



Ces voitures mutantes ont été photographiées au gré de pérégrinations dans les rues de Détroit via Google Street View. Elles sont les résultantes des erreurs de raccords des 9 objectifs composant l'appareillage nécessaire aux prises de vue. David Énon — 2014

États de surfaces Olivier Peyricot

En 1981, le custom' décrit dans Chrome & Flammes est une pratique mixte de composants techniques (verniss metal flake rouge sur sous-couche paillette sur surface apprêtée), d'approche collective (ponçage entre copains, conseils et astuces au travers d'une revue d'amateurs et d'experts), et de culture populaire détournée au service d'identités singulières (dentelle dorée, rouge lipstick).

Salut Patrice

et toute l'équipe de « Chromes et Flammes »

Tout d'abord, félicitations pour votre revue que je suis avec passion depuis quelques mois; je dois faire un grand mea culpa; j'avais acheté le n°3 de « Pretty Car » et je n'ai pas continué (je l'avais trouvé sans intérêt vu son manque de couleur) et à la parution des premiers « Chromes et Flammes » j'ai commencé à prendre plaisir à les lire. Je dois vous féliciter pour les efforts que vous faites pour l'amélioration de cette revue de mois en mois.

Je suis un passionné de belles peintures et de voitures bien décorées. Il y a deux ans environ j'ai fait des écailles sur une DS (je me suis lassé dire que la photo de cette voiture était parue dans un « Pretty Car » ou un des premiers « Chromes et Flammes » avec mon adresse de Bruxelles à l'époque où j'habitais cette ville). Depuis, j'en suis à ma huitième voiture peinte de cette façon, la dernière est une Opel Kadett Break d'un collègue de travail.

J'ai en ce moment comme voiture une GS que je suis en train de préparer; je veux la customiser au maxi; j'ai déjà fait une découpe des ailes arrière qui laisse apparaître les roues sur lesquelles j'ai mis des enjoliveurs de DS qui couvrent les jantes complètement; je vais faire une calandre style américaine des années 50, et je compte chromer toutes les pièces moteur extérieur (filtres, caches, culbuteurs, etc.).

Si ce n'est pas trop vous demander, pourriez-vous passer dans le courrier des lecteurs ce petit message pour moi: Voilà, comme j'aurai beaucoup de chromes à faire, je voudrais faire ça moi-même, j'ai à ma disposition un atelier avec des bains d'acide pour le décapage. S'il y avait parmi les lecteurs quelqu'un qui puisse me procurer des documents sur le chromage, comment procéder, les produits à utiliser, comment pratiquer l'électrolyse, etc...

Merci d'avance. Toutes mes amitiés à toute l'équipe de « Chromes et Flammes », à tous les lecteurs et 73-51 à tous les cibistes de Casse-Cou 13 et longue vie à « Chromes et Flammes ».

P.S. — Je joins une photo de la première belle peinture que j'ai faite sur la DS.

Coupat Michel, 31, boulevard de la Blancarde, 13004 Marseille.



« Rémi se livra avec ses copains à un véritable marathon, ponçant 13 heures durant. Au matin la tôle était nue, étincelante. Pour la peinture Rémi choisit un metal flake rouge à fines paillettes. Un liséré doré peint à l'aérographe sur de la dentelle venant souligner la ligne générale². »

Tout ce qui fera l'ADN du *custom* puis de sa version contemporaine, le tuning, est à l'œuvre dans le projet de Rémi. Ces trois piliers sémantiques guideront notre propos que nous réduirons à la question de l'état de surface. Nous évoquerons ainsi les dimensions esthétiques des états de surface dans le *custom* et le tuning, ou comment les amateurs se sont réappropriés les composants de projets de provenances techniques et culturelles variées. Une pratique hybride ressemblant de très près au design d'aujourd'hui, c'est-à-dire un projet culturel et technique auquel participent amateurs et experts, en réseau, dans ce qu'on appelle couramment une communauté. Au fond, ce parallèle hasardeux entre les deux pratiques met en commun ce qui fait la composante

principale d'un design en mutation au XX^e siècle, c'est-à-dire ses racines populaires qui rejaillissent aujourd'hui avec la multiplication exponentielle de designers formés dans les écoles du monde entier et la cohorte d'amateurs praticiens qui constituent l'avant-garde d'une société de plus en plus initiée à la question du projet. Même si encore le design semble une approche cultivée — revendiquée par un petit groupe éduqué aux questions de style — sa nouvelle réalité populaire ne fait aucun doute quand on s'intéresse au tuning, au *custom*, au DIY, aux *FabLabs* et autres *open factories*. Toutes ces pratiques, dont le tuning est l'une des synthèses, sont les pendants populaires du design et méritent toute notre attention car elles concurrencent le design dans le domaine de l'artefact, avec une prérogative très puissante : *réaliser son projet de vie dans un monde matériel aménagé par ses soins*.

En paraphrasant *Andrea Branzi*³, Rappelons en préambule que la question des états de surface apparaît lorsque *le mouvement moderne stabilise la question du tout-architecture, du tout-surfacique et qu'alors se pose la question d'occuper les*

Azimuts 42 Tuning

surfaces par un glissement progressif du projet afin d'animer l'espace dans toutes ses composantes.

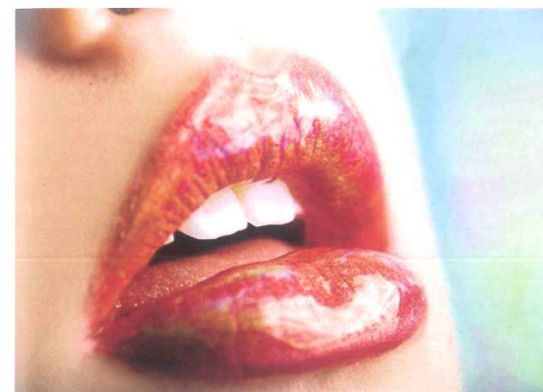
De cette question post-moderne naît alors la surface comme sujet authentiquement modernisé, disponible à l'interrogation. Au tournant du XXI^e siècle, cette surface devient surface intelligente, inframince communiquant dans lequel on loge non seulement du projet artistique, de la fonctionnalité, mais aussi de la communication au sens d'un espace de narration, d'expression du marché, mais encore (c'est la faiblesse du genre qui laisse la place à un penchant naturellement humain) *surface* au sens réflexif, voire existentiel. Mais revenons à ce qui fait tuning dans l'état de surface, c'est-à-dire cet endroit où apparaît une forme émancipée de production de la surface, conjonction de culture, de geste, de pratique technique et d'un attendu formel expression d'une recherche, d'une quête esthétique et culturelle.

CULTURE TECHNIQUE ET CULTURE DESIGN

Cette culture technique du *do-it-yourself (DIY)* apparaît aux origines de l'*homo faber*. Elle naît

populaire comme le fait du développement agricole : l'autonomie du faire soi-même s'impose car cultiver la terre demande de la mise à distance dans le territoire de vie, de même pour l'élevage. En s'éloignant du foyer pour produire, on invente l'autonomie de l'outil, ou on prolonge dans le temps et dans l'espace l'autonomie de l'outillage. Réparer ou construire : l'atelier dans le champ devient à la naissance du capitalisme, l'atelier loin de la ville (elle-même objet industriel, ville des procédés, des combinaisons de savoirs spécialisés). Ainsi renaît en contre-forme de l'industrialisation l'outil à *main-fait main*, accompagné par la naissance du bricoleur savant, qu'on institue aujourd'hui par la figure de l'expert-amateur. L'outil agricole est une sorte de mètre étalon de la virtuosité de conception, une pièce technique améliorée : d'un manche en bois surmesure, consommable, au train avant de voiture soudé sur un tracteur. Aux États-Unis, depuis le début du XX^e siècle, à travers des revues comme *Popular Mechanics* ou en France dans l'immédiate après-guerre, avec *Système D*, la technique populaire, désacralisée, apparaît comme un

savoir à mettre en commun. Plutôt d'orientation mécaniste, avec un peu d'électricité (modernisation des foyers oblige) et beaucoup de virtuosité, les astuces de l'autonomie technique publiées dans ces magazines font lien entre les générations et produisent un ciment commun de représentations. L'imposition totale du capitalisme industriel puis serviciel fait disparaître au début des années 1980, ce capital commun, en substituant à chaque problème technique une offre d'autonomie par la consommation d'un



artefact fini. Démarche à laquelle le design de consommation participe d'ailleurs activement. À partir des crises successives de ce XXI^e siècle, les communicants auront beau jeu de repêcher cette manne du *DIY* ou du travail collaboratif pour répondre à la puissante injonction du Web 2.0 en matière de ressources partagées. Quoiqu'il en soit des origines de ce retour en grâce de la recherche d'autonomie par la technique, l'extension de cette aspiration se généralise et le tuning est l'une de ces maîtrises techniques populaires.

Olivier Peyricot États de surfaces

Le support d'expression du « *tuner*⁴ » est en priorité l'automobile, objet privé volumineux qui occupe l'espace public, objet surchargé de signifiant, entre autre statutaire mais aussi d'autonomie — justement ! Cet objet *contenant de soi* et expression visuelle permanente de l'identité, produit une attitude de conception singulière : le *custom* ou le tuning. Plus profondément, nous pouvons faire l'hypothèse que la maîtrise des composants de l'ouvrage industriel qu'est la voiture permet aux praticiens du tuning d'être acteurs d'une partie du processus industriel qui leur a été retirée en même temps que disparaît une partie de la classe ouvrière des usines : un travail d'équipe sur l'objet de série, enfin, et *a posteriori*. Une façon d'être réintégré dans l'équipe de production, en imagination, en rêve mais aussi en gestes.

Par contre, ces mêmes praticiens du tuning développent un savoir-faire autonomisé. Cette spécialisation des savoir-faire maison constitue un trésor de guerre négociable dans le réseau des amateurs, une possibilité de partager et échanger

à de multiples niveaux car la voiture a cet énorme avantage de regrouper quantité de composants dont la provenance culturelle et technique multiplie les métiers impliqués (sellerie, peinture, tôlerie, vitrage, électricité, son, lumière, mécanique, etc). Elle permet même de faire réémerger ces pratiques en influençant jusqu'aux stratégies industrielles actuelles des constructeurs automobiles (toits et rétroviseurs multicolores de la Mini ou de la gamme DS).

Enfin, ce qui nous intéressera en tant que designer et qui pourra constituer un apprentissage essentiel du tuning est ce *goût du soin de l'objet*. Nous observerons les personnalisation multiples des caractères à travers des correspondances esthétiques et conceptuelles, — mimétiques car cela s'opère en « club de tuning » — à travers des « concentrations* » où les familles stylistiques sont regroupées en *Cal-Look*⁵, *German-Look*⁶, *Bosozoku*⁷, *Low-rider*⁸, *Pro-touring*⁹ ou autre *Donk*¹⁰, mais dont les récits sont individualisés. On pointera avec grand sérieux ce qui se trame dans ces espaces d'échanges culturels de micro-techniques, de

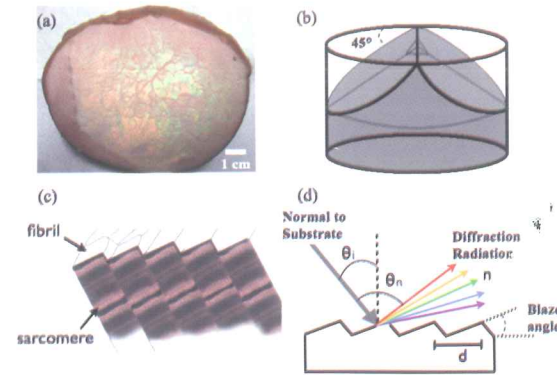
savoir-faire manuels et d'expressions culturelles singulières. Car ces « infimes variations » tels les *sleepers*¹¹ ou ces « ruptures radicales » (un bleu total, vitres comprises!, un *rats*¹² entièrement rouillé, un beige métallisé mat niant le métallisé!) inventent les voies inexplorées par le design industriel.

LA TECHNICITÉ DES MÉTIERS DE LA COSMÉTIQUE

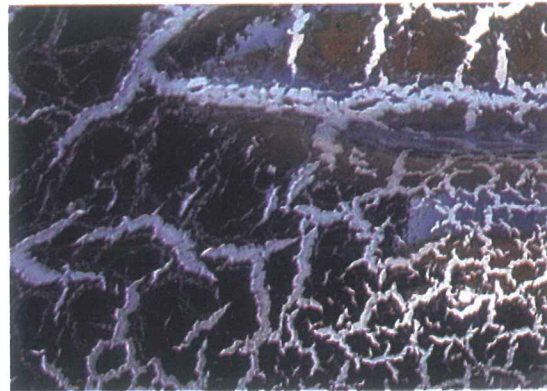
« Colorona® Precious Gold exhibits unique natural gold-like effects and reveals the appearance of pure gold. The secret of this natural gold luster comes from its manufacturing process. The advanced coating technology gives the astonishing effect pigment a color intensity that has not yet been seen. The precisely controlled deposition of multiple layers of metal oxides onto a mica substrate lend the effect pigment both good hiding power and high color intensity. (...) The high color purity and radiating luster enable fascinating visual effects for a multitude of cosmetic applications, especially for eye, lip and nail products.¹³ »

Depuis que les Ford ont cessé d'être seulement noires, il est évident que la peinture de carrosserie exprime systématiquement quelque chose : le rouge d'une Clio sera bien sûr un rouge *lipstick*! Le savoir-faire en matière de maquillage rejoint celui du savoir-faire industriel en matière de peinture, mais revendiqué fortement dans le monde du tuning. Les teintures de cheveux, le maquillage, les fonds de teint, le corps body-buildé, etc., sont des champs connexes au tuning dont les vocabulaires et les composants irriguent la pratique. *Muscle cars*¹⁴, *shaving*¹⁵, *pinstripping*¹⁶, *flip-flop*¹⁷, *candy apple*¹⁸... Cette communion des ressources est loin d'être un accident. À la racine même de ces états de surface, des industriels comme le chimiste *Merck* produisent, pour la peinture industrielle et pour les cosmétiques, les mêmes compositions de matières brillantes, irisées, inserts de poussières minérales dans la teinte... et utilisent les mêmes dénominations! Ainsi se retrouvent à l'échelle micrométrique, d'une part, des composants minéraux dont les orientations moléculaires permettent de réfléchir les incidences de lumière

et d'autre part une infinie variété de pigments naturels et chimiques dont l'intensité varie selon la composition. La recherche en optique et en biologie a donné de nombreuses informations sur ce qui est pigment couleur et ce qui est reflet (le dos du scarabée). Ainsi les paillettes, les nacres et les moirés sont des non-couleurs dont la structure chimique consiste en l'orientation de micro-facettes qui vont dévier le rayon de lumière et révéler différents aspects du spectre



Tissus musculaire iridescent
Peinture noire craquelée



lumineux. Cette aubaine biotechnologique a donné lieu au développement des principales typologies de teintures qui ont envahi le monde de la cosmétique et du tuning au début des années 2000, avec comme distance séparant les deux univers l'adjonction de divers corps gras dans les produits de cosmétiques qui multiplient les « volumétries » de rendus visuels, alors que du côté de la peinture *custom*, on retrouvera comme seule variable, en supplément aux pigments et solvants, une multitude de couches



Lamborghini de Morohoshi-san
Kenneth Anger, *Kustom Kar Kommando*, 1965



de vernis dont l'épaisseur influence la perception. Notons l'apparition récente du vernis mat sur peinture métallisée (une peinture à pailletage ultrafin) dont l'objet est de nier de façon radicale la capacité de réflexion des paillettes : nous sommes proches des rendus visuels de l'anodisation sur aluminium qui délivre un reflet tout en retenue, excitant la vue sur une surface qui ne dirait pas tout de sa réalité. L'image de la technologie intégrée, maîtrisée et absorbée dans un tout mat et dont l'observateur doit savourer la puissance dissimulée, est une mise à distance volontaire. Tout l'inverse d'une laque *candy apple* noyée sous des dizaines de couches de vernis, aussi exhibitionniste et bavarde que le monde forain dont elle est inspirée.

L'autre point commun aux univers de la cosmétique et du tuning sera la maîtrise des confections de surfaces : combler les irrégularités de surface de l'ordre du micromètre pour rendre un toucher agréable, tendre la surface pour recevoir un reflet tranché, *on the edge*, ou rendre homogène la surface avant application

de couches successives de vernis colorés pour attraper de la profondeur. C'est aussi le rôle de la cosmétique que de garnir les micro-reliefs de la peau et d'en donner ensuite une expression esthétique par adjonction progressive de teintes et d'effets de moirage ou de pailletage. De même, les vernis de carrosserie appliqués sur des profondeurs pailletées et colorées (couvrant elles-mêmes un apprêt de bouchage des micros reliefs de la tôle à nu) sont aussi utilisés comme stratégies du tuning pour faire assumer à la lumière de véritables narrations encapsulées dans la peinture.

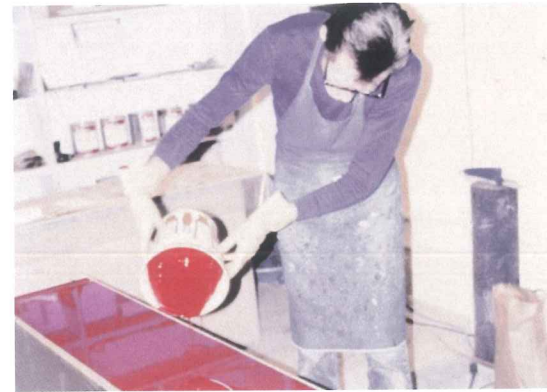
NAME DRIPPING

Deep Magical Blue Flake, Candy Pearls, Alien Pearl Match, Chameleon Pearl, Copper Candy, Cherry Blossom, Night Shade Dark Candy Pearls, Bluegrill Match, Sahara Neochrome, on trouve dans le monde de la peinture *custom* un lexique que l'on pourrait dénommer « surfacique » et dont l'application au langage fait programme. Une mécanique lyrique au service de la fabrication se met en place qui sert de programme imaginaire

aux développements des projets : on observe ici une façon de border d'images fictionnelles tout le processus du tuning. L'amateur est alors celui qui interprète la puissance des mots du marketing technique, et qui les fait vivre en leur offrant son propre creuset sémantique, enrichi de transferts de vocabulaires issus de la culture populaire, des imaginaires, des formes et des couleurs. Ici l'approximation lexicale crée des formes, des



Nuances de dorés mats
John McCracken en train de couler une résine rouge irisée.



styles. Tout comme dans la mise en forme appliquée de la peinture : une peinture craquelée — car déposée sur un gel-coat bi-composant mal dosé — peut devenir ainsi un style « peau d'éléphant ». Une rouille non maîtrisée donnera ailleurs un style virtuose obtenu par oxydation à l'acide, stoppée sous un vernis mat. Plus loin encore, une expérience avec un film holographique créé à l'origine pour des vitrages, appliqué sur une carrosserie blanche fera disparaître littéralement l'automobile dans un arc en ciel scintillant. Et là

encore la promesse lexicale d'un film *holographic-seamless* a provoqué le désir de la mise en forme. Car la recherche d'une correspondance avec les plus entêtantes de nos mythologies automobiles met en mouvement le tuning depuis ses origines.

COPIES ET QUALITÉS INVENTÉES

Qu'est-ce que *tuner*, sinon imiter un modèle, en l'occurrence une idée d'un absolu automobile, de la Ferrari à la chimère mécanique ? Les copies latines de l'art grec interprètent et modifient petit à petit les standards de la sculpture. Margarete Bieber réunit dans son ouvrage *Ancient copies*¹⁹ un fonds d'œuvres qu'elle compile de façon systématique pour leur aspect semblable et dont on remarquera que les modèles d'origine étaient déjà des copies de copies [?]. S'ensuit une efflorescence de styles approximativement conformes, une rupture de la copie vers l'invention d'un modèle synonyme par itérations successives dont l'autonomie — progressive — devient le sujet. Tout comme l'aspect lustré apparaissant sur les céramiques au IX^e siècle en Orient, comme

une technique d'imitation des vaiselles d'or et d'argent pour un usage profane, les artisans cherchent l'imitation de la texture noble de l'or par adjonction de poussières de cuivre et de métal au moment de la cuisson. Voici un tuning de surface précoce qui s'envisageait déjà comme copie *à peu près* dont les reflets évoquaient une impression visuelle, distante de la réalité, et simplement décomplexée.

Les savoir-faire développés dans des techniques de copie, d'imitation sont des pratiques bien souvent négligées. On accède cependant à des niveaux incroyables de maîtrise et d'invention. Comme, par exemple, la reproduction des *Noces de Cana* de *Veronese* par Adam Lowe (Atelier Factum Arte) pour laquelle il invente un scanner et une imprimante à tableau. Il produit un fac-similé pour réintégrer l'emplacement laissé vacant de l'original dans le réfectoire du Palladio de Venise. *One of Factum Arte's core strengths is obsessive interest in the qualities that make things specifically what they are. This has led to the purchase of existing 2D 3D scanning systems and the development of new ones* (source : www.

factum-arte.com). Cet intérêt pour la reproduction tridimensionnelle des surfaces du tableau (surface et texture) est à rapprocher du monde du tuning. Bruno Latour en compagnie d'Adam Lowe décrit cette relation à la copie : « avant qu'un fac-similé puisse se faire valoir en tant que bonne ou mauvaise reconstitution de l'original, nous le dévalorisons, puisque nous l'associons à un écart dans les techniques de reproduction, écart résultant d'une mauvaise conception de la photographie comme index de la réalité²⁰ ». Grâce à une imitation parfaitement accomplie et malgré son statut de pratique amateur centrée sur la simple copie, le tuning pourrait alors échapper à la dévalorisation systématique et mieux affirmer sa créativité technique, par l'invention de sa propre référence.

Nous observons alors comment ces savoir-faire émergent en « techniques propres », expérimentales, autonomes, inventives. Et comment cet « écart » de la copie converge vers une esthétique « *camp* » (énoncée par Susan Sontag), en une variation supplémentaire d'un

microclimat culturel, essentielle à la production de styles référents pour un monde en demande. La question des états de surface dans le monde du tuning est ce mince espace de copie approximative, qui produit une véritable infrastructure culturelle dans laquelle notre regard est informé, abusé, amusé, projeté...

LE GENRE AMÉRICAIN : COMMENT ON GLISSE D'UN SAVOIR À L'AUTRE PAR LA TECHNIQUE DÉSACRALISÉE ET PARTAGÉE

« Il ne s'agit pas d'une renonciation à l'usage de toute échelle de valeurs : la musique populaire n'a pas le monopole du bon goût et les stupidités y abondent ; de même qu'il y a en peinture, au cinéma, en musique, une pitoyable et prétentieuse avant-garde. Ce qu'il nous faut voir c'est que de nouvelles normes de beauté existent, de nouvelles normes de style et de goût. La sensibilité nouvelle est pluraliste à l'extrême ; elle est à la fois sérieuse jusqu'au masochisme, et mordante, et ironique, et angoissée. Elle a un sens aigu de la dimension historique, et la soudaineté et l'ouverture de ses enthousiasmes (et le passage d'un



Bain pour un rendu Marble Nails
Dipping amateur de la coque d'un téléphone portable



enthousiasme à un autre) témoignent de sa hâte et de sa fièvre²¹».

Qu'elle soit de carrosserie ou de toile, l'histoire de la peinture est constituée de discours d'émancipation technique sous-jacents. En particulier aux États-Unis à partir des années 1950, partagés entre peintres prolétaires issus d'écoles d'art et peintres ouvriers d'ateliers mécaniques. Il y aurait une histoire de l'apprêt, une histoire de la laque industrielle à produire pour les faire se côtoyer enfin dans le geste et dans le regard. Combien l'un a-t-il nourri l'autre de ses savoir-faire ? Ces histoires parallèles jaillissent de toute part dans les imaginaires techniques de la peinture, les peintres américains qui utilisent la peinture industrielle bon marché pour honorer l'invention du grand format²² nous questionnent encore sur leurs influences techniques : entre aspiration des artistes à produire à l'échelle de l'atelier ou de la galerie-hangar, mais aussi à l'échelle d'une société industrielle brutale. Environnement industriel omniprésent, dont la relâche passe souvent

par l'expression d'une peinture libidinale, sous jacente aux symboles machinistes et inspirée des *make-up for cars* : la peinture est, à cet instant-là, le grand vecteur d'identité, surface de finition de l'*American Dream* dans toutes ses composantes.

En 1965, le film paroxystique de la culture *camp*, *Kustom Kar Kommando* de Kenneth Anger²³, abuse de la puissance sexuelle du *deep red candy apple* dont la brillance ne supporte aucune rayure. Au plus profond de la peinture de carrosserie, il nous plaît de perdre notre regard dans les mille reflets scintillants, de l'abîmer dans l'opulence du rouge cramoisi. Hésitera-t-on entre pourpre de plus en plus assombri ou vermillon flamboyant ? Nos yeux absorbent le tout et nos sens se troublent.

DES GESTES AUX YEUX

Le *tuner* est un auteur : il produit des pièces, il réalise sont grand œuvre en assemblant, traitant et produisant une partie ou toute la voiture. Le regard expert sert de référence. Il évalue la texture et spéculé à la bourse des surfaces à la mode : l'arrivée du cuivre dans la galaxie des plastiques chromés est un import de la cosmétique

(bouchons de flacons) ; le doré moiré est quant à lui une innovation technique des états de surfaces produits en miroiterie spatiale ou en revêtements de sécurité (visières de casques de pompiers). On le retrouve sur les plastiques intérieurs des optiques de phares. Sa véritable valeur — dont n'a parfois que faire le spécialiste du tuning, si ce n'est pour le *storytelling* technologique niché dans la couche micrométrique — est liée à des coefficients de granularité et de brillance pour les plus



Pollia condensata, fruit naturellement iridescent
Verni à ongles holographique



génériques, de réfraction pour les plus avancés. À la côte la plus haute on découvre la technique du *film dipping*²⁴ qui l'emporte aujourd'hui car elle allie l'effet de surface le plus réaliste — même si les critères de réalisme se disputent encore sur les forums. Elle croise un surprenant habillage de la forme complexe avec une manipulation très habile de l'objet trempé. On trempe un objet lisse dans un bain dont la surface est constituée d'un film imprimé ultrafin. Le film épouse alors l'ensemble des surfaces de l'objet en « mappant »

véritablement le motif imprimé partout avec le minimum de déformation: magique! C'est un rappel aux techniques populaires des gestes justes, sortis de l'usine ou de l'atelier, gestuelles prolétaires, astucieuses, économes. Trempé, c'est collé! Cette technique du *dipping* emprunte aussi à la cosmétique où cette opération de décalcomanie est apparue pour appliquer les motifs les plus saugrenus sur les surfaces les plus com-



Hydro-dipping de jante
Hydro-dipping accidentel



plexes des flacons, ou pour habiller les ongles de motifs psychédélics (*nail art*²⁵); elle emprunte aussi à la technique culte du *mapping* provenant du jeu vidéo et de la modélisation 3D.

Ce tour de la surface ne saurait être complet s'il ne mentionnait pas son nouvel avatar électronique: la peinture électroluminescente de *Lumilor*²⁶. Le vernis est composé d'un mélange chimique qui réagit à une impulsion électrique,

Azimuts 42 Tuning

comme les écrans électroluminescents des tableaux de bord. La prouesse réside dans l'encapsulation du mélange sous un vernis et la façon de placer les circuits en connexion sans perturber les lignes de la carrosserie. L'effet est celui d'un halo bleuté, blafard (peu de lumens) mais qui permet de générer des animations de surfaces programmables, avec, à la clé, des promesses d'interactivités multiples.

Ces innovations sont à rapprocher du pendant virtuel des états de surface développés pour les rendus en 3D. Le processus est le même, sauf qu'il est inversé: on commence par la constitution d'une vraie scène du monde, où l'on va capturer l'éclairage ultraréaliste en mode omnidirectionnel puis constituer une gamme d'images dynamiques de haut niveau de définition, mapper l'éclairage sur une représentation de l'environnement puis placer l'objet 3D dans un environnement pour simuler l'éclairage des objets computationnels. La 3D des états de surfaces utilise de nouveaux outils mathématiques pour constituer ces surfaces plus rapidement, comme

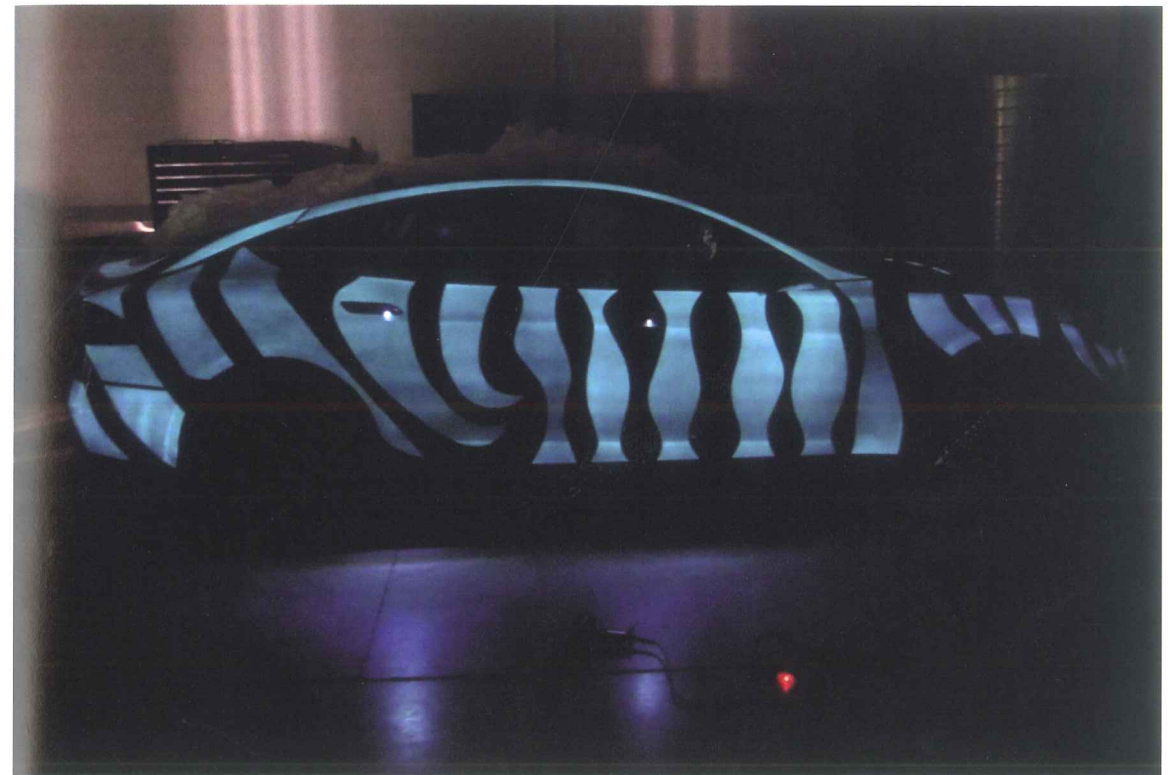
par exemples des *surfels*²⁷: une innovation de structure de surface triangulées dont les débouchés présenteront probablement de bonnes métaphores pour le futur du tuning. L'action de mélanger les types de lumière et de *rendering* rapproche l'image 3D dans ses processus — et probablement à travers la personnalité même de ses usagers, autres amateurs ou experts des mondes techniques maîtrisés — et dans ses rendus, par des calculs de réfraction, de luminosité, de texture et de couleur, autant de questionnements stylistiques à l'œuvre dans le monde du tuning.

UN MONDE À SOI

« Il découvrit enfin que sa première idée, consistant à vouloir attiser les feux de l'étouffe par le balancement d'un objet sombre mis dessus était fausse; en somme, ce tapis était encore trop voyant, trop pétulant, trop neuf. Les couleurs n'étaient pas suffisamment émoussées et amoindries; il s'agissait de renverser la proposition, d'amortir les tons, de les éteindre par le contraste d'un objet éclatant, écrasant tout autour de lui,



Carrosserie thermochrome
Tesla recouverte d'une peinture électroluminescente. prototype



Olivier Peyricot États de surfaces

jetant de la lumière d'or sur de l'argent pâle. Ainsi posée, la question devenait plus facile à résoudre. Il se détermina, en conséquence, à faire glacer d'or la cuirasse de sa tortue²⁸. »

Se glisser entre deux espaces pour construire un monde à soi pourrait être la définition du tuning. L'infiniment petit est une possibilité de maîtriser un monde: une peinture pailletée renvoie à un univers complexe qui se déploie sous nos yeux, par notre volonté. Inventer des mondes irisés, moirés, scintillants, lumineux dans l'inframince²⁹ d'une surface, c'est ouvrir de grands espaces, de véritables cosmogonies individuelles à appréhender... Les surfaces déploient des possibles, micro-mondes minéraux³⁰ soumis à la lumière, à la magie des prismes de mica et aux infinies possibilités annoncées par les noms de ces nouvelles matières. L'orientation des paillettes, résultats d'une électrification des surfaces et/ou d'activateurs chimiques, organise de nouveaux spectres lumineux. Ce monde que l'on maîtrise relèverait-il du même désir enfantin de la miniature, du village

de jouets? N'y a-t-il pas un bestiaire imaginaire qui se déplace entre apprêt et vernis? Ces épaisseurs-là demandent qu'on se plie à leur échelle pour les voir, prises dans une lumière qui les exprime pleinement. La qualité du regard développé importe alors autant, car c'est lui qui produit le monde³¹. On est là où Peter Sloterdijk nous emmène avec son *Palais de cristal*³²: il s'agit du design de la chimie des éléments, à la limite du visible. On rencontre chez un écrivain comme Paul Scheerbart³³ cette injonction à saisir la puissance de la matière au contact de la lumière: une expérience esthétique que la force des reflets sur l'architecture de verre de Bruno Taut³⁴ réduit à une vue du ciel, et permet d'embrasser d'un seul regard un tout plein de vivacité, habillant la surface terrestre dans un magnifique tuning planétaire.

Autre proposition d'écrivain avec les maquettes déployées par le majordome zélé, dans *Le Colonel des zouaves*³⁵ d'Olivier Cadiot, qui servent à appréhender le monde en miniature, mais aussi à comprendre le monde en se réduisant: le même majordome se réduit à la taille des poissons pour mieux les comprendre/les pêcher!

Puissance mentale de la réduction dans l'inframince duchampien: rappelez-vous l'élevage de poussière sur le *Grand Verre*, c'est un monde, on vous l'a dit! Une fois qu'on est là, réduit, minuscule parmi les paillettes — exercice fondamental auquel nous invite le tuning par la richesse de ses surfaces — on possède alors un espace d'expérience technique et esthétique, qui vaut un champ libre [et] infini, car les surfaces ne cessent de se démultiplier dans leurs multicouches de sens, d'imaginaires et de matières réflexives.

1 *Custom* définit la pratique.

2 Descriptif, *Chrome & Flammes*, n° 16, 1981.

3 Andrea Branzi, *La Casa Calda*, Idea Books, 1984.

4 Pouvons-nous dire « tuner » de celui qui « tune » son automobile?

5 *Cal-look*, tendance custom née en Californie, s'exerçant sur des véhicules récents, principalement des VW, et qui consiste à épurer les formes d'origine (déchromage, droppage) et à appliquer une couleur vive.

6 *German-look*. On parle ici de tuning « sobre ». En effet, les modifications sont légères et on recherche l'homogénéité. Les bases sont généralement allemandes mais peuvent être d'autres marques. Les modifications courantes sont un rabaissement de la garde au sol, des jantes à gros déport mais de petit diamètre, un désignage, une carrosserie « lissée », un intérieur refait sans

exubérance. Ce style est parfois tellement sobre qu'il ne se remarque presque pas.

7 Le *bōsōzoku* est né dans les années 1950 au Japon. Le terme est composé de *bōsō*, qui signifie « course folle » ou « conduite imprudente » et *zoku*, qui signifie « clan ». C'est au départ un mouvement de motards qui s'est propagé à l'automobile dans les années 1990. Pour les Européens, ce style peut être apparenté à une personnalisation « Jacky ».

En effet, les modifications y sont exubérantes et très « inesthétiques », voire dangereuses: les ailerons, pare-chocs et autres modifications sont surdimensionnés.

8 *Low-rider*. Le *lowriding* a été inventé par les Latino-Américains de la côte ouest, qui équipent notamment leurs véhicules d'une suspension hydraulique (récupérée la plupart du temps sur les trains d'atterrissage de vieux avions), ce qui leur permet de se lever et de se baisser,

et parfois même de réaliser des sauts, donnant lieu à des concours se disputant avec des voitures modifiées. Ces modifications sont généralement appliquées sur les voitures de milieu de gamme des années 1970 à 1990. Les peintures y sont souvent fantaisistes et assez exubérantes. D'ailleurs, le *lowriding* a développé son propre style de décoration; le *pinstripping*.

9 *Pro-touring*. Le *pro-touring* s'effectue sur les anciennes américaines, et plus particulièrement les *muscle cars*. On modifie principalement la mécanique, les suspensions et les freins pour répondre aux standards actuels de confort et/ou de performance. On peut ainsi trouver des Ford Mustang des années 1960 avec un moteur à injection multi-point, avec des suspensions indépendantes et des freins à disque aux quatre roues. Les intérieurs cuirs font parfois

leur apparition quand la préparation n'est pas uniquement étudiée pour le *drag*. On retrouve aussi souvent un jeu de jantes modernes 17 à 22 pouces.

10 *Donk*: le style donk est issu du sud des États-Unis; sa caractéristique majeure est d'ajouter des jantes et des pneus démesurés (jusqu'à 40 pouces) sur des modèles de voitures de milieu de gamme des années 1970 à 1990, dotées de peintures fantaisistes. Ce style est apparu en 2004 sur la côte sud-est des États-Unis. Il existe d'ailleurs une rivalité entre le *lowriding* et le donk style, au même titre qu'il en existe dans le rap US entre la East Coast et la West Coast.

11 *Sleepers*, « dormeurs » en anglais; ce style consiste à modifier seulement les parties mécaniques de la voiture, le châssis et les liaisons au sol (jantes, pneus, suspensions, barres de renforts), afin de

25 *Nail art*, l'art de décorer les ongles, est une méthode avancée de maquillage qui consiste à réaliser différentes décorations sur ceux-ci, en complément ou en remplacement d'une pose de vernis. À l'heure actuelle, on emploie couramment le terme anglais *nail art* ou « stylisme ongulaire », en France.

26 lumilor.com.

27 *Surfel* est une abréviation pour « surface element ». En image 3D, il s'agit d'une modélisation polygonale qui représente un objet par un ensemble de points denses. Ce type d'opération actuellement utilisé pour obtenir un rendu 3D rapide, appliqué dans les domaines médical et technique. Mais la technique des *surfels* aura à terme des influences certaines sur le *rendering* esthétique de surfaces. www.merl.com/publications/TR2000-10.

28 Joris-Karl Huysmans, *À Rebours*, 1884, pp. 128-132.

29 « Le possible est un inframince. La possibilité de

pouvoir passer incognito dans le flot de circulation et surprendre le moment de la *swap* (échange), terme désignant le fait de remplacer le moteur d'origine par un autre plus puissant.

12 *Rats*, style de véhicules « crades », c'est-à-dire rouillés ou peints en noir mat, look « rusty » avec touches « grunge », transformés avec des droppages ras de sol.

13 Publicité Merck, game Colorona, 2014. (me.merck.de)

14 *Muscle cars*, catégorie de véhicules à la ligne sobre et d'origine, équipés de moteurs survitaminés, afin d'exercer des *street runs*.

15 *Shaving*, opération consistant à supprimer les aspérités disgracieuses de la carrosserie: poignées de portes, charnières, attaches...

16 *Pinstripping*, filets de peinture décoratifs très fins.

plusieurs tubes de couleur de devenir un Seurat est "l'explication" concrète du possible comme inframince. Le possible impliquant le devenir — le passage de l'un à l'autre a lieu dans l'inframince. Allégorie de l'oubli. » Marcel Duchamp, cité par Manuela De Barros, dans *Duchamp & Malevitch: Art & théories du langage*, L'Harmattan, 2011, p. 139.

30 Comme la nacre, substance produite par certains mollusques (huîtres, moules, haliotides ou ormeaux, etc.). « Les cellules de ces animaux sécrètent une succession de couches très fines alternativement minérales et organiques. [...] La lumière, en pénétrant successivement dans les diverses couches, subit une réflexion partielle sur chaque interface. Les divers rayons réfléchis émergent de la surface interfèrent et produisent ainsi des couleurs irisées. » — (*Matières et matériaux*, sous la direction d'Étienne Guyon, Belin, 2011).

17 *Flip-flop*, peintures aux reflets nacrés.

18 *Candy apple*, littéralement « pomme d'amour », peinture dont l'effet de profondeur repose sur les multiples couches de vernis colorés, appliquées sur une base dorée ou argentée.

19 Margarete Bieber, *Ancient copies*, New York University Press, 1977.

20 Bruno Latour et Adam Lowe, *Intermédiaire*, n° 17, 2011.

21 Susan Sontag, *L'Œuvre parle*, trad. Guy Durand, Paris, Christian Bourgois, coll. « Titres », 2010.

22 « Les outils de l'artiste, son pinceau traditionnel et même la peinture à l'huile, tout cela est en train de disparaître rapidement. Nous utilisons surtout de la peinture ordinaire et généralement des pinceaux plus grands. En un sens, c'est l'expressionnisme abstrait qui a donné le signal.

31 Georges Didi-Huberman, *Phasmes. Essais sur l'apparition*, 1, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Paradoxe », 1998.

32 Peter Sloterdijk, *Le Palais de cristal. À l'intérieur du capitalisme planétaire*, trad. Olivier Mannoni, Paris, Éditions Maren Sell, 2006.

33 « La surface de la terre prendrait un tout autre aspect si, dans l'architecture, le verre supplantait partout la brique. Ce serait comme si la terre revêtait une parure de brillants et d'émaux. » (p. 48). *L'Architecture de verre*, trad. de la allemand par Pierre Galissaire, précédé de « La sobriété "barbare" de Paul Scheerbart » de Daniel Payot, Circé, 1995.

34 Bruno Taut, *Architecture alpine: En cinq parties et trente dessins* (1917), Fermanville/Paris, Éditions Du Liteau, 2005.

35 Olivier Cadiot, *Le Colonel des zouaves*, Paris, P.O.L., 1997.

Olivier Peyricot : *States of Surfaces*

To paraphrase Branzi, it could be said that the surface issue appeared when the modern movement stabilized the issue of the architectural whole and posed the question of occupying surfaces by means of a progressive movement of the project in order to bring life to all the components of space. Out of this post-modern issue was born the surface as an authentically modernized subject available for investigation. Here we evoke the aesthetic dimensions, the states of the surface in the custom and tuning movements or how amateurs have re-appropriated components from varied technical and cultural projects. This is a hybrid practice which closely resembles present day design, that is, a networked cultural and technical project involving contributions from both amateurs and experts within what is commonly called a community. This risky

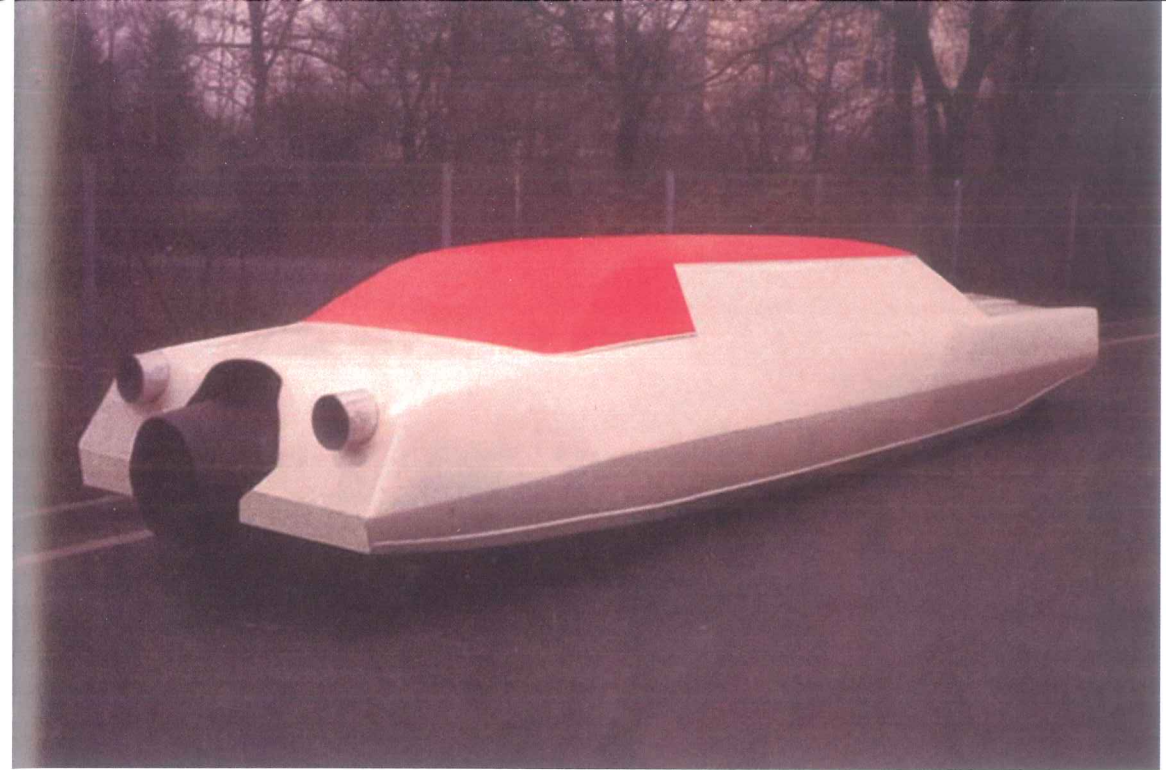
parallel drawn between two practices points to the sharing of what constitutes the main component of mutating 20th century design, that is, its popular roots which today reveal themselves in the exponential multiplication of designers trained in schools all over the world and the cohorts of practicing amateurs who make up the avant-garde of a society which is increasingly initiated in the question of the project. Even if design still seems to be a cultivated approach, its new popular reality cannot be disputed when looking into the phenomena of *tuning, custom, DIY, fab-labs*, and other *open factories*. Tuning is one of the syntheses of all these practices which are the popular counterparts of design and deserve all our attention since they compete with design in the domain of the artefact with an extremely powerful prerogative: *realizing one's life project in a material world adapted by one's own efforts*.

Olivier Peyricot
Olivier Peyricot est designer. Il dirige actuellement le pôle Recherche de la Cité du design (Saint-Étienne). Directeur de l'agence de design IDSland pendant 14 ans, il a travaillé sur de nouvelles typologies d'objets, de l'habitat expérimental, des formes urbaines hybridées par le design, de nouvelles formes de mobilité, en coopération avec des entreprises industrielles et de services, ou avec des institutions. Ses recherches ont été exposées au Centre Pompidou, au MoMA et dans les galeries Néotu, Tools Galerie et Mercier&Associés.

Ses objets sont présents dans les collections du FNAC (France) et du MoMA (USA).

The designer Olivier Peyricot currently directs the research division of the Cité du Design at Saint Etienne. As director of the design agency IDSland for 14 years he has worked on new typologies of objects, the experimental habitat, urban forms hybridized by design and new forms of mobility in cooperation with firms in both the industrial and service sectors as well as institutional bodies. His research has been exhibited at the Centre Pompidou, MoMA and in galleries such as Neotu, Tools Galerie and

Mercier & Associés.
His objects feature in the collections of the FNAC (France) and MoMA (USA).



Beni Bischof, *Handicaped Cars*, 2008–2009

