

# DESIGNERS EN CRÉATION

## INTRODUCTION

---

Qu'ont en commun la signalétique de la Cité internationale universitaire de Paris, le *Vase combinatoire*, l'horloge *T2/A3*, le café Marly du Louvre, les salons de Christian Lacroix, la Twingo, la lampe *Brushlight*, le flacon du parfum *Nemo*, la table *Tulip*, le siège de la Banque populaire, l'aire de jeux pour enfants *Labyrinthe*, la brosse à dents des laboratoires Goupil, le verre Perrier et le train Corail ?

Ces objets et ces espaces (à usage individuel ou collectif) ont tous été conçus par un designer. Selon le *Dictionnaire historique de la langue française* le Robert, le terme « design » est un emprunt (1959) à l'anglais, d'abord employé aux États-Unis avec le sens de « conception décorative étendue aux objets utilitaires ». L'origine du mot anglais est le français « dessein » qui signifiait « dessin » et « but ». Se distinguant à la fois de l'artisanat et de l'ingénierie, le design implique donc, par définition, l'existence d'un projet créatif et formel, avant la mise en route du processus d'exécution. Une réflexion sur l'usage et la fonction d'un objet ou d'un espace constitue l'assise de ce projet dont le designer est l'un des maîtres d'œuvre aujourd'hui. La démarche de ce créateur varie selon qu'à travers ses réalisations il souhaite donner de l'« agréable », du « bon », du « beau », du « signifiant » ou encore une « conscience citoyenne ». Pour tous, le design apparaît autant comme la réponse à un projet de société que comme une anticipation sur l'évolution des mœurs, des goûts et des désirs.

Plusieurs cas de figure. Des entreprises passent commande au designer avec un cahier des charges précis. La commande peut aussi émaner d'une institution publique ou d'un particulier (réaménager un musée, reconverter une usine en un lieu d'art ou en loft). Le designer propose alors une création qui respecte l'image de marque de son commanditaire, les utilisateurs que ce dernier veut toucher, les possibilités techniques de réalisation... Au centre de toutes ces contraintes, il trouve des réponses, pour cela détourne éventuellement des matériaux, se spécialise lui-même dans certains procédés de fabrication... Catalyseur et fédérateur, il joue le rôle d'interface entre les différents services et corps de métiers de l'entreprise. Plusieurs designers sont d'ailleurs également ingénieur de formation, architecte, sociologue... Comme l'artiste, le designer peut aussi travailler sans commande: il élabore une création qui modifie, interroge ou stigmatise notre rapport au monde des objets (domestiques ou autres). Reproduites en grandes séries et diffusées au plus grand nombre ou bien présentées en séries limitées dans des lieux tels que les galeries, ces réalisations mobilisent plusieurs compétences et connaissances, signes d'une grande pluridisciplinarité.

*Designers en création* révèle l'art du design à travers seize portraits de créateurs francophones connus et confirmés. Chaque film les confronte à quelques-unes de leurs réalisations, et permet ainsi de porter un autre regard sur les espaces et les objets de notre vie quotidienne. Destiné à l'enseignement des arts plastiques et/ou à l'enseignement technique au collège et au lycée, ce DVD est aussi un outil interdisciplinaire, à l'image du métier qu'il étaye, convoquant philosophie, histoire et géographie (urbanisme).

## ARBORESCENCE

## CLIP D'INTRO

- Designers
- Styles
- Objets
- Espaces
- Prototypistes et industriels
- Matériaux

## Designers

- Ruedi Baur
- Erwan et Ronan Bouroullec
- Sylvain Dubuisson
- Olivier Gagnère
- Elizabeth Garouste et Mattia Bonetti
- Patrick Le Quément
- Arik Levy
- Jean-Marie Massaud
- Christophe Pillet
- Elizabeth de Portzamparc
- Andrée Putman
- Philippe Starck
- Martin Szekeley
- Roger Tallon

## Styles

- Arts déco
- Baroque
- Minimaliste
- Néoclassique
- Pop art

## Objets

- Assiettes
- Flacons
- Lampes
- Mobilier
- Transports et véhicules

## Espaces

- Aménagements intérieurs
- Signalétique

## Matériaux

- Carton
- Céramique
- Matériaux synthétiques
- Métal
- Tissu
- Verre

## RUEDI BAUR

À travers quatre réalisations, Ruedi Baur aborde les problématiques de la signalétique liées aux enjeux fonctionnels et au respect des contraintes, à l'analyse du contexte et à un engagement plastique résolument contemporain, entre graphisme et architecture. Ruedi Baur affirme la signalétique comme un lien entre un espace et le visiteur, l'utilisateur du lieu. Sans négliger les exigences d'une bonne transmission d'informations et d'une lecture aisée des signes présentés, notre designer oriente ses projets vers une compréhension fine et une exploitation plastique de l'espace dans lequel il intervient. Dans la Cité internationale universitaire de Paris ou à l'école d'électronique de Valence, au Centre Pompidou ou au château de Chambord, les éléments composant le système signalétique informent, guident et aident à mieux percevoir les formes et la raison d'être de l'architecture, à mieux vivre les espaces. Clarifier et hiérarchiser l'information, permettre l'identification d'un lieu, exploiter plastiquement une architecture ou un paysage : Ruedi Baur est à la recherche d'une subtile et complexe adaptation de l'information à son contexte.

### Disciplines, classes et programmes

Arts plastiques, 4<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup>. L'image et ses statuts.

Arts plastiques, 1<sup>re</sup> L option arts, T<sup>le</sup> L option arts. Représentation/présentation. Enseignement technique, arts appliqués, 1<sup>re</sup> STI, T<sup>le</sup> STI. Expression plastique fondamentale.

### Pistes pédagogiques

#### *Communiquer-évoquer*

- Pendant la projection du film, relever sous forme de notes rapides les différents statuts des signes proposés par Ruedi Baur : si certains éléments d'un système signalétique assurent principalement une fonction de communication d'un sens clair et univoque (les indications d'ordre administratif pour le Centre Pompidou par exemple), d'autres éléments ouvrent le sens vers l'évocation de l'architecture, de l'atmosphère du lieu ou bien invitent le visiteur à un certain rapport corporel au signe présenté. C'est le cas des espaces typographiques multicolores et vibrants indiquant les grands pôles du Centre Pompidou ou des éléments anguleux placés au début des chemins du parc de Chambord, véritables portes ouvertes qui engagent le promeneur au franchissement.

Demander aux élèves de produire une série de signes à disposer dans la classe (indication de sortie, endroit de stockage de matériel...) et l'école (cour de récréation, gymnase, salle informatique, laboratoire de langue, CDI, infirmerie, censeur, sortie de secours...). Le signe devra être clair et induire une compréhension

immédiate (prévoir des documents, sous forme de pictogrammes, exploitant une simplification de la forme). Que peut-on entendre par lisibilité? Perception d'un sens univoque? Ou également perception d'un sens plus ouvert, suscitant le questionnement? Cette limite entre lisibilité et illisibilité peut être rendue sensible en proposant aux élèves de concevoir, à l'instar de Ruedi Baur, une composition graphique à partir de lettres typographiques découpées dont l'accumulation et l'organisation troubleraient la lecture des lettres, mais ouvriraient le sens grâce à la composition et à l'organisation des éléments plastiques. Au préalable, mettre en évidence le rôle des contrastes dans la spatialisation des lettres de ces panneaux. Dans un autre registre que l'accumulation, commenter le dialogue entre typographie et matière picturale dans la série des chiffres peints par l'artiste américain Jasper Johns ou chez les cubistes qui incluent des textes dans la composition.

- *La lettre dans l'espace.* Après avoir analysé en classe les différents types de situations de la typographie dans l'espace au travers des quatre projets présentés par Ruedi Baur, et après avoir répertorié les éléments plastiques utilisés dans ces signalétiques pour participer à la contextualisation des signes, demander de mettre une lettre « en espace » en travaillant sur la notion d'angle, de plan successif dans l'espace, de transparence...

### ***Induire un mouvement du corps dans l'espace***

- *La signalétique implique le corps et son déplacement dans l'espace.* Par l'analyse des signalétiques de Ruedi Baur, demander aux élèves de définir les moyens plastiques utilisés pour mettre en œuvre un sens de lecture des éléments signalétiques eux-mêmes ou d'ensembles de signes (au Centre Pompidou en particulier) qui induisent une circulation, un déplacement du corps dans l'espace. Cette analyse pourra être menée avec des moyens plastiques: croquis, pochades colorées, plans, élévations... Puis, demander aux élèves de concevoir une composition plastique, voire une installation dans un lieu, appelant un déplacement du corps dans l'espace. Une documentation sur l'op'art et l'art cinétique pourra être proposée: insister sur le rôle de la couleur dans tout balisage (notamment les contrastes), sur l'importance de l'échelle des éléments graphiques présentés (en relation par exemple avec la « double peau » de l'école d'électronique de Valence) et sur la notion de temps de lecture, de parcours.

### ***Signe et contexte***

- Synthétiser les propos de Ruedi Baur sur les défauts de l'ancienne signalétique de la Cité internationale universitaire de Paris. Quel « état des lieux » fait-il? (Manque de cohésion due à une accumulation de panneaux d'époques et de styles différents, caractère uniquement fonctionnel et, du coup, intimidant ou dirigiste, des panneaux qui ne prennent pas en compte l'agrément du visiteur,

absence d'« âme » de la signalétique qui ne souligne en rien l'originalité de la Cité.) Ruedi Baur insiste particulièrement sur l'idée de « contextualisation de l'information ». Quelles spécificités du lieu Ruedi Baur veut-il mettre en valeur ? (La pluriculturalité dans la convivialité.) Quel moyen emploie-t-il pour traduire cette mixité ? (Dans les indications spatiales, la calligraphie de certaines lettres est inspirée par des systèmes d'écriture de différentes origines.) En quoi l'anneau d'acier porteur de textes, sorte de trottoir contemporain qui entoure le rond-point végétal de l'entrée principale, traduit-il bien les principes directeurs du travail de Ruedi Baur ? Il permet de « soustraire des signes » car il est discret, au ras du sol, en harmonie avec la couleur des briques des bâtiments alentour, tout en étant « inratable ». Il n'est pas un simple panneau informatif mais un objet contemporain à part entière qui contribue à donner à la Cité sa dimension vivante et dynamique.)

- À partir du film, voire de séquences choisies en ménageant des arrêts sur images, demander aux élèves, à l'aide de plusieurs modes de représentation (croquis perspectifs, schémas, plans, élévations, perspectives conventionnelles...) de procéder à un repérage, à une identification des éléments de la signalétique entretenant un rapport formel, de filiation ou de contraste, avec le contexte spatial ou architectural dans lequel ils se situent. Puis, classer ces indices perçus par famille : rapport d'analogie, d'opposition, de dénotation, de connotation formelle, d'évocation symbolique... Enfin, réintroduire les éléments dégagés par cette analyse dans une recherche appliquée d'un système signalétique dont le thème sera défini en fonction d'études menées, par exemple, en expression plastique fondamentale. Au préalable, aborder la conception de pictogrammes, et étudier le fonctionnement du signe et des éléments constitutifs de la communication (émetteur/message/récepteur).

### **Fiche élève :**

#### ***communication, histoire d'échelle ou de situation d'observation***

*Arts plastiques, T<sup>le</sup> L option arts. Enseignement technique, arts appliqués, T<sup>le</sup> STI.*

#### **Repérons-nous dans le Centre Pompidou**

Dans le système signalétique du Centre Pompidou, Ruedi Baur a mis en place trois types de signalisation. Retrouvez dans la séquence sur le Centre quelques exemples que vous dessinerez dans un tableau et pour lesquels vous préciserez quelle forme a été mise en valeur.

<b>Signalisation</b>	<b>Signe dessiné</b>	<b>Forme mise en valeur</b>
Indication de grands pôles		
Annonce d'événements		
Informations fonctionnelles ou administratives		

Comment la hiérarchisation de ces trois types de signalisation est-elle organisée ?

## Promenons-nous dans le parc de Chambord

Dans le cas du parc du château de Chambord, Ruedi Baur souligne l'omniprésence de l'angle dans chaque élément composant le système signalétique. La forme générale de la « balise » est perçue avant la lecture des indications. Répondez aux questions suivantes :

- Quel est le sens induit par ces angles, par la forme de ces éléments ?
- Comment les indications textuelles et iconiques s'articulent-elles par rapport à la forme du support ?

Repérez plusieurs cas différents, puis rendez compte de votre observation et de votre analyse sous la forme de croquis et de courtes annotations textuelles. Le recours au plan, à l'élévation et à des symboles clairs (pour signifier le déplacement, le point de vue...) vous sera utile.

## Pour en savoir plus

### À lire

- 00-00-00 : *identité visuelle du Centre Pompidou*, Jean-Michel Place, 1999.
- 00-00-01 : *identité visuelle du Centre Pompidou*, Jean-Michel Place, 2001.
- *Cité internationale universitaire de Paris*, Jean-Michel Place, coll. « Signalétique », 2005.
- *Expo. 02, la signalétique*, Jean-Michel Place, coll. « Signalétique », 2003.
- BAUR Ruedi, « La Nouvelle Typographie », *Actualités des arts plastiques*, CNDP, 1993, réf. 75500024 (24 diapositives ; 1 livret, 77 p.).
- BAUR Ruedi, « Signes, signalétique et typographie. À propos de la réouverture du Centre Pompidou. Comment informer dans un monde aléatoire et changeant ? », *Archicréé*, n° 292, pp. 112-115.
- BRAUSTEIN Chloé, « Ruedi Baur, l'esprit du temps présent », *Beaux-Arts magazine*, n° 179, avril 1999.
- FRUTIGER Adrian, *L'Homme et ses signes : signes, symboles, signaux*, Atelier Perrousseau, 2000.
- JEAN Georges, *Langage des signes : l'écriture et son double*, Gallimard Jeunesse, coll « Découvertes. Archéologie », 1989.
- WILDBUR Peter, BURKE Michael, *Le Graphisme d'information : cartes, diagrammes, interfaces et signalétiques*, Thames & Hudson, coll. « Beaux livres », 2003.

### À consulter

- <http://expositions.bnf.fr/graphis/index.htm> : à la suite de l'exposition « Graphisme(s), 200 créateurs », la BNF met en ligne de nombreux contenus sur le graphisme (signalétique, mise en page...) et son rôle (promotionner, informer...). Consulter l'ensemble des rubriques qui font la part belle aux illustrations et aux affiches.

- **[www.centrepompidou.fr/Pompidou/Accueil.nsf](http://www.centrepompidou.fr/Pompidou/Accueil.nsf)** : le Centre Pompidou propose sur son site un ensemble de « Dossiers pédagogiques ». Consulter la « Fiche pédagogique » intitulée « Jean Widmer - Visuel Design ». Jean Widmer est le créateur de nombreuses signalétiques design en France.
- **[www.integral.ruedi-baur.com/](http://www.integral.ruedi-baur.com/)** : site présentant l'univers de Ruedi Baur. Pour naviguer, cliquer sur les rubriques du menu horizontal en bas de la page d'accueil.
- **[www.perroquetbleu.fr](http://www.perroquetbleu.fr)** : un portail proposant les adresses de sites d'écriture et de calligraphie, de créateurs, de fondeurs, d'éditeurs et de revues spécialisées, d'associations, de musées...

## ERWAN ET RONAN BOURULLEC

Issus de la jeune génération du design, les frères Bouroullec offrent un style dépouillé, dit « minimaliste », qu'ils mettent en relation avec la pratique du haïku. Est-ce justement cette référence au Japon qui les a menés vers Issey Miyake et l'aménagement de sa nouvelle boutique parisienne en 2000, A-Poc (A Piece of Cloth), où un nouveau concept est mis en œuvre (la taille du vêtement est effectuée dans la boutique à la demande du client) ? Nés à Quimper en 1971 et 1976, Ronan et Erwan Bouroullec sont des designers indépendants. Leur collaboration date de 1998 : le travail à quatre mains qui les caractérise a « mis en formes » une multitude d'objets. Les vêtements en « lévitation » et l'éclairage froid rehaussé de deux taches colorées que les frères Bouroullec proposent correspondent bien à l'esthétique nipponne et à la linéarité des créations d'Issey Miyake. Leur design se caractérise par un dessin précis, épuré, créé à partir de formes géométriques simples, parfois empilables, toujours sobres. À l'origine de leur conception, l'idée du haïku, de par sa concision, marque profondément leurs œuvres : une même sobriété, mais aussi une même légèreté qui désamorçe tout pathos. À la fois art du détail et fragment de vie...

### Disciplines, classes et programmes

Enseignement artistique, 3<sup>e</sup> générale et technologique.

Enseignement artistique, éducation plastique et dessin d'art appliqué aux métiers, CAP. Éducation esthétique, BEP.

Technologie, 2<sup>de</sup>. Les processus de production.

Arts appliqués, T<sup>le</sup> bac pro.

### Pistes pédagogiques

#### *Le minimalisme*

- Demander aux élèves ce que leur évoquent les vocables « minimalisme » et « art minimal ». Recueillir leurs représentations. Faire observer et commenter plusieurs reproductions d'œuvres (Robert Morris, Donald Judd, Dan Flavin...). Revenir aux assertions et hypothèses de la classe, afin de les valider ou les invalider.
- Réaliser une rêve recontextualisation historique. Apparue aux États-Unis dans les années 1960, le minimalisme vise à un dépouillement de l'expression plastique. Il se caractérise notamment par une réduction de l'œuvre à une structure primaire géométrique, et par l'importance accordée à la conception, que l'artiste explicite verbalement, rejetant par ailleurs toute empreinte personnelle dans la facture (ce sont des techniciens qui souvent réalisent le projet). Il se caractérise aussi, comme son nom le suggère, par un souci d'économie de moyens. Ses principaux représentants sont Donald Judd, Carl Andre, Dan Flavin, Robert Smithson, Robert Morris, Sol Lewitt, Tony Smith ; leurs œuvres atteignent à une certaine monumentalité.

Quelles sont les particularités des figures géométriques montrées ? Simples, déductibles les unes des autres, elles reposent notamment sur des variations évolutives de structures déterminées au préalable. Si la sobriété extrême est l'une des qualités communes à l'œuvre de ces artistes, elle ne constitue pas, selon eux, un but en elle-même. Leur travail et leur réflexion portent avant tout sur la perception de ces objets et leur rapport à l'espace. Leurs œuvres sont des révélateurs de l'espace environnant qu'elles incluent comme un élément déterminant (Dan Flavin teint, par exemple, l'espace par le biais d'une lumière colorée, lui procurant ainsi une consistance). Qu'est-ce que cela transmet au spectateur ? Les œuvres insistent sur la globalité des perceptions. Les objets sont appréhendés immédiatement pour ce qu'ils sont. Ils se montrent en toute objectivité et ne renvoient pas à des sujets qui leur seraient extérieurs. Ils se concentrent sur leur propre réalité, ne questionnent qu'eux-mêmes, et ne visent qu'à privilégier leurs qualités spécifiques. L'absence d'artifices, les couleurs et les matériaux industriels de ces objets ont pour effet de les dégager d'une histoire émotionnelle. Comprendre ainsi que le minimalisme se limite à l'essentiel. Il n'appelle pas à la rêverie, mais suscite une réaction touchant à l'expérience de sa perception. Quelle révolution du regard et quelle révolution de l'intellect cet art induit-il selon les élèves ?

- Mettre en relation l'omniprésence du blanc et la pureté formelle des œuvres des deux designers avec le *Carré blanc sur fond blanc* de Kasimir Malevitch et les monochromes de Robert Ryman (réduction à l'essentiel, recherche autour du blanc et de ses vibrations...), ou bien encore la grande lampe blanche dessinée par les Bouroullec avec une sculpture de Dan Flavin pour son utilisation du néon. Rapprocher la présence récurrente du blanc dans le travail des Bouroullec à deux grandes périodes du design : celles des années 1920, très « noir et blanc », et celles des années 1970, très colorées (orange en particulier). Enfin, situer les créations des deux designers dans les tendances actuelles, entre Christophe Pillet, Andrée Putman et le duo Garouste et Bonetti par exemple (se reporter à l'ensemble du DVD pour compléter l'opposition entre tenants de la couleur et ceux travaillant le noir et blanc). Chercher les relations formelles, colorées, conceptuelles (notamment) entre les œuvres minimalistes présentées et celles des deux designers. Pour clore la séance, se demander quelle est la spécificité du travail du designer par rapport à celui du « sculpteur » ? Quels peuvent être les rapports d'hybridité entre le design et la sculpture ?

### ***Le haïku, modèle d'une démarche***

Dans un travail interdisciplinaire français et arts plastiques, exploiter cette forme courte de poésie de la tradition littéraire japonaise, dont Matsuo Munefusa dit Bashō (1644-1694) est l'un des représentants majeurs.

- Présenter par l'exemple le genre du haïku (cf. l'ouvrage *Fourmis sans ombre*). C'est un poème très bref, un tercet qui, en japonais, compte dix-sept syllabes (ou

mesures). Si le haïku relève effectivement d'une pratique et d'une technique littéraires, il n'obéit pas à une codification fixe. On peut cependant retenir qu'il doit être lu en un souffle, que la dernière ligne éclaire les deux premières, qu'il propose des images concrètes, et fait traditionnellement référence à une saison. Sobre, précis, subtil, dense, sans artifice, le haïku évite les marques habituellement associées au poétique (rime, métaphore). Loin du grand lyrisme occidental, il peut à première vue sembler anodin. En fait, il s'attache simplement à saisir un instant, un paysage, une action à un moment inattendu, comme une halte. Après lecture de quelques-uns d'entre eux, les élèves s'exprimeront sur les images convoquées dans les poèmes, sur les possibles lectures du sens (littérale, concrète, symbolique, abstraite) ainsi que sur leur inscription dans l'ici et dans le maintenant. Enfin, commenter en classe la citation suivante de Charles Baudelaire (lettre du 18 février 1860 à Armand Fraisse), en demandant aux élèves d'avoir à l'esprit les créations des frères Bouroullec vues dans le film : « Parce que la forme est contraignante, l'idée jaillit plus intense [...] Il y a là la beauté du métal et du minéral bien travaillé. Avez-vous observé qu'un morceau de ciel, aperçu par un soupirail, ou entre deux cheminées, deux rochers, ou par une arcade etc. donnait une idée plus profonde de l'infini qu'un grand panorama vu du haut d'une montagne? Quant aux longs poèmes, nous savons ce qu'il faut en penser : c'est la ressource de ceux qui sont incapables d'en faire de courts. »

- Lors d'une discussion en classe, poser la question de la possible relation entre ce type de poèmes et les créations des deux designers. À cette fin, visionner les premières minutes du film : Erwan et Ronan Bouroullec explicitent leur volonté de gommer le maximum de détails pour cibler le plus important. Leur geste est-il le même que celui d'un faiseur de haïku?

Puis, demander le dessin d'une carafe, inspiré par la démarche de travail des deux designers. La classe observera ainsi les associations produites par une des créations du duo : la silhouette des carafes de la série « Torique » produite à Vallauris se calque sur celle d'une simple bouteille. Les associations suggérées par les créations des deux designers enferment-elles l'utilisateur dans des lectures à sens unique? Ou bien leur design s'offre-t-il à la libre interprétation?

Porter enfin l'attention sur le *Vase combinatoire*, conçu sur le mode ludique du jeu de construction. En quoi tend-il vers l'épuration? « Pour utiliser les mots, le *Vase combinatoire* dit un cylindre avec un trou dedans, un dessus de bouteille et un socle. Et ça ne dit pas plus que ça. » Les élèves commenteront cette citation des frères Bouroullec. Observer les matières : monochromes, en l'occurrence ni de bois ni de pierre (auxquels les gens ont une réaction davantage sensible). Observer les volumes : mono-matière ou mono-aspect. Plutôt que d'imposer une lecture ou un sens, ce type de production permet à l'usager de retomber dans son histoire personnelle, ses propres scènes primitives. Devant le *Vase combinatoire*, l'usager se dit inconsciemment qu'il connaît mille vases différents (du soliflore au vase

le plus large) et qu'il a déjà vu mille bouquets dans sa vie. Comprendre que le *Vase combinatoire* n'est pas une des pièces ou leur totalité, mais leur combinaison : ainsi, le tout du vase n'est-il pas la somme des parties, mais les multiples combinaisons possibles.

Questions :

- En quoi le *Vase combinatoire* se singularise-t-il aussi par un décalage qui fait basculer l'objet du côté de l'imprévisible ?
- Dès lors, quels nouveaux rapprochements peut-on faire avec le haïku ?
- Comment les frères Bouroullec montrent-ils dans leurs créations une attention aux détails ?
- Pour conclure, la classe s'exprimera sur les problématiques suivantes :
  - Un objet est-il réussi parce qu'il répond à sa fonction ?
  - Comment les deux designers réinvestissent-ils par les sensations le rapport d'usage entre l'homme et le monde matériel ?

### ***Le duo Bouroullec et Issey Miyake***

La référence au haïku révèle un intérêt pour l'art japonais qui semble conforté par la commande d'Issey Miyake aux frères Bouroullec pour l'aménagement de sa nouvelle boutique dans le Marais (Paris).

- Réaliser une analyse du lieu (sa configuration, les matériaux employés, les formes, le traitement de la lumière...) : idée d'un espace sans rupture (sol en continuité avec les murs, comptoir d'un seul tenant, dominante du blanc par exemple)...
- Proposer une réflexion concernant les rapports entretenus par la mode avec les créateurs d'autres disciplines artistiques (la mode est inspirée par l'air du temps, mais inspire à son tour d'autres types de créateurs) : Charles Baudelaire commente les créations de mode, Peter Lindbergh met en scène les vêtements par ses photographies, et Philippe Starck crée des vêtements tandis que Christian Lacroix rhabille le TGV. Comment les autres arts regardent-ils la mode et rendent-ils compte du vêtement ? Effectuer une recherche sur Issey Miyake, laquelle explicitera, par le biais d'un court texte de présentation, comment les deux designers ont joué de la relation avec ses vêtements qui tiennent autant du domaine de la sculpture que de celui de la mode (longs rouleaux de tissu plissé...). Issey Miyake, cherchant à imprimer à ses créations la légèreté d'un félin, a inventé de nouveaux tissus « poids plume », ainsi que de nouvelles techniques d'assemblage. Il est à l'origine d'une ligne de vêtements plissés (nommés *Pleats Please*), agiles comme des ressorts autour du corps. Ce « designer de mode », selon ses propres mots, est souvent parti de la coupe à plat du tissu, à la façon des kimonos. Il est l'inventeur d'un procédé nommé A-Poc, système de prédécoupage, dans un même rouleau de tissu, de vêtements et d'accessoires (T-shirts, jupes, gants et chapeaux).

## Fiche élève: un jeu de construction

Arts plastiques, 5<sup>e</sup>. Questionnaire à distribuer avant la projection. L'enseignant effectuera des arrêts sur image afin que les élèves puissent dessiner le Vase combinatoire.

### 1. De drôles de vases

Vous observerez attentivement le film, en particulier la séquence où les deux designers présentent leur *Vase combinatoire*: cette espèce de jeu de construction est appelé « alphabet » par ses auteurs. Pourquoi ?

### 2. À vos crayons !

- Dessinez les vases combinatoires sous plusieurs angles.
- Sur une feuille de papier à dessin, vous concevrez un jeu de construction à partir de formes simples qui fonctionnent sur le principe de l'assemblage de plusieurs pièces formant des objets différents.

Précision : il sera possible de les réaliser en les sculptant dans du savon de Marseille.

## Pour en savoir plus

### À lire

- Ronan et Erwan Bouroullec, Phaidon, 2003.
- COYAUD Maurice-Robert, *Fourmis sans ombre: le livre du haïku, anthologie-promenade*, Phébus, coll. « Libretto », 1999.
- FUJII Kunihiro, *La Ronde des haïku: pédagogie d'un genre poétique*, La Part commune, coll. « L'univers et l'intime », 2005.
- MOLLET-VIÉVILLE Ghislain, *Art minimal et conceptuel*, Skira, 1995.
- LE BON Laurent, *Ronan et Erwan Bouroullec: catalogue de raison*, Images modernes, 2002.
- RIOUT Denys, *La Peinture monochrome: histoire et archéologie d'un genre*, Gallimard, coll. « Folio essais », 2006.
- SATO Kazuko (texte), MEIER Raymond (photo.), *Issey Miyake making things*, Actes Sud, Fondation Cartier pour l'art contemporain, 1998.

### À consulter

- [www.bouroullec.com/](http://www.bouroullec.com/) : le site de Ronan et Erwan Bouroullec (projets, biographie, bibliographie, œuvres...).
- [www.dizajn.net/producti/producti.php3?num\\_fiche=31](http://www.dizajn.net/producti/producti.php3?num_fiche=31) : une page consacrée aux frères Bouroullec sur le site de l'actualité française et internationale du design.
- [www.isseymiyake.co.jp/](http://www.isseymiyake.co.jp/) : le site d'Issey Miyake.

## SYLVAIN DUBUISSON

Attaché à la production unique ou à la série limitée, Sylvain Dubuisson conçoit des objets ou des lieux chargés en émotions et en références. Des dessins initiaux au choix des matériaux, son travail de création est guidé par la subtilité. Sylvain Dubuisson crée en insufflant à sa production une grande richesse plastique et une valeur affective. Ces objets (utilitaires ou décoratifs, à usage privatif ou collectif, placés dans des espaces intérieurs ou extérieurs) atteignent, au-delà de la finesse des formes et de la subtilité des matériaux, un statut complexe, une dimension poétique, symbolique, voire métaphorique. Il conçoit des objets « stratifiés », dont chaque niveau compose du sens, de l'inspiration aux références, du dessin au design. Sylvain Dubuisson engage dans sa production une part de sa personnalité, mais chaque projet n'en demeure pas moins une réponse à une commande, une création guidée par une analyse rigoureuse de la demande initiale et par le contexte. Dans le film, le designer analyse quelques réalisations, et explicite les différentes phases de la conception d'un objet de design : dessins, maquettes, réalisation en atelier...

### Disciplines, classes et programmes

Arts plastiques, 3<sup>e</sup>. L'environnement architectural.

Éducation esthétique, 2<sup>de</sup> et 1<sup>re</sup>.

Arts plastiques optionnel, 2<sup>de</sup>, 1<sup>re</sup> et T<sup>le</sup> L. Les procédés de représentation. Les intentions de l'auteur.

Arts appliqués, 1<sup>re</sup> et T<sup>le</sup> STI.

### Pistes pédagogiques

#### *Fonction pratique et fonction poétique*

- En analysant les objets présentés dans la première partie ainsi qu'à la fin du film et en les comparant avec les productions répondant à une commande, déterminer, sous la forme d'une liste accompagnée de croquis, ce qui est de l'ordre du fonctionnel et ce qui est de l'ordre du décoratif. On s'appuiera en particulier sur les objets et espaces suivants : l'horloge *T2/A3*, la lampe *Beaucoup de bruit pour rien*, le *Bureau pour une femme*, le lampadaire pour la ville de Chalon-sur-Saône, la galerie du passage de Retz, l'appartement parisien. Cette analyse donnera lieu à une synthèse commune à l'intérieur d'un tableau.
- Prolonger cette analyse par une prise en compte plus fine des fonctions assurées par chacune des productions, puis du statut que confère à l'objet ou au lieu sa dimension poétique. Interroger les relations entre fonction pratique et fonction esthétique. Enfin, mener une analyse graphique d'un objet (cf. la Fiche élève, p. 16).

## **Analyse des productions mettant à jour une ambivalence**

- Au cours du film, Sylvain Dubuisson commente le lampadaire pour la ville de Chalon comme une structure opposant le plein et le vide. La Chapelle des douze apôtres (cimetière du Montparnasse à Paris) appelle, elle aussi, une analyse mettant en tension deux notions antithétiques: l'extérieur et l'intérieur de l'édifice. Mettre en évidence l'ambivalence du regard porté sur ces deux projets. À partir des formes du lampadaire, proposer des représentations de cette structure constituée de six spires et d'une triangulation. À partir des ouvertures de la chapelle favorisant d'abord la lecture de la forme, le plein, puis de la contre-forme, le vide, utiliser les possibilités de discernement et de spatialisation offertes par les contrastes de couleurs et de valeurs pour traduire cette opposition plein/vidé.
- Étendre cette possibilité de lecture ambivalente à d'autres réalisations de Sylvain Dubuisson: forme/fonction, forme/écriture (vase), technologie/sensibilité (chaise)... Approfondir le questionnement sur le sens des objets. Des exemples d'œuvres de Maurits Cornelis Escher (1898-1972), des visuels d'architecture de Ludwig Mies van der Rohe (1886-1969) (problématique de la limite associée au plan libre) pourront être cités.

## **Assemblages, détournement de sens**

- En analysant les productions montrées dans le film, avec une attention particulière pour la lampe *Beaucoup de bruit pour rien* et le vase *Lettera Amorosa*, s'interroger sur:
  - l'idée de « stratification » énoncée par Sylvain Dubuisson;
  - les combinaisons et les changements de statut auxquels participent (ou que subissent) les différents matériaux et les éléments (formes, structures, écritures...) qui composent les objets.
- En partant d'exemples de peintures de Giuseppe Arcimboldo (1527-1593) et d'assemblages de Pablo Picasso (1881-1973) notamment, proposer aux élèves de détourner le sens d'objets constitutifs d'un ensemble et d'en brouiller la compréhension au bénéfice d'une lecture du tout. L'assemblage volumique sera composé d'objets hétérogènes que chaque élève aura pris soin de sélectionner. Des exemples de productions de Pentagon Design (groupe de design industriel multidisciplinaire dont les acteurs définissent leur approche comme une « Rational Passion ») illustreront une attitude similaire dans le domaine du design d'objet.

## **Matériaux et matières, des éléments porteurs de sens**

Au fil de l'analyse des exemples montrés dans le film, dégager l'aspect combinatoire de certaines productions de Sylvain Dubuisson. Mettre en avant les nombreuses combinaisons de matériaux (métaux, bois, cuir, verre...) et des états de matières (lisse, rugueux, brillant, translucide...). Qu'apportent au projet ces confrontations? Poursuivre cette réflexion par un travail de collage dans lequel

les matières et la composition affirmeront une opposition de qualité ou de quantité. Des collages de Kurt Schwitters (1887-1948), des compositions suprématistes et constructivistes pourront aussi servir d'exemples (Kasimir Malevitch, El Lissitzky, Olga Rozanova...).

### **Les différentes fonctions du dessin**

Repérer dans le film les différentes formes de dessin (croquis, géométrie descriptive, représentation 3D), puis en définir le rôle et la fonction dans un projet de design. Cette analyse pourra servir d'introduction à un cours sur les modes conventionnels de représentation : géométral, axonométrique, en perspective conique...

### **Fiche élève : le fonctionnel et le décoratif, rôles et liens**

*Enseignement technique, arts appliqués, 2<sup>de</sup>. Création design. Enseignement professionnel, 2<sup>de</sup> et 1<sup>re</sup>. Éducation esthétique.*

1. Définissez une liste d'objets qui répondent à une fonction pratique, mais qui se révèlent également décoratifs (par exemple, des objets des arts de la table, une montre, une lampe...). Apportez-en quelques-uns en classe.
2. Représentez l'objet que vous avez apporté sous plusieurs angles de façon à en avoir une description complète et précise. À l'aide de plusieurs moyens graphiques (cerne, couleur, cadre, « effet loupe »), d'annotations et de textes courts, ciblez sur vos représentations ce qui est de l'ordre de la fonction, de l'usage et ce qui est de l'ordre de la décoration et de l'esthétique.
3. Sous la forme de croquis rapides, efforcez-vous de représenter cet objet nu de tout aspect décoratif. Vous mettrez ainsi en valeur ce qui est essentiel pour assurer sa fonction. Puis, en vous servant de vos croquis, répondez aux questions suivantes. Sans ses éléments décoratifs, comprend-on toujours la fonction de l'objet? Peut-on l'utiliser avec la même facilité? A-t-il perdu de son intérêt, et si oui : pourquoi?
4. Représentez les éléments de décor ou la forme, indépendamment de la fonction de celui-ci. Si des détails de matières ou de couleurs sont observables, traduisez-les le plus fidèlement possible. Puis répondez aux questions suivantes en vous servant de vos croquis ou en en produisant d'autres. Sont-ils compréhensibles sans le support de l'objet? Se rapportent-ils à autre chose qu'à l'objet? Connaissez-vous d'autres objets ayant un décor similaire?
5. Vous définirez en quelques mots à qui s'adresse cet objet, comment on s'en sert (et quand), ainsi que la façon dont il fonctionne.
6. Après avoir choisi un autre contexte d'utilisation, une autre cible d'utilisateurs, proposez un autre design pour cet objet tout en conservant sa fonction première. Les techniques sont libres (le collage, par exemple). Décrivez ce nouvel objet sous la forme de croquis, puis sous la forme d'un dessin géométral.

## Pour en savoir plus

### À lire

- *Sylvain Dubuisson: objets et dessins*, musée des Arts décoratifs, Michel Aveline, 1989.
- *Sylvain Dubuisson*, Association française d'action artistique (AFAA), 1992.
- BRUNHAMMER Yvonne, *Sylvain Dubuisson, la face cachée de l'utile*, Norma, 2006.
- TASMA Sophie, « La plastique de Sylvain Dubuisson », *Intramuros*, n° 9, nov.-déc. 1986. Portrait de Sylvain Dubuisson.

### À voir

- BRZEZANSKI Philippe, *M un tapis de Sylvain Dubuisson*, Zébulon compagnons, CG Creuse, ateliers Pinton, 1993 (1 VHS, 45 min).

### À consulter

- [www.ensad.fr/journal/journal19/industriel.htm](http://www.ensad.fr/journal/journal19/industriel.htm) : propos de Sylvain Dubuisson recueillis par Gilles de Bure.
- [www.pentagondesign.fi/en/index.html](http://www.pentagondesign.fi/en/index.html) : le site de Pentagon Design.

## OLIVIER GAGNÈRE

Olivier Gagnère se présente comme un designer « néoclassique » dans la tradition des grands ensembliers à la française. Ses lieux de prédilection sont prestigieux et raffinés. Il y installe un sentiment de douce mélancolie. Au contact des ébénistes, verriers et céramistes, le designer se révèle autant artiste qu'artisan. Et lorsqu'il prend en charge la décoration d'un salon de thé, c'est aux savoir-faire les plus traditionnels qu'il fait appel. Sa connaissance des matériaux lui fait préférer les pièces artisanales réalisées en petites séries. Les lustres sont soufflés à la bouche, la vaisselle décorée à la main, les murs longuement travaillés. Comme un fantôme qui hante les lieux, le créateur nous promène au café Marly du Louvre et au salon de thé Bernardaud où tout est « luxe, calme et volupté ». Les motifs se déclinent dans chaque détail, de la poignée de porte au luminaire, du miroir à la théière ; tout objet décoratif fait écho au mobilier et à l'architecture. Ce souci esthétique d'un raffinement extrême s'ancre dans des références à un passé classique : la villa des Mystères à Pompéi a inspiré Olivier Gagnère pour le café Marly, ainsi que le mélange des styles traditionnels, français et italien, pour les céramiques. Cette prégnance du passé n'entrave en rien l'inventivité des formes et des couleurs, qui fait de ce designer un créateur majeur de son temps.

### Disciplines, classes et programmes

Arts plastiques, 4<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup>. En relation avec la technologie : travail sur l'objet industriel et l'objet manufacturé. Prolongements possibles en histoire : le classicisme ; de la manufacture à l'industrie (programme de 4<sup>e</sup>).

Arts plastiques T<sup>le</sup> L, option arts. Programme de connaissance des arts.

### Pistes pédagogiques

#### *Art et artisanat*

- *Artisanat et design.* Au préalable, rappeler l'origine du design. Avec la production mécanisée de l'ère industrielle, la conception de l'objet est dissociée de sa fabrication. Or, à l'inverse de l'industrie, l'artisanat ne crée pas de dichotomie : conception et réalisation sont souvent le fait d'un créateur individuel. Relever dans le film les détails qui montrent qu'Olivier Gagnère renoue avec la tradition artisanale et préciser à quels artisanats il se réfère dans ses propos. Comment la partie « conception » et la partie « fabrication » s'articulent-elles pour les réalisations d'Olivier Gagnère ? Porter son attention à la séquence où le créateur montre les dessins de la vaisselle pour le salon de thé Bernardaud. Remarquer que, au final, les objets sont fidèles aux planches de présentation. La proximité du designer avec les verriers, les ébénistes et les céramistes lui permet d'inclure les contraintes techniques dans ses projets. Répertoire dans le film tous les passages qui superposent dessins et objets. S'attacher au rôle de l'artisan : le souffleur de verre de

Murano qui réalise un lustre et le potier qui tourne vase et coupe; insister sur l'habileté de la main, le savoir-faire de l'artisan, comme garant de la qualité de l'objet.

- *Objet de luxe.* Olivier Gagnère a exposé très rapidement ses pièces uniques à la célèbre galerie Maeght à Paris. En 1994, il débute sa collaboration avec Édition Limitée, qui travaille exclusivement avec trois créateurs. Cette dernière édite des collections de vases, luminaires, accessoires, mobilier, réalise des pièces sur mesure et développe son propre atelier de finition. La démarche d'Olivier Gagnère s'inscrit dans la grande tradition des arts décoratifs français: chaque pièce est réalisée en petite série par des maîtres artisans français et italiens, faisant appel à des matériaux et techniques de fabrication diverses (feronnier, bronzier, coloriste, ébéniste...). Différencier pièce unique et objets créés en petites et grandes séries. La création industrielle s'adresse au grand public, l'objet créé en petite série à une clientèle choisie et fortunée. Remarque que les établissements de luxe pour lesquels Olivier Gagnère travaille lui garantissent le choix de matériaux nobles et raffinés et l'intervention d'artisans renommés (porcelaine pour Bernardaud, verres et luminaires pour la Cristallerie Saint-Louis...).

- *Pour conclure.* Ce travail permettra à la classe de comprendre le rapprochement avec l'artisanat de qualité d'Olivier Gagnère, dont il est au vrai le précurseur. L'enseignant pourra développer ce point en expliquant aussi une des raisons de cet engouement: depuis plusieurs années, des structures jouent un rôle de centre permanent sur des techniques et proposent des équipes permanentes d'ingénieurs et de techniciens à la disposition d'artistes et de designers (le Centre international de recherche sur le verre à Marseille par exemple). C'est ainsi, notamment, que dans le cadre de l'opération « Designers à Vallauris » (ministère de la Culture et ville de Vallauris, 1998-2002), des ateliers de céramique de Vallauris ont encouragé de jeunes designers habitués au processus industriel à se confronter aux techniques et aux savoir-faire artisanaux: Martin Szekely a ainsi réalisé ses briques à fleurs (visibles dans le DVD), Olivier Gagnère des vases, Ronan Bouroullec des objets aux lignes épurées.

### **Aménagement d'un lieu**

- *Inventaire de toutes les créations.* Le film présente deux lieux publics, des cafés, dans lesquels règnent le luxe, l'intimité et le calme.

Recenser tout ce qu'englobe la décoration d'intérieur:

- l'architecture d'intérieur: porte, fenêtre, espace de circulation, sol, mur, escalier;
- le mobilier: table, chaise, fauteuil, étagère;
- les objets: vaisselle, miroir, vase...;
- le luminaire: lustre, applique, lampe;
- les voilages et rideaux.

Noter la volonté d'harmonie entre tous les éléments et notamment la répétition d'une forme, le rappel des couleurs.

- *Influence de la fonction d'un lieu sur la création.* Dresser un parallèle entre l'architecture et la décoration d'intérieur. Le site, la fonction d'un bâtiment et les contraintes de construction déterminent au départ tout projet architectural. Montrer que, dans l'exemple des cafés, les contraintes de circulation, de convivialité et d'intimité participent à la création (un parallèle pourra être fait avec le travail d'Elizabeth de Portzamparc pour l'aménagement de la cafétéria du journal *Le Monde*). Puis, relever et nommer les idées prioritaires du designer: la mélancolie, le beau, la préciosité, la richesse, le raffinement sont des mots qui reviennent souvent dans le film. Ils font notamment jour à travers le goût du designer pour les détails: anneaux dorés au bas du mobilier pour accrocher un foulard, un chien ou un sac à main, meurtrières dans les dossiers des fauteuils pour voir sans être vu...
- *Les matériaux.* Quels matériaux sont utilisés par Olivier Gagnère? Les recenser à partir du film: le marbre, la pierre, le velours, le bronze, la porcelaine. Après un petit travail de recherche, les élèves constateront que ces matériaux sont très anciens et présents dans les arts décoratifs depuis de nombreux siècles. Au café Marly, marbres et peintures de cire aux couleurs variées contribuent à agrandir les salles. Quelles autres matières connues d'eux ne sont pas employées? On pourra alors opposer Olivier Gagnère à d'autres designers de sa génération qui utilisent plus volontiers le plastique et les nouvelles technologies comme Jean-Marie Massaud qui constituera un bon exemple.

### ***Une référence à l'histoire: le néoclassicisme***

Olivier Gagnère se définit lui-même comme néoclassique se réclamant de la tradition à la française des grands ensembliers. Effectuer un travail de recherche sur le néoclassicisme, un style reconnu aussi bien dans les arts décoratifs qu'en peinture et en architecture. Mettre en évidence qu'il constitue une rupture (avec le goût rococo en vigueur sous le règne de Louis XV), un rappel (le retour à l'antique prôné par les artistes «révolutionnaires» comme David) et une expression idéologique (le système de dirigisme des arts vécu sous Louis XIV est remis au goût du jour sous Napoléon). Préciser en quoi Olivier Gagnère est en relation avec le néoclassicisme, comment il imprime les partis pris propres à ce style dans la décoration d'un intérieur, et comment les lieux eux-mêmes (des cafés du Louvre et de la rue Royale) déterminent en grande partie le choix «classique» et «néoclassique» de leur décoration.

#### ***Fiche élève:***

#### ***de la villa des Mystères aux peintures murales du café Marly***

*Arts plastiques, 3<sup>e</sup> ou 2<sup>de</sup> option arts.*

Dans le film, il est fait référence à la villa des Mystères, à Pompéi. Datant du 1<sup>er</sup> siècle après Jésus-Christ, les peintures murales de cette maison romaine située au pied du Vésuve sont demeurées quasiment intactes malgré la proximité de l'éruption volcanique.

## 1. Rapprochement

Dans un premier temps, effectuez des recherches au CDI sur ces fresques. Puis mettez en parallèle les éléments visuels propres aux deux espaces architecturaux que sont le café Marly et la villa des Mystères. Complétez le tableau suivant en ne conservant que les éléments comparables :

	Couleurs utilisées	Formes structurant la surface	Aspect de la peinture
Café Marly			
Villa des Mystères			

## 2. Exercice pratique

À partir de cette manière de structurer les surfaces murales dans la villa des Mystères, c'est-à-dire en utilisant une série de rectangles dans lesquels sont placées des figures, concevez un espace à deux dimensions composé de plusieurs cadres dans lesquels les personnages représentés « vivent » une histoire repérable par des moments différents. Les couleurs utilisées devront être celles de la villa des Mystères.

## Pour en savoir plus

### À lire

- « Les arts décoratifs », *Beaux-Arts magazine*, hors série, 10 novembre 2006.
- *Le Mobilier national et les Manufactures nationales*, CNMHS, coll. « Monuments historiques », 1993.
- *Olivier Gagnère : le voyage à Arita*, Maeght, coll. « Carnets de voyage », 1992.
- *Olivier Gagnère : verreries et terres cuites*, Maeght, coll. « Carnets de voyage », 1990.
- FOREST Dominique, *Olivier Gagnère à Vallauris*, Grégoire Gardette Éditions, 1998.
- LENGELLÉ Maurice, *Les Arts décoratifs dans l'histoire*, Picard, 2002.
- LINOU Marie-Josée (dir.), *Olivier Gagnère, Designer français*, Somogy, Musée Francisque-Mandet, 2001.

### À consulter

- [www.editionlimiteeparis.com](http://www.editionlimiteeparis.com) : le site d'Édition Limitée avec des vues sur les créations d'Olivier Gagnère.
- [www.gagnere.net/](http://www.gagnere.net/) : visite de l'univers d'Olivier Gagnère par ses réalisations.
- [www.lesartsdecoratifs.fr](http://www.lesartsdecoratifs.fr) : le site du musée des Arts décoratifs (parcours guidé et visite virtuelle).
- [www.soca.fr/designer/designer.asp?id=10](http://www.soca.fr/designer/designer.asp?id=10) : les créations du designer pour Soca, avec des photographies de ses aménagements (La Cigale à Nantes, Le Carré Coast à Biarritz, le Café Indigo à Paris...).

## ELIZABETH GAROUSTE ET MATTIA BONETTI

S'opposant au style high-tech des années 1980 et au fonctionnalisme froid et rigide, le duo à quatre mains «Garouste & Bonetti» illustre bien l'ère de la post-modernité en multipliant les symboles forts et les références à des époques passées. Le «nouveau design», dont se réclament Elizabeth Garouste et Mattia Bonetti, veut privilégier la production artisanale et non la série industrielle. Avec le succès de la chaise *Barbare*, née en 1981, apparaît la tendance fer forgé et bronze patiné qui caractérise le style «En attendant les Barbares». Ces deux designers renouent avec les matériaux naturels (pierre, peau et bois), et jouent des oppositions entre le rugueux et le lisse, les matériaux pauvres et les textures raffinées, le vrai et le faux... Une attitude paradoxale, car le retour au naturel est aux antipodes de ces jeux sur l'illusion, les effets théâtraux et autres trompe-l'œil néobaroques des salons destinés au couturier Christian Lacroix. La fantasmagorie se prolonge avec la ligne de parfum Nina Ricci, qui semble sortir d'un conte pour enfant, une influence clairement assumée. Les formes sont moins essentiellement pratiques qu'ornementales disent les deux créateurs, et l'influence de l'Orient, de l'arabesque aux moucharabieh est remarquable à ce titre.

### Disciplines, classes et programmes

Arts plastiques, 5<sup>e</sup>.

Arts plastiques, 1<sup>re</sup>. Travaux personnels encadrés sur la notion de «barbare».

Arts plastiques, 1<sup>er</sup> option arts. Programme de connaissance des arts.

### Pistes pédagogiques

#### «*En attendant les barbares*»

- Au préalable, rappeler la naissance du duo. Au début des années 1980, Elizabeth Garouste travaille avec son mari et peintre Gérard Garouste au décor du restaurant Le Privilège du Palace, alors lieu emblématique des nuits parisiennes. Le jeune styliste et artiste photographe suisse Mattia Bonetti s'associe au projet en réalisant des appliques en forme de masques ; une étroite collaboration, de plus de vingt ans, s'instaure alors avec Elizabeth Garouste. Dès 1981, délibérément tournés vers le design, les deux créateurs exposent leur première collection de meubles où figure la célèbre chaise *Barbare*. Loin du fonctionnalisme, leurs objets en papier mâché, peau de bête et métal patiné célèbrent un curieux mariage entre primitivisme et élégance contemporaine. Depuis 2002, ils travaillent chacun de leur côté. Elizabeth Garouste consacre plus de temps à La Source, une association fondée par son mari dont l'objectif est de vaincre l'exclusion des enfants et adolescents en milieu rural par la création artistique. Mattia Bonetti continue seul d'explorer les possibilités du design industriel.

- Explorer le mot « barbare » par un travail au CDI. Dans l'Antiquité, le barbare est l'étranger, celui qui n'est ni grec ni romain, d'où, par extension, celui qui n'est pas « civilisé », connotation qui rejoint le sens actuel du terme, équivalent de « cruel », « féroce », « inhumain » et « grossier ». Historiquement, les « Barbares » sont les peuples d'origine slave, germanique ou asiatique qui ont envahi l'empire romain aux IV<sup>e</sup> et V<sup>e</sup> siècles.
- En classe, au cours d'un questionnement collectif, expliquer les raisons pour lesquelles l'expression « En attendant les barbares » a été choisie, dès la fin des années 1970, par les deux designers. Faire le lien entre l'image mentale du « barbare » et la volonté du duo de revenir à des matériaux naturels : pierre ressemblant à des rochers, bois rugueux, métal travaillé irrégulièrement (bronze et fer forgé). Opposer cette tendance à un design « froid » (tube de métal chromé, cuir noir...) qui s'est développé depuis la période du Bauhaus en Allemagne, autour de la figure centrale de Marcel Breuer (1902-1981) : architecte « du soleil et de l'ombre », Marcel Breuer voulait ses créations « sans style », car « on ne s'attend pas à ce qu'elles expriment autre chose que leur fonction et la structure requise par cette fonction » ; selon ses propres termes encore, il les souhaitait « dissociées, aériennes, comme esquissées dans l'espace », bref « rien d'autre que des dispositifs indispensables à la vie moderne ». Des priorités sociales se sont depuis déplacées. Le problème de « Garouste & Bonetti » n'est pas de faire des objets économiques et reproductibles en grandes séries. Leurs créations témoignent surtout d'une nouvelle image, affective cette fois, en relation avec un esprit du temps, celui de la postmodernité. Des valeurs oubliées sont ainsi remises au goût du jour par de nombreux designers : la référence artistique, l'aspect symbolique, mais aussi la notion de bio-design, dont les formes fluides sont visibles dans le moindre appareil électroménager des années 1990.
- Montrer l'aspect positif retenu dans la notion « barbare ». À partir de la réflexion de Mattia Bonetti sur l'omniprésence de la société de consommation et la nécessité de trouver de nouveaux concepts qui fassent vendre du superflu, définir l'image commerciale choisie pour la chaise *Barbare* et les références auxquelles elle renvoie. Il s'agit ici d'un retour du « primitivisme », né au début du XX<sup>e</sup> siècle, que l'on peut mettre en parallèle avec le regain d'intérêt pour la statuaire africaine, les sièges de chefferie et toute la mode des objets rapportés d'Afrique ou d'Asie, lampes en métal oxydé et peau tendue du Maroc...

### **Le néobaroque**

- À partir de la séquence sur les salons de Christian Lacroix, faire tout d'abord émerger les points communs entre le travail de ce styliste et l'univers créé pour lui par « Garouste & Bonetti » : couleurs variées et toniques, formes en arabesques, orientalisme, jeux de courbes et contre-courbes. Cet « écran », réalisé pour présenter les créations de Lacroix, sera analysé selon un plan précis : formes, couleurs, textures, matériaux, références.

- Développer la notion de « référence » selon une double piste :
  - la référence à un ailleurs géographique qui fait toujours rêver, l'Orient et l'architecture arabe (le moucharabieh, parois en bois ajourée qui permet de voir sans être vu et qui favorise ainsi les jeux de montrer-cacher, voiler-dévoiler) ;
  - la référence à une autre époque, le xvii<sup>e</sup> siècle et le mouvement baroque.

Porter son attention à l'architecture et à la peinture de cette période pour ensuite analyser les jeux de miroir, le travail de l'illusion, la réflexion sur les notions d'apparence et de vanité communes aux deux références. La vanité, en tant que nature morte philosophique qui dénonce la superficialité de la richesse matérielle symbolisée par des objets somptueux (collier de perle, carafe de cristal...), sera mise en parallèle avec cette richesse ostentatoire des salons de Christian Lacroix : présence de miroirs et de dorures, d'effets théâtraux et de trompe-l'œil. Comprendre que la dimension littéraire et la volonté de citation sont revendiquées par « Garouste & Bonetti ». L'inscription du duo dans un courant néobaroque se traduit par une distanciation face à ce luxe affiché.

- Établir un parallèle avec un plasticien qui, lui aussi, s'inscrit en droite ligne du mouvement baroque, ce peintre n'étant autre que le mari d'Elizabeth Garouste, Gérard Garouste. En ce passage d'un millénaire à l'autre, se développe une tendance décorative, marque d'un revirement après quelques cinquante années (ou presque) de fonctionnalisme qui privilégiaient les lignes droites et les matériaux industriels. Autre parallèle possible dans le travail des deux époux : leur collaboration dans le projet « Privilège », au début des années 1980, dans les sous-sols du Palace, ce temple de la danse et de la nuit, grand théâtre baroque : les murs sont recouverts d'un voile drapé sur lequel se déploient des scènes mythologiques peintes par Gérard, tandis que des fauteuils orientalisants et des guéridons nappés, réalisés par « Garouste & Bonetti », sont éclairés de bougies placées dans des photophores en cristal.

### **Fiche élève : Les Belles de Nina**

*Arts plastiques, collègue. Approche du volume par la notion de projet. À lire avant la projection du film.*

#### **1. Croquis**

Après avoir visionné attentivement la séquence concernant la ligne de parfum *Les Belles* de Nina Ricci, réalisez des croquis des flacons présentés dans le film.

#### **2. Ça me rappelle...**

Décrivez les formes et les couleurs de ces flacons. À quel univers vous font-ils penser ? Pourquoi ?

#### **3. Comme chez Alice**

Dessinez le lit, la coiffeuse, le tabouret et la commode d'Alice au pays des merveilles. Établissez une comparaison avec des illustrations de ce conte.

## Pour en savoir plus

### À lire

- AMZALLAG-ANGÉ Elizabeth, *Bleu zinzolin et autres bleus : un parcours en zigzag dans les collections du Centre Pompidou*, Éditions du Centre Pompidou, coll. « Zigart », 2002.
- CALLOWAY Stephen, BANDOT François, LEMAIRE Gérard-Georges, *Elizabeth Garouste et Mattia Bonetti*, Michel Aveline, 1990.
- CARROLL Lewis, *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles*, Gallimard, coll. « Folio classique », 2005.
- COLENO Nadine, VEYRUNES Karine (photo.), *Christian Lacroix, de fil en aiguille...*, CNDP, Éditions du Regard, coll. « L'atelier », 2002, réf. 755D0024.
- STAUDENMEYER Pierre, CROQUET Nadia, LE BON Laurent, *Garouste et Bonetti*, Dis Voir, coll. « Design », 1998.
- VEDRENNE Élisabeth, *Elizabeth Garouste et Mattia Bonetti*, La Lettre volée, 2001.
- ZONZA Christian, *Le Baroque*, Gallimard-Éducation, coll. « En perspective », 2006.

### À consulter

- [www.ac-nancy-metz.fr/pres-etab/gr\\_bois/legtr/zarzapp/etap1.htm](http://www.ac-nancy-metz.fr/pres-etab/gr_bois/legtr/zarzapp/etap1.htm) : sur le site de l'académie de Nancy, se reporter utilement aux pages « Fabrique-moi une chaise » (des exercices pratiques pour chaque étape : étude pratique de la notion de fonctionnalisme, analyse comparative, réalisation de maquettes...).
- [www.barbares.com](http://www.barbares.com) : la galerie « En attendant les barbares » édite du mobilier, des luminaires et des objets conçus par des artistes et des designers (dont, bien entendu, « Garouste & Bonetti »).

# PATRICK LE QUÉMENT

Séduction, sensualité, passion : la voiture, pour Patrick Le Quément, père de la Twingo et d'autres best-sellers, n'est pas seulement une belle mécanique. Le principe de plaisir est à l'œuvre dans sa démarche de designer. De produit de série standardisé, la voiture devient objet de désir. Au Techno-centre Renault à Guyancourt, Patrick Le Quément dirige un département de plusieurs dizaines de designers qui anticipent constamment sur ce que le client va aimer dans le futur. Depuis 1987 responsable du design Renault, il initie au cœur de l'entreprise une nouvelle conception de la démarche créatrice : le style devient design, il n'est plus une valeur ajoutée inféodée à une maîtrise technique et industrielle, mais une élaboration continue et structurelle de la conception à la réalisation. La voiture de série ou haut de gamme devient un objet démonstratif d'une culture d'entreprise et d'une culture nationale : le « luxe à la française ». Les qualités extérieures perçues signifient et sont garantes des qualités intérieures.

## Disciplines, classes et programmes

Arts plastiques, 2<sup>de</sup>. L'objet. Communication visuelle et communication artistique.  
Arts plastiques, 1<sup>re</sup> L. Conscience et société. Le statut de l'objet.

## Pistes pédagogiques

### *La stratégie du design*

- *Acheter une voiture, c'est acheter le processus de conception qui le génère.* Repérer dans le film ce qui est énoncé de manière explicite ou implicite sur la stratégie du design mise en œuvre par Renault. De l'organisation structurelle aux conceptions de travail, quelles sont les exigences ? Pour quelle démarche créative ? Sur quels critères et sur quelles valeurs se fonde l'esthétique de la voiture ? Retracer les différentes étapes du processus, de l'élaboration à la réalisation. Analyser ensuite les éléments remarquables pour dégager les objectifs et les fins, avouées ou non, de cette conception du design.

- *Acheter une voiture, c'est acheter une image de marque.* En donnant à cette expression toute son ampleur linguistique, s'interroger sur la démarche de mise en place d'une « image de marque ».

Comment s'établit la relation de l'identité visuelle à une culture d'entreprise et celle d'un objet haut de gamme à une identité nationale ? Comment se trouve ainsi niée la dichotomie fond/forme ? Puis, répondre aux questions suivantes. De l'identité à l'identification, du réel au symbolique, comment l'image de marque identifie-t-elle et personnalise-t-elle le client ? Pour quel homme et quelle société ?

## Publicités

Mettre en relation le travail de Patrick Le Quément avec l'observation attentive d'images publicitaires d'automobiles Renault. L'image publicitaire reflète-t-elle les valeurs dégagées dans ce film par le designer ? Confronter les ressemblances, analyser les écarts. Que dit l'image de plus ou de moins et comment ?

## Représentations sociales

Montrer que la voiture, par son éloquence symbolique, peut incarner des mécanismes imaginaires qui concernent les rapports de l'homme à son image. Commenter cette citation de Roland Barthes (1957) : « Je crois que l'automobile est aujourd'hui l'équivalent assez exact des grandes cathédrales gothiques : je veux dire une grande création d'époque, conçue passionnément par des artistes inconnus, consommée dans son image, sinon dans son usage, par un peuple entier qui s'approprie en elle un objet parfaitement magique. »

Puis, demander aux élèves ce qu'évoque la voiture pour eux ou dans leur famille. Par exemple :

- les inconvénients de son usage (bruit, pollution, encombrements, accidents) ;
- un espace où on se sent bien (possibilité d'être autonome, indépendant, mobile, la voiture peut aussi être perçue comme le prolongement de la sphère domestique) ;
- un symbole de puissance virile ou de sensualité féminine ;
- un symbole de vitesse ;
- une marque du génie industriel et d'une économie de marché ;
- un faire-valoir social ;
- un vecteur promotionnel (au début des années 1960, l'industrie du disque utilisa le symbole de l'automobile pour promouvoir l'image d'un artiste ou d'un album, du tacot désuet pour musicien populaire à la limousine inaccessible servant une idole parvenue) ;
- l'emblème d'une société individualiste ;
- un instrument d'aliénation, symbole de la société de consommation...

Quelle leur semble être la tendance aujourd'hui ? Les constructeurs automobiles travaillent-ils à des véhicules légers, ou bien les voitures sont-elles plus hautes, larges, longues et lourdes ?

Après le film, dessiner de plus en plus rapidement une dizaine d'esquisses de voitures qui suggèrent plus qu'elles ne précisent dans le détail. Lignes, formes, dynamiques seront rapidement tracées, sans être effacées. Chaque élève élaborera ensuite un dessin unique à partir de ce travail préalable, puis le commentera en analysant les représentations sous-jacentes à l'œuvre. Afficher enfin tous les travaux et déterminer en commun des lignes directrices dans le but d'élaborer un modèle idéal, synthèse de propositions récurrentes avancées.

**Fiche élève :*****une voiture haute en couleurs ou la couleur comme forme***

Arts plastiques, 3<sup>e</sup>, 2<sup>de</sup>.

Dessinez le contour d'une voiture de votre choix. À partir de cette base qui sera photocopiée en plusieurs exemplaires, envisagez la couleur selon des contraintes contradictoires :

- accentuez, puis diminuez la sensation de mouvement ;
- accentuez la sensation d'espace, puis celle d'enfermement ;
- accentuez la sensation de sécurité, puis celle de danger ;
- accentuez la sensation de légèreté, puis celle de masse.

Puis, en utilisant vos recherches et en mixant certaines sensations, peignez finalement votre voiture, celle qui correspond le plus à vos désirs.

**Pour en savoir plus****À lire**

- *Le Renault de Doisneau*, Somogy, musée des Beaux-Arts et d'Archéologie de Besançon, 2005.
- BARTHES Roland, *Mythologies* (1957), Seuil, coll. « Points. Essais », 1970.
- MIDLER Christophe, *L'auto qui n'existait pas : management des projets et transformation de l'entreprise*, Dunod, coll. « Stratégies et management », 2004 (étude de cas de la Twingo).
- ZUMBRUNN Michel, CUMBERFORD Robert, *Un siècle de voitures de légende : les classiques du style et du design*, Flammarion, 2006.

**À consulter**

- [www.placeaudeesign.com/twingo/parti-pris/missions.htm](http://www.placeaudeesign.com/twingo/parti-pris/missions.htm) : un article utile, « Le design industriel intégré : les missions du design selon Renault ».
- [www.placeaudeesign.com/twingo/parti-pris/qualitedesign.htm](http://www.placeaudeesign.com/twingo/parti-pris/qualitedesign.htm) : à propos de Renault, « Qualité = design ».
- [www.renault.fr/RenaultSITE/news/articles/nw\\_article.jsp?art=241719](http://www.renault.fr/RenaultSITE/news/articles/nw_article.jsp?art=241719) : sur le site de Renault, une interview de Patrick Le Quément.

## ARIK LEVY

Les créations d'Arik Levy bousculent les usages : les sensations, l'émotion sont les moteurs de sa démarche créative. Des luminaires à la chaise, il offre une expression imaginaire aux matériaux industriels tout en respectant les contraintes de fabrication. Designer, créateur, artiste ? « Industrieux », Arik Levy est un inventeur : celui qui trouve dans la rencontre singulière avec la matière, avec ses caractéristiques et ses qualités sensibles, le moyen de donner corps à la lumière. Les matériaux industriels détournés sont un répertoire inépuisable qui instruit la forme et oblige la couleur. Pour Arik Levy, toute surface est matière à réflexion et invite à la projection, pourvu qu'il s'agisse d'émotion : la lumière fuse là où on ne l'attend pas. Ses objets lumineux – feux follets, lampions magiques, ver[re]s luisants, cerfs-volants lumineux... – deviennent « humour », poétiques, légers, ludiques, modulables et modulaires. La fonction demeure, mais la valeur d'usage se transforme et convoque une intimité entre le designer, sa création et l'utilisateur : il ne s'agit pas seulement de lampes. Les objets d'Arik Levy sont des objets vivants. Même s'ils sont contraints aux lois de la fabrication et à celles du marché, ils restent des objets libres, en lien étroit avec l'œuvre d'art.

### Disciplines, classes et programmes

Arts plastiques, 5<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup>. Les qualités physiques des matériaux : transparence et épaisseur.

Arts plastiques, 3<sup>e</sup>. L'objet détourné.

Arts plastiques, T<sup>le</sup> L option arts plastiques. L'objet et la matière dans l'art du xx<sup>e</sup> siècle. Philosophie, T<sup>le</sup>. Art et Technique. La Perception.

### Pistes pédagogiques

#### ***Une approche sensualiste de la connaissance***

S'interroger sur la vision sensualiste de la connaissance présente dans cette déclaration d'Arik Levy (fin du film) : « Je suis comme un aveugle dans un sens et, comme les aveugles, je dois toucher pour comprendre. Chercher l'émotion absolument. »

- *Ce qui est connu (la matière)*. En quoi l'essence de la matière telle que la conçoit Arik Levy peut-elle être dite matérialiste ? Il n'y a manifestement pour lui rien au-delà des métamorphoses de la matière par elle-même : la matière ne renvoie à aucune totalité globalement visible ou invisible (par exemple, Arik Levy travaille à partir d'une matière qu'il dit « aveugle » lors de la création de la collection « Need »). Dès lors, en quoi Arik Levy s'inscrit-il dans la lignée du sensualisme lorsqu'il nous explique que « la physique et la métaphysique se rejoignent obsessionnellement » ?

- *Ce qui connaît (un cogito qui est corps lui aussi)*. S'interroger sur la référence d'Arik Levy au personnage conceptuel créé par Diderot dans sa *Lettre sur les aveugles à l'usage de ceux qui voient* (1749) : l'aveugle (géomètre). Diderot y

renverse la hiérarchie philosophique traditionnelle et idéaliste des sens : il privilégie le toucher et non la vue dans l'ordre de la connaissance. Pourquoi l'aveugle est-il, sur le plan gnoséologique, un personnage philosophique privilégié par Diderot et par Arik Levy ?

- *La démarche.* Mettre en rapport la déclaration et la pratique d'Arik Levy, c'est-à-dire l'emploi par le designer du mot « comprendre » (qui, étymologiquement, signifie : « connaître en saisissant » ou « en embrassant dans un ensemble »), avec sa manière de travailler : porter son attention aux mouvements qu'Arik Levy imprime aux matériaux utilisés et à ses créations (à son attitude toute en mouvements et aux matériaux choisis qui ne sont pas statiques).

- *Le critère de la connaissance (toucher et comprendre = émotion).* S'interroger sur la précision apportée par Arik Levy sur le toucher en tant que critère de compréhension du monde : pourquoi fait-il une équivalence entre « [devoir] toucher pour comprendre » et « chercher l'émotion absolument » ? Rappeler que l'émotion (*ex-movere*), avant d'être un sentiment, c'est le choc : c'est quelque chose de plus que le mouvement et qui ébranle l'âme. Distinguer le sens courant de l'émotion de son sens empiriste et philosophique en reprenant la distinction entre émotion infra-intellectuelle et émotion supra-intellectuelle proposée par Henri Bergson dans *Les Deux Sources de la morale et de la religion* (PUF, coll. « Quadrige », 1932, pp. 40-41). Remarquer que l'adverbe « absolument » employé par Arik Levy insiste sur ce sens premier de l'émotion.

### **Connaissance et création**

Après avoir analysé en quoi l'émotion est, pour Arik Levy, critère de la connaissance, montrer que cette émotion est suscitée *dans* et *par* la création.

- *Luminaires et émotion.* Montrer comment, avec ses objets lumineux, Arik Levy cherche l'émotion par la création en faisant de tout objet fonctionnel une matière à réflexion : « Les objets doivent être beaux, intéressants et intrigants aussi bien allumés qu'éteints », déclare-t-il dans le film. S'interroger sur la distinction effectuée par le designer entre lampe et luminaire (entre appareil d'éclairage par l'électricité et source d'éclairage dont le sens est d'abord religieux). Expliquer alors en quoi, pour Arik Levy, ses luminaires sont moins destinés à être des objets fonctionnels qu'à provoquer l'émotion par l'expérimentation et le détournement de la fonctionnalité des objets. Pour ce faire, se reporter aux propos suivants du designer, entendus dans le film : « Tout commence par de la matière. Ensuite seulement, se dégagent les formes : matériaux, lumières, reflets et mouvements. Au bout de ces expérimentations, le luminaire sort de ses fonctions habituelles. » Montrer en quoi Arik Levy cherche, par la création, à appréhender émotionnellement la matière plutôt qu'à seulement fabriquer un éclairage fonctionnel : « Je travaille les matières, je travaille l'espace et je développe de nouvelles matières. À travers la lumière, j'explore cela. » En quoi peut-on dire qu'à l'inverse de ce

qu'elle est traditionnellement dans une lampe, la lumière des luminaires présentés joue un rôle dans l'appréhension de la matière (plutôt que la matière ne sert à donner de la lumière)? S'attacher tout particulièrement au modèle *Alchemy*: « On voit que l'objet bouge et, comme on bouge autour de l'objet, on a des reflets différents. C'est pour cela que je pars sur le mouvement, non sur le statique. »

- *Création et production.* Comparer le discours d'Arik Levy sur son travail de création (« je suis opportuniste de l'industrie ») et celui du responsable du bureau d'études (« le design industriel, c'est industriel, c'est pour produire, pour vendre, pour que ça dure »), tels qu'ils sont présentés dans le film. En quoi les expérimentations créatrices d'Arik Levy s'accordent-elles avec la logique de la production industrielle? Montrer que la démarche d'Arik Levy perturbe les distinctions habituellement proposées entre l'objet technique et l'œuvre d'art. Rappeler, que l'œuvre d'art est traditionnellement distinguée de l'objet technique (Hannah Arendt, « L'œuvre », in *La Condition de l'homme moderne*, chap. IV, Pocket, coll. « Agora », 2002, pp. 187-230), même si on peut dire qu'ils participent tous deux d'un même genre d'activité (rappeler la distinction effectuée par Aristote entre *praxis* et *poiesis*).

- *Rapports imaginaire et réel à l'objet.* La création du designer, qui est le fruit d'un rapport imaginaire à l'objet technique, devient un objet de consommation réel en tant qu'il est produit industriellement. Montrer que la production industrielle est plus un moyen qu'une fin pour Arik Levy: tout en respectant les contraintes de fabrication, son but est d'offrir des outils de développement de l'imaginaire – se reporter au propos du designer lors de la présentation de sa chaise: « Le designer ne crée pas des tendances, mais crée des outils qui créent des tendances. » Dans ce cadre, revenir sur ces mots d'Arik Levy et en préciser le sens: « Le départ, ce n'est pas une forme, mais une caractéristique. Sans être l'inventeur de la matière, j'invente une autre matière. Je suis opportuniste de l'industrie. » Arik Levy minimise le rôle de la création dans un monde de matière: il n'est pas lui-même inventeur de la matière, mais sa création ne se confond pas non plus avec la seule production industrielle utilitaire. La production d'objets de consommation est pour lui une opportunité de détourner les objets de leur fonction habituelle pour les sentir autrement (émotion), dans le but de proposer un rapport intime et imaginaire à l'objet technique: « Le succès d'un objet a lieu lorsque quelqu'un peut avoir une relation intime, un contact physique ou métaphysique avec l'objet », affirme-t-il lorsqu'il manipule l'un des modèles de la collection « Need ».

### **Consommation et création**

S'interroger sur ce que peut être le jugement esthétique devant les objets créés par le designer.

- *Design et valeur d'usage.* Le designer est plus proche de la réalité que l'artiste. Pour Arik Levy, la fonction de designer a plus à voir avec l'idée de service, d'utilité

et d'utilisateur. Il s'agit de créer un objet, d'innover, mais surtout d'induire une relation entre celui qui « désigne », celui qui fabrique, celui qui vend et celui qui achète. Relever les différentes fonctions des modèles vus dans le film. Le plaisir du consommateur est induit par l'usage qu'il peut avoir de ces objets. Observer comment, dans le film, le plaisir lié aux créations du designer est intéressé : « La matière première industrielle détourne et invente des utilisations inédites, mais elle se soumet aux contraintes techniques et aux lois du marché : la "création" devient un produit vendu qui se démocratise », est-il dit dans le film. S'interroger sur la mise en question, par le designer, de la conception kantienne du jugement esthétique (jugement esthétique comme finalité sans fin et comme plaisir désintéressé).

- *Classicisme ou expérimentations ?* Il s'agit pour Arik Levy de proposer un objet qui soit avant tout expérimentable pour le consommateur : le designer cherche une relation intime et continue avec tous les gens qui utilisent ses objets. Par l'usage qu'il en a, le consommateur reprend et renouvelle le mouvement premier du designer en tant que créateur : parce que l'usage des objets du designer laisse libre cours à l'imaginaire du consommateur, ce dernier peut expérimenter à son tour toutes les métamorphoses possibles du matériau utilisé. Dès lors, s'interroger sur le paradoxe lié à la démarche du designer : bien qu'il ait un rôle déterminé dans la chaîne de production d'objets en série, il cherche cependant, pour lui-même et le consommateur, un rapport à la matière qui soit fait d'expérimentations esthétiques. Comment comprendre le rire du designer qui succède immédiatement la déclaration de l'industriel quant au classicisme d'Arik Levy, et qui est mis en valeur par le montage dans le film (au moment de la présentation du modèle de la chaise) ? Observer l'importance que le designer accorde à l'unicité de chaque modèle qu'il crée et à ses difficultés devant les choix nécessaires et imposés par les nécessités de la reproduction de l'objet en série (par exemple, lorsqu'il s'agit de choisir une couleur pour la chaise).

- *Plaisir esthétique et matérialisme aléatoire.* Le plaisir esthétique lié à l'objet créé par le designer repose sur l'affirmation par le consommateur d'une certaine liberté dans l'usage de l'objet technique. Cette liberté est rendue possible par le designer : le jeu de relations entre l'homme et les objets créés par Arik Levy semble proposer un éloge de l'aléatoire (au sens du matérialisme aléatoire défini par Louis Althusser dans *Sur la philosophie*, Gallimard, coll. « L'infini », 1994). L'identité de ses objets s'avère multiple et proche de l'utilisateur, qui peut lui-même transformer à l'envi le produit et en avoir de nombreux usages de natures différents (ludique, domestique...). Par exemple, observer comment Arik Levy se sert de *Need* comme bracelet, couvre-chef, tour de cou, tissu ou seconde peau : ses objets permettent un rapport de proximité avec le corps et le toucher ; ils semblent faire corps avec l'homme et ne se réduisent pas à un strict usage domestique (plat, lampe...). Commenter la dernière séquence du film qui montre

le modèle *White Holes*, en extérieur de nuit. Il s'agit de fines feuilles de plastique souple (habituellement utilisées pour les écrans informatiques ou les téléphones portables) devenues luminescentes par conduction. Arik Levy les fait voltiger, s'en sert comme de cerf-volants, d'endroits où reposer la tête... Dans l'usage que l'on peut en avoir, cette création technologique reprend le processus qui est à la base des créations du designer : sa dimension poétique ou « techno-poétique », selon le mot d'Arik Levy. L'objet reflète autre chose que lui-même, il renvoie des images (de lui, de nous, des autres) à travers lui : qui le voit lui donne ainsi son propre éclairage. Analyser donc comment le designer participe à la production d'un objet fonctionnel, tout en étant attentif à l'usage créatif que le consommateur peut en avoir.

### **Fiche élève : détourner, c'est jouer...**

*Philosophie, T<sup>le</sup> L, après visionnement du film.*

Vous partirez des *a priori* sur les conduites de création des designers : le primat de l'idée, de la forme et de la couleur sur la matière. Puis, vous complèterez le tableau selon les modalités proposées. Des interventions successives rendront compte des détournements d'Arik Levy, de leurs effets et de leurs conséquences à partir de cette énonciation.

Modalités de détournement	Comment s'opèrent les détournements ?	Quels effets produisent-ils ?	Pour quelles conséquences ?	Mise en perspective avec des démarches, artistes ou œuvres du xx <sup>e</sup> siècle
L'infini répertoire des matières industrielles comme premier lieu de l'invention.	Le « ce en quoi » de la matière et ses caractéristiques induisent la forme et la fonction.	Le retour à la sensation.	Un nouveau comportement « agissant » face aux objets.	Jean Fautrier
La ligne n'ordonne plus la matière, elle est mouvante, souple.	L'objet est modulable, il se transforme.	Une pluralité des valeurs d'usage.	La fonction est secondaire.	
La « finalité sans fin », plutôt que la finalité extérieure.	L'objet glisse vers le ludique et le poétique.	L'utilité définie n'est plus la seule fin.		
La couleur est accessoire.	Le choix du matériau industriel brut implique la couleur d'origine.			
La matérialité contre l'immatériel de la lumière.				

**Fiche élève : toucher pour comprendre***Arts plastiques, 3<sup>e</sup>.***1. Préparation**

Dans six boîtes ou six sacs opaques, vous déposerez chacun six matières différentes. Les sacs ou boîtes seront échangés entre vous de manière arbitraire.

**2. Expérimentation**

Chacun d'entre vous glissera sa main à l'intérieur et éprouvera des sensations en palpant le matériau.

**3. Champ lexical**

Recherchez les termes caractérisant les sensations éprouvées.

**4. Observation**

Complétez le tableau suivant :

Qualités de la matière	Matière 1	Matière 2	Matière 3	Matière 4	Matière 5	Matière 6
J'essaie de nommer la matière						

**5. Questionnement**

Quels genres de sensations avez-vous éprouvées ?

Comment concilier toutes les sensations pour une même matière ?

Connaît-on mieux en touchant ? Qu'est-ce que l'œil empêche et pourquoi ?

**Créer un objet de consommation***Arts plastiques, 3<sup>e</sup>.*

- Avant projection, réfléchir aux méthodes d'élaboration d'un produit de consommation. En découvrir les étapes, de la commande à la réalisation. Après projection, proposer de réagir librement sur la démarche et les créations d'Arik Levy. Analyser les procédures du travail, ce qui le génère, ce qui l'induit.

- Les élèves apporteront toutes sortes de matériaux, notamment en provenance des industries locales. Reprenant les étapes successives du designer, choisir une

matière qui engage la forme et la fonction de l'objet qu'ils créeront. La pertinence du matériau par rapport à l'objet sera analysée et commentée dans des esquisses et des ébauches que les élèves réaliseront pour présenter le projet. Ils en élaboreront ensuite la fabrication.

- Réfléchir à l'écart existant entre les dessins préparatoires des élèves et leur réalisation ; vérifier si la résistance de la matière est une des manifestations des différences observées. Une comparaison sera proposée entre les produits réalisés par les élèves et ceux d'Arik Levy.
- Enfin, présenter des propositions de matériaux différents, toujours en relation de pertinence avec l'objet produit (cf. les deux fiches élèves), qui joueraient avec la sensation.

## Pour en savoir plus

### À lire

- *L'Autre (The Other)* : Arik Levy, Isthme éditions, centre des arts d'Enghien-les-Bains, 2007.
- BLAISSE Lionel, *Transparent Office* : Arik Levy et Vitra for Cartier, Isthme éditions, 2003.
- FITOUSSI Brigitte, *Transformables Arik Levy : with Ligne Roset*, Isthme éditions, 2003.
- LEVY Arik, *Forms and Feelings : L design*, Isthme éditions, 2003.

### À consulter

- [www.ldesign.fr/](http://www.ldesign.fr/) : le site de L Design, agence créée par Arik Levy et Pippo Lionni.
- [www.ligne-roset.tm.fr/page.php?P=bases/Accueil/Createurs/Detail/&Show=&Code\\_Createur=49](http://www.ligne-roset.tm.fr/page.php?P=bases/Accueil/Createurs/Detail/&Show=&Code_Createur=49) : Arik Levy sur le site de Roset.
- [www.planetefacility.com/index.php?id=206](http://www.planetefacility.com/index.php?id=206) : interview d'Arik Levy.
- [www.sentou.fr/index.html](http://www.sentou.fr/index.html) : le site de la galerie Sentou.

## JEAN-MARIE MASSAUD

L'univers de Jean-Marie Massaud n'est pas aussi paisible qu'il y paraît. Il aime bousculer les *a priori* sur l'objet et manier le paradoxe. En s'arrêtant plus longtemps sur la fabrication du flacon *Nemo*, il livre son processus de création, étape par étape. Cinq séquences dans ce film, et autant d'objets que Jean-Marie Massaud, seul ou avec des associés, commente et analyse. Le flacon de parfum pour homme Cacharel est certainement le moment le plus explicite qui révèle sa méthode de travail. La commande n'est pas banale, le cahier des charges ne raconte qu'une histoire : celle d'un héros, Nemo, autour duquel se vit un rite initiatique universel. En listant tous les attributs masculins qui lui viennent à l'esprit, le designer, par élimination, opte pour une forme abstraite, un signe lisible de tous. Ce n'est pas le seul projet conçu par Jean-Marie Massaud présenté ici. La construction d'une maison individuelle au Japon démontre que ses partis pris dans le domaine de l'architecture sont tout aussi personnels. Enfin, il signe des chaises et des canapés, destinés au grand public ou à une clientèle choisie. Bref, un registre de création vaste, pourvu que l'objet quotidien soit déroutant.

### Disciplines, classes et programmes

Arts plastiques, 5<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup>. L'image, notamment publicitaire.

Arts plastiques, 3<sup>e</sup>. Le projet architectural.

Arts plastiques, T<sup>le</sup>L, option arts plastiques.

### Pistes pédagogiques

#### *Créer un objet de consommation*

- *Avant la projection.* Relever les idées et les associations des élèves liées à l'image du parfum (tout aussi bien issues des sens propre, figuré, de la publicité, de la littérature...): par exemple, le corps (d'où s'exhalent des parfums), les aromates, le parfum d'un souvenir agréable, celui de l'atmosphère qui entoure un être ou une chose, celui du danger, de l'absence, de la volupté... Lister ensuite les qualificatifs que la classe trouve pour définir la nature d'un parfum : capiteux, discret, lourd, vulgaire, âcre... Puis demander ce que leur permet de projeter l'ambiance suggérée par un type d'effluves : forme du flacon, couleur(s) d'une odeur, attitude(s) d'un individu... Autant de valeurs du parfum également induites par la ligne de la marque, du marketing, du design... Introduire ainsi la communication de l'odeur par le biais du design. Une odeur ne peut vraisemblablement être exprimée par un objet ou une image, mais des messages sont tout de même perçus. Au-delà de ce que le nez perçoit, l'image olfactive est chargée de symboles et de figures qui sont des modes de communication. Demander aux élèves comment un objet (ou une image) peut faire parler un parfum, lui donner corps et âme. Ils comprendront ainsi que le designer doit prendre en compte un

paramètre déterminant : les valeurs exprimées par l'objet qu'il crée doivent révéler l'importance de la construction d'une identité.

- *Après la projection.* Faire le lien entre les représentations et les réflexions auxquelles les élèves ont précédemment fait appel et celles que propose Cacharel pour *Nemo*. L'atomiseur de parfum pour homme devait raconter l'histoire d'une transmission, est-il précisé dans le documentaire, et exprimer l'idée d'un rite initiatique universel (mémoire olfactive...). Expliciter ce propos à l'aide des différentes étapes du travail et les choix faits par le designer. La distribution du parfum est internationale, Jean-Marie Massaud devait donc créer une composition qui tiennent compte de référents culturels différents. C'est ce qui a orienté sa recherche vers un signe abstrait, qui soit le symbole de l'homme et qui renvoie à tous les référents masculins enfouis dans notre mémoire collective ou notre inconscient, le symbole phallique pour l'essentiel. La forme abstraite du flacon noir, droit comme un Y, évoque en effet une multitude de symboles liés à la masculinité : le chromosome Y pour commencer. En énumérer d'autres, parmi lesquels la fronde (flacon que l'on brandit comme une arme), l'arbre, le sceptre royal, la baguette de sourcier, le sabre laser intergalactique de *La Guerre des étoiles* (éclat sur le flacon) dont la référence permet aussi de toucher un consommateur jeune... Techniquement : pour actionner la pompe, le créateur a par ailleurs imaginé un roulement à billes lisse qui contraste avec l'aspérité du verre (autre symbole évocateur du phallus) ; ce Y est aussi conçu comme une prothèse ergonomique de la main, il tient compte d'une gestuelle physiologique naturelle et se présente comme un prolongement physique. Décomposer la méthode de travail du designer : une liste de mots caractérisant le destinataire du produit (constater qu'ils appartiennent tous à un champ lexical précis), puis des croquis, pour enfin aboutir au choix d'un dessin qui résume à lui seul toutes les recherches initiales. Commenter le résultat.

Revenir sur la question de l'identité du produit et introduire le concept d'identification du consommateur. Le parfum est associé à un personnage imaginé, qui doit refléter tous les aspects du produit (fragrance, flacon...). Qu'évoque aux élèves « Nemo » ? Dans ses *Voyages extraordinaires*, Jules Verne a donné à son célèbre héros le nom de Nemo. Le monstre du récit, en réalité un sous-marin appelé le Nautilus, a été conçu et réalisé par le capitaine Nemo, navigateur émérite qui se révèle peu à peu comme un inventeur génial. L'identité de Nemo échappe, il est l'objet de toutes les conjectures et de toutes les théories : âpre, cruel, Nemo est aussi capable de protéger et de sauver des gens en difficulté ; justicier sans concession, il se montre défenseur des peuples opprimés. Enveloppé de mystère, il parle de lui-même et de son origine dans ces termes : « C'était un autre temps, et j'étais alors un tout autre homme. Mon passé est un futur que j'essaie à toutes forces d'empêcher. Pour cela, je suis devenu Nemo et Nemo n'a ni souvenirs, ni regrets, juste une mission à accomplir. » Nemo a perdu son passé

en franchissant les portes du temps. Ce référent semble-t-il justifier le parti pris du designer dans la création de son flacon, une forme abstraite et intemporelle ? Comprendre ainsi qu'il a été conçu dans une volonté d'ouverture. Par ailleurs, le terme latin « nemo » signifie « personne ». Les élèves pourront revenir sur la pertinence des choix de Jean-Marie Massaud à travers cette nouvelle grille de lecture et la polysémie de ce mot.

### **Jean-Marie Massaud, architecte**

- *Un pays, un site.* La commande de la maison émane d'un collectionneur d'art japonais. Relever dans les propos de Jean-Marie Massaud tout ce qui fait référence à la culture japonaise, et particulièrement ses singularités : la « perte d'identité territoriale », l'absence d'adresse personnalisée (se reporter aux propos du film)... Par l'observation des intérieurs de cette maison *Talabe*, distinguer ce qui ressortit à l'architecture japonaise traditionnelle (le parquet de bois, les baies ouvertes, les volumes spacieux) de ce qui est le fruit de l'imagination du créateur (les cellules en lévitation notamment).

- *Une conception personnelle de l'architecture.* Outre les contraintes du site (sol, direction du vent, orientation...), Jean-Marie Massaud justifie ses prédilections pour une maison familiale. S'interroger sur ce qui l'a conduit à retenir l'idée directrice de sa création architecturale : le terrier. Puis distinguer ce qui, dans la construction, participe de l'intime et du collectif. Poursuivant un travail avec les élèves sur la notion d'espace ouvert et d'espace fermé, insister sur l'idée de point de vue et en faire sentir la complexité dans l'œuvre du designer (cf. la Fiche élève ci-contre).

- *Des références à l'architecture.* L'horizontalité de la construction vient s'opposer à la verticalité du « bâti ». En exercice préliminaire, proposer aux élèves les reproductions d'une cathédrale gothique, d'un gratte-ciel de l'école de Chicago et d'une unité d'habitation (celle du Corbusier à Marseille par exemple), que l'on situera dans le temps et l'espace. Puis, opposer ces conceptions visant à élever toujours plus haut des bâtiments à celle de Jean-Marie Massaud qui fait disparaître la maison en l'enterrant. Par l'observation de quartiers nouveaux de leur propre ville et les opposant à des bâtisses antérieures, faire vérifier la tendance actuelle à augmenter ou diminuer cette « verticalité ». Prolonger l'étude sur la question de l'intégration de l'architecture dans le paysage, en s'appuyant sur l'exemple de la villa sur la cascade (*Falling Water's House*) de Frank Lloyd Wright. Un développement peut être mené sur l'architecture organique (théorisée par cet architecte) et ses liens avec les éléments naturels, ainsi que sur la notion de « prairie's houses », villas aux lignes horizontales qui soulignent la planéité de la prairie américaine. Chercher ensuite d'autres exemples de bâtiments qui s'insèrent dans le paysage en s'y fondant : le Palais omnisports de Paris, près de la gare de Lyon, dont les pelouses prolongent le jardin qui l'entoure, ou bien

encore la coupole semi-enterrée du siège du parti communiste, place du Colonel-Fabien à Paris. Mettre l'accent sur les avantages de ces choix architecturaux qui enfouissent une partie du bâtiment : gain de place par rapport à l'environnement extérieur, volonté de discrétion dans le paysage urbain, continuité des formes de l'environnement à l'architecture...

### **Fiche élève : l'architecture, la maison Talabe**

*Arts plastiques, 3<sup>e</sup> et lycée. Après avoir effectué des arrêts sur les images montrant le plan de coupe, le croquis intérieur et le croquis extérieur de la maison, livrez aux élèves les questions suivantes selon chaque arrêt.*

1. Réalisez un croquis à partir de l'arrêt sur image. Que représente ce dessin ? De quel point de vue est-il pris ? Précisez en quelques lignes quelle est l'originalité de ce projet.
2. Réalisez un croquis à partir de l'arrêt sur image. Que représente ce dessin ? De quel point de vue est-il pris ? Légendez-le en rappelant les éléments les plus singuliers du projet de Jean-Marie Massaud.
3. Réalisez un croquis à partir de l'arrêt sur image. Que représente ce dessin ? Résumez en quelques lignes la justification de cet élément architectural par Jean-Marie Massaud.
4. Puis, à partir de la photographie d'un paysage naturel de votre choix, imaginez une architecture qui puisse s'y intégrer de manière à être quasi invisible.

## **Pour en savoir plus**

### **À lire**

- *Human Nature Massaud*, Prestige Japan Inc., 2005.
- *Jean-Marie Massaud : architecte designer*, Pyramyd, coll. « Design & designer », 2003.
- CASSAGNEAU Pascale, PILLET Christophe, *Beef, Bretilot/Valette, Matali Crasset, Patrick Jouin, Jean-Marie Massaud : petits-enfants de Starck ?* Dis Voir, coll. « Design », 1999.

### **À consulter**

- [www.cndp.fr/magarts/](http://www.cndp.fr/magarts/) : sur le site du CNDP, deux dossiers proposent une réflexion sur l'architecture (« Architecture, l'insertion du bâti dans le site » et « Comment aborder l'architecture ? »).
- [www.massaud.com](http://www.massaud.com) : le site du designer (ses réalisations, ses projets...). Chaque photographie de ses œuvres est commentée.
- [www.massaud.com/humannature/sommaire.html](http://www.massaud.com/humannature/sommaire.html) : portail de l'exposition « Human Nature Massaud », conçue à Tokyo par le designer en 2006, avec un extrait de la préface du catalogue.

# CHRISTOPHE PILLET

Jeune designer en quête de beauté, Christophe Pillet recherche, à travers la qualité du trait, une élégance empreinte de sobriété. Tout en parcourant son œuvre, il explique le travail du designer, le temps passé à dessiner et celui consacré aux visites d'atelier pour la réalisation du prototype, dans « un jeu de ping-pong » entre designer et éditeur. Par une simplification des lignes, Christophe Pillet conçoit des meubles qui ressemblent autant à des signes dans l'espace qu'à des objets utilitaires. En parcourant l'exposition qui lui a été consacrée à Reims, puis l'appartement dont il a aménagé l'intérieur, on découvre la singularité de son travail : fluidité des lignes, qu'elles soient courbes ou droites, travail de la lumière sur des plans lisses, blancs ou colorés, et surtout absence de tout décor superflu, dans une esthétique « néo-seventie's ». De la création de l'objet jusqu'à sa réalisation par l'éditeur, nous suivons les différentes étapes d'une création marquée par un choix méticuleux des matériaux et une particulière exigence de finition. En tant qu'architecte, Christophe Pillet privilégie la qualité de l'espace dans un projet qui s'apparente au loft : c'est en effet un plateau industriel qu'il investit où, grâce à de vastes volumes et à la lumière, il crée une atmosphère apaisante, respectueuse du style de vie de son client et de sa personnalité.

## Disciplines, classes et programmes

Enseignement artistique, 3<sup>e</sup> générale et technologique.

Enseignement artistique, éducation plastique et dessin d'art appliqué aux métiers, CAP. Éducation esthétique, BEP.

Technologie, 2<sup>de</sup>. Les processus de production.

Éducation artistique-arts appliqués, T<sup>le</sup> bac pro.

## Pistes pédagogiques

### *La table Tulip et les influences des années 1970*

- *La notion de style.* Dessiner la silhouette de la table *Tulip* grâce à un arrêt sur image. Rechercher les autres meubles dont les influences s'apparentent aux années 1970 : les fauteuils aux formes arrondies montrés dans les croquis d'ambiance (que l'artiste désigne par leur aspect « BD »)... Lorsque tous ces meubles auront été « croqués » par les élèves, la notion de style concernant une époque émergera : choix de couleurs vives, d'oranges, de marrons, lignes épurées et arrondies... Souligner celui de notre époque à travers la réhabilitation d'influences « seventie's » comme le pantalon évasé ou les talons compensés.

- *Des sièges.* Rechercher des images de cette période en particulier concernant l'habitat et le mobilier. Analyser les sièges en polyuréthane aux formes rondes et aux couleurs vives, ceux en polyester moulé en forme de coquille ou encore les fauteuils et poufs gonflables de Jean Aubert et Jean-Paul Jungmann, et ceux réalisés

en rhodoïd transparent par Jacques Famery, sans oublier le fameux fauteuil en polyester moulé édité par Knoll International et dessiné par Marc Held. Les fauteuils et tables de cette période seront à comparer avec ceux de Christophe Pillet.

- *Autres influences.* Trouver d'autres influences dans l'œuvre du designer, en particulier concernant les couleurs vives qu'il a choisies, et en faisant apparaître que, pendant les « septenté's », un peintre comme Andy Warhol utilisait des couleurs aussi toniques, caractéristiques de cette décennie.

### **Verres à bulles**

- Dessiner un objet, explique le designer dans le film, c'est souvent raconter une histoire. Dans le cadre de la conception du verre Badoit, cette histoire se rapporte d'abord aux cahiers des charges de l'entreprise, de l'image d'une eau que l'on veut transmettre festive. Pour répondre à cette commande, Christophe Pillet a cherché à traduire le pétillant de l'eau minérale par un verre d'une grande simplicité, un peu strict même mais légèrement désaxé ; plusieurs verres côte à côte créent ainsi le mouvement recherché, d'un esprit de désordre ludique, de verres dansant sur la table. Décrire ce verre aux allures de flûte (contenant généreux, forme élancée, pied épais et creux...). Dessiner les verres Badoit dans leur « mini chaos » et décrire les impressions ressenties. Comprendre ainsi que le design se révèle comme l'invention d'un dessin qui permet d'affirmer un objet graphique dans l'espace.

- Comparer la manière d'aborder une commande similaire par deux designers différents : le verre à pied revisité de Christophe Pillet et le verre généreux de Martin Szekely réalisé pour Perrier. Traiter par exemple l'identification de la marque sur l'objet : le verre Perrier porte la marque de manière évidente et directement lisible, tandis que la marque Badoit est inscrite en creux dans le pied du verre, discrète et toutefois mise en valeur par un jeu de lumière accentué par les reliefs. Le type de boisson étant similaire, s'attacher à faire émerger ce qu'est l'image marketing d'un produit et la symbolique que la marque veut faire surgir à travers celui-ci (idée de fête, sensation de légèreté pour Badoit...).

### **Un appartement sur un plateau industriel**

- Depuis plus de quarante ans, une nouvelle forme d'habitat se développe dans des entrepôts et usines désaffectées, appelée « loft ». Cette tendance démontre un respect pour le passé industriel urbain qui va à l'encontre des promoteurs qui préfèrent démolir pour reconstruire. La reconversion de ces immeubles révèlent souvent une architecture de grande qualité, solide, marquée par l'usage de grandes baies vitrées, parfois de colonnes en fonte et de murs en briques, héritage du XIX<sup>e</sup> siècle industriel. Présenter la Tate Gallery (Londres), qui a ainsi ouvert un espace réservé à l'art contemporain dans une ancienne usine, une centrale électrique désaffectée (l'ancienne salle des machines a été reconvertie en

un immense hall...). Rechercher une documentation sur ce musée d'art contemporain afin de montrer l'intérêt de cette reconversion par rapport au site (la construction simultanée du Millennium Bridge, pont piétonnier, a permis de relier le quartier de la cathédrale Saint-Paul au musée, intégrant désormais cette rive de la Tamise à la ville) et dans sa relation au paysage urbain.

- Le loft était au départ un atelier d'artiste qui servait également de lieu d'habitation, le plus souvent de manière illégale. Évoquer l'un des premiers lofts, celui d'Andy Warhol, The Factory, à la fin des années 1960 (Manhattan). Contrairement à un appartement « classique », il ne comporte pas nécessairement beaucoup de pièces, mais se définit par un ou plusieurs grands espaces, très hauts sous plafond. Les cloisons sont souvent jugées encombrantes car elles rompent les perspectives et la fluidité de l'espace. Relever et commenter les expressions de Christophe Pillet et de son client concernant la qualité de l'espace et de la lumière.

- De plus, les lofts se trouvent souvent au cœur de la ville, ce qui constitue un atout car l'espace y est rare. Afin de comprendre le pourquoi de leur situation urbaine, expliquer le fonctionnement d'une ville au XIX<sup>e</sup> siècle. Pour cela, prendre un exemple concret proche du lieu d'habitation des élèves : où sont actuellement situés les bâtiments industriels du XIX<sup>e</sup> siècle dans leur ville ?

- Proposer de comparer le projet de Christophe Pillet avec le loft d'Andrée Putman et d'affiner la perception des élèves sur ce qui caractérise ce genre de lieu. Christophe Pillet a voulu conserver dans son réaménagement un « bain lumineux » (grandes ouvertures conservées, peinture blanche, travail sur des perspectives qui ne cassent pas le volume...).

Le client de Christophe Pillet dit de celui-ci qu'il « travaille en dessous », qu'il ne fait jamais quelque chose qui s'impose, qu'il respecte les goûts du propriétaire et cherche à savoir qui il est. Dans une réflexion collective, se demander ce que peut vouloir dire « travailler en dessous » (le client ne voulait pas un espace trop designé, trop signé) ? Dans cette relation d'échanges, l'artiste est-il maître de sa création ? Comprendre que faire un espace c'est mettre en scène et mettre en valeur un mode et un style de vie, des comportements (dimension humaine du travail de designer). S'interroger sur les concessions que l'architecte doit et peut faire sans trahir ses idées. Qu'en est-il du travail du peintre, de celui du styliste ? Ces créateurs sont-ils plus libres que l'architecte ou non ?

### **Fiche élève : des meubles logos**

*Arts plastiques, collège. Au préalable l'enseignant effectuera un arrêt sur image montrant le modèle Nath' Sofa.*

#### **1. Le logo**

Rappelez ce qu'est un logo, puis dessinez-en un de votre choix.

## 2. Question de point de vue

Redessinez *Nath' Sofa* sous un autre angle de façon à faire apparaître sa seconde nature, celle de « logo ».

Après avoir vu le film, dessinez un des autres meubles-logos (canapé, fauteuil...) de Christophe Pillet: de face ou de profil, selon le meilleur point de vue.

Que voulait créer l'artiste ?

## 3. Création personnelle

Imaginez et dessinez un élément de mobilier qui imite la forme du logo que vous avez créé.

---

## Pour en savoir plus

### À lire

- *Christophe Pillet: designer*, Pyramid, coll. « Design & designer », 2004.
- *Domeau et Pérès, design: dix années de création*, Couleurs contemporaines, B. Chauveau éditeur, 2004.
- CASSAGNEAU Pascale, PILLET Christophe, *Beef, Bretillet/Valette, Matali Crasset, Patrick Jouin, Jean-Marie Massaud: petits-enfants de Starck?*, Dis Voir, coll. « Design », 1999.
- NIESEWAND Nonie, *Les Éléments du décor contemporain*, Flammarion, 1993.
- PELTIER Fabrice, *L'Eau: source d'innovations*, Pyramid, coll. « ID pack », 2006.
- RENEAU Olivier, *Christophe Pillet*, Couleurs contemporaines, B. Chauveau éditeur, coll. « Couleurs contemporaines », 2005.
- SLESIN Suzanne, CLIFF Stratford, ROZENSZTROCH Daniel, *Lofts: un nouvel art de vivre*, Flammarion, 2001.

### À consulter

- [www.christophepillet.com/flash.htm](http://www.christophepillet.com/flash.htm): le site de Christophe Pillet.
- [www.domeauperes.com/pillet.html](http://www.domeauperes.com/pillet.html): plusieurs images de meubles créés par Christophe Pillet (*Hyper Play, Nath's Sofa, Vidéo Lounge, Lobby Sofa*).
- [www.tate.org.uk/modern/building/default.htm](http://www.tate.org.uk/modern/building/default.htm): le site de la Modern Gallery, installée dans une ancienne usine, avec des informations sur l'architecture du musée.

## ELIZABETH DE PORTZAMPARC

Brésilienne de naissance, Elizabeth de Portzamparc est une artiste protéiforme qui mène de front des projets de design, de muséographie, d'architecture d'intérieur ou encore d'urbanisme. Sociologue de formation, elle conçoit ses réalisations en articulant forme et sens. À travers trois de ses productions – la cafétéria du journal *Le Monde*, le siège de la Banque populaire et le musée de Bretagne à Rennes – se dessine un style tout en finesse et en harmonie. Elizabeth de Portzamparc fait partie de ces architectes-designers qui privilégient l'épure plutôt que le spectaculaire. Ses réalisations naissent de l'utilisation de technologies modernes ou de matériaux novateurs tout en s'attachant à une humanisation de l'espace public. Elizabeth de Portzamparc pense son geste architectural comme une pratique s'inscrivant dans un lieu conçu pour être habité ou traversé. Elle envisage d'abord l'espace dans un rapport à la convivialité et au bien-être. Son approche, aussi bien artistique que technique, s'inscrit aussi dans le lien avec d'autres arts, comme la peinture ou la sculpture.

### Disciplines, classes et programmes

Arts plastiques, 1<sup>re</sup>. L'œuvre et le lieu : le lieu figuré, le lieu comme espace à investir, le lieu imaginé et/ou construit. L'architecture et les pratiques artistiques contemporaines.

Arts plastiques, 3<sup>e</sup>. Le projet architectural, la relation au lieu ; le savoir-faire, les gestes et les opérations techniques.

Histoire des arts, 1<sup>re</sup> enseignement obligatoire. Les arts et les innovations techniques ; l'architecture, l'urbanisme et les modes de vie.

### Pistes pédagogiques

#### ***La possibilité d'une appropriation intime/privée dans un espace public***

- Le nouveau siège social du quotidien *Le Monde*, dans un bâtiment de 18000 m<sup>2</sup> qui accueillait auparavant le siège social d'Air France, a été réhabilité et restructuré par les époux Portzamparc : Christian pour l'architecture et Elizabeth pour l'architecture d'intérieur. Dans le film, la designer nous montre deux des espaces qu'elle a conçus pour ce projet : le belvédère et le jardin d'hiver. Les observer en classe et dresser collectivement une liste des éléments qui les structurent : surface, volume, matériaux, lignes, formes, couleurs, lumière... Relever les termes utilisés par Elizabeth de Portzamparc pour les caractériser, puis développer l'analyse pour chacun d'entre eux. Renseigner un tableau à double entrée pour synthétiser les commentaires (pour les matériaux, lister ceux qui ont été utilisés et, pour chacun, renseigner leurs qualités : texture, propriété physique, durabilité, couleur naturelle...). Exprimer ce qu'ils peuvent évoquer. Souligner que l'association et la composition de ces éléments produisent une sensation, un ressenti,

une ambiance. Puis se demander comment, dans un lieu de détente et de convivialité qu'est une cafétéria, Elizabeth de Portzamparc a organisé l'espace pour permettre à chacun de partager, d'échanger ou, au contraire, de s'isoler. Commenter la forme du lieu, une cafétéria circulaire avec deux petites salles superposées : les parties basses et hautes ne sont pas coupées l'une de l'autre : la « communication visuelle », notion qui pourra être commentée, est possible. Rendre compte du travail sur la lumière, des jeux d'éclairage. Comment la designer a-t-elle conçu des coins et des recoins de détente, en assurant la cohérence de l'espace ? Utiliser l'exemple du belvédère. Expliquer en quoi cette construction a permis de casser le volume, tout en respectant un principe de visibilité. Elle joue en effet sur le registre de la transparence (le métal conduit la lumière), et constitue un pont vertical entre les deux étages en plus de remplir une fonction décorative. Comprendre ainsi que le dialogue dans l'espace n'est pas rompu par cette présence sculpturale futuriste. Pour le restaurant place de la Bastille, montrer en quoi, à nouveau, Elizabeth de Portzamparc, par des jeux d'oblique, des couleurs chaudes, a respecté les codes de la brasserie traditionnelle (espace en commun, pas de petits salons fermés) tout en rendant possible de petites niches. Cette fois, quelle construction allège l'ensemble du volume et relie deux espaces ? (L'escalier, sorte de poutre déportée.) Quelles formes participent de l'homogénéisation des différentes salles ? (La forme triangulaire...)

- Demander aux élèves d'observer la façon d'occuper leur propre espace à l'intérieur de la classe puis, sous la forme de croquis, de réaliser une production en trois dimensions s'inspirant de l'idée de « cocoon », mentionnée par la designer dans le film. Ce croquis préparatoire présentera la structure ainsi que les matériaux envisagés. L'élève argumentera ses choix (transparence, opacité, communication, séparation...) et dégagera ainsi sa propre notion d'intimité. Lors de la séance suivante, apporter le matériel nécessaire au montage des structures (privilégier des éléments légers et pratiques). En fonction des différentes propositions faites, montrer que le design est dépendant d'une façon personnelle de concevoir le monde. Enfin, sensibiliser les élèves aux matériaux écologiques de plus en plus présents dans l'architecture : dans le film, Elizabeth de Portzamparc a créé un jardin d'hiver bénéficiant d'une installation végétale en géométrie ascendante afin d'obtenir un écosystème qui filtre et purifie l'air.

### ***Le designer compose avec les contraintes d'un lieu***

- Le film commente le projet de réaménagement du siège de la Banque populaire par Elizabeth de Portzamparc, afin d'en faire, selon le cahier des charges, un outil de communication, porteur de l'image du groupe.
- Préciser que le cahier des charges est une étape essentielle entre le client et le fournisseur. Il décrit précisément les objectifs et les résultats attendus, donne des informations sur les besoins fonctionnels, techniques ou organisationnels ainsi

que sur les contraintes et/ou les exigences. Le cahier des charges permet de rationaliser l'acte de design. Il crée un espace entre le commanditaire et le designer, un partage de valeurs. Lister collectivement les représentations traditionnelles attachées à l'image de la banque (dorures, opulence, fauteuils en cuir...). Puis observer les réalisations de l'architecte-designer, et montrer leurs oppositions face aux clichés (calme, fluidité, espaces modulables, circulation non contrainte...).

- En quoi Elizabeth de Portzamparc s'est-elle inspirée de la charte visuelle de la banque? (Utilisation de camaïeu de bleu au mur, de mobilier contemporain, dans des tons gris et bleus, jeu des teintes avec la lumière, grand tapis de laine bleu dégradé avec le rappel du triangle...) Indiquer ses réponses face aux contraintes architecturales du lieu, les astuces et les détournements éventuels opérés (paroi coulissante pour ouvrir l'espace, création d'angle arrondi pour le dilater, utilisation de stucco pour camoufler le plafond...). Chacune des pièces pourra faire l'objet d'une description précise et détaillée (matériaux, forme, couleur, lumière, usage du lieu...). Montrer que le choix d'une couleur permet aux utilisateurs de hiérarchiser mentalement un lieu: faire une salle à manger en utilisant des couleurs sobres n'a pas le même impact que la peindre en rouge sang. Pour chaque espace, exprimer la fonction informative et la fonction de marquage sociale (appartenance du lieu à une communauté): distinguer formellement la salle de conseil et la salle à manger du PDG par exemple. Comprendre ainsi que le designer prend en compte les contraintes liées à l'usage et à la symbolique du lieu, et que le design est un processus qui n'a pas qu'une finalité esthétique: le designer façonne, modèle aussi un système social.

- Proposer aux élèves de revisiter le lieu scolaire, en réfléchissant aux modifications qu'ils pourraient adopter dans le cadre d'une réhabilitation (couleur des murs, création de structure...) et l'impact de ce projet sur la vie collective du lycée. Répartir la classe en groupes avec, pour chacun, client et prestataire: un groupe proposera un cahier des charges pour certains espaces collectifs du lycée tandis qu'un second répondra sous formes de propositions graphiques. Le cahier des charges décrira l'environnement, la stratégie du lieu à réaménager, son historique, avec pour objectifs attendus, par exemple, de rendre l'espace du hall plus convivial en aménageant la zone d'attente. Les élèves devront aussi estimer les contraintes (le coût, le matériel présent, le temps...). Les « prestataires » répondront sous la forme de croquis précis avec des échantillons de matériaux, des montages informatiques, un chiffrage des coûts... Cet exercice permettra aux élèves de saisir tous les niveaux d'élaboration et d'imaginer l'amélioration d'un lieu de vie qu'ils connaissent bien.

### ***Penser un lieu de transmission de la mémoire***

- Préciser les termes de muséographie et de scénographie. Selon le dictionnaire *Le Robert*, la muséographie désigne l'ensemble des techniques mises en œuvre

pour l'organisation d'un musée et de la présentation de ses collections, soit des techniques de conception et de réalisation d'une exposition (temporaire ou permanente). Ces techniques doivent permettre d'exposer un objet dans les meilleures conditions de mise en valeur de ses propriétés en vue de sa présentation et de sa compréhension par le visiteur, ainsi que de sa conservation préventive (obligations de sécurité, de protection...). Ainsi la muséographie fait-elle appel à des métiers techniques, scientifiques, et artistiques: c'est là qu'intervient le scénographe. La scénographie d'équipement (d'un musée en l'occurrence) comprend la conception architecturale de l'espace scénique (visible et non visible) et de l'espace public ainsi que la définition des équipements «scénotechniques» (sens de circulation du public, encadrement ou non des objets...). Quels sont les espaces scéniques du musée de Bretagne, et quels sont ses espaces publics? Peuvent-ils parfois être les mêmes?

- Comment Elizabeth de Portzamparc a-t-elle transmis au plus juste le contenu culturel des collections en le mettant en valeur dans l'espace de communication que constitue le musée de Bretagne? Autrement dit: quelles sont les qualités du lieu muséographique qu'elle a conçu? Elizabeth de Portzamparc a fait tomber les barrières de la conception scénographique d'un musée en décloisonnant les 2 000 m<sup>2</sup> de surface de présentation des œuvres. Traditionnellement, l'espace du musée est refermé afin de contrôler la lumière et les perspectives. Ici, le parcours est ouvert. Quel est le parti pris de cette ouverture? L'architecte-designer explique dans le film qu'elle s'est inspirée de la morphologie urbaine pour proposer les scénographies correspondant aux différentes époques de l'Histoire. Les périodes anciennes sont ainsi installées dans une succession de grandes boîtes aux formes et dimensions diverses autour d'espaces vides, évoquant des bâtiments et des places. Les périodes suivantes sont évoquées par l'idée d'une rue, voire d'un tunnel (période de la Deuxième Guerre mondiale). Tout est agencé de façon à soutenir l'idée que le musée peut se traverser, se découvrir comme si le visiteur se promenait dans une ville. Ce dernier se retrouve dès lors acteur de son propre trajet, et actif dans la découverte des collections (il peut mettre en perspective des périodes qui ne se trouvent physiquement pas cloisonnées, créer des correspondances, il a la place pour ressentir...). À ce titre, commenter les termes qu'Elizabeth de Portzamparc cite pour caractériser ses choix scénographiques: discrétion, pédagogie, spectaculaire, expérimental, émotionnel, ludique. Quels rapprochements sont possibles avec son style sobre et épuré? Dans la scénographie de la période de l'âge de fer, le visiteur découvre par exemple des urnes funéraires dans le sol, c'est-à-dire dans la situation dans lesquelles on les a trouvées lors des fouilles: la mise en scène choisie propose le moins d'écrans possibles entre le moment de la découverte et la vision du visiteur. Autre exemple: les traditionnels cadres autour des vitrines ont été supprimés, permettant un rapport plus direct entre le visiteur et le passé. Exemple plus général:

la totalité de l'architecture du bâtiment a été utilisée comme structure d'insertion de la muséographie, rendant le parcours très vivant, moins cloisonné. Comprendre ainsi comment le contenant choisi par l'architecte-designer sert le contenu.

- Elizabeth de Portzamparc commente aussi le choix du tunnel pour les pièces relatives à la Seconde Guerre mondiale dans cette région de la Bretagne. Comprendre qu'à travers ce choix scénographique surgit la question des limites entre intervention artistique et scénographie. Pour s'aider, mettre en parallèle la série des *Monuments* de Christian Boltanski (photographies de visages anonymes installées au sein de murs en forme d'autels ou en constellation d'images éclairées par de petites lampes).

## Pour en savoir plus

### À lire

- MERLEAU-PONTY Claire, EZRATI Jean-Jacques, *L'Exposition : théorie et pratique*, L'Harmattan, coll. « Patrimoines et sociétés », 2005.
- VEILLARD Jean-Yves, *Les Champs libres, naissance d'un projet culturel : cahiers d'un conservateur, 1985-2001*, Apogée, 2006.

### À consulter

- [www.archicool.com/expos/trambordeaux.shtml](http://www.archicool.com/expos/trambordeaux.shtml) : présentation du tramway de Bordeaux réalisé par Elizabeth de Portzamparc.
- [www.cyberarchi.tm.fr/actus&dossiers/annee2005/default.php?article=4591](http://www.cyberarchi.tm.fr/actus&dossiers/annee2005/default.php?article=4591) : dossier très complet sur les réalisations de l'architecte-designer (articles, photographies, plans...).
- [www.elizabethdeportzamparc.com](http://www.elizabethdeportzamparc.com) : le site d'Elizabeth de Portzamparc.

## ANDRÉE PUTMAN

Mêlant géométrie rectiligne et lignes courbes, le style d'Andrée Putman se réfère à celui des années 1930, fait de simplicité et de dépouillement, d'élégance et de raffinement. À travers une suite de projets très différents les uns des autres, elle nous entraîne à la découverte de son esthétique à la fois épurée et enjouée. De l'architecture d'intérieur aux décors cinématographiques, des meubles aux objets utilitaires, Andrée Putman dit s'intéresser à toutes choses concernant le domaine du style et toujours privilégier le jeu pour « alléger et changer un tout petit peu les choses ». Avec le cinéaste Peter Greenaway, elle crée un environnement japonisant pour le film *The Pillow Book* (1996), et utilise de manière récurrente les jeux de damiers noirs et blancs. De même, lorsqu'elle réalise l'aménagement intérieur d'un restaurant japonais dans un ensemble haussmannien à Paris, elle exploite l'aspect translucide des parois coulissantes des maisons traditionnelles nipponnes et y intègre des formes contemporaines épurées : c'est la confrontation des styles qui donnent la force au décor. Séduite par les rencontres de matières, elle évoque le poids des références culturelles dans son approche esthétique du design. Prête à répondre à toutes sortes de commandes, elle fait sans cesse preuve de la même attirance pour les jeux formels.

### Disciplines, classes et programmes

Enseignement artistique, 3<sup>e</sup> technologique.

Enseignement artistique, éducation plastique et dessin d'art appliqué aux métiers, CAP. Éducation esthétique, BEP.

Technologie, 2<sup>de</sup>. Les processus de production.

Éducation artistique-arts appliqués, T<sup>le</sup> artistique.

T<sup>le</sup> L option arts plastiques. Le programme de connaissance des arts concerne le xx<sup>e</sup> siècle: le design sera abordé dans sa relation avec les autres arts.

### Pistes pédagogiques

#### *Une influence esthétique: le Japon*

Dans deux de ses projets présentés dans le documentaire, Andrée Putman se réfère à la culture japonaise : pour le film de Peter Greenaway, *The Pillow Book*, l'univers esthétique s'inspire à la fois des intérieurs traditionnels japonais et des avant-gardes des années 1920 et 1930 ; pour la conception du restaurant japonais à Paris, c'est la rencontre entre le style haussmannien et l'empire du Soleil-Levant qui intéresse l'architecte.

- Visionner à plusieurs reprises les séquences concernées et prendre note sous la forme de croquis des effets produits par ces mélanges stylistiques. Faire émerger ce qui est proche de l'esthétique japonaise : le noir et blanc, la pureté des lignes, la sobriété et la semi-transparence du verre sablé...

• S'aider du film *Tadao Ando, architecte du silence* (cf. « Pour en savoir plus ») pour définir un versant de l'esthétique nipponne qui ne laisse pas indifférente Andrée Putman. Considéré comme l'un des plus grands architectes aujourd'hui, Tadao Ando (né en 1941) illustre parfaitement cette quête d'une pureté essentielle, de la profondeur spatiale et du calme. Il pratique un art dépouillé, travaille les lumières. Se reporter par exemple à l'une de ses premières œuvres, une petite maison privée sur deux niveaux (1976), dont la façade, plate et aveugle, est simplement marquée par les joints et les ondulations du coffrage de contre-plaqué ainsi que par les petites traces rondes régulières du système de fixation des banches. À partir de cette étude, il sera plus facile de faire la part des influences dans le travail d'Andrée Putman et d'en déduire ce qui l'attire dans l'art japonais, phénomène commun à beaucoup d'architectes du xx<sup>e</sup> siècle, notamment séduits par la rigueur des lignes et les contrastes noir/blanc. Une ou deux séquences de films du « plus japonais des cinéastes », Yasujiro Ozu (1903-1963), seront également utiles pour faire prendre conscience de la sobriété géométrique des décors d'intérieur. Se reporter à ses « shomin-geki » (dramas des gens du commun, dans la codification japonaise), dans lesquels il met en scène le petit peuple de la ville moderne et la réalité japonaise et se révèle l'observateur le plus attentif d'une société travaillée par des bouleversements bien plus profonds qu'on ne l'imaginait longtemps ici : la position basse de sa caméra respecte notamment la manière de vivre des Japonais dans leurs intérieurs (sur les tatamis), elle permet de rester aux côtés des personnages. Cette façon de filmer inscrit parfois les personnages dans un cadre, celui des cloisons et du plafond « surlignant » le rectangle de l'écran, pour les enfermer dans un monde clos. Ozu montre les espaces de la société japonaise (maison, entreprise, école, bar). Gourmand des plans sans personnages (paysages, intérieurs, objets), il ne masque pas le dispositif pour créer l'illusion, ne fluidifie pas les mouvements et les articulations du récit filmique. À partir des années 1940, son style se dépouille et sa caméra s'immobilise presque complètement, se condensant et se déplaçant sur un même objet, un même personnage, un même thème : se reporter en particulier à *Voyage à Tokyo* (1953) et *Le Goût du saké* (1962) pour l'étude.

### **Une référence historique : les années 1920 et 1930**

Le commentaire du film précise d'emblée qu'Andrée Putman emprunte au style des années 1930 l'utilisation des damiers noirs et blancs. Autre exemple de cet intérêt pour la période de l'entre-deux-guerres : l'admiration éprouvée devant une paire d'appliques dessinée par l'architecte et décorateur Robert Mallet-Stevens (1886-1945).

• Faire dessiner cette applique créée en 1926 et noter les réflexions de ses spectatrices. Décrire précisément l'objet et en définir les caractéristiques plastiques (matériaux, formes, aspect, symétrie...). Montrer ce qu'il y a de commun

entre cette applique et le style d'Andrée Putman. Les élèves expliciteront leur argumentation en s'appuyant sur le croquis et des images arrêtées en cours de projection.

- Robert Mallet-Stevens a également exécuté des décors de cinéma (en particulier ceux de *L'Inhumaine* de Marcel L'Herbier, 1923) ainsi que de nombreuses réalisations architecturales. Après avoir recherché au CDI ou en bibliothèque des images de ces dernières, démontrer l'omniprésence des jeux graphiques et des contrastes de valeur (noir et blanc) au moyen de dessins. Poursuivant leur travail de recherche en s'informant sur ce que fut le style Art déco dans les années 1920 et 1930, les élèves s'exerceront enfin à établir une synthèse montrant l'influence des avant-gardes de cette époque sur Andrée Putman.

### **De la sculpture au labyrinthe**

- *Observation d'œuvres.* Après une observation attentive du film et particulièrement de la séquence sur l'aire de jeux d'enfants, préciser ce que veut dire Andrée Putman lorsqu'elle parle d'« initiation à la sculpture », ainsi que ses références en la matière. À quelles œuvres sculpturales peut-on comparer ce travail ? À ce titre, montrer une œuvre de Carl André, *Scatter Piece* (1967), constituée de petits dés blancs jetés sur le sol, ou encore l'œuvre d'Alighiero e Boetti (1940-1994) représentant un personnage étendu par terre, fait de boules d'argile modelées à la main. Ces installations ont pour caractéristiques d'être constituées de formes identiques, des modules qui sont organisés ensuite en fonction d'un schéma précis.

- *Sujet de pratique artistique.* Réaliser un labyrinthe. Définir l'échelle, les matériaux et le lieu d'exposition. Ce projet peut être ou non en relation avec l'univers du jeu d'enfant. La notion de « labyrinthe » peut mener à une recherche personnelle au CDI, par exemple concernant les labyrinthes des jardins du XVIII<sup>e</sup> siècle.

### **Fiche élève : matériaux et contrastes, de l'observation à la création**

*Arts plastiques, 5<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup>. Le travail des matières.*

Andrée Putman porte beaucoup d'attention aux matériaux, à leurs associations et à leur contraste.

#### **Des mots pour le décrire**

Pendant la projection du film, relevez les adjectifs utilisés par l'artiste pour décrire les aspects des matériaux et les contrastes apparaissant lors des associations que l'architecte fait (couleur jaune du mur et couleur du merisier, aspect patiné du parquet et brillance du métal...).

#### **Deux par deux**

Explorez l'association insolite du vieux parquet et de la grille métallique réalisée pour Lagerfeld Gallery afin de faire ressortir l'intérêt d'Andrée Putman pour les différences d'époques et les voisinages de matières. Complétez le tableau ci-après.

Objet	Parquet	Petite grille
Matériau		
Couleur		Argenté
Aspect général		
Âge		Contemporain
Forme	Longues lattes	
Usage	Revêtement de sol	Grille

## Création

Une fois ce travail d'observation terminé, rapportez à la séance suivante des échantillons de matériaux différents collectés chez vous (exemples: textile, aluminium, papiers aux textures différentes...). Avec ceux-ci, produisez une réalisation plastique qui joue des contrastes entre les matériaux dans un souci esthétique, ainsi que le fait Andrée Putman. Vous pouvez coller ces matériaux, ou encore les découper, les coudre, de façon à renforcer le contraste de matières. Votre réalisation peut être abstraite ou réaliste, les formes des matériaux trouvés guidant en amont le travail.

---

## Pour en savoir plus

### À lire

- Andrée Putman, *Pyramyd*, coll. « Design & designer », 2003.
- GERSCHEL Stéphane, *Le Style Putman*, Assouline, 2005.
- ROUSSEAU François-Olivier, *Andrée Putman*, Éditions du Regard, 1989.
- TASMA Sophie, *Andrée Putman*, Norma, 1997.

### À voir

- ANTOINE Jean, *Tadao Ando, architecte du silence*, La Sept/Vidéo, Radio-télévision belge de la communauté française, Cinecom, 1989 (1 VHS, 30 min).
- DIETERICH Carolin, WREDE Diane von, *Andrée Putman*, Arte F, émission « Biographie », 2004 (1 DVD, 43 min).
- GREENAWAY Peter, *The Pillow Book*, Alpha films, 1997 (1 DVD, 126 min).
- GROS Dominique, *Andrée Putman*, Arte F, émission « L'art et la manière », 2005 (1 DVD, 26 min).
- OZU Yasujiro, *Coffret Ozu*, Carlotta Films, 2006 (vol. 1), 2007 (vol. 2) (4 DVD par coffret).

### À consulter

- [www.andreeputman.com/home.html](http://www.andreeputman.com/home.html): le site d'Andrée Putman propose un diaporama de toutes ses réalisations.

- [www.diplomatie.gouv.fr/label\\_france/FRANCE/ART/design/design.html](http://www.diplomatie.gouv.fr/label_france/FRANCE/ART/design/design.html) : sur le site du ministère des Affaires étrangères, un dossier du magazine Label France intitulé « À l'avant-garde du design ». En bas de la page, une interview d'Andrée Putman. À consulter dans son ensemble.
- [www.malletstevens.com/index.html](http://www.malletstevens.com/index.html) : des notices d'œuvres extraites du catalogue de l'exposition « Robert Mallet-Stevens, architecte » du Centre Pompidou à l'occasion de sa rétrospective en 2005.

## PHILIPPE STARCK

L'un des grands designers français, sans doute le plus médiatisé, explique sa théorie du « bon objet pour des non-consommateurs », « du geste important ». Volontairement provocateur, Philippe Starck manie autant la dérision que la concision. Ses productions témoignent de ces deux attitudes. Né en 1949, Starck est d'abord remarqué pour ses décorations de night-clubs parisiens, puis pour les appartements privés que François Mitterrand lui commande à l'Élysée (1982). Depuis, la star du design français a réalisé des bâtiments dans le monde entier : hôtels, musées, immeubles de bureaux, usines, résidences particulières, bateaux, théâtre... Ses créations les plus connues sont peut-être ses différents mobiliers urbains, ses téléviseurs aux matières nouvelles et son fameux presse-citron en aluminium aux lignes aérodynamiques comme la plupart de ses créations. Un créateur boulimique qui a le sens de la démesure ? Philippe Starck dit pourtant vouloir resserrer son champ d'investigation à l'objet le plus simple, voire le plus intime, celui qui a un lien charnel et organique avec le corps humain. Sa brosse à dents pour Fluocaril en était le signe avant-coureur. Il s'est depuis lancé dans l'aménagement de restaurants, aux décors luxueux et emphatiques, tandis qu'à l'étranger il continue de bousculer les traditions et les cultures des grandes métropoles.

### Disciplines, classes et programmes

Arts plastiques, 3<sup>e</sup>. L'architecture en tant qu'œuvre artistique.

Arts plastiques, 2<sup>de</sup> option arts. L'objet et le champ de la création contemporaine.

Arts plastiques, 1<sup>er</sup> L option arts. Le programme de connaissance des arts concerne le xx<sup>e</sup> siècle : le design peut être abordé dans sa relation avec les autres arts.

### Pistes pédagogiques

#### *La réaction par rapport à une pensée unique*

Philippe Starck produit de « beaux » objets, témoignant d'une approche esthétique qui privilégie la pureté des lignes, la tension des formes... Pourtant, dans son discours, il dit se moquer de la notion de « beau », et montre comme exemples de réussites artistiques les objets les plus kitsch, tels qu'un poisson articulé qui chante ou un tabouret nain de jardin. Le designer s'attache à la notion de « bons » objets qu'il qualifie d'honnêtes, responsables, respectueux de la personne.

- Faire réagir les élèves, par l'oral ou par le biais de la « Fiche élève » (cf. p. 57), à cette contradiction : montrer le caractère provocateur du discours de ce designer pour expliquer cette opposition évidente. Starck croit-il ou non à ce qu'il dit dans la toute dernière séquence du film, lorsqu'il montre le poisson articulé comme exemple d'objet « idéal » ? Est-ce un objet « beau » et « idéal » pour eux,

en matière de design ? Qu'est-ce, pour eux, que le bon goût ? En déduire, comme Starck, que celui-ci est relatif, culturel et temporel.

- Analyser ensuite, sous la forme d'une série de croquis à partir d'images arrêtées du film, certaines œuvres de Starck pour faire ressortir les points communs de tous ces objets : les lignes aux courbes tendues, l'aspect fuselé des formes, évoquant souvent des objets « aérodynamiques », la présence des couleurs pour les objets en plastique (le designer précise dans le documentaire qu'il n'y a pas de mauvaises couleurs, en revanche il cite un assemblage de couleurs néfaste), mais aussi l'utilisation du métal brillant ou poli et la sobriété qui y est rattachée...

- Enfin, étudier le « discours » du designer dans la séquence où il évoque la lampe *Miss Sissi*, « objet en creux de notre inconscient collectif », en réaction à l'omniprésence du minimalisme d'il y a vingt ans (à cet effet, rappeler ce qu'est le minimalisme en sculpture et son équivalent en design : le minimalisme est à l'origine d'une part importante de la sculpture contemporaine et de l'art conceptuel, lequel prolonge le souci d'économie de moyens jusqu'à privilégier l'idée sur la réalisation ; son influence se retrouve dans le design actuel). Comprendre ainsi la réaction de Starck face à ce qu'il appelle « la pensée unique », c'est-à-dire le fait que « tous » les designers travaillent dans cet univers culturel sans produire d'écarts importants entre les objets. Il se présente alors comme celui qui a ouvert une autre voie, « non créative », puisqu'il est parti du standard mental que chacun a de la lampe (c'est son exemple) pour la réaliser dans le matériau le plus économique, le plastique, et sans aucun ajout inutile. Expliquer, enfin, ce que la *Miss Sissi* « montre ou démontre » : le contraste entre sa forme, aussi simple que traditionnelle, la technologie du matériau et sa mise en œuvre soulignent non seulement sa fonction mais aussi sa valeur d'archétype intemporel (préciser que cette lampe-demoiselle est présentée à la vente dans un emballage qui, à la manière des boîtes de poupée, possède une fenêtre au travers de laquelle *Miss Sissi* se laisse admirer!).

### **S'asseoir : le geste « non créatif » et le détournement des matériaux**

- Dans le film, le designer nous montre une de ses créations, une chaise invisible (transparente), comme le résultat d'un geste « non créatif », qui exprime la chaise « minimum » (pas de style...). Transparente, elle s'appelle *La Marie* : référence burlesque à l'Immaculée Conception ? Née de la volonté du designer de libérer l'environnement d'objets inutiles pour ne laisser que les objets indispensables et justes, elle répond à une des philosophies de Starck : « L'objet doit être réduit au minimum, mais exister le plus possible avec le moins de concret possible. » *La Marie* se veut le prototype intemporel de sa fonction. Réalisée en une seule pièce moulée en polycarbonate non rayable (contrairement au plexiglas), elle est légère, empilable, solide, confortable. Totalement transparente, elle tend à disparaître, rendant du même coup le geste du designer aussi invisible que l'objet créé.

Elle est ainsi, selon les propres dires de Philippe Starck, la chaise non dessinée de « l'indispensable non-produit ». Toujours dans cette recherche du minimum, Philippe Starck en réduit les coûts pour qu'elle soit la moins chère de toutes ses chaises déjà éditées. Trouver d'autres exemples parmi ses nombreuses inventions qui témoignent de cette volonté.

- Préoccupé davantage par le bien (le bien-être) des gens, c'est-à-dire ce qui les fait vivre bien, ce qui les rend heureux, que par le bon goût, Philippe Starck a en effet inventé de nombreux mobiliers (originaux, provocateurs...) dont le but est d'épouser les reins, de proposer le confort, de créer une aire de jeux... et de susciter l'étonnement. À titre d'exemple, étudier le canapé (apanage des intérieurs bourgeois), avec le modèle du sofa *Bubble Club* du designer, le premier d'une série de meubles d'intérieur à mettre dehors. La classe dégagera les similitudes avec la démarche qui a servi la création de *La Marie*: l'intérêt du procédé de fabrication du rotomoulage est d'obtenir des corps creux monoblocs, sans soudure, « extraordinairement résistants, extraordinairement peu chers, colorés, amusants ». La classe relèvera l'intérêt du détournement d'un matériau et d'une technologie.

### **La méthode du « filtre », mode de travail et paramètre de longévité**

Lorsque Philippe Starck parle de sa méthode de travail, il explique qu'il faut « filtrer », c'est-à-dire évacuer l'inutile, épurer la forme jusqu'à recentrer l'objet sur ce qui le constitue dans son identité première. Revenir sur les exemples de *Miss Sissi* et de *La Marie*, pour clarifier cette idée de ne conserver que l'essentiel sans pour autant s'apparenter au minimalisme, à l'opposé duquel Starck se situe.

- Ce qui l'intéresse, dit-il, « c'est de créer des signes forts, des surprises ». Ainsi, pour la brosse à dents Fluocaril, petit objet « dérisoire » du quotidien, Starck s'inspire-t-il de l'œuvre de Constantin Brancusi, sculpteur roumain, auteur de *Muse endormie*, *Mademoiselle Pogany* et surtout de *L'Envol*. Les formes fuselées de cette dernière œuvre se retrouvent dans cet objet édité par Alessi, l'un des principaux éditeurs du design italien. Elles conviennent parfaitement à la forme de la main, et son esthétique participe à transformer l'univers clinique de la salle de bains en un univers esthétisé et coloré. De même, la chaise *Cheap chic* en tube d'aluminium époxy et coque en plastique, très économique, empilable, discrète et solide, constitue, pour Starck, la réponse « parfaite » aux besoins actuels des « citoyens », terme qu'il utilise pour affirmer sa volonté de s'adresser au plus grand nombre. Comprendre aussi qu'il s'agit pour lui de « vendre moins mais vendre mieux » à des « consommateurs citoyens », mettant en place un code de bonne conduite. Proposer une discussion en classe sur le rapport entre l'éthique du designer et ses objets.

- Le père de Philippe Starck était constructeur d'avions. Ceci explique peut-être l'aspect fuselé de toutes les formes de ses objets, du plus petit à ses œuvres architecturales les plus imposantes comme le *Nani Nani Building* à Tokyo (1989)

dont la « peau » verte en cuivre pré-oxydé épouse une courbe en plan (comme en coupe verticale) au niveau de la toiture. Il crée « une architecture de signes et de signaux de deuxième degré au moins, où les choses ne procèdent plus par un symbolisme direct [...], mais d'une manière plus occulte, en masquant le fonctionnel et le communicatif, de sorte que la qualité énigmatique devient à la fois métaphore et message », observe Marco Romanelli dans la revue *Domus*. Se référer à l'immeuble Asahi (1989), également situé à Tokyo, imposant volume noir aux parois courbes, surmonté d'une sorte de flamme « couchée », immense sculpture dorée et posée sur le toit.

• Après une analyse du film, l'explication du propos de Marco Romanelli et une présentation de ces deux projets d'architecture situés à Tokyo, proposer aux élèves de 1<sup>re</sup> L de traiter le sujet suivant à l'écrit, dans le cadre de la préparation à l'épreuve de connaissance des arts du bac : à partir de l'idée de « filtre » vu comme un outil de création par Philippe Starck, vous montrerez la spécificité de son travail dans ses différentes échelles, du plus petit objet aux œuvres architecturales, tant sur le plan formel que conceptuel. Vous accompagnerez votre analyse de croquis montrant ces spécificités.

### ***Fiche élève: le bon et le mauvais goût***

*Arts plastiques, 3<sup>e</sup> et 2<sup>de</sup> option arts. Travail à faire à la maison ou au CDI, après projection du film.*

1. Pour vous, qu'est-ce que le bon goût? Citez des exemples précis (vous pourrez interviewer des personnes autour de vous pour enrichir vos réponses, sans oublier que vous êtes l'auteur de ces réponses).
2. Même chose : qu'est-ce que le mauvais goût?
3. Le poisson exhibé par Philippe Starck appartient-il à ce que vous considérez de « bon goût » ou plutôt de « mauvais goût »? Justifiez en argumentant votre réponse. À quels autres objets vous fait-il penser?
4. Recherchez la définition de « kitsch » dans le dictionnaire et appuyez votre réponse sur des exemples précis (n'hésitez pas à questionner votre entourage, familial et scolaire).

## **Pour en savoir plus**

### **À lire**

- Starck *explications*, Éditions du Centre Pompidou, 2003.
- Starck *mobilier*, Michel Aveline, coll. « Les Créateurs », 1987.
- Starck, *words*, Éditions du Centre Pompidou, 2003.
- BAUER Christine, *Le Cas Philippe Starck ou De la construction de la notoriété*, L'Harmattan, coll. « Communication et civilisation », 2001.
- BERTONI Franco, *Starck, l'architecture*, Mardaga, coll. « Architecture et documents », 1994.

- COLIN Christine, *Starck*, Mardaga, coll. « Architecture et documents », 1988.
- DARMON Françoise, *Du sens dans l'utile: 9 entreprises, 9 créateurs*, Éditions du Chêne, 1992.
- GUILLAUME Valérie (dir.), *Écrits sur Starck*, Éditions du Centre Pompidou, 2003.
- MORGAN Conway Llyod, *Starck*, Adam Biro, 1999.
- PHILIPPI Simone, *Starck*, Taschen, coll. « Icons », 2004.

### À voir

- ALLARD Roland, *Starck*, Program 33, Arte, 2001 (1 VHS, 53 min).
- KENDALL Anna-Célia, *Le Sofa Bubble Club*, ARTE France, Centre Georges Pompidou, Lapsus, 2005 (1 VHS, 26 min).

### À consulter

- [www.cnac-gp.fr/Pompidou/WebTV.nsf/0/5FE68CFEE894B6BCC1256F3A004E8B8E?OpenDocument&sessionM=5.1.1&L=1](http://www.cnac-gp.fr/Pompidou/WebTV.nsf/0/5FE68CFEE894B6BCC1256F3A004E8B8E?OpenDocument&sessionM=5.1.1&L=1) : entretien de Philippe Starck au sujet du café Costes.
- [www.diplomatie.gouv.fr/label\\_france/46/fr/09.html](http://www.diplomatie.gouv.fr/label_france/46/fr/09.html) : Starck et les autres figures du design français sur le site du ministère des Affaires étrangères.
- [www.objectsby.com](http://www.objectsby.com) : la première boutique en ligne exclusivement consacrée aux objets de Philippe Starck.
- [www.philippe-starck.com](http://www.philippe-starck.com) : le site de Philippe Starck pour tout savoir sur ses architectures et intérieurs, ses meubles, appareils électriques, bagages...

## MARTIN SZEKELY

L'aventure d'un objet de consommation courante, de sa conception à sa fabrication, révèle l'importance du design de nos jours. En acceptant la commande de Perrier pour un verre distribué dans les cafés, Martin Szekely tente de concilier démarche créative et contrainte industrielle. Mais n'est-ce pas là le dessein de tout designer? La singularité de Martin Szekely est de rechercher la plus simple expression possible de l'objet, tout en répondant aux priorités fonctionnelles et symboliques : aller à l'essentiel en imaginant un objet « juste », compréhensible de tous. Les exemples de trois de ses créations – interrupteurs, briques à fleurs et verre Perrier – permettent d'apprécier sa démarche. Ainsi le choix d'une forme unique et simple, le carré, comme réponse à une commande d'interrupteurs, résume à elle seule l'idée que se font les gens de l'interrupteur et donne la possibilité de varier couleurs et matières. La méthode adoptée pour la conception des briques à fleurs témoigne d'une volonté de se libérer du dessin pour aller directement à l'essentiel, dicté par le geste le plus simple du potier. Puis, en suivant les étapes de la création du verre Perrier, on comprend la nécessité d'un partenariat entre le concepteur et les techniciens industriels. Les interventions des partenaires d'Arc International mettent en lumière les contraintes techniques de réalisation et donc les réajustements nécessaires à l'aboutissement du projet. Au final, le verre doit répondre aux exigences de l'entreprise : créer une image de la marque qui marie bouteille et verre, et allier la vision originale d'un artiste au souci premier des industriels de satisfaire leur clientèle.

### Disciplines, classes et programmes

Enseignement artistique, 3<sup>e</sup> technologique.

Enseignement artistique, éducation plastique et dessin d'art appliqué aux métiers, CAP. Éducation esthétique, BEP.

Technologie, 2<sup>de</sup>. Les processus de production.

Éducation artistique-arts appliqués, L3 et T<sup>le</sup> bac pro.

T<sup>le</sup> L option arts plastiques. Le programme de connaissance des arts concerne le xx<sup>e</sup> siècle : le design sera abordé dans sa relation avec les autres arts.

### Pistes pédagogiques

#### *Définir le champ d'investigation du design*

- En 3<sup>e</sup>, l'élève doit être capable de connaître une pluralité d'œuvres d'art aussi diverses les unes des autres, tant sur le plan de l'identification (installation, photo, peinture, sculpture...) que sur les intentions et démarches de leur créateur. Pour suivre le même objectif, mais appliqué cette fois à un autre domaine de création, les élèves pourront repérer à l'image les réalisations qui, même lorsqu'elles ne font pas l'objet d'un commentaire, rythment les propos du designer.

Toutes ont été créées par Martin Szekely.

Classer ces réalisations en distinguant :

– ce qui relève de l'espace privé et de l'espace public (mobilier d'intérieur et mobilier urbain) ;

– ce qui relève de la commande privée et de la commande industrielle.

Développer le propos selon lequel le travail du designer est réparti en trois champs d'application : la commande industrielle, la commande privée, l'absence de commande. Quelles peuvent être les implications de ces différents contextes de création ? Émettre des hypothèses sur les données que le designer doit prendre en compte selon les situations. Explorer pour cela les notions de reproductibilité en série, de coût, d'habitude de consommation, de goût esthétique du plus grand nombre ou d'un individu, d'image de marque... Pour le cas de la commande industrielle, faire le lien avec l'intervention du directeur commercial de la société Legrand qui explique que, pour s'imposer sur le marché, un objet doit être à la fois consensuel et fort.

- Effectuer une recherche documentaire sur les origines du design. Les situer dans un contexte historique : les métamorphoses socio-économiques du xx<sup>e</sup> siècle, notamment marqué par la modernisation de l'industrie, le développement de la consommation de masse, la démocratisation du bien-être. On a vu ainsi le passage d'une production artisanale d'ustensiles en nombres limités à une production d'une multitude d'objets en grandes séries, soumis à une concurrence accrue. Comprendre que le design s'est enraciné dans les entreprises productrices d'objets et qu'il s'est nourri des progrès des sciences appliquées, des innovations technologiques, des nouveaux matériaux, en prise sur les modes de vie et de pensée.

- Se demander si le design n'est qu'un processus lié à la production mécanisée ou s'il est aussi un moyen de transmettre des idées, des valeurs d'individus ou d'institutions et l'expression d'une sensibilité. Réfléchir au point de vue de Martin Szekely selon lequel, en tant que designer, il se défend de changer le monde : « Les objets n'apportent pas du bonheur », ils contribuent à « multiplier des petits plaisirs ». Se demander pourquoi on continue à produire des objets en masse. Ce n'est pas uniquement grâce aux mutations technologiques, mais aussi parce que les objets « parlent » : les designers offrent bien plus que fonctionnalité et efficacité aux industriels.

### ***La conception de l'objet et sa fabrication***

- Établir une analogie entre architecture (étudiée en classe de 3<sup>e</sup>) et design : tout comme l'acte de l'architecte, celui du designer est un acte de création. Il doit résoudre toute une série de problèmes techniques (liés à la production), et répondre à la demande d'une institution. L'objet a non seulement une fonction, mais aussi un impact visuel dans l'environnement.

- Lister tout ce qui semble appartenir à la « fonction » de l'objet dans le film, à partir de l'exemple du très populaire verre Perrier, fruit d'une savante élaboration. Rappeler le contexte : en 1995, Perrier décide d'abandonner son célèbre quart pour lancer la bouteille de 33 centilitres, en verre consigné et au même prix que celle de 25 centilitres. Pour renforcer la promotion, la marque décide de marier cette bouteille à un verre spécifique, pour former un duo inséparable. Ce verre doit porter une image forte ainsi que les valeurs de la marque. Selon la charte de qualité mise en place par l'Institut des cafés-brasseries à laquelle Perrier est associé, le verre ne doit pas être très délicat : ce nouveau pilier de bistrot doit être manipulé, posé et reposé sans cesse, il sera donc robuste et stable, mais aussi simple d'utilisation (empilable, d'un format adapté au lave-vaisselle...). Dans le film, Martin Szekely explique qu'il fallait créer une nouvelle entité, un objet dans le même esprit que la bouteille sans pour autant lui ressembler formellement. S'appuyer sur la distinction de l'usage d'un verre (boire) et d'une bouteille (verser) pour aider les élèves à commenter le choix final du designer : puisque la bouteille galbée semble protéger l'eau et ses bulles, le verre doit s'évaser pour offrir généreusement cette boisson. Quelles sont les similitudes entre les deux objets ? Retourné, le verre ressemble au goulot de la bouteille. Quels rapprochements la classe peut-elle dès lors faire avec les briques à fleurs ? Martin Szekely explique en effet qu'une nouvelle méthode de travail lui tenait à cœur : « ne plus dessiner de façon expressive ». Avec son verre Perrier, le designer invente bel et bien « un design sans dessin », pour lequel seul l'usage et le lieu commun ont imposé la forme. Puis, distinguer les « contraintes de production » des « contraintes de réalisation », les premières étant contenues dans le cahier des charges élaboré par la société Perrier, les secondes concernant particulièrement les techniciens verriers d'Arc International (nouveau nom, depuis 2000 des Cristalleries d'Arques). Commenter les propos du chef de produit et les images montrant différentes étapes de la mise au point du verre. Analyser la manière dont le designer navigue entre ces contingences. Les élèves donneront leurs verdicts sur le duo créé. Que leur évoque-t-il ? (Sur le plan symbolique par exemple, la liaison entre une bouteille aux formes féminines et un verre robuste, masculin, celle entre le buveur de bulles et la marque...)
- Un même type d'exercice portant sur un autre objet de la vie quotidienne ou bien sur la réussite d'autres verres créés pour accompagner une bouteille (le verre Ricard d'Olivier Gagnère, celui de Matali Crasset pour Orangina notamment) sera alors envisagé pour réinvestir les acquis de la réflexion sur la démarche de Martin Szekely.

### ***Le projet du designer : une démarche artistique ?***

- Au préalable, lister et commenter les propos de Martin Szekely sur son métier : – le design correspondrait à une « projection » dans l'avenir, très proche ou plus lointain (le design a en effet à voir avec le « projet », c'est-à-dire le futur) ;

- il est caractérisé par le fait qu'on lui demande de répondre à une question (commande), le designer est le répondeur;
- le designer aime aborder ce qu'il ne connaît pas (découvrir des nouveaux métiers enrichit son propre domaine);
- s'il y avait une nécessité du design, ce serait de constituer un médium pour « faire que les gens se rencontrent ».

Au cours de ce travail, garder à l'esprit le sentiment de Martin Szekely selon lequel un objet n'est juste qu'à un moment donné, dans un contexte donné (en ce sens, la question du beau ne le concerne pas), et selon lequel les objets ne sont en rien essentiels pour changer le monde.

- Les réflexions de Martin Szekely sur sa profession laissent à penser qu'il y aurait un rapport étroit entre sa démarche créative et sa démarche artistique. Ce serait même son objectif principal: créer un objet sans autre intérêt que son « artisticté ». À l'usage et à l'ergonomie, le designer ajoute en effet du rêve, de la sensualité, des symboles, de la poésie, des petits scénarios... Artiste? Designer? Les deux sans aucun doute.

Effectuer un travail en deux temps:

- rechercher dans le documentaire des exemples pertinents qui démontrent un acte intentionnel, un parti pris créateur. Ainsi en est-il des briques à fleur par exemple, « mariage de raison entre l'art et l'industrie ». Faire préciser les étapes de la réflexion du designer aboutissant à cette création;
- puis, se demander si la recherche du geste premier pour un objet « juste » et simple n'est pas sans rappeler certaines pratiques picturales?
- Établir un parallèle entre la notion de « projet » chez le designer et chez l'architecte afin de constater que ces deux domaines interfèrent souvent: Martin Szekely a dessiné les plans du commissariat de police de la Courneuve, Philippe Starck a réalisé de nombreux bâtiments (immeuble Asahi, Groningen Museum...).
- Puis, faire comprendre la différence entre le projet d'un architecte ou d'un designer et celui du peintre: ce dernier peut s'apparenter au travail de l'élève en arts plastiques, qui n'est pas contraint à un programme de création et de fabrication, mais repose sur une démarche personnelle, dans l'intention de réaliser.

### ***L'objet, de son usage quotidien à son utilisation en peinture et en sculpture***

Le film incite les élèves à porter un regard neuf sur ce qui nous entoure, à plus forte raison, sur les objets du quotidien. En prolongement des pistes précédentes, il sera possible d'étudier la manière dont l'objet « verre » est utilisé dans l'œuvre d'art, de commenter l'utilisation formelle et conceptuelle qu'en font les artistes à travers des œuvres allant des vanités du XVII<sup>e</sup> siècle jusqu'au *Verre d'absinthe* de Pablo Picasso par exemple.

## Fiche élève : travail sur « l'objet »

---

Arts plastiques, 3<sup>e</sup> et 2<sup>de</sup>. Travail par groupe de quatre élèves.

### 1. Préparation

Vous apporterez chacun un verre, puis, à l'intérieur de chaque groupe, vous choisirez celui qui vous paraît le plus riche plastiquement, et justifierez ce choix.

### 2. Observation

Complétez le tableau suivant en observant l'objet.

<b>Aspects formels</b>	Forme	
	Taille	
	Volume	
	Matière	
	Couleur	
<b>Aspects fonctionnels</b>	Manipulation	
	Utilisation	
	Efficacité	
	Solidité	

### 3. Travail individuel

Sous la forme d'un projet dessiné en élévation (de face), vous produirez une réalisation personnelle, qui conserve la forme de l'objet en lui ôtant sa fonction.

Puis, vous réaliserez un autre travail qui garde la fonction de l'objet en modifiant sa forme.

Comparez en quelques lignes les deux productions.

Est-il toujours possible de modifier la fonction sans changer la forme ?

Qu'est-ce qui vous paraît le plus facilement transformable ?

---

## Pour en savoir plus

### À lire

- FAYOLLE Claire, SCHLATTER Christian, GINGERAS Alison M., *Martin Szekely*, Images modernes, 2003.
- HANÉ Gilles, HIGEL Benoît, « L'emballage, une séduction codée », *TDC*, n° 798, juin 2000, CNDP, réf. 75503590.
- ROUAULT Jean-Baptiste, *Découvre le design de Martin Szekely*, Regard, CNDP, coll. « L'atelier », 2004, réf. 755D0068.
- SCHLATTER Christian, *Martin Szekely à Vallauris*, Grégoire Gardette Éditions, 1998.
- SZEKELY Martin, SCHLATTER Christian, *Des étagères*, Bernard Chauveau éditeur, coll. « Couleurs contemporaines, les cahiers », 2005.

## À consulter

- **[www.arc-intl.com/Accueil.aspx](http://www.arc-intl.com/Accueil.aspx)**: le site du groupe industriel Arc international. Consulter la page sur l'histoire du verre Perrier, designé par Martin Szekely. Toutes les étapes (de l'idée de départ jusqu'à la réalisation en partenariat avec les ingénieurs) y sont décrites. Cliquer sur « Le B to B », puis sur « L'histoire d'un succès ».
- **[www.martinszekely.com](http://www.martinszekely.com)**: le site de Martin Szekely, pour connaître certaines de ses réalisations. Les photos de ses meubles sont dans la rubrique « Texts », assortis d'une réflexion sur le processus de création de l'objet. Dans la rubrique « Contact », consulter le lien vers « Kréo », agence conseil visant à développer des projets industriels avec des designers (de nombreux exemples de créations dans la rubrique « Design »).

## ROGER TALLON

Roger Tallon s'impose comme une figure fondamentale du design en France, dont le grand esprit d'innovation a marqué le renouvellement des formes, du statut et des usages des objets. Il a semé autour de lui bien des œuvres aussi bien à implications domestiques (siège, téléviseur, montre, escalier...) qu'institutionnelles, artistiques et strictement industrielles (TGV, métro de Mexico, funiculaire de Montmartre...). Sa singularité repose aussi sur une capacité à ériger des ponts entre deux disciplines qui, bien souvent, se maudissent : celle de l'architecture et celle de l'ingénierie. Résolument impliqué dans une exploitation des technologies modernes, des modes de fabrication industrielle et des matériaux, Roger Tallon modèle les objets de notre futur proche. Dans ce film, il commente quelques-uns de ses fleurons, exposant ainsi sa conception du métier de designer. Roger Tallon prend en compte les nombreuses contraintes qui sous-tendent la création d'un objet industriel. Il s'oppose néanmoins résolument à la seule nécessité de produire et de faire vendre plus. Le designer se doit de proposer des solutions innovantes et, par les objets qu'il conçoit, participer à l'évolution des modes de vie. L'intention de notre créateur est claire : « Faire demain ». Ses productions révèlent, de toute évidence, une recherche constante du progrès.

### Disciplines, classes et programmes

Arts plastiques, 4<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup>. Représentation. Formes et matières.

Arts plastiques, T<sup>le</sup> L option arts. L'œuvre et le corps.

Enseignement technique, arts appliqués, 2<sup>de</sup> et T<sup>le</sup>. Culture design. Étude de cas.

### Pistes pédagogiques

#### *Le métier de designer*

- Demander aux élèves ce qu'est pour eux un designer. Le mot « design » est devenu fourre-tout : plus de quatre-vingt ans après sa préhistoire moderniste, dans les années 1920-1930, ce terme recouvre une définition confuse en France, où se chevauchent les notions de dessin, d'industrie, de technologie, de service, mais aussi d'art décoratif, de style, de mode, de marque, d'image, de web design, de graphisme... Ce travail permettra de clarifier la représentation d'un métier que Roger Tallon définit précisément dans le film. En effet, le design regroupe plusieurs spécialités : graphic designer, product designer, packaging designer et designer industriel. Rappeler que le designer est un professionnel de la création au service d'utilisateurs (entreprises...). Généraliste aux spécialités multiples (connaissance des moyens de production et des matériaux, marketing, sens artistique...), il allie intuition et expérience pour innover et formuler des solutions concrètes et nouvelles. Pendant la projection,

prendre des notes et dégager les différentes qualités du designer rappelées par Roger Tallon :

- « un designer doit pouvoir s'exprimer dans tous les domaines, mais en suivant toujours la même démarche » ;
- « il faut que ce soit quelqu'un qui ait des idées nouvelles, non pas farfelues, mais amenant un réel progrès, un changement et des avantages » (exemple : pour le TGV, profiler les engins ne permet pas seulement d'augmenter la vitesse mais aussi de réduire le bruit) ;
- « le design correspond à une réponse dans un climat de contraintes [...] sans contraintes, pas de design » ;
- « l'artiste peut faire ce qu'il veut, pas le designer [...] le designer répond, lui, à des besoins, à une demande qui correspond à un grand nombre de ses concitoyens, non à une vue idyllique du devenir [...] le designer doit vivre avec les gens de son époque » (exemple : par rapport aux trains d'antan, le Corail de 1974 voit ses lignes adoucies, ses sièges « plus confortables à l'œil » et son espace décompartmenté, à l'image de celui de l'avion, face auquel il apparaît moins désuet) ;
- « le designer n'aide pas à faire vendre mais contribue à vendre mieux, en créant un objet "bien conçu" ».

Chacune de ces caractéristiques devra être illustrée par des exemples de créations pris dans le film : un texte commentera le choix de l'élève.

- Puis, introduire la notion de « transfonctionnalité » à partir des exemples du siège multifonctions et du TGV duplex (son espace supérieur, intercirculatoire, notamment). Discuter enfin l'importance d'homogénéiser l'ensemble d'un projet (surtout pour des créations à grande échelle telles que le TGV). Les élèves se rendront compte que le designer, dans la production industrielle, se distingue par sa capacité à transformer un ensemble de contraintes antagonistes en un produit lisible, utile ; il est un metteur en forme capable d'inventer.
- Pour clore la séance, revenir sur le propos de Roger Tallon selon lequel « le designer fabrique demain » afin, cette fois, de dresser un portrait de cette personnalité extrêmement marquante.

### ***La modernité technologique***

Par l'exploitation de technologies modernes, Roger Tallon a participé à l'évolution des formes, des fonctions et du statut des objets contemporains. S'aider du film pour étayer la relation entre modernité des objets et innovation formelle et structurelle offerte par la technologie. Les sièges pour le Grand Palais, ceux du train Corail, la gamme des montres Lip permettront d'exposer l'intérêt que revêt l'utilisation des matières plastiques, matériau remarquable du point de vue de la facilité des principes de fabrication et de mise en forme industrielle (moulage en particulier).

### ***La chaise pliante, une réponse à un cahier des charges exigeant***

Roger Tallon insiste sur le fait qu'un designer doit concevoir ses objets en fonction de contraintes dictées par la nature de la commande. En quoi la chaise pliante répond-elle aux exigences d'encombrement et de manipulation qui ont présidé à sa conception? Réaliser une série de croquis qui décompose et rend compte du fonctionnement et des mouvements des différentes parties de cette chaise. Pour ce faire, recourir à une maquette en papier. Puis étudier d'autres chaises pliantes et comparer les solutions. Mener des études graphiques afin de témoigner des analyses menées, tant sur les mécanismes (et leur répercussion sur la manipulation, l'encombrement, le confort) que sur les différents matériaux et les technologies de mise en forme utilisés. Cet exercice donnera lieu à une application des principes fondamentaux de la géométrie descriptive et de la représentation codifiée (graisses et qualités des tracés, traits d'axe...).

### ***La modernité formelle***

Après le documentaire et le commentaire des thèmes qui y sont abordés, dégager à l'aide de croquis les indices de nouveauté, d'évolution, de modernité des objets, relatifs à l'année de leur production : en particulier pour l'escalier hélicoïdal en fonte, le poste de télévision et les sièges pour le Grand Palais. Procéder à une analyse formelle des éléments qui constituent chaque objet, tout en prenant en compte les technologies de fabrication. Évaluer les répercussions de ces productions sur le mode de vie. Auparavant, exposer aux élèves un bref historique de l'évolution formelle et technologique de ces objets au fil des années.

### ***Relookage d'un train***

Cet exercice servira d'introduction aux modes conventionnels de représentation.

- Au préalable, rappeler les grandes réalisations de Roger Tallon dans le domaine des transports : le métro de Mexico (1969) ; à la même époque, les maquettes du TGV 001 (pour Alstom) sont prêtes ; 1974, les trains Corail sont mis en circulation, première étape de modernisation pour la SNCF et ses voyageurs, le changement demeure sensible (ergonomie, confort, couleur, sonorisation, éclairage...) ; Roger Tallon transforme bientôt toute l'image de la SNCF (identité visuelle, signalétique, uniformes des contrôleurs...) ; le projet TGV Atlantique démarre en 1986, Eurostar en 1987 ; un nouveau funiculaire signé Tallon gravit la colline de Montmartre en 1991. À partir de 1994, lui seront confiés les programmes des TGV texan et canadien, le TGV à deux niveaux pour la France, le projet du métro parisien Météor...
- Dessiner les trains Corail et le TGV Duplex : plans en coupe et en projection orthogonale. Insister sur le respect des proportions. Puis, se servir d'un papier calque sur lequel seront portées les couleurs qui semblent souligner la spécificité du modèle. S'interroger sur les expressions de la vitesse traduites par ces

compositions (la conception d'un espace ouvert, tout en rondeur, en douceur, élimine les compartiments en alignant l'image du train sur celle de l'avion...).

• Roger Tallon annonce dans le film que les performances des TGV vont encore augmenter. Imaginer le décor de ces TGV du futur. La vue de côté du train pourra être complétée par une vue de face, de dessus et sans doute par une représentation en perspective. Des exercices d'expression gestuelle pourront servir en appui à la démonstration.

### **Fiche élève : formes et matières**

*Arts plastiques, 3<sup>e</sup>.*

#### **1. Trois objets**

Observez le mobilier pour une discothèque (1966), le poste de télévision (1966) et les sièges pour le Grand Palais (1969) que Roger Tallon a conçus il y a maintenant près de cinquante ans et complétez le tableau suivant.

	<b>Croquis de la forme générale de l'objet</b>	<b>Couleurs utilisées</b>	<b>Matériaux utilisés</b>
Mobilier pour discothèque			
Poste de télévision			
Sièges pour le Grand Palais			

#### **2. Matières**

À l'aide de la technique de votre choix, traduisez les matières utilisées dans ces trois objets et leur(s) qualité(s) de surface (brillant, mat, lisse...).

#### **3. Représentation graphique**

Choisissez deux de ces objets et représentez-les sur une feuille de format A4, afin d'exprimer la simplicité des lignes, la variété des couleurs et les qualités des matières mises en œuvre dans ces objets.

## **Pour en savoir plus**

### **À lire**

- Roger Tallon, Éditions du Centre Pompidou, coll. « Monographie », 1993.
- BURE Gilles de, BRAUNSTEIN Chloé, *Roger Tallon*, Dis Voir, 1999.
- DOZE Pierre, « Roger Tallon », *Intramuros*, n° 97, octobre 2001.
- MILLET Catherine, *Roger Tallon à Vallauris*, Grégoire Gardette Éditions, 2001.
- MILLET Catherine, « Roger Tallon, à l'intérieur et hors d'une discipline », *Art Press*, n° 185, novembre 1993.
- VÉDRENNE Élisabeth, « Roger Tallon, total designer », *L'Œil*, n° 529, septembre 2001.

**À voir**

– SCHWERFEL Heinz Peter, *Le TGV*, Lapsus, Artcore Films, La Sept-Arte, La Cinquième, Blue Space Media, SNCF, coll. « Images de la Culture ; architecture et design », 1999 (1 VHS, 27 min).

**À consulter**

- [www.cite-sciences.fr/francais/ala\\_cite/expo/tempo/aluminium/audios/tallon.html](http://www.cite-sciences.fr/francais/ala_cite/expo/tempo/aluminium/audios/tallon.html) : dans le cadre d'une exposition sur l'aluminium, le site de la Cité des sciences propose des ressources sur ce matériau. Roger Tallon s'en étant beaucoup servi pour ses créations les plus célèbres, le site propose une petite biographie du designer, des photos de ses créations et des documents audio.
- [www.placeadesign.com/reperes/portraits/tallon.html](http://www.placeadesign.com/reperes/portraits/tallon.html) : un portrait de Roger Tallon sur un site dévolu à l'enseignement du design.

## RESSOURCES

## Au CNDP

- « Le design », *TDC*, n° 874, avril 2004, CNDP, réf. 755A0374.
- « Profession designer », *Éducation technologique*, n° 21, janvier 2003, CRDP de l'académie de Versailles, Delagrave, réf. 7800ET21.
- *Design : des arts plastiques aux arts appliqués*, CNDP, 1996, réf. 00271085.
- *Kit sièges*, CRDP d'Aquitaine, 2003, réf. 3309M018 (3 posters, 24 cartes postales, 2 planches à dessin, 42 cartes, 2 cartes à plier, 24 cartes, 1 livret).
- COURTECUISSÉ Claude, GAUCKLER Geneviève, *Dis-moi le design*, CNDP, Isthme Éditions, 2004, réf. 755D0049.
- DARMON Françoise, FERRUCCI Jean-Dominique, MÉGATON Olivier, *Histoires d'objets*, CNDP, Éditions du Centre Pompidou, Les Films d'ici, Paris première, Creative Agent Consultants, Digimage, TF1 vidéo, 2002, réf. 0DE00010 (3 DVD : *Rencontres avec dix designers français, Travailler/S'asseoir, S'attabler/S'éclairer*).
- FAYOLLE Claire, *C'est quoi le design ?*, Autrement Jeunesse, CNDP, coll. « Junior. Arts », 2002, réf. 755D0007.
- JUTTET Françoise, GIBSON Philippe, *Designer, l'artiste au quotidien*, CNDP, coll. « Travailler aujourd'hui », 1996 (1 VHS, 13 min ; 1 livret pédagogique).
- MAURAND Laurence, *Aventures d'objets*, CRDP de Limoges, coll. « Carnets pédagogiques », 1996.
- MOLLARD Claude, PUSLECKI Jean-Marie, *MobiDécouverte*, CNDP, CRDP d'Aquitaine, 2003, réf. 3309M024.
- [www.cndp.fr/RevueTDC/874-67332.htm](http://www.cndp.fr/RevueTDC/874-67332.htm) : création d'un produit destiné à la reproduction en série, le design est parfois bien autre chose pour son concepteur : une révolution ou une poésie au service du quotidien. Un article sur les « Mutations esthétiques » de la journaliste Alice Morgaine pour la revue *TDC*.

## Autres sources

- *Design de A à Z*, Éditions du secrétariat d'État à l'Industrie, coll. « Mode d'emploi », 1998.
- AMADO Gilles, BENIZEAU Thierry, *La laideur se vend mal : Raymond Loewy*, DAP, France 2, Renn Pathé télévision, coll. « Arcanal », 1985 (1 VHS, 51 min).
- BARRÉ-DESPOND Arlette (dir.), *Dictionnaire international des arts appliqués et du design*, Regard, 1996.
- BUREN Daniel, *Le Sens de l'art*, Université de tous les savoirs, 2000 (1 DVD, 87 min).
- COUTURIER Élisabeth, *Le Design, hier, aujourd'hui, demain : mode d'emploi*, Filipacchi, 2006.
- FAYOLLE Claire, *Le Design*, Scala, coll. « Tableaux choisis », 2005.
- FLAMAND Brigitte (dir.), *Le Design : essai sur des théories et des pratiques*, Institut

français de la mode, Regard, 2006.

- GUIDOT Raymond (dir.), *Design, techniques et matériaux*, Flammarion, 2006.
- GUIDOT Raymond (dir.), *Histoire du design : 1940-2000*, Hazan, 1994.
- GUIDOT Raymond, JOUSSET Marie-Laure (dir.), *Les Bons Génies de la vie domestique*, Éditions du Centre Pompidou, 2000.
- LOEWY Raymond, *La laideur se vend mal*, Gallimard, coll. « Tel », 1990.
- SCHIRMAN Danielle, KENDALL Anna-Celia, *Design*, Arte vidéo, 2007 (1 DVD, 156 min).

## Sur Internet

- <http://crdp.ac-bordeaux.fr/ac/index.asp?pole=5> : pôle de ressources sur le design proposé par l'académie de Bordeaux (des liens vers les sites institutionnels, des conseils pour monter un projet artistique et culturel...).
- <http://homepage.mac.com/philosophie/liens/txt/pointeursdesign.html> : important répertoire de ressources sur le thème du « Mobilier-Design ».
- [www.admirabledesign.com](http://www.admirabledesign.com) : site consacré à toutes les formes du design (galeries, interviews, forum, articles...).
- [www.artsculture.education.fr/design/default.asp](http://www.artsculture.education.fr/design/default.asp) : une sélection de ressources documentaires pour aborder le design à l'école. Dans la rubrique « Ressources », « Expériences et témoignages » présente les expériences pédagogiques menées dans le domaine du design.
- [www.dizajn.net](http://www.dizajn.net) : toute l'actualité du design (expositions, salons, sites...).
- [www.france5.fr/artcontemporain/](http://www.france5.fr/artcontemporain/) : à l'occasion de la diffusion d'une série documentaires sur l'art contemporain, le site de France 5 a consacré un espace à l'art contemporain, ses artistes, ses œuvres... Des clés pour comprendre cet univers, à travers des vidéos (rubrique « Vidéothèque »), des outils pédagogiques (rubrique « Côté Profs »), une bibliographie et une sélection de liens (rubrique « En savoir plus »). À consulter dans son ensemble.
- [www.materio.com](http://www.materio.com) : site du Centre indépendant sur les matériaux et les produits innovants dont certaines rubriques gratuites sont suffisantes pour des recherches documentaires faites par des élèves sur les matériaux (« Dazibao » permet de poser des questions précises sur les matériaux et leurs différentes propriétés ; « Glossaire » clair et simple des matériaux).
- [www.placeaudeesign.com](http://www.placeaudeesign.com) : créé par le secrétariat d'État à l'Industrie, la délégation aux Arts Plastiques du ministère de la Culture et de la Communication, ce site pédagogique est incontournable pour découvrir le design et comprendre le rôle des designers dans le monde de l'industrie et du marketing (historique du design, lexique du design, études de cas, bibliographies, sitographies...).
- [www.tribu-design.com](http://www.tribu-design.com) : riche base de données sur le design (un musée virtuel avec plus de 700 œuvres du xx<sup>e</sup> siècle, des archives à consulter...).
- [www.via.asso.fr](http://www.via.asso.fr) : portraits et coordonnées de tous les designers français.

