

École Supérieure de Design et Métiers d'Art d'Auvergne  
Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués, mention design produit  
Arthur Forestier

# Le poil et ses potentialités.

Réflexion sur le poil et son utilisation dans le  
champ du design

Sous la direction de Marie Heyd

2020 - 2021

## REMERCIEMENTS

À toutes les personnes que j'ai rencontrées au cours de mon cursus, qui m'ont apporté leur point de vue au fil d'une conversation, leur soutien ou leurs conseils concernant mes projets.

À l'ensemble de mes amis et camarades de classe et à cette cohésion qui je l'espère perdurera après nos études.

Aux professeurs de l'ESDMAA pour ces deux années. Merci pour vos conseils avisés et vos critiques constructives qui me poussent à me questionner et à réaliser des projets qui me caractérisent. Je remercie tout particulièrement ma tutrice Marie Heyd pour sa patience et son temps consacré à la réalisation de ce mémoire.

Je tiens à remercier mes parents et ma famille qui n'a de cesse de s'intéresser et de me soutenir dans mes projets, parfois loufoques.

À mon ex binôme, Célia Kersuzan pour ta bonne humeur et tes conseils concernant l'écriture du mémoire.

Merci.

## AVANT-PROPOS

Originaire du côté paternel d'un milieu rural, mon nom de famille ne pouvait pas être plus évocateur. Mes grands et arrière-grands-parents ont toujours vécu de la campagne, de ces richesses mais aussi des efforts qui vont avec. Depuis mon enfance, j'ai partagé et observé leur quotidien au rythme des saisons. Cela m'a grandement influencé dans mes choix et mes convictions actuelles. Mes arrière-grands-parents agriculteurs vivaient quasi exclusivement de ce qu'ils produisaient de leurs mains. Parfois, je les suivais. Le travail manuel et l'empreinte de l'homme sur son travail font partie intégrante de mes racines. Mon grand-père assoit d'autant plus ce propos. En le regardant travailler dans son abattoir, je me suis rendu compte de la valeur des mains comme outils, mais aussi, comme tout outil en fin de compte, qu'elles pouvaient s'user. Bien que ces différents métiers ne soient pas de l'ordre de l'artisanat, ils m'ont forgé une sensibilité alliant nature et travail de l'homme. Contrairement à de nombreux enfants de mon âge, je ne considérais pas la campagne comme étant « ringarde ». Le profond respect que j'éprouve envers ces valeurs explique cette volonté de réaliser un projet dans une relation éthique entre la matière et l'homme.

Je me rappelle accompagner mon grand-père en fin de journée lorsqu'il allait faire sécher les peaux de lapins et de chevreux qu'il avait préparées dans la journée. Constantement entouré d'animaux sauvages et fermiers, de forêts, de champs, de hautes herbes dans ce milieu rural, j'ai appris à comprendre et à apprécier leurs valeurs. De mon point de vue, mon intérêt pour ces matériaux fibreux, à savoir les poils, les brins, est un reflet de ces moments vécus à

la campagne, de ses odeurs fortes de foin ou d'animaux, du toucher que cela procure et des valeurs qui m'ont été transmises.

Mon attrait pour ce sujet de recherche prend racine dans ce contexte familial ainsi que dans la curiosité que j'éprouve envers le domaine de production brosière, et ces objets que l'on connaît finalement que peu.

« Listen to your material with respect, patience and a little imagination and it will reveal its hidden wisdom. »

Marcel Wanders, 2016

## **RÉSUMÉ**

Dans les contextes de production actuels, le poil est principalement considéré au travers de ses qualités fonctionnelles. On privilégiera une fibre plus ou moins souple, abrasive, longue ou courte, en fonction des applications auxquelles elle est destinée. Le domaine de production brossier par exemple, qui est le principal secteur où ces fibres libres sont utilisées, ne fait pas exception. Il y a un contraste entre l'utilisation que nous avons des « matériaux poils » aujourd'hui et le potentiel qu'ils pourraient apporter à d'autres objets que les brosses. Là est notre point de départ pour ce projet de recherche. Comment ces matières « hirsutes » sont-elles utilisées ? A quel escient ?

## **MOTS CLÉS**

Design - Histoire - Savoir-faire - Sensorialité - Expérience

# TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS .....	2
AVANT-PROPOS .....	3
RÉSUMÉ .....	6
INTRODUCTION .....	8
1. Le poil dans un contexte d'artisanat brossier .....	11
a) De fibres et de brosses.....	11
b) Le poil de l'artisan .....	14
c) Un mode de production sensible .....	16
2. Des produits au poil ! .....	21
a) <i>Sensorial brushes</i> , Najla El Zein .....	22
b) <i>Déambulations</i> , Frédérique Breuillé .....	24
c) <i>Étagère Brosse</i> , Inga Sempé.....	25
3. Le poil a ses raisons que la raison ignore.....	29
a) Le poil comme vecteurs d'expériences surprenantes.....	29
b) Le poil comme « transgression » .....	33
c) Mettre en œuvre le poil dans une logique à mi- chemin entre design et artisanat.....	37
CONCLUSION.....	40
ANNEXES.....	42
BIBLIOGRAPHIE.....	50

# INTRODUCTION

Le poil stimulerait-il l'imaginaire ? L'imagination est à la base de la créativité, laquelle est un moyen d'expression du désir. L'imagination est nécessaire au désir. Quand quelqu'un est en déprime, il n'y a pas de désir, il y a manque d'imagination. Pour développer son imagination il faut sortir, lire, parler avec les autres, avec des gens différents, qui racontent d'autres histoires, voyager, se cultiver, écrire, cuisiner... Tous les moyens sont bons pour développer son imagination, élaborer sa vie, sans être des consommateurs bêlants de produits de la culture.

L'imagination permet alors sans doute d'échapper à sa condition d'être fini et limité dans le temps. C'est elle qui est à l'origine de la création d'images. Quand on dit des images, il ne s'agit pas seulement des images visuelles, cela peut être aussi des images sensibles : le chat angora avait un poil... on avait servi une paella, il y avait une odeur de safran qui planait dans la pièce... un bruit se fit entendre dans la nuit, comme un grincement. On a là des images liées à tous les sens. Dès que l'homme a existé, il a créé des images. L'homme dispose d'un stock d'images, un peu comme des « Lego », avec lequel il fait des constructions. Il peut s'agir de constructions banales, de tous les jours, mais quelquefois il obtient des choses biscornues, jamais vues, qui peuvent produire des innovations.

Sur le plan du design, les poils constituent des matériaux originaux pour produire des objets. Ils donnent lieu aussi à des modes de fabrication variés. Qu'ils soient d'origine animale, végétale ou synthétique, utilisés comme fibre libre ou sous forme de touffe, ces matériaux appellent des



gestes de fabrication spécifiques et sont à la base d'un grand nombre d'objets. En effet, sans que l'on s'en rende forcément compte, de nombreux éléments domestiques sont faits de ces fibres libres, non forcément tissées, mail- lées, cousues... Et c'est régulièrement que nous rentrons en contact avec eux : tapis de salle de bain, plaids odieusement doux, paillasons devant nos portes d'entrées, goupillons, strips isolants sous les portes, pinceaux de maquillage, de rasage, brosses à dents... Ils sont essentiellement limités au domaine de l'hygiène et de l'intime.

En dépit d'être parfois de véritables nids à pous- sière, les « poils » octroient aux mobiliers des allures plus ou moins théâtrales, et/ou confortables. Ils sont des témoins de nos goûts pour les signes qui se remarquent, pour l'os- tentatoire<sup>1</sup>.

Face à l'ampleur de ce phénomène, on se question- nera ici : les poils ne renverraient-ils pas à ce « rien de trop », à ce « peu utile », à cet « ajout à la fonction traditionnelle » ou encore à cet « entassement de matière » qu'Abraham Moles, chercheur français en science de l'information et de la communication, réunit sous la bannière du « kitsch » ? Et si tout le rôle des fibres libres aujourd'hui, n'était que celui de créer de l'ornement superflu ?

Bien qu'un grand nombre de ces objets sont asso- ciés à une fonction hygiénique<sup>2</sup>, le poil pourrait cependant

---

<sup>1</sup> En effet, nous sommes aujourd'hui dans une société où tout est fait pour se montrer au regard de l'autre. Comme le dit Jean Baudrillard dans son ouvrage *Le système des objets*, nos intérieurs sont régis par des codes visant à produire du signe. En d'autres termes, nous exis- tons pour les autres au travers de ce que nous consommons.

<sup>2</sup> Les poils s'associent dans l'imaginaire collectif à des affects : le propre, le sale, les acariens, les microbes... Ces matériaux sont de ce fait peu considérés pour d'autres qualités que celles liées à l'hygiène.

s'adapter à d'autres usages, et ainsi mettre en avant une dimension plus plastique, plus sensible. Leur grande diversité en termes d'origines et de propriétés représente une richesse encore peu exploitée.

C'est pourquoi la question que nous serons amenés à nous poser dans ce mémoire est la suivante : en quoi pouvons-nous considérer ces matières, dans ce qu'elles ont à nous proposer, d'une façon plus complexe et diversifiée ?

Afin de répondre à cette question, il s'agira de nous concentrer sur ce qui définit ces matériaux - poils et brins d'origine naturelle, synthétique ou métallique - du côté de la production artisanale ou d'une démarche de design. Face à cette codification fonctionnelle du poil dans l'univers domestique, il s'agira de voir comment les designers repensent ponctuellement dans l'histoire son utilisation.

Pour commencer nous étudierons le poil et sa mise en œuvre par les manufactures brosières. Dans un deuxième temps, nous analyserons la façon dont les designers se saisissent de ces fibres pour produire des séries d'objets. Dans un troisième temps, nous étudierons les connotations induites par l'utilisation du poil dans des projets de design, de sa dimension sensorielle à son incongruité.

# 1. Le poil dans un contexte d'artisanat brossier

## a) De fibres et de brosses

Le poil est une matière d'une grande souplesse et élasticité. Lisse, il peut former des surfaces brillantes. Appliqué au domaine de l'objet, le poil prend le plus souvent la forme de fibres libres, autrement dit, non tissés. Ils peuvent être d'origine végétale (le tampico, le piassava...), d'origine animale (la soie de porc, le crin...), d'origine artificielle (polychlorure de vinyle, polypropylène, polybutylène téréphtalate...) ou métallique. Chacune d'entre elles a des propriétés qui lui sont propres. En revanche, des différences sont à noter entre les fibres d'origine naturelle par rapport aux fibres synthétiques. Leur entretien est délicat, elles se froissent facilement. De plus, leur stabilité tridimensionnelle n'est pas toujours satisfaisante, ce qui implique qu'elles peuvent se déformer facilement. Les fibres artificielles ont un degré d'élasticité qui varie, en fonction de leur matériau et se déforme très peu au fil du temps. Elles peuvent subir différents types de traitements et faire l'objet de différents apprêts mécaniques (ondulations, fleurage, etc). Aujourd'hui, il n'est pas rare de combiner des fibres naturelles et synthétiques au sein d'un même objet. On parle de mélange de fibres. Cela permet l'association de diverses fonctionnalités qui par exemple donne aux fibres naturelles une meilleure résistance mécanique et au temps. Ces fibres seront ensuite utilisées pour la fabrication de différents types d'ob-



*Échantillons de fibres fleurées*  
Moulins, 2020



*Échantillons de fibres ondulées*  
Moulins, 2020

jets qui nécessitent, ponctuellement, un savoir-faire traditionnel et une fabrication manuelle<sup>3</sup>, comme c'est le cas de la brosse. Cet artisanat brossier représente une multitude de gestes et de connaissances qui appellent le sensible, c'est-à-dire un contact entre la matière et la main<sup>4</sup>.

Connues depuis la Préhistoire, les brosses sont des outils d'une grande adaptabilité qui réalisent toutes les opérations de frottement<sup>5</sup>. Les brossiers, artisans ou industriels, qui conçoivent et fabriquent une brosse, mettent en œuvre des matières premières originales. Ils possèdent un savoir-faire pointu. En effet, la forme, la taille et les matériaux utilisés apporteront une vraie spécificité à la brosse et seront choisis en fonction de l'action recherchée, de l'objet traité et du contexte d'utilisation de la brosse (humidité, température, contraintes chimiques...).



*Isinis*  
Fournival Altesse



*Pluralité des fibres*  
Moulins, 2020

---

3 Les brossiers d'art travaillent pour l'industrie du luxe, les salons de coiffure ou certaines pharmacies. Dans le domaine du pinceau, la clientèle est largement professionnelle : cosmétique, loisirs créatifs, beaux-arts. Ils sont également sollicités par des particuliers, collectionneurs ou antiquaires pour restaurer brosses ou pinceaux anciens.

4 On renverra ici à des fabricants de brosserie Made in France comme la Brosserie Julio ou Fournival Altesse qui ont toutes deux l'appellation Entreprise du Patrimoine Vivant (EPV). La gamme Isinis chez Fournival Altesse est d'ailleurs la dernière gamme de brosses en France à être réalisée entièrement à la main.

5 Constituées de touffes de fibres fixées sur une monture, les brosses ont pris leur essor au XIXe siècle, avec les progrès de l'hygiène et de l'industrie. Elles sont omniprésentes depuis et servent à des tâches très diverses dans de très nombreux domaines. Par exemple, les brosses comprennent : les balais, balayettes (brosses emmanchées), époussettes (sans manches), écouvillons et goupillons, pinceaux pour l'art et le bâtiment, ... et tout le domaine de la brosserie de toilette.

Au niveau de la production, la dimension artisanale de ces savoir-faire brossiers tend à se combiner à une production automatisée. Dans un interview qu'il accorde à Clément Rosenberg<sup>6</sup>, Pierre Poignavent, artisan brossier retraité, explique comment avec l'automatisation, les entreprises ont dû progressivement modifier leurs modes de production, souvent au détriment de savoir-faire artisanaux comme le montage à la main par exemple, et cela afin de demeurer sur le marché. D'un autre côté cela a permis de diversifier la production, de nouvelles fibres sont apparues comme le nylon dans les années 1950.



Montage à la main  
Niort, 2020



Empoilage manuel  
Photo issue du site de Fournival Altesse

Cette mécanisation ne vient pas menacer le savoir-faire des artisans. Dans l'artisanat, la mécanisation, sans se confondre avec l'automatisation<sup>7</sup>, s'est justifiée dans le fait d'apporter une assistance dans l'effort et de permettre une rentabilité plus importante. Certains artisans sont réticents à ce genre d'aide, craignant alors la disparition du savoir-faire. Ce point de vue peut cependant être nuancé.

En effet, avec l'utilisation d'outils ou de machines, l'artisan reste maître de son geste et conserve son habileté manuelle. Il n'est pas dépossédé de son savoir-faire. Je donnerai ici la définition que donne Hugues Jacquet de la machine dans son ouvrage *L'intelligence de la main*<sup>8</sup> qui est particulièrement pertinente :



Exemple de mécanisation : la machine à présenter  
Photo issue du site Andrée Jardin

---

<sup>6</sup> Propos recueillis par Clément Rosenberg dans son interview de Pierre Poignavent, artisan brossier à la retraite, dans le cadre de son projet de diplôme, « Les dernières brosses », *Strabic*, 2018, URL : <http://strabic.fr/Les-dernieres-brosses>

<sup>7</sup> Faut-il vraiment considérer la machine comme une menace qui pèse sur la durée de vie des savoir-faire ? Il faudra ici faire la distinction entre l'automatisation, qui ne laisse pas place à la volonté, et la mécanisation, qui supplée au travail manuel.

<sup>8</sup> Hugues Jacquet, *L'intelligence de la main*, Paris : L'Harmattan, 2012.

« La machine dans l'artisanat d'excellence est, comme l'outil, une prolongation de la main et du bras, elle n'a pas pour fonction de se substituer à la pratique manuelle mais d'assister celle-ci. »

## b) Le poil de l'artisan

Si l'artisanat est un secteur majeur de l'économie dans certains pays, en France, il semble un peu oublié. Pourquoi ? En effet, avec l'industrialisation des savoir-faire nous assistons à une dichotomie de la pensée et de la main. Une explication de ce phénomène nous est donnée par Richard Sennett. Il serait dû au fait que les idées sont plus durables que les matériaux<sup>9</sup>. Or, l'acte de répétition dans la pratique de l'artisan va à l'encontre de cette théorie contemporaine. Le fait de réaliser des actions récurrentes permet à l'artisan d'essayer, d'échouer et de progresser en pensant petit à petit sa technique. Lorsqu'un artisan brossier réalise une brosse, ses gestes, bien qu'ils soient issus d'automatismes cognitifs, ne sont pas faits au hasard. Lors de la taille de la monture ou le choix des brins, les actions qu'il réalise ne sont que le fruit de sa volonté propre. Il développe ainsi des capacités mentales qui excèdent la seule manipulation habile. Cette aptitude s'illustre dans le procédé d'expérimentation qui fait passer le travail manuel avant le travail intellectuel. Le second est influencé par le premier à l'inverse du schéma de division sociétale évoqué plus tôt.

Les artisans vont plus loin que la simple intelligence de la main, ils perçoivent une certaine intelligibilité du monde en pensant dans le faire. Dans la thèse écrite par

---

<sup>9</sup> Richard Sennett, *Ce que sait la main*, Paris : Albin Michel, 2010, p. 172.

Thomas Marshall en juin 2012 intitulée *La fabrication des artisans : Socialisation et processus de médiation dans l'apprentissage de la menuiserie*<sup>10</sup>, l'auteur est allé à la rencontre d'artisans menuisiers professionnels et en formation pour bien comprendre et traiter son sujet dans sa globalité. Il y a notamment le témoignage de Jean-Baptiste, un ébéniste-menuisier passionné depuis plus de 30 ans par son métier, qui nous éclaire sur sa vision personnelle et sur son vécu en tant qu'artisan. Il raconte, en parlant de la manière dont il réalise une mortaise : « *Tu t'appliques, tu cherches la bonne gestuelle intellectuellement* »<sup>11</sup>. L'artisan menuisier, en parlant de sa pratique, associe au sein d'une même phrase le geste et l'intellect, montrant ce lien étroit qu'il y a entre les deux. Le geste est alors pensé et non pas exécuté de manière déconnectée. Francisco Varela, neurobiologiste chilien a longtemps travaillé au sujet des sciences cognitives et a fait évoluer ce domaine et les rapprochant des sciences du vivant. Dans son ouvrage coécrit avec Eleanor Rosch et Evan Thompson, intitulé *L'inscription corporelle de l'esprit : sciences cognitives et expérience humaine*, il dit : « *la perception et l'action sont fondamentalement inséparables dans la cognition vécue* »<sup>12</sup>.

Bien que dans la pensée commune, l'artisanat soit rattaché exclusivement au manuel, tout comme les sciences par exemple qui sont perçues comme essentiellement intellectuelles, la nuance est belle et bien importante à faire. Si

---

<sup>10</sup> Thomas Marshall. *La fabrication des artisans Socialisation et processus de médiation dans l'apprentissage de la menuiserie*. Thèse de doctorat en Sciences de l'information et de la Communication, Université de Bourgogne, sous la direction de Jacques Bonnet. 2012.

<sup>11</sup>*Ibid.*, p. 106.

<sup>12</sup> Francisco Varela, Evan Thompson, Eleanor Rosch, *L'inscription corporelle de l'esprit. Sciences cognitives et expérience humaine*, Paris : Seuil, 1993.

l'artisanat paraît d'extérieur principalement être une activité manuelle sans réflexion préalable, il est de fait que les artisans acquièrent et mettent en œuvre bien plus que de simples gestes mécaniques dans leur pratique. Ils laissent une empreinte d'eux même dans leurs pièces aussi bien physiquement qu'intellectuellement. Ils se réalisent par la création et cette recherche de l'excellence.

### c) Un mode de production sensible

De par sa définition, un artisan est une personne qui pratique un métier manuel selon des normes traditionnelles. Du fait que les traditions soient intimement liées avec une localité, on peut alors affirmer que l'artisan, au travers de ses savoir-faire, est le reflet des richesses de son environnement.

Le travail du poil et des fibres fait appel à un univers créatif à part entière. Il fait appel à un savoir-faire qui résonne avec l'univers artisanal. Comme l'a dit Pierre Poinvent dans son interview de Clément Rosenberg en parlant du métier d'artisan brossier : « (...) on rentre directement dans ce milieu par le toucher ». Le métier d'artisan brossier est, de ce fait, intimement lié à la matière par le corps de l'artisan lui-même, par son sens du toucher. De ce fait, dans une dimension d'appréhension sensible des matières il est intéressant de considérer le processus de création artisanal comme continuité logique pour la mise en forme des matières poilues. En est-il de même pour les autres artisanats ? Avant de procéder ainsi, il nous faut nous



pencher sur ce qui fait l'essence même de l'artisanat. Quelles sont les particularités d'une démarche artisanale ? En quoi la pratique de l'artisan diffère-t-elle de celle d'un ouvrier ?

Il semblerait que la différence majeure qui s'opère entre ces deux corps de métier soit l'implication personnelle de l'homme dans le travail qu'il réalise. Par « implication personnelle », j'entends là le fait de mettre en jeu son intellect et son corps, de l'apprentissage jusqu'à la réalisation d'une pièce. Dans un premier temps, l'artisan apprenti reçoit un enseignement particulier, qui finalement ne se finit réellement jamais tout au long de sa vie. Il continue de perfectionner ses techniques et d'en apprendre de nouvelles. C'est ce qu'appelle Pierre Maclouf « un métier en escalier » dans la préface de *L'intelligence de la main* de Hugues Jacquet. L'artisan ne cesse d'apprendre, de s'enrichir pour obtenir une maîtrise complète de son art. Ici se trouve un point important. Là où l'ouvrier à la chaîne n'effectue et ne doit savoir faire qu'une seule tâche (travail parcellisé), l'artisan lui doit exceller dans la mise en forme des matériaux par de nombreuses techniques, mais aussi dans la connaissance de ces dits matériaux. Il peut s'agir de cuir, comme l'exemple de la maroquinerie souvent cité par Hugues Jacquet, ou de poils par exemple. Un artisan brossier, au fil de sa carrière, acquiert des connaissances lui permettant de faire les choix justes en fonction de la brosse sur laquelle il travaille. Il devra adapter son matériau en fonction de sa longueur et de la dureté souhaitée. Cela s'apprend au fil des travaux réalisés, et de la répétition des gestes et des ressentis. C'est la main qui est au cœur de cet apprentissage.

Appréhender les matières par le toucher, différencier une fibre de qualité d'une autre, choisir ses matériaux. Tout cela passe par un apprentissage non pas d'un savoir-faire ou d'un geste, mais bien du toucher. Hugues Jacquet prend comme exemple le toucher spécifique que doit avoir un artisan maroquinier pour choisir une peau et y déceler d'éventuels défauts. Cette aptitude est aussi appelée « main ». Nous pouvons alors faire le parallèle avec l'industrie et le travail à la chaîne souvent décrié par son caractère récurrent. Si pour un artisan la répétition est synonyme de progression, pour un ouvrier cela est caractérisé d'aliénant. C'est d'ailleurs le discours que prônait Williams Morris pour justifier la valeur de son mouvement Arts & Craft au début du XX<sup>e</sup> siècle<sup>13</sup>.

Durant sa période d'apprentissage, un apprenti artisan va être confronté à diverses tâches à réaliser et donc potentiellement, différents niveaux de difficulté qui le feront progresser par la suite. C'est en s'y confrontant et en refaisant les gestes afin de les parfaire que l'artisan acquière ses savoir-faire et s'épanouit. Dans la thèse écrite par Thomas Marshall, Claire, une jeune menuisière de 24 ans se confie alors sur son expérience de stage réalisé à la suite de son BEP en menuiserie, dans une entreprise d'ébénisterie de production en série. Elle s'est alors sentie frustrée par la répétition des gestes effectués et le manque de progression que représentait le travail en série. Elle confiera à Marshall : « *C'était toujours les mêmes trucs, au bout d'un moment j'avais pas l'impression d'apprendre plus que*



Montage de la selle  
Sellerie Gaston Mercier

---

<sup>13</sup> Mouvement mené par William Morris qui met en avant l'artisanat pour tous et à moindre coût comme gage de qualité, en contradiction avec l'industrialisation de masse qui voit le jour à partir du milieu du XIX<sup>e</sup> siècle. Ce mouvement remet en cause la standardisation dans créations industrielles et prône authenticité de chaque objet par une fabrication artisanale.

ça »<sup>14</sup>. On voit bien là l'importance de l'évolution dans l'apprentissage des techniques chez un artisan, ici menuisier, mais cela pourrait s'appliquer à bien d'autres artisanats. La répétition est primordiale pour acquérir les savoir-faire nécessaires, mais une nuance est à apporter car une pratique de l'artisanat en série reviendrait à stagner dans sa discipline.

Par une pratique récurrente de son art, l'artisan peut alors acquérir des réflexes. C'est en cela que l'expérience est une notion importante. L'anticipation, la préhension de son outil, les mouvements à effectuer... L'artisan développe une compréhension mentale de son art, ainsi qu'une certaine esthétique du geste. Sociologue et historien américain, Richard Sennett, met en avant cette pensée positive de la répétition dans son ouvrage *Ce que sait la main*<sup>15</sup>, qu'il présente comme bénéfique dans l'apprentissage artisanal et la connaissance de son corps. Car oui, l'artisan a besoin d'appréhender son corps plus qu'autre chose. Il met dans son ouvrage bien plus que sa main, son corps entier est sollicité. Dans un premier temps, par les sensations qu'il perçoit, dans la fabrication de sa pièce ou simplement en contact avec les matériaux, comme expliqué précédemment pour en faire le choix. Si nous privilégions dans notre quotidien la vue et l'audition dans l'appréciation de notre environnement, l'artisan préférera associer sa vue et son toucher pour réaliser sa pièce.

---

<sup>14</sup> Thomas Marshall, *La fabrication des artisans [...]*, op. cit., p. 123.

<sup>15</sup> Richard Sennett, *Ce que sait la main*, op. cit., p. 237.

L'interaction sensoriel entre l'homme et l'objet n'intervient pas exclusivement lors de son utilisation, mais aussi dans la fabrication d'objets de manière artisanale. Dans certains cas, le poids du corps tout entier de l'artisan sur sa pièce est nécessaire. Cela peut être le cas pour la sculpture ou pour des souffleurs de verre par exemple. Comme nous l'explique Hugues Jacquet, lors de l'étape du filetage, l'artisan maroquinier devait autrefois faire action de son poids tout entier sur ses pièces de cuir pour les souder entre elles par la chaleur<sup>16</sup>. Ce genre de pratique, bien que totalement logique dans une démarche de création manuelle, a pu créer des douleurs musculaires et osseuses. Cela est vrai pour d'autres pratiques artisanales. Une aide mécanique a alors vu le jour.



*Travail de la selle à l'atelier Hermès - Sophie Branstrom, Hermès*

Ainsi, l'acte de fabrication artisanal entre en résonance avec une recherche sur les matériaux poils et brins. Le tâtonnement, la recherche par expérimentations sont des pistes à réaliser. Le plus important est ce lien sensoriel qui se crée alors entre l'homme, son matériau et son savoir-faire. Il y a là un réel attachement pour le produit en lui-même.

---

<sup>16</sup> Hugues Jacquet, *L'intelligence de la main*, op. cit., p. 104-105.

## **2. Des produits au poil !**

Dans un monde du jetable, où la rapidité d'exécution procure satisfaction à l'égard d'une conception qui peut surprendre par le fonctionnement performant, l'accélération du processus qui accoutume à terme l'esprit à une telle vitesse, se retrouve déstabilisée par le fonctionnement différent d'un autre produit. Nous étudierons ici quelques produits qui déstabilisent par un fonctionnement différent.

Dans un monde où tout s'accélère, l'heure est à une recherche du bien, du bien faire. Un peu comme pour un temps de bricolage qui serait requis avant de pouvoir jouir de l'objet réalisé, le processus demandé dans certains objets est aussi important, si ce n'est plus important, que l'utilisation rendue possible qui marque la finalité de l'acte opérant. Les objets induisent un processus qui provoque une exploration et qui place l'utilisateur en tant que novice ouvert à la découverte et libéré de jugements préétablis comme de prénotions. Le résultat exulte un savoir-faire exprimant matériellement un effort psychologique et de cœur. Un sentiment de plaisir accompli par l'acte est retenu en souvenir.

a) Sensorial brushes, Najla El Zein

Peut-on travailler le poil par une identité culturelle centrée sur le principe du travail de la matière ? Le poil peut-il être à l'origine d'un produit porteur de sens ? C'est ce que laisse penser le projet *Sensorial brushes* réalisé par le studio Najla El Zein Workspace, en 2015. Ce dernier est fondé par la designer libanaise Najla El Zein basée à Beyrouth depuis 2010. Elle aborde dans ces projets une multitude de domaines, notamment les objets en édition limitée. Sa méthode de travail est décrite « d'holistique », autrement dit elle met en avant un processus de pensée prenant en compte la globalité de ses créations, des matériaux à la réalisation. C'est pour cela que chacune d'elles est fabriquée localement et à la main par des artisans. Ses projets sont alors, pour la quasi-totalité, des pièces uniques ou en série limitée, ce qui donne toute leur noblesse aux matériaux utilisés. *Sensorial brushes* est un exemple de ce processus créatif.

Il s'agit d'un ensemble de cinq « outils de plaisir » fabriqués en alliant le marbre à d'autres matériaux, pour chatouiller, gratter, frotter... Les poils sélectionnés par la designer pour réaliser ces brosses doivent produire des sensations différentes, lorsqu'ils sont déplacés sur la peau, afin d'interpeller et ainsi renforcer les sensations de toucher. Najla El Zein a volontairement utilisé des matières ordinaires mais non conventionnelles : faux cils, faux ongles, foin, aiguilles, plumes<sup>17</sup>. Elle s'amuse en ré-interprétant l'usage de ces matériaux. Ainsi, ces "brosses" nous transportent vers un univers poétique. Là est toute la beauté de ces



1/ Blink - 2/ Scratch - 3/ Sweep -  
4/ Stroke - 5/ Tickle  
*Sensorial brushes*  
Najla El Zein (2015)

<sup>17</sup> Respectivement nommés *Blink*, *Scratch*, *Sweep*, *Stroke*, *Tickle*.

matières fibreuses. Elles incarnent une poésie de la matière, à la fois douce, touffue, rêche, voire piquante, qui ne peut que nous interpeller en contact avec notre corps. *Sweep* et *Stroke*, pour ne citer que deux créations de la série *Sensorial brushes*, sont diamétralement opposées, à l'image de la diversité des fibres végétales et animales. La première se compose de brins d'herbe séchés piqués dans une base en marbre blanc. Soyeux, doux, ces brins font écho à des instants champêtres où nous venons passer notre main dans des herbes hautes. La brosse *Stroke*, elle, est un bulbe présentant des aiguilles de laiton de différentes tailles. Sa forme peut faire penser à celle d'une brosse à cheveux. Contrairement à la première, *Stroke* n'est pas une brosse passive, dans le sens où on doit la tenir en main et la mouvoir pour l'utiliser. Là est présent un autre principe lié au poil. Est-ce lui qui vient rentrer en contact avec le corps ou l'inverse ? De par la petite série que constitue le projet *Sensorial Brushes*, chacune des pièces vient alors construire le discours et l'atmosphère dans laquelle Najla El Zein veut nous transporter. Toute la dimension sensorielle de ces matériaux mise en avant par la designer, résonne et prend de l'ampleur au travers du fait que chaque « brosse » soit unique. Les matériaux s'expriment dans leur entièreté et prennent leur place au centre du projet, aussi bien le marbre que les brins.

Penser le processus créatif est au cœur de ce qui donne du sens à la petite série. Le fait de travailler en petite série permet de mettre en lumière un procédé de création artisanal et ainsi de donner aux pièces réalisées des allures d'objets manifestes se rapprochant d'une œuvre d'art vouée à être exposée. C'est d'ailleurs le cas des créations de Najla El Zein qui a vu ses créations être exposées au Victoria and Albert Museum, la Carpenters Workshop Gallery ou encore

le Beirut Exhibition Centre, pour n'en citer que quelques-uns.

### b) Déambulations, Frédérique Breuillé

Une autre approche du poil qui tend plus vers une approche expérimentale, vers une dimension volontairement novatrice ou conceptuelle, ce traduit dans ce projet de diplôme réalisé en 2015 par la designer Frédérique Breuillé. Son projet, appelé *Déambulations* est un tapis sensoriel se présentant comme étant « une surface à déambuler ». Dans sa démarche de projet, la jeune designer a volontairement travaillé de manière artisanale car elle s'intéressait à la transformation de matières premières par ses propres moyens. Elle a donc mené différentes expérimentations en parallèle : tissage de fil de lin au métier à tisser, tricot, nouage, fabrication de pompons ; travail sur la corde de chanvre et de jute ... Elle s'est amusée à jouer des textures offertes par le textile et les fibres libres. Moquette, lanières, boule de fil, pompons, tresses... Chacun des éléments devient une matière à parcourir. Contrairement au braille où on lit un support avec nos mains, ici on « lit » notre chemin avec nos pieds. L'utilisation de matériaux naturels prend tout son sens car Frédérique Breuillé souhaitait créer un « paysage sensoriel » en ramenant la nature à l'intérieur de nos habitations. Son esthétique organique appuie cette référence à la nature sauvage et à l'aléatoire.

Il y a au sein du projet *Déambulations* une volonté de questionner notre rapport au temps, la lenteur, le fait de se mouvoir en prenant soin de ressentir notre environnement.



*Déambulations*  
Frédérique Breuillé (2015)



Le sens du toucher, sous-estimé dans notre société contemporaine, est ici au cœur du projet. Réaliser son projet de façon artisanale prend alors une autre ampleur que la seule dimension expérimentale. Ce mode de fabrication implique de mettre en jeu son corps ainsi qu'une production plus lente, à la manière d'antan. En fabriquant son projet elle-même, Frédérique Breuillé a sans aucun doute pris le temps de choisir ses matières et leur emplacement sur la pièce finale. L'assemblage de l'ensemble semble aussi être une tâche fastidieuse. L'action de produire une pièce unique fait donc écho au sens de son projet et le fait de « prendre son temps » est inscrit au sein du tapis lui-même.

### c) Étagère Brosse, Inga Sempé

Inga Sempé est une designer industrielle parisienne diplômée de l'ENSCI en 1993. C'est une designer internationale qui travaille notamment avec de nombreux éditeurs italiens et scandinaves. Elle porte une attention particulière au design et à son statut en tant que tel, notamment en France. Sa vision du design en tant que discipline concerne principalement les objets de la vie quotidienne, pour une vie « plutôt normale »<sup>18</sup> allant de l'objet à manipuler au mobilier. Elle ne s'intéresse pas au sensationnel mais plutôt aux choses insignifiantes de notre vie courante allant de la pince à linge à la plaque de cuisson par exemple. Elle pense sa pratique du design comme étant pragmatique et répondant à des contraintes de productions sans mettre de côté un attrait

---

<sup>18</sup> Déclaration d'Inga Sempé dans l'émission *#versionfrançaise*, 23 mai 2018, TV5 Monde.

URL : <https://www.youtube.com/watch?v=qUx3H2e7eAk>

pour la couleur évident. A la suite de ces études, elle devient pensionnaire de la Villa Médicis à Rome de 2000 à 2001 où elle conçoit l'étagère *Brosse*, paru en 2003. Les premiers prototypes de ce mobilier ont été réalisés par Inga Sempé au cours de son passage dans la Villa Médicis dans le cadre de l'exposition « Tutto Normale » en 2002. Le projet a par la suite légèrement évolué.

Dans un premier temps, son idée était de créer pour cette exposition un mobilier à la fois toujours fermé et ouvert. Son point de départ était le fait qu'elle « déteste ranger »<sup>19</sup>, ce qu'elle avouera lors d'une conférence à la Villa Médicis en 2018. Partant de là, elle choisit d'utiliser des fibres issues de brosses en strip industrielles. Ce procédé de mise en forme des fibres permet une grande régularité. Les brosses en strip sont d'ailleurs utilisées en industrie pour protéger certaines parties de machines, ou bien encore le long des escalators. Ces strips sont quasiment invisibles dans nos foyers, contrairement aux brosses hygiéniques. La plupart du temps, elles soulignent les fenêtres et baies vitrées. Le principe de fabrication est de venir pincer les fibres dans un profilé de métal.

Sa volonté n'étant pas que l'aspect final de son mobilier soit de type ethnique, son choix de privilégier des fibres synthétiques de polypropylène se justifie. En effet, les fibres d'origines naturelles et synthétiques ne véhiculent pas les mêmes esthétiques et atmosphères. Ici, contrairement aux projets *Sensorial brushes* ou *Déambulations*, la production est industrielle. Inga Sempé ayant une formation de designer industrielle pense ses projets ainsi. Elle



Étagère *Brosse*  
Inga Sempé (2003)

---

<sup>19</sup> « Inga Sempé à la Villa Médicis », *Tout ce qu'on peut faire en Italie / Tutto quello che non si può fare in Francia*, 17 mai 2018. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=FgQ611jB0I8&t=752s>

met en avant, par le biais de son projet *Brosse*, un savoir-faire brossier industriel et le détourne afin de l'utiliser au sein d'un mobilier pour venir cacher et révéler. Le détournement est un moyen ici efficace de mettre au premier plan un savoir-faire relativement méconnu et des brosses considérées comme seulement utilitaires et non décoratives dans nos intérieurs.

S'utilisant simplement en passant la main au travers des fibres pour prendre ou poser un objet, une tournure de phrase présente dans la description du projet sur son site internet peut cependant ajouter une dimension plus intrigante à l'étagère *Brosse* : « *L'accès au contenu se fait en se plongeant à travers cet étrange habillage* ». C'est en jouant avec cette curiosité que Inga Sempé a imaginé son étagère *Brosse* aux allures d'un mobilier chevelu, dense. Il faut alors passer sa main dans ce rideau de poils, à l'aveugle, pour savoir ce qu'elle renferme. Le procédé que Inga Sempé utilise dans son étagère résonne dans d'autres projets, plus récents. On pense notamment à la lampe *A poils* de Marc Sarrazin, utilisant les propriétés techniques des fibres pour diffuser la lumière. Il donne envie de savoir ce qu'il y a derrière ces fils car ils jouent avec la notion de cacher / révéler en nous laissant en voir juste assez pour être intrigués. Cette instinctive attraction que nous avons pour les matières fibreuses, touffues est en réalité la manifestation de la curiosité qu'elles nous évoquent. Outre la sensation du toucher, nous ne sommes pas indifférents à leur simple vue. Cette dimension du projet fait écho à l'effet d'expérience, verbalisé par Stéphane Vial dans son ouvrage *Court traité du design*<sup>20</sup>, comme précepte nécessaire à la création d'un effet



Lampe *A poils*  
Marc Sarrazin (2007)

---

<sup>20</sup> Stéphane Vial, *Court traité du design*, Paris : PUF, 2010.

design<sup>21</sup>, dans le sens où s'il n'y a rien à ressentir, à vivre, à éprouver, il n'y a pas d'effet design. L'effet d'expérience se caractérise par une utilisation attrayante, nouvelle ou optimisée de nos objets. Cette définition correspond à ce que Donald A. Norman appelle « le design comportemental », un des trois aspects du design émotionnel, évoqué dans l'ouvrage du même titre<sup>22</sup>. C'est une notion du design qui s'intéresse essentiellement à l'interaction de l'utilisateur avec l'objet, et ce que cela doit lui apporter de nouveau en termes de scénario d'usage et de sensations éprouvées.

Aujourd'hui pour le design d'expérience utilisateur, susciter des émotions devient primordial. C'est la capacité des interfaces ou des services à faire sens et à faire éprouver une émotion qui devient le centre des préoccupations du designer.

---

<sup>21</sup> Il semblerait que ce qui différencie les créations issues du design des autres, soit la production d'un « effet design ». Stéphane le définit comme étant composé de l'effet callimorphique, de l'effet d'expérience, et de l'effet socioplastique.

<sup>22</sup> Donald A. Norman, *Le design émotionnel : Pourquoi aimons-nous (ou détestons-nous) les objets qui nous entourent ?*, Paris : De Boeck, 2012.

### **3. Le poil a ses raisons que la raison ignore**

Le poil donne lieu à des objets incongrus. Des artistes et designers s'en emparent sur le mode du détournement, ou de l'hybridation d'éléments antagonistes. L'association, ainsi, peut devenir drôle, étrange, absurde, poétique – toujours inattendue en somme. Sans croyance, sans formatage idéologique, ces objets brisent les schémas homologués et culturels de l'art, pour composer sans hiérarchisation. Les artistes et designers jouent de la notion de perte d'aura<sup>23</sup> et de perte d'identité pour requalifier, redéfinir et interroger. Certains en revanche, semblent vouloir ré-incorporer l'aura perdue, l'identité bafouée de ces images grâce à une intervention subjective et unique, propre à l'artiste.

#### a) Le poil comme vecteurs d'expériences surprenantes

Le poil, et plus largement les fibres libres, ne nous laissent pas indifférents. Source de questionnement sur l'esthétique du corps pendant des siècles et encore aujourd'hui, utilisation des brins et poils d'origines naturelle et

---

<sup>23</sup> D'après le philosophe et historien de l'art allemand Walter Benjamin, les œuvres issues de techniques permettant une reproduction de masse (imprimerie, photographie, industrie...) se voient perdre leur « aura », de par leur reproductibilité.

synthétique dans la création d'objet, ces matières font appel à notre inconscient primitif. Chacun d'entre nous ressent quelque chose qui lui est propre au contact des matières fibreuses. L'article paru dans *Étapes magazine*, « L'appel du poil »<sup>24</sup>, décrit la façon dont ces matières remettent en cause les échelles d'appréciation :

« Animal ou végétal, le poil couvre la surface de nombreux êtres vivants. Longtemps utilisé dans le vêtement pour ses propriétés d'isolation thermique et d'étanchéité, le pelage est de plus en plus détourné dans le design d'objets. Sa douceur évoque les peluches de notre enfance et apporte immédiatement un sentiment de réconfort. (...) Objet de fascination sur le corps humain, le poil appartient au domaine de l'intime, et engendre le désir comme la répulsion. »

Nombre de créateurs ont capté l'essence même de ces matières afin de retranscrire au sein de leurs projets la dimension repoussante ou attractive, tribale ou industrielle, désagréable ou luxueuse du poil. Les objets dans la modernité se sont teintés de motifs et de textures poilues. On pense notamment à la collection *Poilu* de Studio Bold design. Cette série d'objets nous montre toute la dimension d'évocation au travers de trois vases parés de poils réalisés avec l'impression 3D. Le « poil » est ici complètement fabriqué par la machine en jouant sur des réglages techniques liés à l'impression et à la gravité. La buse de l'imprimante vient alors déposer un filament sur la pièce à l'instar du



Collection *Poilu*  
Bold Design (2016)

---

<sup>24</sup> Marion Bothorel, « L'appel du poil », *Étapes*, n°253.

mode d'implantation des fibres dans la fabrication brosse. Cette pratique permet de ramener une dimension chaotique dans un mode de conception numérique. Le poil serait alors la symbolisation de cet ajout d'aléatoire au sein des pièces. Bien qu'ici le dépôt des « poils » soit totalement dénué de sensible, car posés et fabriqués par une machine, l'aspect organique de l'ensemble nous ramène vers un ressenti presque animal. Pourtant seule la forme du poil est traitée. En fin de compte, cette matière peut être présente sous des formes diverses et nous interpelle toujours autant sur ce qu'elle évoque. Sur les vases *Poilu*, nous nous demandons s'ils sont souples, collés les uns aux autres... ils attirent notre curiosité.

D'autres objets issus de la modernité artistique fonctionnent sur ce principe. C'est le cas de la tasse en fourrure que l'artiste surréaliste allemande Meret Oppenheim, propose en 1936 pour le Salon des Surindépendants<sup>25</sup>. L'œuvre est aujourd'hui intitulée *Le déjeuner en fourrure*. Il semblerait que l'idée de cette tasse recouverte de fourrure de gazelle lui soit venue lors de sa rencontre avec Pablo Picasso et son épouse au café de Flore à Saint-Germain-des-Prés. Il aurait alors déclaré en admirant les bijoux ornés de fourrures que portait Meret : « On pourrait recouvrir de fourrure beaucoup de choses. » Elle aurait alors répondu : « Eh bien, cette tasse à thé, par exemple ! ». L'objet montre le goût de l'artiste pour le bricolage transmuté en poésie.

Loin d'être une œuvre qui tourne au confortable, et flatte l'homme de goût, l'œuvre surprend, puisqu'on s'imagine utiliser cette œuvre et la sensation que cela pourrait



*Le déjeuner en fourrure*  
Meret Oppenheim (1936)

---

<sup>25</sup> Exposition d'art créée à Paris en 1928 en contradiction avec Le Salon des Indépendants (1924). Les artistes qui y participèrent remettaient en cause l'admission et les restrictions imposées par ce dernier.

procurer une fois portée à la bouche. La sensation de douceur et d'agréable est totalement remise en question à l'approche de cet objet.

Un objet n'a d'intérêt que si l'utilisateur le remarque et comprend ce qu'il véhicule. Gaetano Pesce a bien compris cela et se joue du poil comme lien pour faire valoir ces idées. Lors de sa rétrospective *Nobody's perfect : Gaetano Pesce et Zerodisegno* au Centre Pompidou en 1996, il imagina le catalogue de l'exposition. Ce dernier était recouvert de fibres de coco, de soie de porc, de caoutchouc et de résine<sup>26</sup>. Là où d'habitude un catalogue d'exposition se veut épuré pour faciliter sa lisibilité, le designer italien choisit la fibre naturelle pour relayer son catalogue au rang de pièce à part entière de l'exposition. Il souhaitait que les visiteurs vivent l'exposition de manière sensorielle. Le catalogue ne fait pas exception. En effet, une odeur forte s'en dégageait et les fibres tombaient avec le temps. Ceux qui le possédaient étaient alors tiraillés entre l'agacement lié à l'odeur et à la fragilité de l'ensemble, et la fierté due au fait d'avoir un objet plus qu'un livre.

Nous en venons alors à penser que le poil est une matière universelle. Qu'il soit brut, à grande ou petite échelle, transformé, détourné ou simplement évoqué, il n'en perd pas sa notion de source d'expérience. L'envie de toucher et d'explorer ces surfaces poilues reste tout de même la principale expression de notre curiosité à leur égard.



Catalogue de l'exposition « Nobody's perfect : Gaetano Pesce et Zerodisegno »  
*Il Rumore Del Tempo*  
Gaetano Pesce (1996)

<sup>26</sup> Gwenaëlle Bertrand. *Le design critique et les nouveaux enjeux de conception. Un territoire historico-géopolitique de 1960 à nos jours*. Thèse de doctorat en approches contemporaines de la création et de la réflexion artistiques, Université de Strasbourg, sous la direction de Pierre Litzler, 2016, p. 226-227.



b) Le poil comme « transgression »

Il semblerait que les poils servent au sein de projets à montrer une certaine distance avec les conventions de production. Cela peut s'exprimer comme contraste de style avec notre ère contemporaine ou bien comme la présence d'un imaginaire loufoque.

C'est ce dont témoigne le *Pratone* du studio Gufram. Imaginé dans les années 70 et s'inspirant des mouvements pop art et d'anti design italien, ce mobilier est à mi-chemin entre sculpture et ameublement. Il est difficilement définissable par un nom désignant un mobilier traditionnel. Ici le poil à proprement parler n'est pas utilisé, il s'agit d'une évocation de brins d'herbes à grande échelle. Ce mobilier met en avant l'ambivalence de notre rapport à la nature, en la ramenant dans nos intérieurs mais de manière totalement artificielle. C'est une invitation à venir s'y reposer, à se détendre comme en s'allongeant dans l'herbe. La forme que prend ce carré d'herbe géant est aux antipodes de la conception conventionnelle d'un fauteuil ou d'un canapé. En effet, le *Pratone* ne présente aucune structure rigide, il n'est fait que de courbe en mousse polyuréthane expansée. De plus, le « brin d'herbe », utilisé ou figuré, n'est pas chose commune dans le contexte d'un design industriel.

L'intérêt de ce projet, icône du design, réside dans cette transposition du brin d'herbe à une échelle plus qu'exagérée. Le mobilier ne se veut pas simplement figuratif, il s'apparente plus au surréalisme et au loufoque. On peut aussi penser par exemple au projet de Les Astronautes, *Delirious Frites*, installation réalisée à Québec dans une ruelle abandonnée visant à lui redonner de l'intérêt. De



*Canapé Pratone*  
Riccardo Rosso, Piero Derossi et Giorgio Ceretti (1972)



*Delirious Frites*  
Les Astronautes (2014)

par leur dimension, nous dirons « étrange », ces matières attirent l'œil.

Si une évocation de fibres à grande échelle éveille la curiosité, il est aussi possible de travailler le poil de manière monumentale. La maison *Matrice lin* conçue par François Azambourg et exposée au salon Maison et Objets 2010 utilise la fibre à des fins ostentatoires. Ce pavillon du lin s'apparente à un micro habitat, mi hutte, mi cabane, fait de fibres de lin brutes montées sur une structure métallique. L'aspect global de la mise en scène ressemble à une chevelure, un pelage... on ne sait pas trop. Le plus important est le contexte dans lequel il s'implante. Dans ce genre de salon, la plupart des objets proposés font écho au design contemporain tel qu'on le connaît aujourd'hui, lisse et épuré pour grossir un peu le trait. Ici, François Azambourg a choisi de mettre en avant la filière du lin et ce, pas simplement en imaginant des objets autour de ce matériau, mais bien en créant entièrement cette structure chevelue avec cette matière hirsute qui dénote avec le reste du salon. L'échelle utilisée par Azambourg donne aux fibres une toute autre dimension. Elles deviennent structure là où elles ne sont d'habitude que matériau. La fibre prend alors toute son ampleur. Plus qu'un simple revêtement, elle est ici vouée à intriguer le visiteur et donc, à faire qu'il lui porte de l'intérêt. Ce projet de l'ordre de l'architecture modulable puise son intérêt dans le contexte dans lequel il se trouve. Il semblerait que ce contre-pied créatif pour ce genre d'événement soit la source de la curiosité qu'on lui porte.

L'utilisation du poil semble être une manière de s'affranchir de certains codes de création. On peut alors penser à ce matériau comme étant une manifestation de la volonté transgressive du designer, pour dénoter, surprendre, dénoncer... De par sa définition, transgresser est l'action de



*Matrice Lin*  
François Azambourg (2010)



1 tonne de matériaux - habitat en lin  
© CELC

décider de ne pas suivre, de prendre le contre-pied de lois ou préceptes déjà mis en place. La transgression pour parler de l'utilisation du poil dans un projet, peut aussi se définir par le caractère incongru de ce matériau.

Dans le design, la pensée dite « transgressive » s'est exprimée entre autres, par le mouvement antidesign mené par Joe Colombo<sup>27</sup> à partir de 1969. Ce genre de pensée a vu le jour en contradiction avec le design rationaliste et moderniste d'après-guerre. La volonté de Joe Colombo était de révolutionner sa discipline en l'extirpant de la production de masse, en créant des projets humanistes. Par la suite, cela a influencé des mouvements postmodernes comme le groupe italien Memphis par exemple, fondé par Ettore Sottsass Jr. en 1980. Ce groupe de designers insuffla dans le design plus de couleurs, de motifs et d'extravagance, rapprochant le design et l'art, en contradiction totale avec leurs pairs et notamment le célèbre « less is more », popularisé par Mies Van Der Rohe.

Le poil, le brin, la touffe de par leur foisonnement seraient alors de ce fait, opposés aux préceptes de design mettant en avant une légèreté visuelle. C'est notamment ce que prône l'adage « less is more ». Ces matières pourraient amener de l'aléatoire à la production et sont de ce fait en désaccord avec l'idée que nous nous faisons d'une production industrielle. La gamme de chaises *Golgotha* parue en 1972 par Gaetano Pesce met en avant la fibre de verre comme facteur de hasard dans la fabrication, se déformant sous l'action de son propre poids. Le designer italien, adepte des

---

<sup>27</sup> Joe Colombo (1930 – 1971) est un designer italien qui se caractérise par son approche du design innovante. Il est le précurseur de ce qu'on appelle l'antidesign dans les années 60.

créations aux formes libres, exprime ainsi sa vision du design en rupture avec l'industrie lourde<sup>28</sup>. Mais alors, le poil au sein d'un produit pourrait-il être symbole d'une forme d'anticonformisme ? Comment pourrait-il venir officier à contre-courant de ce qui est imposé par le design traditionnel ?

On pense par exemple au projet de Marcel Wanders intitulé *Knotted Chair*. Conçue en 1996, cette chaise est constituée d'un fil en fibre d'aramide et de carbone enduit de résine et noué selon la technique du macramé ; séchée à l'air suivant la Dry Tech <sup>29</sup>, elle acquiert sa forme uniquement grâce à la gravité et à la tension. La spécificité de ce projet est de combiner un savoir-faire traditionnel (le tres-sage) à une technique ultramoderne (la fibre d'aramide)<sup>30</sup>. Il utilise les codes visuels à l'œuvre dans les productions dites « savantes » mais en procédant à des ajustements, des déplacements, des transgressions et des détournements, amenant la discipline à se re-définir et se re-questionner.



*Knotted Chair*  
Marcel Wanders (1996)



Image issue de la vidéo  
*Marcel Wanders - The Knotted Chair*  
(1996)

<sup>28</sup> Gwenaëlle Bertrand. *Le design critique et les nouveaux enjeux de conception [...], op. cit.*, p. 384.

<sup>29</sup> Technologie mis en place par le collectif Droog dont Marcel Wanders faisait partie, permettant de rigidifier le textile synthétique.

<sup>30</sup> Gwenaëlle Bertrand. *Le design critique et les nouveaux enjeux de conception [...], op. cit.*, p. 354.

c) Mettre en œuvre le poil dans une logique à mi-chemin entre design et artisanat

Comment mettre en œuvre le poil dans un projet de design ? Nombreuses sont les réalisations mêlant design et artisanat brossier, elles s'illustrent le plus souvent par la création de gamme de brosses luxueuses ou aux formes nouvelles et attrayantes. Pourtant, comme évoqué précédemment, les fibres brossières ont des qualités dépassant la simple notion d'hygiène.

Le studio Design By O a utilisé les fibres synthétiques brossières à la création de modules lumineux ou de vases. Il s'agit respectivement de leurs projets *Zouzou Tube* et *Zouzou Vase*. Ce projet a été réalisé en partenariat avec la brosserie Brenet, située près de Niort. Cette entreprise a la particularité de créer des brosses techniques sur mesure. Ces savoir-faire artisanaux et industriels peuvent ensuite être mis à profit dans d'autres contextes et exploités notamment par des designers. Leur collaboration a donné lieu à des vases tout en courbes arborant des motifs colorés faits de fibres synthétiques et des modules empilables réalisés pour l'occasion avec une monture translucide.

On rappellera qu'on assiste aujourd'hui à un accroissement important du nombre de projets mêlant design et artisanat. Alain Lardet, commissaire d'expositions et conseil spécialiste des liaisons des savoir-faire et du design, rapporte cet engouement nouveau :

« En France, on a longtemps dés-enobli l'artisanat, avec tous les métiers manuels – il fallait être un « col blanc ». Alors que dans des



*Zouzou Tube*  
Design by O



*Zouzou Vase*  
Design by O

pays comme l'Italie, les designers étaient beaucoup plus proches de l'artisanat et de l'industrie, et ont toujours eu un immense respect pour l'artisan. Mais il y a aujourd'hui un enjeu social et économique capital, alors que notre industrie se repense : il ne faut plus empêcher le développement de certaines vocations, mieux, il faut revaloriser ces métiers. [...] »<sup>31</sup>

Un projet qui fait bien écho à cet engouement nouveau pour l'artisanat : l'exposition *Autarchy*<sup>32</sup> réalisée par le studio basé à Amsterdam, Formafantasma. Il est composé de deux designers italiens Andrea Trimarchi et Simone Farresin qui considèrent leur rôle comme étant de faire le lien entre l'artisanat et l'industrie. Cela s'exprime notamment par leur pratique du design essentiellement fondée par la recherche expérimentale. Les matériaux, les processus qui leur sont liés, glanent avec eux des enjeux, parfois écologiques, sémantiques mais aussi sociaux. C'est avec cela que les deux designers créent en mettant un point d'honneur sur la cohérence de leurs projets. En effet, la particularité de leurs travaux est qu'ils font échos à l'histoire, politique et sociale du contexte du projet. Ils sont sensibles aux notions de localité et de tradition que cela peut engendrer. Le projet *Autarchy* en est un exemple parlant.

C'est une exposition mettant en avant un scénario de création autonome d'objet, à partir de culture et de déchets. Ce projet prône l'hypothèse qu'il pourrait être réalisé par un groupe de personnes en autarcie cultivant et utili-



N° 2.1.1.5 – *Autarchy*, view of the installation.  
Formafantasma

---

<sup>31</sup> Marion Bley, « Les artisans sortent de l'ombre », *AD Magazine*, 2020.

<sup>32</sup> Formafantasma, *Autarchy*, 2010.

sant la nature de manière personnelle pour la création d'outils et d'objets. L'exposition présente une collection de cuves, de vases dédiés à la conservation de nourriture et fabriqués à partir de matières biosourcées et desséchées : 70% de farine, 20% de déchet agricole et 10% de calcaire naturel. Pour cette occasion, le studio Formafantasma a décidé d'inviter entre autres la célèbre boulangerie française Poilâne pour le développement de l'exposition. Dans ce projet, le lien entre les deux disciplines est au cœur du projet, à savoir l'artisanat boulanger et la conception d'objets de design. Le procédé de fabrication des pièces, pensé comme étant éco-responsable et sans perte ni déchet, voit le jour de l'alliance de deux disciplines avec chacune possédant des savoir-faire qui lui sont propres. La connaissance issue de savoir-faire artisanaux, souvent ancestraux, est source de richesse et d'expertise dans ce genre de projet qui prône leur valorisation.



N°2.1.1.3 – *Autarchy, material samples.*  
Formafantasma



## CONCLUSION

Le poil est un matériau qui donne lieu à des expressions contradictoires. Dans le cas d'objets fabriqués en série limitée ou en petite série, le poil semble synonyme de bien-faire<sup>33</sup>. Dans d'autres cas, il semble s'associer à une neutralité. Il s'agit d'un matériau qui n'a pas de passé, pas de futur. Son in-expression est plurielle, sans aucune hiérarchie.

C'est pourquoi il est intéressant d'exploiter le poil. Alors que nombre de projets se veulent « over designés », le poil serait un moyen de revenir à des notions plus essentielles, plus évocatrices, en lien avec une réflexion portée sur le matériau et les procédés de fabrications. Certains de ces objets valorisent le corps. Hédonistes, ils procurent satisfaction à l'utilisateur. Ils apparaissent comme des opportunités données à l'homme de se réconcilier avec son être pensant et sensible, mais aussi avec l'environnement social qui constitue son milieu de vie.

Au sein de projets de design, ces poils, brins et touffes constituent un ensemble de signes. Ils sont utilisés pour transmettre une intention, une spatialité ou une émotion à l'utilisateur. Selon la classification des signes par Umberto Eco, les poils seraient de l'ordre des signes à fonction seconde. Autrement dit, les objets arborant des poils sont plus connotés par la présence de ces fibres libres, que par leur fonction elle-même. De part cela, les poils peuvent par exemple, amener une chaise à devenir un objet sensoriel,

---

<sup>33</sup> Dans l'opinion commune, la petite série est synonyme de création de luxe fabriquées avec des matériaux nobles. Une grande part de cette production est attachée à des problématiques locales, mettant en jeu des savoir-faire d'experts. Il y a une association qui se fait entre petite série et artisanat.



que l'on à envie de caresser, allant au-delà de la simple fonction de s'asseoir.

Il semblerait donc que la perception que nous avons du poil joue un rôle important dans notre appréciation des objets qui l'arborent. En lien avec nos propres souvenirs, simplement symbole d'une attraction ou répulsion primitives, ce matériau fait appel à la fois à notre sensorialité imaginative et perceptive. Cela est influencé par la diversité de coloris, de textures, de diamètres, de souplesse, de propriétés... qu'offrent les fibres brossières.

## ANNEXES

Cette annexe montre que le poil et le brin sont à l'origine d'un imaginaire varié.



*The Coir Chair*, Daniel Widrig (2017)

Ici, ce n'est pas la forme organique qui est la plus étonnante mais les matières qui composent cette création. Si l'on ne savait pas qu'elle était réalisée à partir de fibres de noix de coco et de biopolymères, on pourrait penser que des cheveux ont été utilisés lors de sa fabrication. Un travail minutieux a donc été fait par l'artiste afin de pouvoir renforcer cette illusion de longueur des fibres de coco, qui généralement ne sont pas aussi longues.



*Étagère Cabana*, Frères Campana (2010)

Cette création fait écho aux cabanes que l'on trouve dans la jungle amazonienne. Composée de cinq étagères situées au sein d'une structure en acier et aluminium laqués, elle nous induit en erreur par son esthétique. Un parti-pris qui fait référence aux origines brésiliennes des créateurs, et qui cache toutes les fonctionnalités de cette création. En effet, à première vue on ne se doute pas qu'au sein de cet amas de bois réside des surfaces de rangements.



*Teddy Chair*, Pieces

Ce studio, conçu par Jenny Kaplan, Taisha Coombs et Chris Corrado, place le jeu au cœur de ses créations et chaque élément de leurs produits est personnalisable. Ils parlent de faire du travail audacieux à sa manière, de concevoir sans craindre le rejet et de ne pas prendre tout cela au sérieux. La chaise Teddy (et le pouf Teddy qui l'accompagne) sont les premiers sièges officiels de Pieces, et ils sont apparus de manière détournée. Ce n'est qu'au premier prototype que l'équipe a remarqué que les bras et les jambes tubulaires du siège ressemblaient à un ours en peluche.



*Hybridations*, Alexis Tricoire (2014)

Installation mise en œuvre par le designer végétal Alexis Tricoire aux Grandes Serres du Jardin des Plantes lors de la Paris Design Week. Les brosiers de la FFB lui ont fourni des brosses issues de lots invendus ou défectueux, qu'il a ensuite affranchies de leur usage en les réinterprétant de manière artistique, amenant les brosses à devenir végétaux.



*Sound suit*, Nick Cave

Nick Cave est un artiste réalisant des tenues de scènes avec des matériaux en tous genres. Son matériau de prédilection, le cheveu. Utilisé sous forme de cascades de couleurs, il donne à ses sculptures dansantes des allures animales, entre crinière de fauve et plumage d'oiseau exotique. Il rappelle également les crêtes des punks ou des personnages de manga, les fourrures seventies ou les habits traditionnels d'Afrique. De ce tourbillon d'inspirations l'artiste fait jaillir comme par magie des « yétis fluo » dont les mouvements produisent à la fois des ondulations lumineuses étonnantes et des sons, entre vent et coup de fouet.



*Selvedge fur screen*, Liz Collins (2019)

Paravent sculptural pliable mariant déchet de métier à lisière et acier. Dur et doux sont les maîtres mots de cette pièce. Elle définit ce matériau comme étant un nouveau type de fourrure pour le 21e siècle. Les plans plats de fourrure se tiennent verticalement comme une sorte d'isolant flottant avec une texture luxuriante.



*Vieillard à barbe pointu et à tête chauve*, Rembrandt (XVII<sup>e</sup> siècle)



*Vieillard à barbe pointu*, Rembrandt, (XVII<sup>e</sup> siècle)





*Nez poilu, Jean Chauvelot*



*Penseuse poilue, Jean Chauvelot*



*Paul Verlaine, Jean Chauvelot (2011)*



*Cremaster 3*, Matthew Barney (2002)



*Infrastruktur*, Nicole Wermers (2015)

Cette exposition à Londres fait allusion à des thèmes de style de vie, de classe, de consommation et de contrôle. Nicole Wermers est une artiste qui explore l'appropriation de l'art et du design dans la culture de consommation dans ces œuvres.



*Wilder Mann*, Charles Fréger (2010 - 2011)

Série de photos réalisées lors de son périple à travers l'Europe du Nord au Sud. Le photographe réalise ici un travail sur les costumes traditionnels des différents pays qu'il a traversés. Ils sont traditionnellement utilisés durant des fêtes rituelles, païennes ou religieuses, célébrant le cycle des saisons, les jours gras, carnaval ou la veille de Pâques... Autrefois représentant des figures protectrices ou des symboles de fertilité, ils évoquent aujourd'hui un monde imaginaire, pulsionnel et physique où chacun perçoit un rapport ancestral à la nature.

### « Le poil de la bête »

En effet, à l'origine, la véritable expression était « prendre du poil de la bête » et avait un sens plus restreint que celui que l'on connaît aujourd'hui puisqu'elle voulait plutôt dire « chercher le remède dans ce qui a causé le mal ». A l'époque romaine, une croyance s'était répandue selon laquelle les poils de la bête qui venait de nous mordre permettaient de guérir la plaie.



### *Dentellière d'Auvergne*

Gravure de Perot dans le manuel scolaire de G. Bruno, *Le tour de la France par deux enfants* (édition de 1904)



### *Les poilus au repos devant un abris,*

Première Guerre Mondiale (1914 - 1918)





### *Gladiator*, Ridley Scott (2000)

« Le général romain Maximus est le plus fidèle soutien de l'empereur Marc Aurèle, qu'il a conduit de victoire en victoire. Jaloux du prestige de Maximus, et plus encore de l'amour que lui voue l'empereur, le fils de Marc Aurèle, Commodus, s'arroge brutalement le pouvoir, puis ordonne l'arrestation du général et son exécution. Maximus échappe à ses assassins, mais ne peut empêcher le massacre de sa famille. Capturé par un marchand d'esclaves, il devient gladiateur et prépare sa vengeance. »

C'est la symbolique du champ de blé qui nous intéresse dans ce film. Ces champs sont présents dans les visions de Maximus (ci à gauche, en bleuté). On y voit le protagoniste effleurer les épis de sa main. Les champs ici symbolisent sa nostalgie pour son territoire et sa famille qu'on lui a enlevée. Ces scènes apportent une rupture paisible avec les combats de gladiateurs qu'il subit.

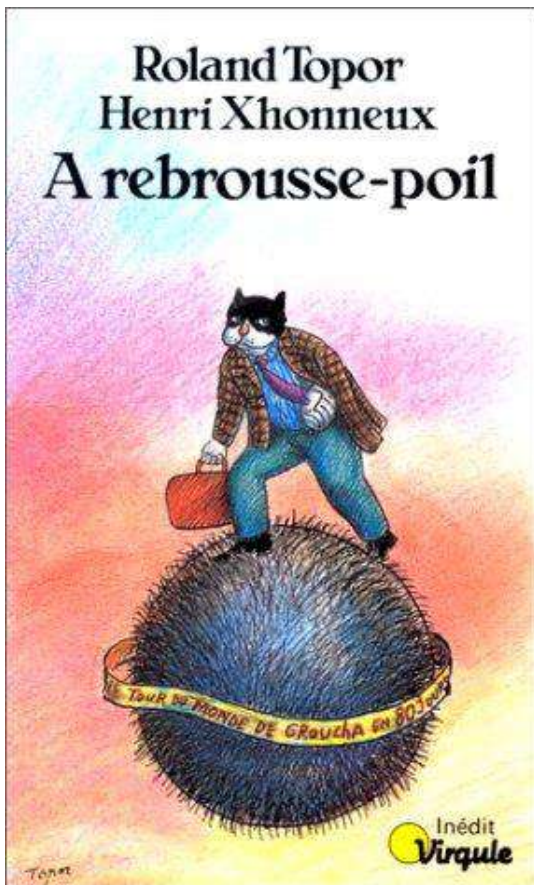


### *L'homme sauvage*, sculpture sur bois (XV<sup>e</sup> siècle)

« Relativement rares dans les bestiaires ou la statuaire avant le XIII<sup>e</sup> siècle, les images de personnages velus s'imposent véritablement dans l'art aux deux derniers siècles du Moyen Âge. Attribut d'abord de créatures maléfiques et monstrueuses, la pilosité devient rapidement un caractère physique ambivalent et polysémique avec le succès du motif de l'homme sauvage. Les images de cet homme des bois velu, hérité en partie de la mythologie celtique et proche de la figure de l'ours, glissent en effet de représentations d'un monstre brutal et lubrique vers celles d'une créature naïve et vertueuse vivant en harmonie avec la nature et à l'écart des tentations. »

*Du poil et de la bête*  
*Images et mythologie du corps velu à la fin du Moyen Âge (2018)*  
 Conférence publique par Florent Pouvreau  
 Docteur en histoire médiévale





*A rebrousse-poil*, Roland Topor (1987)

## BIBLIOGRAPHIE

A.NORMAN Donald. *Design Emotionnel : Pourquoi aimons-nous ou détestons-nous les objets qui nous entourent*. Traduction de l'anglais par Kamel Ben Youssef, Cyril de Charentenay et Saverio Sbalchiero. Paris : éd. De Boeck, 2012. 251 p.

BAUDRILLARD Jean. *Le système des objets*. Paris: éd. Gallimard, 1978. 294 p.

BENJAMIN Walter. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. [2<sup>e</sup> éd.]. Traduction de l'allemand par Lionel Duvoy. Paris : éd. Allia, 2011. 96 p.

BERTRAND Gwenaëlle. *Le design critique et les nouveaux enjeux de conception. Un territoire historico-géopolitique de 1960 à nos jours*. Thèse de doctorat en approches contemporaines de la création et de la réflexion artistiques, Université de Strasbourg, sous la direction de Pierre Litzler. 2016. 544 p.

BLEY Marion. « Les artisans sortent de l'ombre ». *AD Magazine*, 17 janvier 2020. URL : <https://www.admagazine.fr/maison-et-objet-2020/diaporama/les-artisans-sortent-de-lombre/59237>

BOTHOREL Marion. « L'appel du poil ». *Étapes*, n°253, jan.-fév. 2020. pp. 24-28.

ECO Umberto. *Le signe*. Traduction de l'italien par Jean-Marie Klinkenberg. Paris : éd. Le Livre de Poche, 1992. 288 p.

FREITAS Gabriel. *Autarchy (formafantasma) - Design Contemporâneo*. 8 jan. 2020. URL:  
<https://www.youtube.com/watch?v=QZeYsG8u8M>

HOWARTH Dan. « Sensorial Brushes by Najla El Zein Workspace are designed to stimulate the skin ». *Dezeen*, 18 déc. 2014. URL : <https://www.dezeen.com/2014/12/18/sensorial-brushes-najla-el-zein-workspace-pleasure-tools-stimulate-the-skin/>

JACQUET Hugues. *L'intelligence de la main*. Paris: L'Harmattan, 2012. 196 p.

MARSHALL Thomas. *La fabrication des artisans Socialisation et processus de médiation dans l'apprentissage de la menuiserie*. Thèse de doctorat en Sciences de l'information et de la Communication, Université de Bourgogne, sous la direction de Jacques Bonnet, 2012. 316 p.

MOLES Abraham. « Qu'est-ce que le kitsch ? ». *Communication et langages*, n°9, 1971. pp. 74-87

ROSENBERG Clément. « Les dernières brosses ». *Strabic*. 3 déc. 2018. URL : <http://strabic.fr/Les-dernieres-brosses>

SENNETT Richard. *Ce que sait la main*. Trad. de l'anglais par Pierre-Emmanuel Dausat. Paris : Albin Michel, 2010. 416 p.

*Tout ce qu'on peut faire en Italie / Tutto quello che non si può fare in Francia*. Rencontre avec Inga Sempé, designer, invitée par la pensionnaire de l'Académie de France à Rome Claire Lavabre dans le cadre des Jeudis de la Villa Medici, 17 mai 2018. URL:  
<https://www.youtube.com/watch?v=FgQ6l1jB0I8&t=752>

s

VARELA Francisco, THOMPSON Evan, ROSCH Eleanor.  
*L'inscription corporelle de l'esprit. Sciences cognitives et expérience humaine.* Traduction de l'anglais par Véronique Havelange. Paris : éd. Du Seuil, 1993. 234 p.

VIAL Stéphane. *Court traité du design.* Paris : éd. PUF, 2010.  
86 p.

WANDERS Marcel, *Marcel Wanders - The Knotted Chair*  
(1996), 30 juin 2014. URL :  
[https://www.youtube.com/watch?v=E7\\_yTft89E8](https://www.youtube.com/watch?v=E7_yTft89E8)

Entretien avec François Azambourg à l'occasion du Salon  
Maison & Objet 2010, *LINEN MATRIX/ MATRICE LIN*,  
France 3, 23 oct. 2010.  
URL : <https://vimeo.com/9039730>

Entretien avec Inga Sempé, *#versionfrançaise*, émission  
présentée par Katherina Marx, TV5Monde, 23 mai 2018.  
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=qUx3H2e7eAk>