Année 2020-2021

Lycée Jean-Pierre Vernant

Université de Cergy Pontoise

Diplôme National des Métiers d'Art et du Design

Mention matériaux céramique mineure numérique

Licence 3

Le geste dans le processus de création de l'artisan designer
Réflexion sur le cheminement du dessin à la transformation de la matière

Clémentine Long

Tutrice de mémoire : Cécile Chevance

« *Faire consiste alors en un processus de mise en correspondance : non pas imposer une forme préconçue à une substance matérielle brute, mais dessiner ou délivrer les potentialités immanentes d'un monde en devenir.* »

Tim Ingold

Je remercie l’ensemble de l’équipe pédagogique du Lycée Jean-Pierre Vernant à Sèvres, qui m'a accompagnée lors de l’élaboration de mon cheminement de pensée et de la rédaction de ce mémoire.
Je souhaite également remercier l’ensemble des intervenants professionnels pour leur disponibilité et les échanges que nous avons eu.
Enfin, je tiens à remercier Cécile Chevance, ma tutrice de mémoire, pour son investissement dans le développement de mon champ d’étude, son écoute et ses conseils.

SOMMAIRE

Introduction ……... 4

1. Cheminement du dessin à l'objet ……. 5
1.1 Le dessin comme trace d'un mouvement ……..
1.2 Dessin intime, processus personnel de création ……
1.3 Outil de communication, vers une production matérielle …….

2. La conscience du matériau, vecteur de création ……. 8
Pensée créatrice et évolution de la forme ……....
La méthode empirique, recherches par la maquette et expérimentations ……....

3. Le mouvement comme processus de création ……. 10
L'humain et la matière, expérience d'un contact en corps à corps …….....
Le processus de fabrication au cœur du projet ……...

Conclusion ……. 12

Annexes …….…

Bibliographie ……. 13

Abstract ……....…. 15

Interview avec Julia Huteau ……..…….. 16

Interview avec Marit Kathriner ……....…….…. 18

Visuels des références ……..…...……..... 19

Visuels des références complémentaires ……...……..... 28

Lexique ……....….. 31

Le travail de l'artisan est une connexion entre la main, l'esprit et la matière. Dans un processus de création, le geste artisanal tient du sensoriel. Ce geste créateur s'étend de la main au corps entier, impliquant des jeux de forces, de poids, de rythmes. Tous les sens sont en éveil, en harmonie avec la matière. Ce moment de fabrication allant du dessin à la transformation du matériau relève cependant de l'intime. Gardées à l'abri de l'atelier, les étapes de conception d'un objet découlent de l'intuition du créateur, de sa conscience sensible du matériau qui le conduit à développer ses propres outils. D'un point de vue historique, la culture grecque ne fait aucune distinction entre l'artiste et l'artisan. C'est au XVIIIe siècle que l'on associe davantage la technique à l'artisan et la valeur de l'esprit à l'artiste. Plus tard, en 1888, le mouvement Arts and Crafts apparaît en Angleterre. Il fait face à l'industrialisation qui dévalorise la qualité et l'esthétique des productions, en mettant à l'honneur le travail fait main et le plaisir de faire qui combine art et technique. Ce mouvement va inspirer Walter Gropius, qui fonde l'école du Bauhaus au début du XXe siècle. C'est dans une volonté d'intégrer de l'art dans les objets du quotidien sans pour autant s'affranchir des procédés techniques industriels qu'il prône l'idée selon laquelle il n'y a aucune différence entre l'artiste et l'artisan[1]. Aujourd'hui encore, dans une société où le digital engendre la standardisation des produits[2] et où le virtuel prend une place centrale, il est important de valoriser les métiers d'arts et donner accès à la part de mystère cachée derrière les processus de création. Nous pouvons dès lors nous demander dans quelle mesure intervient le geste dans le processus de création de l'artisan designer. Comment s'articulent les étapes allant du dessin à l'objet final ? Quelles sont les sensations éprouvées par le céramiste qui façonne ? Quel est le lien entre la main et la matière ? Tout d'abord nous examinerons le cheminement du dessin à l'objet et comment le traitement de la ligne conduit à matérialiser une idée. Ensuite, nous analyserons la conscience sensible de l'artisan liée au geste créateur. Enfin, il s'agira d'établir une réflexion sur le mouvement comme intuition créatrice, en corps à corps avec la matière.

---

[1] « Architectes, sculpteurs, peintres; nous devons tous revenir au travail manuel, parce qu' il n'y a pas d'art professionnel. Il n'existe aucune différence, quant à l'essence, entre l'artiste et l'artisan. L'artiste n'est qu'un artisan inspiré. » Gropius Walter, Extrait du *Manifeste du Bauhaus*, 1918

[2] Browaeys Christine, *La matérialité à l'ère digitale, l'humain connecté à la matière*, Presses Universitaires de Grenoble, 2019

I. CHEMINEMENT DU DESSIN À L'OBJET

1. Le dessin comme trace d'un mouvement

Mouvement plus ou moins inconscient de la main tenant le crayon, le dessin est la projection d'une intention de l'esprit qui conçoit. C'est là que l'esprit et la main joignent leurs forces. Le mot « disegno » (design ou dessin selon les traductions), se définit comme étant à la fois l'idée et son expression visuelle[3]. Dessiner permet de prendre en compte ses propres sensations au moment de l'action du crayon sur la feuille, le passage du graphite ou de la bille sur le papier. Le tracé connecté à l'esprit fait ainsi de l'extension du bras et de la main qui les relie, un vecteur de pensée. En effet, travailler le trait à plat revient à matérialiser une idée, à raconter un objet avant même qu'il ne prenne forme[4], une façon de prévoir et non de projeter. Cependant, une esquisse n'est pas seulement l'expression d'une image de l'esprit ni l'articulation d'une réflexion, mais « la trace d'un geste[5] ». C'est d'ailleurs en ce sens que l'hésitation du dessin[6] accompagne le processus de création d'un objet, le mouvement de la main ondulante. Pour le créateur, le dessin est un outil mettant à l'épreuve ses rêves et ses espoirs, son imaginaire, élan anticipateur menant à la création matérielle.

---

[3] Ingold Tim, *Faire : Anthropologie, archéologie, art et architecture*, Bellevaux, Dehors, 2017, p.160
Ingold relie les termes « design » et « dessin » en citant les auteurs comme Leon Battista Alberti et Giorgio Vasari qui pensent le mot italien « disegno » comme étant à la fois l'idée et son expression visuelle.

[4] Association Traces Habiles, *La Consigne*, Les Éditions des Ateliers d'Art de France, 2017
Texte de Christian Jacob, directeur de recherches au CNRS et directeur d'études à l'EHESS

[5] Ingold Tim, *op. cit.*, p.160

[6] Pallasmaa Juhani, *La main qui pense, pour une architecture sensible*, Paris, Actes Sud, 2013, p.90-110
« Le design est toujours à la recherche de quelque chose qu'il est impossible de connaître à l'avance ».
Dans cette citation, l'architecte finlandais explique que les erreurs, les répétitions sont le seul moyen d'arriver à une solution satisfaisante dans la création. Pour lui le dessin est le seul déclencheur immatériel d'idée qui n'est ni contraint par l'espace, par le poids des matériaux ou par des règles établies.

2. Dessin intime, processus personnel de création

Manière de re-connecter l'esprit à la matière, la pensée au geste[7], le dessin intègre différentes étapes du processus du créateur selon sa démarche. Il peut marquer une idée, un souvenir, comme dans la démarche de Xavier Noël[8], doreur ornemaniste qui utilise le croquis pour garder une trace, fixer l'idée d'une texture ou d'une forme. À l'abri de l'atelier, le dessin peut marquer une intention intime comme celui de Clémentine Dupré[9], céramiste qui développe des esquisses de construction, des principes combinatoires ou des typologies de formes pour créer des structures pensées dans l'espace. Enfin, le dessin peut être l'outil principal de conception d'un objet, comme celui de Laureline Galliot[10], designer exploitant l'esquisse digitale tracée au doigt pour générer des formes imprimées en 3D et colorées dans la masse. Pour Julia Huteau[11], artiste et céramiste, le dessin-outil[12] intervient différemment selon ses projets. Dans la série de sculptures *Rebound*, l'artiste utilise la réalité virtuelle[13] pour générer des formes irréalisables à la main et réussit à « se dégager des contraintes gravitationnelles de l'argile ». Elle confronte ici la virtuosité numérique à une habitude du geste qu'elle a mise au point avec le temps. Dans cette approche, le monde digital où tout paraît possible rencontre un savoir-faire traditionnel plus brut auquel s'ajoutent quelques contraintes inévitables.

---

[7] Association Traces Habiles, *La Consigne*, Les Éditions des Ateliers d'Art de France, 2017, texte de Claire Combeau, fondatrice de l'association « Les Traces Habiles »

[8] Voir annexe, p.19
[9] Voir annexe, p.20
[10] Voir annexe, p.21

[11] Julia Huteau est une artiste céramiste française.
Son univers de formes s'articule autour de la recherche de couleurs et de volumes dont la mise en espace est primordiale et au sein de laquelle l'artiste explore une variété d'outils. Visuels p.22, entretien dans l'annexe p.16

[12] Le dessin, qu'il soit issu de l'imaginaire ou du réel, est un outil de recherche à part entière dans une démarche de création. « Je n'ai jamais cessé de dessiner et de peindre, cherchant où je pouvais les trouver, les secrets de la forme. » Le Corbusier

[13] L'Oculus est un dispositif de réalité virtuelle composé d'un casque et de deux manettes à capteur. Il est d'abord conçu pour des jeux vidéo immersifs mais peut aussi être utilisé avec d'autres logiciels. Dans son projet *Rebound*, Julia Huteau utilise un logiciel de modélisation 3D pour créer des dessins dans l'espace. Après un traitement des volumes sur un logiciel d'animation, la céramiste passe par une étape intermédiaire pour les analyser sur papier. Tracées à la main, les esquisses introduisent davantage l'aspect tangible des formes numériques avant de les façonner à la main en terre.

3. Outil de communication, vers une production matérielle

Le dessin est central dans la démarche de l'artisan designer. Il agit assez naturellement au début de son processus créatif mais rien n'est systématique et les étapes se réinventent sans cesse. En lien constant avec le matériau, le dessin s'associe au travail de la matière plus ou moins simultanément pour former un duo relié par le geste. À la fois tracé de crayon et colombin de terre[14], dessin digital et bloc de terre sculpté, le duo du trait et de la matière crée autant d'aller-retour, de questions réponses qui permettent à la main et à l'esprit de jouer avec la forme, qu'elle soit en deux dimensions ou en volume. Pour l'artisan designer, le dessin est un outil, un langage permettant de passer d'une idée à une forme matérielle[15]. Les formes mentales du créateur sont dorénavant visibles et deviennent plus accessibles. L'intention cachée derrière l'objet est couchée sur le papier ou communiquée en volume par la maquette.

---

[14] Comme un jeu de questions réponses entre le colombin de porcelaine et le tracé dessiné, le duo composé par Marit Kathriner (céramiste) et Vincent Gébel (graphiste) met en scène la rencontre entre la surface et le volume dans des compositions sculpturales.
Graphmique, Laboratoire de Collusion #1 et #2, 2011
Visuels p.23

[15] Catalogue de l'exposition « *Dessiner le design* » présentée au musée des Arts décoratifs, Paris, UCAD (Union Centrale des Arts Décoratifs), 2010

II. LA CONSCIENCE DU MATÉRIAU, VECTEUR DE CRÉATION

1. Rapport entre esprit et matière, pensée créatrice et évolution de la forme

La pensée créatrice se développe en réponse aux flux des matériaux travaillés, autrement dits les flux génératifs[16]. L'esprit du fabricant est pleinement conscient des caractéristiques de la matière que ses mains façonnent, il n'est donc pas seul instigateur dans la création d'une forme. Celui qui fabrique s'adapte à l'évolution de cette matière, à son environnement. Le modèle hylémorphique[17] consistant à imposer une forme définie à un matériau inerte va à l'encontre de l'alchimie naissante entre le corps vivant et la matière active. En effet, le processus de création de l'artisan tend à penser au-delà de la simple application d'un dessin à un matériau. Il s'agit davantage d'un processus de croissance, d'un itinéraire[18] où la matière évolue en parallèle avec le rythme des gestes de celui qui fait. Les forces du matériau rencontrent alors les forces des mains en harmonie et la forme émerge. Cet échange d'énergies oscillant de la main à la matière tout comme lors de la fabrication d'un objet tourné par exemple, fait directement appel aux sensations éprouvées par l'artisan qui crée. Les mouvements de ses mains évoluent avec la matière et c'est cet ensemble qui génère la forme.

---

[16] Ingold Tim, *op. cit.*, p.32-33

[17] *Ibidem*, p.61
Ingold Tim parle d'hylémorphisme, du grec hyle (matière) et morphe (forme), comme cette conception selon laquelle « les praticiens imposent des formes issues de leur esprit à une matière du monde extérieur ».

[18] *Ibid.*, p.108-109
Deleuze Gilles et Guattari Félix, *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie 2*, Paris, Minuit, 1980
Selon Gilles Deleuze et Félix Guattari, le processus de fabrication de l'artisan ne se constitue pas d'étapes mais d'un voyage, d'un itinéraire dans lequel la matière évoluerait en parallèle avec le rythme des gestes de celui qui fabrique. « Comme le disent Deleuze et Guattari, il ne s'agit pas d'une itération d'étapes, mais plutôt d'une "itinération". Autrement dit, faire c'est toujours voyager. Le fabricant est un voyageur. »

2. La méthode empirique, recherches par la maquette et expérimentations

Dans une méthode empirique, le lien à la matière est immédiat. La maquette prend une place importante dans le processus de recherche de formes. Dans son projet *Opus*[19], Julia Huteau investit l'espace avec des objets conçus de manière intuitive « où le geste prend le dessus » et réintègre la notion de sensations, par l'échange de forces, de flux. Ces moments sont importants à revivre ponctuellement, loin de tout concept, de toute analyse ou de toute théorie, au plus proche de la sensibilité intuitive. Dans sa pratique, l'artisan acquiert une conscience sensible du matériau travaillé et parvient à anticiper[20] les sensations que son façonnage va engendrer. Sa sensibilité intuitive lui permet d'ajuster ses gestes et c'est notamment lors de l'expérimentation qu'il prend des risques et apprend. Ces intuitions de la matière permettent de se familiariser avec les volumes, les épaisseurs, les courbes.

[19] Voir visuels p.24

[20] Sennett Richard, *Ce que sait la main: la culture de l'artisanat*, Paris, Albin Michel, 2010, p.238-239
Sennett exprime l'apprentissage d'une technique et désigne l'anticipation comme étant le fait d'avoir toujours « devancé d'un temps le matériau ». Il prend l'exemple d'Erin O'Connor, souffleuse de verre, qui expérimente la coordination de la main, de l'œil et du cerveau et la perte de la conscience de soi au profit de la conscience matérielle.

III. LE MOUVEMENT COMME PROCESSUS DE CRÉATION

1. L'humain et la matière, expérience d'un contact en corps à corps

La matérialité représenterait la qualité physique de la matière informe, mais aussi sa place dans le monde matériel dans un rapport direct à l'humain[21]. Ce lien tactile de la matière expérimenté par le praticien tient du sensoriel. De cette perception du réel[22] naît une intimité gestuelle entre deux corps qui évoluent ensemble. Cette gestuelle fait émerger des flux d'énergies plus ou moins palpables, comme une danse[23] de deux partenaires égaux. Entre la matière et les mains en mouvement, il devient difficile de déterminer qui des deux mène. Dans la démarche de Marit Kathriner[24], la danse est un élément déclencheur de la forme, avec « l'idée de la transversalité, de la pensée du corps ». Certaines postures de son corps l'inspirent pour modeler la terre, notamment dans sa série de sculptures *Mouvements* pour laquelle elle a travaillé en musique.

---

[21] *Ibid.*, p.81
Lorsqu'il évoque le terme de matérialité, Tim Ingold cite quatre auteurs et en ressort une définition proche de celle-ci : la matérialité représenterait la qualité physique de la matière informe, mais aussi sa place dans le monde matériel, dans le contexte anthropologique (celui dans lequel s'inscrivent les recherches d'Ingold) donc dans un rapport à l'humain.

[22] Kula Daniel, *Les 101 mots du matériau dans le design à l'usage de tous*, Paris, Archibooks, 2014
Dans la définition du toucher « Ce qui fait la puissance de la matière, c'est que contrairement aux idées et aux images, on peut la toucher ; et, de nos cinq sens, le toucher est peut-être l'ultime perception du réel ».

[23] *Ibid.*, p.210
Ingold cite Lambros Malafouris et déduit de cette citation que le lien proéminent est situé entre le potier et l'argile, il s'accorde avec les propos de Malafouris à comparer ce processus à une danse « entre des partenaires égaux », et enchaîne en évoquant « cette gestuelle associée à une modulation de la matière ».

[24] Marit Kathriner est une artiste céramiste suisse, qui vit et travaille à Saint Denis de Jouhet en France. Visuels p.25
Dans une interview, j'ai eu l'occasion de parler de la question du mouvement dans ses créations. Voir annexe p.18

2. Le processus de fabrication au cœur du projet

Certains artistes mettent à profit ce contact avec la matière terre, étendant à tout le corps ce contact que l'on restreint souvent à la main. C'est le cas de Valérie Delarue[25], qui dans sa série performative *Corps au travail : la chambre d'argile*, vise à mettre en valeur le geste créateur. Son corps nu en mouvement entre les trois murs d'argile devient un outil qui sculpte la surface de terre spontanément. Le geste s'étend au-delà de la main. La terre contraint le corps, le corps contraint la terre. Véritable profusion d'énergies, d'échanges de forces égales, la performance chorégraphique met le processus de création au centre de l'œuvre et donne à la terre une dimension d'espace qui semble s'animer à l'unisson avec le corps qui fabrique. La matière se libère ici de son éternelle position de bloc inerte à sculpter.

[25] Delarue Valérie, texte issu de son recueil *Le corps et ses métaphores*, Contribution collective
https://www.valeriedelarue.com/sites/default/files/textes/062-091_corps.pdf
Artiste céramiste française, Valérie Delarue questionne l'impact du corps dans la terre, du contact charnel. C'est après un travail photographique autour de la chevelure (*La femme sauvage*, 2001) que l'artiste développe ce sujet en explorant la vidéo-performance sur le thème de la transe. *Corps au travail : la chambre d'argile* naît de l'énergie du corps en mouvement, l'artiste y voit une « métaphore de l'implication totale de l'artiste dans sa création ». Visuels p.26

« Faire avec » reviendrait à créer en correspondance avec la matière active, dans un échange de flux constant. Il s'agit de régler sa conscience sensible sur les énergies évolutives de la matière pour la transformer en passant par des outils comme le dessin. Manière d'exprimer une intention par les modulations et inflexions de la ligne ou du volume par la maquette, ces outils sont les vecteurs de création d'un projet qui communiquent les idées mentales du créateur. L'esprit s'accorde à la main sans pour autant la diriger, ils travaillent de concert. Qu'il soit répété ou spontané, le geste est omniprésent dans la démarche de l'artisan designer.

La volonté de placer le processus de fabrication au cœur de l'œuvre n'est pas nouvelle. C'est d'ailleurs le questionnement principal du groupe d'artistes Supports/Surfaces[26], qui repense le statut de l'œuvre en tant qu'objet et met en avant le matériau. Ils exploitent le déploiement de l'œuvre dans l'espace, ainsi que sa matérialité pour aller au-delà du tableau tendu sur un châssis. Prendre conscience de la matérialité de l'objet sera le point de départ d'une pratique menée en collaboration lors du projet. Cette réflexion sur le geste dans le processus de création permettra d'élaborer une série d'échantillons, de tests en mettant en œuvre différents principes constructifs et phases expérimentales afin d'explorer cette mise en lien.

[26] Né en France à la fin des années 60 en pleine période de contestations sociales et politiques, le groupe d'artistes Supports/Surfaces a la volonté d'en finir avec l'esthétique de l'œuvre du XXe siècle, par le biais de la déconstruction du tableau en travaillant des éléments qui le constituent séparément (le support et la surface de la toile).
Visuels p.27

ANNEXE 1 : BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES

• Association Traces Habiles, contribution collective : avant-propos de Aude Tahon, présidente de la Fondation Ateliers d'Art de France, introduction de Claire Combeau, fondatrice du projet dess(e)ins, texte de Christian Jacob, directeur de recherche au CNRS et directeur d'études à l'EHESS, *La Consigne*, Les Éditions des Ateliers d'Art de France, 2017

• Bachelard Gaston, La Terre et les rêveries de la volonté, Paris, Librairie José Corti, 1948

• Bouillon Didier, Guillerme André, Mille Martine, Piernas Gersende, *Gestes techniques, techniques du geste : approches pluridisciplinaires,* Villeneuve d'Asq, Presses Universitaires du Septentrion, 2017

• Browaeys Christine, *La matérialité à l'ère digitale, l'humain connecté à la matière*, Presses Universitaires de Grenoble, 2019

• Ingold Tim, *Faire : Anthropologie, archéologie, art et architecture*, Bellevaux, Dehors, 2017

• Kula Daniel, *Les 101 mots du matériau dans le design à l'usage de tous*, Paris, Archibooks, 2014

• Logé Guillaume, *Renaissance sauvage : L'art de l'Anthropocène*, Presses Universitaires de France, 2019

• Munari Bruno, *L'art du design*, Pyramid, 1966

• Munari Bruno, *De choses et d'autres*, Pyramid, 1981

• Pallasmaa Juhani, *La main qui pense*, Actes Sud, 2013, Paris, p.91

• Sennett Richard, *Ce que sait la main: la culture de l'artisanat*, Albin Michel, 2010

• Souriau Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, Presses Universitaires de France, 1990

PUBLICATIONS

• Catalogue de l'exposition *"Dessiner le design"* présentée au musée des Arts décoratifs, Paris, UCAD (Union Centrale des Arts Décoratifs), 2010

• Colloque sous la direction de Ghislaine Vappereau, *La céramique épreuve du feu et transmutations des états de la matière*, Amiens, Naima, 2018

REVUES

• Borsari Alexandra, Brulé Émeline, « Le sensible comme projet : regards croisés », dans *Hermès, La Revue* 2016/1 (n° 74) (Cairn.info)
• Élie Maurice, « La vie perceptive selon Whitehead », dans *Revue philosophique de la France et de l'étranger* 2006/1 (Tome 131) (Cairn.info)
• Sécheret Aurélie, « La danse contact », article tiré du dossier « L'argile en action », *La revue de la Céramique et du Verre*, mai-juin 2018, (n°220)

THÈSES

• Berger Estelle, *Poïétique du design, entre l'expérience et le discours*, Art et histoire de l'art, Université Toulouse le Mirail - Toulouse II, 2014 (HAL)
• Tosi Brandi Elena, *Design de l'expérience sensible : une philosophie des sens pour le design et la création,* Philosophie et sciences, Paris Sciences et lettres, 2018

ANNEXE 2 : ABSTRACT

The role of gesture in the creative process of a designer craftsperson that especially works with ceramics. A reflection on the progression from drawing to a material transformation.

Craftsmanship connects hand, spirit and matter. In a creative process, hand-crafted gesture takes on the sensory side. This creative gesture extends itself from the hand to the entire body, involving strength, weights and rhythms. Within the workshop, the stages of designing an object arise from the intuition of the creator, from his sensitive awareness of the material which lead him to develop his own tools such as sketching and modeling.

PROGRESS FROM THE DRAWING TO THE OBJECT

Drawing is a tool for the creator, it helps in many ways to enhance a project. It can be defined as being both the idea and its visual expression. As the trace of a movement, sketching can project the creator's mental images and communicate it. The creator uses this tool to express his intentions. Indeed, drawing is an intimate step in the creative process of the craftsman. It's a way to reconnect spirit to matter, thoughts to gesture. Each creator has his own approach of drawing according to his own work. In every approach, drawing is actually a language allowing the creator to move from an idea to a material form, and then to the object itself.

MATERIAL CONSCIOUSNESS, A CREATION VECTOR

A design process is not only defined by putting a shape onto a material. It is more accurately defined as an exchange between matter evolution and rhythm of the maker gestures. There is an interaction between forces of the material and forces of the body, and more especially of the hand. Shape arises as long as these variations of parallel energies evolve. In an empiric method, there is an instantaneous touch of material, more spontaneous, more intuitive. This experimenting phase calls on the creator's sensitivity and feelings.

MOVEMENT AS A CREATIVE PROCESS

Materiality represents a sensitive link to the creator. There results an intimacy of gesture, which looks like a dance between two equal partners : body and matter. In this dialogue, it is hard to tell which one of them is leading. Music and dance can be both creative triggers to model clay, as we can see in the process of Marit Kathriner, a Swiss ceramicist. A number of artists take advantage of this contact with matter by extending hand gestures to the whole body. Valerie Delarue is a French artist who did a performative series where her naked body evolves in a room made of clay. As a profusion of energy, an exchange of equal forces, the choreographic performance then puts the creative process at the center of the work.

The creative process of a designer craftsperson consists in creating an exchange of constant flow with the active material. The spirit matches the hand without directing it, they work together. Whether repeated or spontaneous, the gesture is omnipresent in the approach of the craftsman designer.

ANNEXE 3 : INTERVIEW

Entretien avec Julia Huteau

Quel est votre rapport avec le dessin ? Quand intervient-il dans votre processus créatif ?

J'ai toujours dessiné, je suis à l'aise sur du papier et avec des crayons ou la peinture. Le dessin arrive en général au début d'un processus créatif mais rien n'est systématique, les étapes se réinventent continuellement. Tout au long des recherches artistiques, le dessin est une aide pour avancer et permettre à un projet de se concrétiser. J'ai rarement le temps d'imaginer et d'organiser des moments spécialement dédiés au dessin.

Trois démarches distinctes:

- les sculptures *Extrudés* : dessin d'une forme qui deviendra une autre forme (le dessin est transformé en tête d'impression en plastique), ensuite la machine (extrudeuse), la matière et le geste façonnent l'œuvre.

- les sculptures *Rebound* : dessins de réalité virtuels, puis dessins papiers pour comprendre la forme numérique, puis façonnage.

- les sculptures *Jump*, *Expansion* ou *De l'espace entre les couleurs* : aller-retour entre le dessin et la forme, le dessin va m'aider continuellement pendant l'imagination et la création des formes.

Dans votre projet Opus, vous parlez d'une convergence entre la maquette, le dessin et la forme finale plutôt qu'un aller retour entre dessin et volume, pouvez-vous me parler de ce choix de changement de démarche et ce qu'il a apporté dans votre lien à la matière ?

Comme je le dis plus haut je n'ai pas une démarche ou un processus créatif mais bien des projets artistiques et plastiques qui demandent d'imaginer une méthode adaptée et qui pourra permettre au projet d'être réalisé. Parfois, et c'est ce que tu cites avec la série *Opus*, je travaille de manière plus empirique et intuitive, c'est le geste qui prend le dessus. Le lien à la matière est alors immédiat. Loin d'une méthode apparentée « au travail », le processus réintègre la notion de sensation (le geste, la force) et de la sensibilité intuitive, c'est assez important pour moi de revivre ponctuellement des moments comme ceux-ci, loin de tout concept, toute analyse ou de toute théorie. C'est reposant.

De quelle manière transmettez-vous votre démarche dans le workshop « Du dessin à la forme » ?

Je propose avec cet atelier une méthode de création. Nous fabriquons une banque d'image (par des exercices de dessins avec des contraintes). Nous choisissons des formes qui pourront être montées au colombin (selon le niveau des participants). Nous mettons en forme puis nous imaginons la couleur (en repassant par le papier) et posons la couleur (engobes). Je présente mes autres recherches et invite chaque participant à imaginer son propre processus par la suite, qu'il soit empirique ou méthodique. En gros, nous nous questionnons ensemble et j'aide à trouver des solutions.

Pensez-vous le processus de fabrication comme un chemin évolutif de la pensée ou plutôt comme une suite d'étapes précises ?

Les deux sûrement. Au départ, si l'on invente quelque chose, on cherche des astuces pour répondre à nos besoins, envies, problématiques, puis lorsque l'on regarde en arrière ce qu'il s'est passé (par exemple si l'on cherche à le reproduire) et que l'on note les différentes étapes qui nous ont permis d'aboutir, alors se dessine le processus créatif. C'est bien le chemin de la pensée qui nous a permis d'imaginer chaque étape.

ANNEXE 4 : INTERVIEW

Entretien avec Marit Kathriner

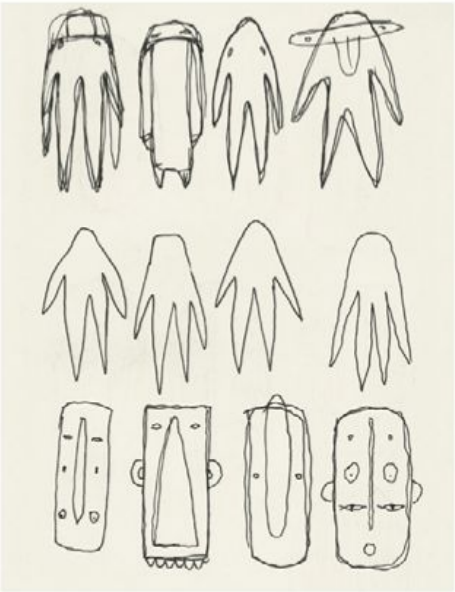
Comment qualifiez-vous le lien au mouvement dans votre processus de création ? Vous évoquez les énergies et le dialogue entre les corps dans votre démarche. De quelles manières transmettez-vous ces sensations éprouvées dans la matérialité de l'objet ?

La question du lien au mouvement est très liée à mon histoire personnelle. Depuis petite j'ai eu le rôle d'observer la danse sans en prendre part. Il y a 5 ans je me suis permis d'essayer. J'ai commencé une pratique de danse contact/ impro. Cela a eu un véritable impact sur mon travail avec la céramique. Une nouvelle porte s'est ouverte en moi. J'aime bien l'idée de la transversalité, la pensée du corps. Mes recherches à l'atelier sont de grandes vagues d'énergie et d'émotions qui me traversent. Quand je travaillais sur les sculptures *Mouvements* la musique avait son importance. Il y avait des moments où une sorte de posture s'installait quand je modelais. Un détail d'une tension du bras par exemple. Laisser le corps parler m'a permis de débrancher la raison, sans tout du moins me perdre, un dialogue entre le conscient et l'inconscient était réel. Le travail de chorégraphe comme Sasha Waltz m'a fort inspiré, notamment « Körper ».

Vous avez collaboré avec Vincent Gébel dans un projet mêlant dessin et sculpture, surface et volume. Quel a été votre rapport avec le tracé durant cette co-création ? Quel est votre rapport au dessin dans votre pratique personnelle ?

Graphmique avec Vincent Gébel était un échange très ludique de juxtaposition de nos « lignes » respectives, le lien entre le trait de son dessin et mon colombin de porcelaine qui monte le volume. Nous avons joué aux questions/ réponses. Le dessin tient une place sommaire dans ma pratique. Il existe mais très peu dans l'élaboration d'une œuvre.

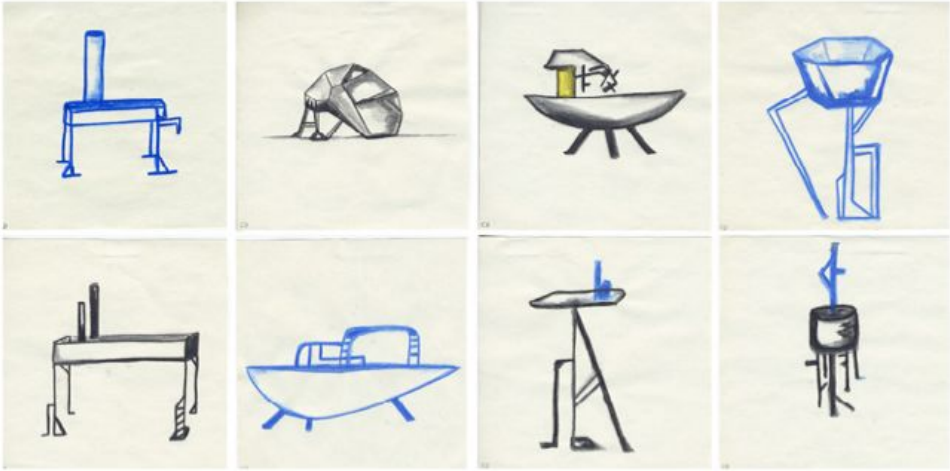
ANNEXE 5 : VISUELS RÉFÉRENCES



Xavier Noël

Le doreur ornemaniste français crée des masques représentants des créatures imaginaires dans un univers ironique très coloré. Il donne une nouvelle dimension aux gestes traditionnels de la dorure dans ces créatures hybrides entre arts primitifs et culture du cartoon. Il installe diverses textures dans chaque pièces, questionnant ainsi la matérialité de l'œuvre.

© Xavier Noël
© Les Traces Habiles



Clémentine Dupré, *Typologie*, 2017 et *Axiomatique*, 2011-2014

La céramiste interroge la construction et la déconstruction dans des volumes architecturaux façonnés en terre.

« Construire le vide, donner une interprétation de l'espace tangible et intangible, éprouver les cycles de la construction à la déconstruction sont des principes fondamentaux dans sa démarche ».

© Clémentine Dupré
© Les Traces Habiles

Laureline Galliot, *Lucky Toad Vase*, 3D printed, 2015

La designer utilise des logiciels de dessin digital sur tablette pour dessiner directement au doigt et moduler ses volumes avant de les imprimer en 3D par la technique du frittage de poudre. Ainsi la couleur qu'elle a placé sur les dessins numériques est directement imprimée dans la masse de l'objet.

© Laureline Galliot

Julia Huteau, *Rebound*

L'artiste utilise ici l'Oculus pour dessiner des formes dans l'espace. Après un traitement des volumes sur un logiciel d'animation, Julia Huteau passe par le dessin papier pour rendre les volumes tangibles avant de les façonner en terre. C'est pour elle une manière de confronter la virtuosité numérique et une habitude du geste qui est propre à la matière céramique.

© Julia Huteau

Graphmique, Laboratoires de Collusion #1 et #2, collectif de céramistes, graphistes et photographe. Collaboration de Vincent Gébel et Marit Kathriner, 2011

Compositions mêlant surface et volume, faisant naître une correspondance entre l'objet et le dessin, ou autrement dit une collusion entre la terre et le trait.

© Vincent Gébel
© Marit Kathriner

Julia Huteau, *Opus*, 2018

Questionne la forme, la couleur mais aussi la mise en forme avec une convergence entre dessin préparatoire, la maquette brute et la forme finale. Inspirée par l'architecture, elle crée ces modules tournés et assemblés en questionnant l'équilibre des volumes conçues spontanément.

© Julia Huteau

Marit Kathriner, Série de sculptures *Mouvement*

Pièces en céramique réalisées en correspondance avec les mouvements et inflexions du corps de la créatrice.

© Marit Kathriner

Valerie Delarue, Série *Corps au travail : la chambre d'argile*, 2010 à 2015

Performance construite à l'échelle du corps humain dans un silo de l'atelier de Fabrication de la Cité de la Céramique de Sèvres.

© Manuel Flèche & Pierre Grolleau

SUPPORTS/SURFACES

Daniel Dezeuze, *Châssis avec feuille de plastique tendue*, 1967

© Centre Pompidou

Supports/Surfaces est un groupe d'artistes qui apparait en France à la fin des années 1960. Leur volonté est de modifier l'esthétique de l'œuvre du XXe siècle en déconstruisant le tableau, mettant en avant le processus de fabrication ainsi que le matériau, exploitant le déploiement de l'œuvre grâce à la scénographie ou bien au changement d'échelle.

Claude Viallat, *Affiche peinte*, 1982

© Centre Pompidou

André Pierre Arnal, *Opéra, toile collée*, 1975

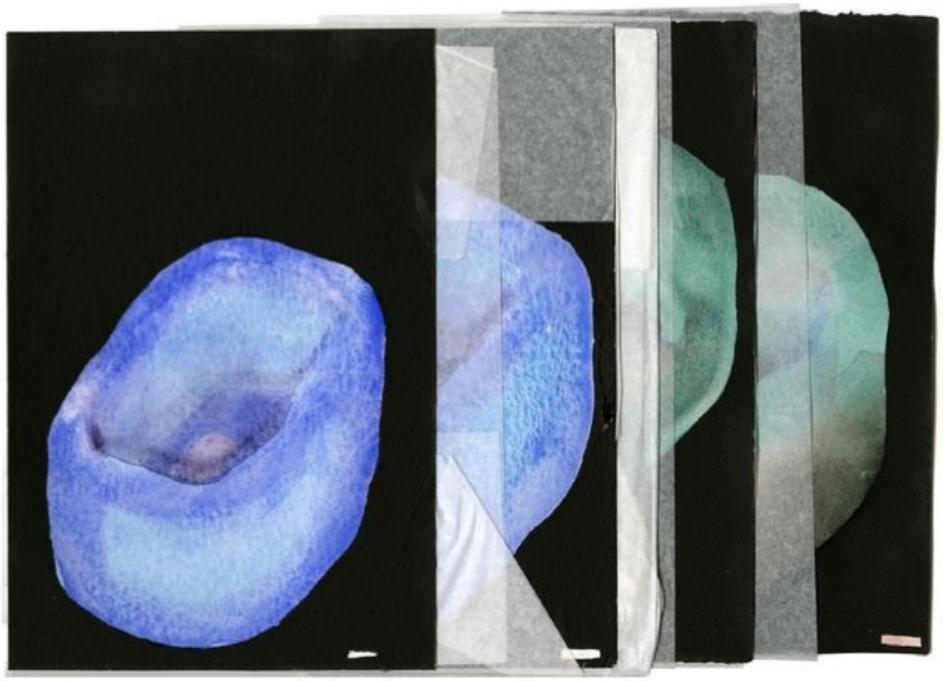
© Centre Pompidou

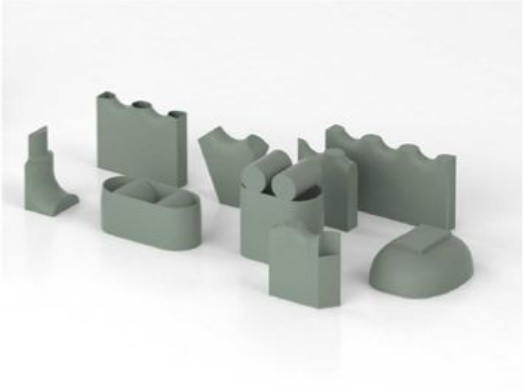
ANNEXE 5.1 : VISUELS DE RÉFÉRENCES COMPLÉMENTAIRES

Pierre Charpin, *La part du dessin*, 2014

Le dessin est une pratique à part entière du processus de création des objets du designer. Cette exposition a eue lieu à l'ECAL, elle montre les diversités de supports et d'échelles que prennent les croquis pour transmettre une recherche de formes.

© ECAL/Axel Crettenand





Mathieu Peyroulet Ghilini, *Formes*, 2019, prototypes en mousse, laque

Le designer s'inspire de paysages et d'objets japonais pour ses recherches de formes.

Son traitement des ombres, des dégradés riches en couleurs et vaporeux faits à l'aquarelle sont retranscrits dans des volumes lisses qu'il nomme « formes en attente »

© Biennale Émergences
© Villa Noailles

Josef Nadj et Miquel Barceló, *Paso Doble*, 2006

Performance aux allures théâtrales mettant en scène deux personnages chorégraphiés dans un tableau de terre. Le matériau se transforme dans un confrontation avec l'argile, avec un jeu entre le son et la lumière.

© Augusti Torres

ANNEXE 6 : LEXIQUE

ARTISAN : Personne exerçant, pour son propre compte, un art mécanique ou un métier manuel qui exige une certaine qualification professionnelle. Celui qui réalise une chose (souvent avec une idée de patience, de minutie, de dextérité) ; auteur d'une chose. Artiste.
Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales

ARTISAN DESIGNER : « Les artisans sont des gens de la matière et du temps long. Ce sont des gens de la reproduction et du savoir, de l'objet unique, de l'objet d'exception, de l'objet sur mesure. Le designer entretient néanmoins des relations étroites avec le monde de l'artisanat. D'abord car certains designers ont été des artisans, mais aussi parce que le designer est lui-même, en tant que tel, une sorte d'artisan, de par la taille de sa structure et, à bien des égards, son mode de production, qui, certes, a pour objet l'industrie, mais s'apparente bien à celui de l'artisan. »
Kula Daniel, *Les 101 mots du matériau dans le design à l'usage de tous*, Paris, Archibooks, 2014

ARTISTE : Artisan qui excelle dans son travail, qui a acquis une technique, une maîtrise d'exécution, un savoir-faire qui lui permet de reproduire habilement un modèle ou même d'en inventer de nouveaux.
Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales

DESSIN : « Le substantif "dessin" dérive du latin designo, mot riche de sens pouvant notamment signifier "dessiner" et "désigner". Le dessin, œuvre inscrite sur un support à deux dimensions (papier ou ancêtre du papier, plaques, murs…), présente plastiquement une essence, un concept ou une pensée, ou représente les apparences de notre monde naturé. Corrélatif à l'outillage matériel graphique - qui varie selon les époques -, le dessin est réalisé selon des techniques diverses : pointe de métal, plume et encre, fusain, crayon graphique, lavis, voire aquarelle (toutefois on distinguera soigneusement le "dessin au pinceau" qui présente des formes, et l'aquarelle stricto sensu qui présente des volumes). La plupart des dictionnaires de la langue française rappelle que le terme "dessin" est le même mot que "dessein". Aussi, sur le plan

esthétique, devons-nous envisager deux aspects de ce que la langue courante appelle “dessin”. »
Souriau Étienne, *Vocabulaire d’esthétique*, Presses Universitaires de France, 1990

EXPÉRIMENTATION : Expérience provoquée en vue d'observer le (ou les) résultat(s). Méthode scientifique exigeant l'emploi systématique de l'expérience afin de vérifier les hypothèses avancées et d'acquérir des connaissances positives dans les sciences expérimentales.
Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales

FORME ET MATIÈRE : « Ce couple “forme et matière”, légendaire dans l’histoire de la création, naît du paradoxe suivant : la matière n’existe pas indépendamment d’une forme et il n’est pas de forme possible en dehors de sa matérialité. D’aucuns disent que c’est précisément l’ultime vocation du dessin ou des arts que d’émettre en forme. »
Kula Daniel, *Les 101 mots du matériau dans le design à l’usage de tous*, Paris, Archibooks, 2014

GESTE : Mouvement extérieur du corps (ou de l'une de ses parties), perçu comme exprimant une manière d'être ou de faire (de quelqu'un).
Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales
Répété ou non, le geste technique évoque l’union de forces, de rythmes, de mouvements en vue de faire émerger des formes en interaction avec un ou plusieurs matériaux.

GESTE TECHNIQUE : « Le geste est en quelque sorte le tracé de l’effort, qui mobilise les ressources, physiques et mentales, de l’homme au travail. Autre mise en perspective nécessaire, tenir compte de la pluralité des gestes techniques. Ceux-ci ont un ordre et un sens. Qu’il s’agisse d’une succession de gestes complémentaires ou de la répétition du même, il y a un système, une gestuelle à respecter. Enfin, les gestes s’expriment par une ou deux mains mais parfois aussi avec la contribution des pieds et donc la coordination du tout. »
Extrait de la préface de Denis Woronoff dans *Gestes techniques, techniques du geste, approches pluridisciplinaires*, Bouillon Didier, Guillerme André, Mille Martine, Piernas Gersende, Villeneuve d’Asq, Presses Universitaires du Septentrion, 2017

MATÉRIAU & MATÉRIALITÉ : « La matérialité semble se définir en étroite relation avec la matière et les matériaux, par contraste avec eux, tout en y renvoyant sans cesse. Le matériau serait de l'ordre de la sensation, du sensible, tandis que la matérialité renverrait à l'émotion, au mode de pensée. »
Browaeys Christine, *La matérialité à l'ère digitale, l'humain connecté à la matière*, Presses Universitaires de Grenoble, 2019

SAVOIR FAIRE : Pratique aisée d'un art, d'une discipline, d'une profession, d'une activité suivie; habileté manuelle et/ou intellectuelle acquise par l'expérience, par l'apprentissage, dans un domaine déterminé. Qualité d'une personne qui manifeste de l'habileté à réussir ce qu'elle entreprend, dans divers domaines, surtout pratiques: affaires, relations, vie sociale.
Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales

TECHNIQUE : « Une technique est un procédé opératoire conscient, réglé, reproductible et transmissible. C'est une manière de faire, quel que soit le domaine où l'on veut faire quelque chose, du moment qu'on sait comment on s'y prend pour le faire et que le procédé, impersonnel, peut être pratiqué par quiconque l'a appris. Il ne faut donc pas confondre la technique avec la fabrication industrialisée (il y a des techniques artisanales), ni avec la science appliquée (il existe des techniques non scientifiques, soit empiriques, […]. La valeur pratique des techniques est dans leur efficacité pour atteindre régulièrement et à coup sûr le résultat cherché. »
Souriau Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, Presses Universitaires de France, 1990

TOUCHER : « Ce qui fait la puissance de la matière, c'est que contrairement aux idées et aux images, on peut la toucher ; et, de nos cinq sens, le toucher est peut-être l'ultime perception du réel. »
Kula Daniel, *Les 101 mots du matériau dans le design à l'usage de tous*, Paris, Archibooks, 2014