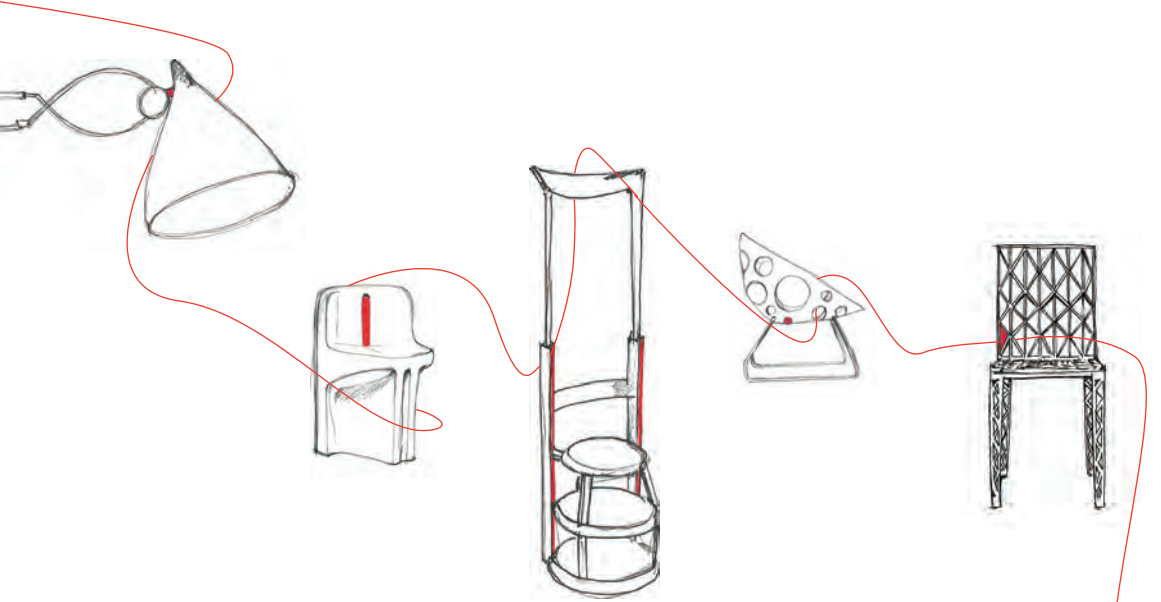
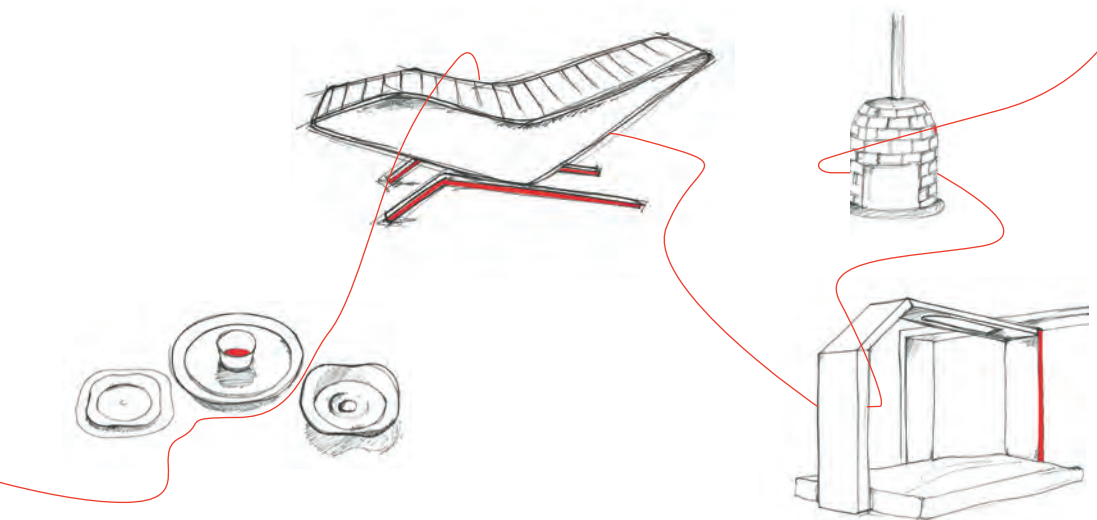




Dialogues

Les thématiques du design contemporain



Clémentine Ravisé

Mémoire de fin d'études
sous la direction de Mr. Louguet

Dialogues

Les thématiques du design contemporain

SOMMAIRE

Introduction p. 6

Entretien avec Michel Bouisson

Première Partie : Les portraits de designers p. 16

- Les Tsé-Tsé / Catherine Lévy et Sigolène Prébois : carte blanche 1997	p. 18
- Christian Biecher : carte blanche 2000	p. 26
- François Bauchet : carte blanche 2002	p. 36
- Olivier Peyricot : carte blanche 2003	p. 44
- Frédéric Ruyant : carte blanche 2003	p. 54
- Jean-Michel Policar : carte blanche 2004	p. 62
- François Azambourg : carte blanche 2005	p. 70
- Inga Sempé : carte blanche 2007	p. 80
- Matt Sindall : carte blanche 2007	p. 90
- Philippe Rahm : carte blanche 2009	p. 100
- Gaëlle Gabillet et Stéphane Villard : carte blanche 2011	p. 108
- Claude Courtecuisse.....	p. 118

Deuxième partie : Les thématiques du design contemporain p. 128

Thème I : L'enfance, la force créatrice	p. 132
Thème II : L'ambiance	p. 142
Thème III : Environnement et société	p. 154
Thème IV : Interfaces et dématérialisation	p. 164
Thème V : L'art et le design	p. 178

Conclusion p. 196

Annexes

Entretien avec Armand Hatchuel

Bibliographie p. 206

Remerciements

*« Objets inanimés, avez-vous donc une âme,
qui s'attache à notre âme et la force d'aimer? »*

Alphonse de Lamartine

INTRODUCTION

Nous vivons dans un monde d'objets. Ces derniers de plus en plus petits et techniques, sont mêmes devenus pour certains des compagnons indispensables de vie qui nous suivent et rassurent constamment (Le Smartphone par exemple).

Le design est omniprésent dans notre quotidien. Partout autour de nous, on peut lire des slogans utilisant ce terme à tort et à travers en guise de qualificatif. Employé aussi bien pour décrire une machine à laver, des lampes, des chaises ou des vêtements ; celui-ci a perdu sa valeur d'origine. Or, le design n'est pas juste un mot. Comme l'affirme Stéphane Vial, c'est « *une chose qui pense* » (Stéphane Vial, Court traité du design, p11) et qui, difficile à définir, englobe de nombreuses contraintes. Ainsi, selon Patrick Jouin, le designer est un « *équilibriste tentant d'impossibles figures où doivent s'unir des contraintes : d'un côté le marché, de l'autre l'être humain, le plasticien et la nature, la fabrique de la légèreté, les pauvres et les riches.* » (Court traité du design, introduction p9.)

Comment dégager la nature réelle du design et ses enjeux dans ce contexte ? Qu'est-ce que le design aujourd'hui et comment celui-ci va-t-il évoluer ?

Des questions complexes qu'il est important de se poser à l'heure actuelle au regard de notre société en perpétuelle mutation.

Le design a évolué et continue son parcours constamment à la recherche de nouveaux questionnements ancrés dans notre monde. Il est intéressant de voir comment les designers analysent et se placent en tant qu'acteurs de la société. Quels sont leurs parcours ? Quelles sont leurs envies, leurs questionnements, leurs méthodes ? Quels rôles détiennent les matériaux et l'avancée technologique dans leurs projets ? Comment se positionnent-ils aujourd'hui en tant que designers ?

MÉTHODE



Le Via (Valorisation de l'innovation dans l'ameublement.)

Les cartes blanches du VIA, créées dans les années 80, ont été un moyen de répondre à toutes ces interrogations et, leur étude m'a permis d'établir un axe de travail personnel, une méthode.

Ces projets, tous différents, interrogent le design : ils mettent en avant la démarche, l'expérimentation et permettent aux designers d'élaborer un projet personnel en lien avec la société. Les designers, choisis tant pour leur personnalité, qu'en fonction de leurs parcours ou de leurs manières d'aborder le projet, représentent le domaine actuel du design. « *Tous les designers choisis sont des gens qui ont une capacité conceptuelle très forte, affirmée. C'est cela que l'on a voulu mettre en avant en affirmant cette dimension conceptuelle du design, dimension de recherche.* » (Entretien personnel avec Michel Bouisson)

En interrogeant ces projets et les designers qui les ont élaborés, ce mémoire a pour objectif de comprendre les contours actuels du design, ses différents univers et ce à quoi il aspire. J'ai souhaité rendre la recherche de ce mémoire active et vivante. Ainsi, la rencontre avec les designers et théoriciens a nourri considérablement mon écrit. J'ai pu, grâce à ces entretiens, découvrir différentes approches créatives et dégager des thématiques propres au design contemporain. « *Ce qui est formidable avec les cartes blanches, ce sont des univers différents qui se mettent en place.* » (Entretien personnel avec Michel Bouisson)

Mon mémoire se présente en deux parties : premièrement, des portraits de designers élaborés sur la base d'entretiens et deuxièmement, une présentation des thèmes présents dans le design contemporain. La rencontre avec ces différentes personnalités créatives, l'explication de leurs projets, leurs manières de voir le monde à travers l'objet et l'espace ont enrichi ma vision personnelle en tant que future architecture d'intérieure et designer. Plus qu'un écrit, ce mémoire représente un échange et je tiens à remercier tous les designers qui ont accepté de me rencontrer.

Préambule sur les Cartes Blanches

Entretien avec Michel Bouisson

Chargé des relations avec les designers et les écoles

D’où vient l’idée des cartes blanches ? À quand remonte-elle ?

Depuis son origine en 1981, l’idée de la carte blanche du VIA était de donner l’occasion à un designer, plus ou moins confirmé de travailler sur un programme, un ensemble.

Au départ, la carte blanche servait surtout de tremplin à des jeunes professionnels qui avaient de l’expérience mais pas encore de notoriété. Au delà du tremplin, la carte blanche consiste surtout à faire connaître des nouveaux talents, mettre en avant une écriture singulière du design contemporain. Il faut savoir que l’esprit des cartes blanches a évolué.

A partir de 2003 avec les travaux de Frédéric Ruyant et d’Olivier Peyricot, M.Gérard Laizé (le directeur du Via) et moi même avons décidé d’engager les designers dans une recherche d’expérimentation axée sur l’espace. Il n’était plus question de travailler uniquement sur des objets mais de considérer ces projets dans l’espace de l’habitat. Les cartes blanches de l’année 2003 sont importantes. On percevait la liberté que l’on pouvait trouver dans cette nouvelle manière de lancer les designers dans le nouvel espace à conquérir. Nous avons souhaité que les designers s’engagent dans un véritable travail de recherche. Cette notion d’espace a permis de se dégager du présupposé de l’objet “meuble” pour s’intéresser à d’autres questions : Qu’est ce que l’habitat ? La réflexion a été poussée avec des designers comme Phillipe Rahm et Mathieu Lehanneur qui ont introduit la notion de qualité d’environnementale parfois même invisible. Des nouvelles manières d’aborder le design par le biais de l’air, du son, du bruit qui participe à la notion de confort au sein de l’habitat.

Comment choisissez vous les designers?

Dans le passé, c’était le comité du VIA, composé de quatre personnes, qui décidait de la personnalité méritant de travailler sur un programme. Il y a quinze ans avec M. Gérard Laizé, le directeur du VIA, nous avons décidé d’être plus transparents et, surtout, de se faire aider par des professionnels dans le choix de la personne. Le comité du VIA existe toujours mais il s’intègre dans un jury renouvelé tous les ans et composé de plus de dix personnes.

Il s’agit donc de personnalités extérieures comme des industriels, des journalistes, des enseignants et des designers confirmés qui aident à faire le choix du designer à qui l’on attribue une carte blanche. Dans le passé, on présélectionnait quatre ou cinq designers et ils venaient plancher devant la

commission. Ce processus se passait en deux temps : d’abord, le designer présentait tous ses projets antérieurs et sa manière de travailler ; ensuite, deux mois plus tard, on les recevait sur la présentation d’un projet afin qu’ils exposent les premières idées et leurs orientations. A l’origine, le designer travaillait sur un projet vérifié par l’ensemble du jury et c’est suite à la validation que la carte blanche était lancée.

À partir de 2003, on a souhaité aborder la carte blanche par le biais d’un autre dispositif. Nous devions affiner notre choix et affirmer notre orientation vers l’espace. Les designers choisis depuis ce jour ont donc une capacité conceptuelle très développée. Ils s’engagent désormais dans un projet de recherche, avec une capacité conceptuelle très forte.

L’année dernière, nous avons créé le “programme d’ameublement”, une manière pour le VIA de ne pas se couper de toute une population de designers très talentueux mais pour qui cette dimension conceptuelle n’était pas familière. Cette autre approche se situe davantage dans une dimension stylistique formelle, même si, eux aussi, travaillent sur des programmes.

Quelles sont les étapes de déroulement des cartes blanches ? Existe t-il une méthode de travail particulière ou diffère t-elle selon les projets ?

Aujourd’hui, nous ne recevons plus les designers. La présélection est effectuée par le biais des dossiers de candidats. C’est une manière plus discrète de choisir les designers qui leur permet de ne pas être déçu s’ils ne sont pas retenus. La carte blanche est souvent une surprise pour les designers. Le terme “carte blanche” n’a plus le sens qu’il avait dans le passé. Avant la carte blanche donnait les moyens, notamment financiers, de réaliser un projet mais dorénavant, nous souhaitons, avec Gérard Laizé (directeur du VIA), accompagner de manière critique les propositions des lauréats. Une véritable validation du VIA est nécessaire pour mettre en place la fabrication des prototypes et valider le projet.

Le designer doit il vous présenter l’évolution du projet au fur et à mesure ?

Oui, le lauréat est confronté régulièrement à des rendez-vous avec le VIA et il arrive assez souvent qu’une carte blanche ne puisse aboutir ou que l’on prolonge le temps de travail si l’on estime que le projet n’est pas assez abouti. Des échéances existent et la personne est soumise à résultat mais, il n’y a pas de

calendrier précis. Si le projet s'avère complexe, la durée de la carte blanche est allongée. François Brument est un exemple. Les designers doivent présenter, au fur et à mesure, l'évolution de leurs recherches car, une fois le projet approuvé par le VIA il est défendu par lui ! Nous considérons la création comme un dialogue mais nous devons aussi apporter des projets pertinents. L'objectif des cartes blanches consiste à ouvrir des lignes de fuite au design, d'explorer de nouveaux champs d'expérimentation.

La carte blanche de François Bauchet a été effectuée avec le partenariat d'un industriel. Aujourd'hui, pourquoi ne travaillez vous plus avec l'industrie? Etait-ce un frein à la création ?

En effet, nous ne travaillons pas avec des industriels car, cela n'est pas compatible avec la recherche. Le travail de François Bauchet a été passionnant. C'est l'exemple d'un projet qui a mis trois ans à voir le jour. Ce projet, fondé sur le défaut industriel, était très complexe. Un murissement a eu lieu grâce au temps donné au projet.

Dans les cartes blanches, les projets sont décrits par des textes. Est-il important pour vous de mettre en avant la méthode et d'associer un point de vue extérieur sur le travail du designer ?

Lorsque je suis arrivé au VIA en 1998, je me suis préoccupé de l'écriture que je juge très importante. C'est le moyen de mettre des mots sur ce processus créatif qui naît à un moment donné où l'on se laisse porter par les choses. Quand on crée on le fait à l'aveugle comme un somnambule. Les textes permettent de rentrer dans cet inconnu car l'écriture a la capacité de saisir ce qui est de l'ordre du non dit.

Pourquoi avoir réalisé l'exposition "Paris / Design en mutation"? Le monde du design est-il entrain d'évoluer? Sommes-nous, aujourd'hui, à une période clef de redéfinition du métier de designer?

Cette exposition était une opportunité. Ce qui m'intéressait, c'était de montrer non pas une exposition exhaustive mais de mettre en avant des designers engagés dans un débat citoyen au-delà de leur discipline. Ils s'engagent dans une réflexion qui dépasse leurs compétences. Je voulais voir comment ils

répondaient à cette problématique de mutation. Nous sommes confronté à des changements de la société et les designers ont des responsabilités énormes dans les transformations du monde.

Comment définiriez vous le métier de designer?

Actuellement, environ 35000 designers exerceraient en agence ou dans des entreprises. A la différence de l'architecture ou de l'architecture intérieure qui sont des disciplines normées, tous le monde peut se proclamer "designer". Je pense que l'on assiste à une massification de ce métier et, en même temps, à une "prolétarianisation" car toutes ces personnes n'ont pas les compétences suffisantes. Cela devient de plus en plus compliqué d'exercer le métier designer! Si l'on pouvait apprendre sur le tas il y a encore trente ans, ce n'est plus possible aujourd'hui. Etre designer demande une réflexion globale : il faut être un grand créatif et en même temps disposer de la capacité de conceptualiser et de projeter. La carte blanche est une sorte de phare, c'est un idéal de recherche de projet.

« Comme un musicien fait ses gammes, il faut essayer de conserver, malgré le quotidien et les commandes, un travail de "progettation", être toujours dans la recherche et se nourrir de mille choses. »

Les cartes blanches du VIA

1981-2013

Le mobilier sous toutes ses formes

1981 : Pascal Mourgue et Gaetano Pesce
1982 : Christian Germanaz, Philippe Starck et Marc Held
1983 : Martin Szekely et Philippe Starck
1984 : Pascal Mourgue
1985 : Pagnon et Pelhaître
1986 : Jean-Louis Guinochet
1987 : Christian Duc, Jean-Louis Guinochet et Patrice Hardy
1988 : Alain Chauvel, Chemetov & Huidobro et Jean Nouvel
1989 : Rena Dumas
1990 : Olivier Gagnère et Mattia Bonetti
1991 : Torck-Noirot, Kristian Gavaille, Andrée Putman et Yamo
1992 : Martine Bedin
1993 : Eric Raffy, Delo Lindo et Hans Hopfer
1994 : Thibault Desombre et Christophe Pillet
1995 : Régis Guignard, Thibault Desombre, Jean-Marie Massaud,
Eric Joudan et René Bouchara
1996 : Pierre Charpin, Jean-Marie Massaud
1997 : Matali Crasset, Tsé-Tsé* et Joon Sik Oh
1998 : Patrick Jouin et Erwan & Ronan Bouroullec
1999 : Andrea Aas et Haberli & Marchand
2000 : Christian Biecher : «*intérieursupermoderne*»*
2001 : Radi designers : *Questionnement sur «l'existence réelle de l'objet, sa production en série» par le biais du procédé de fabrication «Twin-Sheet»*
2002 : François Bauchet: «*À table*»*

Expérimentation de l'espace

2003 : Olivier Peyricot : «*Design dans un monde existant*»*
2003 : Frédéric Ruyant : «*Mobiler en ligne*»*
2004 : Jean-Michel Policar : «*Window-aire*»*
2005 : François Azambourg : «*Light Attitude*»*
2006 : Mathieu Lehanneur : «*Élèments*»
2007 : Inga Sempé: «*L'invention du quotidien...Des objets étrangement familiers*»*
2007 : Matt Sindall: «*W*»*
2008 : Jean Louis Fréchin «*Interface(s)*»
2009 : Philippe Rahm «*Terroirs déterritorialisés*»*
2010 : Faltazi designers: Victor et Laurent Le Bot «*Ekokook*»
2011 : Gaelle Gabille & Stéphanie Villard «*(Objet) trou noir*»*
2012-2013 : François Brument «*Habitat imprimé*»

14

15

* *Entretiens personnels avec les designers*

Les portraits

Les Tsé-Tsé , Catherine Lévy et Sigolène Prébois

Carte blanche 1997

L'objet de collection : un objet exceptionnel

Portrait des Tsé-Tsé designers / Catherine Lévy et Sigolène Prébois
Entretien réalisé le 17 octobre 2012



Les Tsé-Tsé

« *Le goût de la collection, est un espèce de jeu passionnel* » Maurice Rheims, la vie étrange des objets, p28.

De longues guirlandes lumineuses animent les murs blancs de l'atelier de Cathérine Levy et Sigolène Prébois. Sur une grande table en bois sont disposés des carnets de croquis ouverts, des papiers colorés et des stylos. Une étagère et de nombreux rangements combler l'espace. Dessus, sont exposés des objets divers collectionnés « ce fourbis » comme elles l'appellent où l'on aperçoit : des chaussures, des horloges, des vases, des théières et des tasses colorés, une maquette de bateau, des papiers plissés, des miroirs petits et grands, des bouteilles en verre, un éventail, des cadres, des photophores de toute sorte, une tour Eiffel en métal...

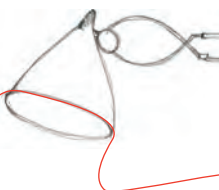
« *Ce sont les objets singuliers, baroques folkloriques, exotiques, anciens. Ils semblent contredire aux exigences de calcul fonctionnel pour répondre à un vœu d'un autre ordre : témoignage, souvenir, nostalgie, évasion. On peut être tenté d'y voir une survivance de l'ordre traditionnel et symbolique. Mais ces objets, tout différents qu'ils sont, font partie eux aussi, de la modernité, et prennent là leur double sens.* » Jean Baudrillard, Le système des objets, p103.

Ce lieu inédit, qui rappelle un cabinet de curiosité, est le lieu de travail et d'inspiration des deux designers Tsé-Tsé. Elles y ont soigneusement entreposées des objets en tout genre qui les questionnent et les touchent particulièrement. Trouvés ou achetés aux puces ils sont des sources où elles puisent constamment leurs inspirations et constituent leur univers fondé sur l'affectif, des objets à notre porté, à l'échelle de notre main.

Imprévu et sentiment

Les sentiments et les émotions sont en jeux dans la valeur de leurs objets et doivent le réinvestir. L'objet va au delà de la fonction vers une symbolique, une présence. « *Comme présence authentique, il a un statut psychologique spécial.* » Jean Baudrillard, *op. cit.*, p10.

Enfants, Catherine Lévy et Sigolène Prébois ont vécu dans un environnement imprégné par le domaine du design et le monde des objets.



Leurs parents éprouvaient de l'affection et du respect pour certaines créations et ont su leurs transmettre le goût des choses appartenant à notre quotidien. De nombreux objets ont alors toujours su attirer leur attention. Très manuelles, elles ont toujours utilisé leurs mains pour fabriquer des projets venant tout droits de leurs imaginations. Le croquis comme outil de travail principal, elles cherchent sans cesse en dessinant sans savoir initialement où cela les mènera. *« L'inspiration est partout, aussi bien dans la nature, les voyages, les "puces" que dans la vie quotidienne. »*

Le regard occupe une place prépondérante dans l'élaboration de leurs projets. Observatrices, elles créent à partir d'un besoin ressenti et inassouvi dans le monde des objets existants ou en cherchant à les améliorer. *« Aux puces, des choses nous attirent, nous charment mais on ne comprend pas toujours l'usage. Ce que l'on retient est alors d'autant plus fort ; c'est quelque chose d'un peu abstrait qu'on a envie d'utiliser. »*

Elles sont intuitives et spontanées, le travail de la matière jouant un rôle prédominant dans leurs projets. *« Travailler la matière provoque des accidents qui nous amènent au-delà de ce à quoi nous avons pensé initialement. »*

Ces accidents, comme elles les appellent, ont trouvé leurs places dans leurs projets réalisés en porcelaine. Attirées par cette matière, elles ont donné à celle-ci un aspect « moins clinique ». Elles ont alors élaboré un projet de vaisselle déformée, un pari difficile à tenir lorsque l'on travaille des objets en séries. Mais c'est justement par ces petits défis, ces détails qui font la différence qu'elles se distinguent. Leur écriture est personnelle car leurs créations touchent à l'inconscient collectif.

Leur vaisselle émaillée en porcelaine blanche, par exemple, est « imparfaite » et elles ne s'en cachent pas. Les pièces sont coulées à la main et présentent de légères irrégularités de surface, les motifs sont délibérément inégaux. C'est dans cet amour pour la matière, le vivant et les arts artisanaux que leurs objets trouvent une identité propre et singulière..

« L'outil, le geste du travailleur – paysan, artisan, ouvrier – apparaît alors comme élément, comme un moment de travail total ; et de ce travail total nous savons qu'il a modifié, transformé la face du monde. » Henri Lefebvre, Critique de la vie quotidienne, p143.

L'erreur, l'irrégularité constituent une base de recherche, une référence. *« L'erreur est notre grande source d'inspiration. Cela peut être une erreur d'interprétation lorsque l'on voit un objet aux puces où d'interprétation, entre nous, lorsque l'on dessine et que l'on se montre nos dessins, l'une l'autre. »*

Cette notion de décalage donne une interprétation sensible aux objets : ils nous attirent et nous charment.

C'est un travail artistique avant tout. Même si la question de la fonction ne leur échappe pas, elles ne cherchent pas à créer des objets qui auraient pour unique but de nous faciliter la vie. *« Si chacun de nos objets avaient été des pièces uniques nous pourrions parler d'objets d'art. Nous ne sommes pas des fonctionnalistes, il s'agit plutôt d'une manière de s'appropriier les choses et de vivre avec elles de manière agréable. »*

Catherine Lévy et Sigolène Prébois font alors appel à la question de la présence des objets tout en interrogeant la non fonctionnalité, en privilégiant l'émotionnel et l'affectif. *« Etre et objets sont liés, les objets prenant dans cette collusion une densité, une valeur affective qu'on est convenu d'appeler leur "présence". Ce qui fait la profondeur des maisons d'enfance, leur prégnance dans le souvenir, est évidemment cette structure complexe d'intériorité où les objets dépeignent à nos yeux les bornes d'une configuration symbolique appelée demeure. »* Jean Baudrillard, op. cit., p22.

L'univers de ces deux designers est poétique et pragmatique, loin du prétentieux. Leurs objets s'adressent à nous par le biais d'un langage : celui du quotidien. Les assiettes et les verres sont alors imparfaits, ils vivent : les bouteilles deviennent des luminaires, les miroirs constitués d'écaillés nous ouvrent vers de nouveaux horizons déformés.

« Dans notre travail il existe une pincée de surréalisme, de clin d'œil et de l'humour. »

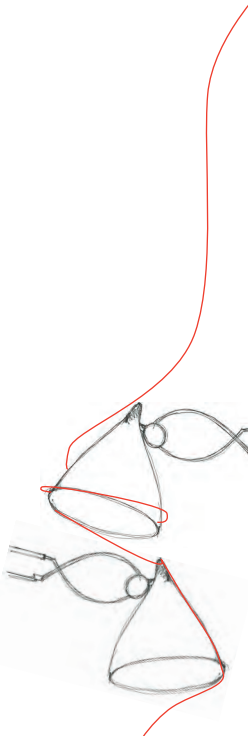
On découvre alors un univers où les objets sont animés, charmeurs et plein de sens. Il est important pour elles de baptiser leurs projets. On retrouve alors la « vaisselle affamée », les « verres assoiffés », une théière se prénommant Mirza et des lampes devenant « frileuses ».

L'aspect émotionnel est primordial dans ces objets qui touchent notre affectif, nos souvenirs.

Le plaisir ajouté et le choix du détail

L'objet, ici, est signifiant « Il n'est pas a fonctionnel ni simplement « décoratif », il a une fonction bien spécifique dans le cadre du système : il signifie le temps » Jean Baudrillard, op. cit., p104.

Les objets sont légers, petits et rassurants et prennent place dans nos espaces



sans chercher à le réaménager. Une atmosphère se crée, délicate et colorée, une relation personnelle entre nous et ces objets dans nos intérieurs, notre intimité. « *Le foyer est un espace spécifique qui tient peu compte d'un aménagement objectif car les meubles et les objets y ont d'abord pour fonction de personnifier les relations humaines, de peupler l'espace qu'ils partagent et d'avoir une âme* » Jean Baudrillard, *op. cit.*, p22.

Leurs objets discrets presque invisibles dans une boutique prennent alors sens chez les gens, dans leur espace, leur lieu de vie.

C'est la notion de plaisir ajouté qui les anime constamment dans leur travail.

« *Tout le monde avance vers une plus haute technicité mais on aimerait bien que les gens travaillent plus sur l'aspect pratique, l'agréable, le bonheur.* »

La notion de plaisir vue comme une utilité humaine essentielle et le bonheur comme une fonctionnalité, tel pourrait être la définition du design des Tsé-Tsé.

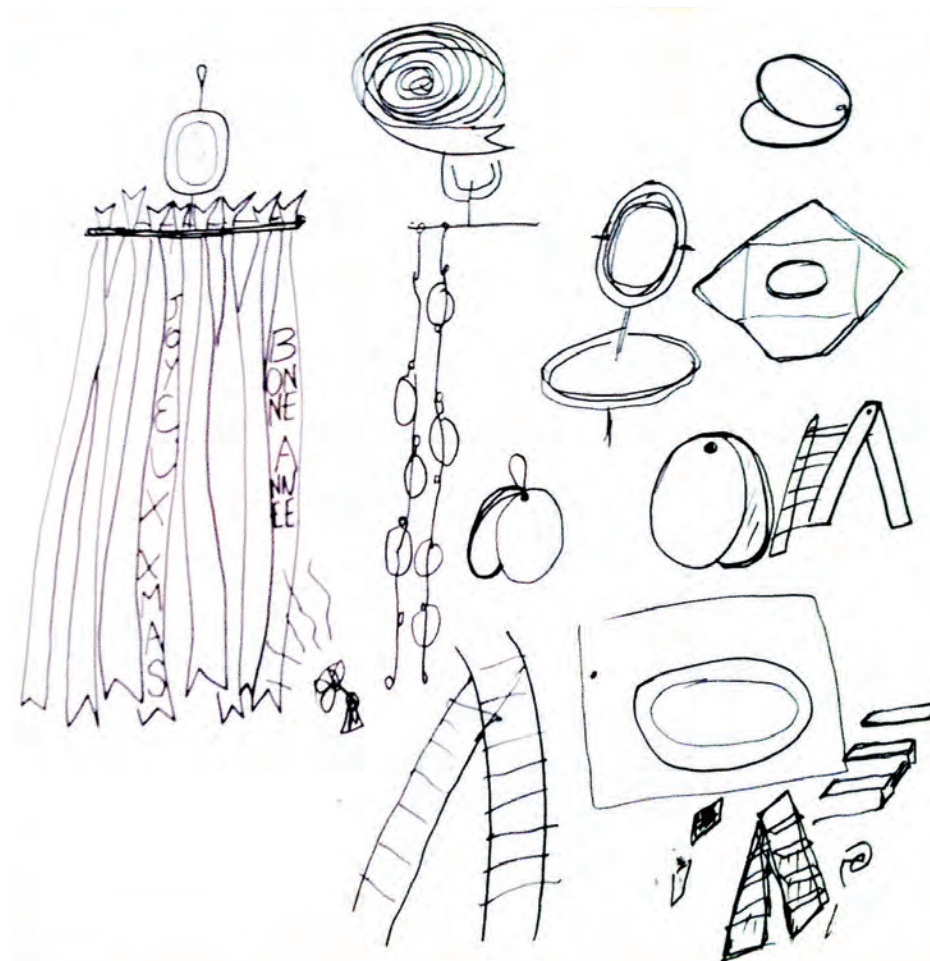
« *Quand on est chez soi qui a-t-il de plus important que l'ambiance ?* »

L'ambiance, un mot simple pourtant souvent mis de côté. Jean Baudrillard parlait d'ailleurs de la disparition de certains objets dans nos intérieurs comme, les horloges : Un objet simple mais qui meuble à la fois l'espace et le temps.

« *Elles captent le temps sans surprise dans l'intimité d'un meuble, ce qu'il y a de plus rassurant au monde.(...) Tout le monde a éprouvé combien le Tic-Tac d'une pendule ou d'une horloge consacre l'intimité d'un lieu.* » Jean Baudrillard, *op. cit.*, p33-34.

Un regard sensible sur la vie quotidienne

Curieuses, Les Tsé-Tsé s'interrogent sur de nombreux domaines mais l'autoproduction est un fait à prendre en compte dans leur travail. Considérant que la problématique actuelle de notre société, lorsque l'on parle du marketing dans le design, est l'uniformisation. Les gens sont gouvernés par leur peur de « *faute de mauvais goût* » ce qui conduit à une restriction de singularité des objets. Le design n'a pas uniquement pour but de résoudre des problèmes. C'est un fait que Jean Baudrillard abordait déjà dans son ouvrage le « système des objets » en parlant de l'effet néfaste de la publicité. « *Plus généralement, elle parle d'intérieur et d'ameublement en termes de « problème » et de « solution ».* Plus que dans le « goût », c'est là où réside le sens actuel de la décoration : non plus implanter un théâtre d'objets ou créer une atmosphère, mais résoudre un problème, donner la réponse. » Jean Baudrillard, *op. cit.*, p35.



22

23

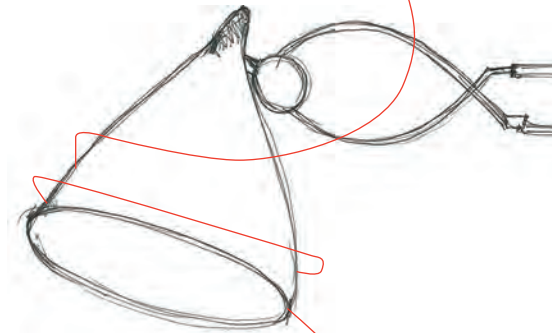
Carnet de croquis



Atelier de Travail (Photographie personnelle)

Les Tsé-Tsé prônent l'accessibilité et le beau. Elles aiment rêver la vie future de leurs objets, les matières qui vieillissent, les couleurs qui s'estompent, le temps qui transforme. Des choses simples mais essentielles un regard sensible sur le monde et sur les choses qui nous entourent. Des objets humains et humbles qui nous ouvrent les yeux sur nous-même.

« Il nous reste à ouvrir les yeux, tout simplement, et quittant à la fois les ténèbres de la métaphysique et les fausses profondeurs de la « vie intérieure », à découvrir l'immense contenu humain des faits les plus humbles de la vie quotidienne. »
Henri Lefebvre, *op. cit.*, p141.



Christian Biecher, carte blanche 2000 «intérieursupermoderne»

Une sensibilité guidée par la géométrie

Portrait Christian Biecher
Entretien réalisé le 10 octobre 2012

« Les éléments spécifiques de l'art graphique sont des points et des énergies linéaires, planes et spatiales... Du point mort, propulsion du premier acte de mobilité (ligne). Peu après, arrêt pour reprendre souffle (ligne cassée ou, en cas d'arrêts répétés, ligne articulée). Regard en arrière sur le trajet parcouru (contre-mouvement). Evaluation mentale de la distance couverte et de celle qui reste (faisceau de lignes). Un fleuve fait obstacle, on prend un bateau (mouvement ondulant). En amont, on aurait trouvé un pont (série d'arcs). Sur l'autre rive, rencontre d'un frère spirituel qui désire également aller là où se trouve Meilleure Connaissance. De joie, on ne fait tout d'abord qu'un (convergence), mais peu à peu des différences surgissent (tracé séparé de deux lignes). Une certaine agitation de part et d'autre (expression, dynamisme et psyché de la ligne). » Paul Klee, Théorie de l'art moderne, p35.

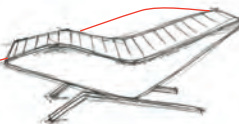
Paul Klee met en avant les rapports qu'entretient la peinture contemporaine avec la musique, la poésie, les mathématiques et la biologie. Cette citation souligne l'importance d'un tracé directeur, de la ligne, d'une géométrie. Cet aspect se retrouve dans le travail de Christian Biecher : « Il y a toujours un tracé, une construction : l'arc de cercle, la droite et l'angle. » Sur sa table de travail se trouve d'ailleurs un livre de Paul Klee, un artiste qui l'inspire dans son rapport à la nature et la géométrie. « La nature "naturante" lui importe d'avantage que la nature "naturée". » Paul Klee, op. cit., p28.

Jeux de construction

Christian Biecher ajoute : « Le rapport entre la nature et la géométrie, la question du temps, du rythme est une obsession récurrente dans mon travail. »

Intéressé par l'œuvre de "Gio Ponti", qui a traité aussi bien de l'architecture, de la décoration et du design de manière équivalente, il a, quant à lui, privilégié le domaine de l'architecture. Qui lui prend aujourd'hui tout son temps même si au début de sa carrière il avait commencé par aborder des objets de mobilier notamment lors de sa carte blanche du VIA en 2000. « Il est difficile de se consacrer à tous les domaines comme la fait Gio Ponti. Souvent, une des discipline prend le dessus ; pour moi c'est l'architecture. »

Christian Biecher



Né dans un milieu éloigné de celui de l'art, Christian Biecher a bénéficié, pendant son enfance, d'une culture plus tournée vers la littérature et la musique. « *Les choses visuelles m'ont peut être intéressé de manière complémentaire.* »

Les jeux de construction, de mécanique l'ont amené de manière ludique vers l'espace et l'architecture. Enfant, il a construit son propre langage créatif par le biais du dessin en commençant notamment par créer des maisons sortant tout droit de son imagination. Il se souvient notamment avoir été fasciné par les premiers trains et voitures dessinés par Roger Tallon. Aujourd'hui, le dessin détient toujours une place de choix dans ses projets. Il dessine sous toutes les formes et de tous les côtés. Ses carnets de croquis, multiples et garnis, sont remplis de dessins aux feutres noirs qui s'entremêlent et qui laissent place à l'envie, à la création, à l'imagination sans limite. Il appréhende ses projets dans leurs rapports globaux à l'espace.

Sur étagère est exposé une coupe en céramique : son projet "Rica" édité chez Sentou en 1993, un objet qu'il a élaboré seul dans un atelier. Il raconte avec plaisir le souvenir et les détails de son élaboration : la réalisation du moule et le ponçage de la pièce.

Mais, si François Azambourg pourrait être défini par un "géotrouve tout" moderne, qui aborde tous ses projets dans son atelier par le biais de maquettes à l'échelle une, François Biecher se dit très maladroit de ses mains. Son approche est différente : ses projets lui viennent d'intuitions, d'idées qu'il affine au fur et à mesure en essayant toujours de revenir à un essentiel. « *J'essaye de faire le vide mais on retombe toujours sur la même chose.* »

Il compose en cherchant un équilibre dans le dessin, dans la forme : « *Et, alternativement, il ajoute de chaque côté jusqu'à ce que la balance se stabilise. Et il s'estime comblé si, ayant débuté avec quelques éléments bien choisis, il n'a pas à ébranler la construction primitive plus que ne l'exige un organisme vivant avec ses contradictions, qui sont ici autant de contrastes.* » Paul Klee, *op. cit.*, p16.

Des objets imprégnés par l'espace

Cette composition et jeux sur la ligne et le tracé se retrouvent notamment dans son projet "Lace", un vase claustra réalisé en 2009 et présenté à l'exposition "le Dessin du geste". Avec ce travail réalisé en collaboration avec la manufacture de Sèvres, il a compris l'élaboration d'un projet en céramique par le biais d'un processus long entre le dessin et la finalisation de l'objet.

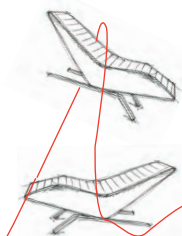
Ce projet complexe représentait une manière d'élaborer un objet en prenant

en compte de nombreuses contraintes techniques : de dimensionnement, d'assemblage et de cuisson. Il a réfléchi à l'objet dans son approche globale à l'espace et à la lumière. Une simple pièce, un vase, qui peut être vu seul ou assemblé par un système articulé (mécaniquement par un élément constructif avec des vis en laiton), un claustra qui laisse passer la lumière. « *Quand on rencontre les professionnels de la manufacture de Sèvres, on apprend beaucoup sur leur manière de travailler, on produit des esquisses et on voit si elles sont acceptées ou non.* » Cet échange a enrichi son projet. Sans idée préconçue au départ, il a souhaité amener une nouvelle vision sur le travail et l'appréhension de la porcelaine dans un intérieur. « *Mon rôle était de faire revenir les architectes à la manufacture de Sèvres. Ma mission n'a pas été de dessiner une nouvelle tasse mais, plutôt, de réfléchir à l'objet d'une manière architecturale.* »

Son objectif consistait à mettre en avant le passage subtil de l'objet à l'espace. Ici, la porcelaine est traitée en biscuit, ce qui permet à la pièce d'accrocher la lumière d'une certaine manière. La sensibilité de Christian Biecher se retrouve dans le choix du blanc, très blanc, et d'une pièce épurée aux lignes tendues. « *Les proportions linéaires, par exemple, peuvent porter sur les angles, et à tel mouvement anguleux en zigzags opposé au cours plus calme horizontale répond un contraste d'expression donné.* » Paul Klee, *op. cit.*, p25.

Cette expression de la forme vers un minimalisme, une construction est continuellement recherchée dans ses projets. Il cherche l'essentiel et tend vers une simplicité de la forme. « *On veut toujours en faire trop. Les premiers projets, c'est comme si on n'allait plus jamais en faire d'autres, on cherche à tout rassembler. Moi, j'adorerais dessiner des choses simples, droites, minimales mais je n'y arrive pas.* » Il s'oppose à l'aléatoire en cherchant une construction, un tracé. C'est la géométrie qui tend vers une forme plus brute anime ses projets. « *Quand l'intuition de la forme est là, j'essaye de la ramener à une géométrie euclidienne plutôt qu'à un "blob" qui exige un logiciel de chez Dassault. Selon moi cela n'exprime pas une certaine idée de maîtrise de la forme.* »

Christian Biecher est principalement architecte. Le rapport qu'il entretient avec l'espace influence sa démarche notamment dans son rapport à l'objet. Il s'intéresse au processus industriel notamment dans son projet de carte blanche réalisé avec le VIA en 2000, "Intérieur supermoderne", qui présente cinq éléments de mobilier intérieur. Ce titre est un clin d'œil au livre de Hans Ibelings "supermodernism : l'architecture à l'ère de la globalisation" ; un ouvrage qui fait l'apologie d'un langage architectural global, détaché du régionalisme. Ici, Christian Biecher nous parle de modernité dans nos intérieurs, d'éclectisme.





STRIP



WINK/ Toshiyuki Kita

Il imagine un ensemble qui corresponde à la manière dont on aurait envie de se meubler (en 2000). Il pose la question de l'intérieur moderne avec des pièces hétérogènes aux prix divers. Ses objets répondent à des besoins spécifiques et les prix variables tiennent compte de la diversité des modes de consommation. « *Des jeunes hommes et femmes urbains qui peuvent dépenser beaucoup sur une pièce, et en acquérir d'autres aux puces pour pas grand-chose.* » Entretien du VIA avec Christian Biecher, publication du VIA, p7.

Il compose une unité en associant des dimensions contradictoires au premier abord. Il fait « *...varier l'ordre de lecture en prenant en compte la multiplicité de ses significations* » Paul Klee, *op. cit.*, p39.

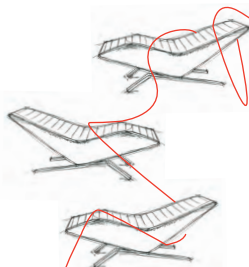
Christian Biecher brouille les pistes ! Il joue sur l'objet en mêlant les matériaux et les influences. Ces objets réalisés par le biais de diverses collaborations, notamment la manufacture Baccarat et Thomson, se répondent les uns les autres dans leur approche : « *Mon rapport à l'objet doit être lié à l'échelle et à la taille.* »

Il parle aujourd'hui de ce projet comme d'une carte de visite qui lui a permis d'entrer dans le monde de la vie active. Si cette carte blanche avait enthousiasmé les journalistes de "libération", qui soulignait la démarche et l'éclectisme des pièces, elle avait aussi été critiquée et détestée par d'autres, "incomprise". Le mariage des différentes techniques et les matériaux brisant les codes jusque là établis n'avait pas plu à tout le monde. Mais l'intérêt n'est pas fondé sur le goût ou l'esthétique. La force du projet se joue dans le passage d'une table précieuse en cristal, "Tile", à un fauteuil réalisé en matière plastique "Mono" : « *C'est une forme de modernité joyeuse.* »

Artisanat et industrie

Son projet "chaise longue Strip" est une chaise longue inclinable. D'apparence simple et moelleuse, elle est en réalité très technique. La coupe du projet souligne le mécanisme complexe mis en œuvre qui définit l'inclinaison et le rapport subtil au corps. Le volume possède un véritable squelette, une structure intérieure flotte dans l'espace. La technique s'efface alors en laissant place à un objet gracieux et rassurant à l'esthétique molletonnée.

Un rapport entre mécanisme et esthétique tout en finesse initié, en 1980, par le designer Japonais Toshiyuki Kita avec le fauteuil "Wink".





TITLE

« J'adore les volumes conséquents, qui flottent et qui introduisent un rapport au sol, à la lumière, à l'air etc. »

Autre exemple de cette carte blanche, la table "Tile" réalisée en carreaux de cristal en partenariat avec la Manufacture de Baccarat permettait à l'entreprise d'introduire une nouvelle échelle de produit avec un élément de mobilier. Une collaboration animée par l'échange et la mise au point technique du projet. Nostalgique, Christian Biecher raconte le temps passé près des fours et l'élaboration du projet : *« J'avais regardé comment était fait les lustres. De grosses machines ont fabriqués cette table sur le même principe que les lustres très classiques. Je souhaitais ramener quelque chose de précieux, rare dans un objet d'apparence simple, un guéridon. »* La pièce en cristal réalisée à chaud et non collée suppose une finesse de montage. *« Le carreau de cristal était vraiment magnifique, un trèfle à quatre feuilles, un objet en soi. »*



MONO

Le fauteuil "Mono" met en exergue le rapport en l'artisanat et l'industrie. Ce siège réalisé en polypropylène injecté sous gaz, empilable qui se présente comme un objet peu coûteux existe aussi dans une version recouverte de cuir. Christian Biecher se questionne sur la valeur du produit : *« L'idée était de dire qu'un siège valait 80euros et l'autre 3000. Ils ont la même forme. La valeur ajoutée est propre au travail artisanal qui modifie la silhouette et qui rends plus subtil le bord du siège, l'accoudoir. »*

Ce jeu entre la précision apporté par l'industrie et l'hésitation du travail de la main ainsi que le défaut de la peau gainé du cuir donnent une dimension notable au projet venant bousculer les codes de l'assise.

Quant au projet "Media bag", réalisé avec Thomson multimédia, il faisait l'objet d'un téléviseur interactif à écran plat. Ce projet, avant-gardiste pour l'année 2000, interrogeait le rapport au multimédia. Si en 2000, l'ipad était inenvisageable, Christian Biecher cherchait déjà à travailler la mobilité de nos écrans de télévision. En fondant sa recherche sur nos habitudes et notre mode de vie, Christian Biecher enveloppe l'écran dans un sac portatif donnant à l'objet sa mobilité et son autonomie.



MEDIABAG





Croquis : Intérieur supermoderne

Un projet social

Aujourd'hui, Christian Biecher s'attache à des projets d'architecture urbaine. Il réécrit la ville à sa manière. « *Je me suis aperçu en grandissant que je m'étais un peu éloigné de mon métier d'origine. Cela me pesait. Maintenant, je dessine des quartiers avec de nombreux logements à Paris, Strasbourg et Marseille dans une logique de renouvellement urbain.* »

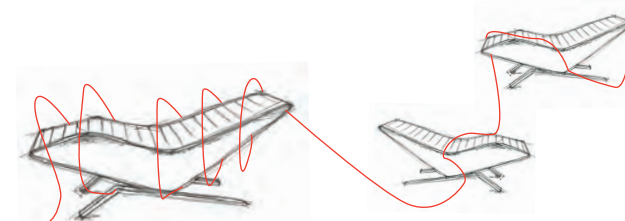
Son projet d'aménagement de logements sociaux dans le cadre de la rénovation de la Grande Motte l'anime actuellement et il n'a pas souhaité dessiner le mobilier urbain. Selon lui, ceci revenait plus à son ami François Azambourg plus compétent dans son domaine. C'est dans l'architecture et ses contraintes que Christian Biecher fait évoluer ses projets. « *Contrairement à l'architecture, en design je n'ai pas l'impression de me retenir. Je dessine avec moins de légèreté quelque chose qui va durer des décennies qu'un vase ou un cendrier que aura une durée de vie. Même si le vase et le cendrier sont liés à l'histoire de l'art ce n'est pas un jugement de valeur péjoratif mais plutôt mon ressenti.* »

Dans son travail, la question environnementale est très importante, il est sensible aux choix des matériaux, à l'empreinte carbone des choses et au projet social engendré.

« *Ce qui est important c'est aussi la forme des appartements. On dessine des appartements qui sont un peu des lofts, on rentre dans des grandes pièces qui distribuent les chambres sans couloir. La terrasse est importante dans son rapport à l'extérieur et au vivre ensemble qui découle de toute cette pensée qui va bien au delà de la simple question énergétique et ce sont ces implications sociales qui m'intéressent.* »

Une interrogation sur notre manière de vivre, d'habiter et se meubler qui faisait l'essence de son projet de carte blanche du VIA qu'il poursuit aujourd'hui différemment dans l'architecture.

« *Peut-être est-il philosophe à son insu, et s'il ne tient pas, comme les optimistes, ce monde pour le meilleur des mondes possibles, ni ne veut affirmer non plus que celui qui nous entoure est trop mauvais pour qu'on puisse le prendre comme modèle, il se dit toutefois sous cette forme reçue, il n'est pas le seul monde possible.* » Paul Klee, *op. cit.*, p28.



François Bauchet, carte blanche 2002

«À table»



François Bauchet

Des objets à la présence accompagnatrice

Portrait de François Bauchet
Entretien réalisé le 3 septembre 2012

« Il ne suffit pas de décrire des coups et des trucs singuliers. Pour les penser, on doit supposer qu'à ces façons de faire correspondent des procédures en nombre fini (l'invention n'est pas illimitée et, comme les "improvisations" au piano ou à la guitare, elle suppose la connaissance et l'application de codes) et qu'elles impliquent une "logique des jeux d'actions relatifs à des types de circonstances". »
Michel de Certeau, L'invention du quotidien tome I. Arts de faire, p40.

Issu d'une famille d'architecte François Bauchet fut très vite intéressé par le design et la création d'objets. Fasciné par la fabrication et la manière de façonner les objets, sa formation de plasticien, sculpteur lui a permis d'aborder en premier lieu l'objet sous la forme de "points de vue" ; ce qui l'a amené ensuite à s'interroger sur le mobilier, l'usager et l'objet quotidien. « Très vite j'ai eu besoin de revenir à des objets qui avaient une dimension. Pour me rapprocher des objets, j'avais besoin que les choses soient plus liées à la vie, à la réalité. »

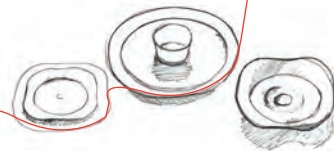
C'est le regard critique qu'il porte sur l'art des années 70, qualifié de "très abstrait", qui lui permet de rebondir et d'appréhender l'objet par le biais d'une conception différente. « J'avais le sentiment que les œuvres de ces époques là étaient assez éloignées des préoccupations des gens et de la société. »

Sa formation fait alors partie intégrante d'un projet plus vaste portant sur notre quotidien. Il se questionne sur l'utilisation de la machine pour servir l'objet. Une voie qui le mène vers l'industrie et qui place alors ses objets dans un univers plus domestique.

« Les rapports entre la culture et l'industrie commencent donc à changer, faisant naître l'hypothèse d'une collaboration qui régènerait la culture et redonnerait à l'industrie le rôle central dans le projet de transformation rationnelle du monde. »

Andrea Branzi, Casa Calda, chapitre sur l'artisanat et l'industrie, p17-18.

Ses objets deviennent, désormais, davantage portés par des besoins et des usages même si l'approche formelle reste la même selon lui dans l'art et dans le design. Il cherche la proximité avec l'objet qui est alors désacralisé et devient un compagnon de vie. Il s'interroge sur la relation qui peut se nouer entre nous et l'objet : la notion des sens, du toucher et de la manipulation. Son activité et ses objets deviennent facteur de partage et d'échange en se rapprochant des habitudes et comportements des usagers : « C'est le rapport avec les autres qui



m'intéresse. Il me semblait que l'art n'était pas assez proche de cette notion. Les objets se transmettent, passe de main en main, sont utilisés quotidiennement, on a une relation qui est différente avec eux. »

Contemporain à son monde, beaucoup de domaines l'inspirent. Tout est facteur de découverte selon lui et c'est en puisant, dans le domaine des sciences et des technologies qu'il engage son travail par exemple.

« J'aime voir comment les choses évoluent, comment elles bougent. Cela me rend très curieux. »

Son travail se bâtit étape par étape par le biais d'allers retours entre les hypothèses qu'il formulent, des façons de mettre en formes ses dessins, des textes et des maquettes : *« Le dessin c'est l'écriture, c'est un langage, le moyen de formaliser des hypothèses et des idées. On provoque des formes, on convoque des choses et on peut les échanger. On les vérifie, on les valide ; c'est une étape indispensable. »*

Le design, un tableau vivant

On retrouve dans ses projets de chaises ("ceci est une chaise" en 1982 et la "Chaise Théli" en 1993) une forme d'ironie, une critique de la relation entre l'art et le design qui a toujours existé. La "chaise à accoudoirs" de Rietveld en 1918 jouait déjà de cette frontière entre l'art et de design. Dans son approche abstraite, Rietveld transformait alors un tableau de Mondrian en siège, un regard de l'esthétique vers la fonctionnalité. Pour François Bauchet, la chaise est un objet mais pourrait être une sculpture et vice versa. C'est le nom qu'il donne à ses projets qui donne le sens.

François Bauchet joue de cette ambiguïté, un art que l'on peut qualifier de "non autonome" mais qui s'intègre dans l'objet quotidien. Il contrôle ses formes et ses envies et ne se laisse pas influencer par la machine. La machine une aide et non une fin en soi que décrivait William Morris : *« Si le travail nécessaire est de type mécanique, je dois être aidé par une machine, non pas pour dévaluer mon ouvrage mais pour pouvoir y employer le moins de temps possible... Je sais que pour certaines personnes cultivées, des tempéraments d'artiste, la machine est une chose particulièrement dégoûtante... mais c'est de laisser les machines être nos maîtres plutôt que nos esclaves, qui est dommageable à la vie d'aujourd'hui. »*

Cité par Andrea Branzi, *op. cit.*, p15.

Ces chaises sont des symboles de présence, une volonté de force, de volume

compact ou la matière, en bloc, à tout son sens. *« Ma relation à la matière est importante. Elle doit être juste et à la bonne place. »*

La technique devient un champ de réflexion qu'il cherche à pousser. Il l'observe, l'analyse ; elle lui sert à formuler des propositions cohérentes, de qualité.

Dans son projet "Collection tropicale" en 1993 la technique du bois et la proximité avec artisanat local ont donné son sens à l'objet. *« Je travaille beaucoup avec des artisans. Je suis intéressé par l'échange, la relation qui existe et comment de mon côté et du leur, on arrive à se comprendre pour faire avancer les projets. »*

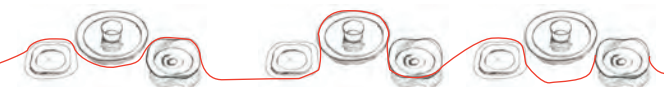
Cette relation basée sur l'échange et la collaboration est pour lui capitale. Elle concerne l'artisan, le prototypiste et l'industriel. François Bauchet ne se cantonne pas sur des acquis, il cherche sans cesse à faire avancer ses questionnements.

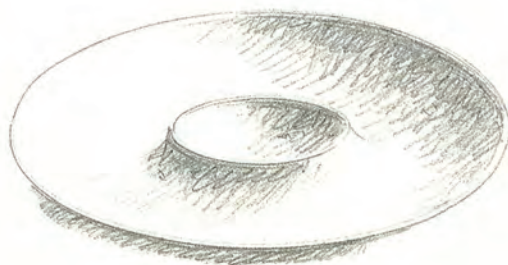
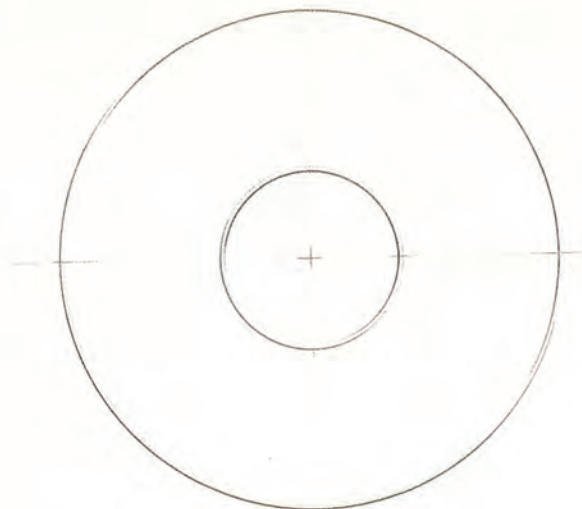
Ses objets s'inscrivent dans un monde en mouvement, il parle de *« Déplacer les normes et les habitudes »* (extrait du livre, à table, François Bauchet, édition dit voir). Il souligne l'importance de remettre en cause constamment les bonnes normes, les bons standards. Il ne cherche pas la facilité, l'attendu. François Bauchet se dit "accompagnateur" : *« Je souhaite accompagner l'évolution et mode de vies et créer des objets qui accompagnent par leurs présence »* Pour lui, le designer doit être à la fois attentif et vigilant à toutes les mutations sociétales. Il regarde et accompagne le changement de manière heureuse. Ses objets participent à notre intimité.

L'intérêt de ses projets se situe dans leurs angles d'attaque, ses réponses sont murement réfléchies, l'objet questionne, intrigue. L'analyse et la recherche qui évolue sans cesse représentent la base de son travail.

« Je me sens plutôt proche de gens qui font des travaux de recherche scientifique, des travaux d'analyse dont la méthode est de connaître un domaine, d'interroger et d'imaginer des pistes de réponse. »

Selon lui, la "chaise Elsa", réalisée en 2009 questionne toujours cette frontière entre l'art et le design. Même si à première vue celle ci, légère et tubulaire, semble loin de son projet "Ceci est une chaise" il explique sa démarche par la recherche d'une structure qui se veut différente de celle des piètements habituels. Une structure qui dessine l'espace et du volume par du fils. Dans les années 20, Marcel Breuer, avait introduit ce trait, squelette du siège, en révélant les possibilités de l'utilisation des tubes en acier.





Assiette à deux bassins

05.2000

Projet carte blanche 2002
À table

« Que ce soit de la structure dans du volume ou du trait dans du vide, c'est pour moi la même manière d'aborder le projet. »

L'aspect constructif des objets l'intéresse, même si cela ne se donne pas toujours à voir...

Perception et sens

Dans son projet de carte blanche en 2003, « Les arts de la table », François Bauchet met nos sens en première ligne. C'est la proximité et le toucher des objets qui l'ont guidé. Il s'intéresse à la force des objets qui nous entourent ; « Les objets sont avec nous tous les jours. Aujourd'hui, avec l'exemple des Smartphone nous sommes devenus de plus en plus intime avec nos objets. On les manipule constamment et ils sont proches de nous. »

Dans l'introduction de son livre « Comment l'esprit vient aux objets » Serge Tisseron parle d'ailleurs de cette proximité en s'intéressant aux objets et plus particulièrement à nos téléphones portables : « Certains aiment le sentir peser dans leur poche, le regarder, le caresser... Bref le téléphone portable a soudain fait découvrir que les objets de notre environnement ne prolongent pas seulement certaines de nos fonctions, ils transforment aussi la perception que nous avons de nous-mêmes, de notre place dans une famille ou dans un groupe... »

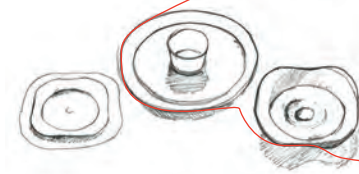
Dans cette carte blanche François Bauchet part du constat de l'évolution des mœurs et habitudes culinaires. En 2003, la question de la nourriture et de la table était en pleine mutation. On assistait à de nouveaux comportements alimentaires, à de nouvelles manières de manger, différentes dans le temps et les moyens. Cette recherche sur les changements sociétaux et comportementaux en pleine mutation a animé son projet.

Il interroge aussi notre façon de voir et de toucher l'objet. « Pour moi, la perception des sens n'est pas détachée. Ils forment un tout. On sait maintenant que dans le cerveau possède des cellules cérébrale qui ne sont pas affectés au sens, le décryptage sont les même quand on voit, sent ou touche. C'est traité par la même partie du cerveau. »

La vaisselle lui permet d'interroger l'outil qui serait plus adéquat à nos modes de vie actuels. Cette recherche sur notre manière de manger et l'analyse du projet a été l'objet du livre « A table » édité par le VIA. Il permet de voir l'étendu du questionnement de François Bauchet qui cherche à savoir comment et pourquoi les couverts sont restés les seuls outils encore utilisés aujourd'hui.

40

41





Projet carte blanche 2002
À table

« Les couverts font partie des derniers outils réellement utilisés. Nous n'utilisons plus beaucoup d'objet dans nos sociétés, dans notre vie quotidienne. Le commun des mortels n'a plus de manivelle pour démarrer un moteur par exemple. Le stylo est aussi devenu obsolète avec l'arrivée de l'ordinateur. Mais, se nourrir se fait toujours avec des outils qui n'ont pas beaucoup évolué d'ailleurs. » La relation que nous avons avec ces "outils" a intéressé François Bauchet. Nos couverts, ils les modifient et leurs formes sont directement issues de nos comportements et nos coutumes alimentaires. Les outils sont singuliers et fonctionnent avec d'autres pour des raisons pratiques. François Bauchet présente un ensemble cohérent des arts de la table. Ils deviennent symbole d'une autre génération, d'un mouvement et d'une évolution de la société ; Un projet fondé sur nos comportements qui pourrait être repensé et revu de nos jours. « Je pense qu'on s'arrête (le projet) quand on sent que l'on a plus à corriger et que toutes les questions que l'on pouvait se poser ont été résolues. »

Cette carte blanche réalisée en partenariat avec une entreprise "Haviland" présentait de nombreuses contraintes techniques. Mais celles-ci ont animé le projet et sont devenues un moteur de recherche permettant de trouver des solutions innovantes. C'est dans cette relation, cet échange permanent que François Bauchet fait évoluer ses projets.

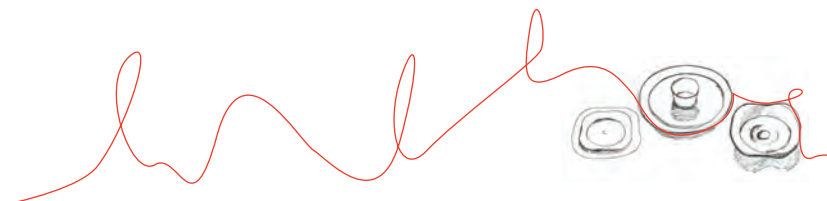
Plus que des objets finalisés, ce sont ici une recherche et des hypothèses de travail qui sont présentés. Cette expérience a été riche et, François Bauchet poursuit son travail sur la question des arts de la table.

42

43

François Bauchet s'intéresse à l'évolution de notre société et la dématérialisation des objets qui est en cours : la cheminée devenue radiateur, l'automobile remise en cause, la musique s'écoulant avec presque rien... Nous vivons aujourd'hui dans une accumulation d'objets, il est intéressant de réfléchir au monde de demain qui tente à s'alléger. François Bauchet poursuit son travail dans ce sens, cherchant à accompagner les mouvements et non à les subir. La question du choix et de la qualité joue alors un rôle primordial à l'heure actuelle où les designers deviennent acteur de notre société.

« Notre monde est trop encombré d'objets. Je ne dois pas moraliser ça mais je pense qu'il est plus agréable d'avoir moins d'objets et qu'ils soient bien choisis afin d'avoir une relation heureuse avec eux. »



Olivier Peyricot, carte blanche 2003

«Design dans un monde existant»

Le design, une pratique de la pensée

Portrait Olivier Peyricot

Entretien réalisé le 4 octobre 2012

« Il se trouve d'ailleurs que les objets ne sont pas importants seulement en tant que biens, mais encore comme enveloppant l'être objectif de l'homme, l'existence de l'homme pour un autre homme, le rapport social de l'homme à l'homme. »
Henri Lefebvre "Critique de la vie quotidienne" P163.

Olivier Peyricot renonce à la matérialité et au culte de l'objet que nous propose notre société. Ses projets imaginent de nouvelles manières d'habiter, d'être ensemble. L'objet va alors au-delà du simple bien de consommation, tourné vers l'homme ; il possède une grande valeur sociale. Sensible aux vrais besoins, Olivier Peyricot axe son travail sur des problèmes sociaux et cherche à réinvestir l'espace public et l'habitat. L'expérimentation sur notre cadre de vie et l'utilisation du design pour transformer la société et aller vers un monde meilleur constituent la base de sa réflexion.

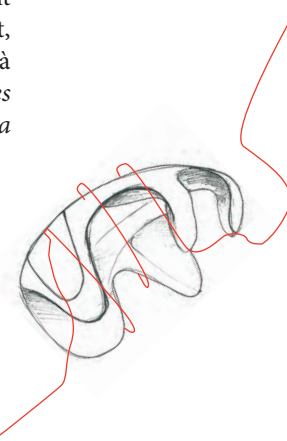
Olivier Peyricot tend vers un design que Stéphane Vial, dans son ouvrage « court traité du design », appelle "socioplastique" : des formes capables d'agir sur la société et de la remodeler.

Une vision radicale

Elevé dans une famille de la petite bourgeoisie et destiné à faire des études scientifiques, c'est finalement en s'opposant à ses parents qu'Olivier Peyricot trouve sa voie : le design. Dans son enfance, il dessine beaucoup de manière intuitive et rapide. Il élabore de nombreuses bandes dessinées trouvant dans le dessin une forme d'expression personnelle, un loisir, un épanouissement. Cette rapidité du geste lui permet, à l'âge de dix-sept ans, de travailler, pendant un an, dans une agence de design avant de commencer ses études. Adolescent, il raconte que c'est avec une grande attention qu'il a regardé et cherché à comprendre le travail de Marcel Duchamp. « Il me semblait évident qu'après le ready-made, la question était de dessiner l'objet. Je ne comprenais pas la démarche de Duchamp à cette époque, et cela me posait problème. »



Olivier Peyricot



Comme un déclic, son intérêt se porte alors sur des objets à la dimension artistique mais intégrés dans le monde industriel. Une manière naturelle de se tourner vers le design.

Aujourd'hui, il aborde les projets par le biais d'une approche "plus conceptuelle et littéraire". Le dessin a presque disparu de sa méthode de travail. Il aime sculpter les pièces et valider rapidement ses intentions. Son projet "Body prop/cales humaines" en est l'illustration. Il utilise une méthode efficace qui lui a permis, en même temps que son travail en agence, d'élaborer un projet de création très personnel. « *Il fallait que je trouve des méthodes pour continuer à trouver du temps d'expérimentation à l'agence.* » Ces objets qui proposent une vision radicale sur le thème de l'assise sont en lien avec notre comportement, notre confort, notre manière de vivre et d'habiter (on travaille aujourd'hui assis en tailleur sur un lit, on se détend allongé par terre), les codes établis sont à réévaluer. Ces "cales humaines" sont des coussins-prothèses qui investissent les espaces laissés vides par un corps assis ou allongé sur une surface plane. Témoignage des bouleversements de notre univers domestique, cette réalisation souligne bien l'intérêt d'Olivier Peyricot pour des objets qui sortent de l'existant et du déjà vu.

Intéressé par les contraintes urbaines et tous les individus de notre société, il fonde ses recherches sur le rôle du designer en tant qu'acteur politique de la société et sur la création d'objets qui conditionnent notre comportement. Ceux-ci se principalement dans des galeries ou des centres d'art.

« Je trouve dramatiques les designers qui sont dans des registres purement formels. La question de produire un objet de plus ne leur pose pas problème. »

Designer engagé, Olivier Peyricot poursuit son exploration des différents champs du design, au-delà du design-objet ou du design-produit, pour mener une réflexion sociale sur un « *cadre de vie post-design* ». Car, comme le dit Kenya Hara, « Le design ne consiste pas à concevoir des "choses qui sont" – things that are – mais à concevoir des "choses qui se passent" – things that happen. » (Kenya Hara, *Designing Design*, 2007 p 467) Le design est présent dans ce qui a lieu, la vie qui concerne tous les hommes et leur quotidien. Olivier Peyricot analyse et critique. Sa vision radicale se retrouve dans ses propositions « comme des programmes de vie » ; ils sont une invitation à expérimenter et à réinventer des nouveaux usages. Il raconte, le sourire au coin des lèvres, sa première expérience liée au design lors de sa sortie de l'école. Un premier projet qui a marqué sa carrière entière « *Cela a été une expérience fondatrice pour moi*

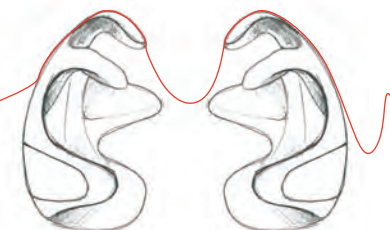
que beaucoup de monde devrait essayer. » Associé à des amis, ils souhaitaient créer un camion ambulant dans Paris destiné aux sans abris qui aurait permis de les accueillir et de les nourrir. C'est lors de leur première visite sur le terrain que l'élaboration de leur projet s'effondre. Cette rencontre avec la réalité, parfois violente, avec les gens sans moyens, malades, leur fait réaliser que le projet n'est finalement pas adapté aux besoins réels ; trop petit, mal agencé, le camion, tel qu'il était conçu, ne pouvait répondre à son objectif d'aide aux sans abris. « *Voilà un exemple d'une bonne idée de design au départ, tombée finalement à plat face à la réalité ! C'est une expérience typique. Le design ne résout rien quand il vient avec ses idées, il faut qu'il réinterprète constamment.* »

Des projets spirituels et mobiles

Olivier Peyricot puise dans notre monde et ses difficultés. Nos états émotionnels et notre mental sont ses principales sources d'inspiration. Les objets actuels, synonymes à la fois de sécurité, de confort et jouant un rôle important dans l'appartenance sociale, engendrent selon lui des états proches de l'angoisse, de la paranoïa, de la skyzophrénie. « *Bien que les conditions matérielles de la production moderne tendent à former une conscience sociale et humaine dont le premier stade se trouve dans la conscience de classe, cette formation n'a aucun caractère fatal. Elle n'est pas spontanée.* » Henri Lefebvre, *op. cit.*, p159.

C'est dans l'étude de ces états caractéristiques de notre société, qu'Olivier Peyricot propose ses objets qui exacerbent nos sensations. Il a, par exemple, élaboré des objets pour un "survivaliste exigeant" (Présenté au centre Georges Pompidou), le top du consommateur paranoïaque comme il le décrit lui-même. Ce projet entièrement composé d'aliments, questionnait notre survie ; le choix ultime entre le confort et la faim. Les aliments qui produisaient le confort se trouvaient diminués au fur et à mesure de notre faim et laissaient apparaître la structure rigide, une plateforme métallique. « *Le designer pourrait être un peu malin et commencer à dire des choses à travers ses objets.* »

Dans ses projets, la lecture est globale : l'objet doit parler de lui-même, exprimer un propos cohérent quant à ses moyens et sa technique qui se doivent d'être en corrélation. Le design est, pour lui, une manière de critiquer la société en mettant en abîme notre perception des choses. Olivier Peyricot se réfère d'ailleurs à l'approche de Ettore Sottsass et Andrea Branzi. Des designers radicaux qui ont exploré cette limite du projet en abordant la spiritualité de l'objet.





« Le problème n'est pas de savoir si on est méchant ou pas parce qu'on est designer, mais plutôt de savoir ce qu'on est capable de faire avec ça quand on est un designer. » Phamphlet de Ettore Sottsass, cité par Stéphane Vial dans son ouvrage court traité du design, p51.

Par le biais de projets expérimentaux, Olivier Peyricot élabore un nouveau mode de vie : « Composer un mode de vie inspiré au cœur de la métropole dure, c'est ce que proposent ces objets exploratoires ». Son exposition « matière première, campement, automobile », présentée à la galerie Mercier&Associés (de avril à mars 2012), proposait des objets qui se voulaient en dehors du monde capitaliste. Pour lui, la vraie question que doit mettre à plat le design se situe dans l'expérimentation de notre cadre de vie, trop mis de côté à l'heure actuelle. Car, si la publicité utilise le terme accrocheur "d'expérience" pour faire vendre, cette notion mensongère n'est que trop peu employée à bon escient. L'expérience est ici une promesse marketing faite aux utilisateurs, des slogans de vente sans fonds et sans réalité propre.

« Considérer le design comme un effet d'expérience, c'est non seulement l'envisager comme "centré sur l'utilisateur", mais aussi le définir fondamentalement comme quelque chose qui se vit, s'éprouve, s'expérimente. » Stéphane Vial, *op.cit.*, p 62.

Son projet de carte blanche réalisé avec le VIA en 2003 "Design dans un monde existant" n'est pas, pour lui, un bon exemple de son approche du design. Son projet initial intitulé "design en temps de crise" lui avait été refusé par les membres du jury. Là, Olivier Peyricot questionnait directement son métier et sa manière de penser notre époque : « J'avais l'intuition qu'à partir de l'événement du 11 septembre, les choses allaient changer dans le monde. La crise omniprésente dans notre société l'inspire pour sa carte blanche, un thème refusé car sûrement trop syndique. La crise est un lien à une angoisse forte qui nous paralyse dans notre pensée. »

Il revoit alors son projet, plus proche du domestique et réfléchit à une manière mobile de modifier nos espaces intérieurs. « Il faut avoir des capacités de modularité en permanence en architecture. » Un projet inspiré par Olivier Mourgue qui, dans les années 60, avait cherché à reconfigurer les bureaux des appartements haussmannien en logements. L'idée de mouvement est omniprésente : les cloisons se déplacent, le siège prolonge notre corps et s'accroche à nous et les tapis/bâches donnent lieu à des espaces créatifs. Comme la réponse à « un besoin fondamental : celui d'enchanter l'existence à chaque instant. » Stéphane Vial, court traité du design, *op. cit.*, p65.



Assise portable, «wear your seat»



Bâche de recouvrement

Cloison souples

Vers une évolution de la société

« C'est toujours en dégageant une sorte de critique de ce que proposent la société, les designers "complices" et les mercantiles que l'on arrive à élaborer encore plus facilement ce qui est notre démarche. » Olivier Peyricot observe et critique une catégorie de designer travaillant principalement sur l'image et non sur le projet. Selon lui, les interrogations sociétales sont mises à l'écart. « Cela ouvre la voie de l'abandon. Il faut comprendre vraiment les besoins des gens et pas compacter le tout dans des systèmes. C'est le danger de ce métier : finir par évoluer dans des petits mondes compacts. Qui a dit que notre monde devait être compact ? »

Le design vu comme une pratique de la pensée est avant tout pour lui le moyen d'agir sur notre société. Un domaine parfois détourné, perdu : « Le design était un monde qui ouvrait vers de nouvelles possibilités, un nouveau média possible mais aujourd'hui la vulgarité l'emporte. »

L'objet doit alors être rentable par rapport à son coût, à son encombrement et à sa matière. Il faut donc interroger les choses dans leurs vérités, dans l'intelligence de la réalisation. Olivier Peyricot s'attache tout particulièrement à un objet : la voiture. Celle-ci qui dessine aujourd'hui l'espace public pourrait dans son propos s'alléger, devenir transportable. Il a conçu dix projets sur ce thème, recherchant un idéal de voiture : « J'amène ma voiture chez moi, j'en suis responsable. Ceci changerait complètement l'approche de l'espace public. »

Plus que des objets aboutis, Olivier Peyricot met en avant sa démarche. Une activité indépendante qui n'a pas beaucoup de client mais qui touchent certaines personnes.

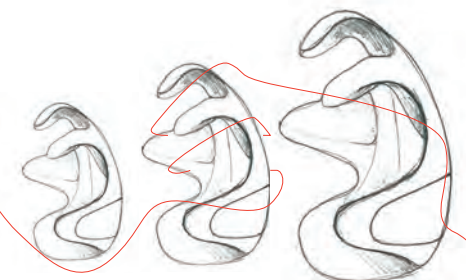
« Cela peut paraître une étrangeté aujourd'hui mais les choses évoluent sans cesse. Dans les années 2000, j'ai réalisé des projets qui paraissaient utopiques mais aujourd'hui, ils sont réinterprétés (bibliothèque ronde). »

Si il existe différentes catégories de designers à l'approche plus domestique, à l'univers classique ou intéressés par le domaine du marketing, Olivier Peyricot construit un réel univers qui lui est personnel. Avant-gardiste, il ne tient pas compte des opinions et critiques mais continue à travailler en réfléchissant au futur. Curieux de la société et de ses comportements, la qualité de l'expérience qu'il propose est notable et innovante.

« Certain designers s'inscrivent dans la contestation de ce qui nous est proposé, ils cherchent une alternative. » Au service d'autrui et de la vie il imagine un regard neuf : « En reconfigurant les objets de notre quotidien, il s'agit de proposer aux individus (et non plus aux seuls consommateurs) un nouvel angle de vue et façon conséquente, un nouvel "angle de vie". » Benoît Helbrunn cité par Stéphane Vial op. cit., p101.



Cales Humaines / Recherches





Frédéric Ruyant

Frédéric Ruyant, carte blanche 2003 «*Mobile.Home*»

Vers une transversalité de l'espace

Portrait de Frédéric Ruyant

Entretien réalisé le 28 septembre 2012

Dans une petite rue étroite du quartier favori de Mme Sévigné, le Marais, se trouve l'atelier de travail de Frédéric Ruyant qu'il occupe depuis dix ans. Dans ce studio vitré situé au rez-de-chaussée d'un vieil immeuble parisien, on peut apercevoir le quotidien et les habitudes des habitants qui traversent continuellement la ruelle étroite. Les murs et les cloisons d'un gris sec en béton contrastent avec le bleu vif d'une assise molletonnée et retroussée qui attire l'œil (Fauteuil Baby Grow, Les compagnons du devoir 2010).

Les projets et les maquettes de Frédéric Ruyant colorent et ponctuent cet univers brut. Une bibliothèque en bois occupe la majeure partie de l'espace. Où, des livres soigneusement rangés et triés constituent une base de travail. Et les maquettes en bois placées sous verre dénotent et font état d'un travail de précision comme d'un plaisir dans la réalisation.

54

55

Un concept...

Si Frédéric Ruyant n'était pas prédestiné à ce métier, il s'est d'abord penché vers le droit et la philosophie, il est peu à peu devenu autodidacte avec comme seul outil le dessin et plus particulièrement le dessin d'objet et de mobilier. C'est lorsqu'il reprend ses études dans le domaine de l'architecture qu'il comble ses lacunes. Sa volonté première dans son travail était d'imaginer un concept global entre l'architecture, le mobilier et l'objet.

« A l'époque je pensais qu'on pouvait dessiner la petite cuillère et le cadre qui va autour, la maison. Depuis, j'ai un peu changé d'avis : je trouve que la vision de l'architecte capable de tout fournir est un peu totalitaire. »

Son projet effectué en 2003 dans le cadre d'une carte blanche du Via "Mobilier en ligne" traitait de ce rapport entre architecture et mobilier. Il s'interroge alors sur les croisements possibles que l'on peut opérer entre architecture fixe et mobilier mobile. « Aimant dessiner des objets de mobilier, j'ai cherché à savoir comment celui-ci pouvait organiser l'espace et générer une forme d'architecture. » Frédéric Ruyant fait alors tomber les murs du bâtiment et nous interroge sur notre capacité à déterminer dans quel espace on se situe. « Dans les appartements petits, la taille du mobilier est importante. »

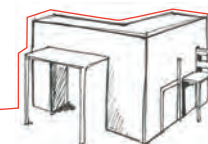




Table bar



Wall corridor



Bed facilities



Ground generation

Le mobilier génère l'espace en le structurant ce qui permet de réfléchir à nos intérieurs souvent trop encombrés. « *Ainsi vivaient-ils, eux et leurs amis, dans leurs petits appartements encombrés et sympathiques.* » Perec, "Les Choses", p55. L'architecture est un parcours que l'on appréhende habituellement par le biais d'une traversée de porte, d'une baie ou d'un seuil, ici Frédéric Ruyant engendre une nouvelle forme de circulation organisée à travers le positionnement de son mobilier. « *C'est une nouvelle approche spatiale quelque part plus légère mais où les sensations restent les mêmes.* »

Cette idée, il la relie à l'univers de son enfance où lors de ses excursions à la plage, il dessinait en plan sur le sable des vues d'espaces tout droit sortis de son imagination. « *Quand on est enfant, on est capable de se projeter, d'imaginer l'espace. Le mobilier joue quelque part la carte de la suggestion en tant qu'appréhension émotionnelle de l'espace.* »

Cette carte blanche définissait un concept et non des objets finalisés. Si Frédéric Ruyant a choisi une table et des chaises « basiques », c'est que le propos ne se situait pas dans l'aspect esthétique des choses mais bien dans le rapport de force entre objets et espace.

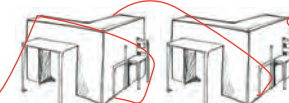
Le projet « table bloc » nous interpelle quant à la découverte et au dévoilement de l'objet. C'est le jeu entre ce qui est montré et ce qui est caché qui donne un effet de surprise et d'inattendu dans un objet connu de notre quotidien : une table.

On peut alors avoir plusieurs lectures de l'objet et l'appréhender différemment dans sa fonctionnalité. L'idée d'une fluidité vient lutter entre l'oppression des quatre murs et d'une porte.

...Entre construction et intuition

Dans son travail, Frédéric Ruyant n'aime pas se sentir enfermé ; il renouvelle sans cesse les thèmes de ses recherches. Cette carte blanche, dit-il, symbolisait la fin de ce travail sur la relation étroite entre le mobilier et l'espace qu'il avait auparavant traité dans ses projets ; « Dining suite » (édition Sentou en 2002) et « Mobilier de bureaux » (une commande du mobilier national en 2003).

Cette rupture vient, selon lui, d'une volonté d'expérimenter d'autres terrains et ne pas être catégorisé dans un domaine particulier. « *Même dans des objets qui n'ont plus rien à voir avec l'idée conceptuelle, très visible comme la carte blanche, j'ai fait des choses moins littérale mais où le cœur qui anime ces projets reste quand même autour de cette recherche entre l'espace et le mobilier. Cela ce donne moins à lire peut être.* »





Atelier
Photographie
personnelle

Quant on l'interroge sur ses sources d'inspirations, il répond « *On est la somme d'une histoire, on est la somme d'un passé, j'ai l'impression d'aller plonger dans cette grande marmite du temps et de l'histoire. Chaque époque a apporté quelque chose et fait ce que l'on est aujourd'hui.* »

D'une nature plutôt curieuse et ouvert sur tous les domaines, c'est dans cette accumulation du passé et son regard sur notre manière de vivre que Frédéric Ruyant élabore ses projets. « *Je peux m'intéresser aussi bien à la prospective dans les cosmétiques, que le dernier concert des Dead Camdens, ou la mode.* »

Lorsqu'il a une idée, il n'a pas de méthode définie. La maquette, le croquis et les plans techniques servent alors à bon escient le projet. « *Si l'on a pas d'idée, on tâtonne. On peut alors se référer à ce qu'on a déjà fait, voir ce qui est permanent dans le travail fourni, regarder des revues, aller à des expositions, se promener, se balader... C'est l'analyse de tout ce que cela provoque en soi qui permet de s'exprimer ensuite à travers une idée.* »

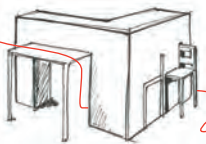
Dans son travail, il est primordial que l'objet ait d'abord un sens ; beaucoup de projets lui viennent de coups de tête, d'envies.

L'art créatif sous toutes ses formes

L'art et le design sont pour lui deux domaines semblables dans l'acte créatif qu'ils représentent. Cet acte, incompressible, inaliénable qui s'impose aux créatifs est directement lié à la libido, un aspect pulsionnel non contrôlable. « *Quiconque connaît la vie psychique de l'homme sait que presque rien ne lui est aussi difficile que de renoncer à un plaisir qu'il a une fois connu. A vrai dire, nous ne pouvons renoncer à rien, nous ne faisons que remplacer une chose par une autre ; ce qui paraît être un renoncement est en réalité une formation substitutive ou un succédané.* » Freud, Le créateur littéraire et le rêve éveillé, p71.

Créer relève alors du non identifiable qui consiste à retrouver le plaisir passé. « *Cet acte créatif est fait d'intuition et pour parler comme au XIXe siècle de raison pure. Le designer pour moi c'est cette combinaison entre un caractère intuitif et un autre, plus rationnel.* »

Frédéric Ruyant aime la diversité, l'art créatif sous toutes ses formes. Aussi bien la peinture de la première renaissance italienne de Giovanni Cimabue, le travail des Eames, certains projets « Arts and Crafts » ainsi que des installations d'artistes contemporains.





Projet Fracture

Un monde imaginaire

Dans la diversité, il a su trouver un intérêt particulier pour la matière. Dans ses objets réalisés en Corian pour l'exposition « fracture », c'est le matériau qui, dit-il, s'est imposé d'emblée par rapport à l'idée. Il parle ici de cohérence entre l'idée, la forme, la fonction, le matériau, l'évocation symbolique. Dans ce projet, tout s'est lié naturellement. L'exposition, qui partait de la création d'une table, s'est transformée en un jeu sur la combinaison harmonieuse entre le Corian et les objets. C'est l'idée de la fracture qui a ensuite permis de décliner tous le mobilier de manière fluide : « *Tout est devenu évident.* »

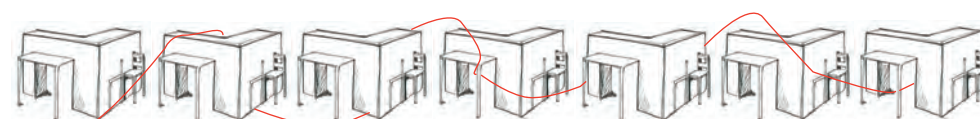
Ses projets, géométriques, jouent sur les droites et les lignes tendues ; très dessinées, ils sont tout en finesse et synonyme de légèreté. La maquette est un outil indispensable. C'est grâce à elle qu'il s'approprie le projet, l'objet. « *C'est pour cela que je n'ai pas beaucoup de forme ronde, en matériaux injecté ou des moules complexes. Il y a un plaisir très fort dans la maquette, c'est lié à l'enfance, aux petites voitures. La maquette permet de s'imaginer que c'est vrai.* »

C'est à travers la maquette que Frédéric Ruyant s'exprime et valide ses idées. Si bien qu'une fois terminées, il estime que certaines d'entre elles n'ont pas besoin d'aboutir à des projets, à une finalité. La maquette lui permet d'imaginer les objets à l'échelle, de les apprivoiser. C'est comme si elles lui suffisaient et qu'une fois finies elle disparaissait de son imaginaire.

« Les maquettes me suffisent une fois qu'elles sont faites. Quelque soit l'échelle, une fois que les choses sont faites elles ne m'appartiennent plus. »

Frédéric Ruyant compose son univers grâce au regard sensible qu'il pose sur le monde qui l'entoure. Il a gardé son âme et sa curiosité d'enfant et son travail pourrait être défini entre un jeu de construction, d'assemblage, et un imaginaire sans limites. « *Le monde de la réalité a ses limites ; le monde de l'imagination est sans frontières.* » (Jean-Jacques Rousseau)

Un travail lié à l'émotionnel, qui n'est pas inspiré pas de choses rationnelles mais plutôt de son enfance et de son histoire personnelle. L'émotion et son quotidien constituent la base de ses projets. « *Aujourd'hui, le designer doit être quelqu'un disposant d'une vision lui permettant de savoir vers quoi on va. Il agit cependant sur l'année qui vient, pas dans dix ans.* »





Jean-Michel Policar, carte blanche 2004 « Window-Aire »

Technologie et sensibilité

Portrait Jean-Michel Policar
Entretien réalisé le 5 octobre 2012

« C'est alors que le mot "design" a investi la brèche et jeté un pont. S'il a pu le faire, c'est parce qu'il manifeste le rapport intime entre la technique et l'art. C'est pourquoi ce mot désigne aujourd'hui approximativement le point où l'art et la technique (et par conséquent la pensée scientifique, celle qui fixe l'échelle des valeurs) en viennent à se recouvrir pour ouvrir la voie vers une nouvelle culture. » Vilém Flusser, Petite philosophie du design, p10.

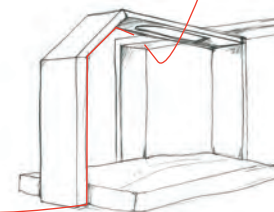
Jean-Michel Policar définit le design comme un art à part entière qui doit prendre en compte les facteurs économiques de notre société. « Etre socialiste et capitaliste à la fois, voilà ce qui est demandé au designer. » Stéphane Vial, court traité du design, p 45.

Ses projets sont intimement liés à l'art contemporain dont toutes les formes l'inspirent.

Suite à des études dans le domaine de l'art, il décide de se rapprocher de l'objet et de ses fonctions. Durant son enfance, le dessin est un outil de création qui détient une place de choix ; il dessine beaucoup notamment des petites voitures. Le trait lui permet de s'évader, de transmettre une vision, de raconter des histoires. « Enfant, je m'intéressais à la beauté des choses. J'avais des amis qui bricolaient et démontraient beaucoup les objets ; de mon côté, je n'étais pas très aventurier. »

Jean-Michel Policar porte un regard sensible sur le paysage et la peinture, une façon d'enrichir ses projets. « Cette aisance à se mouvoir sur les chemins de la création naturelle est une bonne école de création artistique. » Paul Klee, Théorie de l'art moderne, p29.

Aujourd'hui, il avoue dessiner beaucoup moins par « paresse ou par peur de ne pas réussir à trouver quelque chose ». Tout en soulignant que le dessin, dans le passé, lui a permis de transmettre l'essentiel d'un projet. Il relate alors, le sourire au coin des lèvres, son expérience passé avec Philippe Starck chez Tim Tom où il lui était demandé d'envoyer chaque semaine un fax d'ébauche de projet.



« L'exercice du fax m'a beaucoup appris. Sur un fax, il n'est pas possible de faire des nuances de gris, de réaliser des beaux dessins. Le dessin va à l'essentiel, un trait perceptible en une image et dans un format A4 : une écriture minimale. »

Cette expérience chez Tim Tom lui aura permis, au commencement de sa carrière, de faire un pont évident entre les expériences plastiques et la complexité du monde industriel. En dessinant des produits pour des entreprises comme Saba, Thomson et Telefunken, c'est avec humour et un semblant d'ironie qu'il a cherché à lier technologie et poésie. Certains de ses projets font le lien entre son expertise technologique et le mobilier. Il a élaboré notamment avec Elsa Francès (en charge du Stratégic Design chez Tim Tom) des objets qui mettent en avant l'utilisateur et la gestuelle.

Le luminaire "On Air" (2001), par exemple, soulignait la beauté et le sens du geste. Le doigt qui parcourait alors la tranche de la vasque transparente permettait de faire naître la lumière comme par magie. « J'aime ce pouvoir de l'illusion – qui me fascine tant chez James Turrel, tout particulièrement cette idée du décalage qui sait provoquer un séisme intérieur. » Jean-Michel Policar, Texte carte blanche du VIA, 2004, p22.

Technologie et savoir-faire

Dans le passé, si la technologie a pu être un point de départ pour ses projets, aujourd'hui, cette question ne fait plus partie de ses préoccupations, ni de celle de ses clients. C'est dans l'échange avec les industriels qu'il travaille. Son projet de "banc palabre" était une demande de l'industrie "France Inox" ayant pour objectif de communiquer le savoir-faire de l'entreprise : la découpe laser et le pliage. Un travail poétique fondé sur une réflexion relative à l'espace public ; un banc qui reprend les codes du paysage, les grilles des arbres parisiens. Lorsqu'il évoque ses projets, Jean-Michel Policar ne se met pas en avant. Il a un regard presque critique et explique aussi que son projet de "banc palabre" n'était pas vraiment issu d'une réflexion. « Il s'agit de quelque chose d'assez anecdotique. J'étais en contact avec cet industriel qui travaillait sur l'inox et la découpe laser. J'ai cherché à faire quelque chose qui puisse communiquer ce savoir faire. L'idée est venue de manière spontanée. »

Jean-Michel Policar effectue principalement des projets sur commande, ses sources d'inspirations étant liées à un contexte précis. « J'ai beaucoup de peine à sortir des projets spontanément. Il y a tellement d'objets partout, cela me tétanise. Je me dis qu'il n'est pas nécessaire que j'en fasse ! »

La demande permet à Jean-Michel Policar d'avoir un cadre préétabli, un besoin concret auquel il se raccroche. Il pourrait être défini comme un "solutionneur" (expression de Roger Tallon) qui aime à la fois la simplicité, l'économie de moyen et les choses s'exprimant telles qu'elles sont. Le travail d'Eileen Grey a toujours beaucoup intéressé Jean-Michel Policar. Pour lui, Jasper Morrison se définit comme un "maître" du design qui, modeste, a su allier à la fois justesse et audace. « Le monde du design a dérivé pour s'éloigner de la normalité. Il a oublié ses racines et sa notion de base : les designers sont supposés prendre soin de l'environnement créé par l'homme et doivent essayer de l'améliorer. » Jasper Morrison, Super Normal Dialogue, 2006, Interview by Fumiko Ito at Axis Gallery Tokyo, traduit de l'anglais.

Sensible à cette économie de moyen, Jean-Michel Policar cherche la légèreté et la simplicité dans son travail. Il explique d'ailleurs la peine qu'il rencontre actuellement à élaborer un projet de mobilier de jardin en Inox, une demande de l'entreprise "France Inox", pas réellement consciente selon lui du problème du poids de la matière. Car, si le choix des matériaux est important dans son travail, celui-ci dépend également du contexte et de l'entreprise "donneuse d'ordre" : « Il faut trouver la cohérence, la légitimité de l'objet dans sa matière et sa fabrication. »

Normann Potter souligne, à juste titre, dans son ouvrage "Qu'est ce qu'un designer ?" que les objets doivent justement être conçus « autant que possible dans le souci de leur utilisation, non des profits qu'il peuvent engendrer. » (p 44) Le design est un domaine vaste et complexe devant s'adapter à l'économie tout en la remettant en question.

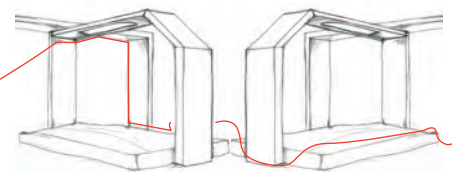
« Agis de façon à ce que les effets de ton action soient compatibles avec la permanence d'une vie authentique humaine sur terre. » Hans Jonas cité par Stéphane Vial, op. cit., p111.

Un quotidien improbable

Pour Jean-Michel Policar, le design est synonyme d'aventure, animé par les projets et les rencontres. Ce métier possède un aspect psychologique dont l'essence même, dit-il, doit permettre de raconter une histoire, faire rêver.

« Le design répond à un besoin fondamental : enchanter l'existence à chaque instant. » Stéphane Vial, op. cit., p65.

Jean-Michel Policar tient compte de la proximité avec l'utilisateur dans son travail. Conscient que ce dernier est de plus en plus averti sur les produits, il estime que le design doit progresser principalement en corrélation avec





Banc Palabre

l'évolution de l'individu, acteur de notre société. Il juge important que ses projets soient alors en osmose avec le quotidien et les personnes. Il regarde la société actuelle avec un œil critique mais lucide. « *Nous avons toujours évolué dans une période de transition. Celle d'aujourd'hui est intéressante parce présente un côté à la fois technologique et environnemental. Une période difficile mais passionnante.* »

L'enjeu actuel, qui consiste à posséder moins d'objets, questionne Jean-Michel Policar quant à l'essence même de son métier de designer : « *Certaines choses m'interpellent. Je me demande s'il est vraiment utile de les faire. En même temps, j'éprouve la fierté que les projets contribuent à faire tourner une usine.* »

L'observation de notre quotidien l'anime dans la rencontre de "situations parfois improbables" qui peuvent survenir.

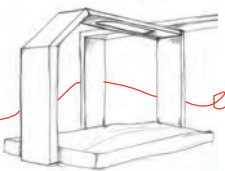
« *J'aime bien les choses improbables, absurdes. J'admire beaucoup l'artiste contemporain Alain Bublex, qui m'inspire d'ailleurs. Je l'ai rencontré lors d'un stage lorsqu'il était designer. Aujourd'hui il se consacre à l'art et critique la société contemporaine qu'il considère absurde.* »

Entre intérieur et extérieur, l'objet frontière

Son projet de carte blanche élaboré avec le VIA, en 2004, était un défi. Suite à son travail chez Tim Tom, il n'était pas habitué à travailler de manière spontanée et libre. Ce projet "Window-Aire" souligne la non-frontière entre l'objet et l'espace, le mobilier et l'architecture : « *Comment avoir plus d'espace et faire que les choses fusionnent m'intéresse beaucoup.* »

Une idée de fenêtre qui se transforme en un espace, un habitat, "un foyer" que l'on retrouve dans le travail de Le Corbusier à la Cité radieuse. « *Il s'agit de deux baies (pas de verre) qui constituent les deux façades d'un appartement, devant et derrière : une grande baie et une petite. Ces deux baies délimitent un "contenant de famille" (un foyer) : l'appartement.* » Le Corbusier, Le Modulor, Tome II, p247.

Cette carte blanche "Window-Aire" est un concept, une piste, un échange d'idées. Cette recherche axée sur la fenêtre présente cet élément à la forte identité architecturale comme une zone frontière de l'espace. Dans ce projet, celle-ci devient un espace à part entière focalisé sur les vues, notre rapport à l'espace et à la nature ; un espace entre le formel et l'imaginaire, un "écran" sur notre monde. Il estime que le design doit aussi pouvoir provoquer des émotions, faire sourire. « *L'étonnement et la surprise sont des notions qualitatives aux projets.* »



Son projet récent (Juillet 2012) pour Bercy Village est, selon lui, plus abouti dans son approche.

Jean-Michel Policar a élaboré onze nouveaux bancs installés Court Saint Emilion à Paris, au cœur de Bercy village. « *Ils renouvellent ainsi des séquences qui font référence à l'histoire des anciens chais à vin, s'inspirent et réinterprètent la foudre, le haquet, la charrette et le tablier.* » Jean-Michel Policar, sur son site internet.

Ces projets extérieurs placés autour des arbres, animent l'espace. Il propose des assises intimes pour deux personnes ainsi que des dossiers généreux et confortables.

Il raconte leur élaboration "comme un projet de diplôme". L'étude des flux, des besoins, du contexte historique lui a permis de dessiner de manière naturelle le mobilier urbain. C'est en passant beaucoup de temps sur les lieux qu'il a laissé parler son intuition. Ces bancs se présentent comme des chimères, qui auraient fusionné avec une charrette ou un porte bouteille, par exemple.

« *Je rassemble des intuitions, des images, je parle avec mon client, je fais des dessins. Mais il y a un moment où, il faut que je me retrouve. Ce n'est pas une question de fierté d'être mais de se reconnaître dans le projet.* »

Ce projet était pour lui une première commande destinée aux grands publics.

« *Le retour et les impressions des utilisateurs m'ont particulièrement ému.* »

Il a pu, les bancs installés, observer la manière dont les gens s'appropriaient l'objet. Un plaisir qui permet de valider les intentions et de voir l'évolution, la vie de l'objet dans son échange l'utilisateur.

C'est avec de l'humour, du recul et de manière très spontanée que Jean-Michel Policar parle de son travail. Sur son site, mis en avant des photographies de téléviseurs qu'il avait dessinés dans le passé et qu'il retrouve aujourd'hui dans la rue, sur les trottoirs parisiens.

Un texte qu'il nomme "à la rue" dans lequel il explique ironiquement : « *Le spectacle est terminé, mon book est aux ordures !* » Jean-Michel Policar sur son site.

Le téléviseur, un objet qui appartient au cercle privé de nos espaces intérieurs, aujourd'hui présent dans l'espace public. « *Mon travail à la poubelle, je trouve cela assez drôle finalement avec du recul.* »

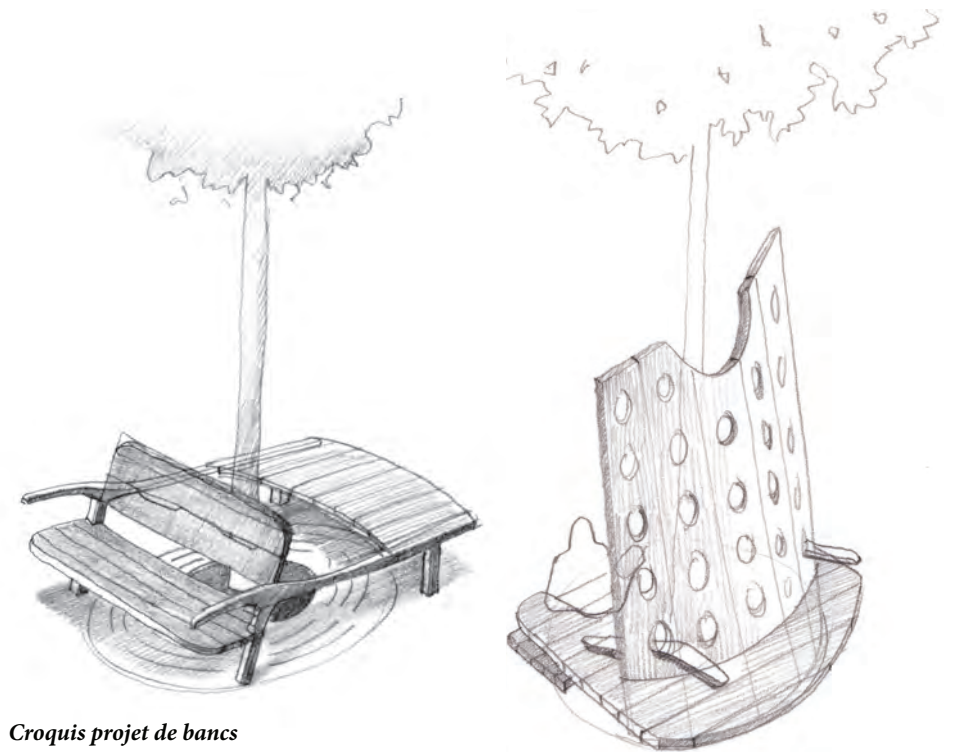
L'obsolescence des objets, une vraie question d'ailleurs très actuelle, alors que l'on évoque constamment d'économie et d'environnement.

Jean-Michel Policar, conscient que certains designers utilisent de nos jours

l'image comme essence de projet, ne souhaite pas tomber dans ce "cercle vicieux" du design. Il continue son travail de manière discrète en abordant l'objet par des créations qui lui tiennent à cœur.

« *Réaliser la distance entre le projet, ce que l'on a en tête et le besoin, les vrais usages, c'est un vrai travail qui demande du temps et des compétences. Tout le monde ne peut pas être designer.* » Le mot design employé partout lui pose alors problème, ne faudrait-il pas simplement parler d'objet ?

« *Ce débat ancien prend une résonance nouvelle aujourd'hui, à une époque où l'esthétique et l'utilitarisme, loin d'être seulement confondus, se sont aussi subsumés sous le commercial – où chaque chose, des projets architecturaux, aux expositions d'art, en passant par les gènes et les jeans, semble être considérées comme du design.* » Hal Foster, Design et crime, p31.



**Croquis projet de bancs
Bercy Village**



François Azambourg

François Azambourg, carte blanche 2005 « Window-Aire »

Légèreté et matérialité

Portrait François Azambourg
Entretien réalisé le 18 octobre 2012

« Il s'agit de la relation intime, personnelle, que nous nouons avec un objet, dans la solitude de nos contacts avec lui, loin des regards et parfois même sans nous l'avouer à nous-mêmes. Tous les objets sont à la fois des supports de relation et de communication, des poteaux indicateurs de nos rêves, avoués ou secrets, et des outils pour assimiler le monde » Serge Tisseron, Comment l'esprit vient aux objets, introduction p22.

Les objets participent à notre intimité, nos envies et nos goûts. Facteur d'émotion, ils sont support de rêveries et peuvent déclencher en nous de l'émerveillement et de la curiosité. Une relation intime s'opère entre nous et nos objets devenant des « médiateurs » de nous même. François Azambourg ne fait pas la distinction entre son travail, ses objets et sa vie personnelle. Ses projets sont animés de désirs et d'un engouement qu'il a, depuis l'enfance, pour certains objets : « Je fais beaucoup de confusion entre ma vie et mon travail. Pour moi, c'est un ensemble aux contours flou. Il y a des choses qui naissent d'impressions, d'influences multiples ».

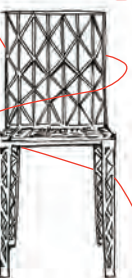
Passionné par de monde de l'aviation, il collectionne de nombreux modèles réduit en balsa, accrochés au mur de son studio. Si aujourd'hui cet amour pour ces objets lui semble évident, il l'a pendant longtemps mis de côté ne comprenant pas la rationalité de cette passion : « Pendant très longtemps il m'était presque honteux de les montrer et de les apprécier. Plus tard, j'ai compris que, pour de nombreuses raisons, ces choses venaient de l'enfance. Il ne servait à rien de les renvoyer aux oubliettes car ils me revenaient sans cesse en tête. »

La fabrique de l'enfance

François Azambourg utilise dorénavant ces facteurs de souvenirs comme une force, une culture de ses projets qui alimente son travail et ses recherches. « Tous les objets, peuvent être utilisés pour verrouiller l'accès à des souvenirs. Ils accueillent des parties de nous-mêmes que nous préférons ignorer et constituent dans notre environnement proche autant de caves et de greniers dont nous gardons parfois la clef accessible et dont, d'autres fois, nous oublions jusqu'à l'existence. » Serge Tisseron, op. cit., introduction.

70

71



La chaise « Very Nice » inspiré par ces petits avions lui a permis d'extérioriser et d'accepter son "obsession".

« J'ai passé beaucoup de temps à comprendre pourquoi j'aimais les avions, pourquoi je restait dans cette histoire avec eux. Cela a fini par alimenter mon travail assez naturellement jusqu'au projet de chaise "very nice" : un jouet devenu chaise. Même si j'ai eu beaucoup de mal à accepter ce projet, il m'a libéré de quelque chose ».

Cette chaise devient alors plus qu'un simple objet du quotidien. C'est un symbole de son travail qui traduit son état intérieur et qui guidera ensuite toutes ses réflexions et ses projets.

« Le fait de choisir un objet plutôt qu'un autre traduit nos états intérieurs... Les objets dont nous nous entourons "symbolisent" nos états intérieurs. Par "symbolisation", nous désignons le chemin qui mène des sensations, des émotions et des états du corps éprouvés dans certaines expériences fortes à la création de représentations qui, à la fois, témoignent de ces états, permettent de les rappeler et rentrent dans une dynamique relationnelle. » Serge Tisseron, *op. cit.*, p21.

Maquettes et procédés de fabrication

Après un baccalauréat électrotechnique obtenu à 14 ans François Azambourg se dirige vers le design, ou plutôt "l'esthétique industrielle", comme il l'appelle, ce qui lui a permis de conjuguer ces deux passions : l'esthétique et l'art. Pendant ses études aux Arts Appliqués à l'école Olivier de Serres, il travaille avec des architectes d'intérieurs et pour la première fois, dessine et appréhende le mobilier commercial. A cette période il ressent le besoin de travailler les objets plutôt que l'espace moins facilement palpable selon lui.

Aujourd'hui, son travail consiste à aborder le projet par le biais de méthode d'approches différentes. Il cherche à travailler l'objet en taille réelle afin de pouvoir l'appréhender directement.

« On a la chance, quand on fait du design, de pouvoir embrasser les projets de manière assez simple. Cela ne sert à rien de faire une maquette d'un objet qui est déjà petit ; autant le faire à l'échelle un. »

François Azambourg questionne ses projets par le biais de la maquette, du prototype. Dans ce temps de création, il construit ses projets au fur et à mesure. Comme pourrait le faire un musicien, il improvise en s'appuyant sur sa pensée et sur sa production en perpétuelle évolution. Joueur de saxophone, il lie d'ailleurs ces deux domaines : la musique et la création. La création interroge elle aussi la notion du temps : « L'architecture m'a semblé tout de suite

très compliqué. Ce que j'apprécie dans l'objet, c'est cette rapidité entre la pensée et la réalisation. »

Pour François Azambourg, il existe mille manières d'arriver à l'objet ; pas de méthode préconçues et d'étapes à suivre à la lettre. Son inspiration se situe autour de lui. « Je dessine beaucoup dans les trains, c'est pratique ! (...) Un projet peu aussi naître d'une discussion informelle autour d'un verre. »

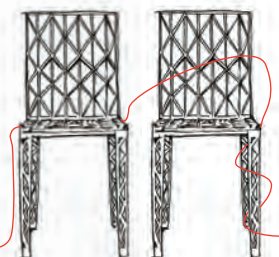
François Azambourg est audacieux, exigeant, et retravaillent ses objets continuellement en cherchant à les améliorer et à les comprendre, que ce soit techniquement ou structurellement. « C'est un peu comme une recette de cuisine. A un moment on la modifie et, au fur et à mesure la recette change. L'objet se construit au fur et à mesure que la manière se construit. »

Son intérêt premier se trouve dans l'étude des procédés de fabrication. Il aime à imaginer qu'un même procédé peut donner aussi bien un pont, d'un tabouret, qu'une étagère. Ses projets lui sont inspirés par le matériau en lui-même et de sa mise en œuvre.

« Aujourd'hui, le matériau de construction n'est plus une réalité extérieure au projet, il en est partie intégrante. Ce n'est pas une entrave, mais plutôt - en raison de sa flexibilité - une potentialité qu'il faut approfondir. » Andrea Branzi, *Nouvelles de la métropole froide*, chapitre "nouvelles technologies", p105.

Ses objets sont pensés par rapport au contexte et à la rentabilité car l'économie devient aussi un enjeu. Son projet "Lin 94", par exemple, constitué à 94% de fibre de lin était innovant dans l'utilisation d'un matériau composites d'avenir ramené sein de l'habitat.

« Le matériau est notre matière première à tous ; on ne peut l'isoler d'un contexte global. »





La chaise Bugatti

La substance de l'objet

Son regard critique sur son travail lui permet de rebondir et d'évoluer. La chaise "Bugatti" lui a été inspiré par un projet qu'il avait fait précédemment : le "tabouret argent" pour "Créo". *« En général lorsque je réalise un objet, je suis content mais pas tout à fait. Quand on fait quelque chose, il y a toujours un pourcentage qui est de l'ordre de l'insatisfaction. Cette partie d'insatisfaction me permet souvent de travailler sur d'autres projets. »*

Le tabouret d'argent réalisé en tôle fine était une réalisation très complexe. Pour sa fabrication, le prototypiste a dû protéger toutes les surfaces de son atelier de moquettes afin qu'il puisse travailler l'objet correctement sans aucune pliure ou rayure.

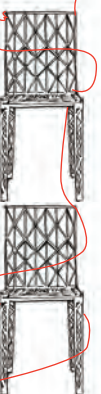
Pour François Azambourg qui ne s'attendait pas à ce degré de complexité, il était intéressant de réfléchir à l'inverse de ce projet. Questionner le défaut lui semblait alors évident. La chaise "Bugatti" vient d'une expérimentation sur le défaut de la tôle qui frise lorsqu'elle est soudée. Le défaut précédemment inenvisageable dans le "tabouret argent" prend alors tout son sens et se place en première ligne.

Si l'on retrouve de nombreux projets de chaises dans son travail, c'est que cet objet, selon lui, est le plus répandu au monde. *« Sur la chaise on trouve une littérature très forte on est extrêmement documenté sur cet objet. Tous les designers s'énervent sur les chaises. C'est pour cela qu'il s'agit d'un objet intéressant. »*

Alors qu'une chaise se définit par un simple fait qui consiste à s'asseoir, pour François Azambourg la lampe est un objet plus complexe aux formes et aux possibilités multiples *« Il n'existe pas d'archétype de lampe »*. La lampe peut prendre de multiples formes. La chaise, elle, se définit par son principe constructif. *« La chaise c'est une petite architecture, une maquette d'architecture. Pour la chaise "very nice" par exemple, on pourrait dire que c'est une petite tour Eiffel, un petit pont. »*

Son projet de carte blanche en 2005 "Light attitude" regroupe un questionnement que l'on retrouve tout au long de son travail. Il interroge ses recherches passées. De façon évidente, on retrouve le thème de la légèreté propre à grands nombres de ses projets. François Azambourg se retrouve dans la citation d'Henri Mignet, l'inventeur de l'aviation légère qui disait : *« Tout ce qui est léger m'est sympathique »*.

C'est l'objet léger mais solide qui l'intéresse : *« Je plie et ne romps pas. »* faisait dire La Fontaine au roseau dans sa fable "le chêne et le roseau".





Luminaire

Nid d'abeilles



Vue d'ensemble



Horloge



Fauteuil

Pour sa carte blanche, François Azambourg a choisi de travailler sur un principe constructif qu'il n'avait jusqu'alors pas étudié : le nid d'abeille.

« On était à la fois dans deux domaines : le nid d'abeille représente à la fois un décor, un motif et quelque chose qui a une résolution technique. »

Son travail s'effectue continuellement dans l'association de la technique et du monde de l'art. Le nid d'abeille devient le fil conducteur de la gamme d'objets réalisés.

Pour la "coupe de fruit", il souligne son intérêt pour la technique. Pour cela, il a utilisé un des plus vieux modes de reproduction que l'homme est inventé : la technique de la cire perdue.

Son projet de lampe réalisé en fibre optique, symbole de légèreté et de finesse, lui permet de manière métaphorique d'exprimer son travail. L'objet parle de dématérialisation : « C'est une substance d'objet ».

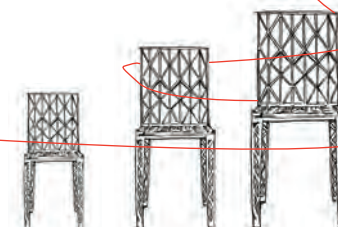
Intimité et temporalité

François Azambourg fait preuve d'une grande liberté d'expression dans son travail. Le luminaire, par exemple, lui permet grâce à un cadre plus large de trouver de nombreuses possibilités, de tester des approches différentes.

« Imaginer des luminaires a toujours été pour moi une récréation. »

La question du temps est elle aussi centrale. On la retrouve dans la "coupe de fruit nid d'abeille" et au centre de la scénographie de son exposition "127 pièce..." à la Villanoï.

La notion du temps le ramène à son enfance. Descendant d'un grand père d'horloger le temps et la production de l'objet ne font qu'un dans ses projets « L'horloge est paradoxalement symbole de permanence et d'introjection du temps...La chronométrie est angoissante lorsqu'elle nous assigne aux tâches sociales ; mais elle est sécurisante lorsqu'elle substantifie le temps, et le découpe comme un objet consommable. Tout le monde a éprouvé combien le tic-tac d'une pendule ou d'une horloge consacre l'intimité du lieu : c'est qu'il le rend semblable à l'intérieur de notre propre corps. L'horloge est un cœur mécanique qui nous rassure sur notre propre cœur. » Jean Baudrillard, Le système des objets, p34.





Atelier

Le temps influe, sur la naissance et la maturation de ses objets. Ils sont questionnés et nourris par ses projets précédents. François Azambourg ne se fonde pas sur des acquis, ni des vérités car « *tout est sujet à discussions et à amélioration* ». Passionné et exigeant, il compose son univers, ses propres partitions, ses propres notes de musique à travers ses objets.

« *Je suis fasciné par la fabrication de l'objet. Par exemple, j'aime beaucoup travailler avec l'art verrier. C'est la production instantanée qui m'intéresse.* »

Le verre pourrait être une matière métaphorique de symboliser son travail, un matériau léger, translucide qui parle du temps et qui possède un mode de fabrication de l'objet rêvé (immédiat). Autrement dit, un matériau à la fois moderne et universel qui tend vers un idéal de pensée.

« *Un matériau résume ce concept d'ambiance, où on peut voir comme une fonction moderne universelle de l'environnement : le VERRE. C'est, selon la publicité, le "matériau de l'avenir", qui sera "transparent", comme chacun sait : le verre est donc à la fois le matériau et l'idéal à atteindre, la fin et le moyen.* »
Jean Baudrillard, *op. cit.*, p57.





Inga Sempé, carte blanche 2007 «L'invention du quotidien»

L'univers du marché aux puces

Portrait d'Inga Sempé

Entretien réalisé le 9 octobre 2012

« Le marché aux puces est ma seule culture des objets, c'est une culture anonyme que je possède, je connaissais les créations mais pas les designers, ni les sociétés qui les produisaient. Je me suis intéressée aux objets, par eux même, leurs manipulations. Aux puces, on peut toucher et l'on voit surtout ce que l'on ne cherche pas forcément. On aperçoit des objets que l'on ne comprend pas ou des choses ridicules. C'est cela qui a créé ma mémoire visuelle, ma connaissance. »

Cette culture visuelle insolite nous permet de comprendre où se situe le travail d'Inga Sempé. Cet univers, elle en est pleinement imprégnée et, c'est en observant deux à trois fois par semaine ces objets en tout genre, petits et grands, qu'elle s'est épris d'une envie de travailler sur notre quotidien.

Non loin de Paris, à St Ouen, se trouve un lieu unique, un univers à part où se perd facilement la notion du temps. Au fil des allées, c'est un véritable saut dans le passé qui s'opère. L'on découvre alors, des objets insolites aux formes, matériaux et aux couleurs diverses qui attirent notre regard et notre curiosité. En déambulant à travers, les vases, les bougeoirs, les guéridons, les tables hautes, les tables basses, les lustres dorés, les porte-manteaux, les miroirs, les horloges, les mannequins en tissu, les escabeaux, les luminaires petits et grands, les lampes de chevet, les canapés vêtus de tissu ou de cuir, les fauteuils tapissés, les tabourets en bois, les tapis en soie, les commodes, les mappemondes d'une autre époque, les cages à oiseaux, les boîtes métalliques en tout genre, les statuettes en marbre, les paniers en osiers, les appareils photo compact, miniature ou à chambre, les fauteuils en rotin. Un véritable tour du monde s'offre à nous et à nos yeux émerveillés.

Ce lieu nous permet de voyager à travers les pays, les époques et le temps. Là-bas, les couleurs s'entremêlent dans des caisses en bois où l'on aperçoit des perles, des boutons, des tissus et autres objets de toutes sortes provenant de différents horizons. Les stands meublés nous évoquent des intérieurs passés divers permettant de ressentir l'ambiance et d'imaginer les habitudes et le quotidien des anciens propriétaires. Cette fourmilière, représente avant tout un lieu basé sur l'échange, un univers rempli de nostalgie qui nous ouvre sur divers horizons.

80

81



Le marché
aux puces.
Photographie
personnelle



Si certains viennent depuis toujours pour meubler leurs intérieurs et trouver des meubles rares ainsi que des petits objets du quotidien, les jeunes s'y déplacent pour dénicher des vêtements qui font la mode à bas prix.

Cet espace particulier où réside l'abondance, où foisonnent les objets en tout genre est le symbole de toute une génération passée et actuelle que Perec décrivait déjà en 1965, dans son roman « Les Choses ».

« Puis, ce fut presque une des grandes dates de leur vie, ils découvrirent le marché aux Puces. (...) Ils y allèrent chaque quinzaine, le samedi matin pendant un an ou plus, fouiller dans les caisses, dans les étals, dans les amas, dans les cartons, dans les parapluies renversés, au milieu d'une cohue de "teen agers" à rouflaquettes, d'Algériens vendeurs de montres, de touriste américains qui, sortis des yeux de verre, des huit- reflets et des chevaux de bois du marché Vernaison, erraient, un peu effarés, dans le marché Malik contemplant , à côté des vieux clous, des matelas, des carcasses de machines, des pièces détachées, l'étrange destin des surplus fatigués de leurs plus prestigieux shirtmakers. Et ils ramenaient des vêtements de toutes sortes, enveloppés dans du papier journal, des bibelots, des parapluies, des vieux pots, des sacoches, des disques. » (p33)

Les objets du quotidien

Les objets d'Inga Sempé sont loin de l'exubérance, du tape à l'œil et du luxe. A notre portée, on a l'impression qu'ils ont toujours existé ; ils s'inscrivent finement dans nos espaces, notre quotidien et nous touchent par leur sensibilité et leur poésie. Souvent, ils nous transportent dans un imaginaire et leur matière, leur aspect tactile et manipulable, nous intriguent.

Cette impression qui ressort lorsque l'on voit les objets d'Inga Sempé, nous rapproche de l'univers insolite des puces, des drogueries où elle a cherché tout au long de sa jeunesse à les comprendre, les toucher et les observer longuement.

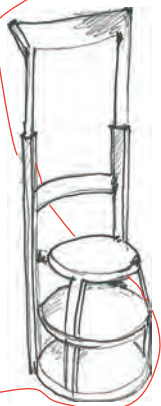
Même si la designer a, dans son enfance, été encouragée à dessiner, ce n'est pas cet aspect qui a participé à son envie d'être designer. Curieuse, elle s'intéressait beaucoup aux objets et à leur mode de fonctionnement. Beaucoup d'objets ont alors forgé son œil d'enfant notamment la lampe « Eclipse » de Vico Magistretti qui se trouvait chez ses parents et qui demeurait le seul objet contemporain qui la fascinait.



Eclipse / Vico Magistretti

82

83



Dans son travail, tout se mélange sans méthode particulière. De nombreuses maquettes, des croquis et des plans techniques ponctuent ses journées. Inga Sempé s'intéresse à la vie quotidienne et ses objets, au monde qui l'entoure. Ce qui l'intéresse ce n'est pas l'exceptionnel mais la question des usages, primordiale dans ses projets. L'intuition est très rare dans l'élaboration de ses objets, ceux-ci proviennent plus particulièrement de nombreux croquis et recherche par le biais du dessin.

« Quand je dessine, je vais dans une direction et souvent sans savoir. Et ce qui me semble souvent absurde s'éclaircit un peu au bout d'un moment. Comme si, je suivais une idée que je n'avais pas clairement formulé mais que le dessin m'aide à trouver. »

Lorsqu'elle décrit sa méthode de travail, Inga Sempé a l'air un peu dilettante, sans but précis mais, derrière cette timidité de propos, se cache une grande perfectionniste qui suit constamment son instinct et travaille d'arrache-pied jusqu'à ce que l'objet lui convienne. Son travail doit être varié, ponctué, et c'est en abordant différents projets en même temps qu'elle ne se lasse pas.

Le choix des matériaux n'est jamais la question primordiale. Pour elle, cet aspect est secondaire. Inga Sempé préfère travailler et réfléchir à l'idée d'une typologie d'objets puis choisir le matériau qui servira le mieux son idée.

Lorsqu'on lui parle de ses objets souvent articulés et manipulables, elle affirme qu'elle ne cherche pas la solution du concours Lépine même si elle dit adorer ça ! Cette professionnelle est attachée à cette recherche sur l'articulation des objets tout en sachant qu'ils sont très difficiles à réaliser, souvent très fragiles et plus cher.

« Les objets articulés possèdent un aspect très sympathique, proche du corps, des animaux, des jouets. C'est donner une vie à des objets qui sont généralement plutôt morts. »

Mais les gens, auraient du mal à comprendre ces objets et le fait qu'ils soient plus chers ! Elle prend alors l'exemple de la chaise pliante en démontrant que celle-ci rend différents services notamment celui de libérer l'espace et que par conséquent, il est tout à fait normal qu'il soit plus cher. La question ne se situe alors pas dans l'objet en lui-même mais, dans son statut incompris du grand public. *« Les objets pliants ont du charme et beaucoup de défauts, cela m'attire. »* Inga réalise des objets qui paraissent simples au premier regard mais qui sont mécaniques et très finement réalisés. Cette volonté de « simplicité », de légèreté visuelle, vient d'une envie de libérer nos espaces, nos intérieurs. Ces objets ne

pas prennent trop de place, laissent de l'air et laissent vivre les surfaces qui nous entourent.

« Par moment, j'essaie de faire des objets dotés d'une petite empreinte visuelle au regard des petits appartements où l'on vit. »

Un regard sur notre monde

C'est avec beaucoup de recul, qu'Inga Sempé parle de ses projets réalisés lors de sa carte blanche du Via en 2007. Ceci, loin d'être un moyen de mettre en avant ses objets provient plutôt d'une envie de faire comprendre son travail, sa démarche, son univers. La base du projet est une gamme d'objets fonctionnels fondés sur des questionnements appartenant à notre vie quotidienne.

Inga Sempé explique la Chaise-Escabeau, en s'appuyant sur une scène de notre quotidien. *« Lorsque l'on cherche un escabeau, on ne le trouve pas. En général quand les gens changent une ampoule en montant sur la chaise la plus proche, ils tombent ! »*

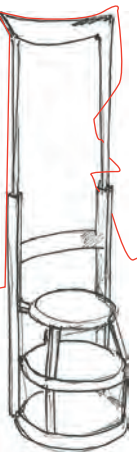
Cette manière d'expliquer ses projets à partir des constats de la vie quotidienne qui l'interroge, lui permet d'imaginer les objets en facilitant l'usage de l'utilisateur.

Ces derniers sont aboutis quand elle ne leur trouve pas trop de lourdeur. Quand ils ne l'interpellent plus, ne la dérangent pas. C'est sur l'impression d'ensemble qu'elle se base. *« Lorsque l'on vous montre un prototype, on attend de vous que vous trouviez tout de suite la solution, c'est très difficile pour moi de trouver immédiatement comment améliorer l'objet. Je ne vérifie pas les dimensions et j'ai toujours l'impression que les gens sont très sérieux. C'est l'impression d'ensemble qui compte en général. Il y a toujours quelque chose qui me dérange sans que je puisse le déterminer ou alors je l'aperçois mais je ne sais comment le modifier. »*

C'est avec un regard aiguisé et perfectionniste qu'Inga Sempé regarde ses objets : ses projets sont aboutis quand ils ne lui posent plus de questions. *« Si l'objet ne m'intéresse plus, c'est que je peux passer à autre chose. »*

Elle réalise de nombreux projets de lampes : la lampe plissée en 2007, la lampe vapeur 2009-2010, la lampe suspension etc. Ceci ne vient pas d'un intérêt particulier pour cet objet. Ce n'est pas l'objet en lui-même qui l'intéresse, mais tous les objets de notre quotidien. *« Tant que je n'ai pas commencé, les objets ne m'intéressent pas. »*

Les lampes peuvent être articulées, utiliser des matériaux plissés, changer d'échelle, d'où l'énorme potentiel de recherche qu'elle en retire.



La question de la variation l'intéresse. Dans les lampes, dit-elle, contrairement à une chaise, un tabouret, un canapé où c'est le corps humain qui est le facteur, il n'y a pas d'exactitude de mesure. Elles dépendent uniquement de la source et de la surface à éclairer.

Son projet Etagère à double accès est le seul objet dont elle a eu l'idée en regardant un autre objet. Elle relate alors l'histoire du déménagement d'un ami qui avait mis deux étagères l'une contre l'autre. C'est cela qui lui a donné l'idée d'étagère avec des côtés décalés, une étagère qui soit perpendiculaire à un mur et non pas le long d'un mur.

Le Porte-manteau étau intrigue : s'il aide en toute simplicité à accrocher notre manteau ou nos sacs, il nous paraît commun, tout droit sorti d'une caisse à outils. Inga Sempé parle d'un "plaisir du regard". En effet, lorsqu'elle observe un objet, elle imagine alors tout le travail effectué en amont, les doutes, les recherches, les défauts, les ratés.

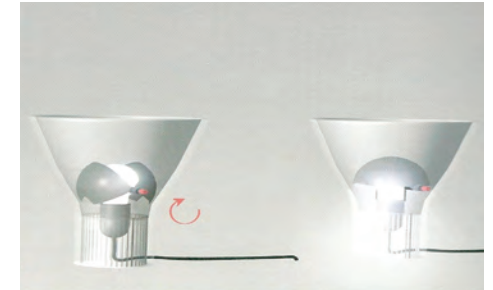
« J'aime bien les outils même si je n'aime pas beaucoup bricoler. J'aime bien penser aux gens qui les ont conçus, qui les ont mis au point et imaginés. C'est réconfortant. Les solutions trouvées m'intéressent et m'amuse. »

Grande observatrice du monde et des objets qui l'entourent Inga Sempé pose un regard particulier sur les choses. Elle cherche constamment à comprendre la fabrication des objets. *« Je pense toujours à la manière dont les choses sont faites même quand je regarde un film, j'imagine tous les problèmes du hors champ. Le design c'est un peu la même chose : énormément de gens sont liés à la fabrication et la distribution des objets. »*

Si pour Roger Tallon « l'inspiration et l'imagination n'ont rien à faire dans ce métier », Inga Sempé ne se définit pas uniquement en tant que "solutionneur". *« Quand on est un "solutionneur", il faut de l'imagination pour trouver une solution idéale. Le design, c'est un métier para-artistique, pas 100% artistique parce qu'on est lié à l'industrie. C'est comme le cinéma car on est lié à un certain pragmatisme donné par l'usage, l'économie, la technique, la finance et la volonté de faire quelque chose d'autre. Il existe différentes manières de faire du design. »*



Boîtes loupe



Lampes à doubles orientations



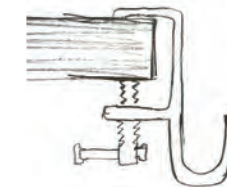
Valise à compartiments



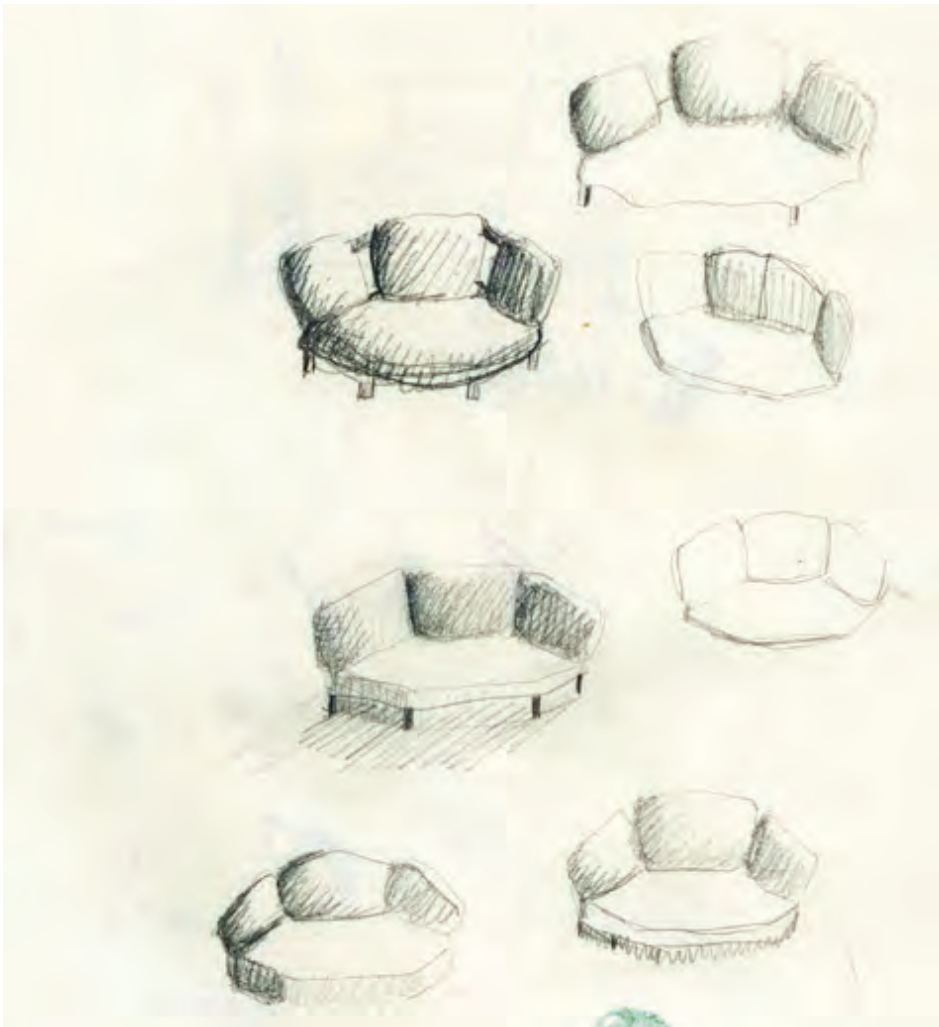
Chaise-escabot



Etagère

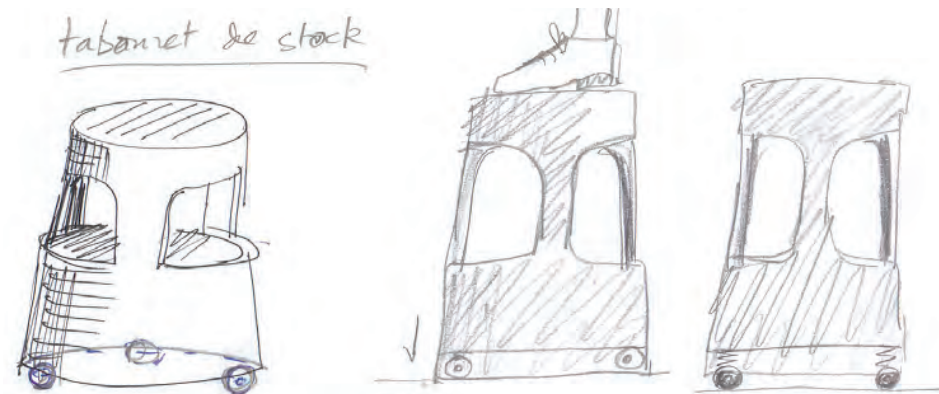


**Porte-manteau
étau**

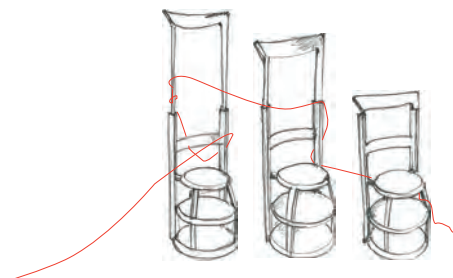


Le design d'Inga Sempé pose donc un regard sensible sur les objets et les espaces qui nous entourent. Ce travail finement pensé et réalisé, nous ouvre les portes d'un univers sensible, paisible, à la portée de tous.

« Le design ce n'est pas que du mobilier de petites séries ; les clous aussi ont été dessinés. Cette discipline existera toujours, peu importe comment elle s'appelle, comment elle est faite car il faut des personnes pour concevoir des objets avec un outils de production et des usages quels qu'ils soient. »



Croquis



Matt Sindall, carte blanche 2007

« W »

Entre l'abstraction et l'absolu

Portrait de Matt Sindall

Entretien réalisé le 11 octobre 2012



Matt Sindall

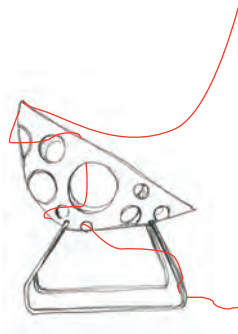
L'espace, situé au rez-de-chaussée d'un immeuble haussmannien dans le Xème arrondissement de Paris, est illuminé par de grandes baies vitrées. A travers elles, on remarque des murs de briques ainsi qu'une construction faite de poutres métalliques soulignant un travail de ferronnerie vestige du passé. C'est dans cet atelier aux détails significatifs que Matt Sindall élabore ses projets. La construction, l'histoire et le passé de cet espace ne laisse pas indifférent son regard pointu. Curieux, Matt Sindall pose un regard particulier sur l'espace, la matière et les objets qui l'entourent. Il se questionne constamment et dit avoir eu une relation étrange quant au travail effectué par Le Corbusier « *D'abord je n'ai rien compris puis, j'ai beaucoup regardé et cherché à comprendre.* » Et, même si Mies Van der Rohe reste une référence pour lui en matière d'architecture, il évoque aujourd'hui la problématique de la distorsion des principes du modernisme (une unité pour vivre) transformés et appliqués dans les cités en guise de promotion immobilière. Un regard omniprésent qu'il porte sur notre monde, nos habitudes, nos espaces.

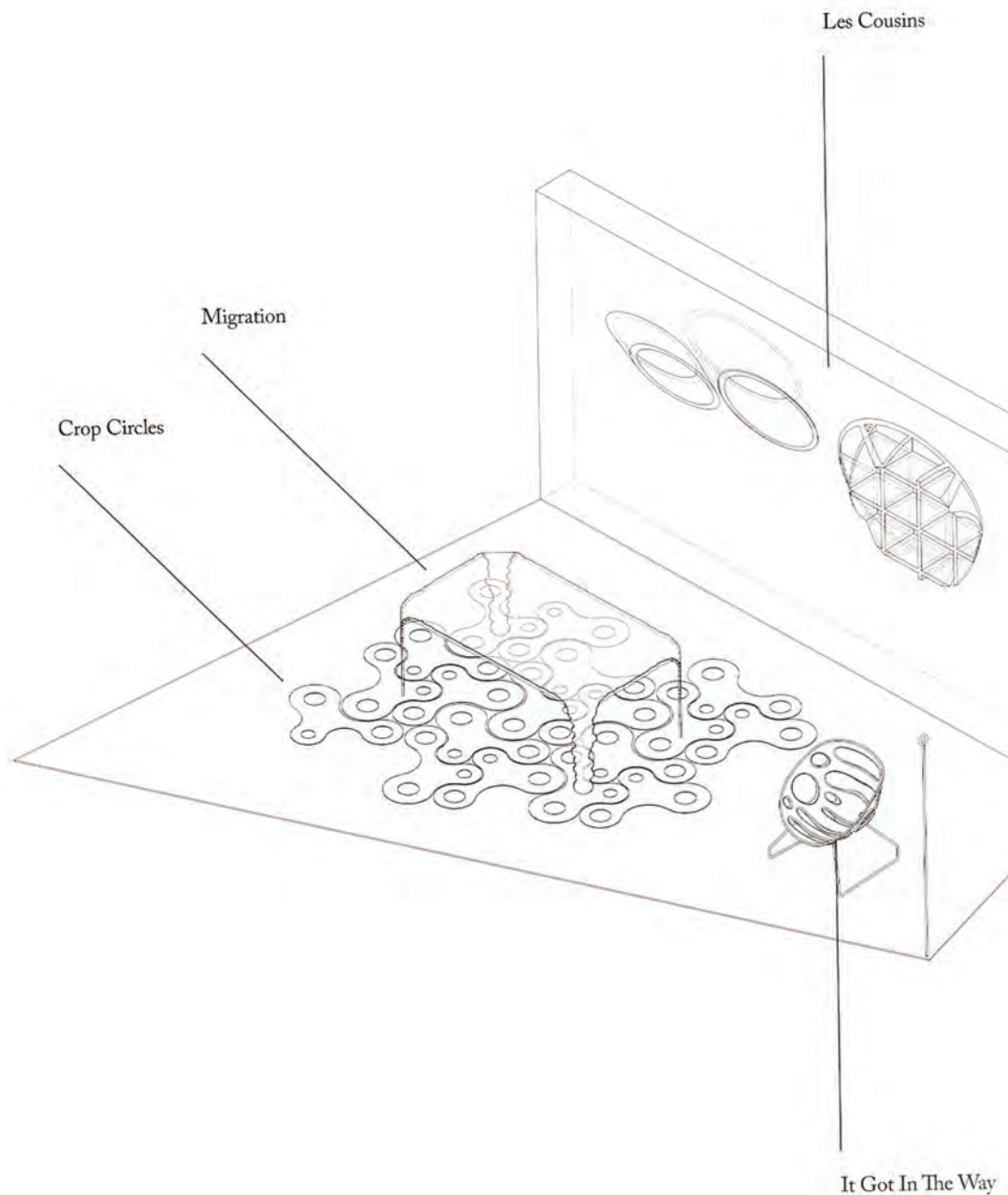
Un retour à l'ornement

Cette Carte blanche "W" effectuée avec le VIA en 2007, était avant tout, un projet de recherche, un terrain d'expérimentation, une opportunité d'accès à un financement qui lui permettait de réfléchir à une question qui lui tenait à cœur. Son questionnement lors de ce travail était fondé sur le positionnement et la place de l'ornement dans nos intérieurs. Comment l'ornement, qui a été trop souvent mis de côté, peut devenir la matière même de l'objet, son essence et son sens ? Matt Sindall questionne alors l'ouvrage de l'architecte Adolf Loos : « L'ornement est un crime ». Selon lui, l'ornement appartient à notre héritage, à notre patrimoine mais, souvent incompris, il porte à confusion. « *Il y a toujours eu une confusion entre l'ornement et la décoration. Le mot décoration est selon moi un terme péjoratif ; c'est par exemple des fleurs. L'ornement, est beaucoup plus fort que cela, plus dense. Il s'agit de quelque chose pourtant qui peut à la fois être allégorique, qui peut raconter une histoire et qui possède la notion de célébration comme dans une Eglise où se trouve des sculptures, des vitraux et des tableaux qui racontent un passé.* »

90

91





“W”, vue d'ensemble

Cette carte blanche représente avant tout un récit dans lequel Matt Sindall ramène l'idée de motif à une source, une base de travail en utilisant un dispositif, une forme : le cercle. Cette manipulation tridimensionnelle produit alors des éléments répétitifs qu'il applique par le biais d'objets divers, des volumes, une surface. Ici, le propos se situe dans l'accumulation du motif et sa transposition en volume. Il s'agit d'une interaction sensible entre la multitude de ces cercles et les objets mis en avant grâce à une typologie de meuble qu'il établit : une table, une chaise, des fenêtres et un revêtement de sol.

« Cette volonté de partir d'un élément, le cercle, et d'arriver à une typologie d'objets est quelque chose de récurrent dans mon travail. J'ai beaucoup réfléchi et le cercle est la base de la rationalité. Il n'est pas question de faire des objets « bi-amorphe », sans forme. Ici, les objets sont produits par la multitude de cercles. Cela évoque quelque chose pour moi et quelque chose de différent pour quelqu'un d'autre, je laisse libre de voir l'objet. »

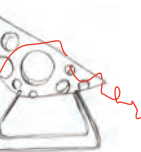
Matt Sindall utilise le design comme un territoire d'échanges, d'expérimentation et de recherche où nous pouvons librement intervenir en tant qu'utilisateur et observateur.

La relation avec les objets est primordiale dans son travail. Pour lui, ils invitent à des réactions multiples qu'il ne cherche pas à contrôler : « Ce n'est pas moi qui vais parler de mon travail, c'est l'objet qui parle. J'espère que les objets vont évoquer une réponse, un feeling, un sentiment peut être analytique ou purement émotif mais c'est vous qui répondez par rapport à l'objet. »

Une citation de Matt Sindall qui rappelle ce que Perec disait de ses ouvrages « Comment est-ce que l'on peut laisser le lecteur libre de comprendre, de choisir... Toutes les idées que j'ai quand je suis en train d'écrire un livre sont inutiles si ne je parviens pas à les transformer en mots, en phrases, qui vont frapper le lecteur et qui vont produire chez lui une impression que je ne peux décider à l'avance mais que je peux essayer, disons, de dessiner. », “Pouvoirs et limites du romancier français contemporain”, conférence prononcée le 5 mai 1967 à l'université de Warwick (Coventry, Angleterre), annexe du roman “les choses” de Perec. p154.

La force du regard

Son projet effectué lors de la carte blanche du Via en 2007, qui semble à première vue questionner l'outil informatique, n'est pas essentiel dans son travail. « Avec du recul, je considère que les objets que j'ai réalisés lors de cette carte blanche ne sont pas très importants pour moi. »





Longtemps fasciné par l'outil informatique, il dessine énormément aujourd'hui et le croquis représente la base de ses projets. L'ordinateur lui pose alors problème quant à son emprise sur notre réalité. *« Il y a une forte discussion, un fort questionnement selon moi sur la virtualité et la réalité. Et je bascule entre les deux. Je n'ai pas encore trouvé la solution, la formule. Quand on est devant un écran, avec un logiciel de 3D, il n'y a pas de repère, de profondeur, de distance. On peut se perdre très facilement ; on voyage dans ce trou noir qui n'a pas de mur pas de physicalité. »*

Pour lui, l'objet doit alors être replacé dans un espace concret. La réalité de l'objet est importante. Quand il aborde un projet il dessine l'objet dans tous les sens, sous toutes les vues possibles qu'il peut offrir.

Grand amateur de cinéma, cet art qu'il analyse finement lui a permis de réfléchir à la composition de l'espace et aux regards. *« Il y avait, surtout, le cinéma. Et c'est sans doute le seul domaine où leur sensibilité avait appris. Ils ne devaient rien à des modèles. Ils appartenaient, de par leur âge, de par leur formation, à cette première génération pour laquelle le cinéma fut, plus qu'un art, une évidence. »* Perec, "les choses", p 52.

Cette question du regard et des vues est un axe essentiel dans son travail. C'est en travaillant à la BBC en tant que scénographe de plateau au début de sa carrière que Matt Sindall a pris plaisir à aborder cette notion. Selon lui, il est nécessaire d'aiguiser notre regard sur ce qui nous entoure. *« J'estime (ce n'est pas péjoratif, je fais partie de tout le monde) qu'on passe à travers le monde. On voit mais on ne regarde pas, il n'y a pas cette notion de regard. »*

Sensible à notre monde et l'analysant, Matt Sindall est conscient de la société et de période dans laquelle nous vivons. Il évoque le problème pouvant exister entre deux manières d'aborder le design ; d'un côté, ceux qui travaillent principalement l'image et, de l'autre, ceux qui utilisent ce domaine pour explorer et éclairer notre regard d'utilisateur et de consommateur. Notre époque par tout ce qu'elle peut offrir nous replie sur nous même et tend à nous individualiser. Il suffit de prendre l'exemple du métro parisien dans lequel on aperçoit sans vraiment regarder des gens de tous horizons et origines qui, la plupart du temps, restent figés, le long de leur trajet, les yeux rivés sur leur téléphone portable, une connexion fictive avec un autre monde, celui du virtuel, qui les rassure.

L'accumulation est le problème majeur d'aujourd'hui. Phénomène que Perec décrivait déjà en 1965, *« Ils semblaient dans l'abondance. »* (p96), *« Mais ils étouffaient sous l'amoncellement des détails. Les images s'estompaient, se*

brouillaient ; ils n'en pouvaient retenir que quelques bribes, floues et confuses, fragiles, obsédantes et bêtes, appauvries. » Perec, op. cit., p 101.

Pour Henri Lefèvre dans son ouvrage « critique de la vie quotidienne »

« Les individus, dans ce monde de production sont effectivement conscients de soi, mais ils tendent à vivre repliés sur eux-mêmes, sur leur technique et leur spécialisation. » (p157)

Une âme et une curiosité d'enfant

Matt Sindall aborde ses projets avec l'objectif de confronter notre regard sur l'objet. Dans cette carte blanche, par exemple, on retrouve trois éléments « Hublots » des anamorphoses faisant référence à des fenêtres s'exprimant par le biais d'un miroir, d'une vue sur l'extérieur et une bibliothèque. Ces trois vues, qui dirigent notre regard, nous questionnent et interrogent notre œil.

« Le rôle du designer est de questionner, d'interroger les choses »

Il cherche sans cesse à comprendre le monde qui l'entoure et le sens premier des objets.

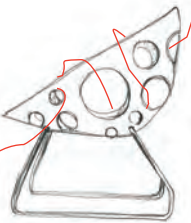
C'est en ce sens qu'il se dit avoir une approche enfantine : *« Je crée comme un enfant »*. Son intérêt pour l'univers des enfants vient de leurs regards aiguisés, leurs observations pointues. L'enfant imagine et se questionne sans cesse. C'est dans cette simplicité du regard et du geste que se positionne Mr. Sindall. Le design pour lui, c'est une envie qu'il vit au quotidien soit en dessinant ou en se levant le matin avec une idée de projet *« Je ne changerais jamais de métier. La richesse de ce travail est que l'on ne sait jamais ce que l'on fera demain. »*

Il est intéressé par la dualité entre des questions relevant du domaine de l'abstraction, de l'absolu, du spirituel et celles plus terre à terre comme le coût et la production.

Sa volonté principale est de faire des objets « simples », non pas dans le sens péjoratif du terme mais dans un souci d'efficacité mais faire simple est quelque chose de très complexe.

L'intuition articule son travail. Celle-ci se définit, selon lui, dans l'articulation de trois éléments de notre corps : la tête pour l'intellect, le cœur pour l'émotif et le chakra qui correspond aux « tripes », notre côté animal. C'est dans cette relation particulière que se situent le propos et les objets de Matt Sindall. *« Il faut partir d'un point pour arriver à un point, le premier dessin, la première idée est souvent la bonne »*.

Les matériaux, c'est avant tout un choix notable, qui définit le rôle et la responsabilité du designer. *« On a un rôle aujourd'hui en tant que designer.*



Changer la vie et la perception du monde autour de nous. C'est peut être prétentieux mais c'est une valeur importante. » Aujourd'hui, il faut réfléchir à nos modes de production, se questionner sur la conception des objets afin de concevoir avec une facilité de montage et de démontage.

« Il y a une contradiction dans notre métier. On doit créer sans cesse de nouveaux objets, faire en sorte qu'ils soient durables mais si on les fait durer longtemps nous n'avons plus de travail. »

Matt Sindall s'interroge et questionne l'environnement qui nous entoure. Dans son atelier, des petites maquettes d'étude de chaise en papier sont sagement rangées sur le rebord de la fenêtre, plus loin, une chaise, échelle un, une maquette en carton et un prototype en métal ponctuent l'espace. Ce travail, sur lequel il réfléchit actuellement, se présente comme un projet de chaise en aluminium entièrement recyclable.

« Pour moi, en tant que designer le "graal" c'est la chaise. Je ne sais pas pourquoi mais une chaise est un objet tellement compliqué à réaliser. Cela demande une réponse à plein de questions à la fois pragmatiques, plastiques qui font appel à la physique et à la métaphysique. Un vrai challenge ! »

Un défi qu'il relève avec brio en réalisant une chaise épurée et efficace. La tôle découpée, pliée et assemblée, pourra alors avoir une deuxième vie.

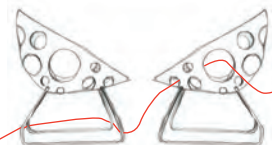
« Le design a un rôle dans le cycle de l'objet. Il pose des questions et ce questionnement est partout. Il peut toucher la "praticabilité" d'un objet et le psychique d'une personne en le questionnant sur quelque chose. »

C'est toutes ces interrogations qui font l'esprit et la richesse du travail de Matt Sindall. Il n'est alors pas question de prêcher une bonne parole du design car c'est une volonté de travailler dans le système de manière active et paisible, une question de conscience qui se dégage de son design.

« La conscience doit être conquise et toujours reconquise par l'action et la lutte et aussi par des organisations dont le rôle est de pénétrer dans la vie quotidienne, d'y faire entrer un élément nouveau et plus élevé. Il n'existe pas dans la vie de lignes absolues de démarcation. » Henri Lefèvre, op. cit., p159.



Chaise Aluminium



Philippe Rahm, carte blanche 2009

«Terroirs déterritorialisés»

Quand la nature s'immisce au sein de l'habitat

Portrait Philippe Rahm

Entretien réalisé le 4 octobre 2012

« Le concepteur doit donc parvenir à investir le lieu et le produit d'une forte charge d'identité en utilisant les instruments du style (rigoureux ou fantastique) pour parvenir à la fiction, c'est-à-dire un effet de contraste par rapport au contexte, car plus ce récit est efficace et sophistiqué, plus il transporte l'utilisateur dans un monde différent du réel. » Andrea Branzi, Nouvelles de la métropole froide, p31.

Philippe Rahm est un architecte dont la pensée novatrice et personnelle sur l'architecture nous transporte dans un monde différent, meilleur qualitativement que celui dans lequel nous vivons. Il investit les lieux grâce à un nouveau mode d'expression qui lui est propre en s'appuyant sur les sciences et plus particulièrement celle de la météorologie.

L'architecture n'est plus appréhendée comme un simple objet d'étude (comme elle a pu l'être dans le passé), il n'est plus question de pure construction, de plans exclusifs basés sur la composition par le biais d'une pensée historique mais d'une approche sensible et sensitive de l'espace. L'intérêt de son travail se donne à voir dans son analyse libératrice, sa lecture du réel. « Les contacts avec les besoins profonds et les comportements de l'habitant, avec la qualité physique de son espace domestique. » Andrea Branzi, op. cit., p31.

Cette typologie architecturale fondée sur des phénomènes météorologiques lui a été inspirée par la nature et de nombreuses recherches philosophiques. Il souhaite revenir à l'essence même de l'architecture : le vide, l'air, la lumière et l'espace en mettant de côté l'enveloppe externe du bâtiment. L'espace, « C'est avant tout définir le creux dans lequel on habite plutôt que le dur, le construit. » Si les architectes ont historiquement étudié l'architecture en terme d'enveloppe, Philippe Rahm axe son approche sur la notion de creux, la question du vide. « L'enjeu premier est le vide lui-même, il fabrique l'architecture et conditionne l'espace intérieur, le chaud et le sec. »

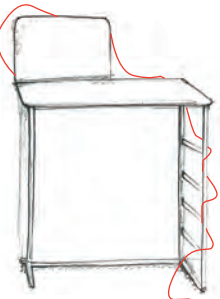
Il s'est très vite intéressé à la "matérialisation" de l'espace en prenant le contrepied de son apprentissage à l'école d'architecture où les notions qui lui



Philippe Rahm

100

101



étaient inculquées comme le seuil, la limite, le franchissement et les ouvertures étaient, selon lui, trop abstraites. « *J'éprouvais un certain malaise par rapport à cette dématérialisation abstraite de l'architecture.* »

Philippe Rahm est un homme ancré dans le réel, sa démarche met en jeu des faits concrets et scientifiques qui replace l'architecture dans son monde matériel et physique. Cette matérialité prend vie grâce à des phénomènes physique comme l'apesanteur et le climat. Si en 2005, son approche qui introduisait la question d'écologie était partagée, considérée comme abstraite, "pop" (comme il dit lui même), elle est aujourd'hui primordiale dans notre société.

Philippe Rahm a su, avec le temps, former son regard et définir ses intentions et envies. Son postulat de base consiste alors à ramener l'extérieur de nos maisons à l'intérieur. L'architecture n'est alors pas juste définie par des murs, du solide, du palpable, du construit qui tend à définir un esthétisme mais plutôt par une approche scientifique et expérimentale de l'espace.

Si il n'est pas concevable de faire "le jour durant la nuit" et d'imaginer "le printemps durant l'hiver", pour Philippe Rahm tout est possible. L'architecture lui permet d'envisager ces phénomènes.

Son projet "vapor appartement", par exemple, réintroduit une diversité de zones climatiques au sein d'un appartement moderne. Les espaces sont plus secs dans une partie ou plus humides dans une autre. « *Plutôt que de répondre avec une solution technique au problème de l'humidité dans l'air, nous voulons transformer ce problème d'une façon poétique jusqu'à ce qu'il devienne un paysage sensuel.* » Philippe Rahm cherche donc des solutions alternatives qui transforment les problèmes de climat actuel en solution. Nos espaces deviennent alors sensibles et poétiques faisant appel à la technique et la science. Cette poésie forme un nouveau vocabulaire établi sur l'expérience de notre monde intérieur. « *L'image poétique nouvelle une simple image !- devient ainsi, bien simplement, une origine absolue, une origine de conscience.* » Gaston Bachelard, la poétique de la rêverie, Introduction.

Une révolution sensorielle

C'est en découvrant les textes d'Henri Laborit avec les notions "d'entropie" et de "thermodynamique" qu'il trouve sa voie. Gilles Clément et sa vision du paysagisme abordé par le biais de notions botaniques et biologiques lui ouvrent aussi les champs du possible en considérant la nature autrement que par l'esthétique. Ici, il n'est pas question d'utopie mais d'un laboratoire de

réflexions introduisant une autre sensibilité dans le projet.

« *A présent, le design possède un patrimoine extraordinaire de sensibilités et d'itinéraires nouveaux en matière de projet, d'une grande richesse expressive.* »

Andrea Branzi, *op. cit.*, p38.

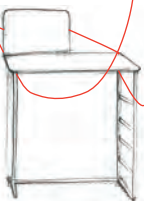
Cette recherche du bien-être transforme l'environnement de l'homme en considérant nos espaces, notre habitat, notre intimité et en mettant en jeu notre corps. Philippe Rahm interroge le climat, l'air et la lumière qui deviennent les enjeux majeurs du projet. Grâce à eux, il définit une qualité d'environnement intérieur. L'ambiance de nos intérieurs, jusque là axée sur l'esthétique et la composition, se transforme en une recherche qualitative sur l'air, la lumière et l'espace qui tend à améliorer notre vie quotidienne. Une « révolution sensorielle » comme disait Branzi dans son ouvrage nouvelle métropole froide qui met en avant la relation renouvelée entre l'homme et son milieu. « *Le travail se développe et les projets deviennent des sujets d'expériences de nos propres sujets d'études* »

Le projet s'auto-présente. Il possède sa logique propre à travers un nouveau mode d'expression. Philippe Rahm part de l'infiniment petit pour aller vers l'infiniment grand. Il redonne des qualités profondes à un environnement qualifié par Andrea Branzi, comme, « dévasté par l'industrialisation ». Aujourd'hui avec le réchauffement climatique, il faut s'intéresser à la qualité de l'air et de vie. Cette réflexion sur notre environnement et notre futur est fondée sur les modes de vie contemporains. Comment travailler différemment en acceptant cette réalité nouvelle ?

Les programmes donnés, permettent à Philippe Rahm de questionner de nouveaux champs d'investigation et d'élargir la recherche théorique. Son projet actuel de "parc naturel" à Taiwan utilise uniquement des énergies renouvelables.

Développement durable et écologie de l'air

Par ailleurs, Son projet de Carte blanche réalisé en 2009 avec le VIA « Terroirs détériorés » considère de nouveaux objets qui permettent de créer une nature dans un intérieur. Le questionnement consiste à trouver comment le design et l'aménagement intérieur peuvent intégrer différemment les nouvelles données du développement durable. Par le biais d'une reconstitution chimique, il crée l'atmosphère parisienne ressentie avant l'arrivée massive de la pollution. Ce projet ne doit pas être vu comme une critique. Philippe Rahm nous parle





*Terroirs déterritorialisés
Vue d'ensemble*

plutôt de réalité avec un point de vue post-critique. Il ne dénonce pas, il cherche plutôt à tirer l'intérêt d'une situation afin de la transformer. C'est la relation entre l'intérieur et l'extérieur qui l'intéresse : *« Autrefois, si la nature était dehors on parlait alors de naturel et la notion d'artificiel signifiait l'intérieur. Aujourd'hui, à cause du réchauffement climatique, ce qui est à l'extérieur est aussi réchauffé. L'artificiel est dorénavant présent à l'extérieur. »*

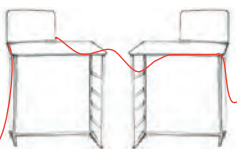
Philippe Rahm cherche à ramener certaine qualité de l'extérieur à l'intérieur de nos espaces. Un renversement des positions entre intérieur, extérieur, artificiel et naturel qui s'opposent en s'appuyant sur des nouvelles contraintes du développement durable (la ventilation, le chauffage, la température et l'unité de lumière.)

Philippe Rahm parle d'une "œnologie de l'air" et fait le rapprochement avec une certaine pratique culinaire et la fabrication des vins. Ces deux domaines lui ont inspiré le projet de "terroir". Ce qui se passe en sous-sol crée une géologie :

« Une des qualités de l'air et de l'architecture aujourd'hui pourrait être un parfum de l'air lui-même. »

L'air devient une donnée qualitative de l'espace, un ressenti spatial. Il utilise le calcaire, une pierre représentant l'architecture parisienne, dans l'espace intérieur en l'utilisant comme matériau pour la réalisation d'un radiateur. La pierre ne symbolise alors plus uniquement l'extérieur des bâtiments mais, elle transforme l'espace intérieur en en parfumant. Ce parfum se dégage du calcaire et l'on ressent alors l'atmosphère Parisienne de l'intérieur. Ainsi, Philippe Rahm donne un parfum à l'architecture en retroussant les qualités extérieure du bâtiment vers l'intérieure. Le calcaire devient parfum par le biais d'un radiateur, il embaume notre intérieur et transforme notre air. Cette carte blanche c'est l'objet d'un environnement plus sain : *« C'est comme si le vrai Paris n'était pas l'image de Paris mais, plutôt le goût de l'image du calcaire parisien. »*

« La climatisation, comme qualité structurelle de l'espace, la qualité de lumière, les conditions acoustiques font partie de la réalité vécue de l'environnement, c'est-à-dire de sa consommation physique sophistiquée. » Andrea Branzi, op. cit., p33.





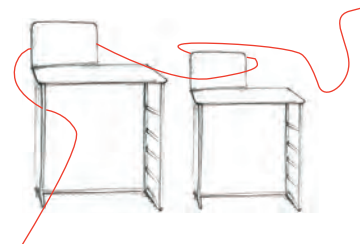
***Terroirs déterritorialisés
Ventilation***

Phillipe Rahm ramène un nouvel ordre aux choses préétablies, au domaine de l'architecture. Ici, tout est question de sens et les matériaux, les couleurs et les parfums deviennent l'espace en lui même.

Les notions de climat et de confort jouent un rôle notable et donnent le ton à ses réalisations. « *A un moment donné, on se repose des questions de design et l'on redonne une mission physiologique à nos objets.* »

Philippe Rahm ne joue pas sur l'excentrisme, l'esthétique. Il réfléchit à une approche constructive des projets dans un monde en perpétuel mutation. L'ordre, jadis établi est remis en cause, nos repères sont chamboulés et confrontés. Il n'y a plus d'extérieur et d'intérieur, tout se mélange.

« *C'est ainsi que le projet devient en partie une proposition de modification de cette réalité, et aussi un système qui la représente par une simulation à l'échelle réduite, c'est-à-dire un "modèle théorique de métropole".* » Andrea Branzi, *op. cit.*, p126.





Gaëlle Gabillet & Stéphane Villard, carte blanche 2011 «(objet) trou noir»

Vers une dématérialisation de l'objet

Portrait Stéphane Villard

Entretien réalisé le 8 octobre 2012

« Notre condition de "demiurge faible", qui peut créer à l'échelle locale mais ne réussit pas à contrôler l'échelle globale, est à l'origine des problèmes actuels qui, aujourd'hui plus que jamais, font du système artificiel une seconde nature, aussi complexe que la première, aussi difficile à connaître et à prévoir. » Ezio Manzini, *Artefacts : Vers une nouvelle écologie de l'environnement artificiel*, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 1992, p. 52.

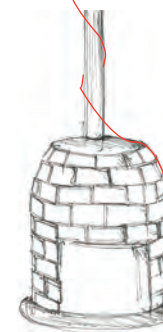
Selon Ezio Manzini, la production artificielle est une manipulation du naturel. Elle s'avère aussi complexe, imprévisible et incontrôlable que la nature dont elle est issue. Le designer se doit, aujourd'hui, de réfléchir au contexte, à la production artificielle des objets et à leurs productions globales. « *Il est temps en effet d'apprendre à situer l'effort du design "par-delà le capital", qui est certes son moyen, mais ne saurait être sa fin.* » (Stéphane Vial, *Court traité du design*, chapitre : par-delà le capital, p 46).

Voilà, une nouvelle manière d'aborder le design, plus complexe, où il est important de prendre en compte les enjeux notables de notre société notamment les ressources, l'énergie et l'écologie. Dans ce contexte, comment créer autrement ?

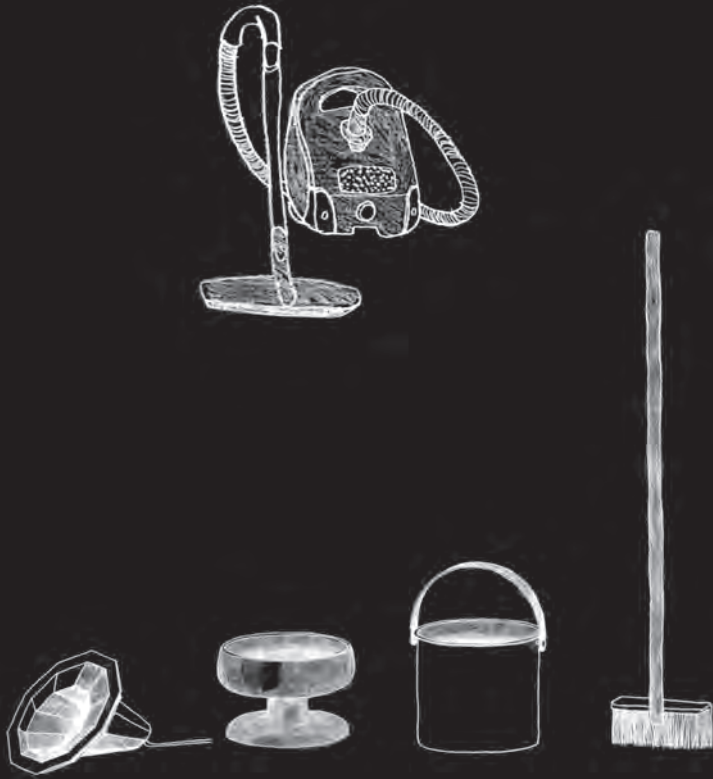
Le monde contemporain est un monde d'objets jetables qui alimentent les politiques de recyclage des déchets et de développement durable : « Une chaise plastique » est « comme neuve » ou « bonne à jeter » » (Manzini 1986, p.194, *La matière de l'invention*, trad. De l'italien par A. Pilia et J. Demarcq, éditions du Centre Pompidou, 1989.)

Mais un présent sans devenir est-il le seul destin envisageable pour un objet ? Stéphane Villard et Gaëlle Gabillet s'interrogent. Leur travail met en évidence les conditions que doit remplir le design contemporain, l'expression de l'esprit d'une époque plus consciente et plus responsable. Ils abordent leurs projets par le biais de nouveaux usages et dispositifs permettant aux concepteurs et aux usagers d'appréhender différemment les objets qui nous entourent : « *Pour moi le design est lié au plaisir de dessiner des objets, fabriquer des choses et s'intéresser à la natures des objets. Je suis très curieux !* »

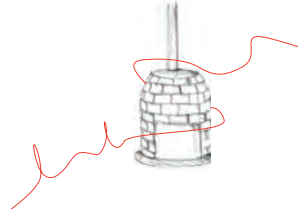
Stéphane Villard se définit comme un designer industriel. Il porte un regard



(Objet) trou noir
Vue d'ensemble



110
111



pointu sur l'industrie, ses méthodes, ses moyens ainsi que sur ce qu'elle produit. Sensible aux problématiques actuelles, il met en avant la notion de contexte dans ses projets. « *La question de la maîtrise de l'énergie, des dépenses énergétiques, la manière de gérer nos ressources définissent le contexte. Pour moi, c'est le point de départ.* »

L'expérience acquise pendant dix ans en travaillant chez EDF comme directeur de Recherche et de Développement lui a permis d'axer sa démarche de travail. Aujourd'hui, profession libérale, il exerce accompagné par Gaëlle Gabillet avec qui il a réalisé notamment le projet de carte blanche "objet trou noir", en 2011 en partenariat avec le VIA. Cette carte blanche à l'allure et à la forme peu commune met en avant l'évolution de nos besoins et notre quotidien. Plus qu'une finalité Gaëlle Gabillet et Stéphane Villard proposent des solutions alternatives qui visent à améliorer notre environnement. On ouvre alors les yeux sur les objets qui nous entourent ; les objets n'ont alors pas une seule fonction mais plusieurs. Transformés, déspecialisés, les objets s'assemblent et se désassemblent. Ce jeu de transformation permet de limiter le nombre d'objets omniprésents dans nos espaces. Un projet qui nous laisse réfléchir quant aux possibilités et aux changements à venir dans le domaine de création : le design.

« *Le terrain immatériel constitué par la circulation médiatique des idées expérimentales, (...) propageant des hypothèses et des théorèmes destinés à stimuler la créativité sociale et à produire des énergies porteuses de changement.* » Andrea Branzi, « in Progress », éditions Monografik, Paris 2010.

Entre performance et rentabilité

La volonté première de Gaëlle Gabillet et Stéphane Villard est de « *créer des objets en plus qui auraient la vocation de générer des objets en moins* ». Ils imaginent une façon d'alléger notre quotidien et nos espaces en mettant en avant l'utilité des objets créés. Ils définissent alors l'opposé de ce que André Gorz appelait les "biens compensatoires". « *Les biens et les services compensatoires ne sont pas, par définition, des biens et services nécessaires ou simplement utiles. Ils se présentent toujours comme contenant un élément de luxe, de superflu, de rêve qui, désignant l'acquéreur comme "heureux privilégié", le protège contre les pressions de l'univers rationalisé et l'obligation de se conduire de façon fonctionnelle.* » (André Gorz, Métamorphoses du Travail, p80, 81, 1988.)

Ancré dans notre monde, Gaëlle Gabillet et Stéphane Villard partent d'un constat global sur le design qui, devant prendre en compte à la fois des enjeux de société et les problématiques actuelles, devient de plus en plus complexe.

« *Le design s'auto-déclare souvent comme étant celui qui prend bien en compte, qui agit pour le bien, pour le projet etc. Je pense qu'il est très difficile de le faire surtout quand on regarde véritablement la marche de main d'œuvre très faible que l'on possède dans le cadre d'une commande.* » Selon lui, cette société, extraordinaire, à de nombreux égards, présente malheureusement une accumulation constante. Ce surplus d'éléments interroge Stéphane Villard quant à son métier de designer, il cherche à produire différemment : « *Il nous faudrait alors créer des objets en plus (continuer à créer) mais que ces objets ai la vocation de générer moins de choses (d'absorber les déchets par exemple.)* »

Ce projet se définit par plusieurs notions clef: l'absorption, la décomposition et la déspecialisation. Gaëlle Gabillet et Stéphane Villard nomment leur projet "objet trou noir", une manière de dresser le cahier des charges paradoxal du design aujourd'hui : « *Nous vivons au sein d'un système assez performant du point de vue de ce qu'il invente, du confort généré. La problématique est celle de la rentabilité ; on gaspille énormément !* »

Ce projet, loin d'être une critique, fait l'état des éléments à prendre en compte de manière lucide. « *Nous ne sommes pas des militants ou des révolutionnaires. On a juste à un moment donné une parole. Etant très attaché à l'industrie, je saisi aussi la complexité liée à la réalisation des choses : faire plus avec moins et mieux avec plus.* »

Car, si le design est avant tout lié à la notion de désir, celle-ci doit trouver un sens concret, un sujet au-delà d'une volonté de possession grandissante, narcissique. « *Le design est aussi l'un des principaux agents qui nous enferment dans le système quasi-total du consumérisme contemporain. C'est d'abord et avant tout affaire de désir, mais ce désir, étrangement, semble presque sans sujet - ou du moins sans manque ; il semble promouvoir un nouveau genre de narcissisme, tout entier image et dépourvu d'intériorité, et cette hypothèse du sujet annonce aussi sa disparition.* » Hal Foster, design et crime, chapitre design et crime, p 39.

Suite à la lecture d'un texte philosophie "faire place" de Pierre Damien Huygue, Gaëlle Gabillet et Stéphane Villard choisissent le terme de "désencombrement" présent dans leur carte blanche. Pierre Damien Huygue, dans son ouvrage, critique la notion de durabilité dans le "développement durable" qui, selon lui, est contradictoire. Les objets ne doivent pas être pérennes mais s'inscrire dans les préoccupations des générations futures. L'auteur nous incite à faire un tri, à « *faire place* » à "désencombrer" nos espaces. Ainsi, Les générations futures





(Objet) trou noir
Vue d'ensemble

ne doivent pas tout garder du passé mais définir leur propre vie. « *Quand on lu ce texte, il nous a paru très important, comme une forme de légitimation de ce que l'on présentait dans notre projet. On trouvait une mission au propos philosophique que l'on pouvait presque instruire d'un point de vue fonctionnel dans nos créations.* » Gaëlle Gabillet et Stéphane Villard trouvent alors le moyen de rendre les mêmes fonctions aux objets tout en diminuant les éléments et en les fabriquant autrement. Ils utilisent nos déchets, présents en grande quantité, comme la matière première de leur projet. Les "objets trous noirs" s'inscrivent dans une philosophie et un imaginaire. Ils donnent la possibilité aux objets d'être moins encombrants et pris pour d'autres.

Vers de nouveaux usages ...

Si la notion de surprise n'est, selon lui, pas volontaire, elle est pourtant présente dans ce projet. Les éléments se décomposent et l'on découvre d'autres objets, d'autres possibilités. Avec l'exemple de l'aspirateur "petit trou noir de l'espace domestique" (Texte carte blanche Via 2011, p22) l'objet est finalement égal à cinq. L'aspirateur se décompose et donne lieu à la fois à un ventilateur, un socle, un seau ainsi qu'un balai. Un objet et cinq fonctions utiles. Quel coup de maître ! « *Quant un objet est spécialisé, il présente d'un côté beaucoup plus de performance pour faire une chose mais en même temps beaucoup moins de capacité à en faire d'autres.* »

Leurs objets sont suffisamment définis pour satisfaire la fonction qui leur est demandée et suffisamment indéfinis pour qu'ils puissent transiter vers un autre endroit. Une parfaite équation que Stéphane Villard explique très simplement: « *C'est le syndrome d'une bassine. Si vous êtes en camping, vous pouvez grâce à cet objet, laver à la fois vos habits, faire la vaisselle, transporter du sable et laver un enfant. De plus, si vous y ajoutez une poignée et des trous l'objet se transforme et donne lieu à une passoire.* »

Des nouveaux usages établis dans l'urgence et dans le besoin depuis toujours par l'homme.

Gaëlle Gabillet et Stéphane Villard s'intéressent aux objets dans leur non définition. Ils peuvent être pris pour d'autres : une casserole devient saladier et un vase aquarium.



Cette carte blanche est une manière de mettre à l'épreuve leur propos et l'étude de ses limites. Ils choisissent d'aller à l'encontre de l'aspect du marketing qui consiste à nommer différemment les mêmes choses pour pouvoir mieux les vendre toutes. « *Les objets que l'on peut trouver dans les hypermarchés ne sont plus les réponses à des questions que les hommes se posent, ce sont plutôt les hommes transformés en réponses à la question posée par les objets. Les objets deviennent "des test", ce sont eux qui nous interrogent et nous sommes sommés de leurs répondre, et la réponse est incluse dans la question. Ainsi fonctionnent semblablement tous les messages des médias ; ni information, ni communication, mais référendum, test perpétuel, réponse circulaire, vérification du code.* » Jean Baudrillard, Simulacre et simulation.

L'évolution de nos comportements est la base de leur propos. Aujourd'hui, la grande liberté d'expression et la simplicité des objets permettent de briser les codes. Car, si il y a 25 ans l'on choisissaient des objets de vaisselle "qualifiés", porteurs de signes et d'attributs digne de se nom, aujourd'hui :

« *On peut vraiment employer les objets comme on le veut.* »

Cette pratique est vécue personnellement par Stéphane Villard, il raconte qu'à défaut de posséder une batterie électrique, il utilise des embouts branchés dans une perceuse sans fils. « *Cela me faire rire de voir jusqu'où tient le propos, jusqu'où cela génère de la surprise.* »

... Et de nouveaux horizons

L'élaboration des combinaisons proposées n'est pas exhaustive, Gaëlle Gabillet et Stéphane Villard laissent la porte ouverte à l'inconnu, à l'imagination. Prenant le parti de faire moins, la matière devient primordiale. « *Nous devons regarder les matériaux qui se déversent un peu partout. Les ramasser, les revaloriser, et puis s'intéresser à des matières dont la production n'est pas polluante, qui n'est pas assujettie à un appauvrissement des sols ou des pays qui les extraient. Voilà, pour moi, un enjeu important.* »

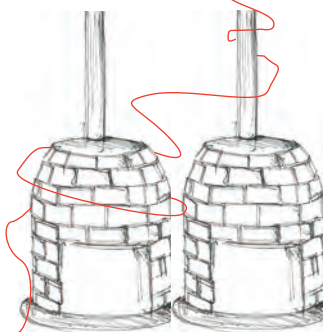
Le jetable, un tour de force du design dans notre société qui ne respecte plus les objets leurs compositions et leurs valeurs. « *Cette carte blanche parle fondamentalement de principes que l'on pourraient mobiliser en conception pour avoir d'autres moyens. Selon nous, il existe une réorganisation formelle et un choix des composants qui sont à revoir aujourd'hui.* »

Allant à l'encontre de la conception consistant à aborder les objets dans leur durée de vie par le biais d'assemblage de petites pièces, Stéphane Villard et Gaëlle Gabillet jouent de la composition de sous-objet et de leur autonomie. Inventer dans la pénurie et l'élégance, tel est l'enjeu du design futur.

Les conditions de vie actuelles ouvrent le design vers de nouveaux horizons, de nouveaux enjeux : « *Nous sommes les nouveaux pauvres du monde industriel* » Starck, interview, intramuros. Stéphane Villard et Gaëlle Gabillet entament cette réflexion par cette carte blanche qui souligne une structure de travail et une méthode d'approche différente. « *Il y a du travail pour le design au-delà de cet océan d'essais stylistiques qui est pour moins très intéressant d'un point de vue formelle mais surlimité par rapport à ce qui se joue dans les entreprises, les décharges et la rue.* »

La beauté créée est ici plus subtile, maline, véhiculant des choses à tous les niveaux dans la production et dans l'habitat. Une économie de moyen, un débat, une posture qui amène à penser et à produire en étant conscient de toutes les sphères de la société.

Le design, une dimension globale partagée par le design italien Ettore Sottsass (1917-2007) : « *Le design, c'est une façon de concevoir la vie, la politique, l'érotisme, la nourriture, et même le design. Au bout du compte, c'est une utopie figurative ou une métaphore sur la vie.* »





Claude Courtecuisse

Claude Courtecuisse

Un design classique

Portrait Claude Courtecuisse

Entretien réalisé le 28 septembre 2012

Suite à la rencontre avec onze designers contemporains, j'ai souhaité interroger Claude Courtecuisse, designer des années 60 qui, par son expérience passé et sa méthode de travail, représente la création d'objet et la vision de toute une période historique et vaste du design.

« Pour moi, le design est une façon de discuter de la vie, de la société, de la politique, de l'érotisme, de la nourriture et même du design. » Ettore Sottsass, cité par Marie-Haude Caraës, Pour une recherche en design, Azimuts n°33, p39.

Du design ...

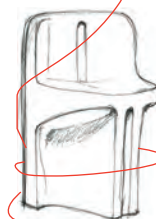
Claude Courtecuisse a plus d'une corde à son arc. Passionné par l'objet sous toutes ses formes, l'art et plus particulièrement le domaine du design, il a réalisé des sièges emblématiques d'une époque. Ses projets comme "Apollo", "Mercurio" et ses sièges fabriqués en carton, se retrouvent aujourd'hui exposés : au Centre Pompidou, aux Arts Décoratifs, au Frac Nord-Pas-de-Calais et au Musée de la piscine de Roubaix.

Suite à des études en architecture intérieure, aux arts appliqués, Claude Courtecuisse s'intéresse à l'objet et notamment au thème de l'assise qui lui tient tout particulièrement à cœur. Il réalisera d'ailleurs son mémoire de fin d'étude (lors du professorat à école normale supérieure de Cachan) sur le siège vu sous toutes ses coutures : une étude sur l'objet, analysé depuis la fin du XIXe siècle, au moment de l'ère industrielle, jusqu'à l'année 1965 (fin de son mémoire). Cette passion, donnera lieu à un livre : "Dis-moi le design" (2004), un ouvrage pédagogique mettant en avant la démarche de conception des designers destiné, aussi bien à des enseignants, qu'aux étudiants ayant soif de connaissance. « L'auteur a construit des grilles de repérage afin que l'ouvrage développé (la chaise) ne soit jamais reçu comme une recette modélisante mais constitue une ouverture possible sur d'autres sujets d'analyse. » Introduction "Dis moi le design", p.9.

Avec le dessin comme outil principal, Claude Courtecuisse a effectué de nombreux croquis, plus de trois cents, lors de l'élaboration de ses projets (aujourd'hui présents aux archives des arts décoratifs). « J'ai réalisé quelques maquettes mais le dessin est primordial ! C'est la projection de la pensée. »

118

119





Sièges Monobloc

Il explique alors la complexité qu'il a pu rencontrer dans le dessin technique à l'échelle un : « A l'époque c'était très complexe. Les formes des chaises "Monobloc" ou "Mercurio", par exemple, demandaient d'avoir une belle maîtrise de la descriptive car, il nous fallait alors trouver des coupes sans aide de repères. Le dessin était l'outil principal de description et de réalisation d'un projet. »

... à une approche plastique de l'objet

Si Claude Courtecuisse a toujours navigué entre deux domaines : l'art et le design, c'est dorénavant son métier de plasticien qui a pris le dessus, même si la présence des objets reste toujours centrale comme on peut le voir dans son exposition "détours d'objets" présentée, en 2007, à Beaubourg. Des "objets-totem" mettant en avant sa manière poétique d'analyser notre quotidien, et nous font ouvrir les yeux sur le monde qui nous entoure. « Je suis peut être quelqu'un qui identifie assez bien cette navette entre les deux disciplines, l'art et le design mais je ne les mélange pas. Je sais quand je fais du design et quand j'aborde un travail de plasticien. » Philippe Collin, Ed. L'Echoppe, 1998. Entretien réalisé en juin 1967 à la Galerie Givaudan.

Questionnant continuellement l'âme et la force de nos objets « Regardez les objets que vous avez, vous saurez qui vous êtes. », Claude Courtecuisse a su aiguïser son œil notamment par l'étude minutieuse des ready-made de Marcel Duchamp. L'avant-gardisme de ces œuvres, la manipulation du vide et la présence du mouvement, rapporté à la sculpture a su toucher et inspirer toute une génération de designers et artistes.

Marcel Duchamp souligne dans un entretien, avec Philippe Collin en 1967, que : « Le ready-made ne doit pas être regardé, au fond. Il est là, simplement. On prend notion par les yeux qu'il existe. Mais on ne le contemple pas comme on contemple un tableau. L'idée de contemplation disparaît complètement. Simplement prendre note que c'est un porte-bouteilles, ou que c'était un porte-bouteilles qui a changé de destination. » (Entretien avec Philippe Collin, Ed. L'Echoppe, 1998. Entretien réalisé en juin 1967 à la Galerie Givaudan qui présentait une exposition de ready-made.)

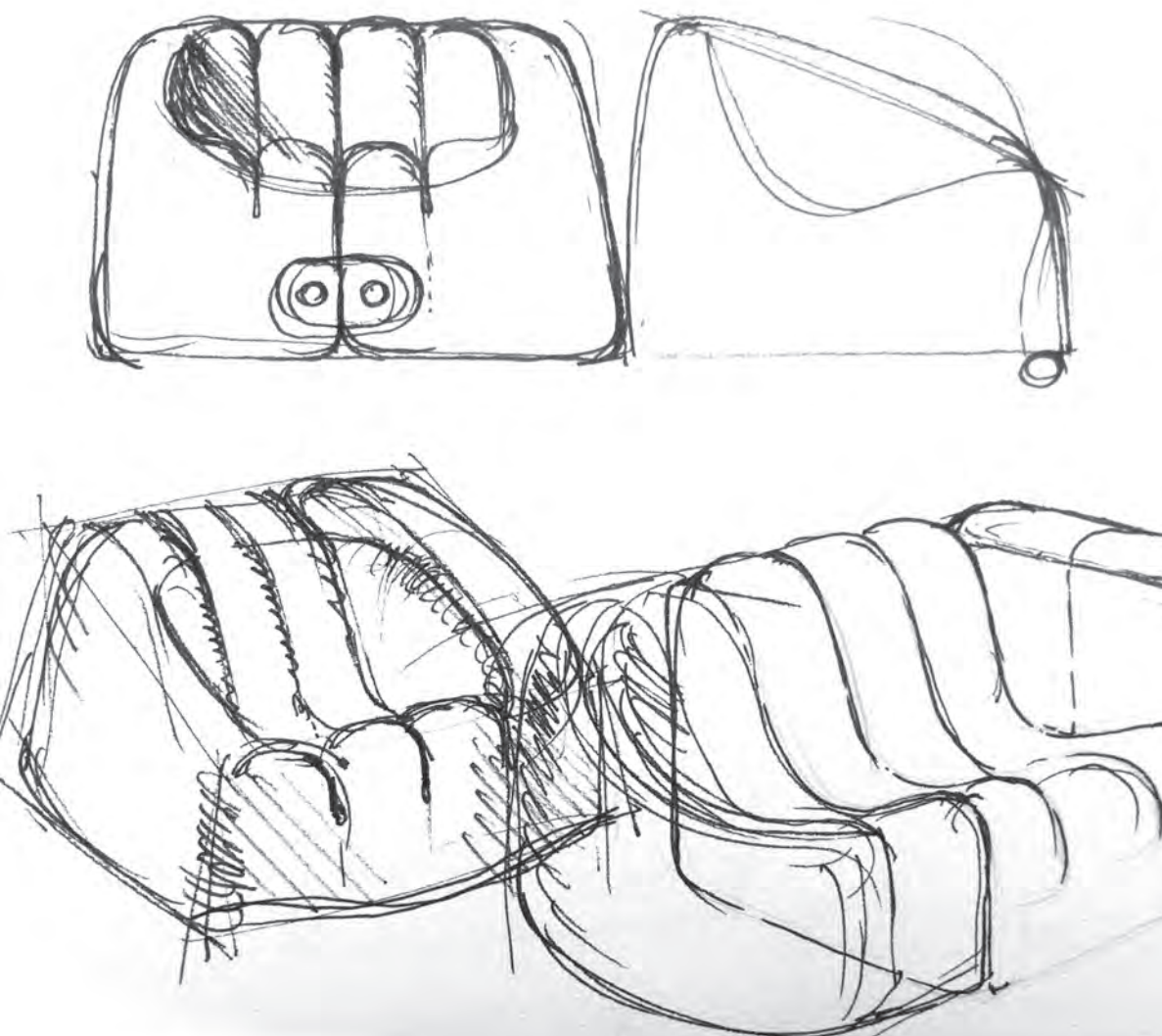
Inventer des habitudes nouvelles

Claude Courtecuisse s'inspire de la citation du philosophe français d'Yves Michau: « L'art est passé du substantiel au procédural » afin de définir le design tel qu'il se présente aujourd'hui. Il explique, que si les matières comme le bois, le bronze, le marbre etc. définissaient dans le passé l'univers de la peinture, Marcel Duchamp par le biais des Ready-made a amené au sein de l'art un nouveau questionnement, celui du concept comme stratégie de travail.

120

121





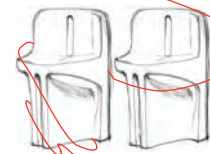
Croquis

« Cela m'intéressait d'introduire le côté exact et précis de la science (...). Ce n'est pas par amour de la science que je le faisais, au contraire, c'était plutôt pour la décrier, d'une manière douce, légère, sans importance. Mais l'ironie était présente. » Marcel Duchamp, cité par Judith Housez, Marcel Duchamp biographie, chapitre 17, Le Grand Verre.

Dorénavant, c'est par leurs démarches que les artistes constituent leurs projets. En partant de ce constat, Claude Courtecuisse s'exprime sur le design : « Le design est passé du fonctionnel déductif (tradition forme fonction) au prospectif comportemental. » Le design consiste à inventer des habitudes nouvelles alors que précédemment, il répondait très justement aux habitudes liées à la société.

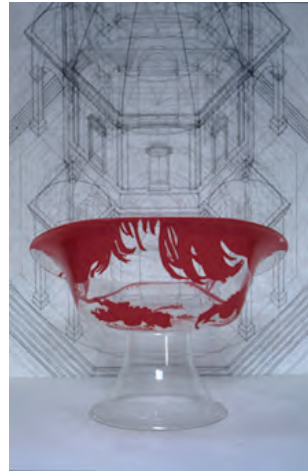
Claude Courtecuisse fait le lien direct entre la période actuelle et celle des "30 glorieuses". Ayant fait du design dans le passé et analysant les objets actuels et leurs évolutions, il souligne que ces deux périodes sont similaires et font l'état de révolutions techniques et technologiques notables. « Il est intéressant d'analyser le design. J'appartiens à une génération qui a vécu les 30 glorieuses, c'est-à-dire les années où le terme "design" est apparu jusqu'à la crise pétrolière en 1973 qui marquera la fin de la période vaste dans laquelle j'ai travaillé. La période suivante, le "post modernisme", va être moins inventive et produira de la forme. Il faudra attendre les années 90 et l'apparition de l'ordinateur. Cet outil va vraiment s'inscrire dans la société et remettre en question tous les territoires. » L'évolution rapide de la technique et l'omniprésence de l'informatique a effectivement considérablement transformé nos modes de vie et notre manière de communiquer. « J'entends une sorte de mutation génétique que l'avènement des nouveaux médias a produite – ou est en train de produire – dans la génération qui nous suit immédiatement, et qui aura des effets encore plus radicaux sur les générations suivantes » Andrea, Branzi, Nouvelles de la métropole froide, p116.

Nous emmagasinons un grand nombre d'informations, d'images et, dans une rapidité accrue, nous accédons au monde entier, simplement, grâce à un objet, de petite taille : notre téléphone. Dans le domaine du design, cette transformation a un impact : l'Iphone est l'exemple même de l'alliance entre la technologie pratique qui multiplie des services et l'objet quotidien qui nous suit partout où nous allons. « Ce qui est étonnant, c'est que l'ordinateur permet de présenter des scénarios, des espaces ainsi que des objets. On a une telle capacité de nos jours à reproduire des images ! Si avant l'on dessinait et l'on essayait de réaliser un prototype, le plus proche de notre souhait, aujourd'hui, les designers tentent avec leurs prototypes de ressembler à l'image qu'ils en ont fait lors de l'étude préparatoire. On essaie d'imiter l'image. »





Siège en carton



Mercurio



Exposition "Défours d'objets"



Siège en carton



Appolo

Cette approche soulignée par Claude Courtecuisse marque l'écart entre deux périodes du design. Si l'imaginaire a toujours été au delà du simple nécessaire, les designers se trouvent, dorénavant, dépassés par l'outil et l'image qu'ils nous proposent : « *Le projet doit désormais s'exercer sur les territoires de l'imaginaire en créant de nouveaux récits, de nouvelles fictions qui viendront augmenter l'épaisseur du réel.* » Andrea Branzi, *op. cit.*, p11.

L'image n'est souvent pas perçue comme ce qui animait le projet au départ. Si l'on prend l'exemple du Bauhaus avec les sièges en tubes réalisés par Breuer et Mies Van Der Rohe, on s'aperçoit que l'élément de discours fort a finalement échappé à sa destinée. Ces sièges, qui se voulaient révolutionnaires, à bas prix et principalement destinés aux ouvriers, n'ont pas connu, à cette période, les ventes espérées ; ils seront finalement vendus, 50 ans plus tard chez Knoll pour une clientèle aisée. Le design, « *une démarche de projection ou d'anticipation qui consiste à imaginer ; à partir de l'état existant, des formes innovantes de vie de d'usage.* » (Stéphane Vial, court traité du design p72), qui n'est pas conscient de l'effet et des réactions qu'il peut engendrer sur notre monde.

Quand les objets changent la vision du monde

Cette analyse sur la pensée, l'objet et la société fait état du design. Claude Courtecuisse place le siège "Sacco" de Tèodoro au rang d'emblème. Symbole de changement, ce siège, s'inscrit dans l'évolution des mœurs et des habitudes et, représente l'objet de design dans son rôle d'acteur de la société. « Le design, en revanche, est fondamentalement autre chose que de l'expression de soi. Il a pour origine la société. » Kenya Hara, *Designing Design*, 2007 p24.

Ce siège, mou et informe, contraste, remet en cause la chaise "standard" (dossier, accoudoir et quatre pieds) et pose une énigme quant à sa fonction. Ici, le siège s'adapte au corps et non l'inverse. Cette assise questionne aussi bien les postures du corps que la vision du monde : on appréhende l'espace différemment, au ras du sol, on regarde le plafond, vautré. La société change et provoque dans l'imaginaire des designers la possibilité d'appréhender les objets autrement. Le "Sacco" de par sa posture influera même sur l'apparition des collants qui permettront aux femmes de s'asseoir dans une posture confortable. Ce jeu sur les codes en design qui remettent en cause la pensée et l'objet intéressent tout particulièrement Claude Courtecuisse. Et, si le "Sacco" était emblématique des années 60, aujourd'hui la chaise "solid" de Patrick Jouin exprime bien notre époque.



« Cette chaise ne démontre pas le confort mais met complètement en pratique la technologie, le concept même de concevoir un objet et la performance. »
Par cette création, Patrick Jouin souligne la puissance de l'outil et c'est toute une approche du design et de la fabrication : « C'est en cela que notre époque est passionnante ; elle remet sans cesse en question. »

Un principe : forme/ fonction

Claude Courtecuisse s'est principalement intéressé à ces questionnements et aux enjeux de l'objet. « Les concepteurs, les designers, sont des gens qui donnent aux objets usuels des formes destinées à les rendre toujours plus utilisables. », Vilém Flusser, Petite philosophie du design, p43.

La technique et la matière ont été de grandes sources d'inspiration dans son travail. « *Je suis encore dans la conception très traditionnelle de la forme fonction, c'est-à-dire, une forme provenant de l'exploration du matériau.* »

La chaise "Monobloc" est le projet dont il est le plus fier. Celle-ci, inspirée de la technique du thermoformage consistait à aborder la chaise sans ses quatre pieds significatifs.

Il cherche alors à élaborer une chaise en matière plastique ayant deux faces lisses et qui représentant un coût de fabrication raisonnable. « Cette chaise est venue de l'observation d'une technique qui était pas du tout adaptée au mobilier. Elle est venue du déplacement d'une technologie. »

L'élaboration d'une gamme de mobilier en carton, inspirée par la matière recyclable, le projette sur la scène du design. Il amène grâce à l'élaboration de ses sièges, un nouveau concept : celui de l'éphémère, étonnant et peu connu dans les années 60. « Avec Monsieur Courtecuisse, le durable est démodé ! » Extrait du journal voix du Nord sur l'exposition du salons des artistes décorateurs présentée aux Grand Palais à Paris, 1967.

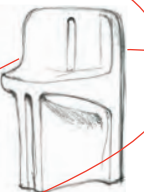
Ce projet, présenté aux "salons des artistes décorateurs" au Grand Palais, questionnait plus que la simple résistance du corps sur un matériau léger. Le siège pliable, symbole de mobilité, s'inscrivait dans une démarche réactionnaire qui remettait en cause le mobilier de l'époque, des meubles anciens qui perduraient selon les époques et les styles légués par les ancêtres d'une même famille. « Je fais partie de la génération "prisunic". Le design et le fait de faire du meuble contemporain étaient réservés aux grandes marques, aux gens qui avaient de l'argent, qui avaient réussi leur vie sociale. Ici, la question était de faire du mobilier contemporain accessible à tous. »

Il poursuivra cette question de mobilité dans nombreux de ses projets notamment, le siège "Apollo" ; une assise réalisée grâce à des tubes, des traverses et du tissu qui permettait le transport du siège. Entièrement démontable, il pouvait être transporté dans un carton de petite taille.

Un questionnement, une analyse, un regard

« Le terme design est aujourd'hui plus vaste. Si auparavant il consistait à produire des objets en série, il est primordial maintenant d'avoir une pensée, une réflexion sur le projet et tous ses composants. » Claude Courtecuisse s'inscrit pleinement dans l'univers du design. Grâce à son expérience et son analyse, il poursuit la recherche sur notre monde et notamment les objets de notre quotidien en perpétuel mouvement.

Il a notamment organisé cette année un colloque « D'un territoire l'autre », dans le cadre de l'Université de St-Etienne qui se tiendra à Lyon le 13 et 14 décembre 2012, fondé sur l'analyse des déplacements et les extensions des territoires tel que la production, la diffusion, l'exposition et l'enseignement, des thèmes qui font apparaître le design comme un espace ouvert à toutes les explorations possibles au-delà de l'ordre établi. « Face aux nouvelles technologies et à leur production sophistiquée d'images, le design, construit sur une quête du réel et de son exploration matérielle, a changé. Il se programme désormais à partir de l'investissement d'espaces virtuels radicalement nouveaux, s'appropriant par là des jeux de pensée inédits. Se pose alors, comme toujours, la question de leur incarnation : ces jeux peuvent-ils nous offrir de nouvelles pratiques d'échanges et de vie ? Il conviendra de recenser et d'observer les démarches qui tentent, face à la dérive de la surproduction, de la surconsommation, de la sur-communication... de réinscrire le design dans une conscience critique, voire "politique" du monde. »
Texte introductif du colloque, Eric Vandecasteele. Claude Courtecuisse.



Les thématiques du design contemporain

Divers thèmes que l'on retrouve dans le design d'aujourd'hui ont été abordés à travers les cartes blanches du VIA et les portraits de designers. Le design questionne à la fois l'enfance, l'imaginaire, la matière, l'ambiance, l'art, la nature, l'économie, les nouvelles technologies, la dématérialisation et la communication. Durant la rédaction de ce mémoire certains thèmes ont particulièrement retenu mon attention, provoquant en moi un questionnement. Ces portraits ont fait ressurgir certains souvenirs et m'ont poussé à réfléchir à ma relation au design et à la façon dont je souhaite l'aborder dans ma vie future. Cette partie cherche donc mettre en avant les thèmes principaux du design contemporain en confrontant, d'un côté, la vision des designers et, de l'autre, mon expérience personnelle.

Thème I

L'enfance :
la force créatrice

132

133



Very Nice
Azambourg

« Il n'est pas fonctionnel ni simplement "décoratif", il a une fonction bien spécifique dans le cadre du système : il signifie le temps. » Jean Baudrillard, Le système des objets, p104.

Je souhaite entamer cet écrit par le thème de l'enfance car il évoque pour moi la notion du temps : un commencement, une idée, un point de départ. Beaucoup de designers font le lien entre l'enfance et la création, que ce soit directement par le biais du design ou par le regard qu'ils ont su porter sur certains objets. Pour le psychiatre et psychologue suisse, Carl Gustav Jung, nous possédons tous un "enfant intérieur". Il s'agit de la part enfantine, vraie et authentique, que chacun possède en lui. Cet "être fictif" correspond à une partie émotionnelle qui existe en nous, se traduisant par un don inné pour la découverte, un émerveillement, une innocence et un esprit créatif sans limite. En grandissant, nous refusons de plus en plus d'écouter et d'entendre cette voix intérieure. **François Azambourg** explique que c'est avec beaucoup de difficultés qu'il a assumé son projet de chaise "Very Nice" : « *Même si j'ai eu beaucoup de mal à accepter ce projet, il m'a libéré de quelque chose.* » Ce projet, qui renferme l'histoire d'un petit garçon passionné par les modèles réduits d'avions, traduisait à la fois ses envies enfouies et ses souvenirs passés. C'est en l'exprimant qu'il a pu libérer sa force créatrice.

La création comme le moyen de défier nos peurs, de transmettre nos émotions.

Enfant, c'est avec assiduité que je suivais les cours aux Ateliers du Carroussel tous les mercredis (de 7 à 15 ans). Cela me permettait de m'échapper du monde qui m'entourait.

Un besoin de m'exprimer par la création que j'ai assouvi par le biais de l'apprentissage de la peinture, du dessin, du modèle vivant ainsi que par des cours de poterie. C'est sans doute les cours de modelage qui m'ont donné plus envie encore d'aborder l'objet. Car, si je dessinais beaucoup, je sentais qu'il me manquait quelque chose : ce passage du plan à l'objet a suscité en moi des émotions jusqu'alors inconnues. Chaque semaine était rythmée par l'attente. D'une semaine sur l'autre, je découvrais la pièce, qui au fur et à mesure se dessinait devant mes yeux ébahis. Les étapes successives dans l'élaboration de l'objet, le traitement de la matière, l'attente du séchage, de la cuisson entraînaient à chaque fois la surprise, la découverte et l'exaltation. L'émail me fascinait, sans doute parce que sa couleur n'apparaissait qu'avec la cuisson, comme par magie.

Des petits bols, des coffres, des photophores, des dessous de verre, de petits objets du quotidien, que j'avais créés de mes mains, utiles, mais surtout porteurs d'une grande valeur affective.

Imaginaire et monde rêvé

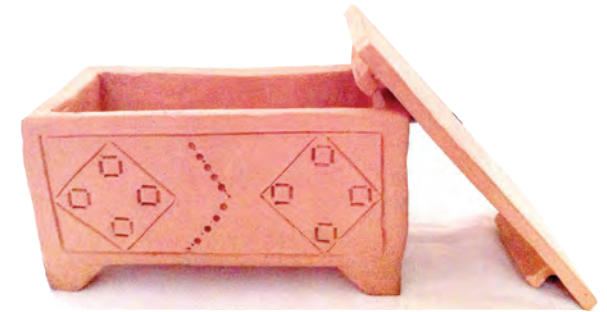
Les objets font appel au passé et aux souvenirs qu'ils renferment. L'enfance a inscrit en nous un rapport affectif à l'objet qui tend aujourd'hui à devenir un rapport de proximité et d'observation. Adulte, la relation avec ces derniers devient plus distanciée même si certains collectionneurs trouvent dans l'objet un prolongement d'eux même, un réconfort.

Les Tsé-Tsé designers par leurs objets parlent de cette notion de présence, de la valeur symbolique de l'objet. C'est la notion de "plaisir ajouté" qui les anime. Ainsi, leurs projets de photophores, par exemple, vient d'une envie de créer une atmosphère, une chaleur dans nos intérieurs.

Même si cet objet n'a pas pour but premier de nous simplifier la vie, il est fragile, il demande d'allumer une bougie, d'être nettoyé après usage. En réalité, l'objet apporte plus qu'une simple fonction ; il fait appel au réconfort et à la présence. Certains objets « nous aident à nous endormir, à rêver, à aimer et à nous sentir aimés. » Serge Tisseron, Comment l'esprit vient aux objets, introduction.

Les accidents que peuvent provoquer la matière, ses réactions et l'élaboration d'un projet font sa force. « Nous ne sommes pas des fonctionnalistes, il s'agit plutôt d'une manière de s'approprier les choses et de vivre avec elles de manière agréable. » Les Tsé-Tsé

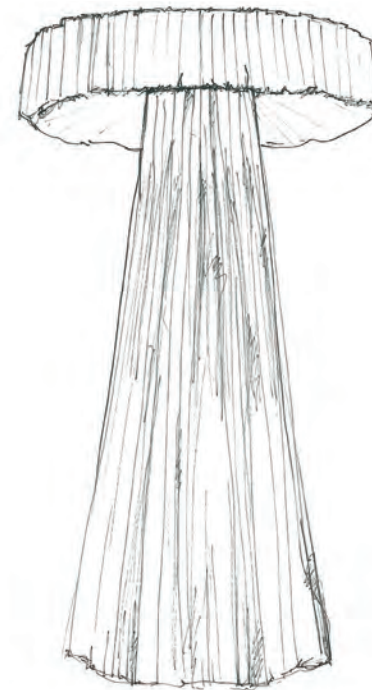
Certains objets n'œuvrent pas en nous leur fonction première mais nous transportent dans un imaginaire, dans leur univers. Les objets d'Inga Sempé, par exemple, me touchent par leur sensibilité et leur poésie. Son projet de "Grande lampe plissée" pour Cappellini a une présence particulière qui m'interpelle. Tout en finesse, cet objet se dessine et se révèle par ses plis. Ce projet de lampe suscite moi deux sentiments contradictoires : d'un côté, la fragilité et, de l'autre la force. Imposante par sa taille mais pourtant si légère... Allumé, l'objet s'anime et prend tout son sens, la lumière le pénètre et crée un jeu d'ombre et de lumière sur toute sa hauteur. Ce totem lumineux, rassurant et intrigant à la fois, fait appel à un autre univers, un monde où les lampes aussi grandes que nous deviendraient des personnages insolites, des compagnons de vie.



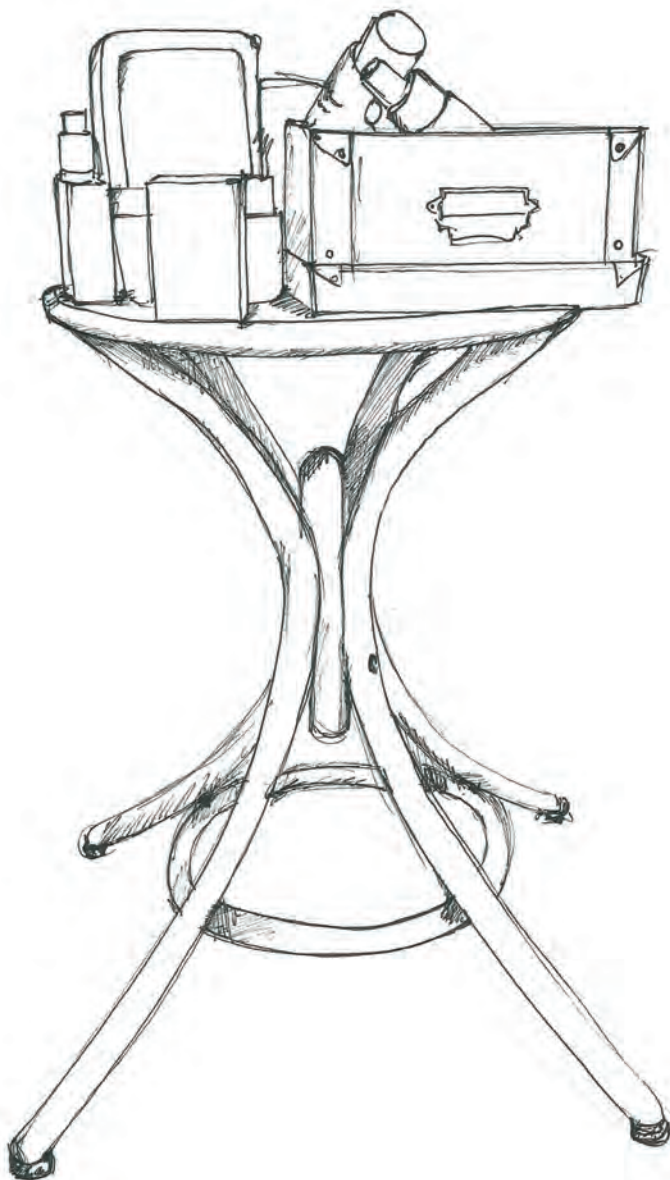
Poterie 2003
Clémentine Ravisé

136

137



Grande Lampe plissée
Inga Sempé



La table du vide-grenier

Certains lieux provoquent et influent sur notre imaginaire et nos créations.

Les puces de St Ouen, par exemple, ont été une source évidente d'inspiration dans le travail des Tsé-Tsé et d'Inga Sempé. Cet univers unique et curieux contient des objets multiples provenant de divers horizons. Touchant d'émotions et de vécu, ce lieu parle d'objets essentiels, ceux de notre quotidien. « *Ce lieu a créé ma mémoire visuelle, ma connaissance.* » Inga Sempé.
« *L'inspiration est partout, aussi bien dans la nature, les voyages, les "puces" que la vie quotidienne.* » Les Tsé-Tsé.

Personnellement, dans mon enfance, un lieu m'intriguait particulièrement : "le vide-grenier". Ce terme curieusement absent des grands dictionnaires de la langue française (ne figure ni dans le Littré publié entre 1863 et 1872, ni dans le Grand Robert.) n'a été intégré qu'en 2002 par le Petit Robert : il est défini comme "La manifestation organisée par des particuliers qui vendent des objets dont ils veulent se défaire."

Cette manifestation située sur l'espace public est inédite. Les particuliers choisissent de divulguer une partie de leurs intérieurs, leurs objets personnels, une part de leur intimité. Nous passions avec mes parents des dimanches après-midi entiers sur ces lieux particuliers à deux pas de notre maison de vacances en Bourgogne.

C'est avec un regard ému que mon père observait ce fourmillement. Il me parlait avec fragilité de tous ces objets inédits avec lesquels il avait grandi. Il dénichait alors des objets divers : un service de table à bas prix, des paniers en osier, de vieux vélos, un fauteuil en cuir à rafistoler etc. Mes yeux se perdaient alors au fil des allées qui étaient ponctuées par des objets exceptionnels de toutes origines, volontairement dénigrés par leurs propriétaires.

Une table en bois avait retenu mon attention. Elle était presque aussi grande que moi et s'était discrètement détachée des autres objets présents sur le stand. Délaissée, elle portait sur elle les ravages du temps. Le bois était abimé et les carreaux de céramique constituant le plateau rayé étaient recouverts de poussière. Malgré tous ces défauts cette table m'avait interpellée et je souhaitais lui donner une seconde vie. C'est en la ponçant, la repeignant et en la nettoyant qu'elle m'est apparue comme dans mon imaginaire. Plus qu'une simple table, c'était ma vision de l'objet que j'avais réussi à transmettre. Présente depuis près de douze ans, elle est aujourd'hui placée dans ma chambre et a su réchauffer et rythmer mon intérieur.

L'enfant producteur : la maquette

La maquette est un outil formidable ! Grâce à quelques matériaux très simples comme du carton et du papier, on arrive à se projeter et à imaginer un espace ou un objet. Pour moi, le temps de la maquette est un temps précieux, comme à part du projet. Cette étape permet de confronter ses idées à la réalité et d'appréhender le projet avec un œil neuf. On se questionne, on test et c'est notre esprit qui guide, notre main qui découpe, assemble et colle. Je me souviens de la première maquette que j'ai réalisée lors de ma première année d'étude à Camondo. Elle était blanche et épurée et représentait une habitation. C'était avec beaucoup de minutie que j'avais préalablement tracé les morceaux à découper, elle devait être parfaite et représenter parfaitement mon projet d'appartement. J'ai passé beaucoup de temps à la regarder dans tous les sens, à la prendre en photo. J'ai observé avec à une petite lampe les effets des percements, la lumière se diffusait dans le patio et les ombres apparaissaient sensiblement sur la blancheur des murs. Cet outil m'avait ouvert les yeux et à travers lui, c'est toute la vie future que j'imaginai dans ce nouvel espace.

Pour François Azambourg la maquette est essentielle. Il travaille à l'échelle un et c'est grâce à cette étape qu'il fait évoluer ses objets. Une manière de « *pouvoir embrasser les projets* ». Cet outil de création est une vraie liberté car il fait appel à l'enfance et aux jeux de construction. François Azambourg rapproche la maquette des modèles réduits en balsa et **Frédéric Ruyant** évoque l'univers des petites voitures de son enfance. « *La maquette, c'est s'imaginer le vrai.* » (Frédéric Ruyant)

L'objet affectif, l'objet souvenir

Nous établissons souvent inconsciemment une interaction avec certains objets qui proviennent de l'enfance. L'enfant, par sa sincérité, son regard sur le monde laisse place à son intuition. Ce regard sensible est mis en avant par Matt Sindall : « *Je crée comme un enfant.* » dit-il. Cette innocence que l'on retrouve lorsque Frédéric Ruyant évoque son passé et ses dessins sur le sable qui, en plans, projetaient un intérieur, un espace : « *Quand on est enfant, on est capable de se projeter, d'imaginer l'espace.* »

Les objets nous touchent dans leur côté pratique mais souvent ils font appel à des souvenirs.

« *La chaussure est un objet formidable* » me disait François Azambourg lors de notre entretien.

Suite à notre rencontre, un souvenir d'enfance m'est apparu, celui de mes chaussures vernies.

La chaussure est un objet du quotidien, un objet banal que l'on porte tous les jours mais qui soulève de nombreuses questions quand on est enfant. Deux objets identiques mais malgré tout adaptés à une partie bien précise de notre corps, côté droit ou côté gauche. En plus de comprendre le sens, c'est un objet d'apprentissage avec l'épreuve des lacets.

Je me souviens que c'est avec des yeux écarquillés que, petite, j'avais choisi ma première paire de chaussures. Vernie et à lacets, celle-ci avait, dans la boutique, attiré tout particulièrement mon regard. Je rêvais déjà de pouvoir l'essayer, je l'imaginai autour de mes pieds.

Un sentiment indescriptible m'était alors apparu. La chaussure à mon pied je me sentais plus forte, plus belle. Cet objet qui faisait le lien matériel entre mon corps et le monde environnant me protégeait. Mon pied au chaud possédait désormais une seconde peau, un nid. Le reflet de la chaussure m'intriguait et sa brillance m'émerveillait.

J'avais trouvé "chaussure à mon pied", cet objet, parfait à mes yeux, était comme dessiné pour mon pied. Mes pensées se perdaient et ce n'était pas un objet fait d'une semelle de cuir et de lacets que je regardais mais une œuvre de beauté et de fonctionnalité.

Certains objets font ressortir notre projection affective et on ne fait plus de distinction entre l'objet et nous même. Face à eux naissent des émotions, notre corps parle. Les sensations sont agréables, un sourire apparaît et tout paraît plus évident.

Parfois cette intensité dans l'objet nous suffit et l'objet est un support pour confirmer notre attachement à un imaginaire. Cet affect tend à gommer la différence entre ce qui relève de l'objet et notre projection face à lui.



Thème II

L'ambiance

142

143

« L'ambiance possède une dimension collective, alors le "faire ambiance" sous-entend qu'un individu ou un groupe d'individus, par une action pensée et maîtrisée dans le monde inter-individuel, est à même de créer une ambiance déterminée, à l'image d'un cinéaste qui fait ressentir à un semblé de spectateurs une atmosphère dans un film. » Ouard Thomas, Essais sur le "Faire ambiance" en architecture, p3.

Qu'est ce que l'ambiance, comment la définir et l'aborder ? J'ai choisi d'entamer cet écrit par la définition du Grand Larousse Universel (n°1, 1986, p386).

Ambiance n.f (de ambiant). 1- Ensemble des caractères définissant le contexte dans lequel se trouve qqn, un groupe ; climat, atmosphère : Une ambiance de fête régnait dans la ville. Une ambiance cordiale, chaleureuse, triste.

2- Contexte de gaieté, d'entrain : Il y a de l'ambiance dans ce cabaret, Mettre de l'ambiance.

3- Atmosphère, cadre créé suggéré par une décoration, un matériau etc. : Dans cette ambiance de bois naturel, les objets de grès prenaient merveilleusement leur place.

4- D'ambiance, se dit d'un éclairage atténué, tamisé, d'une musique qui facilite la détente et l'intimité.

L'ambiance est définie par la perception sensible de l'environnement urbain et architectural. Ce terme, synonyme d'atmosphère, de climat et de milieu, est une expérience partagée par tout le monde mais qui est difficilement communicable et explicable. L'ambiance se suggère par son cadre et par les différents éléments qui le composent. Il me semble qu'elle est liée aux sentiments, sur lesquels il est si difficile de mettre des mots. C'est un fait qui se vit.

On peut l'associer à différents phénomènes physiques et sensibles tels que la lumière, les sons, la température, les odeurs...

L'ambiance articule les connaissances physiques, les usages de l'espace et la perception des usagers. Cette notion se retrouve dans le travail des architectes et designers qui cherchent à se détacher de l'objet, de sa forme et de sa fonction, pour réfléchir à un environnement global, une qualité de vie. L'ambiance est alors une recherche interdisciplinaire qui marie l'architecture et l'objet avec les sciences de l'ingénieur et du sociologue. Elle permet de faire naître des émotions qui nous transportent, elle fait appel à notre corps « *Exister veut dire être soi hors de soi.* » (Henri Maldiney, Regard Parole Espace, 1994) : apparaît le mouvement de l'être, de sa fonctionnalité affective jusqu'à une forme corporelle extérieure.



Salle niveau -2
Ecole Camondo

La description sensible

Comment transmettre l'ambiance d'un lieu ? Selon moi, la description reste la meilleure manière de faire ressentir une atmosphère. Si l'on regarde attentivement, si l'on s'attache aux détails, il est alors possible de retranscrire des sentiments personnels.

« Il ouvre la porte et pénètre alors dans une salle aux murs blancs devenus jaunes au fil du temps. Etant absorbé par l'écaillage de la peinture du mur face à lui, il se heurte à une table. Il regarde alors la salle pour la première fois dans son ensemble et remarque des tables et des tabourets d'écoliers ; il ressent alors l'absence des élèves qui devraient remplir le lieu. Le manque de vie est environnant. Il a comme première impression d'être dans un cimetière perdu et isolé. À sa droite, il aperçoit un grand tableau noir accroché au mur. Au dessus des tuyaux, des fils électriques semblent encercler les murs de la salle tels des serpents ou des fils de nuages trainant hors du ciel. La pièce est divisée en deux, et, en son milieu, deux épaisses poutres bleues électriques contrastent avec la couleur terne de la salle. Cette couleur bleue lui rappelle à la fois celle de la nuit et celle des uniformes d'écoliers ou de marins. Tout à coup, il entend un bruit étrange qui semble provenir de gros tuyaux blanc servant à la climatisation de la salle. Ces sons ressemblent à des respirations humaines à la fois angoissantes et oppressantes. La peur d'être poursuivi le hante et le pourchasse. L'ambiance de la salle ne le rassure pas. Au plafond, les néons répétitifs et alignés sur ce qui semble être du béton lui donnent l'impression d'être dans un parking sans issu. Il se sent faible et a la sensation d'étouffer. (...) Il regarde alors le signal vert indiquant la sortie de secours au-dessus de la porte par laquelle il était entré. L'envie de courir lui monte alors des pieds à la gorge. Cependant, il reste figé, les yeux s'arrêtant désormais sur un téléphone à gauche de la porte. L'idée de composer un numéro imaginaire pour demander de l'aide lui traverse l'esprit mais l'envie de se reconnecter au monde réel l'emporte. (...) »

Texte personnel, description de la salle du niveau -2 de l'école Camondo, rédigé pour le cour d'écriture lors de ma première année à l'école Camondo.

Ce travail descriptif avait été initié par Georges Perec en 1974 lorsque, pendant trois jours consécutifs, il s'était installé place Saint-Sulpice, à Paris, afin de décrire ce lieu. Dans son texte, il évoque un univers, une ambiance, des événements ordinaires, des gens, des véhicules, des animaux, des nuages et le passage du temps. "Tentative d'épuisement d'un lieu parisien" se compose dans la description des milles petits détails souvent inaperçus : « *Mon propos dans les pages qui suivent a plutôt été de décrire le reste : ce que l'on note généralement pas, ce qui ne se remarque pas, ce qui n'a pas d'importance (...)* », p10.

Les enjeux de l'atmosphère

Pour Gérard Hégron et Henry Torguer, « *les travaux sur l'ambiance articulent les trois composantes qui caractérisent le plus souvent la spécificité de la recherche architecturale : les objets, les sujets et le projet.* », Ambiances architecturales et urbaines, De l'environnement urbain à la ville sensible, Source internet, Texte rédigé en 2007, p1.

Les objets englobent les phénomènes physiques ambiants, naturels et anthropiques, en interaction avec l'environnement construit et naturel. Le travail de Philippe Rahm met en avant ces éléments. Selon lui, l'espace se définit par le "creux" dans lequel on habite et non plus que par le "dur", le construit. Son travail fondé sur la dématérialisation met son sens en exergue. Dans son projet de carte blanche réalisé en 2009 avec le VIA "Terroirs déterritorialisés", il propose des objets écologiques qui transforment notre habitat de manière naturelle. « *Ce qui nous intéresse ici, ce n'est plus de créer des climats homogènes et déterminés à l'intérieur des maisons, mais au contraire de créer une dynamique plastique aérienne, une asymétrie comme on la trouve dans l'atmosphère extérieure (...)* » extrait de la carte blanche, p30.

Philippe Rahm aborde la notion d'atmosphère en faisant appel à des phénomènes concrets et scientifiques. Il met en jeu notre corps et questionne l'ambiance de l'habitat qui, jusque là axée sur l'esthétique et la composition, doit évoluer vers la préoccupation d'une qualité d'air, de lumière et de température. Un nouveau mode d'expression qui parle de la qualité de vie. « *Une des qualités de l'architecture pourrait être son parfum.* » dit-il.

Ce projet, qui propose une nouvelle manière de se chauffer, de s'éclairer et de s'asseoir, selon les heures de la journée, est fondé sur des données météorologiques précises. Il "re-nature" l'habitat et les éléments naturels reprennent doucement leurs droits.

Même si le travail de **Philippe Rahm** ouvre les portes d'un monde plus sain, il nous présente un univers idéal qui n'aurait pas connu le développement industriel, en cela c'est une forme d'utopie. C'est l'atmosphère entière qui est à revoir. Aujourd'hui, avec la diminution des ressources naturelles, je pense que ces projets doivent devenir des exemples. Le monde humain et non humain devront être repensés dans un rapport nouveau qu'Andrea Branzi appelle "l'écologie des rapports humains".

Perception et sens

L'objet et l'espace font appel à nos sens. En les confrontant, l'ambiance et notre ressenti peuvent être transformés.

François Bauchet dans son projet de carte blanche « À table » (en 2002) imagine une vaisselle nouvelle qui mettrait nos sens en éveil. Il intervient sur la sonorité de la matière et les assiettes de forme circulaire s'organisent comme des ondes. Ces objets, rythmés dans leurs textures et leurs épaisseurs diverses composent délicatement notre table. François Bauchet joue avec le contraste, le goût, les couleurs. Il nous transmet une nouvelle atmosphère où les codes liés au repas sont transformés.

« *Le plaisir lié à la dégustation d'un plat s'enrichit si, parallèlement au goût, on fait intervenir l'ouïe, le toucher et la vue.* » À table ! Les cinq sens convoqués autour de la table : vaisselle et couvert de François Bauchet, constance Rubini, p34.

Mathieu Lehanneur dans son projet de carte blanche "Eléments", en 2006, cherche à "être plus près de nos besoins". Il invente cinq objets dont l'objectif est de faire le lien entre notre corps et notre environnement.

- "K" paramétré en fonction de la lumière se définit comme une "boule de cristal". Elle comble notre besoin de lumière et traite nos problèmes de baisse d'énergie ainsi que nos états dépressifs.

- "O" à la forme de bûche, fonctionne en continu. Il diffuse de l'oxygène dans l'habitat afin que son niveau soit optimal.

- "dB" émet un "bruit blanc" qui combat les nuisances sonores. Proche de "l'animal", il se déplace et suit les bruits présents dans nos intérieurs.

- "C" propose une chaleur localisée afin que notre corps reste à une température idéale.

- "Q" est un diffuseur de quinton. Il "assure la relance des fonctions métaboliques de l'organisme". Constitué de modules, il se déploie dans l'habitat.

Ici, le sujet est mis en avant et c'est notre sensibilité physiologique et psychologique qui engage l'usage de ces nouveaux objets.



«C»



«Q»



«K»



«O»



«dB»

Mathieu Lehanneur anticipe les propriétés d'ambiance de nos environnements et notre équilibre : « *Mais si on parle de soin, le premier à apporter n'est-il pas de créer une adéquation entre l'individu et son environnement ?* » Entretien avec Mathieu Lehanneur, extrait de la carte blanche du VIA, 2006, p33.

Ce projet m'interroge dans sa forme et dans ce qu'il met en avant. Mathieu Lehanneur chercherait-il ici à nous soigner ? Le designer doit-il remplacer l'ingénieur, le médecin ?

Selon moi, le design ne peut pas soigner tous nos maux. Ici, Mathieu Lehanneur ne promet pas une amélioration des rapports humains, c'est plutôt un "soin" superficiel qu'il apporte. Les solutions humaines ne sont ni présentes ni proposées. A t-on vraiment envie de composer nos intérieurs avec des objets qui symbolisent la science et la médecine ? J'estime que les objets doivent s'immiscer discrètement notre quotidien et s'adapter aux vrais besoins des hommes. « *Nous en avons besoin pour mieux supporter ou enchanter notre existence.* » Stéphane Vial, court traité du Design, p57.

Ce projet, qui a pour volonté d'améliorer notre environnement, n'apporterait-il pas qu'une guérison superficielle ?

Ces objets sensibles uniquement à une personne ne proposent-ils pas surtout une image ?

Ne nous renvoient-ils pas à nous-mêmes et nos besoins égoïstes ?

L'élément "Q", composé de modules, ponctue l'espace. Dans son esthétique, il rappelle le projet "Algue", une cloison mobile inventée en 2004 par les frères Bouroullec.

Malgré tout, ces deux objets, qui se présentent comme une greffe au sein de l'habitat, sont sensiblement différents. Si Mathieu Lehanneur « assure la relance des fonctions métaboliques de l'organisme » (carte blanche, p31), les frères Bouroullec parlent de la notion de paysage dans leur projet.

Atmosphère et esthétique

Les **Bouroullec** cherchent « *un caractère particulier à chaque projet* », Entretien de Constance Rubini avec Ronan et Erwan Bouroullec, p 22.

Les deux frères mettent en avant l'installation plutôt que la construction. L'architecture intérieure devient mobile grâce au mobilier redessiné et réaménagé dans l'espace. Dans les années 1990, alors qu'était abordée la question de la dématérialisation et du virtuel, les Bouroullec prennent le parti de parler des objets et de leur présence.

Ils affirment que l'objet représente un bien essentiel et, qu'il peut considérablement transformer notre vision de l'espace. C'est en prenant le contre pied de **Philippe Starck** avec ses projets de chaises transparentes que Ronan et Erwan Bouroullec composent nos intérieurs.

Plus que des projets de chaises, les Bouroullec s'attaquent à notre environnement, à notre manière de vivre et d'évoluer ensemble. Ainsi, le projet "algue" pourrait de manière très simple proposer un espace intime.

C'est l'écologie des rapports humains qui les intéresse : les objets par « *la présence sans cesse renouvelée et disséminée sur l'ensemble du territoire transforme l'environnement de l'homme, son habitat, ses lieux de travail et de loisir.* » François Burkhardt, Nouvelles de la métropole froide, Introduction, p9.

L'objet crée un nouveau récit et joue des qualités physiques de l'espace domestique.

« *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".* » Andrea Branzi, Nouvelles de la métropole froide, chapitre : Maison et objets, p38.

Leur projet "Alcove sofa Highback", m'apparaît comme un bon exemple du lien entre les objets et nous mêmes. Ce fauteuil aussi bien placé dans les bureaux que dans l'intérieur domestique prend en compte l'homme et ses besoins. Dans cette coquille, on voit sans être vu. Les Bouroullec proposent une alcôve moderne. Munie d'œillères, cet objet propose de bénéficier d'un espace confortable en retrait du reste d'une pièce où l'on peut ainsi lire ou travailler discrètement, à l'abri du regard. L'objet, un cocon, s'inscrivant dans un espace en transformant notre vision du monde et nous apaisant.



Algues
Bouroullec



Alcove Sofa
Bouroullec



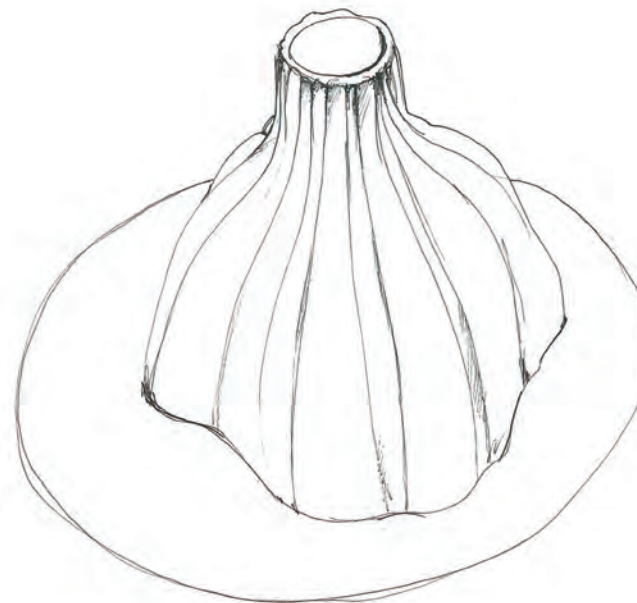
Louis ghost
Philippe Starck

L'objet paisible et discret

Certains objets nous apaisent. Ils n'ont pas besoin d'être omniprésents, d'autres rendent juste un petit service utile et précieux et transforment ainsi notre quotidien.

« C'est avec délicatesse que j'ai déposé la bougie sur la soucoupe blanche qui lui était destinée. Suite au craquement de l'allumette, la lumière est apparue et l'espace s'est alors dessiné, petit à petit, dans des nuances de gris. Les meubles ne se distinguaient plus et seules quelques formes m'apparaissaient grâce aux souvenirs que j'en avais gardé. L'alternance de la force lumineuse tantôt puissante, tantôt plus faible, rythmait alors la pièce. J'ai ensuite installé la partie supérieure de l'objet, un "Igloo" de porcelaine translucide laissant échapper sensiblement la lumière. Comme une feuille qui se serait plissée en tombant sur l'assiette, ce chapeau de lumière me transportait dans un ailleurs. J'étais apaisée et mon esprit était tranquille. À cet instant, tout n'était que douceur. Proche de l'objet je ressentais sa chaleur et sa présence. Une atmosphère bienveillante se dégageait et j'observais avec émerveillement les plis de la matière qui rayonnait. »

Description personnelle du Photophore "Igloo" Tsé-Tsé.



Thème III

Environnement et société

154

155

« Le consommateur a dans sa tête, comme un élément de sa "culture objectale", la connaissance de la vie probable de sa voiture, de sa baignoire, voire de son téléphone. Il sait –plus ou moins- que cette vie est déterminée conjointement par l'usure et par la probabilité de destruction ou d'avarie qui conditionnent leur remplacement ; pour ces avatars de la vie objectale la "garantie" et l' "assurance sociales" du monde des objets. » Abraham A. Moles, extrait du magazine Art Press, Hors séries spécial, n°7, 1987, p 12, article : vivre avec les choses : contre une culture immatérielle.

Si nous avons tous un regard sur l'objet et, si nous sommes conscient de son obsolescence programmée, nous continuons malgré tout à faire perdurer ce système en consommant. Ce concept de "vie de l'objet" n'est pas neuf. Il vient l'industrie qui, dès le milieu des années 1920, s'est entendue, en premier lieu, sur le fait que les ampoules ne devaient pas excéder 1000 heures. L'obsolescence des produits est souvent planifiée au moment de leur conception et ces produits voulus volontairement moins solides et fiables s'éteignent inévitablement. A l'ère du progrès technologique, il semble paradoxal de voir que la qualité de nos équipements régresse. Ce système, qui améliore certes la croissance, n'en reste pas moins nocif pour notre environnement et nos richesses qui ne sont malheureusement pas infinies ! Ce désagrément notable subi par le consommateur n'est alors pas le seul effet néfaste de la désuétude planifiée car ce système produit notamment un nombre impressionnant de décharges à ciel ouvert, peu connues par les consommateurs qui ne s'en soucient que trop peu... L'espace public et nos rues débordent d'équipements électriques et électroniques que nous achetons toujours plus nombreux et que nous jetons de plus en plus vite. Allons-nous continuer à encombrer nos villes en jetant nos biens matériels ?

Une réalisatrice allemande, Cosima Dannoritzer, s'est intéressée à nos objets dans un documentaire réalisé en 2010 : "Prêt-à-jeter". Elle y raconte avoir « demandé à Apple [...] des documents techniques sur la durée de la batterie de l'appareil [...]. Nous avons découvert que le type de batterie au lithium contenu dans l'iPod était conçu pour avoir une durée de vie limitée. »

Et, si cette grande entreprise de renom n'a pas prévu de remplacer les batteries de ses produits, les consommateurs continuent tout de même à choisir en particulier ces objets séduisants, tout en sachant qu'ils mourront un jour sous leurs yeux.

Quelle triste idée que de savoir qu'un objet nous rendant service et accompagnant notre vie quotidienne, va un jour nous quitter...

« En fait, la mort ne serait qu'une affabulation malsaine de Dieu, notre Créateur. On pourrait le condamner pour exercice illégal d'une science mal comprise. » Dominique Rolin, Journal amoureux, p66.

Peut-on condamner le designer qui a participé à ce "cercle vicieux" en créant un objet de plus qui deviendra tôt ou tard obsolète ?

Il me semble qu'il serait trop facile et trop injuste qu'il soit seul accusé et seul présent à ce procès. En effet, le designer lié à l'industrie n'agit pas seul. Il n'est pas l'unique décideur. C'est tout un mode de fonctionnement passé qui est à revoir et à réinventer. William McDonough et Michael Braungart mettent en avant cette problématique dans leur ouvrage "Cradle to Cradle : créer et recycler à l'infini". Ce livre vendu à plus de 50 millions d'exemplaires à travers le monde a su toucher par la réalité du monde qu'il met en avant. Plutôt que de chercher à réduire notre consommation, ils proposent des solutions concrètes en réfléchissant au modèle futur qui serait basé sur un compostage appliqué à tous les objets, imitant ainsi l'équilibre des écosystèmes naturels : « *Je vois quelle forme le Cradle to Cradle prendra dans un proche avenir, beaucoup d'entre nous étant déjà convaincus du fait que nous devons nous organiser différemment dès aujourd'hui, avant qu'il ne soit trop tard.* » p24.

Comment les designers, acteurs de notre société peuvent-ils changer les choses ? Comment modifier ce mode de fonctionnement qui perdure ?

Et, comment faire prendre de conscience aux consommateurs qu'il convient d'acheter moins mais mieux ?

Certains designers intègrent la question d'économie de moyen dans leur projet, d'autres étudient les matériaux présents en grande quantité comme les déchets et décident de bousculer nos habitudes et notre mode de vie.

En m'interrogeant sur ce thème : "environnement et société", je cherche à souligner que même si le designer ne peut changer le monde à lui seul, il peut nous faire ouvrir les yeux grâce à sa réflexion, sa pensée et les objets qu'il nous propose.

Un design économique

« Toute capacité de design naît d'une fusion entre des savoir-faire, des connaissances, une compréhension et une imagination, l'ensemble étant consolidé par l'expérience. » Norman Potter, Qu'est ce qu'un designer : objets, lieux, messages, p24.

En 2001, un groupe de designers décide de mettre en avant la technique industrielle et les nouveaux procédés de production lors d'une carte blanche réalisé en partenariat avec le VIA : ce sont les **"radi designers"** (Recherche. Autoproduction. Design industriel). C'est suite à l'obtention de leur diplôme de l'ENSCI en 1992, que Claudio Colucci, Florence Doléac, Laurent Massaloux, Olivier Sidet et Robert Stadler décident de s'associer avec un objectif commun : proposer divers sens de lecture au design, imaginaires ou réels. Le groupe est aujourd'hui divisé, les designers exerçant actuellement leur métier de manière indépendante.

Dans les années 1990, les radi designers dessinent et conçoivent le projet comme une construction qui jongle avec les évidences de la vie quotidienne, les gestes, les typologies, objets, produits, meubles mais aussi comme une projection dans une situation d'usage, un scénario. Les questions de technologies, les matériaux, les contraintes de production ou de communication sont intégrés comme des éléments cohérents, positifs et variables à la construction de chaque projet. La carte blanche "Gamme X/ Prototypes" en est l'exemple. Ce projet met en avant la technique du "Twin-Sheet" que l'un des designers, Robert Stadler avait découvert grâce à l'entreprise Artifort, à l'occasion d'une consultation du fabricant sur le thème du "mobilier pour le bureau de demain."

Si l'entreprise utilisait uniquement cette technique afin de réaliser des armatures de canapé, les radi designers décident de l'utiliser pour fabriquer directement leur mobilier : « Nous avons voulu créer une gamme qui se situe dans un entre-deux, à mi-chemin entre mobilier domestique et mobilier de jardin, des meubles qui ont un certain volume mais qui sont en même temps creux et légers, manipulables. Les éléments en bois sont là pour rappeler leur appartenance à l'univers de la maison. » Extrait de la carte blanche, 2001, p8.

Le "twin-sheet" est une technique performante. Elle permet avec une seule machine de rassembler les opérations de chauffage, mise en forme et soudure de deux plaques de matière plastique. Ces deux plaques mises en forme par



Gamme X prototypes
Radi designers

aspiration et soufflage sont ensuite soudées. Il est possible de fabriquer en grande série des éléments de grandes tailles, facilement transportables. Les designers détournent alors cette technique industrielle en trouvant le moyen de réaliser un mobilier intérieur peu coûteux. Car, le "Twin-sheet", contrairement à la technique de l'injection, ne demande pas de moules coûteux !

Les radi designers intéressés par l'économie de matière et le moyen de fabrication se lancent en premier lieu dans ce projet en expérimentant le procédé sous toutes ses formes. L'objectif est de fabriquer des produits industriels bruts, ou la structure, au lieu d'être cachée, deviendrait motif et enjeu du projet.

Ils jouent sur la transparence, les nervures des plaques, les pleins et les vides et ponctuent leurs créations.

L'intérêt principal est de créer des volumes à partir d'une surface plane. Ici, la découverte d'une technique permet grâce à peu de moyens d'engendrer un nouveau mobilier innovant.

La gamme X / Prototypes est composée de cinq éléments : une bibliothèque modulable, une étagère murale, une table haute, une table basse et un tabouret. Ce projet propose plus que des meubles à l'esthétique innovante ; c'est tout un état d'esprit et une recherche entre l'industrie et l'économie de moyen qui est mise en avant.

Ici, la découverte de l'objet est progressive et c'est la démarche qui donne sa magie au mobilier. « *Les designers aiment en effet qu'un objet ne puisse être lu au premier regard, qu'il ne se dévoile entièrement qu'après manipulation et offre une part de surprise à l'usage.* » Extrait de la carte blanche, 2001, p15.

La mission des designers est ici réussie avec brio !

Ce projet, qui met en avant une technique industrielle réintroduite dans la conception d'objets mobilier, rappelle le travail initié par M. **Claude Courtecuisse** dans les années 70 avec son projet de chaise "Monobloc" :

« *Cette chaise est venue de l'observation d'une technique qui n'était pas du tout adaptée au mobilier. Elle est venue du déplacement d'une technologie.* » (Interview personnelle septembre 2012)

Réalisée avec la technique du thermoformage, cette chaise lui avait été inspirée par la découverte d'une usine qui réalisait des contenants pour yaourts. Suite à cette visite, il avait décidé de détourner cette technique du petit objet jetable, le pot de yaourt, vers un objet faisant depuis toujours partie de nos intérieurs : l'assise. La technique et la matière ont été de grandes sources d'inspiration dans le travail de Claude Courtecuisse : « *Je suis encore dans la conception*

très traditionnelle de la forme fonction, c'est-à-dire, une forme provenant de l'exploration du matériau. » (Entretien personnel septembre 2012)

Ce projet, dont il est le plus fier consistait à élaborer une chaise en matière plastique possédant deux faces lisses, une innovation à un prix de fabrication raisonnable. Tous les éléments étaient alors réunis pour donner un objet intelligent et pensé dans son ensemble.

Cette pensée sur l'économie de moyen proposée par les designers classiques dans les années 60 avec le fameux : "Less is more", nous permet, encore aujourd'hui, de fabriquer en étant conscient que l'on peut faire mieux avec moins, et avec le minimum de déchets et de perte possible. Actuellement, ce regard sur l'économie de moyen n'est pas à prendre à la légère. Il est pour moi, primordial de revenir à un essentiel : mieux penser, pour mieux créer afin de mieux consommer.

« *Il y aura toujours des restrictions imposées par le contexte, si elles ne le sont pas déjà par le contrat, ainsi que des contraintes financières, matérielles et d'autres relatives aux conditions de production.* » Norman Potter, Qu'est ce qu'un designer : objets, lieux, messages, p67.

Cette citation de Norman Potter souligne les contraintes rencontrées par le designer lorsqu'il aborde un projet. Il doit avoir, notamment aujourd'hui, un "sens aigu des responsabilités morales et sociales, et une connaissance plus approfondie de l'homme", souligne Victor Papanek en 1971, dans la préface de son ouvrage, Design pour un monde réel.

Alors, comment le designer peut-il actuellement prendre en compte intelligemment à la fois les besoins des hommes, les problématiques écologiques et sociales?

« *La meilleure façon de réduire chaque impact environnemental ne consiste pas à recycler davantage, mais à produire et à disposer de moins.* » citation de Robert Lilienfeld extraite du livre Cradle to Cradle, 2011, p76.

En 2011, **Gaëlle Gabillet et Stéphane Villard** posent un regard pertinent sur notre monde et proposent à travers leur projet de carte blanche du VIA une nouvelle manière d'aborder le design. Ce projet "Objets trou noir" met en avant des solutions alternatives qui visent à améliorer notre environnement. Gaëlle Gabillet et Stéphane Villard ne créent alors pas des objets "en plus" mais décident d'assembler et de transformer les objets de notre quotidien afin qu'ils nous rendent plus de service : « *Créer des objets en plus qui auraient la vocation*

de générer des objets en moins.» (Interview personnelle octobre 2012)

Ce jeu de transformation permet de limiter le nombre d'objets omniprésents dans nos espaces.

Cette démarche nous laisse réfléchir quant aux possibilités et aux changements à venir dans le domaine de création : le design.

L'objectif consiste à générer moins d'objets, moins de production et donc moins de déchets. Les "Objets trou noir" dénonce l'obsolescence des objets et nous permettent grâce à un jeu de composition d'avoir moins avec plus. Il n'est alors plus question de déterminer une fonction pour un objet. Ici, un objet peut être rattaché à cinq fonctions utiles. L'aspirateur, par exemple, "petit trou noir de l'espace domestique" se décompose et donne lieu à la fois à un ventilateur, un socle, un seau et un balai.

Gaëlle Gabillet et Stéphane Villard, questionnent nos habitudes. Ils soulignent que dans l'urgence nous n'utilisons pas tous nos objets, il incitent à revenir à un "nécessaire".

« C'est le syndrome d'une bassine. Si vous êtes en camping, vous pouvez grâce à cet objet, laver à la fois vos habits, faire la vaisselle, transporter du sable et laver un enfant. De plus, si vous y ajoutez une poignet et des trous l'objet se transforme et donne lieu à une passoire. » (Interview personnel octobre 2012)

Ce qui fait l'essence de leur démarche est la matérialité de leurs objets. Ils les fabriquent à partir de déchets, en prenant le parti d'utiliser un matériau présent en grande quantité afin de lui donner une deuxième vie. A l'encontre des produits qualifiés de "Vulgaires" par William McDonough et Michael Braungart (dans leur ouvrage, "Cradle to Cradle : créer et recycler à l'infini"), Gaëlle Gabillet et Stéphane Villard conçoivent leur objets au regard de la société humaine et environnementale.

Ils ne cherchent pas à sauver la planète mais à apprendre à y prospérer autrement.

La question n'est alors pas d'être critique ou d'avoir peur de faire des objets en plus mais de prendre conscience que notre manière de penser les objets peut être différente et laisser une empreinte positive sur l'environnement.

« J'aimerais faire des anxieux du monde entier des personnes conscientes du fait que nous ne pourrions pas reconstruire notre environnement si nous sommes inquiets. Nous n'avancerons pas tant que nous resterons aussi critiques à l'égard de nous-mêmes et des autres. Nous devons faire preuve d'un état d'esprit coopératif, et, comme des jardiniers, collaborer davantage avec la nature – nous familiariser avec sa logique. » William McDonough et Michael Braungart, Cradle to Cradle : créer et recycler à l'infini, p29.



**(Objet trou noir)
Gaëlle Gabillet et
Stéphane Villard**

Thème IV

Interfaces et dématérialisation

164

165

« Face à la montée en puissance, depuis les années 1980, des outils informatiques dans les pratiques professionnelles, on peut dire que les designers se divisent en deux camps : d'un côté, ceux qui, tout en étant contraints d'adopter les technologies numériques dans leurs métier, préfèrent entretenir une certaine distance, voire méfiance, à leur égard ; de l'autre, ceux qui, enthousiasmés par les nouvelles possibilités offertes, voient dans le numérique un nouvel enjeu de création et une voie pour le design. » Stéphane Vial, Court traité du design, chapitre : Faire du projet, p77.

Le développement des techniques numériques et le progrès dans le domaine de l'ingénierie permettent aux créateurs d'explorer de vastes champs de recherches formelles en architecture et en design. Dans le passé, l'architecte était celui qui détenait le savoir constructif. Sans ordinateur, celui-ci devait dessiner, calculer et faire face aux réalités structurelles. Se posait donc la question d'une adéquation entre une architecture sur le papier et l'adaptation avec le bâtiment construit. Autrement dit, le projet se situait entre une architecture dessinée et la réalité du bâtiment construit adapté aux contraintes du site et de la technique : « Aujourd'hui, à l'heure où la 3D est un outil clef de la conception, les projets, aux formes de plus en plus complexes, trouvent leur matérialité grâce à la puissance de calcul de l'ordinateur ayant servi à modeler la forme. « La conception architecturale (devenant) indissociablement liée (aux capacités) du « generate modeling », véritable outil analytique en temps réel. » Frédéric Migayrou, Les ordres du non standard, Architecture non standard, Pompidou, 2003, p26.

Sachant que le numérique repose sur de puissants calculs mathématiques, on peut dorénavant grâce à lui produire n'importe quelle figure avec une exactitude chiffrée. Ce dernier s'est développé au point qu'il amène les concepteurs à reproduire des modèles naturels jusqu'alors irréalisables sans les logiciels de modélisation. L'outil numérique a influencé considérablement l'évolution de l'architecture et du design.

Comment se présentent ces nouvelles technologies dans nos objets du quotidien ?

Sont-elles toujours utilisées à bon escient dans le projet ?

La forme séduisante ne prend-elle pas le dessus sur le fond du projet ? La CFAO (conception et fabrication assistées par ordinateur) et les machines-outils ne nous détourneraient-elles pas de l'essence du design ? Comment produire et créer intelligemment lorsque tout est possible ?

Au départ, la CFAO visait surtout à commander les machines-outils pour la

réalisation des maquettes et prototypes, la fiabilité du procédé fait aujourd'hui intervenir l'ordinateur sur tout le cycle de production. Dans ce thème, je m'intéresse au design lié aux nouvelles technologies. À savoir, ce que les designers proposent grâce à cet outil et quels sont les enjeux pour la création à venir.

Un design communicant

Jean-louis Fréchin, dans son projet de carte blanche, en 2008, s'interroge sur la manière de faire intervenir les nouvelles technologies dans nos objets du quotidien.

Son projet "Interface(s)" est une réflexion qui tente de rendre visible le numérique au sein de nos habitats : « *Le design n'est-il pas le lien manquant entre les industriels, les disciplines impliquées, les technologies, les gens et les pratiques ?* » Jean-Louis Fréchin, extrait de la carte blanche du VIA.

Les objets et pratiques proposés provoquent des situations nouvelles, ils imaginent des modes d'interactions différents. Jean-Louis Fréchin s'appuie sur nos sens et propose un métissage des nouvelles technologies et des objets légitimes de la maison comme le mobilier, les éléments de décoration, de confort et d'éclairage...

Les objets, plus que de simples interfaces, deviennent supports de service en ligne. Jean-Louis Fréchin utilise le numérique afin de mettre en avant les relations amicales qui se créent entre nos objets et nous mêmes.

"Interface(s)" est composé de cinq objets :

- 'Wanetlight M' est une suspension lumineuse dessinant la lumière. Ici, le designer mêle la tradition du verre avec un maillage technique de Led qui permet de construire un objet tridimensionnel lumineux. Grâce aux Leds individuelles et leurs capteurs, Jean-Louis Fréchin nous offre la possibilité de moduler la lumière selon nos envies. On peut alors choisir son ambiance lumineuse grâce à des gestes.

- 'Wadoor UP' se situe entre l'écran et l'objet. Une porte devient objet. Connecté à un logiciel, on peut inventer son "papier peint" lumineux en créant des motifs et des ambiances personnalisables à l'infini.

- 'Wasnake ELA' est une étagère configurable selon l'inspiration de l'utilisateur. Elle permet de diffuser des messages (sms) ou des informations de nos ordinateurs. L'objet est hybride et multifonctionnel.

- "Waaz AL" est une autre étagère proposant une diffusion audio. Ce meuble en bois est une chaîne hifi discrète reliée à nos ordinateurs et notre bibliothèque musicale.

- "Wapix YJMM" sont des cadres photos. Ils proposent de diffuser les images de nos ordinateurs grâce à une connexion wifi. Sensible à la lumière ambiante, ils donnent une plastique particulière aux photographies et à notre espace.

Ce travail s'inscrit entre la multiplication des équipements, l'hyper médiatisation, et leur contrainte, l'immédiateté et l'immersion. La technique (câbles, fils, branchements électriques) est cachée au profit de l'expérience de l'objet. Jean-Louis Fréchin rêve de "ré-enchanter les technologies". (Extrait carte blanche, p30).

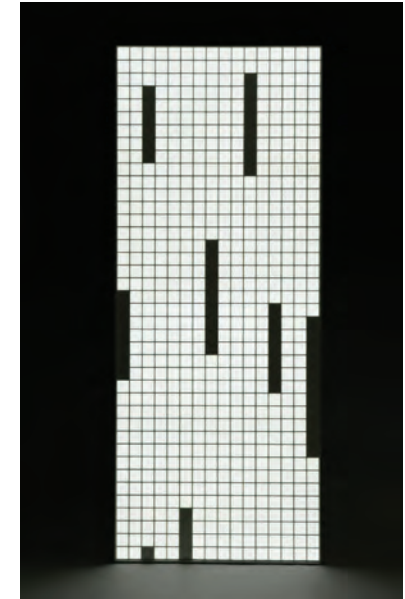
Personnellement, je trouve ce design intéressant car il met en avant la découverte sensible de l'objet. Jean Louis Fréchin utilise ces nouveaux outils comme des tremplins à la création. Il ne souhaite pas faire disparaître les objets, il veut que ces nouveaux objets prennent place dans notre quotidien de manière sensible, que l'on ait envie de les voir et de les toucher. Ces objets présentent les possibilités offertes par le numérique. Le cadre photo "Wapix YJMM", par exemple, nous fait découvrir nos photos qui sont généralement enfouies dans nos ordinateurs et que l'on regarde peu. L'objet se transforme par le toucher et les mouvements de notre corps : nous sommes directement en lien avec ces objets, il existe une véritable interaction.

Jean Louis Fréchin réussit habilement ce lien entre dématérialisation et sensibilité en prenant en compte l'émotionnel et l'intime. Ses objets proposent une ambiance, les messages que l'on peut écrire, par exemple, participent directement à l'expression personnelle des habitants des lieux. Loin d'être distant avec ses objets, Jean-Louis Fréchin propose une nouvelle forme d'expression de notre intériorité. Ces "objets relationnels" tous basés sur la communication et l'échange influent sur nos relations de manière positive : « *On aborde ici l'ultime fonction du designer numérique, qui crée des objets qui vont structurer les relations entre les personnes, modifier les modalités de sociabilité et d'échange, redéfinir les territoires symboliques.* » Carte blanche, p31.

N'est-ce pas l'essence même du design que Jean-Louis Fréchin traite ici ? Des objets discrets qui ne jouent pas sur l'effet mais qui agissent directement sur nos espaces, notre ambiance et notre interaction positive avec les autres. Le service est mis en avant, il s'adapte à chaque individu afin de nous aider à mieux vivre.



Wanetlight M



Wadoor UP



Waaz AL



Wasnake ELA



Wapix YJMM

*Suspension à variation lumineuse 3D/
Jean-Louis Fréchin*



«Avec l'évolution des techniques et de l'outil informatique, les enjeux du design ont été modifiés. Il faut dorénavant que les designers prennent position : « Aujourd'hui l'architecte dispose d'outils dont il peut se servir, soit pour continuer à produire, plus rapidement que par le passé, des projets sans surprises... , soit pour faire sortir la discipline architecturale de ses gonds, en la poussant aux limites, en lui faisant traverser les contrées d'autres disciplines devenues à portée d'échange international comme jamais auparavant. » Christian Girard.

L'outil séducteur

Maintenant que nous possédons les machines, la question reste de savoir comment et quoi produire. L'imprimante 3D, par exemple, qui ouvre l'univers des possibles ne va-t-elle pas perpétuer l'encombrement de notre monde en créant des objets supplémentaires. Lors de notre entretien, **Olivier Peyricot**, professeur aux Arts Décoratifs, m'a raconté qu'il avait "titillé" ses élèves en leur donnant un sujet sur l'imprimante 3D afin de voir ce qu'ils pourraient proposer. Il m'expliqua que si, au départ du projet, les élèves étaient tous émerveillés par la machine, c'est avec beaucoup de mal qu'ils ont réussi à trouver un projet de design qui améliorerait notre vie quotidienne intelligemment.

Car si, dans le passé, le design consistait à trouver des solutions aux problèmes techniques et évoluait avec les contraintes de production tout est remis en cause aujourd'hui car tout devient possible ! **Patrick Jouin**, le démontre avec son projet de siège "solid chair". Cette assise évidée, ressemble plus à un dessin griffonné qu'à une chaise solide et stable. Elle souligne la révolution à laquelle sont confrontés les designers.

« Fabriquer tout et n'importe quoi depuis notre salon, d'un simple clic ? Et si chaque foyer se transformait en micro usine équipée d'une machine de la taille d'un micro-ondes, capable de créer des objets, de la nourriture ou du tissu humain à la demande, à partir de plans disponibles sur Internet ou de fichiers numériques (...) » Coralie Schaub, article de Libération, EcoFutur, lundi 1er octobre, 2012.

Cette citation souligne bien le problème majeur de la machine 3D dans le futur qu'elle propose. Loin de repenser notre monde et notre environnement, celle-ci incite à créer davantage. On peut se demander ce que deviendra le design lorsque tout le monde produira ses objets chez soi... Que penser de la firme japonaise Fasotec qui propose dorénavant des échographies 3D ?



Solid Chair
Patrick Jouin



« Dans les fab labs, ces laboratoires de fabrication numérique ouverts au grand public, il flotte un air d'entraide, l'idée d'offrir à chacun les moyens de fabriquer l'objet de ses rêves. » Coralie Schaub, article de Libération, EcoFutur, lundi 1er octobre, 2012.

Mais, les utilisateurs savent-ils vraiment ce dont ils ont envie et besoin ? N'est-ce pas le rôle du designer que de proposer des objets en apportant des solutions humaines et sociétales entre le marché, la liberté, la nature et l'individu.

Vers un habitat industriel

« Des chercheurs travaillent même sur l'impression de médicaments ou de maisons. » Coralie Schaub, article de Libération, EcoFutur, lundi 1er octobre, 2012.

Cette phrase, loin de me laisser rêveuse quant à l'avenir des métiers d'architecte d'intérieur et de designer, m'interpelle. Nos métiers qui, comme le soulignait Jean-Michel Policar (lors de nos entretiens), sont une grande portée sensible et psychologique, vont-ils être réduits à la pensée de la machine ? Doit-on se laisser emporter et dicter par ce qu'elle propose ?

En 2012, le designer **François Brument** réalise la première phase de sa carte blanche avec le VIA : "Habitat imprimé". Cette recherche consiste à utiliser les nouveaux champs de conception afin de traiter l'habitat dans son ensemble, à la fois le mobilier, l'architecture et l'environnement. « *Le projet d'habitat imprimé désire investir la notion d'habitat industriel mais dans la variabilité du modèle, c'est-à-dire imaginer un modèle de conception ouvert capable de s'actualiser en fonction des contextes géographique, spatial, temporel et d'usage : ici c'est le modèle générique adaptable qui sera préconçu tandis que la réalisation sera unique et contextualisée.* » Extrait de la carte blanche du VIA, 2012, p18.

François Brument à travers ce projet, propose une conception globale de notre intérieur. Il cherche à développer une chaîne numérique transversale et continue entre conception et fabrication afin de revoir la "notion de standard industriel" au profit de l'adaptabilité et de la variation (dit-il). Tirant un trait sur une méthode ancestrale de réalisation de projet où les plans et croquis papier étaient essentiels, il choisit de mettre l'accent sur l'informatique et son espace de variabilité qui permet la réactualisation permanente de nos espaces : « *Le fichier informatique est en effet indéfiniment re-calculable et ré-actualisable,*

là où le plan sur papier est figé et invariable. » Extrait de la carte blanche du VIA, 2012, p14.

La sensibilité ne va t-elle pas disparaître ? L'architecte ou le designer que l'on reconnaissait par ses projets, ses croquis, ses maquettes, "sa pâte" ne va t-il pas lui aussi être uniformisé et formaté ?

Ce projet m'interroge tout particulièrement car, il remet en cause plus qu'un habitat : c'est toute une pensée sur la notion de vivre et d'habiter qui est présentée ici !

"Habitat imprimé" ne serait il pas une impasse pour l'architecture et le design ?

Matt Sindall, qui lui aussi s'était intéressé à l'outil informatique en 2007 avec son projet de carte blanche "W", soulignait (lors de notre entretien en octobre 2012) que si l'informatique l'avait fasciné dans le passé, il était aujourd'hui revenu à un essentiel. Il m'exposait le problème inhérent à l'informatique et l'emprise sur notre réalité : *« Il y a une forte discussion, un fort questionnement selon moi sur la virtualité et la réalité. Et je bascule entre les deux. Je n'ai pas encore trouvé la solution, la formule. (...) Quand on est devant un écran, avec un logiciel de 3D, il n'y a pas de repère, de profondeur, de distance. On peut se perdre très facilement ; on voyage dans ce trou noir qui n'a pas de mur, pas de physicalité. »*

Ne serait-on pas en train de se rattacher au virtuel alors que nous ne prenons même plus le temps de regarder ce que nous avons sous les yeux ?

L'objet doit être rattaché à un espace et l'espace appartient à une construction, un réel.

"Habitat Imprimé" ne présenterait-il pas un monde de jeu en perpétuel mouvement où les enjeux disparaîtraient ?

L'exaltation du clic et la rapidité du changement d'échelle ne nous entraîneraient-elles pas dans un monde artificiel ?

On ne peut pas oublier qu'il existe des différences entre l'imagerie, la 3D du projet et une visite sensorielle et concrète du bâtiment. En théorie, ils devraient être identiques, mais on remarque des différences notables souvent au niveau

des détails. C'est le cas pour «Nordpark Cable Railway» de Zaha Hadid, où la grâce de formes produites par informatique se trouve détériorée par la vision de soudures grossières. Les plaques préfabriquées à partir de données numériques ont été assemblées manuellement d'où l'imprécision dans la finition.

C'est finalement la question de l'écart entre l'homme et la machine qui se pose, car, s'il est possible de calculer précisément un assemblage, une forme, par le biais d'une machine, il est difficilement possible de calculer la précision d'exécution d'un individu. Cela nous amène au souci du détail qui caractérise, par exemple, le savoir faire Suisse.

Je crains que cette évolution de conception ne nous amène à une uniformisation des modèles, vers une perte d'imagination et de créativité. Alors que nos espaces et nos objets doivent nous représenter et parler d'une ambiance et d'un univers.

Thème V

L'art et le design

178

179



Donald Judd, chaise, 1982,
produit par Lehn AG, Suisse

« L'art d'une chaise ne réside pas dans sa ressemblance avec l'art, mais se trouve en partie dans la mesure, l'utilité et l'équilibre de la chaise même. » Donald Judd, article : Les meubles de Donald Judd, Architecture intérieure créée, n°238, septembre 1990, 32.

Faire converger les arts et l'industrie tel est l'ambition du design. Il tend à améliorer l'art industriel par l'épuration des formes.

A la différence de l'art, le design est lié à l'industrie. L'art est donc différent de l'objet de mobilier dont le but ultime est d'être fonctionnel. Pourtant, le design provient des "arts mineurs". Le mouvement de "l'Art Nouveau", en 1900, parle d'une « œuvre d'art totale réunissant les arts et l'artisanat, où chaque chose, de l'architecture au cendrier, (participe) d'une décoration raffinée, et où chaque créateur ou designer (s'efforce) d'imprimer sa subjectivité à toutes sortes d'objets au moyen d'un langage vitaliste – comme si le fait d'habiter l'objet ainsi ouvré permettait de résister à la poussée de la réification industrielle. » Hal Foster, Design et crime, p27.

Bien que le musée national d'art moderne, le centre Pompidou, présente de nombreux projets de designers, il importe de distinguer ces deux disciplines tout en sachant qu'elles s'entremêlent et se croisent constamment.

« En introduisant, grâce à François Mathey, le design dans le programme du Centre Georges Pompidou, M. Georges Pompidou faisait, en 1970, œuvre de pionnier en faisant cohabiter sous un même idéal Art et Design. » Françoise Jollant responsable en 1987 du design au centre Georges Pompidou (extrait du magazine Art Press, Hors série spécial, n° 1987, p3.)

De l'art à l'objet fonctionnel

« Si chacun de nos objets avaient été des pièces uniques, nous pourrions parler d'objets d'art. » Entretien avec les Tsé-Tsé designers.

Lors de ma rencontre avec les designers, je me suis rendue compte que l'art était omniprésent. Certains d'entre eux se sont même tournés vers l'objet fonctionnel en commençant par aborder l'art sous sa forme plastique. François Bauchet plasticien de formation, met en avant cette ambiguïté, en 1982 lorsqu'il nomme son projet "Ceci est une chaise."

Que cherche t-il à nous faire comprendre ? Un simple nom permettrait-il de faire la différence entre l'art et le design ?

Ce siège manifeste sa recherche sur des volumes compacts. Ici, la chaise est un objet mais pourrait être une sculpture. Réalisée à partir d'un bloc évidé, elle nous interroge quant à sa nature. Elle représente la simplicité et met en avant une géométrie évidente : une planche épaisse pour le dossier, une autre pour l'assise et une à l'avant qui donne la tenue de l'objet.

Un travail minimaliste utilisant le minimum de matière pour produire le maximum de réflexion. Quand on l'observe, on ne sait si elle provient de l'art ou du design mais on comprend son évidence, sa fonction : s'asseoir.

L'écriture de **François Bauchet** rappelle le travail de Donald Judd et ses "Specific Objects".

Si ce designer ne veut voir aucun pont entre l'art et le design (dans l'introduction de son essai "It's Hard to Find a Good Lamp" il affirme pourtant : « *Bien sûr si quelqu'un fait de l'art en même temps qu'il élabore du mobilier et de l'architecture, il y aura des similitudes. (...) Si vous aimez les formes simples en art, vous n'en ferez pas de compliquées en architecture.* » Donald Judd, article, op. cit., p32.

Le lien entre l'art et le design existe lorsque l'on analyse la démarche du projet. Souvent, le vocabulaire formel donne le ton de l'objet. Donald Judd élaborait d'ailleurs ses œuvres d'art comme des objets de design puisqu'il les réalisait en se rapprochant de l'industrie.

Alors pourquoi s'acharner à faire des distinctions de sens ?

Le design, appelé autrefois "esthétique industrielle", permettait par l'association de ces deux termes de mieux comprendre ses enjeux. « *On entend alors la recherche d'une beauté dans les objets fabriqués industriellement qui soit conforme à l'idéologie fonctionnaliste moderne selon laquelle la beauté d'un objet fabriqué provient de son adaptation à sa fonction.* » Stéphane Vial, Court traité du Design, p29.

L'art sous toutes ses formes

« *L'œuvre est au premier chef genèse et son histoire peut se représenter brièvement comme une étincelle mystérieusement jaillie d'on ne sait où qui enflamme l'esprit, actionne la main et, se transmettant comme mouvement à la matière, devient œuvre.* » Paul Klee, Théorie de l'art moderne, p59.

L'acte créatif rassemble deux domaines distincts, l'art et le design. Ce que souligne Paul Klee en parlant d'art est donc aussi valable lorsque l'on aborde l'objet de mobilier. La création n'est pas un acte sensé : elle est liée à une pulsion. Le design ferait-il un lien entre l'intuitif et le rationnel ?

Matt Sindall articule son travail grâce à cette intuition. Selon lui, celle-ci se définit par trois éléments de notre corps : « *La tête représente l'intellect, le cœur se place du côté de l'émotif et le chakra correspond aux tripes, à notre côté animal.* » (Interview personnelle) Les projets se construisent dans l'association de ces éléments. Créer consiste à assouvir un désir intérieur, les objets portent en eux divers univers et sont nourris par de nombreux domaines.

Frédéric Ruyant souligne que l'inspiration se trouve partout. Les expositions et les peintures de la première renaissance Italienne peuvent alors donner vie à ses projets.

« *Cet acte créatif est fait d'intuition et pour parler comme au XIXe siècle de raison pure. Le designer, pour moi, est la combinaison entre un caractère intuitif et un autre, plus rationnel.* » (Interview personnelle)

L'art est certainement la source d'inspiration première du design car ses formes et la liberté qu'il représente sont recherchées par de nombreux designers qui puisent en elles, en quête d'un imaginaire sans limite. Malgré tout, « *le design est un art à part entière qui doit prendre en compte les facteurs économiques de notre société.* » (Entretien personnel avec Jean-Michel Policar.)

Les designers inscrivent leurs projets dans la société, ils s'inspirent de l'art tout en restant conscients de ce qu'ils cherchent à créer : « *Je suis peut-être quelqu'un qui identifie assez bien cette navette entre les deux disciplines, l'art et le design mais je ne les mélange pas. Je sais quand je fais du design et quand j'aborde un travail de plasticien.* » (Interview personnelle avec Claude Courtecuisse.)

On pourrait dire que les objets du design et ceux de l'art ont en commun d'animer notre quotidien et d'ouvrir l'univers des possibles.

Une évolution en parallèle

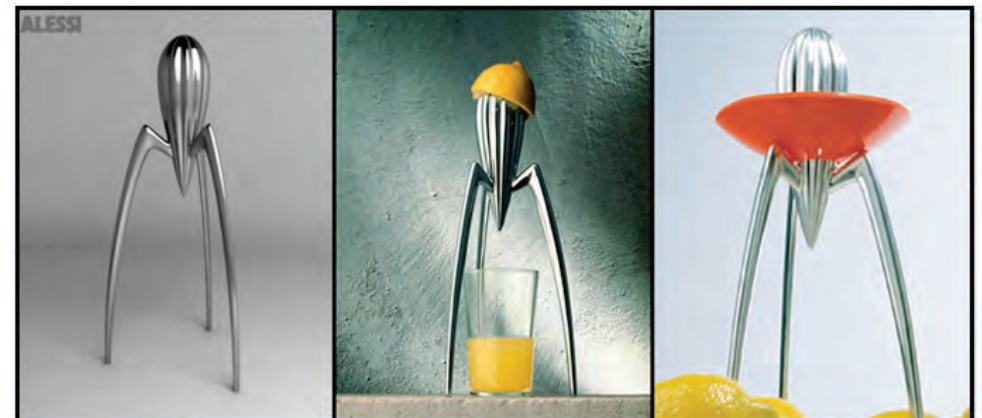
C'est au moment de la naissance de l'abstraction en peinture que l'objet fait son apparition. On abandonne alors la représentation de l'existant afin de présenter de nouvelles formes et une recherche plus personnelle qui met en avant la démarche de l'artiste. Le "ready-Made" de Marcel Duchamp replace l'objet dans sa réalité et sa matérialité et transgresse les codes des pratiques picturales établis jusque là.

L'objet apparaît au moment où naît la société de consommation comme signe de valeurs matérielles, économiques, sociales, éthiques. Il représente la société. Le design se présente alors sous la terminologie "d'arts appliqués" avec le mouvement du Bauhaus. La peinture abstraite a permis la naissance de l'objet dans le champ de la créativité. C'est à la fois un moyen d'expression, un lieu de contestation et un miroir social. Au commencement est apparue l'idée "d'art total", le design investit la production industrielle caractérisé par son utilité et sa fonction. L'objet est au centre de la société, il devient accessible à tous.

Si le design se place du côté du rationnel et le plasticien du côté de l'imaginaire, ces deux activités se retrouvent sur le plan de leurs intentions aussi bien esthétiques qu'artistiques. L'apport des arts plastiques est indispensable dans leurs démarches respectives. C'est dans un souci artistique que le designer repense le rapport aux objets quotidiens et notre monde. **Philippe Starck** investit les deux champs en même temps au détriment de l'efficacité fonctionnelle. Son presse agrume, "Juicy Salif" est l'exemple le plus parlant de la confrontation entre l'esthétisme et l'ergonomie. Cet objet à la forme inhabituelle, nous évoque plus le milieu de la science fiction plutôt que celui de la cuisine. Cette créature mêlant art et design rappelle les objets "araignées" de Louise Bourgeois dans ses lignes élancées. Que penser de cet objet est qu'il se veut fonctionnel alors qu'il reste malgré tout impraticable? Deux designers allemand, Adam und et Harborth ont même réalisé, dix ans plus tard un complément de cet objet afin d'en faciliter son utilisation. "Salif Aid für Juicy Salif" est un récipient qui s'encastre au cœur de l'objet et qui permet de récupérer la pulpe. Plus qu'un objet, Philippe Starck a réalisé une icône des années 90, ce presse agrume connu de tous a été exposé dans plusieurs musées et galeries du monde. Au vu de cet exemple, on peut se demander si l'esthétique des objets n'a pas dépassé l'importante de leur utilisation quotidienne et si certains designers ne jouent pas de l'image de leurs objets au détriment de leur praticité.



*Juicy Salif
Starck*



Juicy Salif / Salif Aid für Juicy Salif

Aujourd'hui, la transversalité des pratiques est notable. Des peintres évoluent vers un stylisme de mode ou vers l'aménagement d'espace et les architectes deviennent plasticiens. **Zaha Hadid**, par exemple, ne laisse transparaître la fonction de ses formes et met l'expérience au premier plan.

Jorge Pardo est l'un des artistes les plus représentatifs de cette transversalité. Son travail interroge constamment les catégories art/architecture/design. En 1992, il installe sa propre cuisine comme sculpture dans une exposition (Si seulement je l'avais réalisé de cette façon au départ). Ses meubles décoratifs (Le corbusier Sofa, 1990) questionnent aussi pour ce qu'ils représentent. Malgré tout, il nie toute trace de référents visuels au design et à l'architecture, ils sont pourtant évidents !

Comment définir clairement les limites du design ?

Le design est en lui même un domaine transversal. Il rassemble les produits, les vêtements, le mobilier, la typographie etc. C'est toute notre manière de penser qui est rassemblée dans ce domaine. Tout se mélange et participe à notre curiosité et notre esprit critique. Les designers se trouvent aujourd'hui dans les galeries, ils exposent des objets à tirage limité et les plasticiens reçoivent des commandes de création mobilière : Nous sommes dans une "re-valorisation" de l'objet fonctionnel. La posture critique tend vers ce mélange des domaines. C'est dans ce rapport social, politique et le contexte économique que certains designers mêlent le mobilier et l'art (Sol Lewitt ou Serra par exemple.)

Le multimédia, à son apogée aujourd'hui, ne favorise pas la distinction de ces deux domaines : « *Chaque atome part dans son propre sens à l'infini, et se perd dans l'espace. C'est proprement ce que nous vivons dans nos sociétés actuelles, qui s'emploient à accélérer tous les corps, tous les messages, tous les processus dans tous les sens, et qui, en particulier, a créé avec les médias modernes, pour chaque événement, chaque récit, chaque image, un espace de simulation de trajectoire à l'infini.* » Jean Baudrillard, magazine traverse n°33-34, Janvier 1985, p8-9.

S'il était déjà complexe en 1985 de savoir où se situe le sujet et où se situe l'objet, ce questionnement reste d'actualité.

Les deux domaines se distinguent sensiblement dans leur rapport au monde : l'art d'un côté, et le design et l'architecture intérieure de l'autre ont un statut différent. Si l'art doit "déranger", le design et l'architecture sont ordonnancés, ils rangent le monde. Le Corbusier soulignait d'ailleurs que : « *Là où naît l'ordre, naît le bien-être.* »

L'architecture fondée sur une volonté de retour à l'ordre dans l'espace, ce domaine est construit : « *L'architecte, par l'ordonnance des formes, réalise un ordre qui est une pure création de son esprit par les formes, il affecte intensivement nos sens, provoquant des émotions plastiques ; par les rapports qu'il crée, il éveille en nous des résonances profondes, il nous donne la mesure d'un ordre qu'on sent en accord avec celui du monde, il détermine des mouvements divers de notre esprit et de notre cœur ; c'est alors que nous ressentons la beauté.* » Le Corbusier, Vers une architecture, 1923, p252.

L'architecture, tournée vers le monde "ordinaire", apporterait des solutions tandis que l'art engendrerait de l'inédit en soulignant les problèmes de notre société : « l'émotion, le choc esthétique, ce n'est pas prendre brusquement contact avec le sol, c'est au contraire perdre pied. » Jean Bazaine, Notes sur la peinture d'aujourd'hui, Paris, Seuil, 1953, p59.

L'art chamboule, choque et questionne

« *Pour moi, l'art doit questionner et déranger. Il propose une interprétation du réel qui doit interpeller.* » Annette Messager, extrait de l'article de Libération du 20 novembre 2006.

L'art peut, et parfois doit, choquer : Olympia, le déjeuner sur l'herbe, la Maja desnuda, L'origine du monde, les débuts du cubisme, Madame Bovary, Les fleurs du mal... tant d'œuvres qui ont provoqué des scandales en leur temps et qui, aujourd'hui, sont devenues des icônes. Celles-ci ont fait parler en suscitant l'intérêt des spectateurs ou lecteurs et en faisant couler de l'encre. L'origine du monde, peinte en 1866 par Gustave Courbet, fut pendant plus d'un siècle qualifiée "d'œuvre scandaleuse". Longtemps dérobé à la vue du public, le réalisme de ce tableau dérange. Mais Gustave Courbet ne s'intéressait pas au présentable, il cherchait l'authentique. Plus de cent ans plus tard, ce style provocateur continue d'attiser la curiosité. A son entrée au musée d'Orsay, un gardien fut même affecté en permanence à la surveillance de cette seule pièce, pour observer les réactions du public : « *L'art est fait pour troubler, la science rassure.* » disait Georges Braque.

Beethoven est aussi un exemple de la critique. Le plus grand compositeur des temps modernes fut renié et hué à ses débuts. « *C'était bizarre, incohérent, diffus, hérissé de modulations dures, d'harmonies sauvages, dépourvu de mélodie, d'une expression outrée, trop bruyant, et d'une difficulté horrible.* » Hector Berlioz, Etude critique des symphonies de Beethoven.

L'émotion provoquée par ces avant-gardistes nous élève, leurs œuvres permettent de faire évoluer notre regard et notre monde. N'est-ce pas cela qui représente le potentiel de l'art vis-à-vis de notre société ?

« C'est souvent en franchissant les bornes prescrites, c'est en substituant des règles qui pourraient être celles des règles admises que l'homme de génie sait s'élever au-dessus du vulgaire. » Exposé d'une musique vue et initiative, citation extraite du livre : Les révolutionnaires de la musique, p171.

L'art dérange les pouvoirs en place car il est synonyme de liberté d'expression. Il a une fonction politique comme en témoigne l'existence de la censure. Aujourd'hui, l'art devient problématique car il tend à ne plus déranger. Il est entré dans la culture populaire et est devenu banalisé. Il a donc perdu sa force initiale et prête à confusion.

Larry Clark en est l'exemple. Ce photographe à scandale, qui fascine et choque n'est apparemment pas au goût de tous. Son exposition "Kiss the past hello" (octobre 2011-janvier 2012), au musée d'Art moderne de Paris, a été interdite au mineur en France et la Suisse a même censuré certaines photographies.

Or l'art n'est-il pas un moyen d'expression libre ?

Larry Clark dérange en dénonçant la réalité qu'on ne veut pas voir. Il parle de la jeunesse américaine avec toutes ses folies, ses excès, ses addictions et ses travers.

Est-il bon d'interdire cette exposition sur la réalité de la jeunesse aux jeunes eux-mêmes alors qu'ils sont les principaux concernés ?

La bonne conscience ne nuit-elle pas à l'art qui par essence se doit d'évoluer sans règle ?

Le designer a-t-il besoin de l'art pour déranger et produire sa propre réorganisation ?

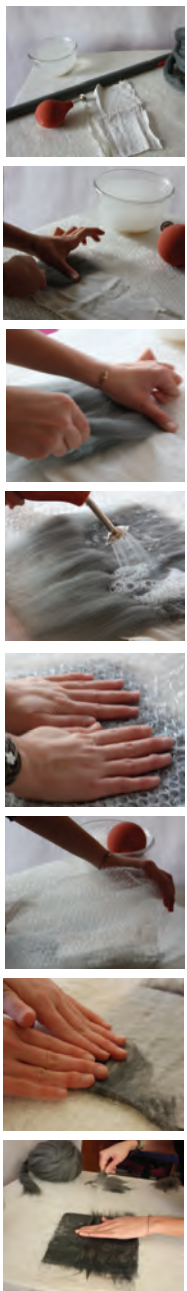
« Dans le cadre d'une interrogation du rapport de la sculpture à l'architecture, la chaise devient une référence structurelle, porteuse d'une valeur d'usage et de la valeur d'un meuble manufacturé rare qui peut, dans un contexte domestique, tenir la place d'une œuvre d'art. Une vie publique dotée d'un potentiel théâtral énorme, comme une mise en scène. Depuis des décennies, la chaise joue un rôle important dans de nombreux films et pièces, de sorte qu'elle porte les stigmates d'une pseudo-nostalgie. » Rita Mc Bride, citation extraite du magazine Art presse n°293, Aout 2003, p44.

La tension entre l'esthétique et le fonctionnel offre ce qu'ils cherchent tous deux : le "point de vue".

« J'aime cette idée des œuvres domestiques, quasi fonctionnelles, qui, en s'associant les unes aux autres, amènent l'idée ou le sentiment d'un espace habitacle (...) l'exposition devient une zone d'indistinction entre les catégories. » Michel François dans son entretien avec Christine Macel, les cahiers du Mnam, extrait du magazine Art presse n°293, Aout 2003, p50.



Billy Mann, 1963
Larry Clark



*Jumbo, logiques souples
4e année Camondo*

La matière, un terrain d'entente

« *Le peintre qui attaque son tableau par tous les côtés à la fois ne fait qu'un avec lui.* » Catherine Millet, extrait de Art Press n°90, mars 1985, objets non-identifiés, p18. Tout comme le peintre se projette devant une toile vierge, le designer grâce à la maquette et son expérience de la matière parvient à transformer ses idées en volume, en objet. Ces deux créateurs ont en commun leur approche sensible de la matière. Comme l'artiste choisit sa peinture, le designer choisit la matière de l'objet qu'il conçoit. La matière questionne les créateurs car elle induit une technique, un certain mode de fabrication et d'assemblage.

Quand le design interroge la technique

La rencontre avec des artisans peut permettre à un designer d'aboutir un projet. C'est souvent dans un échange de connaissance que ces deux créatifs évoluent. L'un ayant la connaissance de la matière, l'autre cherchant à la questionner et la faire tendre vers son désir et son imaginaire. L'un peut être plus réaliste et l'autre plus rêveur. « *Je travaille beaucoup avec des artisans. Je suis intéressé par la relation avec eux, par l'échange qu'il existe et comment, de mon côté et du leur, on arrive à se comprendre pour faire avancer les projets.* » François Bauchet (interview personnelle)

Je me souviens personnellement le plaisir que j'ai ressenti l'année dernière à expérimenter la matière feutre. C'est en échangeant avec une artiste travaillant cette matière que j'ai pu élaborer un sujet de design sur la procédure souple (Jumbo réalisé en 4e année à Camondo). Si, au départ, je pensais utiliser le feutre pour ses qualités thermiques et acoustiques, je ne m'attendais pas à découvrir la matière dans son ensemble. J'ai pu, grâce à des cours, comprendre comment celle-ci se formait depuis les fibres, jusqu'à la feuille en arrivant au volume. Cette expérience a construit mon projet et j'ai découvert la magie de l'élaboration de la matière en réalisant un objet sans couture pensé dans sa globalité. Mon projet était une housse en feutre qui changeait l'aspect d'un simple tabouret en lui donnant une tout autre identité.

Christian Biecher, lors de notre entretien en octobre 2012, m'a exprimé son bonheur lié à l'élaboration du projet "Lace". Ce vase claustra, réalisé en 2009 avec la manufacture de Sèvres lui a permis de comprendre le processus et la mise en œuvre de la porcelaine. Il a réfléchi au projet dans son approche globale et c'est grâce aux dialogues avec des professionnels qu'il a pu enrichir son sa réflexion.

Partir de l'essence pour arriver à l'objet

Ce rapport à la matière m'intéresse tout particulièrement. Elle est pour moi un élément primordial du projet. Elle définit sensiblement un objet, son esthétique et son atmosphère. Si j'ai pu, plus jeune, élaborer des objets en travaillant la terre en suivant des cours de Poterie au Carrousel du Louvre, je souhaiterais, cette année, dans le cadre du sujet libre en design travailler la porcelaine. Cette matière aux multiples qualités notamment thermique, sa blancheur, sa translucidité et sa finesse me touchent.

Je travaille actuellement, une fois par semaine, la porcelaine dans l'atelier de Annie Fourmanoir, ce qui me permet de questionner cette matière et de l'appréhender dans tous ses aspects. Les enjeux de mon sujet sont liés à l'expérimentation. Je souhaite inclure dans ma démarche la notion d'hybridité de la matière.

Quels rôles peuvent avoir d'autres matériaux mélangés avec la porcelaine? Quels effets exercent-ils sur la matière?

Le tissu, par exemple, peut-il prendre part au processus de création de la porcelaine?

Les matériaux extérieurs peuvent-ils avoir un rôle majeur ? Quelle empreinte la matière ajoutée laisse-t-elle ? En associant d'autres éléments, comment créer un matériau composite adaptable à un objet du quotidien ?

Durant mes essais, j'ai essayé de traiter la finesse de la matière tout en cherchant à la rendre plus solide. Suite à des essais de mélange avec des fibres de feutre, je me suis rendue compte que la matière, même fine, pouvait être plus résistante. De plus, en juin, je suis me suis rendue à Limoges afin de voir tous les aspects que la porcelaine pouvait prendre aussi bien par une approche classique avec l'entreprise Bernardeau que par des techniques innovantes avec la céramique 3D, réalisées par le biais du prototypage rapide. En visitant l'École Nationale de la Céramique Industrielle, ainsi que l'usine 3dCéram, je me suis rendue compte de l'étendue des possibilités techniques de la matière.

Comment rapprocher le travail du designer avec celui de l'artisan tout en prenant en compte les technologies innovantes comme le prototypage rapide ?

J'ai également rencontré, en octobre, une professionnelle de Sèvres, Mme Houguenague, qui m'a expliqué la fabrication d'objets, la réalisation de moules et tous les enjeux de la matière.

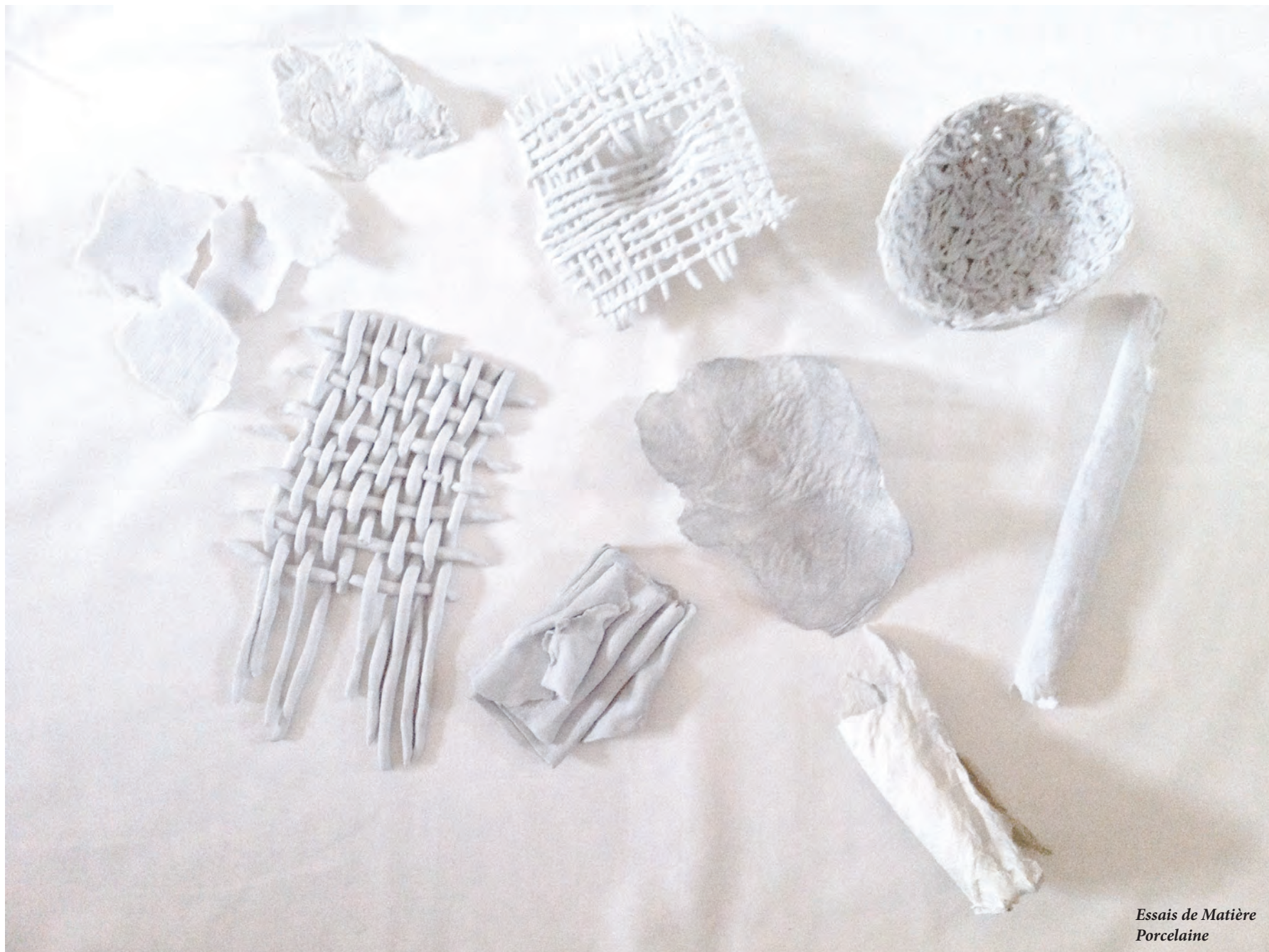
Même s'il m'est aujourd'hui difficile de proposer une typologie d'objet précise, je souhaite que ce travail d'expérimentation de la matière me mène vers une réflexion sur les objets domestiques de petite taille. Un axe de travail m'intéresse tout particulièrement : celui de l'artisanat en regard d'une industrie toujours plus performante.

L'histoire et les traditions liées au service de table et aux rituels du thé sont deux domaines complexes ancrés dans l'univers de la porcelaine, il me semble alors important de les étudier.

L'exposition sur l'univers du Thé au Musée Guimet et l'expérience de la cérémonie du thé m'ont particulièrement interpellée. En effet, je souhaiterais que mon futur objet (ou gamme d'objets) soit lié à la notion de temps. Plus qu'un service proposé, cet objet s'inscrira sensiblement dans notre quotidien. Il participera à des instants particuliers.

Nos sens seront sollicités afin de nous faire prendre conscience de la richesse du moment présent en regard d'une société toujours plus "accumulatrice", excessive et qui ne laisse pas de place à la contemplation.

« Cependant, la magie de la parfaite association de ces cinq éléments (cadre, compagnie, thé, eau et service à thé) n'opère pas sans l'attitude spéciale qui permet de leur rendre justice. Le secret de cette attitude, c'est l'attention. Le monde d'aujourd'hui offre tant d'occasions de s'égarer qu'il faut cultiver cette attention qui jadis venait spontanément. Lorsqu'on y sera parvenu, mille beautés que l'on ne voyait pas se révéleront. Il est par exemple, une musique dans le sifflement et le bouillonnement de la bouilloire, une fraîcheur printanière dans le parfum de la vapeur qui monte des tasses à thé et une douce joie de vivre – trop subtile pour être sensible à un esprit distrait – qu'engendrent certaines mystérieuses propriétés inhérentes au thé lui-même (...). » John Blofeld, Thé et Tao, Préface, p11.



*Essais de Matière
Porcelaine*

CONCLUSION

Le design au service de l'échange et du partage

Mon mémoire est construit sur la base d'échanges avec des professionnels, qui m'ont permis de réfléchir sur le design en général et, d'une manière plus personnelle, à la manière dont je souhaitais l'aborder.

Ce dialogue ouvert avec les designers et les théoriciens, ainsi que la découverte de leurs univers, leurs enfances et leurs envies est une expérience forte qui m'a fait grandir et a construit ma pensée en tant que futur designer.

Les étapes préalables à l'écriture ont été un temps précieux, un partage. Chaque entretien a considérablement enrichi ma réflexion et m'a rendu encore plus curieuse.

La première partie sur les portraits de designers n'est volontairement pas critique. J'ai souhaité une transparence, une retranscription exacte de l'univers de chacun.

Grâce à ce premier travail, j'ai pu réaliser la deuxième partie de mon mémoire. Ces portraits de designers m'ont interrogé personnellement et m'ont permis de faire ressortir les grands thèmes du design contemporain. Les cinq thématiques retenues (enfance, ambiance, environnement et société, interface et dématérialisé ainsi que l'art et le design) conduisent à classer les designers selon leurs travaux tout en faisant des liens avec ma propre expérience du design.

C'est avec plaisir que je me suis remémorés à la fois mon enfance, des souvenirs et des expériences. En réfléchissant sur moi-même et en ouvrant mon regard sur les objets, j'ai pu avoir une vision plus claire de ceux qui peuplent mon quotidien. Je perçois à présent comment ces éléments propres à moi-même ont forgé ma vision des objets et de ce que je voudrais réaliser.

Les objets composent notre vie et notre quotidien, partout autour de nous, nous accompagnent et nous représentent dans nos envies, nos goûts, nos rêves. Ils ne possèdent pas tous la même portée symbolique, certains nous sont indispensables dans leurs dimensions utilitaires et nous sommes attaché à d'autres sur le plan émotionnel.

Je suis particulièrement sensible à leur force, leur manière d'enchanter délicatement notre vie. Ils peuvent être des médiateurs dans nos relations avec les autres.

Dans un monde où le dialogue semble complexe, les objets sont des accompagnateurs et face à la rapidité et au règne de l'information virtuelle, il me semble essentiel de revenir à la matière : à nos sens, nos sentiments, notre corps en mouvement et notre esprit. Certains objets peuvent ralentir notre perception du temps à travers la manipulation et la beauté du geste.

C'est pourquoi j'aimerais travailler sur des objets représentant un moment particulier, un temps de pause, un regard sur l'objet et sur ce qu'il nous apporte, de façon à aller dans le sens d'un nouvel apprentissage du temps de vivre et du partage.

« Il y a aujourd'hui des grands défis à relever dans nos métiers. Ils ne sont pas nouveaux mais ils ne sont pas résolus pour autant, ils restent ouverts. Il serait bon que nous puissions nous pencher sur ces défis qui se trouvent souvent dans des domaines où malheureusement, la demande est peu importante. Comment donner envie à la nouvelle génération de changer les choses ? Pour répondre à ces questions, j'ai ouvert il y a deux ans un institut "design civique" : Quelles sont les conditions pour que l'on puisse être civique ? Comment reconstruire cet espace temps, cet univers afin de faire revenir le respect malgré les différences ? Il faut bien sûr créer les conditions au sein des institutions judiciaires et savoir parler ensemble. Tous les domaines sont concernés, l'espace et les objets ayant aussi un rôle important à jouer dans l'évolution de la société. Une chaise peut être agressive ou elle peut être civique, il faut faire passer les bons messages, nous devons donner l'exemple. » Ruedi Baur, entretien personnel, 20 octobre 2012.

ANNEXES

Entretien avec Armand Hatchuel

Entretien réalisé le 16 octobre 2012

Armand Harchuel est Docteur à l'école des Mines Paris et professeur à l'école ENSCI en ingénierie de la conception et système de production. Il travaille sur l'innovation et, a dirigé en 2004, le colloque de Cerisy sur « les nouveaux régimes de la conception, langage, théories, métiers ». Pour cette intervention, il a étudié la question du renouvellement des activités de conception.

L'activité de conception est peu étudiée, qu'il y a une méconnaissance du « raisonnement de conception ».

A quoi serait due cette ignorance dans le domaine de la conception ?

La principale raison de la séparation historique entre les différentes traditions de conceptions démarre avec la séparation des architectes et des ingénieurs. Suivra, une troisième phase à la fin du XIXe et au début du XXe lorsque l'on parlera des designers.

Cette séparation s'est faite car chaque concepteur tend à se définir plutôt par ce qui l'oppose à un domaine que par le rapport qu'ils ont en commun.

Or, la chose commune c'est le raisonnement de conception. Il y a souvent confusion dans chaque tradition de conception : soit on va identifier la conception à la connaissance subdivisée soit, on va la reconnaître sur les valeurs défendues grâce à la position sociale. Dans certains cas, la définition est trouble, par exemple, quand un architecte traite de la décoration intérieure ou, quand celui-ci agit en designer et réciproquement. Lorsque le design améliore la prise en main d'un outil, il s'agit d'un travail d'ingénieur. Le raisonnement de conception est mal compris car chaque tradition s'est plutôt définie en antagonisme, ne serait-ce que pour exister par rapport à l'autre.

Vous avez dit, « Le travail de conception disparaît derrière les catégories trop commodées et fausement claires de la technique, de l'invention et de l'art, alors même que toute technique est le résultat d'une « conception préalable. ». Est il primordial, d'analyser le travail des concepteurs afin d'établir une « méthode » propre à la conception ?

Oui, il faut prendre conscience de chaque concepteur et de ce qu'il a à offrir. Cette place est étonnante dans la culture qu'il ne faut pas négliger. C'est une place compliquée car il promet du nouveau et du rêve. Nous devons clarifier la méthode même si nous ne sommes pas sur qu'il en existe une bonne.

Dans le laboratoire de recherche des Mines, une des hypothèses proposée est que c'est probablement l'école du Bauhaus qui nous a amené vers le modèle actuel.

Cette école a séparé les matières enseignées, alors que historiquement on avait des cours de métiers. Cette séparation entre matière et sculpture a créé une

tension créatrice très intéressante. Elle a permis de faire naître des matières nouvelles, libres de toute forme d'a priori comme, par exemple, la photographie. Le raisonnement de conception sert à la fois à se situer socialement afin de bien comprendre le type de promesse que l'on fait et éventuellement à pointer les méthodes moins intéressantes. Par exemple, la séparation forme/fonction est à mon avis une erreur qui a perduré et a probablement gêné beaucoup de jeunes designers qui ne voyaient pas la nécessité de les opposer. La forme/fonction s'est construite pour se distinguer des ingénieurs mais, la notion de forme n'est pas toujours justifiée : la lumière par exemple ne peut pas utiliser ce raisonnement, elle possède une dramaturgie, une scénarisation.

En quoi le designer est-il acteur de notre société ?

Celui qui crée un objet nouveau subverti la société d'une manière ou d'une autre. Cela est vrai de tout concepteur qui historiquement est acteur à partir du moment où il s'installe dans la promesse, dans le nouveau.

Le créateur, propose un chemin un "chemin dans l'inconnu" mais personne ne peut savoir à l'avance ce qu'un système ou, ce qu'un nouvel objet va engendrer. Même un objet qui peut être anodin comme une nouvelle chaise, peut provoquer un certain nombre d'idées nouvelles, des sentiments et des émotions. La "Chaise Thonet" en est l'exemple. Si au départ celle-ci parlait uniquement de la technique du bois courbé, du montage et démontage, personne ne pouvait imaginer que cette catégorie de chaises allait brutalement incarner un système, un modèle et une atmosphère viennoise.

Les métiers de conception posent la question du rapport de l'objet au monde. Chacun le fait dans des zones différentes et on ne peut pas séparer le raisonnement de conception d'un raisonnement de transformations sociales. L'important est que le raisonnement de conception soit un volet critique chez l'ingénieur. Il va prendre un aspect qui conteste le principe technique alors qu'un designer va, par exemple, venir discuter de la place de l'objet et sa fonction dominante.

200

201

Pensez-vous qu'il existe aujourd'hui, dans le milieu du design, une nouvelle méthode de conception, une approche plus libre, expérimentale ? Quel rôle exerce cette méthode plus expérimentale sur nos objets du quotidien ?

Il convient de faire des distinctions. Le raisonnement de conception a toujours besoin d'une approche expérimentale. Quand vous construisez un objet qui n'est pas déterminé à l'avance, il vous manque des connaissances, c'est pourquoi tout concepteur a besoin d'organiser un prototype. Les étapes servent à construire les connaissances manquantes. Durant la recherche, l'objet peut être interprété différemment selon qu'il sera présenté ou non. Lors de l'étude, le designer questionne des individus et leur demande leur avis, il déplace la fonction initiale de l'objet vers cette fonction expérimentale. Tout raisonnement de conception conduit inévitablement à une étape de prototypage quoi que vous fassiez, sinon ce n'est pas un raisonnement de conception. Mais ce prototypage n'a pas besoin d'être incarné physiquement, il peut être une maturation, une verbalisation du projet.

Qu'entendez-vous par cette notion de nouvelle « raison conceptrice » qui invite à penser l'inconnu, à susciter la surprise ?

Nous sommes, aujourd'hui, dans une indétermination des valeurs. La société est de plus en plus individualisée ce qui pose un paradoxe au design. Il faudrait que celui-ci fasse des objets propres à chacun mais cela est impossible. La société ne donne pas les valeurs à l'avance, l'objet joue alors à la fois à explorer le sens qu'il peut avoir pour autrui et le sens que nous lui donnons nous-même. Ce jeu est dangereux car non réversible.

A la limite, on pourrait dire « Monsieur le designer seriez-vous devenu un "marketeur" ? » Car, si celui-ci explore uniquement les désirs des clients sur mesure, il ne cherche qu'à vendre et c'est souvent dans l'autre sens que cela se passe : souvent les réactions des gens interrogent le designer sur lui-même. Il n'est pas juste en train de donner un miroir de la société. Il se sert aussi de la réaction d'autrui pour réfléchir et parfois, il peut utiliser cette réaction pour s'en éloigner lorsque le designer se rend compte qu'il est dans le cliché, par exemple.

Quelles sont les données universelles au raisonnement de conception ?

A un moment donné de l'histoire, on retrouve des points communs notamment sur leurs manières de se projeter. Aujourd'hui, les ingénieurs eux aussi bénéficient du prototypage rapide. L'architecte a depuis très longtemps trouvé le moyen d'imaginer concrètement son projet en réalisant des maquettes. Celle-ci est un outil de conversation.

Vous avez imaginé la théorie C-K (Concept Knowledge theory) et les Fondements théoriques de la conception innovante. Etait-il important de pouvoir comprendre et représenter le processus de conception en évaluant les outils de production ?

Théorie C-K consiste à séparer le concept de la connaissance. Dans la tradition de pensée, ils allaient ensemble. Autrement dit, l'idée défendue par ce raisonnement de conception est basée sur la disjonction entre le concept et la connaissance, ce qui me permet de parler de "chimère". Le lion à tête aigle en est l'exemple, il s'oppose à la catachrèse qui représente les pieds de table. Si l'expression "pieds de table" est acceptée de tous, le lion à tête d'aigle n'est quant à lui pas un objet fixé.

La "théorie C-K" permet de dire, lorsque je parle d'un objet, si je fais appel à un concept clair, ou, si je me sépare des connaissances. Le designer ou n'importe quel concepteur ne peut travailler que si le concept de l'objet se sépare des connaissances utilisées pour le construire. Le travail naît dans ce vide, quand on se libère de la tyrannie du concept.

Le designer le fait-il inconsciemment ?

Oui et non : oui, car il n'en a pas fait une théorie formelle mais, de la même manière que quelqu'un qui tire à l'arc n'est pas physicien, le designer ne peut pas désobéir à la nature. Dans son mode de fonctionnement, il a retrouvé les lois de la nature autrement, pas en tant que théorie mais dans l'étude, il a acquis des compétences. Le théoricien est un scientifique qui retrouve la nature à laquelle on obéit, le designer, lui, se met en situation d'obéir à la situation de conception en la pratiquant.

Le designer grandit en découvrant la disjonction "C-K" et apprend à travailler avec elle. Beaucoup de designers, par exemple, jouent avec les mots en travaillant avec des listes d'adjectifs, d'autres préfèrent chiner ou multiplier les photos d'objets. Ils n'ont pas besoin de connaître les lois de la nature.

L'inconnu, "le facteur x" est-il un élément propice à l'échange faisant évoluer le projet ?

L'inconnu s'oppose à la raison critique car il demande de définir les mots du projet pour arriver au connu commun. Quand on arrive au "connu commun" on peut construire la raison conceptrice, c'est l'inverse.

Il faut laisser la part d'inconnu dans la conversation, dans l'action, dans la société pour faire émerger du nouveau. Le but de la raison critique n'est pas de créer du sens nouveau mais elle consiste à bloquer le sens, l'asseoir, le valider, le légitimer afin de le fixer.



*Siège Sacco Piero Gatti, Cesare
Paolini et Franco Teodoro*

Le rapport entre l'inconnu et le connu est vrai de tous les concepteurs mais chacun construit une histoire différente. Par exemple, l'inconnu de l'ingénieur n'est pas égal à celui du designer, ils ne construisent pas l'inconnu sur les mêmes espaces. Les débats sur la critique des valeurs ne sont pas des débats de design : ce sont des débats sur la place du designer au sein de la société.

En tant que Professeur en Master innovation en design à l'ENSCI comment définiriez-vous les positions actuelles et les démarches des jeunes designers ?

Je n'ai aucune autorité, mon rôle a été de comprendre ce qu'il y a de commun entre les différents raisonnements de conception. Si je fais une analyse, je dirais qu'il y a deux types de position par rapport aux valeurs : la position de parure et la position de pointe. La "parure" est ce qui donne un supplément de valeur à un objet dont l'identité est conservée. Quand la société est sensible, fragile on va utiliser la parure pour réenchâter les objets minimalistes. (La machine à laver ou l'ipod blanc au départ qui se déclinent ensuite en différentes couleurs.) Dans les sociétés bien portantes et qui ont envie de se questionner, on fait de la "pointe" en brisant l'identité des objets. Dans les années 70, le siège Sacco a brisé les codes du siège.

Philippe Starck est un maître du jeu parure/pointe. Il sait quand il faut rester dans la parure ; à ce moment là, il organise un réconfort social. Il sait aussi quand il doit briser les codes. Sa chaise "Louis Ghost", est une pointe : elle est transparente, met en danger l'identité de l'objet. Mais elle est aussi parure car Philippe Starck choisi de lui donner une forme ancienne et rassurante, Grand Siècle.

Les designers doivent se poser la question d'identité de l'objet et prendre conscience lorsqu'ils s'installent dans la parure ou la pointe. Compte tenu de la situation de crise, il est actuellement plus risqué de briser l'identité des objets. Le designer est coincé parce qu'il ne peut exiger une formation liée à ses objets, on doit l'appréhender et le comprendre seul, contrairement à l'ingénieur.

Mais, l'ingénieur se rapproche socialement du designer car compte tenu de la rapidité du mouvement de la société actuelle, lui aussi doit inventer des objets qui s'appréhenderont intuitivement. Désormais, on ne peut plus obliger les gens à apprendre.

BIBLIOGRAPHIE

Entretiens

François Azambourg : Jeudi 18 octobre 2012

François Bauchet : Mercredi 3 octobre 2012

Ruedi Baur : Samedi 20 octobre 2012

Christian Biecher : Mercredi 10 octobre 2012

Michel Bouisson : Jeudi 4 octobre 2012

Claude Courtecuisse : Vendredi 28 septembre 2012

206

Gaëlle Gabillet Stéphane Villard : Lundi 8 octobre 2012

207

Armand Hatchuel : Mardi 16 octobre 2012

Olivier Peyricot : Jeudi 4 octobre 2012

Jean-Michel Policar : Vendredi 5 octobre 2012

Philippe Rahm : Jeudi 4 octobre 2012

Frédéric Ruyant : Vendredi 28 septembre 2012

Inga Sempé : Mardi 9 octobre 2012

Matt Sindall : Jeudi 11 octobre 2012

Les Tsé-tsé designers : mercredi 17 octobre 2012

Les cartes blanches

Ouvrage collectif

Laizé Gérard (Dir.). *Via. Valorisation de l'innovation dans l'ameublement*. Carte blanche **Christian Biecher**: «*intérieursupermoderne*». Paris : éditions du Via, 2000.

Laizé Gérard (Dir.). *Via. Valorisation de l'innovation dans l'ameublement*. Carte blanche **Radi designers** (Questionnement sur «l'existence réelle de l'objet, sa production en série» par le biais du procédé de fabrication «Twin-Sheet»). Paris : éditions du Via, 2001, p1-24.

Rubini Constance (Dir.). *À table! Les cinq sens convoqués autour de la table: vaiselle et couverts de François Bauchet*, carte blanche **François Bauchet**. Paris : éditions Grégoire Gardette, 2002, p1-142.

Laizé Gérard (Dir.). *Via. Valorisation de l'innovation dans l'ameublement*. Carte blanche **Olivier Peyricot**: «*Design dans un monde existant*». Paris : éditions du Via, 2003, p18-33.

Laizé Gérard (Dir.). *Via. Valorisation de l'innovation dans l'ameublement*. Carte blanche **Frédéric Ruyant**: «*Mobiler en ligne*». Paris : éditions du Via, 2003, p34-49.

Laizé Gérard (Dir.). *Via. Valorisation de l'innovation dans l'ameublement*. Carte blanche **Jean-Michel Policar**: «*Window-aire*». Paris : éditions du Via, 2004, p9-25.

Laizé Gérard (Dir.). *Via. Valorisation de l'innovation dans l'ameublement*. Carte blanche **François Azambourg**: «*Light Attitude*». Paris : éditions du Via, 2005.

Laizé Gérard (Dir.). *Via. Valorisation de l'innovation dans l'ameublement*. Carte blanche **Mathieu Lehanneur**: «*Éléments*». Paris : éditions du Via, 2006, p16-60.

Laizé Gérard (Dir.). *Via. Valorisation de l'innovation dans l'ameublement*. Carte blanche **Inga Sempé**: «*L'invention du quotidien...Des objets étrangement familiers*». Paris : éditions du Via, 2007, p17-35.

Laizé Gérard (Dir.). *Via. Valorisation de l'innovation dans l'ameublement*. Carte blanche **Matt Sindall**: «*W*». Paris : éditions du Via, 2007, p37-57.

Laizé Gérard (Dir.). *Via. Valorisation de l'innovation dans l'ameublement*. Carte blanche **Jean-Louis Fréchin** «*Interface(s)*». Paris : éditions du Via, 2008, p15-37.

Laizé Gérard (Dir.). *Via. Valorisation de l'innovation dans l'ameublement*. Carte blanche **Philippe Rahm** «*Terroirs déterritorialisés*». Paris : éditions du Via, 2009, p13-45.

Laizé Gérard (Dir.). *Via. Valorisation de l'innovation dans l'ameublement*. Carte blanche **Gaelle Gabillet & Stéphane Villard** «*(Objet) trou noir*». Paris : éditions du Via, 2011, p11-45.

Laizé Gérard (Dir.). *Via. Valorisation de l'innovation dans l'ameublement*. Carte blanche **François Brument** «*Habitat imprimé*». Paris : éditions du Via, 2012, p37-57.

208

209

Ouvrages

Bachelard Gaston, La poétique de la rêverie. Paris : éditions Quadrige, 1960, Paris.

Baudrillard Jean. Le système des objets. Paris : éditions Gallimard, 1968.

Blofeld John. Thé et Tao. Paris : Albin Michel, 1997.

Branzi Andrea. Le design italien “La casa calda”. Paris : Edition Equerre, 1985.

Branzi Andrea. Nouvelles de la métropole froide : design et seconde modernité, Paris : Edition les essais centre Georges Pompidou, 1988.

De Ceretau Michel, l'invention du quotidien, Tome I. arts de faire. Paris : éditions folio essais, 1990.

De Ceretau Michel, l'invention du quotidien, Tome II. Habiter, cuisiner. Paris : éditions folio essais, 1994.

Foster Hall. Design et crime. Paris : éditions Les prairies ordinaires, 2008.

Huyghe Pierre-Damien. Faire place. Paris : éditions mix, 2006.

Klee Paul. Théorie de l'art moderne. Paris : éditions Denoel, 1985.

Lefebre Henri. Critique de la vie quotidienne, Tome I. Paris : éditions l'Arche, 1961.

Mcdonought William et Braungart Michael, Cradle to Cradle, créer et recycler à l'infini. Paris : éditions Alternatives, 2011.

Morris William. L'art et l'artisanat. Paris : éditions Payot & Rivages, 2011.

Panofsky Erwin. Idea. Paris : éditions Gallimard, 1989.

Perec Georges. Les choses. Paris : éditions 10x18, 2005.

Perec Georges. Tentative d'épuisement d'un lieu parisien. Paris : éditions Christian Bourgeois, 1975.

Potter Normann. Qu'est-ce qu'un designer: objets. lieux. messages. Paris : éditions Cité du design, 2011.

Rubini Constance. Entretien avec Ronan et Erwan Bouroullec. Paris : éditions Archibooks, 2012.

Tisseron Serge. Comment l'esprit vient aux objets. Paris : Edition Aubier Montaigne, 1999.

Vial Stéphane. Court traité du design. Paris : éditions Presses Universitaires, 2010.

Virilio Paul. Esthétique de la disparition. Paris : éditions Balland, 1980.

Ouvrage collectif. Design et utopies, Industrie françaises de l'ameublement. Paris : éditions Les Villages, 2000.

Revues

Baudrillard Jean. “L’an 2000 ne passera pas”, Traverses, Janvier 1985, n° 33-34, pp. 8-17.

Kalt Marie (Dir.). Le meilleur du design 2012. Paris : ADCollector n°7, hors-serie spécial design, 2012.

Laizé Gérard (Dir.). *Via. Design 3.0 1979-2009 30 ans de création de mobilier*. Paris : éditions du Centre Pompidou, 2009.

Millet Catherine. “objets non-identifiés”, Art Press, mars 1985, n° 90, p18.

Morineau Camille. “ Le design au prisme de l’art ”, Art Press, août 2003, n°293, pp. 42-50.

Rousseau Fabrice (Dir.). *Qu’est ce que le design aujourd’hui?*. Paris : éditions Beaux Arts, 2009.

Rousseau Fabrice (Dir.). *Qu’est ce que le design aujourd’hui?*. Paris : éditions Beaux Arts, 2004.

Schaub Coralie. “EcoFutur”, Libération, dossier du lundi 1er octobre 2012.

Conférence

Parcours de designer: **Inga sempé** au lieu du design. Paris, 13 mars 2012

Design au banc n°13. Centre Pompidou. 10 octobre 2012.

Sitographie

www.architurn.com : «*Rencontre design*» avec **Andrea Aas**

www.connaissancedesarts.com : «**Patrick Jouin** entre low-tech et high-tech»

www.institutfrancaisdudesign.com : Article sur **Jean-Michel Policar**

www.internetactu.net : «**Jean Louis Fréchin**: On ne peut pas normaliser les processus d’invention ou d’innovation.»

www.intramuros.fr : «**François Bauchet**, le rapport de la densité et du silence»

www.lexpress.fr : «**Inga Sempé**, sobre et audacieuse.»

www.muuz.com : Banc palabre de **Jean-Michel Policar**

www.paris-art.com : Interview 22 janvier 2009 **François Azambourg**

www.via.fr : Archives des cartes blanches

www.hal.archives-ouvertes.fr : Ouard Thomas, Essais sur le “ Faire une ambiance “ en architecture.

www.pirve.fr : Gerard Hégron, Henry Torgue, Ambiances architecturale et urbaines, De l’environnement urbain à la ville sensible.

www.liberation.fr : l’art doit questionner et déranger, Bouzet Ange-Dominique, source internet.

http://www.hberlioz.com : Hector Berlioz, Etude critique des symphonies de Beethoven. Extrait de A travers chants, source internet.

212

213

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier Philippe Louguet, qui a dirigé ce mémoire et a su m'aiguiller tout au long de la rédaction de mes textes. Merci aussi à tous les designers et théoriciens que j'ai pu rencontrer qui m'ont permis de découvrir leurs univers et qui ont partagé avec moi leurs croquis et les photographies personnelles de projet.

Merci à :

- François Azambourg
- François Bauchet
- Ruedi Baur
- Christian Biecher
- Michel Bouisson
- Claude Courtecuisse
- Gaëlle Gabillet Stéphane Villard
- Armand Hatchuel
- Olivier Peyricot
- Jean-Michel Policar
- Philippe Rahm
- Frédéric Ruyant
- Inga Sempé
- Matt Sindall
- Les Tsé-tsé designers : Catherine Lévy et Sigolène Prébois

