Design
Arts
Médias

BAUEN. Penser et construire l'habitat à travers l(es) objet(s) vestimentaire(s)

Ninon Leal

2023-11-30

Architecte d’intérieur et designer, diplômée du Master 2 « Design, Arts, Médias », Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2023

Résumé

Cet article présente les premières actions d'une recherche-projet de design visant à concevoir l’objet vestimentaire situé à l’échelle de l’habitat. Par sa proximité avec le corps de son porteur, le vêtement qui accompagne ses déplacements, semble prendre la forme d’un va-et-vient entre le chez-soi et le monde environnant. Cependant, quelles relations entretient-il à travers l’appréhension sensible du corps, qui de nos jours semble être pris dans une course effrénée ? Si l’objet vestimentaire est conçu tel un objet esthétisé et esthétisant le corps, permettant ainsi la représentation de soi aux autres, comment rendre compte de l’ancrage du corps de son porteur dans un espace-temps donné ? Pour tenter de réouvrir l'archétype du vêtement, nous l'étudierons sous l'angle de la sémiotique établie par Anne Beyaert-Geslin dans *Sémiotique du design*, et la compléterons par des entretiens menés auprès de designers et artistes au sujet de la pratique du projet au prisme de la nouveauté.

Abstract

This article presents the first steps in a design research-project aimed at conceiving the clothing object as part of the larger scale of the habitat. Through its proximity to the wearer's body, clothing accompanies his or her movements, taking the form of a back and forth between the home and the surrounding world. But how does it relate to the sensitive apprehension of the body, which seems to be caught up in a mad race? If the clothing object is conceived as an aestheticized object and which aestheticizes the body, enabling the self-representation to others, how can we account for the integration of the wearer's body in a given space-time ? To reopen the archetypal garment, we'll study it from the angle of the semiotic established by Anne Beyaert-Geslin in *Sémiotique du design*, and will complete it with interviews conducted with designers and artists about project practice and innovation.

Introduction

Quel serait un objet vestimentaire conçu à la manière d'une habitation, et qui à la fois s’affranchirait des limites séparant les disciplines du design ? Si l’exemple peut paraître anecdotique, c’est à la vue de la collection automne-hiver 2022-2023 de la marque BOTTER, présentant ses mannequins munis d'une chaise tapissée de fausse-fourrure colorée à l'épaule, que l’idée d'un vêtement favorisant l'appropriation du corps dans l'espace s'est illustrée. Relevant moins de la mode que d'un déplacement d’échelle de projet, notre réflexion invite à reconsidérer le vêtement tel un objet de relation qui prend forme à travers l'imaginaire de son porteur. Éloigné des problématiques soulevées par les architectes autour de la pérennité des constructions, le vêtement — jugé éphémère de par son industrie et son matériau textile — n’est toutefois pas sans liens avec l’histoire de l'architecture. Suivant les célèbres écrits de Gottfried Semper sur les origines textiles de l’architecture, Adolf Loos précise dans son article « La loi du revêtement » :

La couverture est le plus ancien détail d’architecture. À l’origine elle consistait en peaux de bêtes ou en produits de l’art textile. Cette couverture dut être fixée afin d’offrir à la famille une protection suffisante. Ce fut là l’origine des murs, qui fournirent en même temps un abri latéral[1].

Si l'exemple de la couverture se voit remplacé par la rigidité des murs, le vêtement continue d'assurer la transition du corps entre le chez-soi et l'environnement extérieur. Dès lors, comment traduire ces déplacements physiques voire psychiques au sein de l'objet vestimentaire pour contourner la conception du vêtement de mode, qui vise moins ses qualités esthétiques que pratiques ?

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-16 01:38:07, depuis le 216.73.216.51

L'intention à travers notre question de recherche — à savoir « Le vêtement traduit-il le déplacement du corps, de l'intérieur à l'extérieur du chez-soi ? » — est de comprendre l'objet vestimentaire dans son appartenance au monde, par le biais de ses relations avec le porteur, les objets qui l'entourent et l'environnement. Étant donné le manque d'ouvrages autour de ce sujet, nous prétendons à la ré-ouverture des caractéristiques formelles et d'usage (initialement liées au vêtement) grâce à la constitution d'un corpus d'images. L'ancrage de notre réflexion dans la discipline de la sémiotique pour analyser les signes présents dans les images, nous conduit ainsi au travail mené par Anne Beyaert-Geslin dans son ouvrage *Sémiotique du design*[2]. Si elle soutient l'idée selon laquelle l'objet de design n'implique pas seulement sa description textuelle mais doit aussi relever de sa pratique, notre choix d'étudier et de reproduire trois projets appartenant au Design Radical italien doit nous aider à restituer l'expérience éprouvée par le corps. En amont, la comparaison du vêtement avec l'objet de design demeure indispensable pour dépasser l'idée selon laquelle le vêtement est rattaché au système de la mode, faisant de lui un objet à visée esthétique. Ainsi, par les descriptions textuelles et pratiques des trois projets du Design Radical, nous projetons d'ouvrir les contours de notre objet d'étude pour atteindre ce que nous qualifions de « vêtement habité ». Toutefois, cette méthodologie qui s'applique uniquement à des projets existants demande à être complétée dans notre contexte par une approche sociologique[3] ; et ce en interrogeant les designers et/ou artistes sur leur pratique du projet en phase de conception, à travers la nouveauté et l'acte créatif.

1. Étude d'un vêtement en mouvement

1.1 Costume, habit, vêtement, etc.

Avant d'entamer la démonstration qui vient d'être présentée, la nécessité de revenir sur le choix du terme vêtement et d'en comprendre son origine est nécessaire pour prétendre au dépassement de ses contours. Si ses nombreux synonymes — tel que le costume, l'habillement, ou encore l'habit — font référence à une manière de s'habiller et de se présenter face à autrui, notre objectif est de le considérer avant tout comme un objet physique éprouvé par le corps. Provenant en partie du latin *tegumen* signifiant « ce qui sert à vêtir le corps (tout ce qui sert à couvrir[4]) » ou une enveloppe protectrice, le terme de vêtement semble dès lors la qualification la plus appropriée pour entreprendre son décloisonnement et son ouverture disciplinaire.

1.2 Le vêtement, un objet d'émancipation

En termes de mobilité, le vêtement semble participer à l'ouverture du cadre domestique sur le monde environnant puisqu'il favorise la libération du corps de son porteur, qui détient la possibilité de se déplacer à sa guise tout en étant protégé des agressions extérieures (notamment météorologiques). Toutefois, ces caractéristiques usuelles ne dévoilent qu'en partie la complexité du vêtement, qui dès lors conçu tel un objet de représentation de soi aux autres, reste indissociable du système de la mode. En tant que parure, costume ou habillement, celui-ci contribue à la démocratisation des classes sociales en permettant à chacun d'imiter la manière dont sont vêtues les classes favorisées. Selon la sociologue Yuniya Kawamura, dont les travaux relèvent des *fashion studies* :

[La société moderne] a permis de fournir des copies de tous les modèles les plus récents et les plus exclusifs en grand nombre, rapidement, et à des prix relativement bas, de sorte que les femmes ayant des moyens modérés dans les petites villes de province peuvent porter des vêtements d'un modèle pratiquement identique des designs qui ont été introduits par les leaders de la mode[5].

En effet, nous pouvons affirmer que la Révolution industrielle a joué un rôle considérable dans l'émancipation de certaines classes — grâce à la rapidité de la production en série — mais aussi des femmes qui ont délaissé le cadre domestique pour les usines textiles. Non plus confectionnés et destinés à un cadre commercial restreint (voire uniquement familiale), le vêtement se retrouve au cœur d'un schéma de production/commercialisation plus large où les tendances autrefois

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-16 01:38:07, depuis le 216.73.216.51

dictées par les membres de la Cour le sont dorénavant par les stylistes/couturiers.

1.3 Un contexte d'ouverture : une frontière poreuse entre le dedans et le dehors

Jusqu'alors, les vêtements dits d'intérieur et d'extérieur semblaient découler de la distinction faite entre le cadre domestique — invisibilisé et restreint à un cadre familial, voire amical — et son « en dehors » où se manifeste le regard de l'autre. Si ces dénominations sont aujourd'hui ancrées dans des pratiques culturelles, cette différenciation n'est plus tant appliquée dans la société occidentale et contemporaine puisque ses modes de vie ne se cantonnent plus à un espace intérieur ou extérieur. À travers le virtuel et plus particulièrement l'interface de l'écran, le chez-soi se retrouve transgressé par le monde extérieur faisant irruption via les plateformes en ligne. De la même façon, les activités appartenant au cadre professionnel ne cessent d'investir l'espace domestique depuis la crise sanitaire de 2019. De cette façon, la représentation de soi aux autres n'est plus seulement liée à l'échelle du corps — c'est-à-dire limitée à l'habillement — mais s'étend jusqu'à la scène domestique qui devient visible pour autrui, par exemple via les visioconférences. Vis-à-vis du schéma de consommation du vêtement, l'individu n'est plus contraint de se déplacer dans un point de vente physique mais peut effectuer ses achats depuis son chez-soi. Ce dernier devient dès lors l'espace central de tous les flux. Toutefois, comme le démontre la sémioticienne Eléni Mitropoulou à travers les concepts de corps-site et de corps-ville — comme « mouvement excentrique "corps vers vêtement" [et] mouvement concentrique "vêtement vers corps[6]" » — la mise en scène médiatique générée autour du vêtement sur les sites de vente en ligne pousse avant tout l'individu-consommateur à l'achat. En cela, la commercialisation des vêtements repose sur une représentation factice du corps, en empêchant une projection du corps de l'usager par l'habiter.

1.4 Se défaire du vêtement de mode

Le système de la mode n'est pas sans conséquence sur l'expansion de la société de consommation, puisqu'il se fonde sur un retour en arrière — en puisant dans les modèles passés — pour se renouveler. Il nous faut de ce fait nous appuyer sur le postulat de Yuniya Kawamura, qui différencie bien le vêtement du système de la mode :

[la] fashion-ologie s'intéresse […] au processus de fabrication sociale de l'idée que les gens se font de la mode, processus qui acquiert une consistance et une vie propres. Les vêtements doivent entrer dans ce processus de transformation pour être désignés en tant que "mode" ce qui […] est quelque chose de très abstrait[7].

Investi par la mode, le vêtement devient moins un objet physique qu'un imaginaire qui se construit à travers les supports médiatiques tels que les défilés, les campagnes publicitaires ou les sites de vente en ligne. Dans ces derniers cas, le corps réifié du mannequin se retrouve dépourvu de toutes caractéristiques sensibles et devient un support d'énonciation, à travers le statut du mannequin. Selon Rym Kireche-Gerwig, docteure en Sciences de l'information et de la communication, le vêtement de mode devient à la fois utopique et hétérotopique dans le cas où il « présentifie un ailleurs du corps[8] ». Tout comme la critique que nous pouvons faire de l'étude du vêtement dans *Système de la mode* de Roland Barthes, le « vêtement-image » est un vêtement désincarné puisqu'il est vidé de son corps. Dès lors, les rares études sémiotiques faites autour du vêtement de mode — comme celle proposée par le sémioticien Anthony Mathé dans « Le vêtement au prisme du corps, vers une sémiotique du corps habillé : l'exemple de Paco Rabanne », qui tente de dépasser le « vêtement-écrit » de Barthes — se révèlent éloignées de notre intention de penser le vêtement comme objet pratiqué par un corps singulier.

2. Le récit dans le projet de design : pour une

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-16 01:38:07, depuis le 216.73.216.51

lecture du vêtement habité

2.1 Dépasser le stéréotype du vêtement par la sémiotique du design

Pour dépasser la problématique du vêtement de mode et en comprendre le statut, nous décidons de l'étudier au prisme du design en le considérant parmi les objets domestiques. Une première comparaison entre l'objet vestimentaire et le mobilier — plus précisément des « meubles-contenants » et « meubles-supports[9] » dont Jocelyne Mathieu fait l'étude — rend compte d'une phase de mouvement et de stabilité, qui respectivement caractérise un mode de vie nomade d'un sédentaire. Au regard de la forte présence des textiles au sein des pièces de l'habillement, le vêtement considéré tel un objet mobile se distingue cependant des meubles rigides pouvant contenir des objets et/ou supporter le corps. En le rapprochant des objets domestiques, il participe à la construction d'un vaste périmètre qui se déploie autour d'un élément immobile[10], nommé par Anne Beyaert-Geslin de foyer axiologique, qui dans son cas précis demeure l'armoire, la commode et/ou le portant.

En suivant la méthodologie que la sémioticienne applique pour son étude de la chaise, nous analysons les principales caractéristiques du vêtement à travers sa définition du prototype : « objet de comparaison, celui-ci permet de mettre en évidence les ressemblances et différences et de situer la chaise au sein de sa famille[11] ». Si l'intention n'est aucunement de procéder à l'analyse de chaque pièce de l'habillement, notre prototype du vêtement se caractérise selon sa destination (intérieure ou extérieure), son emplacement sur le corps (le bas et le haut, l'avant et l'arrière), sa construction (les panneaux[12] qui les composent) et l'axe sur lequel il entre en contact avec le corps. Actualisés par le corps, ces aspects influent sur le « confort », la « tenue », la «couvrance », et la « portabilité[13] » du vêtement qui le rendent fonctionnel ou difficilement praticable. Puisque le prototype est fixé à travers notre description, l'objectif à cette étape est moins de tendre vers la répétition de l'ensemble de ses caractéristiques que le dépassement, voire la déconstruction de ce modèle.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-16 01:38:07, depuis le 216.73.216.51

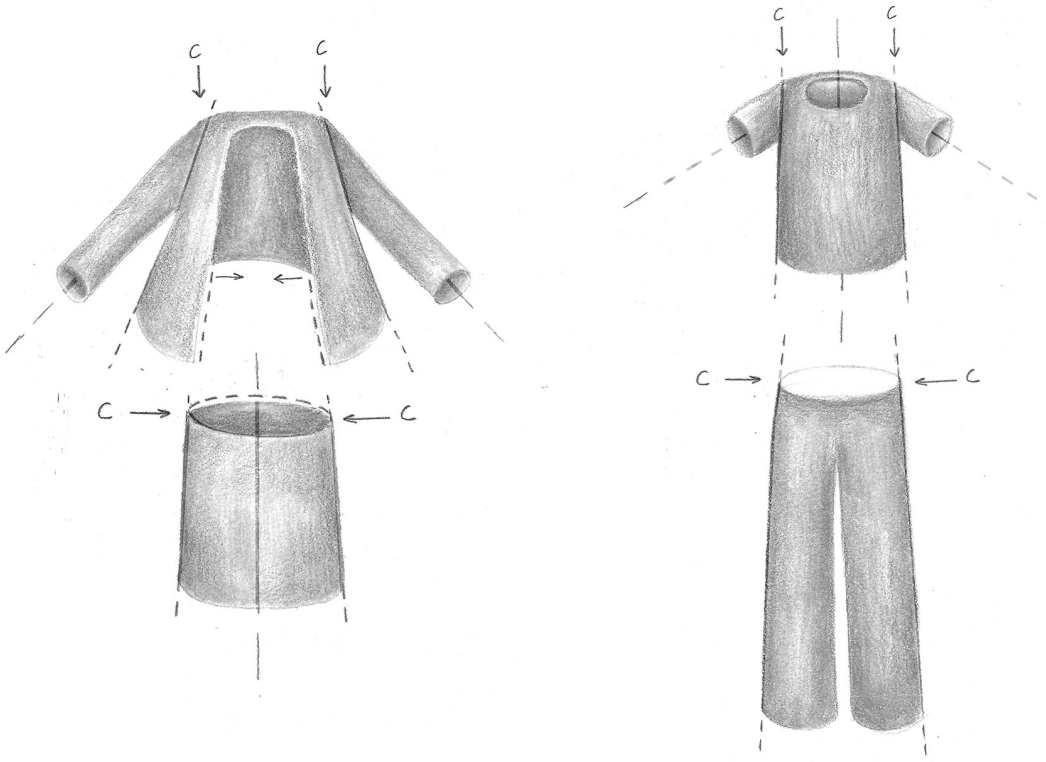


Figure 1. De gauche à droite : Ninon Leal, *Axe (xyz), prototype-vêtement n°1* ; Ninon Leal, *Axe (xyz), prototype-vêtement n°2*.

2.2 Le discours et l'objet : pour un design de relations

Le prototype du vêtement étant établi, nous pouvons débuter l'analyse du corpus de projets pour entreprendre son dépassement, sur le plan de la forme et de l'usage. Pour ce faire, la méthode sémiotique appliquée par Anne Beyaert-Geslin dans *Sémiotique du design* devient notre référente ; les projets sélectionnés par nos soins font non seulement l'objet d'une description textuelle (du « voir »), mais nécessitent également d'être pratiqués. En nous reportant à des projets s'inscrivant dans le mouvement du Design Radical italien, notre intention première est d'entreprendre une première ouverture disciplinaire où la conception de l'objet de design et du vêtement n 'est plus à distinguer. En effet, a contrario des architectes du mouvement Moderne — considérant l'architecture comme centrale au projet — nous tenons à suivre l'idéologie post-moderne, notamment exprimée par l'architecte et designer Andrea Branzi, selon laquelle l'habitat se construit à partir de l'échelle des objets domestiques et du mobilier :

La génération qui s'est engagée, au contraire, sur le long chemin qui conduit à donner de nouveaux fondements au projet en passant par le design a choisi une autre stratégie : repartir du seuil minimal du réel, du système d'objets et d'ustensiles qui entourent l'homme et constituent son habitat le plus intime, pour ainsi dire "corporel"[14].

Dans une volonté d'ouverture disciplinaire de l'objet vestimentaire, mais également de reproduction des objets à décrire (puisque rappelons leur présence physique est indispensable pour notre étude sémiotique), nous sélectionnons trois « objets vestimentaires[15] » qui l'abordent sous différentes échelles de projets : le modèle du boléro du projet « Dressing is easy » d'Archizoom Associati (pour l'échelle du corps), l'une des *Wearable Chair* imaginée par Gianni Pettena (pour l'échelle du mobilier), et l'installation d'Ettore Sottsass Jr. présentée dans sa photographie « Metafore, Vuoi dormire… » (pour l'échelle du paysage).

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-16 01:38:07, depuis le 216.73.216.51

Si à travers la simple perception des objets le confort, la portabilité ou la couvrance dépendent majoritairement de leurs aspects physiques (silhouettes, textures, etc.) actualisés par un « savoir-faire », une troisième entité entre en jeu lors de leur pratique : l'espace, voire l'espace-temps. En effet, la « portabilité » de l'objet révèle quant à elle le moment d'une confrontation non seulement physique entre le corps et l'objet, mais surtout entre le « devoir faire » et le « pouvoir faire » qui se manifeste tel un prolongement ou une rupture avec ce qui a été auparavant perçu. Dans le cas des pratiques de la *Wearable chair* et de l'installation d'Ettore Sottsass Jr., l'incertitude de nos mouvements nous mène à l'exploration de repères nouveaux par la construction d'un équilibre entre notre corps et les caractéristiques spatiales présentes *in-situ*. Non plus perçu comme une simple enveloppe mais comme fonctionnant dans un même schéma corporel que celui du porteur, l'objet se dévoile tel un médiateur qui participe à l'ancrage de l'individu au monde. Dès lors intégrée au projet, la dimension spatiale tend donc de l'universel vers le singulier.



Figure 2. De gauche à droite : Ninon Leal, *Mise en action du projet n°1*, reproduction du boléro (n°15) imaginé par Archizoom Associati pour « Dressing is Easy » (1973) pour le cadre du mémoire ; Ninon Leal, *Mise en place du projet n°2*, reproduction de la *Wearable Chair* de Gianni Pettena (1971) pour le cadre du mémoire ; Ninon Leal, *Mise en place du projet n°3*, reproduction de l'installation d'Ettore Sottsass Jr. « Metafore, Vuoi dormire... » (1976) pour le cadre du mémoire.

2.3 Limites de la sémiotique dans le projet de design

Une fois les descriptions textuelle et d'usage établies pour ce corpus, de quelles façons devons-nous investir les constats qui en émergent ? Si en effet, nous soulevons certains grands points, comme la façon dont la *Wearable chair* et l'installation d'Ettore Sottsass Jr. inscrivent le corps dans une relation d'être au monde, à cette étape une première difficulté s'impose à la méthodologie de la sémiotique. Comme le précise Anne Beyaert-Geslin : «p]our le sémioticien, rendre compte du faire créatif suppose le dépassement d'un premier obstacle, la description du faire[16]. ». Pour y parvenir, elle prend notamment exemple sur le travail mené par Michela Deni qui propose un modèle collaboratif où le sémioticien accompagne le designer « [du] "métaprojet" (qualifié de projet du projet et sur le projet), jusqu'au projet et au produit[17]. ». Toutefois, notre situation demeure différente étant donné que notre projet ne repose pas sur un programme d'actions précises à cet instant de la recherche. À l'inverse de l'étude des 110 vases de designers[18] évoquée par Anne Beyaert-Geslin, qui répertorie certaines possibilités formelles pour cet objet selon un cahier des charges donné, notre projet ne peut également pas se trouver dans notre corpus puisque nos exemples ne découlent pas d'un prototype précis. Si l'intention principale de notre recherche est bien d'établir une ouverture esthétique et pratique du prototype du vêtement, nous ne souhaitons pas en proposer une totale négation, qui vouerait le projet à être

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-16 01:38:07, depuis le 216.73.216.51

inutilisé. Puisque la sémiotique ne s'applique qu'aux objets existants, elle demeure insuffisante pour entreprendre notre projet de vêtement habité. De cette façon, nous la complétons par une approche sociologique — empruntée au sémioticien Bernard Darras — dans l'intention d'interroger les designers au sujet de l'acte créatif et de la nouveauté.

3. « Ré-ouvrir » l'objet vestimentaire, à travers le projet de design

3.1 Vers la nouveauté ?

En menant des entretiens semi-directifs auprès d'artistes/designers, nous envisageons de dépasser l'analyse sémiotique qui enferme davantage dans un modèle pré-établi car dicté par un nombre restreint de projets, pour inscrire notre projet de recherche « par le faire ». À cette étape de la réflexion, il est important de préciser qu'au-delà des projets qui s'inscrivent dans un schéma type de commande-livraison, les artistes et/ou designers avec lesquels nous nous sommes entretenus développent tous en parallèle une démarche personnelle, visant pour la plupart à questionner nos modes de vie. Toutefois, au fil des entretiens la problématique autour de la nouveauté se révèle moins comme une innovation, c'est-à-dire « [d'une introduction] du neuf dans quelque chose qui a un caractère bien établi[19] » que semblable à un réinvestissement (voire une répétition) de l'existant « pour » et « dans » un contexte singulier. Le prototype — terme qui rappelons est employé par Anne Beyaert-Geslin — du vêtement que nous avons esquissé, et sur lequel repose la conception de notre projet, se dévoile être un « archétype » du point de vue du design pouvant ainsi servir de référence pour les designers.

3.2 La sémiotique comme outil, construction d'un projet situé

Abordée par le philosophe Vincent Beaubois dans « Sémiotiques et micro-esthétique du design », la sémiotique rend moins compte de la phase de conception du projet que de sa finalité. En effet, le regard qu'il porte sur cette phase de construction se révèle comme une piste à développer pour notre recherche. Selon lui :

[…] il n'y a pas d'abord un produit "final", mais [bien] une pratique inventive se faisant : concevoir, ce n'est pas se représenter une idée à réaliser, mais expérimenter à partir de signes spécifiques — que sont, par exemple, les croquis, les maquettes, les modélisations — une chose à instaurer[20].

À travers le concept de milieu, caractérisé comme le lieu où « [les] signes se trouvent manipulés[21] », le philosophe évoque non seulement la présence mais aussi l'importance de l'espace de conception pour la sémiotique. Sous l'œil critique du designer, les interactions virtuelles avec ce que nous nommons les « outils », participent vivement à la réactualisation de certains signes sous une forme nouvelle, voire à la traduction de signaux en signes. Dans le cas des artistes/designers interrogés, ces outils — classés selon Vincent Beaubois comme des signes présignifiants ou postsignifiants[22]— demeurent assez similaires même s'ils sont sujets à différentes interprétations : panneaux d'inspiration, croquis, maquettes, prototypes, etc. À la manière du concepteur qui endosse le rôle de médiateur, nous ne cherchons pas à représenter visuellement notre projet de vêtement habité à cette étape, car ni les pratiques d'usages ni l'esthétique du projet ne sont encore définis. La sémiotique n'est de cette façon plus une méthode qui nous sert à analyser des projets existants mais devient un réel outil pour penser le projet : nous tendons ainsi vers une sémiotique dite « opératoire [23]».

L'une des principales questions posées aux artistes et/ou designers aborde l'influence des espaces de conception sur le projet en construction. Si comme vu à l'instant, les outils sont au cœur de flux virtuels (où ils se répondent, soit par la confrontation soit par leur complémentarité), les qualités spatiales des lieux arpentés par le designer (notamment l'entrée des sources lumineuses ou leur superficie) participent de même à la définition du projet. Ainsi, un premier rapprochement peut s'établir entre la conception de ce dernier et l'appréhension d'une œuvre

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-16 01:38:07, depuis le 216.73.216.51

artistique :

La sculpture n'anticipe pas mais elle "précontient", c'est-à-dire qu'elle ne répète pas un diagramme de visées établi une fois pour toutes mais renégocie à chaque fois un diagramme avec son observateur, qu'il faudrait d'ailleurs plutôt dénommer explorateur parce qu'il doit fixer lui-même son itinéraire autour de l'oeuvre. À chaque pas, cet explorateur découvre un profil inconnu. Il relie cette esquisse nouvelle aux esquisses antérieures et tout se passe comme s'il négociait la signification avec la sculpture abordée[24].

Non seulement médiateur mais aussi explorateur de son propre espace de conception, le designer tout comme l'artiste déplace les signes perçus à travers les échelles spatiales, notamment des plans aux volumes et inversement. Au-delà des outils créés, l'espace physique fait ainsi l'objet d'une mise en scène préparée par le designer, par exemple à travers une sélection d'objets rendus visibles. Cette pratique de l'espace de conception offre de cette façon le recul nécessaire pour observer le projet (qui n'est jusqu'alors qu'une addition de signes communiquant virtuellement et de manière réciproque).

3.3 La réception : du designer à l'usager

Dans la continuité de la réflexion d'Anne Beyaert-Geslin dans son chapitre « Deux versants de la créativité » qui dans un premier temps expose la production du projet, nous nous appuyons sur son second développement : sa réception par l'usager. Si en espérant mobiliser à nouveau l'attention de ce dernier à travers l'objet, qui en tant qu'utilisateur détient la compétence d'actualiser un pouvoir faire en savoir, nous nous écartons d'une déprogrammation totale de l'archétype du vêtement, qui dès lors peut déstabiliser l'individu voire l'en éloigner. Au fil des entretiens, la possibilité d'offrir à l'usager plusieurs lectures du projet à travers un cadre donné par le designer (par l'emploi de certaines caractéristiques de l'archétype qui conforte l'usager dans ses habitudes) nous oriente vers l'idée d'une approche sensible de l'objet par le corps. Au-delà du simple toucher, le moment de la « caresse[25] » — abordé par Anne Beyaert-Geslin — semble préserver un lien entre l'usager et l'objet :

[…] le toucher de la caresse apparaît dès lors à contretemps des gestes prescrits par la factitivité, le faire et le faire faire. La caresse est inorganisée et n'a d'autre finalité que l'accomplissement de la présence. C'est un "toucher pour toucher" dont la temporalité demeure ouverte car elle n'a pour finalité ni la reconnaissance de l'objet mémorisé ni la prise de connaissance d'un objet neuf offert à la perception[26].

En entretenant une forme d'affectivité avec l'objet, l'usager se trouve dans une situation de jouissance esthétique qui « [loin] de s'attacher à l'esthétisation et au plaisir d'un *faire spécifique*, […] intègre celui-ci au plaisir d'être et de vivre avec les objets[27]. ». Ce plaisir d'être avec les objets conduit indispensablement à la notion de temps, où les traces d'usures qui a priori sont les indicateurs de leur obsolescence, attestent de leur vulnérabilité et de leur appartenance au monde. En effet, en portant le même regard sur l'objet que sur une œuvre d'art « [qui] relève toujours de l'inaccompli et s'offre perpétuellement à la découverte[28] », la fatalité du temps qui passe implique la nécessité d'un entretien régulier pour assurer sa préservation. Notons que dès lors employé, le procédé de bricolage comme acte du soin multiplie et fait dialoguer les signes déjà présents avec ceux qui apparaissent au fil du temps.

3.4 BAUEN I et II : de l'inscription à la ré-ouverture

Au-delà de résonner avec le temps de recherche long dans lequel nous nous inscrivons, le choix du mot *Bauen* — traduit de l'allemand par construire, faire, fabriquer, et provoquer — comme titre de projet, renvoie également à l'action d' « habiter[29] ». Étant donné que nous n'établissons ni le programme d'actions ni le dessin de notre « *vêtement habité* », la mise en place d'un cadre favorable à la recherche (et économiquement viable) est indispensable pour y développer les pistes de réponses au sein de notre milieu[30]. Si à cette étape le projet n'est donc pas finalisé, la première action du mémoire a inscrit notre questionnement parmi les disciplines scientifiques de la

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-16 01:38:07, depuis le 216.73.216.51

sémiotique et de la théorie du design. Intitulé « Réouvrir », l'acte second donne lieu à une installation d'objets, visant à dépasser l'archétype du vêtement en questionnant les relations d'enveloppe et de support, où l'emploi de matériaux mous assure le confort du corps au contact d'une surface rigide. En effet, l'enveloppe n'inscrit-elle pas le corps dans le rythme effréné de la société contemporaine, tandis que le support en soutenant le corps ne s'apparente-t-il pas à l'épuisement de l'individu, pris dans cette course continue ? Ainsi, ce questionnement donne forme à une première réponse plastique, présentant une série de dispositifs hybrides dont le choix des matériaux ne se cantonne pas aux usages auxquels ils se prédestinaient mais résulte d'une approche pluridisciplinaire du projet.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-16 01:38:07, depuis le 216.73.216.51



Figure 3. Ninon Leal, *Bauen II. Réouvrir*, installation de dispositifs hybrides.

Avant d'observer l'installation, le spectateur est invité à lire ces quelques vers d'introduction favorisant la projection d'une scène domestique vidée de son corps :

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-16 01:38:07, depuis le 216.73.216.51

Là où les vêtements demeurent,

Au repos à l'intérieur,

Face au corps épuisé, étranger.

C'est autour d'un portant fourni auquel fait face le spectateur que la scène prend forme. En l'observant avec attention, celui-ci dévoile non seulement les projets reproduits pour l'analyse sémiotique mais également des dispositifs hybrides qui une fois activés prennent une forme nouvelle : un débardeur en coton figé par le plâtre également semblable à un contenant pour y déposer des fleurs ; une chemise de travail rembourrée faisant office de dossier pour un fauteuil ; et une nappe de lin brodée se métamorphosant en table et dont les débordements sur le sol invitent à nous y asseoir. Ces « vêtements », repérés comme tel à première vue, ne servent plus directement le corps du porteur mais participent à la construction d'un habitat sensiblement appréhendé.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-16 01:38:07, depuis le 216.73.216.51



Figure 4. Ninon Leal, *Bauen II. Réouvrir. Objet vestimentaire 1*.

Conclusion

À partir de la question « le vêtement traduit-il les déplacements du corps, de l'intérieur à l'extérieur du chez-soi ? », nous observons que l'objet vestimentaire ne se cantonne pas seulement aux déplacements physiques exercés par le corps de son porteur, mais participe également à son ancrage au monde dès lors qu'il se détache de l'archétype régi par le système de la mode. Ce constat nous éloigne de ce fait d'une conception formelle et plutôt rigide du vêtement, considéré

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-16 01:38:07, depuis le 216.73.216.51

telle une enveloppe destinée à être vue, pour en aborder les caractéristiques d'usages. En le comprenant parmi les objets domestiques, il est possible d'en ouvrir les contours en le situant à la fois sur le corps — majoritairement dans un environnement extérieur — mais aussi au sein du chez-soi, où il demeure (dans un temps plus ou moins long) parmi les meubles-supports et surtout les meubles-contenants. De plus, le choix des projets sélectionnés pour l'analyse sémiotique conforte l'idée selon laquelle l'objet vestimentaire, non plus conçu comme une simple duplication textile du corps mais comme un objet pluridisciplinaire, favorise sa relation avec son porteur dès lors qu'ils forment ensemble un nouveau schéma corporel. En parvenant à s'extraire du rythme incessant conditionné par la société, l'usager qui atteint le moment de la pause éprouve à travers l'objet son appartenance au monde. Si cette connexion est en finalité accomplie par le porteur du vêtement, le designer lui aussi favorise ou non la relation entre les deux entités par une traduction sensible des signes qui se diffusent dans son propre milieu. À l'heure où la société capitaliste semble détacher l'individu de son environnement et entraîne l'amenuisement des ressources naturelles et mondiales, le projet de design semble aujourd'hui moins porter sur une recherche de l'innovation[31] (au sens de la nouveauté) que d'une reconnexion au monde à partir de l'existant. Ainsi, le réemploi ou l'acte de la revalorisation qui prend forme à travers un temps d'observation plus ou moins long, instaure le dialogue avec ce qui est déjà présent (voir passé) et ce qu'il en adviendra au contact d'autres corps. La thèse que nous proposons — à savoir que le vêtement comme objet de design affirme son ancrage au monde à travers le corps et l'environnement dans lequel il s'inscrit — nous mène aux liens (plus que matériels) entretenus avec les objets, pour les considérer tel des êtres à part entière qui accompagnent nos moments de vie. Inscrit dans un temps de recherche long, notre projet *Bauen* aspire à long terme non seulement à la conception de l'objet vestimentaire mais aussi d'un ensemble d'objets domestiques qui participent collectivement à la construction de l'habitat, et plus précisément d'un chez-soi.

Crédits et légendes

Figure 1. De gauche à droite : *Axe (xyz), prototype-vêtement n°1*, graphite sur papier, 2023. © Ninon Leal ; *Axe (xyz), prototype-vêtement n°2*, 2023, graphite sur papier, 2023. © Ninon Leal

Figure 2. De gauche à droite : Ninon Leal, *Mise en action du projet n°1*, reproduction du boléro (n°15) imaginé par Archizoom Associati pour « Dressing is Easy » (1973) pour le cadre du mémoire, tissu matelassé et scotch, 2023. Photographie © Yanis Aarrouf, Dessin du boléro d'après © Archizoom Associati, Conception © Ninon Leal ; Ninon Leal, *Mise en place du projet n°2*, reproduction de la *Wearable Chair* de Gianni Pettena (1971) pour le cadre du mémoire, bois, sangle en coton et métal, 2023. Photographie © Yanis Aarrouf, Dessin de la *Wearable Chair* d'après © Gianni Pettena, Conception © Ninon Leal ; Ninon Leal, *Mise en place du projet n°3*, reproduction de l'installation d'Ettore Sottsass Jr. « Metafore, Vuoi dormire... » (1976) pour le cadre du mémoire, coussin et drap chiné, 2023. Photographie © Ninon Leal, Intsallation d'après © Ettore Sottsass Jr.

Figure 3. Ninon Leal, *Bauen II. Réouvrir*, installation de dispositifs hybrides, objets récupérés et tissus, 2023. © Ninon Leal

Figure 4. Ninon Leal, *Bauen II. Réouvrir. Objet vestimentaire 1,* Débardeur en coton recouvert de plâtre, fleur séchée, 2023. © Ninon Leal

Bibliographie

Ouvrages

BEYAERT-GESLIN, Anne, *Sémiotique du design*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. Formes sémiotiques, 2012.

BRANZI, Andrea, *La Casa Calda. Esperienze del nuovo design italiano*, Milano, Idea Books, 1984 ; rééd. *La casa calda*, Paris, Éditions de l'Équerre, traduit par Françoise BRUN, 1985.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-16 01:38:07, depuis le 216.73.216.51

BRANZI Andrea, *Nouvelles de la métropole froide, Design et seconde modernité*, Paris, Centre Georges Pompidou, coll. Les Essais, traduit par Christian Paoloni, 1991.

—, *Qu'est-ce que le design ?*, Paris, Gründ, traduit par Catherine BODIN-GODI et Cécile BREFFORT, 2009.

DELAPORTE, Yves, *Le vêtement lapon*, Paris : Peeters ; Oslo: Instituttet for sammenlignende kulturforskning, 2004. A reprendre : manque l'année et rééd.XXX

KAWAMURA, Yuniya, *Fashion-ology : an introduction to fashion studies*, Oxford et New York, Berg, 2005.

Articles

BARTHES, Roland. « Histoire et sociologie du Vêtement », dans *Annales. Economies, sociétés, civilisations* n°3, 1957, p. 430-441.

BEAUBOIS, Vincent, « XVIII. Sémiotiques et micro-esthétique du design », dans QUERRIEN, Anne, *Agencer les multiplicités avec Deleuze*, Paris, Hermann, coll. Colloque de Cerisy, 2019, p. 223-237.

BELDJERD, Sofian, « Prendre le contre-temps à contrepied ou comment s'accommoder de vêtements "hors mode" ou démodés », dans LÉVY, Clara et QUEMIN, Alain (dir.), *Sociologie et sociétés. Pour une sociologie de la mode et du vêtement* n°1, vol. 43, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, 2011, p. 73–96.

DONDERO, Maria Giulia, « Les aventures du corps et de l'identité dans la photographie de mode », dans *Actes Sémiotiques* n° 117, 2014. [En ligne]. Consulté le 3 mai 2023. URL : https://www.unilim.fr/actes-semiotiques/4979&file=1

KAWAMURA, Yuniya, « Une approche systémique à la mode et l'habillement avec ou sans documents visuels » dans *Apparence(s)* n°9, 2019. [En ligne]. Consulté le 24 avril 2023. URL : http://journals.openedition.org/apparences/2162

KIRECHE-GERWIG, Rym, « Du design de mode à la fabrique du corps communicant. Vers un design du corps communicant », dans DARRAS Bernard, et VIAL, Stéphane (dir.), MEI n°41. *Design, Médias et Communication,* Paris, L'Harmattan, 2018, pp 163-173.

LOOS, Adolf, « La loi du revêtement », dans *La Cité* n°5, mai 1934, p 83-84.

MATHIEU, Jocelyne, « Le Mobilier Contenant : Traitement Comparatif Perche-Québec, d'après des Inventaires de Biens après décès des XVIIe et XVIIIe siècles » dans *Material Culture Review* n°20, Ottawa, National Museums of Canada, 1984, p. 1-18.

MITROPOULOU, Eleni, « Vêtement, corps et mode/monde d'existence numérique », dans *Actes Sémiotiques* n° 117, 2014. [En ligne]. Consulté le 3 mai 2023. URL : https://www.unilim.fr/actes-semiotiques/4997&file=1

PAQUOT, Thierry, « Habitat, habitation, habiter. Ce que parler veut dire : Logement, habitat, cadre de vie », dans *Informations sociales* n°123, Paris, Caisse nationale d'allocations familiales, 2005, p. 48-54.

Sites

Dicolatin, [En ligne], **www.dicolatin.com**

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-16 01:38:07, depuis le 216.73.216.51

1. LOOS, Adolf, « La loi du revêtement », dans *La Cité* n°5, mai 1934, p. 83.
2. À ce sujet voir BEYAERT-GESLIN, Anne, *Sémiotique du design*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. Formes sémiotiques, 2012.
3. À travers cette démarche, nous nous référons aux entretiens menés par le sémioticien Bernard Darras dans la revue *MEI* (Médiation et Information).
4. Dicolatin, www.dicolation.com. Consulté le 24 mai 2023. [En ligne]. URL : https://www.dicolatin.com/Latin/Lemme/0/TEGUMEN/index.html
5. KAWAMURA, Yuniya, *Fashion-ology : an introduction to fashion studies*, *op. cit.*, p. 86. « Furthermore, modern society resulted in mass production and improved methods of transport, and distribution have made it possible to supply copies of all the newest and exclusive models rapidly, in great numbers, and at relatively low prices, so that women of moderate means in small provincial towns can wear clothes of practically the same design as those that were introduced by the leaders of fashion. » : Traduction personnelle.
6. MITROPOULOU, Eleni, « Vêtement, corps et mode/monde d'existence numérique », dans *Actes Sémiotiques* n°117, 2014. Consulté le 3 mai 2023. [En ligne]. URL : https://www.unilim.fr/actes-semiotiques/4997&file=1
7. KAWAMURA, Yuniya, « Une approche systémique à la mode et l'habillement avec ou sans documents visuels » dans *Apparence(s)* n°9 [En ligne], 2019, Consulté le 24 avril 2023. URL : http://journals.openedition.org/apparences/2162*
8. KIRECHE-GERWIG, Rym, « Du design de mode à la fabrique du corps communicant Vers un design du corps communicant », dans DARRAS Bernard, et VIAL, Stéphane (dir.), *MEI* n°41. op. cit., p. 169.
9. À ce sujet voir MATHIEU, Jocelyne, « Le Mobilier Contenant : Traitement Comparatif Perche-Québec, d'après des Inventaires de Biens après décès des XVIIe et XVIIIe siècles » dans *Material Culture Review* n°20, Ottawa, National Museums of Canada, 1984, pp. 1-18.
10. Ici, le caractère immobile du meuble se réfère moins au poids qu'à sa symbolique et du rôle qu'il détient au sein du chez-soi.
11. BEYAERT-GESLIN, Anne, *Sémiotique du design*, *op. cit.*, p. 102.
12. Nous utilisons le terme panneau pour nommer les différentes surfaces planes du tissus avant l'assemblage.
13. Nous avons retenu ces quatre aspects suite à notre analyse du prototype du vêtement.
14. BRANZI Andrea, *Nouvelles de la métropole froide, Design et seconde modernité*, Paris, Centre Georges Pompidou, coll. Les Essais, traduit par Christian PAOLONI, 1991, p. 38.
15. Ici, nous employons le terme d'objet vestimentaire pour projeter un vêtement dont les contours ne se limitent non plus au prototype précédemment esquissé, mais est une première manifestation du vêtement habité annoncé pour notre projet
16. BEYAERT-GESLIN, Anne, *Sémiotique du design*, *op. cit.*, p. 173.
17. *Ibidem*, p. 173.
18. Étude menée dans le cadre de l'exposition *Désir d'objets*, au Musée de Rochechouart (2003) et au Grand-Hornu (2004).
19. *Cnrtl*, www.cnrtl.fr. Consulté le 16 mai 2023. [En ligne]. URL : https://cnrtl.fr/definition/Innovation
20. BEAUBOIS, Vincent, « XVIII. Sémiotiques et micro-esthétique du design », dans QUERRIEN, Anne, *Agencer les multiplicités avec Deleuze*, Paris, Hermann, coll. Colloque de Cerisy, 2019, p. 224.*

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-16 01:38:07, depuis le 216.73.216.51

21. BEAUBOIS, Vincent, « XVIII. Sémiotiques et micro-esthétique du design », dans QUERRIEN, Anne, *Agencer les multiplicités avec Deleuze*. *op. cit.*, 2019, p. 230.
22. Vincent Beaubois distingue trois types de signes : le *signifiant* qui relève de la linguistique (par exemple le discours du designer), le *pré-signifiant* (la maquette, le croquis, le prototype) et le *post-signifiant* modélisé à travers une interface numérique.
23. BEAUBOIS, Vincent, « XVIII. Sémiotiques et micro-esthétique du design », dans QUERRIEN, Anne, *Agencer les multiplicités avec Deleuze*, *op. cit.*, p. 230.
24. *BEYAERT-GESLIN, Anne,* Sémiotique du design*,* op. cit.*, p. 39.*
25. *Ibidem*, p. 210.
26. *Ibid.*, p. 211.
27. *Id.*, p. 215.
28. *Id*., p. 60.
29. *Bauen* tire son étymologie des anciens verbes *būwenet, būanqui* qui signifient habiter*.
30. Nous avions repris le concept de milieu à Vincent Beaubois, pour désigner l'ensemble des composantes aidant à la construction du projet (outils, etc.).
31. Notons que la recherche de l'innovation est néanmoins centrale aux problématiques du design de soin.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-16 01:38:07, depuis le 216.73.216.51