

# **PROJET DE DIPLÔME**

Présentation de mon corpus et de mes intentions.

Camille Pichon  
Novembre 2012

# PRÉSENTATION GRAND-PROJET

Mon projet sera fondé sur la PERCEPTION de la COULEUR chez l'être humain. Pour Xavière Ollier (coloriste et designer spécialisée en architecture, paysage, urbanisme et industrie) "la couleur est en nous. Quand nous naissons, nous sommes plongés dans la couleur, ce qui la rend assez difficile à appréhender. En effet, elle fait tellement partie de nous qu'on a du mal à la mettre à distance, à l'analyser. La couleur est bien sûr perçue par tous les êtres humains de la même manière, c'est la façon dont nous l'interprétons qui est différente en fonction de notre culture et du milieu dans lequel nous avons grandi".

La couleur est un moyen de réflexion sur la notion de la perception d'une IMAGE. Une image est la forme donnée à l'idée d'un objet, d'une chose. Elle n'est ni la réalité, ni un calque de la réalité, mais l'évocation d'une réalité perçue : une réalité reconstituée mentalement dans ses principaux traits (signifiant-signifié).

Toute image est un codage de la réalité, et doit être décodée par l'observateur, ce qui inclut la perception et la réception de CODES établis par l'auteur de l'image.

La couleur est un élément indissociable dans un système de communication graphique. Elle possède un pouvoir d'évocation, chaque couleur a leur signification, influence et statut social en fonction des cultures. Elles ne se soumettent pas à des règles écrites mais elles sont régies par des codes qui peuvent être transgressés ou réinterprétés.

- PERCEPTION
- COULEUR
- IMAGE
- CODE
- LANGAGE

**CORPUS**

## JACQUES VILLEGLE

Jacques Villeglé, archéologue du chaos urbain, est surtout connu pour ses affiches lacérées, traces anonymes d'une ville en perpétuel renouvellement. Il s'intéresse aux mots qui émergent des déchirures du papier. À partir de 1969, il repère les symboles et les sigles imprimés ou tracés à la main sur les murs et les affiches: le A des anarchistes inscrit dans un cercle, le signe dollar, la faucille et le marteau, la croix juive et même la croix nazie.

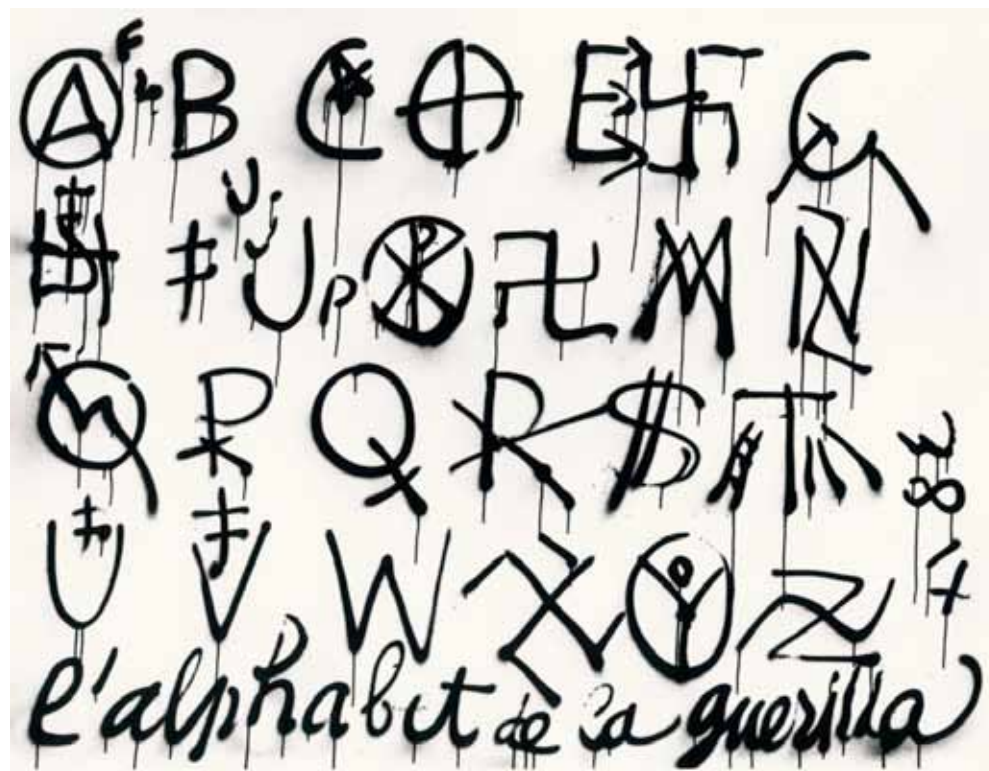
« Jamais je n'ai été gêné d'utiliser des signes qui sont haïs et que je pouvais haïr car, d'une part, je peux les voir sur le plan abstrait et, d'autre part, je les utilise en tant qu'historien », dit Villeglé

À partir de cette collecte, Villeglé compose alors un alphabet « socio-politique » qui s'enrichit au cours de ses flâneries. Il se saisit du pouvoir visuel de certains signes pour nous confronter à une forte épreuve de la vision, bien plus que de la lecture.

Sur toile ou sur des ardoises d'écolier, il écrit des citations. Une oeuvre de 1983 est intitulée alphabet de la guerrilla; la ville est le théâtre d'une guérilla urbaine, d'une bataille de mots et d'images.



*Etre étonné c'est un bonheur, citation d'Edgar Allan Poe, pochoir de Jacques Villeglé, 2009, Fiac, Tuileries*















































# SYSTÈME BLISS

Le système BLISS est une langue idéographique développée par Charles K. Bliss dont la première version paru en 1949. Cette langue est composée de 4500 symboles, elle possède sa propre grammaire et syntaxe. L'idée fondamentale est d'utiliser des pictogrammes dont le dessin a été réduit en une combinaison de traits simples. Les symboles peuvent se combiner pour obtenir des symboles secondaires, des phrases ou des textes entiers. Le système préconisé frappe par sa logique et son application facile. Il permet aux adultes de langues différentes de communiquer entre eux, mais il peut aussi être enseigné sans difficultés aux enfants.

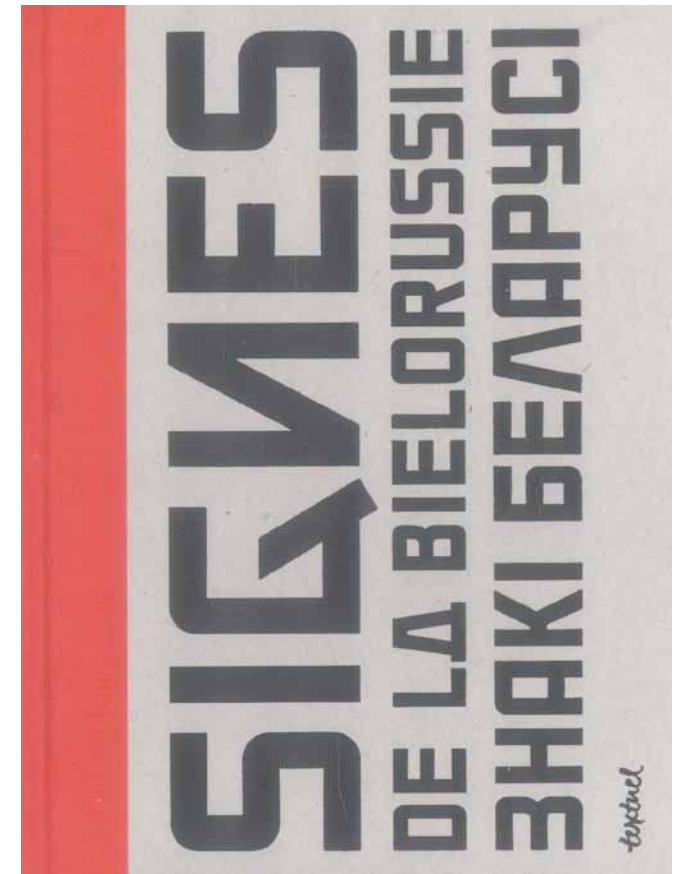
Symboles et formules comme moyen de communication.



	Sonne Soleil Sun		Mann Homme Man		Tisch Table Table		Ohr, Gehör Oreille, ouïe Ear, speech		Linie Ligne Line
	Mond Lune Moon		Frau Femme Woman		Bett Lit Bed		Auge, Sicht Œil, vue Eye, sight		Wiederholen Répéter Repeat
	Stern Étoile Star		Erde Terre Ground		Feuer Feu Fire		Nase, Geruch Nez, odorat Nose, smell		Grenzen, Begrenzung Frontières Limits
	Elektrischer Strom Lumière électrique Electric lightning		Rad Roue Wheel		Wasser Eau Water		Hand, Tastsinn Main, toucher Hand, touch		Offen, Öffnung Ouvert, ouverture Open, opening
	Post Poste Mail		Gepäck Bagages Luggage		Gefäß Récipient Vessel		Pflanze Plante Plant		Geschlossen, Gehöge Fermé, clôture Closed, enclosure
	Sicherheit Sécurité Safety		Zeit Heure Time		Schiff Bateau Ship		Feder, Schrift Plume, écriture Pen, writing		Tür Porte Door
	Musik Musique Music		Dach Toit Roof		Fahne Drapeau Flag		Papier, Seite Papier, page Paper, page		Hauswart Concierge Door man
	Streichen, antworten Biffer, supprimer Cross out, cancel		Haus Maison House		Flügel Ailes Wings		Erregung Emotion Emotion		Eingang Entrée Entrance
	Medizin Médecine Medical		Treppen Escaliers Stairs		Verstand Raison Reason		Ausgang Sortie Exit		

## PASCAL COLRAT: SIGNES DE LA BIÉLORUSSIE

Pascal Colrat, graphiste, et Michel Wlassikoff, historien du graphisme se sont rendus trois fois, en 2001 et 2002, en Biélorussie. Pascal Colrat a réalisé près de 3 000 photographiés, à partir desquelles il a construit un système graphique fondé sur des confrontations, des collages, des montages. Ses créations n'imposent aucune certitude, elles surprennent et interpellent. La réflexion de Michel Wlassikoff souligne les limites du spectacle des images et l'importance du langage graphique pour révéler la réalité.



# JEAN-PHILIPPE LENCLOS : ATELIER 3D COULEUR

Créé en 1978, est destiné à l'étude de gammes chromatiques, schémas de coloration pour l'architecture et pour le produit industriel, ils essayent d'établir des gammes de couleurs qui puissent s'établir sur le long terme.

Pour Jean-Philippe Lenclos, chaque lieu géographique a son vocabulaire de la couleur. Réfléchir et organiser la couleur, l'intégrer dans son contexte, penser à l'environnement. Chaque création de couleur est déterminée par une époque, une inspiration, un lieu, une

lumière. Changer la perception du réel, le magnifier, l'embellir, avec de nouveaux yeux. Il forme une banque de données sur les habitudes socioculturelles de l'usage de la couleur dans le monde en essayant de valoriser la couleur par la matière. La couleur utilisée comme personnalisation des espaces et permet un repérage signalétique.



atelier	actualités	publications	contact	liens	diapo	blog
couleur & architecture		couleur & design		couleur & graphisme		

## le métier de coloriste

Plus de trente ans d'expérience dans le domaine de la couleur appliquée à l'architecture, au design du produit de grande consommation et du produit industriel ont permis de mettre au point une méthodologie précise, pointilleuse qui alimente une banque de données inestimable et incomparable sur les habitudes socioculturelles de l'usage de la couleur dans le monde.

Pays par pays, région par région, marché par marché... Pour conquérir de nouveaux consommateurs, éviter les faux-pas, connaître ses gammes de couleurs sur le bout des doigts, correspondre aux attentes des acheteurs où qu'ils se trouvent, les anticiper et y répondre, et assurer le succès du produit sur son marché, la couleur doit être conçue au plus juste.



## JEAN-PHILIPPE LENCLOS : ATELIER 3D COULEUR (2)

Projet pour le compte de Samsung Corée dans le cadre du lancement du Galaxy II sur le marché asiatique, de façon à démontrer les qualités de rendu et de fidélités des couleurs du nouvel écran et de l'affichage de cette dernière génération de smartphones.

Le concept : recolorer la ville et ses structures pour recolorer la vie. En l'occurrence, l'objectif était d'obtenir une perception idéalisée d'un lieu emblématique de la culture coréenne. Cette école enseigne de multiples matières.

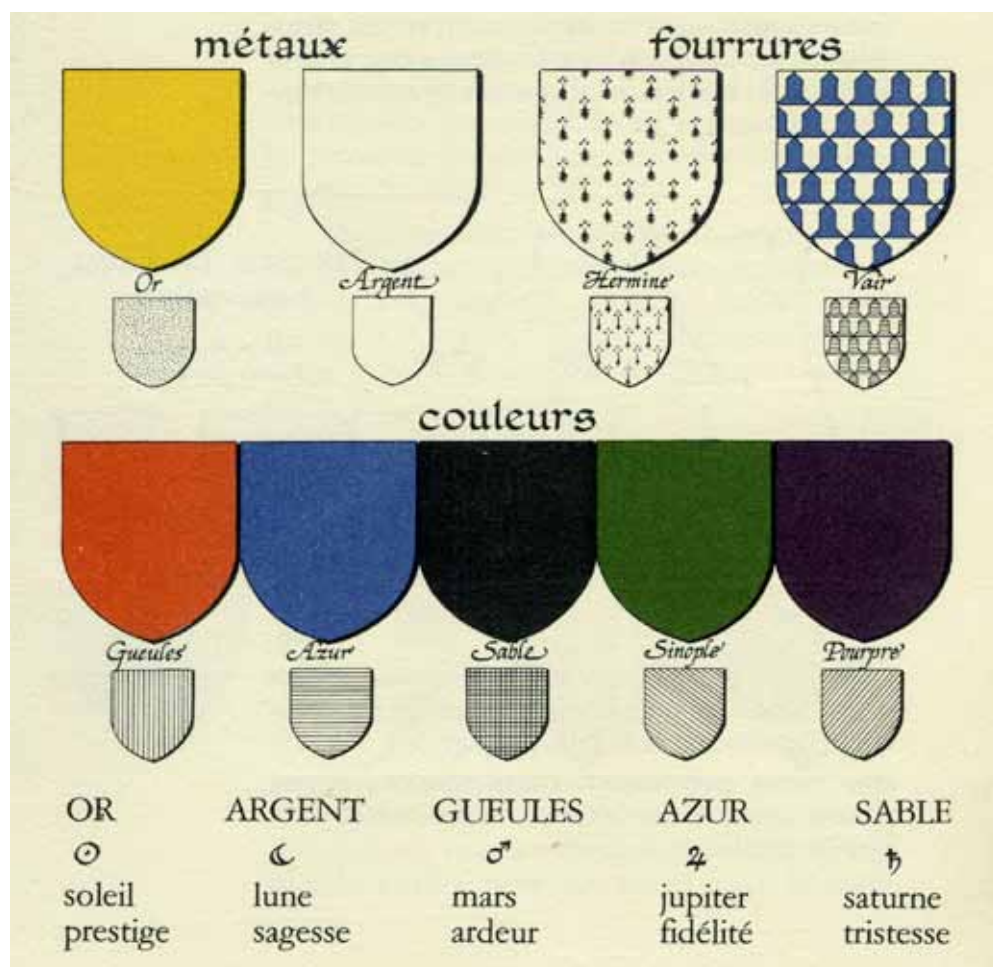
Le propos de la couleur ici, est de changer la perception du réel, la magnifier, l'embellir et permettre de voir le monde autrement, avec de nouveaux yeux.





# BLASONS ET ARMOIRIES

Blasons et armoiries : emblèmes propres à une famille ou une communauté, représentés sur un écu. Elles respectent des règles peu nombreuses et utilisent un certain nombre très restreint de couleurs. Appelées émaux et comprenant deux métaux : or et argent, et les quelques couleurs : gueule (rouge), azur (bleu), sable (noir), vert et pourpre. Elles respectaient à une seule règles absolue, ne jamais mettre deux couleurs ou deux métaux l'un près de l'autre.



## Partitions et pièces honorables

Répartir les émaux dans le champ de l'écu se fait souvent de façon géométrique, les émaux étant séparés par un ou plusieurs traits. Un nombre impair de traits donne des *partitions*, un nombre pair, des *pièces honorables* :

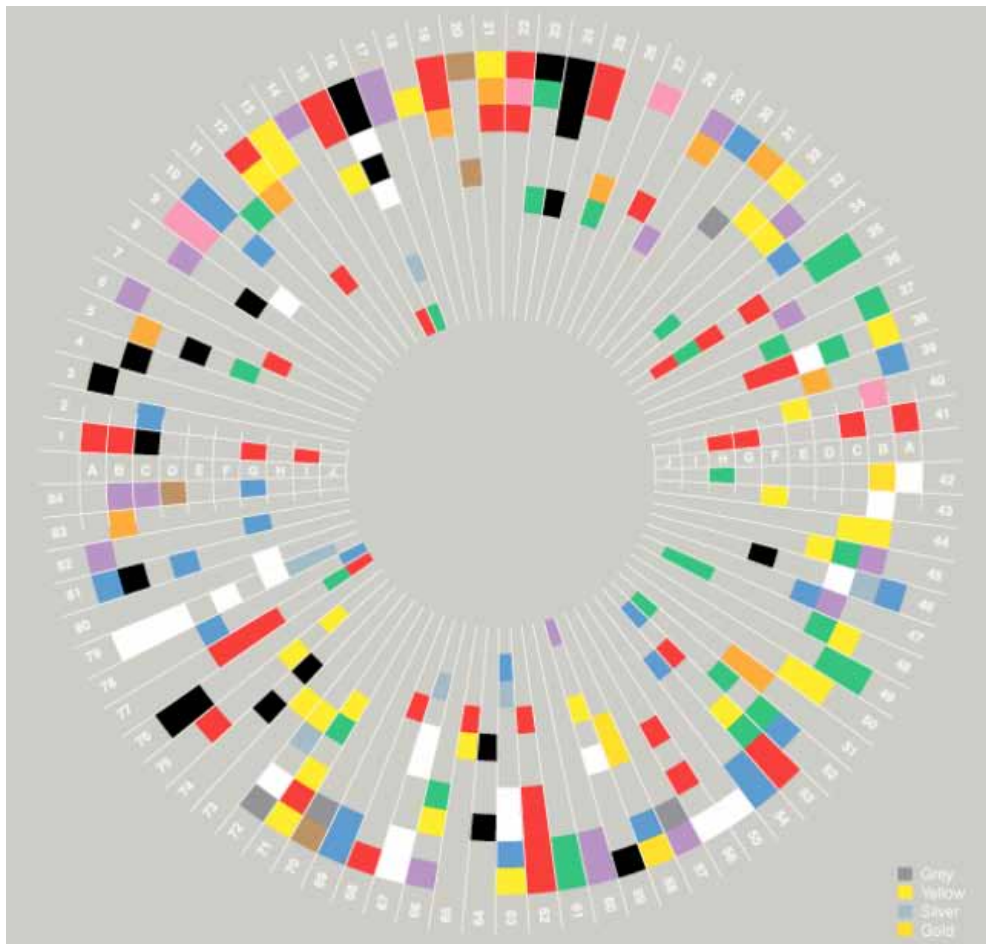
Selon le sens des traits, on obtient avec deux émaux diverses partitions ou pièces honorables, dont voici les plus courantes (nombre de traits : dans chaque sens, avec un espacement régulier dans le champ de l'écu) :

sens des traits:		—	\	/	+	X
1 trait	parti	coupé	tranché	taillé	écartelé	écartelé en sautoir
2 traits	pal	fasce	bande	barre	croix, ou écuipollé	sautoir
3 traits	palé	fascé	bandé	barré	échiqueté de 6 tires	losangé de 6 tires
3 traits	vergeté	burelé	cotisé	cotisé en barre	échiqueté	losangé

Les traits ne sont pas toujours droits, ils peuvent être : *ondés, engrelés, dencés, crénelés, potencés, etc.*

# LES VISUALISATIONS DE DAVID MCCANDLESS

Le graphiste David McCandless présente des idées complexes synthétisées en images très simples, d'une redoutable efficacité. Une image vaut bien mille mots dans le cas de ces diagrammes au style clair et élégant, comme par exemple, cette roue qui répertorie les couleurs selon leur symbolique, qui varie selon les cultures du monde entier. En effet, on fait souvent l'erreur de penser que le blanc représente la paix, que le bleu évoque le calme, et le rouge signifie l'amour. Mais ce sont là des références occidentales qui ne s'appliquent pas universellement.



## ANGELICA DASS:

L'artiste espagnole Angelica Dass a conçu son projet «Humanae» comme la classification alphanumérique du système Pantone appliquée aux couleurs de la peau humaine, le tout grâce à une série de portraits photographiques. Le fond de chaque portrait est contretypé et coloré dans la nuance exacte de la peau, telle qu'elle est constatée sur un échantillon de 11 x 11 pixels prélevé sur le visage de chaque personne photographiée. Le but de ce travail sera d'enregistrer et de cataloguer, après mesure scientifique, toutes les carnations, toutes les couleurs de peau existantes.



PANTONE 7522 C



PANTONE 62-6 C



## JULIEN CHARRIÈRE ET JULIUS VON BISMARCK :

Projet imaginé par les artistes berlinois Julien Charrière et Julius von Bismarck pour la Biennale de Venise 2012. Ce duo d'artistes a teint ensemble le plumage de plusieurs oiseaux, avec l'idée de changer la perception du public envers les pigeons, une perception généralement plutôt hostile envers ces volatiles urbains. Sans nuire aux créatures à plumes, à leur santé et à leur intégrité, Charrière et Bismarck ont pulvérisé de différentes couleurs les pigeons dans une cabine de peinture spécialement créée pour l'occasion. L'idée de ces deux artistes est que ces volatiles deviendront ainsi moins dérangeants, plus attractifs car visuellement plus esthétiques. Plus agréables à regarder, ils seront donc mieux acceptés par tous ceux qui traversent les places publiques de Venise, là où les oiseaux pullulent. Une jolie façon de guérir, d'une certaine façon, la phobie des pigeons ?



## **INTENTIONS :**

C'est l'interprétation de ces codes dans une image qui sont à la base de mon projet, créer une ambiguïté et amener un autre niveau de lecture par de multiples interprétations possibles : elles visent à déclencher chez le spectateur un cheminement de l'œil, de l'esprit et de l'imaginaire, remettre en cause la perception du spectateur en se livrant à des manipulations de couleur et de formes.

Créer un alphabet analytique des couleurs applicable pour des procédés graphiques sous forme d'un outil, de base de données, d'une source d'information, d'une cartographie...