de célébrer la fête, il est aujourd'hui possible d'acheter en ligne des « e-lumignons » pour participer à distance. De cette manière, on perd toute l'essence qu'était *La Fête des Lumières* à l'origine : l'idée de se réunir. On peut alors se demander s'il faut, pour jouir de la magie et de la fête, nécessairement avoir autant de lumière derrière ? La magie de la fête n'est-elle pas plutôt dans le fait de se rassembler ? Dans les choses les plus simples, sans artifices et plus humaines comme le faisaient les Lyonnais à la création de cette fête ?

« Graphiquement, la machine est très présente, les motifs nous donnent ainsi l'impression d'avoir été générés par un logiciel comme pour le pattern design... »

La lumière à Lyon est aujourd'hui devenue indispensable au rayonnement de la ville. Tout promeneur nocturne remarquera combien elle est devenue une composante essentielle de l'architecture lyonnaise, en révélant ses trésors sans les dénaturer. La lumière permet de faire corps avec la ville, via la nuit. Durant cet événement lumineux, la ville se transforme alors en écran de nuit, sur laquelle s'affichent des images projetées, à regarder à plusieurs. Pourtant, de nos jours, cet événement n'a plus pour objectif de rassembler, mais plutôt d'impressionner ceux qui ont fait le déplacement, pour admirer les mappings des grands édifices de la ville qui racontent une histoire. C'est pourquoi le graphiste intervient en travaillant à la surface des choses, en faisant d'une communication visuelle une fête impressionnante. **Il est ici le moteur d'un projet et tente non pas de représenter la fête en tant que réjouissance collective, mais plutôt le spectacle époustouflant que nous offre la ville le temps de ces quatre soirées.**

NUMÉRO 31 # LUMIÈRE - CÉLIA LEGRAND



Lux umbra dei 1



LUMIÈRE



BIEN-ÊTRE



RÉFLEXION

La lumière est, par essence, symbolique. Elle représente aussi bien un être divin que la raison, susceptible de nous délivrer du voile de l'ignorance. Ceci, Platon (V^e-IV^e siècle avant J.-C.) nous le démontre à travers l'allégorie de la caverne. D'un point de vue plus pragmatique, la lumière, phénomène physique impalpable, est sans cesse autour de nous. Cette énergie émanant d'un corps agissant sur notre rétine de façon à rendre visible notre environnement est, pour l'être humain, animal essentiellement diurne, un élément primordial. Dans certains cas, la lumière s'accorde avec la notion de rareté. Contrairement aux pays méditerranéens, les pays scandinaves sont soumis à une lumière timide pendant la grande période hivernale.

Géographiquement, toutes les cultures n'ont donc pas accès aux mêmes quantités de lumière et ne considèrent pas celle-ci avec autant d'importance. La rareté lumineuse a-t-elle une incidence dans la conception et la considération des espaces architecturaux? Comment le designer d'espace conçoit-il dans des milieux faibles en lumière?

05

L'église des Trois Croix entourée de ses pins
Alvar Aalto, 1955-1958.



Réalisée entre 1955 et 1958, l'église des Trois Croix, connue également sous le nom d'église de Vuakenniska, est un édifice situé à Imatra, dans le sud-est de la Finlande, lieu natal de son concepteur, Alvar Aalto (1898-1976). Il s'agit de l'un des pays dans le monde connaissant le moins d'heures d'ensoleillement pendant l'hiver, période durant laquelle ce pays est plongé dans une obscurité quasi-totale durant plusieurs semaines. Alvar Aalto, architecte, urbaniste et designer finlandais, se démarque en devenant l'un des pionniers du «Modernisme sensible» qui ouvrira la voie et donnera le ton du design scandinave. En effet, son travail repose essentiellement sur une harmonie croisant modernité et tradition apportant une certaine sensualité à la rationalisation et aux nouveaux matériaux et procédés de mise en œuvre dont use l'avant-garde européenne.

Baigné depuis sa tendre enfance dans des paysages finlandais, Aalto a intimement intégré les spécificités de la région et notamment les contraintes climatiques pour produire l'édifice. C'est pourquoi la communauté industrielle d'Imatra fait appel à lui, afin de finaliser le plan de gestion de la ville. Dans ce plan, il fut décidé que l'église serait implantée dans un bois, formé par de gigantesques pins. Une église hors de la ville, insérée dans des lieux sombres et reculés, et certainement difficiles d'accès serait impensable pour nous, Français. En France, l'église est au centre névralgique du village. Son clocher marque

« En France, l'église
est au centre névralgique
du village. »

le paysage tel un repère indiquant le lieu de vie, lieu où prend place une foule animée. À l'inverse, l'église des Trois Croix se dresse loin de la cohue afin de permettre méditation et contemplation.

Le chemin à parcourir pour atteindre l'église est une préparation progressive afin de rentrer en contact avec Dieu. Traverser un lieu faible en lumière permet une introspection sur soi. De plus, le choix d'implanter ce lieu

sacré dans une forêt, lieu apaisant et protecteur, prend tout son sens lorsque nous nous penchons sur le mode de vie des Finlandais. Parcourir la forêt est une pratique récurrente chez les Finlandais pour qui le contact avec la nature doit s'éprouver au quotidien. La tranquillité émanant de cet environnement peut les plonger dans un sentiment de solitude, donnant lieu à une démarche intérieure et activant la mystique recherchée.

Après ce moment de repli sur soi, se dévoile petit à petit l'église. Elle apparaît, immaculée, dans le paysage, telle une lumière à suivre, par sa couleur blanche. Le béton, matériau utilisé dans la construction de l'église, absorbe la lumière et la renvoie. Ainsi, l'aspect extérieur du bâtiment est très lumineux, ce qui le rend donc attrayant. Cet effet est également repris à l'intérieur des lieux. La réverbération de la lumière naturelle permet d'augmenter l'intensité de la luminosité. Ainsi, la texture lisse et la couleur blanche du béton sont des choix propices en raison de leur capacité à capter et à diffuser la lumière et à faire fuir le sentiment d'austérité très souvent reproché aux ténors du modernisme. Dans les années 1950, le béton va se démocratiser et devenir un matériau novateur. En Europe de l'ouest en particulier, il était important de concevoir une nouvelle manière de construire, afin d'oublier les ravages causés par la Seconde Guerre mondiale. On souhaitait reconstruire très vite dans le but d'effacer toutes traces rappelant la terreur vécue et d'offrir des lieux d'accueil au plus grand nombre. Les caractéristiques du béton ont alors permis d'élaborer des procédés de construction rapides. Les savoir-faire émergents des avancées post-guerre ont conduit à une cadence entraînée par la frénésie du progrès. Ainsi, les architectes furent contraints à être efficaces par manque de temps. Dans leur effort de rationalisation, ils cherchèrent à rendre les bâtiments plus abordables.

« Elle apparaît, immaculée, dans le paysage, telle une lumière à suivre »



Maquette tronquée représentant l'intérieur ainsi que la structure de l'église des Trois Croix

©Musée du MOMA

En architecture, cette notion, issue des champs de l'ergonomie, signifie une interaction spontanée et intuitive entre le lieu et les usagers. Mais le béton a été utilisé sur de nombreux lieux de cultes pour sa capacité à transmettre les aspects symboliques liés à la religion. Le Corbusier et Niemeyer l'ont utilisé pour sa plasticité et son austérité, alors que Tadao Ando en a usé pour signifier les stigmates en laissant apparente la brutalité des outils et techniques de coffrage. Toutefois, même si l'utilisation du béton permet une esthétique adéquate avec ces lieux, on ne peut aujourd'hui passer sous silence les défauts qui lui sont liés sur le plan environnemental. De plus, ce matériau est un grand producteur de dioxyde de carbone. Le béton, solution novatrice pour une époque qui était dans le besoin, est cependant, aujourd'hui, contestable. Aalto ne se limite pas comme à son habitude à ce matériau industriel et comme dans nombre de ses constructions, il lui adjoint la brique. Ces deux matériaux offrent des avantages sur le plan technique mais matérialisent le trait d'union tout scandinave entre modernité et tradition.

Mais reprenons notre chemin lumineux : pour accentuer et optimiser l'ensoleillement au sein de l'église, les murs ainsi que les plafonds sont obliques. L'inclinaison des surfaces et parois aux alentours des trente degrés vers une orientation plein sud (ouvertures zénithales) accorde une maximalisation du temps de lumière. Qui plus est, les formes des ouvertures optimisant l'entrée de la lumière naturelle influent sur la structure du mobilier intérieur. Par exemple, les fenêtres latérales faisant entrer une lumière indirecte ont déterminé l'allure de l'orgue.

À l'issue de la Seconde Guerre mondiale, les Finlandais cherchent à se reconstruire et Alvar Aalto, fort de ce constat, mise sur l'importance de la lumière pour réunir le peuple. Les conditions dans lesquelles apparaît ce mot renforcent son sens. «Lumière» est un terme qui apparaît au XII^e siècle, en Europe, à la Renaissance². Cela correspond au moment

où l'homme porte une grande foi en lui et en ses capacités. Faire pénétrer de la lumière dans l'église ne signifie pas seulement une invocation à Dieu. La présence de la lumière peut permettre tout simplement un sentiment de bien-être, une sensation agréable.

Toutefois, si nous devons qualifier cette lumière de divine, il est essentiel de comprendre la manière dont elle traverse l'espace de recueillement. La lumière figure en effet la relation immatérielle entre les croyants et l'être suprême, Dieu. Ici, dans ces lieux, est pratiqué l'évangélisme luthérien³. Cette religion s'appuie sur une croyance qui se fonde exclusivement sur une relation de confiance avec Dieu. L'évocation de l'être céleste doit signifier le plus fidèlement aux pratiquants la représentation de celui-ci.

D'après l'Abbé Suger (1081-1151), Dieu est une lumière colorée, d'où l'origine des vitraux. Or, Alvar Aalto choisit la lumière blanche, qui, dans la synthèse additive, contient toutes les couleurs. L'élaboration du vitrail est un métier ancestral demandant de la patience. Cependant, le contexte imposait rapidité et efficacité. Afin de respecter l'évocation divine lors des cérémonies, la présence de Dieu est identifiable par l'action de la lumière sur les trois croix en bois remplaçant le retable, disposées derrière l'autel. Dans le but de mettre en valeur la projection d'ombres illustrant la présence de Dieu, la couleur blanche des lieux permet de créer un contraste fort, engendré par le traitement de la lumière. Ainsi, le rappel de Dieu auprès des fidèles se retrouve renforcé par le dessin des profils des croix projetés. De plus, amener la lumière de façon majestueuse au-dessus de la tête des croyants est une représentation théâtrale et solennelle de l'être souverain. Peter Zumthor reproduit cette même intention en 2007, à Mechernich en Allemagne, avec la chapelle Bruder Klaus. Cet endroit laisse passer la lumière naturelle par une fente dans le toit après la combus-



Intérieur de l'église des Trois Croix
Réverbération de la lumière

©Maija Holma

tion d'une structure intérieure composée de troncs dont l'empreinte sera sauvegardée dans le béton coulé donnant forme à la chapelle. Peter Zumthor joue également avec une lumière provenant du ciel pour convoquer Dieu.

En conclusion, la lumière, lien entre le ciel et la terre, est un élément évocateur de Dieu. Elle sculpte l'espace afin

« la lumière, lien entre
le ciel et la terre, est
un élément évocateur
de Dieu. »

de lui donner une fonction de lieu de méditation, de prière. Outre le fait que la lumière soit l'incarnation de Dieu, elle est avant tout un besoin vital. Alvar Aalto a su mettre à profit la contrainte géographique des lieux. Il a considéré la lumière naturelle comme un composant essentiel de l'église. Il s'est appro-

prié la lumière tel un outil servant le contexte sacré des lieux. L'architecte a usé des caractéristiques du béton afin d'intensifier la réverbération de la lumière naturelle, créant ainsi, dans ces lieux, un espace lumineux.

1. Proverbe issu du Latin médiéval signifiant « la lumière est l'ombre de dieu. »

2. Renaissance: ce n'est pas une référence à la période historique du XV^e au XVII^e siècle, mais à l'ère du Moyen-Âge, portant également le même nom, au XII^e siècle. Il s'agit d'une époque de prospérité marquée par la réforme de l'église. La chrétienté vit un profond bouleversement de ses structures culturelles. Les disciplines intellectuelles sont dynamisées et enrichies par la traduction de textes anciens ainsi que par leur diffusion. Le douzième siècle a laissé sa marque sur l'éducation supérieure, sur la philosophie scolastique, sur les systèmes juridiques européens, sur l'architecture et la sculpture, sur le drame liturgique, sur la poésie latine et vernaculaire.

3. Évangélisme luthérien: théologie protestante de Martin Luther à partir de 1517 qui rompt les liens avec le pape, et établit que l'écriture est la seule règle des fidèles. Les péchés sont remis non par les sacrements, mais par la foi.

NUMÉRO 31 # LUMIÈRE - PAULINE PERSENT



mise en lumière par le noir



LUMIÈRE



EXPÉRIENCE



OBSCURITÉ

Mettre en lumière consiste à dévoiler une notion ou un concept non évident. Dans le design, la mise en valeur par la lumière peut interroger certains procédés de médiations. C'est pourquoi nous allons traiter la question de la mise en lumière au travers d'un dispositif scénographique, proposé par Joengmoon Choi, œuvre immersive et expérientielle pour considérer une problématique environnementale. Semblable à un oxymoron technologique, le procédé de mise en lumière par le noir, en convoquant l'espace, nous invite à nous questionner sur le message perçu au travers d'une expérience perturbante vécue.

C'est pourquoi nous pouvons nous demander dans quelle mesure l'expérience spatiale déroutante traduit et transmet l'émotion et comment elle invite à se saisir des problèmes environnementaux et à s'interroger sur eux.

06

Puls of the Earth est une œuvre proposée par Jeongmoon Choi, jeune artiste coréenne. Exposée à la Frac Alsace, du 26 février au 25 août 2020, elle nous plonge au cœur de son intimité et de son étroite relation à la lumière et à l'espace. L'artiste exploite la salle d'exposition comme support direct d'installation, elle transforme et maximise l'espace en un paysage à la fois esthétique et inquiétant, traduisant de réelles sensations. En effet, cette œuvre est une retranscription des vibrations du sol lors du tremblement de terre de Tohoku en 2011, qui a mené à la tristement célèbre catastrophe nucléaire de Fukushima.

L'œuvre prend son sens grâce à sa volonté de transcrire le ressenti premier du tremblement de terre sur le corps, en générant une perturbation poly-sensorielle. L'artiste a transposé spatialement une représentation sismographique dans l'espace. Elle compose en trois dimensions, une structure filaire reprenant la trame des ondes sismiques. Elle met ainsi en évidence les mouvements bruts, et les ruptures liées au tremblement de terre. Dans cette démarche, nous pouvons penser que la mise en lumière d'un événement environnemental néfaste vise à informer les visiteurs sur les bouleversements climatiques à

travers leurs ressentis corporels. Mais, paradoxalement, l'œuvre prend tout son sens dans le noir. Les fils composant la structure sont traités avec un produit fluorescent, rose, bleu, jaune, mis en évidence seulement lorsqu'ils sont éclairés par lumière noire, autrement dit l'ultra-violet. Le parti-pris du dévoilement par le noir est un procédé de médiation qui nous questionne sur ce que l'artiste veut rendre visible, et sous quel angle il l'exploite. Ici, l'artiste coréenne met davantage l'accent sur les ressentis et les perturbations physiques qu'un tremblement de terre engendre, et c'est ainsi qu'elle convoque le corps en le confrontant à un espace impressionnant, déroutant.

« informer les visiteurs sur
les bouleversements climatiques »



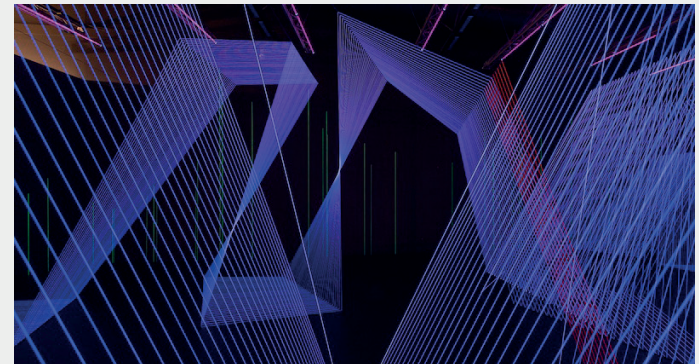
The Pulse of the Earth
Vue d'exposition Jeongmoon Choi
Le Pouls de la Terre FRAC Alsace 2020
© Pierre Rich

L'œuvre s'inscrit dans une dynamique sensible et plastique. Cette expression personnelle est une traduction des mouvements de la terre en une composition architecturale saccadée, géométrique. L'utilisation de la lumière noire, qui illumine l'œuvre, nous plonge dans un univers particulier. C'est un nouveau paysage sensoriel qui s'offre au spectateur. La lumière est créée grâce à la répétition rythmique des fils étirés dans le vide. Le reflet de cette lumière fluorescente au sol et dans les baies vitrées offre une vision davantage perturbante, créant une expérience spatiale déstabilisante. En effet, l'exposition prend comme support un espace de 500m² ouvert sur l'extérieur par trois de ces côtés. Une fois la nuit tombée, l'œuvre fait corps avec son environnement, grâce à l'arrière plan urbain illuminé de nuit offrant une vision de l'espace avec plusieurs plans de lectures. Cette perturbation visuelle est mise en place par l'architecture filaire fluorescente qui inclut le public dans une dimension bien particulière oscillant entre fiction, simulation et témoignage. Ce spectacle donne à réfléchir et offre des impressions paradoxales entre disproportions et arythmies. L'artiste a créé son propre langage métaphysique, dans un nouvel espace intermédiaire, seul lieu où se révèle le symbolique au sujet, qui nous plonge au cœur d'un cataclysme environnemental. C'est en réalité une volonté personnelle de l'artiste d'en faire un sujet de réflexion, d'amener le public à prendre conscience des conséquences de l'activité humaine sur la Terre. Faire prendre conscience des dysfonctionnements liés à nos comportements.

Cependant, nous pouvons nous questionner sur la lisibilité qu'offre son œuvre, en lien avec le message a priori véhiculé. Certes, le processus de mise en lumière dans l'obscurité par l'ultra-violet est une façon pour l'artiste de mettre en

« architecture filaire fluorescente qui inclut le public »

The Pulse of the Earth
 Vue d'exposition Jeongmoon Choi
Le Pouls de la Terre FRAC Alsace 2020
 © Pierre Rich



« Transposée dans l'espace à une échelle disproportionnée »

Vue extérieure de *Pulse of Heart* dans l'exposition
Le Pouls de la Terre de Jeongmoon Choi,
installation in situ, 2020, FRAC Alsace
© Pierre Rich



lumière une problématique qui nous affecte tous. Et plonger le spectateur dans cette atmosphère est certes une manière de le faire se questionner sur l'ambiance, les couleurs, la structure. Mais nous pouvons noter le lien indirect entre l'interprétation artistique de Jeongmoon Choi, et l'intention initiale. La lecture de ce message est-elle évidente lorsque l'on expérimente cette œuvre?

L'artiste utilise la data vision, c'est-à-dire le fait de transposer des informations, scientifiques dans le cas présent, en une représentation graphique. Est-elle assez visible aux yeux du public, pour avoir le recul suffisant de s'interroger sur les problématiques environnementales liées à l'homme? Nous ne pouvons pas nier le caractère « spatialement spécial » de cette installation offrant une expérience presque surréaliste. Ce qui amènera tout de même le spectateur à s'interroger sur le sens de l'œuvre. Cette expérience est particulièrement éprouvante émotionnellement et met à l'épreuve nos sens. Transposée dans l'espace à une échelle disproportionnée, elle est la représentation visuelle et subjective de turbulences sismiques. Entre disproportions, lumière et son, nous pouvons noter les perturbations mises en œuvre dans l'espace pour interpeller le public. Et, en effet, la déambulation dans l'installation se fait accompagnée de la résonance des battements de cœur de l'artiste combinés aux sons des ondes sismiques, accentuant la dramaturgie de la catastrophe.

Afin d'élargir les questionnements sur la capacité d'un espace à procurer une émotion et donc influencer nos comportements et consciences, nous pouvons analyser la manière dont James Turrell, designer américain, met son travail en œuvre. En effet, dans *Light Inside*, l'artiste met en place un dispositif lumineux qui vient complètement « indéterminer » l'espace, qu'on peut presque nommer vide et plein. C'est par le champ

lumineux, créé grâce à la propagation et l'orientation de la lumière que l'espace est difficilement appréhendable. Atmosphère et composition perturbantes, nous pouvons donc souligner la volonté de Jeongmoon Choi de jouer avec les sens et d'interpeller le public par choc émotionnel directement lié aux sentiments que véhicule son installation, et à la lecture qu'on en fait. La déambulation se fait de manière libre dans l'espace, entre les ruptures au sol, les angles, les passages, la lumière, les reflets et le son, elle compose un espace éveillant les sens, qui a de quoi perturber les repères, et peut interroger, voir angoisser le public. L'esthétisation d'un évènement dramatique en une exposition spatiale lumineuse semblerait relever de la fascination de l'humain à contempler l'horreur. Cet intérêt pour la représentation de l'horreur, du dramatique, prendrait son sens à travers deux émotions contraires : la fascination et la répulsion. C'est un moyen de s'indigner moralement face aux manifestations profondes des catastrophes, qu'elles soient environnementales, sociales, politiques etc. C'est en cela qu'un sentiment de culpabilité pourrait naître au travers de l'exposition invitant à remettre en cause nos comportements et valeurs morales. Nous pouvons nous demander alors si l'expérience proposée ne relèverait pas davantage de l'émotion esthétique plutôt que d'un plaisir cognitif. Ce qui amènerait le public à réellement se questionner sur l'impact de l'homme sur son environnement.

Nous pouvons néanmoins affirmer que dans cette installation, Jeongmoon Choi sollicite les émotions chez son public. Elle met en lumière les bouleversements corporels qu'une catastrophe naturelle engendre sur nos corps et notre psychisme. L'artiste espère susciter chez son public la prise de conscience de nos responsabilités sociétales dans le cadre de telles catastrophes **L'impact sensoriel de son installation aborde en creux les choix technologiques et énergétiques dans tout leur potentiel catastrophique, soulignant la vulnérabilité de notre espèce et la fragilité de l'environnement.**

The Pulse of the Earth
 Vue d'exposition Jeongmoon Choi
 Le Pouls de la Terre FRAC Alsace 2020
 © Pierre Rich



NUMÉRO 31 # LUMIÈRE - MALVINA VIALANEIX



La lumière, une matière



LUMIÈRE



ÉCONOMIE



EXPÉRIENCE

Le musée est un lieu où la mise en lumière est primordiale pour mettre en valeur les œuvres qui constituent notre culture artistique. Dans ses créations, Pierre Soulages travaille la peinture noire comme un moyen de créer de la lumière grâce aux divers degrés de réflexivité des matières picturales. Reliefs et textures interviennent alors en compléments logiques. Dans ses « *Outrenoirs* » ou « *Noirs-lumière* », il utilise des outils pour former des crêtes et des sillons dans la peinture. Ses toiles sont de grandes dimensions. Il a particulièrement travaillé sur un format de 162 par 114 cm appelé le « *cent paysage* ». Certaines de ses peintures peuvent aller jusqu'à 405 cm de large ce qui permet, selon l'angle où le spectateur se situe et l'éclairage, d'être immergé dans un tableau qui offre des nuances de gris, du noir au blanc. Ainsi, la lumière et l'architecture du musée ont un fort impact dans la présentation des toiles de Pierre Soulages pour l'observateur. C'est en s'inspirant des contraintes de dimensions des peintures et de leur rapport à la lumière que l'agence d'architecture RCR, constituée de Rafael Aranda, Carme Pigem et Ramon Vilalta, a réalisé le Musée Soulages à Rodez, en 2014. Ce musée abrite la plus grande collection au monde de l'artiste, ainsi qu'une galerie dédiée à des artistes contemporains.

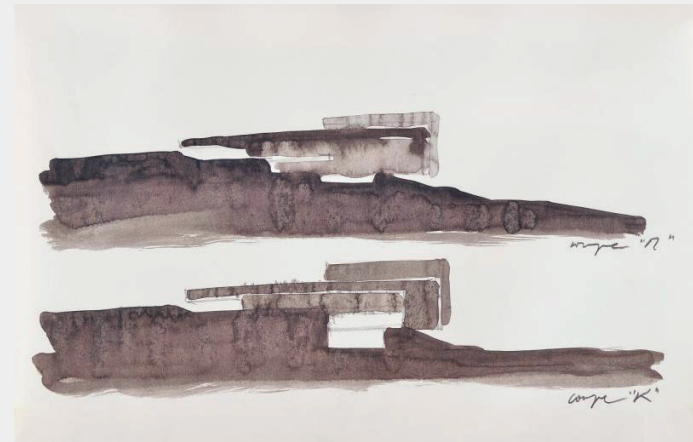
La question, ici, est de savoir comment lier les différentes fonctions de la lumière naturelle avec les différents espaces d'exposition et les œuvres de Soulages.



Le point de départ de la proposition de l'agence RCR a été les mots de Pierre Soulages : « *Lumière, Matière, Couleurs* ». Ainsi, comment, en amont de la construction, les architectes ont-ils traduit la lumière comme une matière alors que celle-ci est immatérielle ? Pour signifier ses intentions, l'agence a utilisé l'aquarelle pour communiquer ses dessins. Cette technique plastique permet, suivant la quantité de matière déposée, d'avoir différentes intensités et de retranscrire l'ambiance lumineuse. Les espaces massifs viennent contraster avec des éléments plus aériens. En architecture, la considération de la lumière est souvent priorisée, que ce soit sur les plans fonctionnel ou symbolique ; par exemple, l'architecte Steven Holl la considère comme indispensable. Cet architecte réalise également des croquis à l'aquarelle afin de projeter la lumière naturelle souhaitée dans un espace. Pour lui, « *l'espace n'est rien sans la lumière. Un bâtiment parle dans le silence de la perception orchestrée par la lumière* ». Ici, Steven Holl suggère que selon l'éclairage, certains détails du bâtiment seront plus ou moins mis en valeur. Par conséquent, pour comprendre un bâtiment et ses particularités, il faut laisser le temps s'écouler et observer, car la perception d'un espace est modelée par la luminosité et les ombres. Suivant la position de la source lumineuse et son intensité, une salle peut paraître plus ou moins grande car les ombres accentuent l'effet de profondeur suivant leurs positions.

Le musée Soulages regroupe une pluralité de travaux. Pour pouvoir les présenter dans les meilleures conditions, les éclairages ont été adaptés aux œuvres et les espaces ont été pensés sur mesure. Les grands formats de plus de 150 cm sont exposés dans de grands volumes contrairement à de plus petits formats qui sont disposés dans des salles où le plafond est plus bas. Pour garder une homogénéité dans les proportions des

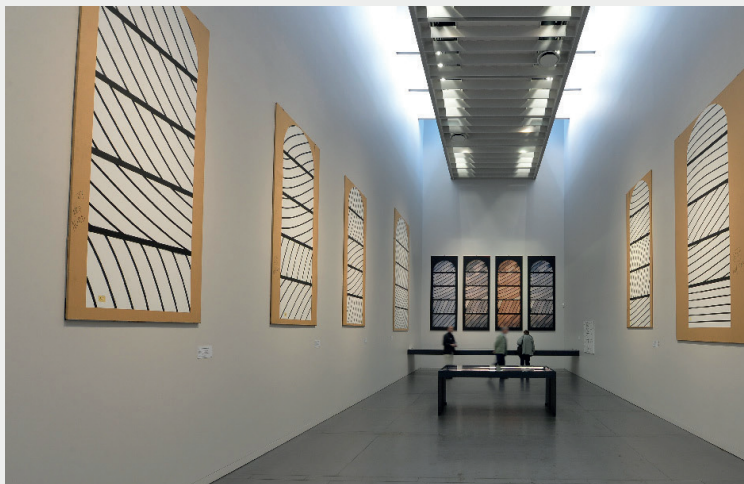
« Les espaces massifs viennent
contraster avec des éléments
plus aériens. »



Elévation en aquarelle
du Musée Soulages, Rodez, France

© RCR architecture Thierry Estadiou

« La mise en lumière de la collection varie selon la typologie d'œuvres. »



Intérieur de la salle des vitraux de Conques,
Musée Soulages, Rodez, France

©RCR photothèque Rodez agglomération
Photo : Jean Louis Bories

salles, celles-ci ont été calculées selon le nombre d'or, soit $1 + \sqrt{5} : 2 \approx 1,618034$, qui est considéré comme une expression d'harmonie et d'esthétisme dans les arts. Ce nombre renvoie aux proportions et à la verticalité de l'abbatiale de Conques, lieu qui a marqué Soulages dans son enfance, et pour lequel il a réalisé des vitraux. La mise en lumière de la collection varie selon la typologie d'œuvres. Pour les peintures sur toiles, un fort

éclairage est privilégié afin de saisir toutes les nuances des noirs contrairement à des travaux sur papier qui sont plongés dans l'obscurité, afin d'avoir un espace confidentiel. Lorsque le visiteur déambule

dans le musée, le parcours le fait passer d'une salle avec un plafond très haut et une luminosité forte à une salle où la luminosité est tamisée et où le plafond est bas, ce qui crée ainsi un contraste. Le visiteur est placé dans une situation où il ne sait pas à l'avance dans quel type de salle il va se retrouver pour découvrir les prochaines créations. Cependant, un sentiment de continuité est présent grâce aux poutres de 12 cm d'épaisseur présentes dans toutes les salles du musée qui permettent d'avoir un fil conducteur architectural.

La lumière intervient dans la scénographie suivant plusieurs directions. Elle est parfois émise face à ce qu'elle éclaire, parfois les œuvres sont placées à la perpendiculaire. Cela permet de marquer des ombres et de mettre le spectateur dans un rôle actif afin de trouver l'angle qui lui convient le mieux pour percevoir toutes les nuances de gris. Pour Soulages, un rapport entre la peinture, le peintre et le spectateur est instauré. Par conséquent, celui qui regarde l'œuvre interagit avec elle, puisque, pour pouvoir en saisir toutes ses nuances, il doit se déplacer dans l'espace. Comment créer un dialogue entre architecture et lumière pour venir en complément du lien entre peinture, peintre et spectateur? Selon l'artiste, l'espace de la peinture est devant la toile car si le spectateur se déplace,

un nouveau visuel s'offre à lui grâce aux reflets qui deviennent visibles. Ainsi, pour diffuser la lumière, les revêtements muraux sont importants. Une couleur claire est privilégiée pour la renvoyer, alors que dans d'autres salles, les revêtements sont foncés afin de ne pas la diffuser. La lumière permet d'aider au dialogue entre l'architecture et les œuvres, mais quelle place doit-elle avoir : s'effacer ou au contraire venir compléter ce duo? Dans un premier temps, l'agence RCR a souhaité l'employer pour sa fonction d'éclairage. Des baies vitrées recouvrant la totalité de la longueur de la salle des *Outrenoirs* sont utilisées, l'éclairage est direct et vibrant. Le spectateur est en recherche du meilleur angle pour observer toutes les nuances des peintures, la lumière vient en complément pour aider à la découverte de la toile. Dans un second temps, elle est employée de manière symbolique. Dans la salle où sont exposés les esquisses des vitraux de Conques, la lumière diffusée est indirecte et provient d'une fenêtre de toit de la longueur de la salle.

« la lumière s'efface dans sa fonction
médiatrice entre architecture
et œuvre pour devenir symbole »

La volonté de l'agence d'architecture a été de rappeler l'ambiance monacale de l'abbatiale de Conques, pour laquelle ces travaux ont été réalisés. Dans la religion chrétienne, la lumière venue du ciel signifie Dieu éclairant la vie des Hommes ce qui participe à constituer une atmosphère sacrée. Dans ce cas, la lumière s'efface dans sa fonction médiatrice entre architecture et œuvre pour devenir symbole. Le clair obscur est un concept qui met en contraste des zones claires et des zones foncées, il a été utilisé par Soulages dans ses productions et repris dans la scénographie du musée. Au cours de la visite, l'intensité lumineuse évolue, plus le visiteur s'approche de la salle des estampes, plus la pénombre s'installe.

La scénographie de ce musée utilise de la lumière naturelle, ce qui pose un problème quant à la conservation des toiles.

Pour analyser l'altération par une source lumineuse, il faut prendre en compte plusieurs facteurs. L'éclairagiste Jean-Jacques Ezrati les a listés dans ses recommandations d'éclairage muséographique. Tout d'abord, il faut regarder la nature de l'œuvre, ensuite la source lumineuse et sa composition spectrale, enfin le niveau d'éclairement et sa durée d'exposition. Dans le Musée Soulages, la lumière est toujours émise au travers de filtres ou pare-soleil sur les peintures. Pour la salle des *Outrenoirs*, un rideau noir occulte 2% de la luminosité afin de ne pas altérer les peintures. L'orientation de cette salle est située plein nord, comme les ateliers d'artistes, pour limiter les rayons du soleil direct. Au contraire, toutes les façades orientées plein sud sont aveugles pour protéger des rayons lumineux. Il faut tout de même rappeler que tout objet exposé à la lumière subit une altération, et c'est d'autant plus vrai pour les peintures. L'objectif du conservateur est de trouver un compromis acceptable entre leur présentation et leur conservation, grâce à la rotation des travaux.

Pour lier les différentes fonctions de la lumière naturelle avec les différents espaces d'exposition et les œuvres de Soulages, les architectes du cabinet RCR les ont considérées selon différents attributs. La lumière naturelle est utilisée de manière fonctionnelle pour éclairer les salles tout en prenant en compte la conservation des œuvres. Elle est également exploitée dans un objectif scénographique afin d'instaurer une ambiance dans laquelle le spectateur est plongé pour découvrir les peintures. Sa fonction médiatrice est exploitée afin de participer à la compréhension du dialogue entre l'architecture et les œuvres pour le spectateur. **L'emploi de la lumière se fait aussi de manière symbolique afin de lier l'espace d'exposition à une dimension spirituelle.**

« tout objet exposé à la lumière subit une altération »



Intérieur de la salle des « Outrenoirs », musée Soulages, Rodez, France

©RCR photothèque Rodez agglomération
Photo : Jean Louis Bories

NUMÉRO 31 # LUMIÈRE - SORENZA BERGER



ENCÈNE

En Cène est la revue du DSAA Design éco-responsable ;
Design d'Espace, Design Graphique, Design de Produit
du Lycée Raymond Loewy à La Souterraine,
Pôle Supérieur de Design Nouvelle Aquitaine.
La thématique de ce numéro est « Lumière ».

RÉDACTION ET PRODUCTION

Fien Commere • Julia Pierre • Julie Rastello
Célia Legrand
Malvina Vialaneix • Pauline Persent • Sorenza Berger

CONCEPTION GRAPHIQUE ET ÉDITORIALE

Louise Boulanger
Mise en page par Sorenza Berger, Théo Cammarata, Célia Legrand

ENCADREMENT

Anne-Catherine Adam-Céard

COMITÉ DE RÉDACTION

Julien Borie, Bertrand Courtaud

ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

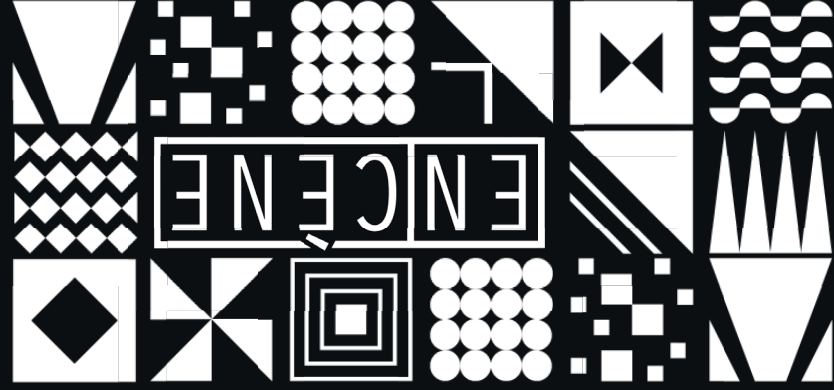
Anne-Catherine Adam-Céard • Julien Borie • Élisabeth Charvet •
Bertrand Courtaud • Ann Pham Ngoc Cuong • Laurence Pache •
Christophe Recoules • Sandrine Sirmain • Lucille Thiery

CRÉDITS TYPOGRAPHIQUES

Ryman Eco • Plantin • Roboto

Achévé d'imprimer le 14 janvier 2021

NUMÉRO 31 # LUMIÈRE



NUMÉRO 31 # LUMIÈRE