

p l

#3

a t

e a

u

plateau

#3

Édito

Le départ de leur voyage eut lieu le lundi quinze octobre du port des Gobelins, au nord du treizième arrondissement parisien. Ils furent dix-sept à lever l'ancre, avides de commencer cinq mois de navigation au sein d'un archipel méconnu : le Mobilier national. À la proue de leur caravelle, ils hissèrent fièrement le chatoyant pavillon d'Angiviller*. De rivages en rivages, ils découvrirent des nations singulières, dont ils tachèrent de comprendre les coutumes : peuples de robustes Lustriers, de paisibles Liciers, de chaleureux Tapissiers, qui tous leur ont offert l'hospitalité.

le collectif étudiant

*. Lieu de résidence des directeurs successifs du Mobilier national et des manufactures jusqu'au début des années 2000, et inoccupé depuis lors, le pavillon d'Angiviller est aujourd'hui en attente d'un projet de requalification. L'expérimentation Master Design s'inscrit dans une période de transition qui vise à questionner le devenir de cet hôtel particulier situé au cœur de l'institution.



5. Édito / collectif étudiant
8. Le collectif étudiant en résidence au Mobilier national
9. Préambule / collectif enseignant
10.
1. Partir à la rencontre du réel
12. Séminaire, rencontre avec Laura Pandelle
18. Intrusion / Chloé Allain, Yasmina Deek, Chloé Develle, Pauline Ristori, Louis Troxler
20. Gestuaire : archiver un patrimoine vivant / Marion Jolivet Duval, Bertille Rouillon, Lisa Rousseau
24.
2. Révéler l'envers du décor
26. Séminaire, rencontre avec Vincent Broquaire
32. Mob Type, un caractère identitaire variable / Chloé Develle
36. Le paon et le blaireau / Lisa Rousseau
38. Désencastrier / Louis Troxler
44. Matrimoine (démon) / Aurore Kinzonzi
48.
3. Construire un monde rêvé
50. Séminaire, rencontre avec Luca Merlini
55. Mondes flottants / Marion Jolivet Duval, Bertille Rouillon
61. Curiosités post-divinatoires / Yasmina Deek, Carla Martinez Rivera, Alexandra Pascual, Romane Schwartz (Embièvré) / Yasmina Deek
66.
68.
4. Donner vie aux objets
70. Séminaire, rencontre avec Felipe Ribon
74. Party fine / Pauline Ristori
81. Fantasma, les fragments du surréel / Anaïs Lamellière
84. Interpréter l'image fantôme / Anaïs Lamellière
86. Femmes mobiliers / Louise Richard
91. Les Assises du XVIII^e siècle / Louise Richard
92.
5. Semer la confusion
94. Séminaire, rencontre avec Laurent Petit
99. Vivarium, (re)visiter la visite / Marion Jolivet Duval, Yohann Leroy, Ophélie Quesnel, Lisa Rousseau
102. Ne pas mettre à distance mais faire vivre notre patrimoine ! Rencontre avec Pierre Sanner
106. À la table de l'héritier du Garde-Meuble / Chloé Allain, Pauline Fillon, Yohann Leroy, Ophélie Quesnel
110. Pas avant 9 h et pas après 16 h / Aurore Kinzonzi, Carla Martinez Rivera, Alexandra Pascual, Louise Richard
116. Fabuler la résidence / Chloé Allain, Romane Schwartz
127. Remerciements

Le collectif étudiant en résidence au Mobilier national

Chloé Allain

Designer graphique en stratégie et communication
Stage au sein du Studio 5.5, pôle Design graphique.
2016-2018 : DSAA Communication de marques, Ensaama.
2014-2016 : BTS Design, communication, espace et volume, Ensaama.

Yasmina Deek

Archiviste de tous les temps
Stage chez Jean Nouvel Design, pôle Architecture intérieure
2016-2018 : DSAA Design d'espace Territoires habités, École Boule.
2013-2016 : Licence d'Architecture d'intérieur, Académie libanaise des Beaux-Arts.

Chloé Develle

Type & Graphic designer, chercheuse de formes en tous genres
Stage chez R2 Design à Porto, et au sein du Studio Philippe Apeloig à Paris (design graphique)
2016-2018 : DSAA Design graphique, Ensaama
2014-2016 : DMA Typographie, École Estienne

Pauline Fillon

Designer graphique en stratégie et communication
Stage chez Bon Parfumeur, maison de parfum
2016-2018 : DSAA Communication de marques, Ensaama
2016-2014 : BTS Design, communication, espace et volume, Ensaama

Marion Jolivet Duval

Diplomate couteau-suisse
Stage au sein de l'Agence 8'18", conception lumière
2017-2018 : M2 à l'ENS de Cachan, obtention de l'agrégation d'Arts Appliqués
2015-2017 : DSAA Design d'espace Territoires habités, École Boule
2013-2015 : CPGE arts et design, École Duperré

Aurore Kinzonzi

Designer graphique
Stage chez Fabbula, Réalité virtuelle & New Media
2016-2018 : DSAA Image média éditorial, École Duperré
2014-2016 : BTS Design graphique, École Duperré

Anaïs Lamellière

Designer couleur et matière virtuelles
Stage en design Couleur et Matière pour Adobe (logiciel informatique)
2016-2018 : DSAA Mode et environnement, École Duperré
2014-2016 : BTS Design, communication, espace et volume, École Boule

Yohann Leroy

Designer, scénographe
Stage à l'Atelier Nils Rousset, scénographie et construction de décors
2016-2018 : DSAA Mode et environnement, École Duperré
2014-2016 : BTS Design d'espace, École Duperré

Carla Martinez Rivera

Lectrice de symboles perdus
Stage chez Merooficina à Porto et CUT architectures à Paris (architecture et architecture intérieure)
2016-2018 : DSAA Design d'espace Territoires habités, École Boule.
2014-2016 : BTS Design d'espace, École Boule.

Alexandra Pascual

Magicienne des entre-deux
Stage chez Quintal Éditions, atelier d'impression en risographie et maison d'édition
2016-2018 : DSAA Design Image média éditorial, École Duperré.
2014-2016 : BTS Design textile, École Duperré.

Ophélie Quesnel

Designer d'espace
Stage à l'Atelier AtoY, Scénographie d'exposition
2016-2018 : DSAA Design d'espace,

Territoires habités, École Boule.

2014-2016 : BTS Design d'espace, École Boule.

Louise Richard

Designer de mode
Stage chez Lacoste, fashion show
2016-2018 : DSAA Image média éditorial, École Duperré
2014-2016 : BTS Mode, École Duperré

Pauline Ristori

Créatrice d'images
Stage chez Montex, broderie, métiers d'art de Chanel
2016-2018 DSAA Mode et environnement, École Duperré
2014-2016 DMA Illustration, École Estienne

Bertille Rouillon

Designer textile libérée
Stage chez Singular Paris, agence de set design et scénographie dédiée à des marques de luxe
2016-2018 : DSAA Mode et innovation textile, Ensaama
2014-2016 : BTS Design textile, La Martinière Diderot, Lyon

Lisa Rousseau

Fière fresquiste
Stage à l'Atelier 20.12, décor de théâtre et événementiel
2016-2018 : DSAA métiers d'art, Ensaama
2014-2016 : DMA fresque mosaïque, Ensaama

Romane Schwartz

Conteuse virtuelle
Stage chez Okoni, agence d'innovation
2016-2018 : DSAA Design graphique, Ensaama
2014-2016 : BTS Design graphique, Esaa

Louis Troxler

Designer Fabulateur
2016-2018 : DSAA Mode et environnement, École Duperré

Préambule

Plateau #3 est le troisième opus de la revue du master « Design : création, projet, transdisciplinarité » des Écoles Boule, Duperré, Estienne et de l'Ensaama.

L'expérimentation pédagogique engagée à la rentrée 2015 par la Conférence des écoles supérieures d'arts appliqués de Paris (Cesaap) et validée en 2019 comme valant grade master, sous l'égide du Cnam, réunit des étudiants issus des différents champs du design, pour une année de recherche en résidence dans une institution d'accueil.

Le cursus permet d'enchaîner recherches collectives et individuelles, immersion professionnelle et projet de médiation, à travers rencontres, ateliers intensifs, séminaires, tutorat individualisé, stage de cinq mois et exposition collective.

Le Mobilier national – avec les manufactures des Gobelins, de Beauvais et de la Savonnerie – est depuis 2015 le terrain d'expérimentation du master. Abrisés au cœur de l'enclos des Gobelins, dans les murs du pavillon d'Angiviller, dix-sept jeunes designers ont initié leurs projets, cette année, sous le prisme de la narration, en résonance avec l'histoire, le patrimoine, l'identité, les savoir-faire et les problématiques d'actualité de l'institution multi-centenaire. Pour projeter son avenir, elles et ils nous proposent d'écouter, lire, goûter, danser, rêver, habiller, allumer, numériser, réanimer, prédire, mettre en scène... tout ou partie du Mobilier national en s'engageant dans les multiples dimensions narratives dont il est porteur.

« Fabulation(s) - Plateau #3 » est le nom de l'exposition qui a présenté ces projets de recherche en design aux Ateliers de Paris, du 4 au 26 avril 2019.

Le collectif enseignant

Caroline Bougourd	École Boule
Valérie de Calignon	École Boule
Antoine Fermey	École Boule
Nounja Jamil	École Duperré
Raphaël Lefeuvre	École Estienne
Vincent Loiret	Ensaama
Isabelle Mehling-Sinclair	Ensaama
Clémence Mergy	École Duperré
Jean-Christophe Valleran	Ensaama

1. Partir
à la ren-
contre
du réel

Documenter un lieu
Éclairer une naissance
Archiver le vivant
Créer des situations de rencontre

Laura Pandelle

« Mac ou PC ? » « Rendez-vous 14 h ? »

Nos échanges sont brefs, les réponses tardives.

Une jeune femme brune au pas assuré apparaît finalement sur le trottoir pavé de l'avenue des Gobelins. Nos inquiétudes disparaissent rapidement. Vêtue d'une chemise à carreaux assortie au rouge de ses lunettes, elle nous adresse un large sourire et un joyeux « bonjour ! » Les difficultés à saisir Laura à distance semblent proportionnelles à la qualité de sa présence : Laura est pleinement dans l'instant.

Restitution par Marion Jolivet Duval, Aurore Kinzonzi et Louise Richard



- 2007. Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués (mention Design Produit) à l'École Boulle
- 2012. Diplôme de l'ENSCI les Ateliers avec Jokko[FabLab], projet consistant en une exploration des usages et un accompagnement à la création d'un atelier de fabrication numérique à Dakar.
- 2013. Laura devient designer permanente à la 27^e Région

Des politiques publiques en déficit d'imaginaire

Dans la culture française, l'action publique est dans toutes les facettes de la société. Il y a du « public » partout, et du public non désirable partout aussi, ce qui peut véhiculer une vision très négative de l'administration. D'un côté, on a l'image d'une puissance étatique très bureaucratique. De l'autre, celle d'un fonctionariat très lent, très protocolaire. Le système public serait à la fois enfermé dans ses propres codes, incapable de produire de nouvelles formes désirables, et décorrélé des valeurs qu'il est censé illustrer, qui sont les valeurs de bien commun, d'accessibilité, d'inclusivité, de cohésion sociale, etc. Il souffre d'un imaginaire à la fois pauvre et figé.

Les quatre variations du récit de l'action publique

Si on regarde plus précisément les formes, le langage et le code de l'univers public, on se rend compte que la sphère publique a connu des récits idéologiques distincts. Le premier - le récit de la planification - apparaît pendant les Trente Glorieuses. L'État avait alors la volonté d'inventer un système plus performant qui puisse couvrir tous les besoins de la société. Quelques décennies plus tard, avec la décentralisation, apparaissent les pouvoirs locaux et les grandes régions. C'est aussi le moment où l'on voit apparaître la notion d'usage et le personnage de l'utilisateur qui, d'un coup, est considéré comme un composant de l'action publique.

Dans les années 2000, une vague de restriction budgétaire entraîne une crise de l'action publique. C'est l'avènement du *new public management* : l'importation, dans le secteur public, de techniques de management venant du monde de l'industrie et de l'entreprise.

Le quatrième récit naît dans les années 2010. C'est celui de la MAP¹. L'économie sociale et solidaire et le numérique sont de nouvelles sources d'influence et la société civile commence à jouer un plus grand rôle. Par ailleurs, dès les années 2000, des croisements s'opèrent entre design et sciences sociales à travers le champ du *design research* – surtout dans l'univers anglo-saxon. On cherche à documenter les usages pour mieux ancrer les projets de design dans le réel. Des associations rassemblant différentes professions (designers et chercheurs en sciences sociales, vidéastes parfois) voient le jour et interviennent auprès des institutions sur les questions publiques. C'est dans ce contexte que la 27^e Région apparaît et plaide, avec d'autres acteurs, pour qu'on essaie de coopérer et de renforcer les compétences en interne.

La 27^e Région : un laboratoire narratif pour transformer les politiques publiques

La 27^e Région a pour ambition de changer la culture du service public et d'amener la « machine administrative » à construire du récit en travaillant localement avec les acteurs de terrain. L'idée est presque de faire de l'acupuncture, de toucher à plusieurs endroits et de laisser le grand corps administratif réagir et se positionner. Ce qu'on va développer durant nos programmes, les agents le prennent comme un bagage à réutiliser, une sensibilité qu'ils vont garder avec eux et transmettre. On parle bien d'un changement de culture, donc ça prend du temps et l'impact est difficile à mesurer.

Nos équipes sont à géométrie variable en fonction des projets. En interne, on est deux designers. Les autres profils viennent plutôt des sciences de gestion, de la sociologie et des sciences politiques.

Ce qu'on défend, c'est le passage d'une action publique complexe et centrée sur la culture du résultat, sur les protocoles et l'excellence, à une action publique ingénieuse, expérimentale, qui sait faire de la place à l'utilisateur et apprendre de ses erreurs.

Généralement, nous sommes sollicités par des collectivités. Le désir n'existe pas du côté de la population, du côté de l'imaginaire collectif. Mais pour ce qui est des rangs de l'action publique interne, il y a des gens qui sont motivés, qui ont plein d'idées et beaucoup d'énergie.

La 27^e Région est une association : les collectivités y adhèrent et on peut les suivre et se tenir au courant, ce qui crée une sorte de compagnonnage. Avec notre site², le blog³, ses articles réguliers, les conférences et les deux ouvrages déjà publiés⁴, on effectue un travail constant de veille et de restitution.

À la 27^e Région, on ne parle pas directement de techniques de récit, mais en décortiquant les projets, je me suis rendue compte qu'il y avait une mise en récit permanente, à la fois de la méthode et des sujets sur lesquels on travaille. La mise en récit de l'existant se retrouve systématiquement dans nos projets. C'est une sorte de préalable à toutes les propositions qu'on va formuler par la suite.

« Territoires en Résidences » : construire un récit partagé

« Territoires en Résidences » est le programme historique de la 27^e Région. À chaque projet, une équipe réside dans un équipement public, prend des photos, filme, effectue tout un tas d'observations que l'on ne pourrait pas faire hors-sol. Elle interroge les usagers et les acteurs de terrain et noue des relations de confiance. La résidence s'étend sur six semaines de travail - trois semaines en immersion, trois semaines hors-sol - étalées sur à peu près quatre mois.

Toute la démarche est documentée en temps réel sur un blog. Cette documentation permet de

poser un cadre où l'on se donne comme objectif de construire une vision de ce qui est souhaitable et désirable pour un équipement, vision partagée entre ceux qui en ont la responsabilité et ceux qui s'y retrouvent confrontés. L'intérêt est de faire se croiser les regards.

En 2016 par exemple, la région Bretagne avait sollicité la 27^e Région sur la question de la rénovation d'une gare TER⁵. Il y avait un écart entre les décideurs (la SNCF et la région) et ceux qui vivaient l'impact de cette rénovation sur le territoire. La commune, la communauté de communes, la médiathèque du coin et toutes les autres instances publiques n'étaient pas les gestionnaires de l'équipement, mais s'y retrouvaient confrontées. Cette démarche associant immersion, documentation du réel, travail avec les acteurs locaux et les usagers est vraiment le squelette de tout ce qu'on a pu mener depuis le début.

« La Transfo » : la fiction comme outil d'innovation

La deuxième famille d'outils de narration que nous utilisons à la 27^e Région est la mise en récit de l'avenir. Au travers du programme « La Transfo », on essaie d'imaginer le monde de demain et de réfléchir à l'évolution des modes de gouvernance et des institutions publiques. À raison d'une semaine par mois, durant une à deux années, une équipe pluridisciplinaire séjourne dans une administration.

Il y a quelques années, on a travaillé sur la thématique des « Villages du Futur » avec des agents de la région Bourgogne et des collectivités locales environnantes. Il s'agissait de chercher à raconter un autre récit de la ruralité. À partir d'images récoltées durant le temps d'immersion, chacun était invité à réaliser des collages visuels, à composer des portraits basés sur des caractéristiques réelles autant qu'imaginées, hypothétiques. Par cet exercice, l'équipe permettait aux agents de se projeter dans l'avenir en leur donnant des outils. Le but était que ces derniers soient eux-mêmes

en capacité de construire des récits. Le « Forum des Villages du Futur » a été une sorte de point de bascule. Cette fois-ci, il s'agissait d'associer les agents qui avaient participé à la démarche, aux décideurs, aux élus - cette sphère de l'action publique qui est généralement un peu hors-sol. L'intérêt était d'essayer de travailler de façon un peu plus coopérative entre les décideurs et ceux qui sont sur le terrain. Cette démarche a conduit à la production d'une série de visions de villages du futur, une série de visuels types cartes postales illustrant ce que pourrait être la ruralité de demain.

Finalement, ce projet a convergé vers une publication⁶ qui sert aujourd'hui de référentiel, de boîte à outils pour un certain nombre de collectivités locales qui se posent la question de la ruralité de demain et qui essaient aussi d'animer, en interne, des démarches de prospective appliquées à leur propre contexte.

« Les Éclaireurs » : raconter les mécanismes de l'action publique

La mise en récit du processus est la dernière forme de narration utilisée à la 27^e Région. Ce qui nous passionne, c'est de regarder comment évolue l'ingénierie des pouvoirs publics. Notre programme « Les Éclaireurs » questionne, par exemple, les outils que possède un élu pour effectuer son rôle, la manière d'évaluer une politique publique ou de communiquer sur l'action publique. Il invite une administration à se questionner sur son mode de gestion, la manière dont elle gère un équipement ou ses pratiques en interne. Cette démarche prospective s'effectue sous forme de séquences. Cinq jours de travail sont répartis sur deux mois.

En 2016, le programme s'est notamment incarné en un prototype de captation vidéo⁷ permettant à des agents de documenter et d'évaluer leurs travaux de façon plus sensible, de les faire sortir d'une culture de l'écrit, de la note, du réglementaire, du protocole, pour aller vers une culture plutôt visuelle, spontanée. Le prototype est en

exercice dans quatre collectivités. C'est intéressant de voir comment il est approprié, quelles questions il pose dans le quotidien d'un agent.

Les dangers des nouveaux récits en kit

Aujourd'hui, on est probablement face à un nouveau récit avec le lancement du programme « Action publique 2022⁸ » par Emmanuel Macron, qui prône notamment l'idée d'un « État plateforme », c'est-à-dire un État agrégateur d'initiatives. Ce récit est dur à caractériser, car on manque de recul. L'ambition est d'améliorer la qualité des services, d'offrir aux agents publics un univers de travail modernisé, en les impliquant pleinement dans la définition et le suivi des transformations, et d'accompagner la baisse des dépenses publiques. Ça dit quand même ce que c'est : un retour de la restriction budgétaire. Mais elle se traduit par un discours qui est un peu entre-deux.

Il y a encore quelques années, on pouvait avoir l'impression qu'il y avait un manque de récits pour rendre l'action publique désirable. Aujourd'hui, au contraire, on voit apparaître une surabondance de nouveaux récits prêts à l'emploi. Les concepts de *smart city*, d'« administration libérée » et d'« innovation publique » sont un peu des mots-valises dans lesquels on fait rentrer beaucoup de choses. Or le design commence à verser dans ces concepts-là, et on peut se demander si ces nouveaux récits ne viennent pas répondre au simple besoin de récit, sans répondre aux grandes questions que doit se poser l'action publique.

Nous, à la 27^e Région, on interprète la tendance qu'a l'administration à importer des récits prêts à l'emploi comme le symptôme d'un mal-être. Faire appel à des cabinets de conseil privés est une manière de déléguer la capacité narrative et de s'empêcher de faire marcher sa propre fabrique du récit.

Ces nouveaux récits caractérisent aussi une action publique performative, qui va dire qu'elle fait

quelque chose pour que ça suffise à le faire. Par exemple, on va créer un mission innovation dans une ville, et la mission innovation va faire de la veille sur comment innover. Mais comment est-ce qu'on traduit ça en actes ? Le problème, c'est qu'il n'y a pas de transformation du cadre d'action.

On essaie aussi d'animer un peu de discussion critique sur l'impact des méthodes de design, parce qu'on sent qu'il y a une tendance à fétichiser le *design thinking*. Beaucoup de structures de conseil utilisent un vocabulaire de design sans en faire au sens où, nous, on le pratique — avec sensibilité, créativité et en ajustant la méthode. Pour moi, c'est un métier qui est un peu en tension aujourd'hui. Il y a, à la fois, beaucoup plus d'opportunités qu'avant — dans le secteur de l'action publique, entre autres. En même temps, il y a une vraie ambivalence des concepts et donc un risque d'instrumentalisation et de récupération. Ça nous demande, nous aussi, de travailler sur le discours de la discipline, d'insister sur le fait que le design est une discipline qui porte des valeurs liées à ce que c'est qu'habiter, ce que c'est que vivre sur un territoire, ce que c'est que bien vivre.

1. Modernisation de l'action publique.

2. <http://www.la27eregion.fr>

3. <http://www.la27eregion.fr/blog>

4. La 27^e Région, *Chantiers ouverts au public et Les villages du futur*, La Documentation Française, Paris, 2015 et 2016

5. <http://www.la27eregion.fr/cas-pratiques/gares-bzh>

6. La 27^e Région, *Les villages du futur*, La Documentation Française, Paris, 2016.

7. La Vidéocagette est un mini studio permettant d'imaginer et de tourner facilement de courtes vidéos explicatives, à l'aide de téléphones mobiles ou de tablettes numériques. Son objectif est de tester le format vidéo comme une manière originale pour les chargés d'évaluation de communiquer leurs observations tout au long du processus d'évaluation (<http://www.la27eregion.fr>).

8. Lancé en 2017 par le Gouvernement, ce programme vise à « réinventer le modèle de conduite des politiques publiques, en s'appuyant notamment sur les leviers du numérique et de l'innovation » (<https://www.modernisation.gouv.fr/action-publique-2022/comprendre/action-publique-2022-un-programme-pour-accelerer-la-transformation-du-service-public>).



Intrusion

Chloé Allain, Yasmina Deek, Chloé Develle, Pauline Ristori, Louis Troxler

Deux objets soulèvent ici la question de l'ouverture du Mobilier national : la Clef, imprimée en 3D, symbolise l'ouverture totale de l'enclos. L'inventaire *Clefs/clés* répertorie l'ensemble des clefs abritées dans les deux loges du site. Derrière chacune d'elles, une histoire, un savoir-faire, un talent, des secrets, peut-être à protéger.

Lundi 12 octobre 2018, une mystérieuse intrusion s'est produite au 42 avenue des Gobelins. L'alerte a été donnée au petit matin par un gardien. Plusieurs individus ont tenté de hacker le système de protection des trésors et secrets des Manufactures royales. Des indices de dispositifs frauduleux ont été relevés ici et là. Une imposante clef, dont le panneton dessine le plan du site, a été oubliée sur les pavés de la cour Colbert.

Les feuillets d'un inventaire exhaustif de clefs jonchaient le sol du pavillon d'Angiviller dont les murs étaient couverts d'un obscur organigramme d'encodage des bâtiments. Les caméras de surveillance ont révélé d'étranges trajectoires menant aux ateliers et de curieuses projections nocturnes ont animé des portes condamnées.

L'identité des suspects n'est pas avérée, mais de jeunes designers en résidence sont soupçonnés d'être les auteurs des faits. L'on s'interroge sur les objectifs de ces agissements. S'agirait-il d'une tentative d'ouverture du site au public ?



Page précédente
Clé de l'enclos des Gobelins
Impression 3D et tube de Laiton.
Passage du micro au macro, de la clé au plan. Donner la clef des lieux comme on remet symboliquement la clef de la cité illustre le début d'histoire(s) à venir.

Ci-dessus
Clefs/clés, inventaire répertoriant l'ensemble des clefs du Mobilier national et de la Manufacture des Gobelins. Édition format A5, reliure double spirale. Derrière chaque clef, une histoire, un savoir-faire, un talent.



Gestuaire : archiver un patrimoine vivant

Marion Jolivet Duval, Bertille Rouillon, Lisa Rousseau

Gestuaire a été réalisé en partenariat avec la chorégraphe Élodie Escarmelle. Il se divise en trois temps : archivage vidéo et photographique de gestes et postures de travail, traduction graphique sous forme de partitions, organisation d'un événement participatif à destination des artisans du Mobilier national.

En fait nous oublions ce qui nous est invisible. Nous tenons pour inexistant ce qui ne se voit point.

J. Tanizaki, *Éloge de l'ombre*, 1933

Que deviennent les gestes des artisans du Mobilier national une fois débarrassés de leur visée productive ?

En extension sur sa chaise, les pointes de ses bottines posées sur les pédales de son métier, Stéphanie enroule et déroule ses flûtes de laine d'un geste assuré, avant de les plonger sous la nappe de chaîne. Régulièrement, comme la vingtaine de générations de licières qui l'ont précédée, elle frappe énergiquement la trame de son peigne métallique. À l'autre bout de l'atelier, Camille est penchée sur une tapisserie commencée deux ans plus tôt.

Filmer le corps. Interpréter graphiquement les gestes et les postures. Codifier les mouvements pour composer des partitions.

Ce processus d'archivage du patrimoine immatériel a donné lieu à un « Rendez-vous de pratiques », organisé dans la chapelle des Gobelins. Le 28 mars 2019, une vingtaine d'artisans du Mobilier national ont participé à une rencontre chorégraphique inter-ateliers. Ce moment d'exploration gestuelle leur a offert la possibilité d'adopter une posture réflexive vis-à-vis de leur pratique.

Ci-contre

Stéphanie, atelier de basse lisse.
Extrait d'une captation vidéo.

Page 22

Photographies prises dans la chapelle des Gobelins lors de l'événement « Rendez-vous de pratiques ».

Page 23

Didier, atelier de lustrerie.
Détail d'une partition.



2.

Révéler
l'envers
du
décor

Animer des identités
Dévoiler une mécanique sous-jacente
Se faire fabuliste
Déambuler dans le virtuel

Vincent Broquaire

Vincent Broquaire est un artiste aux inspirations multiples. Il porte un regard sensible, poétique et empreint d'humour sur notre société actuelle. Il affine son trait et définit son style lors de ses études aux Beaux-Arts de Lorient (DNAP), puis à l'ESAD de Strasbourg (DNSEP en communication graphique).

Restitution par Chloé Allain, Yasmina Deek, Chloé Develle et Louis Troxler

Vincent Broquaire est un artphiste au quotidien, Artiste, graphiste, et parfois comédien Pour mieux se définir, qu'a-t-il pris comme chemin ? Il l'explique, l'illustre dans cet entretien.

L'erreur et le bug : ses sources d'inspiration. La ligne claire, comme moyen d'expression. Et l'humour pour raconter notre condition. Mais que cache-t-il dans son imagination ?

Les lignes sans cesse il aime faire bouger. Pour transgresser et singer la réalité : Il emploie souvent le ton de l'absurdité En dessinant des paysages simplifiés.

Cet artiste nous livre une vision critique Qu'il illustre à travers un monde mécanique. Entre outils numériques et dessins archaïques Oh ! Son coup de crayon est vraiment poétique !

Construire un récit

Être artiste c'est être un peu chercheur. En ce qui me concerne je suis davantage artiste que graphiste. Quand je cherche quelque chose, je tombe souvent sur une idée imprévue. Il y a une certaine forme de sérendipité dans mon travail.

Le dessin est une pratique naturelle et quotidienne, que la prise de notes complète et enrichit. Quand je cherche des idées de projets, il m'arrive souvent de retourner à d'anciens carnets d'esquisses, comme dans une « librairie d'idées ». Quelquefois je retombe sur des choses intéressantes. Par le biais du croquis, les idées prennent forme et esquissent des futurs systèmes et installations. C'est une matière vivante que je transporte avec moi, qui m'ouvre à mille potentialités. Les histoires que je raconte sont déjà dans ma tête, comme des micros-récits, qui attendent d'être transcrits sur papier. Je m'imagine et me projette dans des situations du quotidien. Souvent, des éléments perturbateurs interviennent et les choses ne se passent pas comme elles devaient se produire. Cela génère des formes, des rencontres

aléatoires, des hasards graphiques. Pour la web série des *Muséiformes*¹, je réalise un story-board rapide de l'histoire qui situe les diverses étapes, puis j'esquisse les plans. Pour la biennale de Venise en 2017, j'ai réalisé le livre *Suites*². J'ai imaginé des comic-strips, des mini-scénarios autonomes, des dessins en séquence courte. Parfois, le story-board n'est pas nécessaire. Pour un *mapping* incrusté dans les arches d'un bâtiment, j'ai réalisé une seule image qui est celle d'un paysage en mouvement qui défile. Pour cela, je dessine un panorama global, puis je travaille sur le fichier en animation et enfin je règle l'apparition du paysage.

La variété des supports offre au dessin de multiples possibilités. Je ne m'arrête pas uniquement au support classique, j'augmente le dessin avec du film d'animation, une installation vidéo, un livre, une performance, un GIF animé... Je travaille à différentes échelles : je passe ainsi du carnet au dessin mural sur façade.

Parfois le support devient le lieu de projet, il impose ses contraintes. L'espace public m'inspire, il est support d'histoire et de mémoire. Ainsi, être dans une galerie m'angoisse, je ne suis pas à l'aise avec les expositions en *White cube*.

Combiner codes numériques et techniques traditionnelles

J'utilise des codes et outils informatiques puis je les insère dans les dessins. La technique archaïque de la ligne noire reste pour moi l'expression la plus simple et s'utilise sur une diversité de supports et d'échelles. Le dessin au trait permet une rencontre heureuse entre univers technologiques et univers numériques avec l'opportunité de placer un élément informatique comme une fenêtre pop-up par exemple (fenêtre blanche) : soudain le dessin devient « écran ». L'immédiateté se retrouve incrustée dans une image, qui, de prime abord, induit en général une technique longue et laborieuse à cause des nombreux détails que réclame la technique du dessin.

Du dessin au numérique, je fais dialoguer des éléments en apparence contraires. Bienvenue dans l'absurde, le fictionnel, le détournement, l'illusion. Pendant la performance de ma fausse application *Screen to Screen*³ je recrée un menu avec les outils propres aux logiciels de traitement d'images. Ici, la technique peut être vécue comme quelque chose de physique : la lenteur des animations, des bruits de grincements etc., il n'y a pas de réelle distinction entre le sensible et le numérique. Internet porte déjà en lui une dimension palpable et tangible, dont nous ne nous rendons pas compte : les câbles souterrains, les systèmes de réseaux, etc.

Détourner les contenus numériques et jouer avec l'attente

Dans *loading error dot com*.⁴, une interface de la taille d'un petit écran devient adaptée à l'échelle de l'homme. Un personnage contrôle le temps en actionnant le remplissage d'une barre de chargement et paraît coincé dans cette technique. Je joue sur l'attente du spectateur en me questionnant sur le temps que l'on passe sur nos écrans.

On le voit également dans la projection sur l'horloge du couvent des Jacobins à Rennes⁵. C'est une vidéo burlesque où un personnage vient s'asseoir sur les aiguilles de l'horloge, il essaye de les repousser, de les tirer. Il veut perturber le temps, mais il n'arrive pas à le maîtriser.

L'erreur est une contrainte qui permet de créer. Une fois, j'avais décidé de partir sur une « non-affiche ». Je détourne le logiciel de composition et de mise en page pour en faire un projet. Je conçois une image qui n'est pas une image. On a l'impression que ce qui devait être affiché a disparu car je laisse volontairement des cases vides. Ici, les petits travailleurs remplacent la souris d'ordinateur. *Screen to Screen* se termine également sur une erreur technique, un échec, qui me permet de sortir de la performance, de la technologie.

Réinventer le réel Injecter de la poésie dans le quotidien

Dans l'entreprise de consulting, Équimetrics⁶ à Paris, les employés sont toute la journée sur des ordinateurs, ils regardent des courbes, des statistiques etc. J'ai décidé de reprendre les éléments sur lesquels ils travaillent, pour qu'ils deviennent poétiques. Ils me servent à ériger un paysage abstrait, où de petits personnages viennent construire et surélever les lignes qui le composent. Dans un autre projet⁷, j'avais imprimé des éléments de paysages sur des palissades de chantier. Sur chaque panneau, il y avait un fil continu qui les parcourait et servait de transition entre eux. La position aléatoire des panneaux par les ouvriers sur le chantier constituait le processus de scénarisation.

La composition n'est jamais la même. Je donne les clés en main à des personnes sur place qui ne sont pas des artistes et qui construisent «le paysage» et l'histoire.

Entre réalité et absurdité

Le besoin de détourner la réalité est ancré en moi. C'est une manière de maîtriser le monde et un besoin de se réapproprier les choses par le dessin. Dans *Cosmogology*⁸, je croise à la fois la cosmogonie, c'est-à-dire une certaine croyance sur la fabrication de l'univers, et je la mélange au scientifique. J'é mets une nouvelle théorie de la fabrication de l'univers, basée sur l'hybridation de ces deux domaines. Une planète se forme par des météorites qui s'entrechoquent les unes dans les autres et qui deviennent de plus en plus petites au fur et à mesure. Je décompose la fabrication des planètes comme des poupées russes, c'est la création de l'univers d'un point de vue détourné. Finalement, c'est une manière de m'approprier le monde, de l'appréhender, puis d'injecter de la poésie et de laisser mon empreinte en quelque sorte.

L'humour, un langage

Je puise mes influences dans des domaines variés, par exemple : dans le cinéma de Jacques Tati avec *Playtime*¹⁰ ou encore le burlesque de Buster Keaton¹¹. Auprès de quelques dessinateurs comme Saul Steinberg¹² également ou de sculpteurs tel que Erwin Wurm¹³ par exemple. Ces artistes contemporains sont des références marquantes. Je trouve inspirant la manière d'utiliser l'humour et la dérision. Je me suis beaucoup intéressé au «non-sens» pour mon diplôme pour lequel j'ai décortiqué l'humour dans la littérature anglaise. Au début, j'avais cette volonté de détourner et de singer, d'être en décalage. Mais si je dis que j'utilise l'humour cela devient moins drôle! Aujourd'hui, j'ai intégré totalement ce réflexe... Je ne m'en rends même plus compte. C'est devenu naturel, le dessin me permet de me réapproprier les choses, les codes, de les détourner afin d'avoir un pas de côté.

Pour les webséries¹⁴ je m'amusais à les présenter sérieusement au centre Pompidou alors que c'était quelque chose d'absurde, où je détournais la construction des musées avec des systèmes qui ne sont pas du tout appropriés à l'architecture.

Doubler la narration du dessin, par la performance

Pour la performance *Screen to Screen*, je me présente comme le développeur d'une nouvelle technologie. Je présente une nouvelle application révolutionnaire, qui allie interactivité et dessin. Sur mon écran, je réalise des manipulations fictives devant un public sur un logiciel présumé de dessin. En réalité il s'agit d'un «fake de technologie». Je détourne une présentation d'entreprise comme la Keynote de Apple, en employant un ton et un vocabulaire sérieux, concret, très précis alors que ce qui est en train de se passer est complètement absurde et ne fonctionne pas. Mettre en abyme, faire croire à mon public est ce qui m'intéresse dans cette performance.

Je pense également à d'autres projets où je suis à la fois artiste autant qu'acteur, dans lesquels je m'intègre. Pour la Biennale de Rennes on m'avait demandé de faire une conférence où je devais présenter mon propre travail. J'ai préféré créer une situation étrange et décalée dans laquelle je décris la création du monde. Pendant vingt-cinq minutes je parle de météorites et montre des dessins de dinosaures. Le public se demandant ce qui était en train de se passer, j'ai alors intentionnellement prétexté m'être trompé de jour! J'aime bien jouer un personnage qui arrive, qui fait sa présentation et qui interroge les gens. Pour les prochaines webséries¹⁵ sur les architectures, j'aimerais jouer un personnage qui se présente en tant qu'architecte venant proposer une nouvelle extension en intervenant dans le processus créatif pour la construction.

Révéler une mécanique sous-jacente

Aujourd'hui, je porte un regard critique sur la manière d'envisager le monde. On observe souvent dans mes dessins quelque chose en train de se fabriquer. Le public assiste à la fabrication des images qui s'opère sous ses yeux. Je travaille dans une forme d'instantanéité. Je cherche à montrer des actions à peine entamées ou sur le point de se terminer. La nature originelle n'existe plus réellement, elle est devenue paysage, résultat d'une mécanique interne, une image maîtrisée par quelqu'un en train d'en assurer la maintenance.

D'une part, une dépanneuse vient dérouler une «tenture paysage» sur laquelle viennent se placer des arbres et tout un microcosme de plantes. D'autre part, un personnage vient emballer ce tapis imprimé composé d'une nature totalement contrôlée par l'humain. Reste-t-il encore vraiment une partie de la nature que l'humain n'a pas touchée?

Je porte un regard critique sur la manière dont on envisage le monde et la nature : c'est une dimension importante que j'aborde dans mon travail. Derrière mes dessins est suggérée toute une

mécanique entièrement constituée de systèmes, de jeux de trompe-l'œil et d'illusions. Les croyances du spectateur s'en trouvent bouleversées. Ils ont l'impression qu'ils regardent un paysage classique, mais il y a toujours un élément de surprise qui vient nous dire «C'est juste une image que l'on regarde et pas un paysage». Comme au théâtre ou au spectacle, il y a toute une régie derrière qui s'affaire à maintenir ce paysage en vie. J'essaye de suggérer l'idée que les personnages sont inclus dans une machine, qu'ils sont des petits travailleurs standardisés uniquement là pour faire fonctionner le système. Pour la biennale de Venise¹⁶, j'ai décidé d'investir deux arches pour faire comme une sorte de paire de lunettes formant une ouverture sur le bâtiment. On y voyait un paysage de montagnes qui défile comme si l'on observait à l'aide de jumelles. Puis, on arrivait aux coulisses de ce paysage. La notion de hors-champ est un aspect très important dans mon travail.

1. Vincent Broquaire, *Muséiformes*, 2016. Websérie de 10 épisodes commissionnée par le Centre Pompidou, Paris.

2. Vincent Broquaire, *Suites*, livre d'artiste de 80 pages, Biennale de Venise, 2017.

3. Vincent Broquaire, *Screen to screen*, performance/conférence, Avignon, France, 2011/2017.

4. Vincent Broquaire, *loading errordotcom*, xpogallery, 2014.

5. Vincent Broquaire, *Clock Work*, coproduit avec Les Champs Libres et en partenariat avec Destination Rennes, Couvent des Jacobins à Rennes, 2018.

6. Vincent Broquaire, *Équimetrics Inline*, dessin mural au bureau Ekimetrics, 8^e arrondissement de Paris, 2015. Encre sur mur, 38 × 3,50 m.

7. Vincent Broquaire, *Continuum*, collaboration avec l'agence Art-Entreprise, Dessin mural, 12 × 30 m Commande publique de Lyon / Villeurbanne, Quartier La Soie, 2018.

8. Vincent Broquaire, *Cosmogology*, Exposition du 11 décembre au 22 janvier 2014, xpo gallery, Paris. Bande son originale par Paul Souviron.

9. Jacques Tati, né Jacques Tatischeff le 9 octobre 1907 au Pecq (Yvelines). Réalisateur, acteur et scénariste français.

10. Jacques Tati, *Playtime*, film franco-italien tourné entre 1964 et 1967 et sorti en 1967.

11. Buster Keaton (4 octobre 1895 – 1 février 1966). Acteur, réalisateur, scénariste et producteur américain. Humoriste célèbre pour son flegme, artiste ayant marqué le cinéma muet américain, il est surnommé « l'homme qui ne rit jamais » par contraste avec Charlie Chaplin. « Buster » est un surnom générique « pote » signifiant aussi « casse-cou ». Il est classé vingt et unième acteur de légende par l'American Film Institute.

12. Saul Steinberg

(15 juin 1914 – 12 mai 1999).

Artiste roumain, naturalisé américain, dessinateur de presse et illustrateur. Il est particulièrement célèbre pour son travail pour le magazine *The New Yorker*. Il fut considéré comme un dessinateur au style simple mais affûté et efficace. Il s'essaya à toutes les techniques graphiques, à la sculpture et au collage.

13. Erwin Wurm né en 1954

à Bruck an der Mur (Autriche) est un artiste autrichien. L'œuvre de Wurm s'inscrit dans la transformation des objets banals en sculptures ayant une apparence absurde. La création d'une œuvre est une procédure d'émancipation : c'est libérer les objets de leur contexte familier pour leur donner un sens hors de commun. C'est aussi un processus de remise en question des objets du quotidien. Son travail conserve l'inspiration majeure de ce mouvement, qui nous sollicite à explorer l'« art » dans le déroulement du quotidien et dans les conditions de l'existence singulière de l'objet banal.

14 & 15. Vincent Broquaire, *Muséiformes*, 2016. Websérie de 10 épisodes commissionnée par le Centre Pompidou, Paris.

16. Vincent Broquaire, *Réfraction*, projection réalisée pour la 57^e Biennale de Venise, incrustée dans l'Hyperpavilion, 2017. Projection double HD, animation en boucle, 10 × 4,5 m.



Mob Type; un caractère identitaire variable

Chloé Develle

Mob type est un caractère expérimental aux multiples variations. Trois interpolations¹ différentes sont possibles. Comme un artisan vient modeler sa matière, l'utilisateur·trice de cette typographie peut, lui aussi et elle aussi, interagir et modeler les lettres à sa guise.

Avant la métamorphose qui lui donnera sa forme finale, la matière nous dévoile ses aspects sensibles et palpables. Puis, de nombreux itinéraires s'offrent à elle ; de la haute-lice aux ateliers de menuiserie en siège en passant par la teinture, chaque pièce suit un parcours qui lui est propre. Le fil de soie côtoie le bois massif qui lui-même converse parfois avec le bronze. Ces différents chemins de confections créent un palimpseste de matières et de techniques qui cohabitent ensemble sur chaque objet. Mob Type cherche à traduire ces passages d'atelier en atelier grâce à son aspect variable. Les lettres se transforment et se métamorphosent à l'image de la matière. Les multiples trajectoires proposées forment ainsi une gamme de typographie infinie.

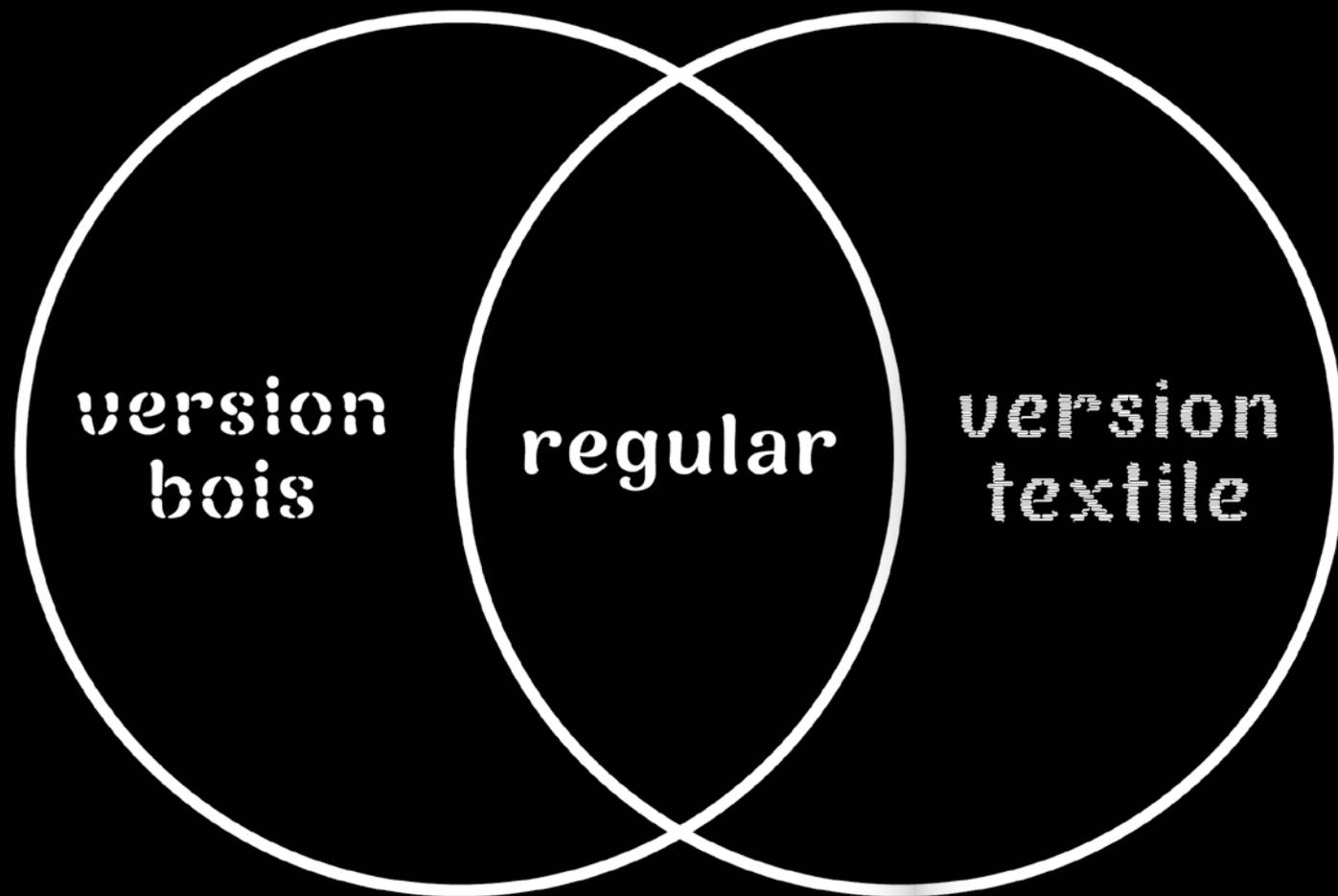
1. Le mot « interpolation » est utilisé en typographie pour évoquer le passage d'un style de caractère à un autre de manière variable.

Cette exploration typographique n'aurait pas été possible sans le soutien technique de Mathieu Reguer et le suivi pédagogique de Raphaël Lefevre.

Ci-contre (haut)
Objet de recherche autour de la variation typographique. Bois brut découpé à la fraiseuse cinq axes. Exposition « Fabulation(s) » aux Ateliers de Paris, avril 2019.

Ci-contre (bas)
Animation et démonstration du caractère typographique Mob Type. Journées Européennes du Patrimoine à la Manufacture des Gobelins, septembre 2019.





a · · · a · · · a

Ci-contre
Schéma des différentes variations
possibles du caractère Mob Type.

Le paon et le blaireau

Lisa Rousseau

Dans un enclos des plus singuliers, une société organisée par quelques animaux évolue dans une atmosphère où chacun tient son rôle.

Même si toute œuvre est utile à la communauté, certains habitants de ce noble jardin s'enhardissent plus que d'autres quant à l'importance de leur tâche. C'est le cas de l'un de nos protagonistes, flatteur invétéré. Maître paon, fier concepteur méprisant depuis toujours son compatriote blaireau, lui-même bâtisseur. Traitant son confrère de « simple travailleur de ses pattes », il apprendra à ses dépens à reconnaître les qualités du petit rongeur.



Maître Paon se pavanant dans un enclos
D'un air assuré tint à peu près ces mots :
« Ô me voilà, Paon, sublime et malin,
Plus grand inventeur qui peuple ces jardins.
Et vous, Blaireau, bon et lent travailleur,
L'on vous reconnaît en brave creuseur. »
Le blaireau, sentant le temps tourner
Se contenta sitôt de rétorquer :
« Allez-y mon Seigneur, parez-vous à foison
De votre somptueux ramage, fier blason.
Et laissez un blaireau, simple compagnon
De ses pattes calleuses creuser sa maison. »
Peu de temps après le ciel se perce,
Et de ses entrailles en tombe une averse.
De cette déconvenue, le volatile surpris,
Se faisant railler par l'autre depuis son abri :
« Que vois-je messire ? Vous voilà fort trempé !
L'intempérie a grandement escamoté
Votre esprit et vos plumes apprêtées.
Qu'est-ce là ? Voudriez-vous assistance ?
Pour vous mon bon Monsieur, point de repentance.
Vilipender ainsi un bâtisseur zélé,
Lui conférant manque d'astuce, le rendant grossier,
Vous voilà confus de vous être trompé.
Je ne suis peut-être qu'un humble constructeur,
Mais apprenez Monsieur, que je suis également penseur.
Car s'il faut bien des griffes pour pouvoir creuser,
Une galerie digne dans laquelle se loger,
Il faut surtout de l'esprit pour pouvoir inventer. »

Ci-contre
Le paon et le blaireau,
croquis au stylo bille.

Désencastrer

Louis Troxler

Projection psychotro-fantastique du Pavillon d'Angiviller à travers la réalisation de dessins, de plans et d'une maquette au 1/50^e, aussi fantaisiste que précisément usinée. Ouvrir un lieu au grand public reviendrait-il finalement à ouvrir le public à un petit lieu ? C'est la question sibylline que pose ce projet.

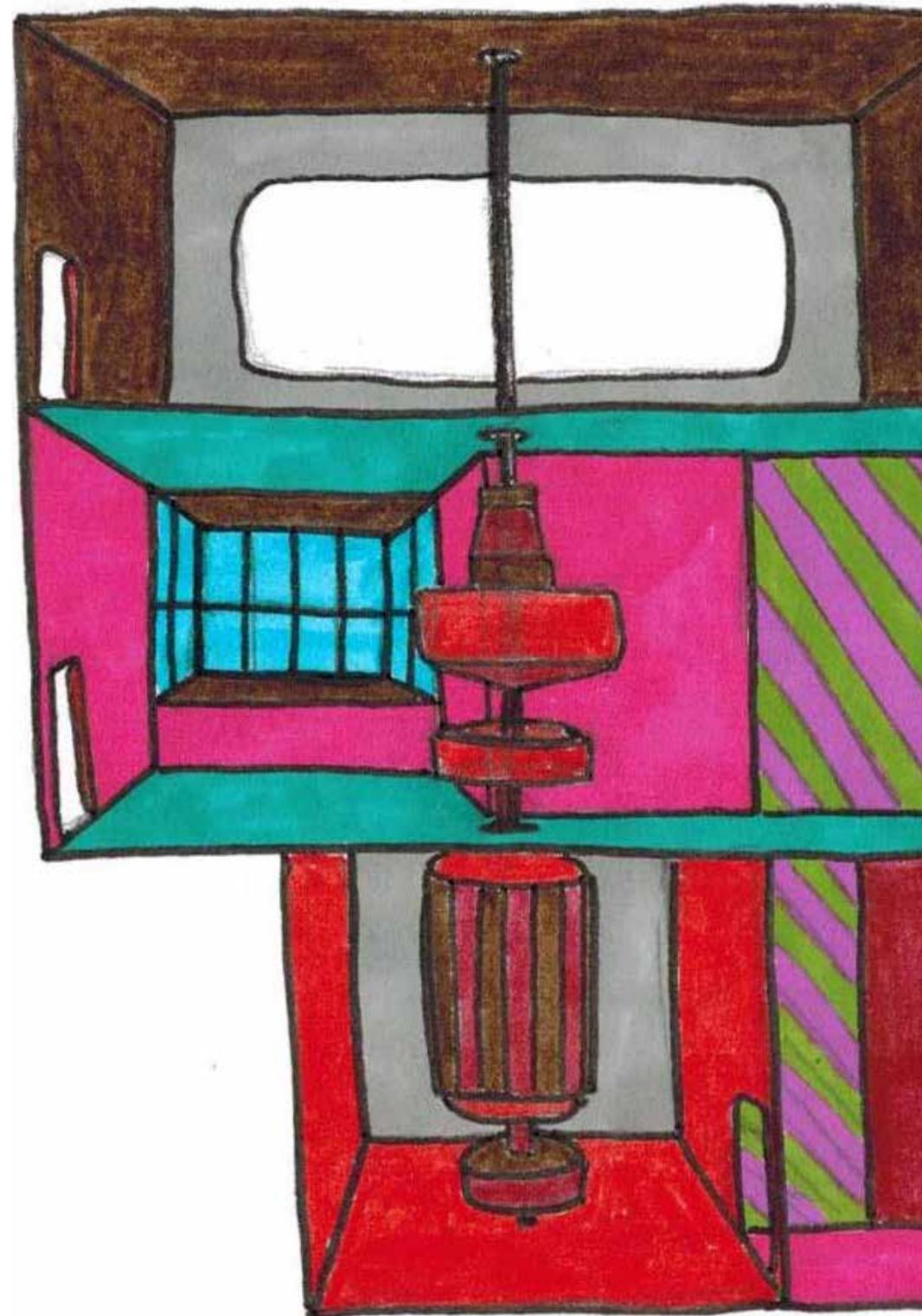
Le pavillon d'Angiviller fait partie de l'Immobilier national. L'Immobilier national, ce sont les lieux qui abritent le Mobilier national, sauf que c'est encore moins connu. Tout comme son contenu, l'Immobilier national ne se voit pas et c'est dommage pour vous parce que c'est vachement bien ! Voici une maquette du Pavillon au cinquantième, afin que vous puissiez profiter, vous aussi, de l'architecture intérieure du lieu qui nous a accueillis cette année...

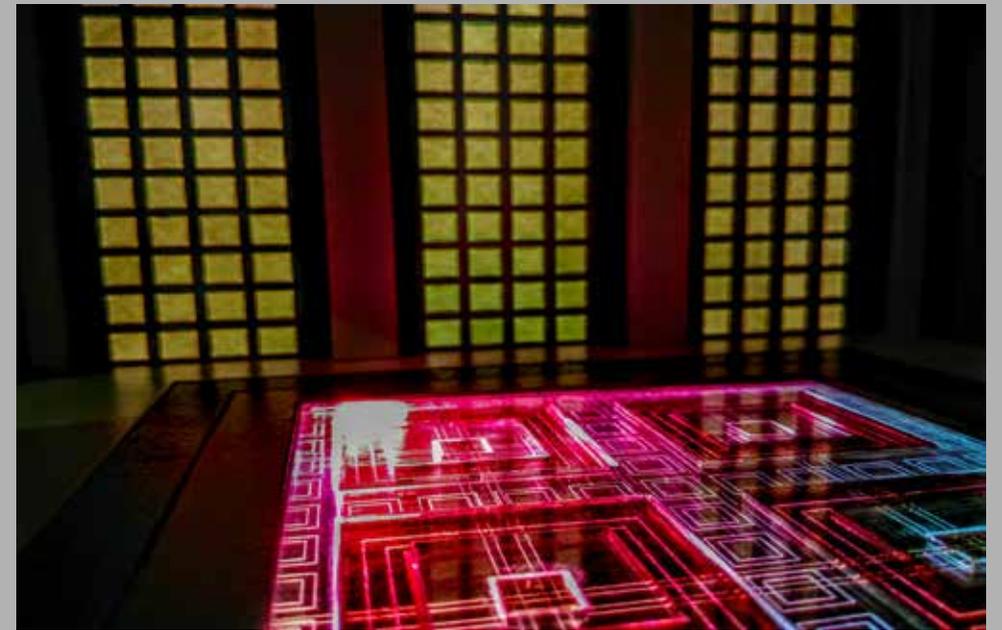
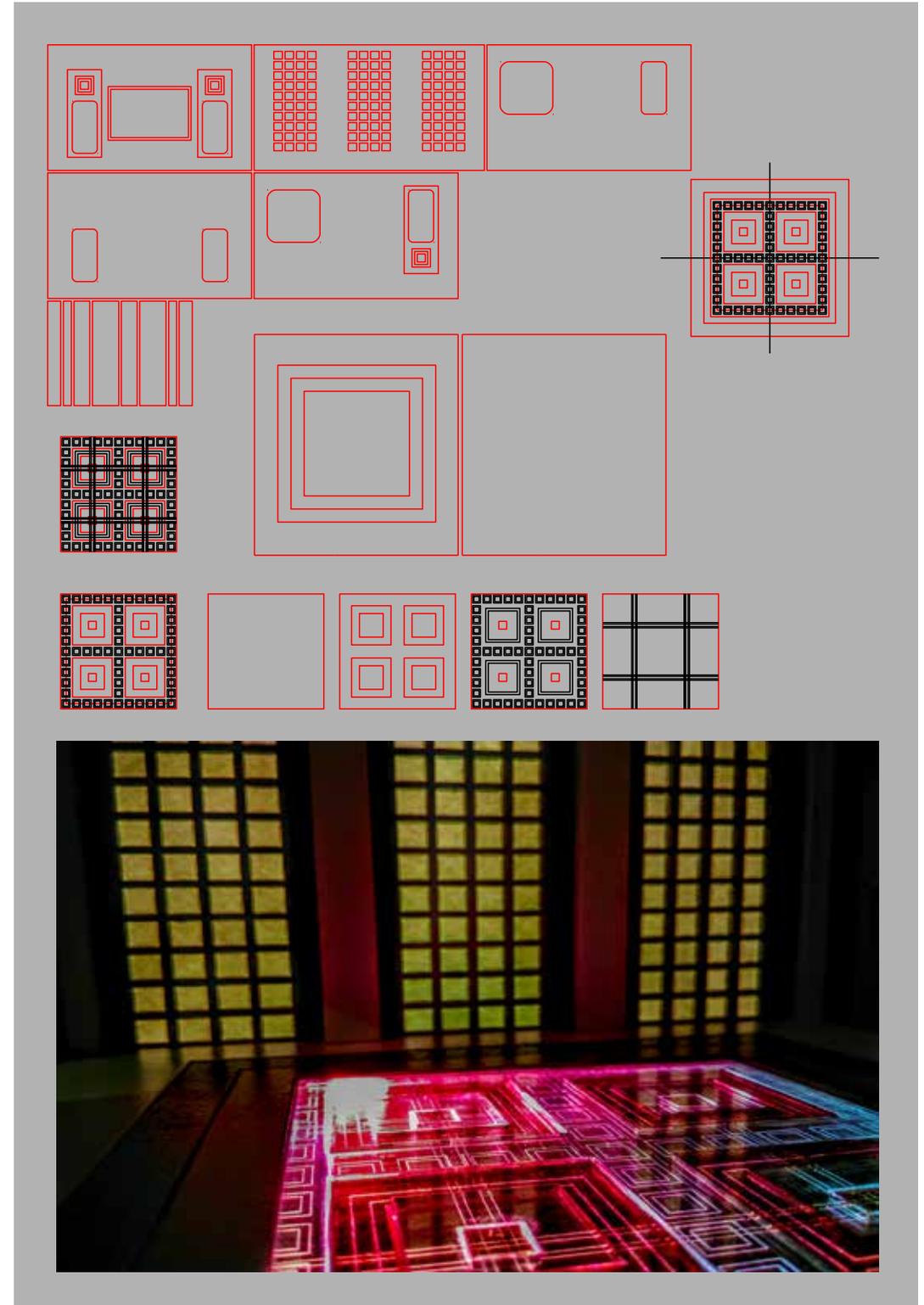
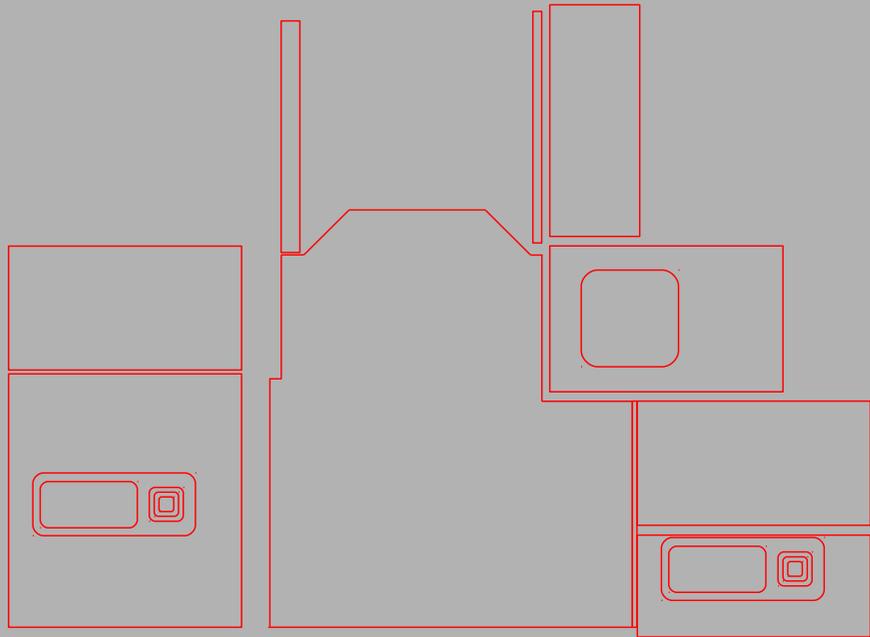
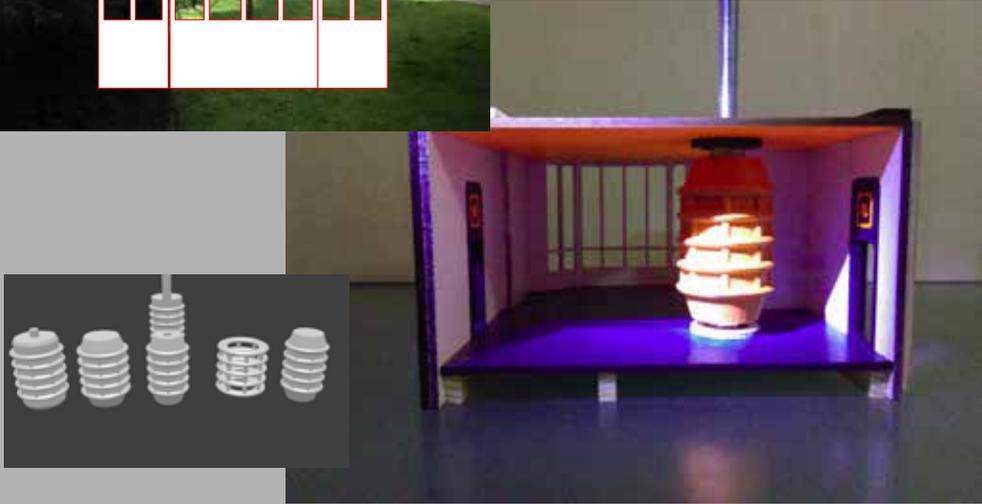
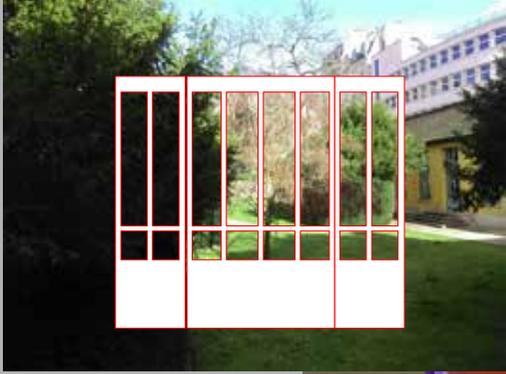
Selon mes recherches, la rénovation du Pavillon d'Angiviller a été imaginée par Léo Listroux, au début des années 2000. Les « nouveaux » locaux incluent une médiathèque, des salles d'exposition, des ateliers, un monte-charge, un arbre d'alimentation mécanique à résonance cristalline et même une station de métro, qui demeurera inachevée. En cause, un prolongement de la ligne 14 qui ne sera jamais mis en service. Dans son travail, Léo Listroux s'est toujours voulu garant d'une « culture fraternelle et mondiale ». Un type visiblement bien trop idéaliste pour son époque.

Page 39
Projection psychotro-fantastique du Pavillon.

Pages 40-41
Géométriques partiels, visualisations numériques et fragments de maquette.

Pages 42-43
Maquette du pavillon imaginé par Léo Listroux.







Matrimoine (d'emo)

Aurore Kinzoni

Vidéo de 8' 30", *Matrimoine* donne à voir un ensemble d'environnements 3D imaginaires ou inspirés de lieux existants au sein du Mobilier national. Un entretien entre deux personnages fictifs, une journaliste et une Première ministre, émaille leurs apparitions.



« Elle a d'abord parcouru les réserves ; y a vu les portraits des guerriers, des héros et des poètes, ceux des présidents, des rois vêtus de bleu et des hommes de lettres. Parmi eux, les figures féminines n'étaient que nymphes ou muses, liseuses, danseuses ou belles allongées. Drapées, ailées, en bronze ciselé, assises sur des socles, juchées sur les bras des lustres, elles entouraient les pendules ou tenaient des flambeaux. Sur les vases, sur les tapisseries, elles se promenaient, parmi les rocailles et les guirlandes de fleurs. Au milieu des enfants et des animaux, elles portaient des cruches, des corbeilles en osier, ou gardaient, à genoux, les mains jointes. »

Elle supportait difficilement ce qui transpirait de ces représentations. Il lui fallait un changement de décor. Elle imposa que la Manufacture en revienne à l'édition de mythes, à la composition de scènes, exigea que soit ainsi constitué un pendant au récit des pères, résolument féminin. »

Ci-contre
Capture de *Matrimoine*, 2019,
vidéo, 8 min 30 sec.

Questions à la Première ministre sur le projet « Matrimoine »

Entretien du 06/03/2027

Journaliste Pouvez-vous me parler du programme « Matrimoine » ? C'était le grand projet de la présidente, n'est-ce pas ? Très personnel, et d'abord un peu secret ?

Première Ministre C'était un peu vague au début. Un soir, elle m'a demandé d'arriver très tôt le lendemain matin. À l'aube, avant tout le monde. Il faisait encore sombre. Elle m'a amenée dans différentes pièces, m'a fait observer les détails de tapisseries, de sièges, d'horloges ou de lustres. Des détails peu flatteurs pour la gente féminine, des représentations plutôt machistes. Elle ne supportait pas de savoir ce genre d'objets au sein de sa nouvelle résidence.

J. C'est à ce moment-là qu'elle vous a parlé de son projet ?

P. M. Non, pas vraiment. Pas encore. La semaine suivante, elle a fait enlever certains mobiliers, demandé à ce qu'on décroche des tapisseries, à ce qu'on enlève des objets. Mais elle ne voulait pas les remplacer par des choses plus contemporaines. Les pièces se vidaient... Et puis elle m'a chargé de constituer un groupe de recherche, une sorte de laboratoire.

J. Quelle devait être la fonction de ce laboratoire ?

P. M. Il était principalement composé d'ingénieures. La plupart avait déjà approché la notion d'intelligence artificielle. Lors de sa présentation au groupe, elle a fait défiler une quantité interminable de vidéos et d'images fixes, trouvées ça et là sur Internet. Elle voulait que ces images soient « digérées informatiquement ».

J. Elle voulait concevoir sa propre imagerie ? À partir de ces images ?

P. M. En quelque sorte. Elle voulait se défaire des sous-textes patrimoniaux, des vieilles histoires. Elle voulait construire une iconographie féminine, mais surtout pas idéalisée. « Pas de glaçage, répétait-elle, pas d'héroïne, pas de *superwomen*, pas de *girl power*. Des nuées d'inconnues, sans visage défini. Inutile de nous enfermer dans d'autres mythologies ».

J. Mais pourquoi aller chercher ce type d'images qui circulent en ligne ? Loin d'être neutres, elles ne manquent pas de connotations. Pourquoi ne pas éditer des figures totalement nouvelles ?

P. M. Je crois qu'elle ne voulait pas ajouter encore à la masse visuelle existante. Elle parlait de reconversion, de recyclage. Je crois qu'elle était obnubilée par le flot d'images, par l'affluence de visages. Pour elle, il y avait déjà là tant à voir, à reprendre et à détourner.

Ci-contre
Captures de *Matrimoine*, 2019,
vidéo, 8 min 30 sec.



3.

Cons-
truire un
monde
rêvé

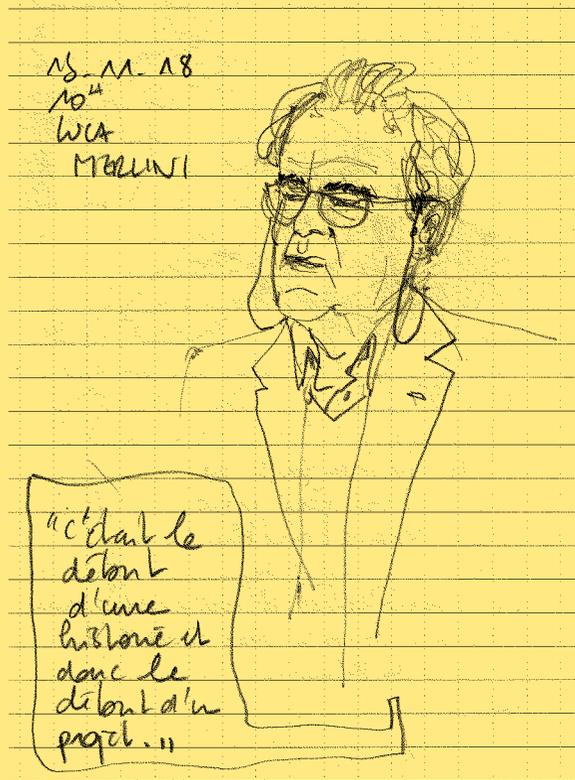
Recréer une mythologie
Imaginer une cartographie
Incarner des futurs

Luca Merlini

Architecte, enseignant, écrivain dans l'âme, Luca Merlini oscille entre des pratiques complémentaires qui enrichissent son travail constamment. Il arrive discrètement, dans son costume gris et noir. Avec son allure distinguée, son air sérieux et observateur, il incarne la rigueur suisse et le charme de l'Italie. C'est sans doute son « côté Bauhaus » qui le fait dégainer inopinément quelques crayons de couleur de sa poche.

Les concours entrepris et les ouvrages publiés témoignent d'une recherche en marge de l'architecture. Ses créations sont alimentées intuitivement par le dessin et l'écriture. Tout, chez lui, exprime une manière poétique et singulière de voir le monde.

Restitution par Alexandra Pascual, Ophélie Quesnel et Lisa Rousseau



Le dessin et l'écriture comme médium architectural

J'ai découvert que l'on pouvait aborder l'architecture autrement, grâce à Bernard Tschumi qui a été un peu mon père dans cette discipline. Il ne s'agissait pas seulement de lire des traités d'architecture, mais aussi des romans, d'aller au cinéma, de dessiner. J'ai toujours des crayons et des Filofax avec moi. Ça fait partie de mon imaginaire.

Quand je dessine, il m'arrive souvent de commencer par poser un cadre comme premier élément que je déforme au fil du projet. Certains personnages m'influencent et servent de support au dessin. Des silhouettes apparaissent, un peu comme Hitchcock passait dans ses films. Les outils numériques sont intéressants mais je ne les utilise pas. Le dessin permet de raconter ce qui se passe dans l'architecture. Il est l'art du mensonge qui dit la vérité. Les mains ou les pieds du Christ - par exemple, peints par Matthias Grünewald

- n'existent pas en réalité, mais sont cependant terriblement vrais. Ce sont des mains et des pieds qui évoquent et sont devenus concept : celui de la douleur. Voilà ce que doit dessiner un architecte : des concepts¹.

Aujourd'hui les images 3D, presque trop réalistes, font qu'il n'y a même plus besoin de construire les bâtiments. Pour moi, la vraie architecture se rapporte aux événements qui s'y déploient. Je regrette que l'outil numérique se limite à de la représentation alors que c'est à l'origine un médium de pensée. Les nouvelles formes de représentation inventent de nouvelles formes de réflexion. Dans ma pratique, le dessin n'est pas une illustration mais un élément de questionnement, indissociable de l'écriture. Ce sont deux entités relativement autonomes qui ont chacune quelque chose à raconter et qui se complètent parfaitement. Dans l'*Abécédaire Palermitain* chaque dessin pose une question spatiale. C'est pourquoi il y a toujours un point d'interrogation.

1985. Architecte EPFZ diplômé à Zurich, Luca Merlini ouvre son atelier à Lausanne et Paris.

1988. Auteur de nombreux projets au fort engagement théorique, il passe à la réalisation à travers le projet *Ponts-Villes* à Lausanne.

1999. Écrivain-dessinateur de « contes architecturaux », il publie *Les Habitants de la lune*.

2017. Professeur à l'Ensa de Paris-Malaquais, il réalise *Le XIQ, dits et dessins d'architecture*.

Le rôle du dessin de l'architecte est avant tout de représenter la méthode ou l'état d'un projet. C'est une aventure qui s'étend sur un certain temps. Comme le dit Michaux, « la pensée avant d'être œuvre est trajet ». Le dessin est un médium qui traduit un « *process in progress* ». C'est un parcours qui exprime une idée plutôt que la représentation d'un espace à construire.

Le vrai dessin d'architecte doit susciter le désir et d'autres dessins à venir sans viser quelque chose de définitif. Sinon, on a tué le projet !

Quand j'avais dix ans, un grand camion portant une baleine empaillée, traversant les Alpes est resté dans mon imaginaire. Plus tard, j'ai habité à New York et j'ai eu l'occasion de croiser des compatriotes de ma génération. Parmi eux, il y avait ceux qui avaient réellement vu l'animal, et ceux qui ne l'avaient pas vu. « Le club de ceux qui avaient vu la baleine », était déjà le début d'une histoire. Alors, quand Genève a lancé un premier concours pour un musée d'ethnographie, le projet est né de ce souvenir d'enfance. Plutôt que d'aller au musée à Genève, je me suis dit : c'est le musée qui va aller un peu partout en Suisse. Dans cette forme de disparition de la matière, le « vrai » musée se trouvait davantage dans le récit oral qu'en faisaient les gens.

Il faut savoir adapter son discours, comment le livrer et à quel moment. Ici, j'insiste sur les questions fictionnelles et conceptuelles mais avec un maître d'ouvrage, je présente les choses différemment. Il y a des aspects cachés qui font projet, importants pour l'auteur, mais qui ne servent pas forcément celui à qui il est destiné.

Le dialogue entre architecture et littérature comme nourriture de pensée

À la question « quelles sont vos influences ? », je pourrais répondre : Boullée, Soane... des inclassables. Cependant, je commence toujours par des écrivains : Joyce, Calvino, Vila-Matas, Cortazar. La structure de certains livres me ramène à des constructions architecturales ou spatiales. Pour

moi, les architectures sont des livres et les livres sont des architectures. *Le XIQ - dits et dessins d'architecture*, publié en 2017, est une construction complexe qui imbrique trois formes de récits. Cartographie personnelle des concepts de l'architecture, il est à la fois destiné au grand public et aux étudiants. Il entremêle trois approches du projet architectural « X », « I » et « Q ».

– Les « X » sont les inconnues, ils permettent de comprendre des notions fondamentales et représentent les outils nécessaires à penser le projet.

– Les « I » sont les invités. Je dessine pour eux une forme spatiale correspondant à ce qu'ils m'inspirent. Ce sont déjà des petits projets, qui esquissent le projet final à venir.

– Les « Q » sont les « quastions », (mot que j'ai inventé), elles rappellent le terme « question ». Ces quasi-fictions sont un peu des « archi-contes » et déjà des projets.

La trilogie « XIQ » crée un parcours où ces trois étapes s'entrecroisent. Il n'est pas nécessaire de lire ce livre dans l'ordre proposé, on peut s'y perdre, sauter des pages, entrer n'importe où, croiser les choses. Son mode de fonctionnement labyrinthique est glissé dans la quatrième de couverture. C'est exactement ce que je voulais... même l'auteur s'y perd !

Par ailleurs, je suis très honoré d'être présenté comme un écrivain mais je ne me suis jamais pensé comme tel.

C'est peut-être dans mes livres que je me révèle le plus. En effet, l'écriture est une chose importante dans mon parcours. Elle vole du temps à mes autres activités mais elle me permet de naviguer entre architecture et littérature comme je voyage entre le français et l'italien. Dans *l'Abécédaire Palermitain*, le terme « Canguro² » (kangourou), par exemple, ne s'écrit pas avec un « K » mais avec un « C ». Il amène quelques variations non innocentes. En français, le « C » renvoie au mot « concept » mais il est ici volé par le *Canguro*. Pour le faire parler, celui-ci apparaît de manière déguisée ailleurs, dans une autre

définition³. Ce jeu de lettres et de mots, de langues qui ne disent pas toujours la même chose, permet de nourrir le projet.

La projection comme moteur de création et questionnement

Beaucoup de projets que je propose dans le contexte des concours sont basés sur la question de la fiction. Pour moi, l'architecture ne se limite pas à ce qui est construit.

La réalité est malheureusement plus dure que l'imagination et il faut parfois savoir faire quelques concessions. Il existe peut-être de grands projets qui ne seront jamais construits. Il y a des belles choses qui se glissent et d'autres qui se perdent dans la construction de chaque projet. Ce que je constate, c'est que l'on est entré aujourd'hui dans une période raisonnable qui sépare trop l'imaginaire, l'utopie, du réalisable et de la méthode. L'architecture est un tout. L'important est peut-être de retrouver un équilibre entre la fiction et la réalité.

Je ne participe d'ailleurs pas aux concours pour les gagner. Je caricature un peu mais aujourd'hui si on met trois arbres quelque-part on a plus de chance que si on parle de fiction.

On a renversé des choses. Il n'y a plus vraiment de débat théorique sur l'architecture et ces projets imaginés servent davantage la littérature mais sont moins bien perçus dans le cadre concret des concours. La fiction est cependant pour moi un véritable outil de réflexion, elle est nécessaire pour penser librement les projets qui se construisent. Ceux qui naissent de cette démarche sont un peu les enfants de ces projections.

Dans le cadre d'un concours pour la réhabilitation de granges en logements, j'ai proposé « L'archipel des trois petits cochons ». Il y avait la maison de pierre, tournée vers le village, celle de paille, vers les champs et celle de bois, vers la forêt. Il y avait aussi la chapelle qui se trouvait là, c'était le loup, qui essayait de manger tout le monde.

Parfois, la fable devient le support à un projet de transformation architecturale, elle soulève

des questions peut-être plus vraies que celles des programmes architecturaux.

Alors c'est vrai, je n'ai pas réalisé beaucoup de projets, parce que j'ai fait le choix de travailler dans un contexte en marge de l'architecture. Selon moi, un logement doit partir, non de la norme, mais de ce qui peut rendre heureux. Il faudrait oublier un peu les règles d'accessibilité, les contraintes et se demander d'abord ce qui pourrait rendre les logements extraordinaires. Ce qui ferait que l'on se remette à rêver.

Alors, l'architecte peut avoir recours au « dessin sublime » pour exprimer sa pensée profonde, ce qu'il y a de fondamental pour lui. En d'autres termes, c'est un contrat intellectuel qu'il signe avec lui-même. J'aime particulièrement l'architecte futuriste Sant'Elia. C'est un personnage qui n'a rien construit, mais qui dessinait de manière extraordinaire et projetait des villes d'anticipation.

Je me suis demandé à un moment donné si les « dessins sublimes », dessinés autrefois, avaient encore une valeur aujourd'hui. Et je me suis dit : je vais essayer de les retoucher, pas pour les changer, mais pour me questionner sur le sens de ces dessins. Et, j'ai découvert qu'ils étaient toujours d'actualité ! Pour moi, le rôle de l'architecte est de comprendre la forme du monde avant de la construire.

La fiction pour un meilleur ancrage dans le réel

Dans mon travail, il y a aussi la partie des projets d'architecture qui interrogent la société à travers des mises en situation du réel. J'aime à utiliser des fables même un peu dystopiques comme traduction métaphorique du monde dans lequel nous vivons. Dans *Le XIQ*, le projet « Mes vacances au SDOOF⁴ Hôtel » propose un grand parcours entre deux murs. À l'intérieur, on ne se rend jamais compte des frontières et tout y est sécurisé. Il y a d'un côté les chanceux, et de l'autre ceux qui sont exclus. Tout est organisé pour qu'il n'y ait aucune

nuisance dans l'espace intérieur. On privatise les lieux, les richesses, la culture etc. Évidemment, à un moment donné, la révolte explose et inverse l'organisation générale. Ceux qui se trouvaient à l'extérieur prennent possession de l'intérieur et ceux qui étaient dedans se mettent à fuir.

Peut-être est-ce l'hôtel qui provoque cela ? À travers le prétexte du tourisme qui fabrique de l'exclusion, ce projet pose plus globalement la question de la prolifération des peurs et de leur commercialisation.

1. Définition du mot « Dessin » dans *l'Abécédaire Palermitain* conçu en 2018.

2. « Canguro, (kangourou) : c'est un abri avec des pattes. En d'autres mots, c'est en même temps une maison et une infrastructure, une merveille spatiale. » Luca Merlini, *l'Abécédaire Palermitain*, 2018.

3. « Édifice » : Un édifice sans concept n'est pas une architecture. Qu'est-ce que c'est qu'un concept ? [...] On pourrait se limiter à dire qu'en architecture le concept est un "canguro" ou vice-versa. C'est-à-dire un seuil entre une idée et une forme. » *Ibid.*

4. SDOOF : *Some Days Out Of Fear Hotel*, l'hôtel de quelques jours sans peur.

Mondes flottants

Marion Jolivet Duval, Bertille Rouillon

Déclinaison de motifs narratifs, *Mondes flottants* propose une rêverie illustrée sur l'insularité du Mobilier national.

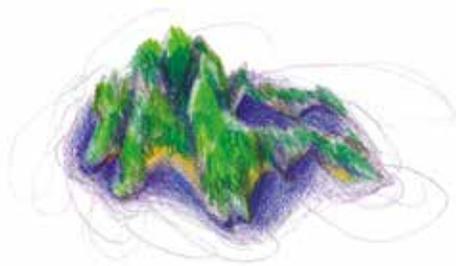
Séjourner au pavillon d'Angiviller, c'est gravir chaque matin un escalier de bois habillé d'un tapis désuet. De ce voyage quotidien est née une rêverie illustrée sur l'insularité du Mobilier national. Les douze îles de notre cartographie imaginaire représentent douze lieux de l'institution ; autant de mondes singuliers à découvrir au fil de la montée...



Ci-contre
Voyage dans l'escalier
du pavillon d'Angiviller.

Pages 56-57
Description des îles

Pages 58-59
La lande de Vallion vue du ciel



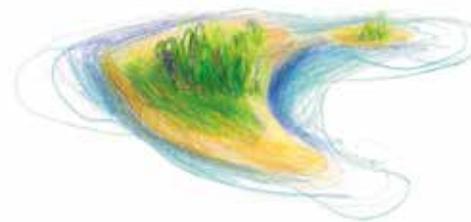
Acutie
atelier de retraiture tapis

Nul ne sait combien de vaisseaux ont disparu entre les aiguilles courbes des rivages d'Acutie. On raconte que les âmes des marins noyés hantent les vastes forêts d'écheveaux qui recouvrent le relief de l'île.



Adelphie
ateliers de haute lice

Aux confins de la mer d'Opale, les deux roches timides d'Adelphie chuchotent au travers du rideau de laine qui les sépare. Elles attendent le prochain bateau qui viendra mouiller l'encre aux pieds de leurs rondeurs de grès blanc.



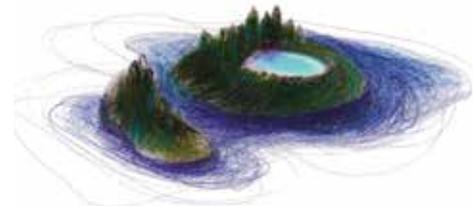
Flavia
réserve des bois dorés

Le tiède soleil austral fait lentement blondir les copeaux de hêtre qui composent le sol de Flavia. L'île pâle se pare ainsi d'or au solstice.



Léthène
atelier de tapisserie décor

Un verger ornemental couronne les murailles de velours gris de Léthène. Les fruitiers à baldaquin demeurent néanmoins hors d'accès des marins de passage, qui se contentent de remplir leurs barques de quelques passements tombées dans l'onde.



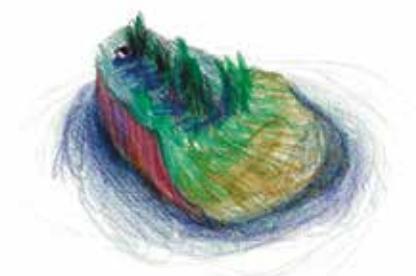
Calixe
atelier de lustrerie-bronze

Les deux masses terreuses et livides de Calixe reposent, côte à côte, sur l'océan étale. Une forêt de grands charbonneux y oscille sous le vent polaire. Ils veillent sur un lac de gaz liquéfié, dont la surface froide et bleutée n'est brisée que sporadiquement par les plongeurs de quelques poissons-pierres.



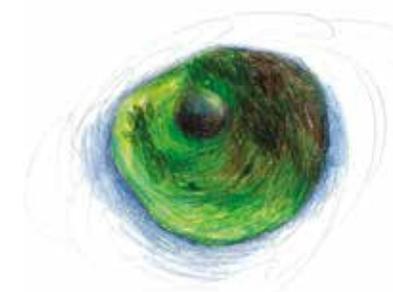
Dulcidon
atelier de savonnerie

Inexorablement, les onctueuses falaises de Dulcidon s'amenuisent. Sa roche ronde et rosée fond peu à peu dans les eaux calmes de l'océan Glucidique.



Ruba
atelier de teinture

Au sommet d'une haute falaise de murex se niche la petite chapelle orthodoxe de Ruba la Pourpre. Rares sont les pèlerins qui se risquent au large des eaux bouillantes de la mer de Chevreul et gravissent le flanc raide de l'île des Teinturiers.



Timère
atelier d'ébénisterie

Semblant courber l'échine face aux lames de l'océan, les falaises nacrées de Timère offrent, sur leur flanc méridional, un milieu propice au développement de l'amarante commune et de la loupe marine.



Éria
atelier de tapisserie d'ameublement

Deux fois par lune, au moment des pluies de crin, les falaises grêges d'Éria se couvrent d'une mince garniture de mousse marine.



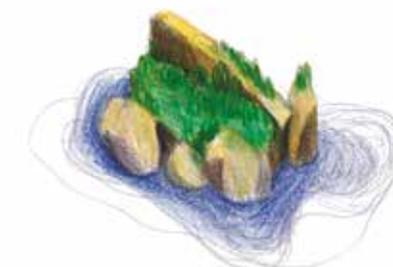
Fabie
jardin de l'ancien administrateur général

Paisible Fabie, toi qui étire tes prairies d'émeraude sous les tendres rayons tropicaux, quand viendra donc te visiter le prochain naufragé ?



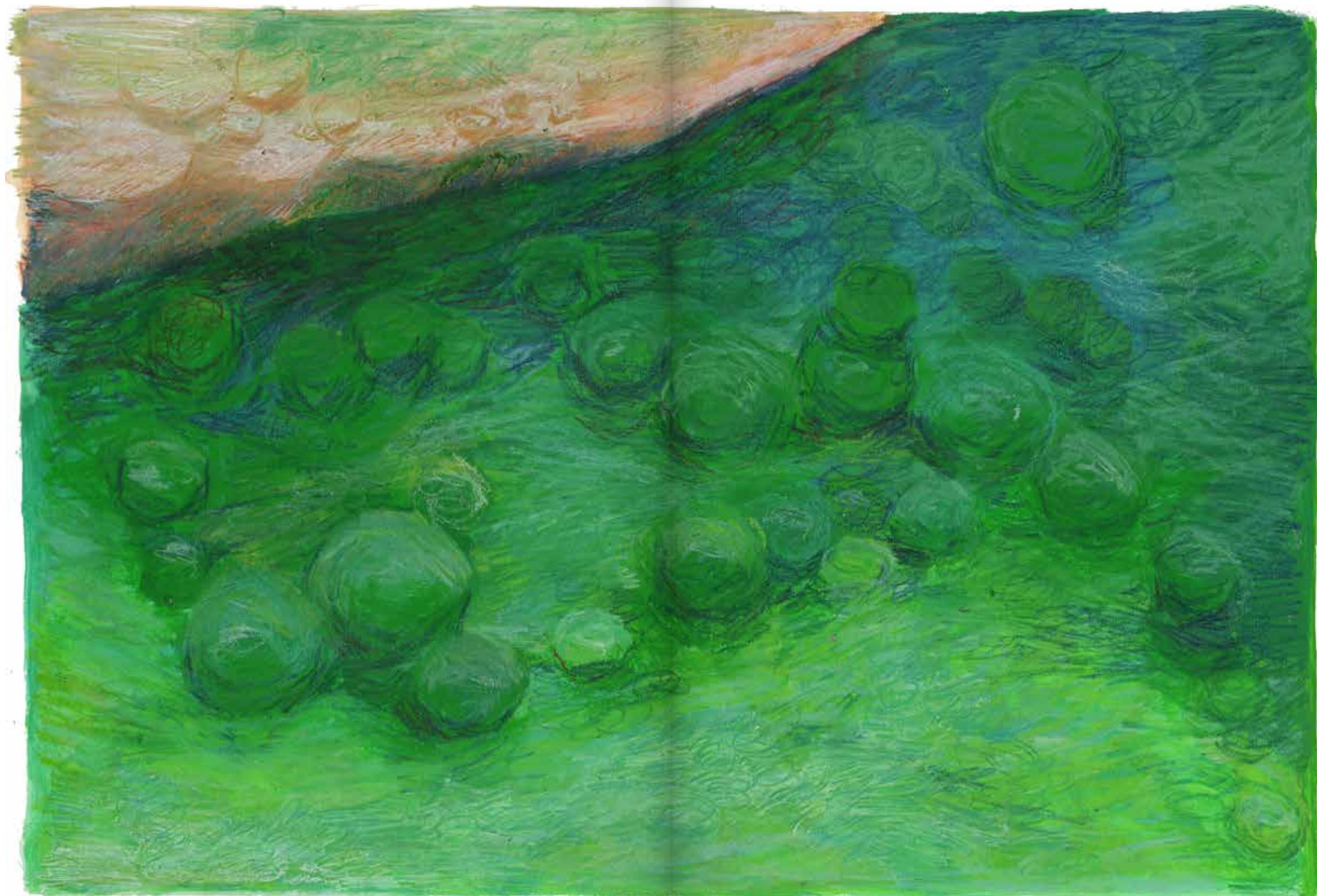
Stomène
chapelle des Gobelins

Quand le zéphyr glisse dans la bouche silencieuse de la pieuse Stomène, son souffle fait frissonner les conifères indolents assis sur les pentes du vieux volcan.



Vallion
atelier de Basse lice

Protégée des embruns par la falaise septentrionale de l'île, une longue lande laineuse s'étend sur le plateau calcaire de Vallion. Elle offre un habitat privilégié aux flûtes multicolores à la saison des amours.



Curiosités post-divinatoires

Yasmina Deek, Carla Martinez Rivera,
Alexandra Pascua et Romane Schwartz

Curiosités post-divinatoires projette le Mobilier national vers l'avenir. En premier lieu, des cartes permettent de composer des futurs probables. Puis, des objets-témoins incarnent deux des scénarios imaginés : une composition textile et électrique et une maquette du bâtiment Perret.

Et si la Bièvre* venait engloutir le site des Gobelins ?
Et si les licières nous dévoilaient l'existence d'un jardin parallèle ?

Denses de mythes, de signes et d'histoires, la manufacture des Gobelins et le Mobilier national offrent un terrain propice à la rêverie et à la fabulation. Le teinturier, l'or et le jardin sont quelques-uns des symboles qui s'incarnent sur les 22 cartes du jeu divinatoire. Ces figures sont les ingrédients nécessaires pour rêver l'avenir du lieu en fables et prédictions. Combinées par trois, ces cartes sont lues et interprétées afin de créer des histoires. Elles sont contées ici au moyen d'objets-témoins extraits de ces futurs imaginés. Une étrange tapisserie connectée présente les essais maladroits pour retrouver les savoir-faire disparus des licières. Une maquette manifeste d'un collectif d'architectes assume la Bièvre comme une force surnaturelle, engloutissant le Mobilier national et ses richesses.

* La Bièvre est un affluent de la Seine traversant Paris. À l'air libre dans le passé, c'est elle qui a favorisé l'activité teinturière du site des Gobelins. Mais les mélanges chimiques et les lavages à répétition finissent par entacher la rivière dont les odeurs deviennent insupportables. Elle est alors canalisée entre 1828 et 1844.

Ci-contre

Tirage des cartes. 22 cartes ont été confectionnées afin de raconter l'avenir du Mobilier national. Trois cartes sont tirées, interprétées et mises en relation pour inventer un futur imaginé, incarné par des objets « post-divinatoires ».

Pages 60-61

Détail des cartes du jeu divinatoire.

Pages 62

Objet correspondant au tirage de cartes : 5 La Roue, 12 Le Jardin, 21 La Galerie. Cette tapisserie, composée de matières électroniques et polymères, raconte un futur où les savoir-faire se sont noyés dans un monde industriel et plastique. Les points lumineux LED interagissent avec le passage des visiteurs et témoignent d'une obsession pour le numérique et ses modes d'interaction.

Pages 63

Objet correspondant au tirage de cartes : 13 L'Empoisonneuse, 14 Les Gobelins, 19 La Bièvre. Cette maquette représente le bâtiment Perret du Mobilier National, qui aurait été englouti par la Bièvre, rivière polluée qui fut canalisée et recouverte en 1912 (voir pages 64 et 65).





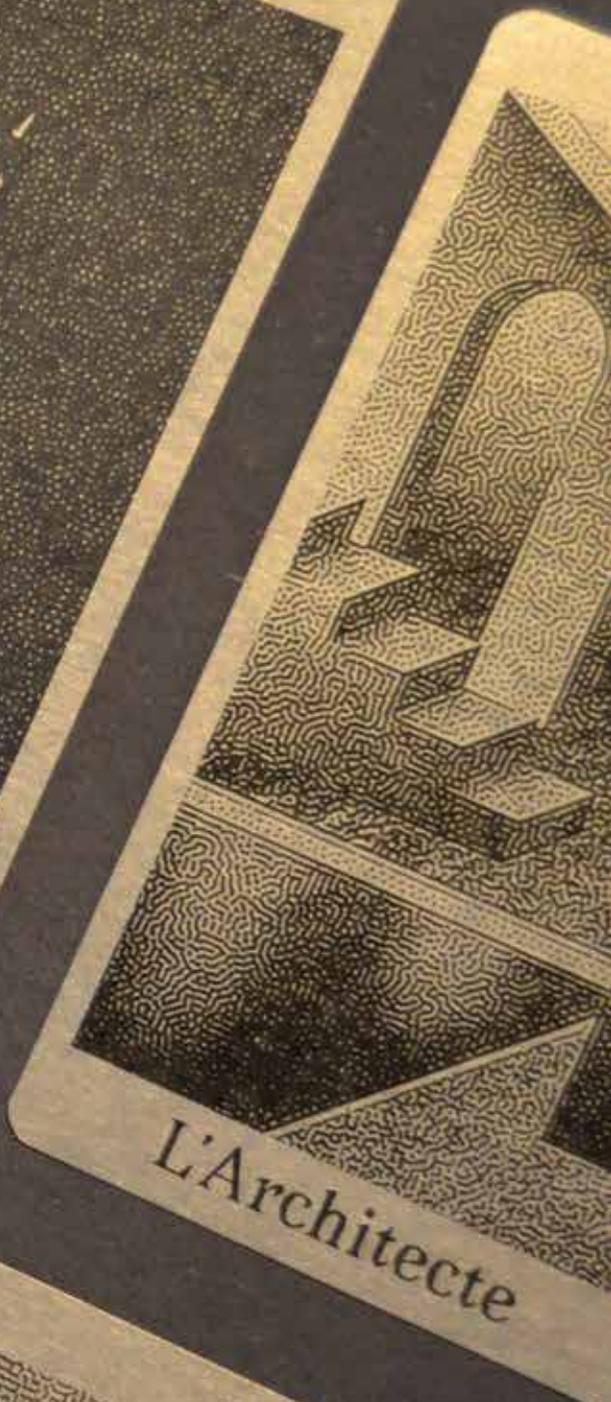
Le Chat



L'Or



Le Feu



L'Architecte





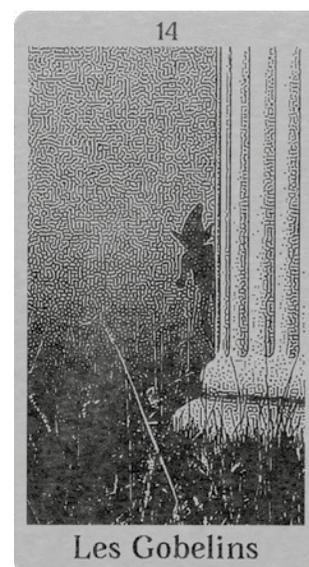
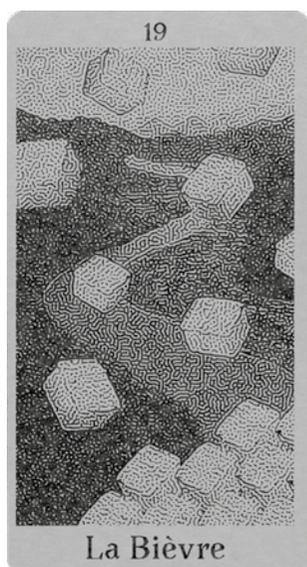
(Em)bièvré

Yasmina Deek

Suite de *Curiosités Post-Divinatoires*, ce texte accompagne la maquette du site du Mobilier national englouti par la Bièvre.

Le tirage de cartes a donné les numéros suivants :

- 19 - La Bièvre
- 13 - L'Empoisonneuse
- 14 - Les Gobelins



La direction technique
du Mobilier national

À l'attention
du Secrétariat Général
du Mobilier national

Le 06-04-2984

Suite à la collision d'une météorite dans le 13ème arrondissement de Paris le 15 Novembre 2984, le Centre de recherche et d'étude des travaux publics (CRETP) a effectué l'étude des fondations des zones impactées. Cette étude révèle la découverte d'une fissure importante dans la canalisation de la Bièvre et une infiltration de l'eau dans les sous-couches géologiques de calcaire. Une seconde étude prévisionnelle estime qu'une inondation des bâtiments présents aux abords de la Bièvre aura lieu dans douze à dix-huit mois si aucune intervention n'est entreprise.

À la demande de Madame la Directrice générale du Mobilier national, un appel à projet a été lancé le 1er décembre 2984. En attendant de délocaliser les collections, les ateliers et les bureaux vers un lieu plus sûr, Madame la Directrice souhaiterait construire une solution temporaire visant à les protéger.

Réceptionnée par les agents de sécurité de l'institution le 06 Février 2984, une boîte noire, marquée de six numéros : 19.13.14, sans expéditeur, est arrivée aux mains du Service technique du Mobilier national. À l'intérieur de cette boîte, se trouvait une maquette du bâtiment Perret coulée en béton, à l'état de ruine et englouti par la Bièvre, représentée par une résine teintée. Malgré l'étrangeté de cette proposition, nous préconisons une assemblée au plus tôt afin de discuter du contenu de la boîte noire.

La direction technique
du Mobilier national

4

Donner
vie aux
objets

Ouvrir une parenthèse anecdotique
Apercevoir des fantômes
Rhabiller le mobilier

Felipe Ribon

Avant de rencontrer Felipe Ribon, un mystérieux voile planait autour de lui. Son site en cours de construction et les quelques images de ses travaux dévoilaient des objets aux fonctions énigmatiques.

À son arrivée au Pavillon Angiviller, nous rencontrons un homme à l'air malicieux derrière ses lunettes carrées. Le designer franco-colombien jette un regard circulaire à l'assemblée installée. Pensant que nous serions seulement quatre, cela remet en cause la séance spirite qui ne peut se pratiquer qu'en petit comité. Loin d'être intimidé, il capte rapidement l'attention de son auditoire avec ses histoires. Humour et précision s'entremêlent dans ce lieu hanté par des générations de directeurs.

Restitution par Pauline Fillon, Yohann Leroy, Pauline Ristori et Bertille Rouillon

Entre ingénieur et designer, la voie de l'Amateur

Je privilégie la position de l'Amateur avec un grand A, dans un monde de plus en plus spécialisé. C'est à partir de cette figure que je me positionne. C'est-à-dire celui qui ne sait rien et qui veut tout savoir, ou le maximum. J'étais plus âgé quand j'ai intégré l'ENSCI, je venais de finir mes études d'ingénieur. Au départ, j'hésitais entre l'ENSCI et les Beaux-Arts. Je faisais des allers-retours entre les écoles pour tenter de comprendre ce qui était le plus intéressant pour moi. Quand j'ai vu que les Beaux-Arts s'écartaient d'une forme de réalité, celle du faire, j'ai choisi l'ENSCI. Il y a, dans cette école, un savoir de la matière, des processus de transformation qui sont pour moi essentiels. C'est cette expertise technique très importante que j'avais envie d'apprendre pour réaliser par la suite des objets. Je suis dans la réalité du faire.

Nous pouvons, en tant que designer décider, à notre façon, selon nos outils et nos préoccupations, de l'histoire que nous souhaitons raconter. L'intention c'est peut-être simplement la matière, le processus du designer chercheur. C'est à nous de savoir ce qui peut être intéressant de valider, actualiser ou inventer aujourd'hui.

Comment le projet de design prend-il vie ?

Il faut garder en tête que la question du contexte est importante. Ma bi-nationalité et mon parcours m'ont permis de garder une ouverture d'esprit et une double compréhension de la réalité. Cette conférence, si je la faisais en Colombie, vous imaginez bien les *a priori* que les gens en auraient. C'est aussi grâce à votre invitation que j'ai pu avoir une nouvelle lecture de mon parcours.

J'ai toujours été préoccupé de voir à quel point le designer est du côté de l'ombre et de la destruction. Qu'est-ce que ça veut dire aujourd'hui produire et participer encore et encore à ce monde qui veut toujours du nouveau ? Mes projets sont basés sur des problématiques propres à notre discipline. Par exemple, pendant mon diplôme, j'ai trouvé étonnant que la salle de bain ne réponde plus à la réalité dans laquelle on vit. Je voyais que le monde du bien-être allait plutôt dans cette idée de davantage de consommation d'eau, de plus grands espaces et il me semblait que tout cela était paradoxal. Notre société contemporaine nous amène à des situations totalement incongrues. À partir de ça, nous pouvons commencer à composer et imaginer des solutions, des projets alternatifs. Un jour, il pleuvait, j'avais un parapluie et j'ai vu cette merveille : l'eau qui perlait. Je me suis dit : pourquoi ne pourrait-on pas utiliser cette caractéristique pour faire des vasques ? Juste pour diriger l'eau. Donc pour ce projet, j'ai créé une surface en métal sur laquelle on tend une housse en textile imperméable où l'eau s'écoule.

Je vais maintenant m'éloigner de l'espace rationnel de la salle de bain, mais toujours en gardant en tête les mêmes principes de réflexion, de projet. Avec l'hypnose, par exemple, il me semblait qu'il y avait de nouveau un paradigme. Elle est nécessaire pour notre bien-être, on le sait aujourd'hui, mais on n'en a rien fait. Mon travail était de voir ce qu'il était possible d'imaginer, avec quels matériaux, avec quels objets. Pas besoin d'aller dans un cabinet d'hypno-thérapeute pour comprendre ce que c'est. Ces derniers n'ont entamé aucune réflexion sur l'espace, sur les objets qui les entourent. Ils n'ont pas travaillé la lumière ou l'ergonomie. Historiquement, il y a pourtant des liens très forts entre les objets qui déclenchent la transe, comme le pendule et la transe elle-même. Certains stimuli du monde extérieur déclenchent en nous cette transe hypnotique. Le jour où l'on veut la déclencher, on choisit l'objet qui nous parle le plus. Une méthode classique de déclenchement d'hypnose est entraînée par la fixation du regard. On fixe les reflets comme on regarde les nuages quand on est petit. On se dit : « Est-ce que c'est un lapin, est-ce que c'est une voiture, est-ce que c'est un dauphin ? » On voit des choses dans des formes qui ne veulent rien dire. Cette déformation est le point d'entrée dans la transe, car vous regardez autrement votre environnement quotidien. J'ai créé des bols en porcelaine de Limoges sur lesquels on trouve des cercles circonscrits. Vous prenez ce bol dans la main et vous caressez les cercles. Cela va faire du bruit. Il s'agit du même fonctionnement que les bols tibétains. Une caresse, geste ordinaire, produit un tout petit effet sonore, qui pourtant, va vous entraîner dans la transe.

Il ne s'agit pas pour moi de convaincre, mais d'essayer de montrer qu'à partir d'un postulat, qu'il soit vrai ou pas, on peut faire un projet de design. Est-ce qu'on peut entretenir une communication avec les morts ? C'est une question toute simple que je me suis posée quand j'étais pensionnaire à la Villa Médicis. Et déjà, si on est en France, on va rapidement répondre : j'y crois, je n'y crois pas. Évidemment ma réponse est oui, parce que sinon

le projet est fini. Avec les catholiques italiens, je savais que je n'aurais aucun problème. Avec eux, on peut parler avec les morts, c'est évident. Tout à coup on écarte la voie de la rationalité, du cartésianisme que nos études nous ont fait mettre en avant. En creusant au-delà du monde religieux, je me suis intéressé au mouvement français du spiritisme. La France est le deuxième pays spirite au monde après le Brésil. Pour nous qui sommes rationnels, c'est bizarre. Mais les grands scientifiques du XIX^e siècle croyaient à cette capacité qu'a l'homme de pouvoir communiquer avec l'au-delà grâce à un objet. S'il y a un objet, on peut faire un projet de design. Ces objets-là ont un statut différent qui est un point de départ pour une narration différente.

L'anecdote : introduction ou justification de projet ?

Maintenant, mettez de côté vos convictions et suivez-moi. En 1848, des fantômes apparaissent dans une ferme aux États-Unis, les sœurs Fox parlent pour la première fois aux esprits. Elles prennent une table. Elles posent leurs mains dessus. La table se met à sauter. « Esprit es-tu là ? », « pff, oui », « esprit es-tu une femme ? », « tchouc tchouc, non ». Vous imaginez bien les États-Unis, à cette époque, les objets du monde rural doivent être en bois, assez lourds. Le caractère magique de cette histoire fait qu'une table est devenue autre chose. L'anecdote se répand dans tous les journaux comme la grande nouvelle : « Les sœurs Fox parlent aux esprits ! ». On remplace ensuite les tables par un système de tablette : le ouija, une planche en bois sur laquelle on écrit l'alphabet. Il suffit de placer sa main sur un objet qui bouge au-dessus des lettres et révèle des mots. C'est beaucoup plus rapide, beaucoup plus économique. Vous voyez à quel point c'est le début d'une narration merveilleuse ? Les croyances populaires ont fait d'un alphabet sur une planche en bois, le jeu spirite le plus commercialisé ! Et pourtant, son esthétique a peu évolué. Pourquoi

le ouija est-il toujours resté avec ces lettres noires immondes, un peu baroques ? Pourquoi la planchette est-elle en bois ? Bien que je sois un très mauvais ingénieur, je sais bien que le bois est un des matériaux le moins conductible au monde. Si je veux communiquer avec les esprits, cela n'est pas cohérent. Pour le designer, ces problématiques constituent une opportunité merveilleuse de penser un objet plus juste.

D'autres de mes recherches s'inspirent de la culture populaire, c'est le cas de mes *ghostbusters*. Au musée de la Lande à Bordeaux, j'en ai installé pour piéger les fantômes. Le lieu est quand même assez terrifiant. Il y a des gens qui ont été guillotines ! Les gardiens entendaient des bruits à l'étage où les *ghostbusters* étaient allumés. Ces derniers détectaient quelque chose et se mettaient à faire « VREEVREE ». Tous les deux jours, la commissaire m'appelait pour me dire : « Vous n'avez pas prévu un budget pour les batteries, elles disparaissent rapidement on ne comprend pas ce qu'il se passe ! » Il y a eu comme ça des histoires assez merveilleuses sur des phénomènes encore inexplicables.

Les objets ne sont-ils que des pures histoires que l'on se raconte ?

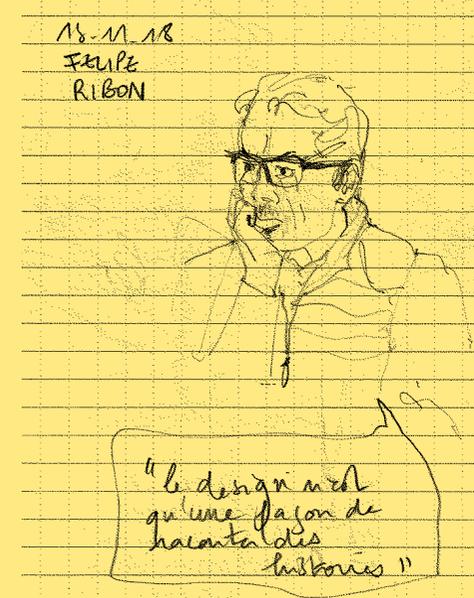
Chaque projet à tout moment, mais comme chaque chose dans la vie, même une peinture ou une musique, a plusieurs niveaux, plusieurs couches. Parfois, et c'est le plus important, on assimile des couches que l'on n'a peut-être même pas imaginées. Aujourd'hui, par exemple, je partage avec vous la question de la narration mais je ne l'avais jamais intégrée. J'ajoute une nouvelle histoire dans mes histoires : c'est que peut-être tous ces objets ne sont que des pures histoires que je me raconte et que je vous raconte. Mon travail est d'aller chercher celle qui mérite d'être racontée. Par exemple, quand je présente ce miroir en forme d'œil, je dis que c'est pour vous protéger. Vous pouvez le placer dans la maison,

où vous voulez, c'est votre miroir protecteur. Mais on peut aussi partir dans d'autres niveaux de lecture et le trouver très joli parce que ça rappelle une amande, c'est fait en céramique... Mais moi j'ai décidé de communiquer sur ce qui attire la chance. Lorsque le designer est vivant, c'est lui qui choisit l'histoire qu'il veut raconter. C'est pour ça que je suis là avec vous, en train de vous expliquer ce que sont mes histoires. Après à vous de voir !

Lorsque les objets existent, les scénarios existent, il faut pouvoir les exprimer, les communiquer, les transmettre. La médiation est importante pour tout projet : la médiation culturelle, la médiation pédagogique... C'est comme quand on était au lycée et que l'on faisait une étude de texte. On essayait de s'approcher, de plus en plus du sens des choses, avec ce que l'on connaissait, sans avoir toujours une réponse ferme. Donc l'idée de départ du créateur n'est peut-être pas la même que celle du médiateur. La médiation, c'est un autre travail.

Si tu n'as pas toute la symbolique, ce n'est pas grave, peut-être qu'il n'y en a pas et que tu vas la projeter. Mon miroir en forme d'œil, tu peux le prendre rouge parce que ta grand-mère aimait le rouge et ça va te permettre à tout moment d'être connecté à elle. Le rituel ne se partage pas obligatoirement ; c'est personnel et intime. Il ne relève absolument pas du domaine du designer. Tout projet qui naît sous la forme d'un rituel, pour moi, est d'emblée fermé. Et je déteste ça car je suis quelqu'un qui aime que les choses ne soient pas totalement résolues. Non pas formellement car là, bien-sûr, je contrôle tout. Mais, entendez bien que l'important, ce n'est pas que le rituel soit le même pour tous, mais que chacun puisse faire son propre rituel du même objet.

Où places-tu le début de l'histoire et où places-tu la fin ? C'est le grand débat que vous menez ici et qui me semble être le point de départ de ce qu'est le design.



- 2008. Entrée à l'ENSCI
- 2012. Lauréat des Audi Talents Awards avec *Mind The Gap* mettant l'hypnose à la portée de tous
- 2013. Résidence à la Villa Médicis

Party fine

Pauline Ristori

Le temps d'une nuit, une partie fine a lieu dans les jardins du directeur. Dans un cadre de verdure, feux d'artifices et animaux fantastiques transforment le Mobilier national en un enclos luxuriant.

Les fêtes des plaisirs de l'île enchantée à Versailles se mêlent aux délires de Las Vegas. Les piscines du Caesar Palace et les néons érigent le Mobilier national en un modèle de kitch à la française. Dans une dégringolade de pierreries, de mille fleurs, d'armoiries et de drapeaux : les symboles de la Monarchie, de l'Empire et de la République se mélangent pour créer une soirée envoûtante.

Des rencontres impromptues animent le décor panoramique. Les anges du Dais de Charles VII croisent la patrouille de France. Le quartier rouge de Pigalle illumine les façades du bâtiment Perret. La Bièvre, rivière enfouie lors des travaux d'assainissement d'Hausmann, rejaillit et tracte avec elle un imaginaire vénitien hors du temps. Les traditionnelles armoiries des tapis se modernisent en révolvers. Les couronnes de fleurs napoléoniennes se transforment en piscine. Les réminiscences libertines engendrent des scénettes malicieuses. L'oisiveté délétère agite les murs de la vénérable institution. Les décors à la démesure raffinée excitent progressivement les cœurs décadents.

Le temps d'une nuit, à nos pieds, le tapis devient un lit de fleurs et la tapisserie l'oreiller. Le diamant bleu, tissé en Basse-lice, palpite tandis que les éclats sonores aux alentours de la fête nous ensorcellent.

Remerciements à Hélène Cavalié, responsable du service documentation et Isabelle King, responsable de formation en Basse-lice.

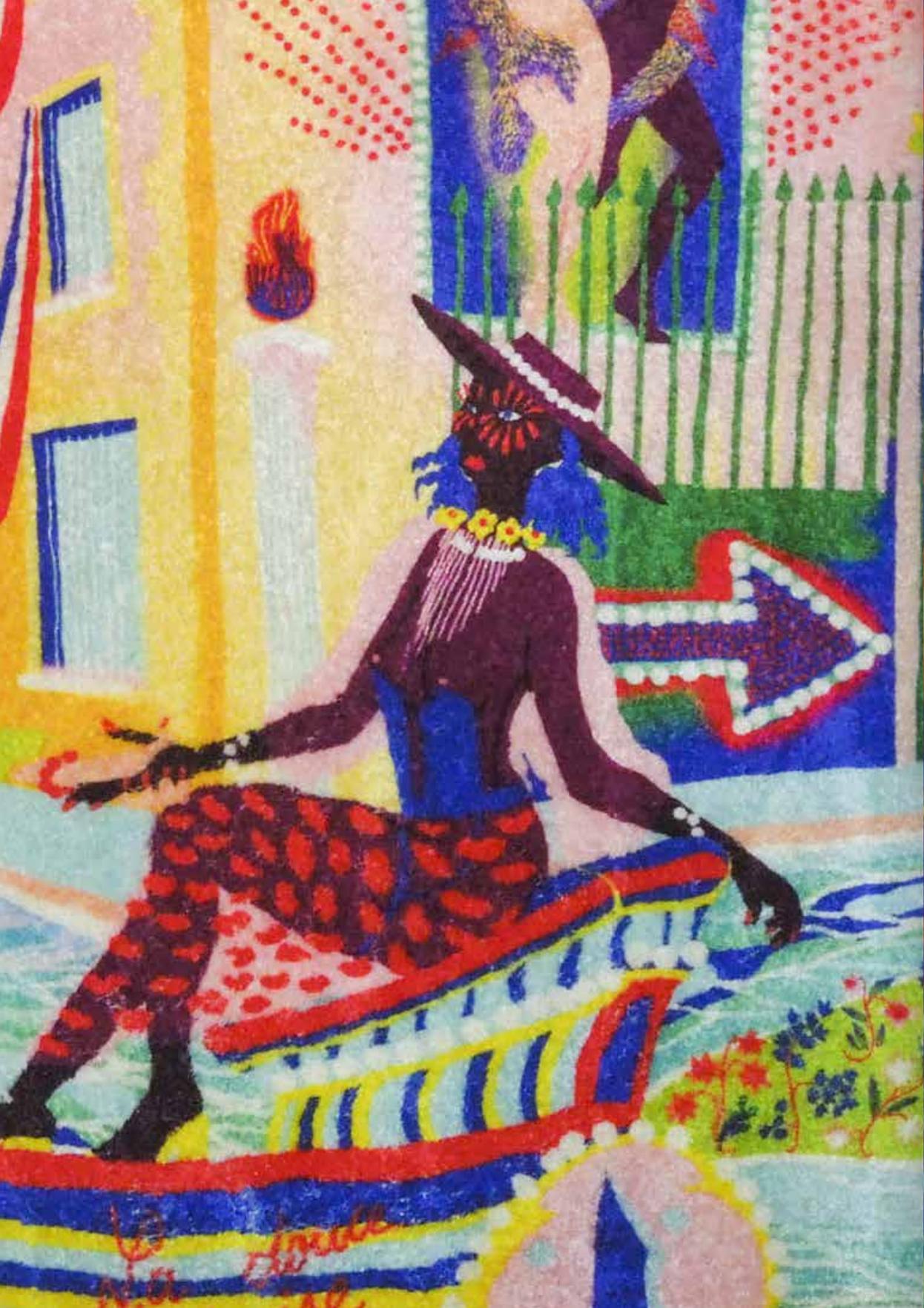


Ci-contre
Réinterprétation des anges
du Dais de Charles VII

Page 74
Parure et transparence pour
des costumes grivois

Page 75
Parade aérienne

Pages 76-77
Installation composée
de deux moquettes sublimées
(1,5 x 3 m chacune) et d'une
projection d'eau au sol, transformant
le tapis en piscine







Fantasma, les fragments du surréel

Anaïs Lamellière

Fantasma, les fragments du surréel est une installation réalisée dans la Chapelle du Mobilier national qui invoque les fantômes de tissus du passé. Dans l'obscurité, trois séquences vidéo sont projetées en boucle sur des feuilles de papier blanc disposées dans l'espace. Chaque séquence présente un échantillon d'étoffe provenant des réserves, qui recouvre ainsi les supports de papier.

Il n'est pas besoin de croire aux fantômes pour qu'ils apparaissent, il suffit de mettre l'histoire de l'art en mouvement. Le Mobilier national s'y prête à merveille : au cœur des réserves sommeillent de précieuses étoffes privées de l'objet, de l'usage et du décor auxquels elles appartenaient. En puisant dans leur vie passée, ne pourrait-on pas envisager un dispositif permettant d'offrir un souffle nouveau à ces spectres errants ?

Pour accueillir les fantômes, des médiums de papier blanc sont disposés dans l'espace. Par le choix d'une neutralité de la couleur et d'une souplesse des formes, ils invitent les fragments de tissus à venir les (re)tapisser. Ni meubles, ni sculptures, ce sont des volumes géométriques réduits à la matière et au volume pur, qui ne vieillissent pas et peuvent attendre tous ceux qui arrivent de l'au-delà.

Echappés des réserves, les revenants apparaissent et reprennent vie en recouvrant les médiums de papier. Cette réanimation laisse entrevoir des correspondances entre ce qui survit du passé dans des formes du présent. Les motifs des fragments

de tissu sont reproduits puis réinterprétés par le mouvement et l'intensification de la couleur des spectres, dont le dessein est d'inciter les vivants à leur porter une attention nouvelle.

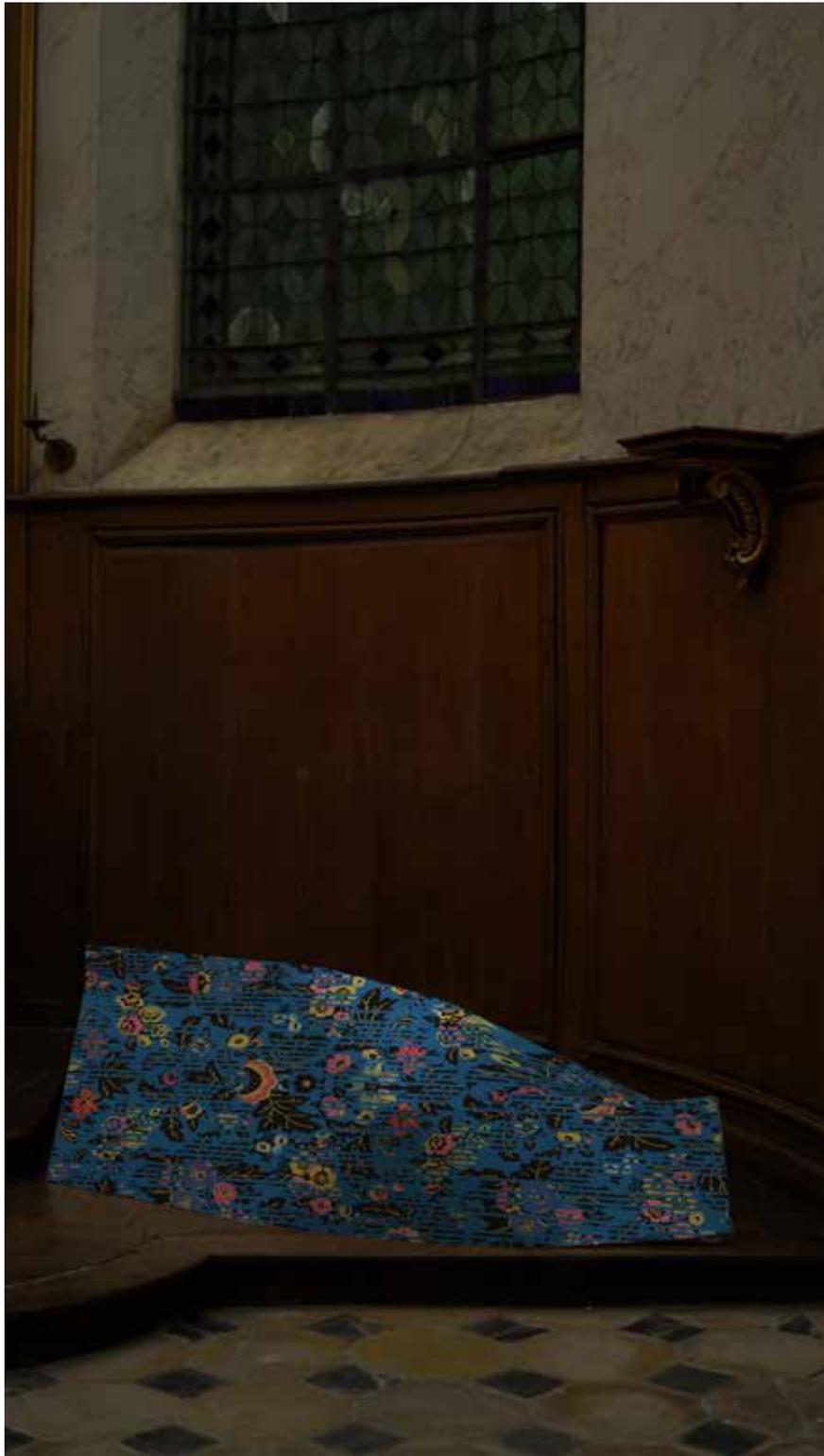
Initiée en résidence au pavillon d'Angiviller d'octobre 2018 à mars 2019, une séance de photographie et vidéo spirite a été réalisée dans la Chapelle, au cœur du Mobilier national, nous révélant une présence surnaturelle.

Ci-contre

Spectre de la tenture de la chambre de l'empereur au Palais de Meudon, Chapelle Saint-Louis des Gobelins, Photographie spirite.

Pages 80-81

Spectres de tentures des appartements de l'impératrice au Palais de Versailles, Chapelle Saint-Louis des Gobelins, Photographie spirite.



Interpréter l'image fantôme

De la transcription à l'interprétation
Anaïs Lamellière

Toute œuvre d'art alors même qu'elle est une forme achevée et close dans sa perfection d'organisme exactement calibrée, est ouverte au moins en ce qu'elle peut être interprétée de différentes façons, sans que son irréductible singularité ne soit altérée. Fouir d'une œuvre d'art revient à en donner une interprétation, une exécution, à la faire revivre dans une perspective originale.

Umberto Eco, *L'œuvre ouverte*, Éditions du Seuil, 1979

Ce qui constitue la plus grande partie du métier de licier en haute lisse à la Manufacture des Gobelins, c'est d'être à l'atelier pour mettre en laine les œuvres d'artistes contemporains sélectionnés par une commission composée de seize personnes, dont le directeur du Mobilier, et des professionnels issus du monde de l'art. Ils s'accordent à choisir une œuvre contemporaine qui témoigne des questionnements artistiques de notre temps. « Reproduire » une œuvre est une affaire délicate. L'œuvre une fois choisie, faut-il tenter simplement de la retranscrire, faut-il l'interpréter, la styliser, la copier à l'identique pour cela ? Comment comprendre la nature de l'image en elle-même ? Faut-il fermer les yeux pour mieux s'en imprégner afin d'exécuter le travail avec humilité ? Quand le licier prépare le terrain pour le tissage, il réalise un agrandissement photo de l'œuvre originale : un carton. Au moment de l'exécution, il analyse l'écriture de l'œuvre, et s'attache à retranscrire l'émotion exprimée par le geste du peintre,

la matière et la couleur. Passer de la peinture au tissage demande un effort de synthèse et d'interprétation sensible. Tisser : c'est faire une série de choix à partir d'un document complexe déjà articulé ; c'est travailler en co-création avec l'artiste. Le licier a la charge de traduire, puis de déterminer sur-mesure le cadrage, les matériaux, de définir la gamme de couleurs nécessaires aux multiples variations de tons. Il doit être en mesure de faire les choix judicieux pour la mise en valeur de certains détails au détriment d'autres.

Pour composer un ensemble coloré équilibré, le licier réalise au préalable un échantillonnage auprès du N.I.M.E.S, nuancier évolutif du Mobilier national : un répertoire géant qui classe les couleurs utilisées par la manufacture en fonction de la tonalité, la clarté et la saturation. Le licier peut choisir parmi les couleurs existantes ou demander aux teinturiers d'en créer spécifiquement de nouvelles. Une fois le choix des couleurs et des matières réalisé,

les échantillons sont remis aux teinturiers qui teignent et mettent en bobine les fils de coton destinés à recouvrir la chaîne et former le tissu de la tapisserie.

Chaque geste est le résultat d'une décision clairement affirmée : mélanger les fils de couleurs, les serrer avec précision, exercer des nuances de pressions ... Nombreux sont les essais tissés afin d'ajuster le geste, de pouvoir proposer une grande diversité d'effets et de textures avant de débiter concrètement la tapisserie.

Le licier prépare son métier à tisser vertical en fixant solidement des fils de chaîne entre deux ensouples. Il monte les lices (petites bouclettes de coton enfilées alternativement sur un fil de chaîne pair et impair) et commande leur écartement. L'œuvre est placée verticalement pour être tissée de la droite vers la gauche. Le licier travaille sur l'envers et place un miroir afin de contrôler l'avancée du tissage pendant des mois, voire des années. Sans cesse, il répète et perpétue des gestes précis issus d'un savoir-faire patrimonial. Ces gestes consistent à utiliser une broche, porteuse des fils de trame, qui s'entrecroisent avec les fils de chaîne, puis un peigne qui tasse les lignes de trame pour dissimuler la structure. Un poinçon permet d'égaliser l'écartement des fils. Suivre le carton placé derrière les nappes de chaînes nécessite une grande concentration. Pour se guider, le licier réalise une copie inversée gauche/droite sans couleur de l'œuvre à la

taille de la future tapisserie. Certaines zones de couleurs sont délimitées par des numéros correspondant aux couleurs sélectionnées. Placé sous les nappes de chaînes, le licier reporte les zones de couleurs sur les lignes de trame à l'aide d'un petit bâton encre. Pour certifier la provenance de l'œuvre tissée, un monogramme des manufactures nationales est tissé en bas à gauche de la tapisserie.

Point par point, les liciers créent une œuvre qui n'est pas une copie mais qui devient une création à part entière. Tisser relève donc de l'interprétation permanente et reste toujours une action délicate.

Dans un monde en pleine accélération, la tapisserie résiste en faisant clairement l'éloge de la lenteur en revendiquant la rigueur et l'obstination. Le temps paraît suspendu au sein même des ateliers du Mobilier national. La maîtrise du geste, l'intelligence de l'interprétation du licier s'inscrivent dans une temporalité qui lui est propre et qui, pour certains, peut sembler d'une autre époque. C'est au terme d'un long et patient travail que le licier et l'artiste procèdent ensemble à la tombée de métier, séparant la tapisserie du métier à tisser sur lequel elle a reposé si longtemps.

Moment intense qui se partage en présence du comité et des artisans.

Femmes mobiliers

Louise Richard

Femmes Mobiliers est une collection de fauteuils du Mobilier national rhabillés par un styliste obsessionnel. Ces fauteuils vêtus sont ensuite pris en photo tels des gravures de modes.

— *Sylvie, aide-moi à déplacer la causeuse s'il te plaît. Ce soir j'habille le sofa.*

Je la voyais de dos. Sa veste à moitié boutonnée n'était pas mise mais posée négligemment. Elle portait de la même façon un pantalon trop large. Ce n'était pas sa chemise. Vue sous cet angle elle avait l'air empruntée, trop sophistiquée pour l'occasion.

Sur sa droite la convalescente lui tournait le dos. Blouse, cache-cœur, dos nu, sur-vêtement, caban et corsaire composaient sa tenue. Elle semblait noyée dans ses vêtements et avait sans doute été prise d'un accès de folie en s'habillant. Elle ne ressemblait à rien.

La chauffeuse, quant à elle, avait passé un pardessus sur son déshabillé. Le vison cachait son allure chétive. Pouf et fumeuse l'imitaient. Sur elles, ce n'étaient pas seyant. Leur accoutrement dissonait avec leur ossature.

Aucune ne rivalisait avec la duchesse brisée. Elle était sans âge. Son col cheminée et ses manches ballons dépassaient à peine de sa veste cintrée. Seul son ample pantalon semblait avoir été enfilé avec empressement puis ajusté tel quel. Elle était juste ce qu'il faut de négligé pour avoir l'air d'une gravure de mode.

Ci-contre
14 h 30 le 24 février, Judith passe.

Pages 88-89
De gauche à droite, 1^{er} rang :
Marie F, Lila, Eléonore, Jordanne
2^e rang : Maria Z, Adrienne,
Catherine, Lou.

Pages 90
Zoé au saut du lit







« Les Assises du XVIII^e siècle »

Louise Richard

Liste non-exhaustive de femmes ayant inspiré les assises du dix-huitième.

Berceuse

Son déhanchement avait cela de particulier, qu'il était d'avant en arrière, pareil au ressac. Elle semblait en permanence hésiter.

Bergère

Essentielle. À l'origine de la convalescente, l'obligeante et la voyeuse, elle est la seule vertueuse.

Causeuses

Elles avaient trouvé cette astuce qui leur permettait de poursuivre leur bavardage sans en avoir l'air. Regardant chacune au loin, leurs regards ne se croisaient jamais.

Convalescente

L'avez-vous connue autrement qu'à l'horizontale ? Née allongée, elle était restée étendue définitivement.

Duchesse en bateau

Son buste aurait pu être figure de proue. Elle marque l'histoire par son habilité à mener les personnes en bateau.

Fumeuse

On ne l'a jamais aperçue, si bien que je peine à vous décrire son allure. Certains jours lorsqu'elle portait des couleurs vives on la devinait presque à travers l'épais nuage de cigarette.

Marquise

Elle était aussi massive qu'exquise.

Obligeante

Par excès de bonté, elle penchait toujours vers l'autre.

Ponteuse

Asservie par le jeu, elle portait la mise.

Veilleuse

L'œil ouvert, entre tension et relâchement, elle semblait toujours prête à partir mais restait immobile.

Voyeuse

Elle faisait mine de remettre en place son décolleté et ce, toute la journée. Le-dit décolleté était donc bien en place et les allées et venues surveillées.

Semer la confu- sion

(Se) mettre en scène
Détourner la réalité
Donner à goûter une institution
Proposer des visites contées

Laurent Petit

Aujourd'hui, Laurent Petit vient nous parler de sa pratique professionnelle, il n'endosse donc pas sa blouse de poète scientifique. Pourtant, tout dans son personnage, depuis sa démarche, sa manière de conter, son ciré jaune-breton, jusqu'à sa chapka, montre qu'il incarne ses histoires. Nous naviguons avec lui dans son monde, ballottés sans cesse entre réalité et fiction.

Restitution par Anaïs Lamellière, Carla Martinez-Rivera, Romane Schwartz

ACTE I Quand l'urbanisme rencontre la psychanalyse

J'ai fait des études d'ingénieur mais, à l'époque, ça ne m'intéressait qu'à moitié. Comme j'étais jongleur, j'avais appris le métier de performeur en travaillant comme clown de supermarché. Ensuite, j'ai rejoint Eric Heilmann pour ses recherches sur le lien entre Mickey la souris et Michel-Ange. Nous restituons ces recherches sous forme de conférences avec des jeux de mots inspirés d'une technique de psychanalyse utilisée par Jacques Lacan. Elle consiste à faire des regroupements de mots sur des éléments symboliquement opposés. Son jeu de mots le plus connu, « Les noms du père » : « les non-dupes, errent », signifie que les gens non-croyants ne sont pas dupes et errent en cherchant un sens à la vie. Eric Heilmann connaît bien l'œuvre de Jacques Lacan et il m'apprend à pousser les jeux de mots à l'extrême.

En 2003, je rencontre le jeune collectif EXYZT, composé de cinq étudiants délirants de l'école

d'architecture de Marne-la-Vallée. Leur génie, c'est d'organiser leur diplôme sous forme d'évènement au parc de la Villette. Ils invitent leur jury à se mettre en scène comme au tribunal. Je suis le procureur de la République, il y a aussi un avocat, et un juge qui est le président de Groland¹. En rameutant un public de cinq cents personnes, ils inventent les projets d'architecture et d'aménagement participatifs.

Comme je travaille beaucoup sur le mode conférencier, ils me demandent de présenter leurs travaux. Mais quelle discipline inventer pour interpréter leur travail ? J'enfile une blouse blanche, je cherche et trouve... la psychanalyse urbaine. Je m'inspire de mon personnage Eugène Lepottier dans le spectacle sur Mickey, où je me fais passer pour un professeur d'espoir. Je m'invente un faux CV, que j'utilise pendant des années pour présenter les travaux d'EXYZT, mais ça ne va pas beaucoup plus loin.

Pour me remercier de mon travail, EXYZT me propose d'assister à l'inauguration du projet « Mushroof² » à Karosta en Lettonie. Lorsque j'arrive là-bas, le spectacle est comique.

Les gens boivent de la vodka à la cerise et font des performances avec de la boue, de la paille et des baignoires. Au même moment, il se tient dans la ville un congrès pour réinsérer les espions dans l'art contemporain. Je rencontre alors David Legrand. Ça tombe bien, moi c'est Laurent Petit. David Legrand est un reconverti de l'espionnage et, pour l'impressionner, je me présente comme psychanalyste urbain. C'est donc lors de cette soirée au niveau d'alcoolémie élevé que David Legrand me propose de psychanalyser Vierzon, dans le Cher, pour un reportage-documentaire. Et c'est comme ça que ça commence réellement.

ACTE II L'ANPU entre en scène

David Legrand « fait le buzz » en annonçant qu'il va psychanalyser Vierzon. Une photo paraît dans le journal *Le Monde* où nous posons tous en blouse blanche avec des transats devant la Société Française³. Cette photo crée un premier élément narratif et fait démarrer l'histoire de l'ANPU alors qu'elle n'existe même pas ! Moi je suis venu pour la photo. J'ai fait le malin, mais il faut que je me mette au travail pour fonder une base théorique à cette histoire. L'un des premiers modes opératoires de la psychanalyse urbaine est « l'opération divan ». Dans l'espace public, nous invitons les passants à s'installer sur des transats pour qu'ils nous donnent leur avis sur la ville, sous forme d'un portrait chinois : « si Vierzon était un fruit ou un légume ? », « si Vierzon était un animal ? », « si Vierzon était une chanson ? »... À cette époque, il n'y a pas de dimension narrative à proprement parler. Mais le concept de psychanalyse urbaine provoque un électrochoc dans les esprits, car il enclenche un imaginaire. C'est une forme de poésie qui touche les gens. Après, tout s'enchaîne. Je reçois de plus en plus de commandes et je dois m'inventer une identité concrète. D'abord, je cherche un nom. Je me dis que c'est de la psychanalyse urbaine, ce qui fait PU. Puis, je trouve « ANPU », Agence Nationale de Psychanalyse Urbaine. Ça fait rire tout le

monde, en référence à l'ANPE⁴, mais aussi les urbanistes, en référence à l'ANRU⁵.

À l'origine, je suis tout seul. Puis, je fais appel à une vieille amie du réseau du théâtre de rue, Fabienne Quéméneur, pour qu'elle encadre le projet au niveau de l'administratif, de la communication et des contacts. Elle trouve alors un troisième larron : Charles Altoffer, un architecte qui fait du théâtre. Nous commençons à trois, et peu à peu l'équipe s'étoffe avec Hélène Dattler, qui est psychanalyste... non, architecte, Clémence Jost et Camille Faucherre. Une fois l'agence constituée, nous cherchons un logo. Lors de la restitution du travail sur Béthune, l'agence en charge de la communication de la conférence nous en propose un : le plan d'une ville à l'intérieur d'un cerveau. Derrière, il y a une scie circulaire. Et une « scie » ça représente, *lacaniquement*⁶, les hypothèses : « si je fais ci, si je fais ça ». C'est chargé de significations, alors on aime. Et hop ! On l'achète. C'est un deuxième élément narratif.

Plus tard, je me dis que nous devons nous mettre en scène en simulant une agence : faire semblant d'avoir un bureau et d'être... une équipe. Les membres d'EXYZT nous prêtent leurs superbes locaux et acceptent de poser avec nous, « au travail ». Dans cette mise en scène, il y a un globe terrestre. Ça, c'est un autre point fort de l'histoire de l'ANPU : le monde entier. Nous prétendons, dès le début, que l'objectif de l'ANPU c'est de psychanalyser le monde. Nous mettons la barre très haut, avec l'idée de proclamer les résultats devant le siège de l'ONU à New York le 24 Décembre 2023, à 23 h. « Venez nombreux, un vin chaud vous sera proposé ». Nous répétons cela à chaque conférence.

Tous ces éléments constituent la dimension narrative de l'ANPU. Le monde du spectacle et les urbanistes y adhèrent immédiatement, mais ce n'est pas le cas des psychanalystes. Je n'en connais qu'un qui accepte notre démarche, il nous aide parfois pour l'utilisation du vocabulaire. Il s'appelle – vous allez rire – Denis Lecas.

ACTE III

Dialogue entre Science et Poésie

Pour que vous compreniez comment nous en sommes arrivés là, je vais reprendre quelques éléments biographiques. Je viens d'une famille où l'on pratique énormément les jeux de mots, les blagues et les fabulations. Mon père était mania-co-dépressif et il basculait souvent dans une autre réalité. Enfant, je le suivais dans cette autre réalité en jouant avec lui. À présent, je considère la réalité comme une source d'inspiration formidable. Je la transforme et la transcende pour la magnifier. La seule chose que je regrette dans la stratégie de l'ANPU, c'est d'incarner un personnage qui s'appelle Laurent Petit. J'ai parfois eu du mal à revenir dans la réalité. Maintenant, je fais attention, je ne mets pas la blouse quand je suis moi.

Stanley Kubrick a dit quelque chose qui me plaît beaucoup : « Une image réelle ne pénètre ni ne transcende. Ce qui m'intéresse maintenant, c'est de prendre une histoire fantastique et invraisemblable, et tenter d'aller jusqu'au bout, en faisant en sorte qu'elle paraisse, non seulement vraie, mais encore, inévitable »⁷. Comment la fiction peut jouer avec la réalité ? Pour jouer, il faut jouer sérieusement. Notre base théorique est la réinterprétation d'un texte de Freud adapté au monde urbain. Nous développons un travail de terrain rigoureux. Notre protocole d'enquête consiste à rencontrer – en plus des habitants – les experts de la ville : historiens, urbanistes, représentants du monde économique, patrimonial et associatif. Nous parlons aussi avec ceux qui posent un regard ésotérique sur leur ville, en intégrant légendes et merveilles. Nous allons voir les artistes, druides, alchimistes, guérisseurs, radiesthésistes⁸. Nous délirons pas mal mais nous n'utilisons que des faits historiques reconnus par ces experts. Le résultat de nos enquêtes serait tout à fait utilisable par d'autres, dans le cadre d'une recherche scientifique. C'est ainsi que, parfois, de réels projets urbains se mettent en place.

J'ai rencontré une fois un artiste *ché-rou-ki*. Pas un bar qui s'appelle « Chez Rooky », mais un indien,

un indien Cherokee. Il m'a dit : « Je ne veux pas faire la révolution parce que c'est trop violent. Mon seul objectif est de semer la confusion. *Make the confusion* ». Semer la confusion, c'est faire naviguer le public entre le vrai et le faux, pour qu'il soit pris dans un vertige. En se laissant aller à la magie du moment, le spectateur va, peut-être, se transformer. C'est à ce moment-là que l'art fonctionne, quand il parvient à transformer les gens. Notre travail consiste à faire de la poésie avec des outils scientifiques.

Parfois, à la fin des conférences, des gens viennent me voir pour me dire : « Ah, monsieur c'est vraiment très drôle ce que vous faites, vous n'avez jamais pensé à faire du théâtre ? » C'est gratifiant, ils n'ont pas vu que c'était un spectacle. Mais le danger serait de se prendre trop au sérieux. Quand on lit « conférence psychanalytique » on est aux antipodes de l'humour. La psychanalyse c'est Bac + 5 et l'urbanisme c'est Bac + 8. Ça fait Bac + 13 alors c'est très élitiste. Donc, nous donnons à nos conférences des titres qui soulignent leur dimension clownesque. Par exemple, nous avons travaillé sur la Communauté Urbaine de Bordeaux, la « CUB », le titre de conférence était « Bouillon CUB ». Pour Parthenay, « Parthenay Particulier ». Fécamp, « Fécamp même pas mal ». Après, si le public ne comprend pas que c'est un spectacle, je ne peux rien faire de plus. Les gens réaliseront peut-être plus tard que c'était un spectacle et ce sera un électrochoc incroyable.

ACTE IV

Psychanalyste urbain ou bouffon du roi

Notre objectif est de découvrir de nouveaux territoires, de nouvelles histoires et de vivre une aventure collective. L'idée est de déclencher poétiquement les habitants pour aller chercher la tendresse qu'ils peuvent avoir pour leur ville. Le problème c'est que les français aiment râler et se placent en consommateurs de leur ville : ils ne veulent plus s'impliquer. Selon moi, nous devons donner à la ville pour qu'elle nous donne en retour. Les maux des habitants ne doivent pas

être occultés, ils font partie de leur identité. Nous proposons une redécouverte de la ville et de son histoire pour proposer aux gens des traitements adaptés afin qu'ils reprennent goût à la vie locale et qu'ils s'en amusent.

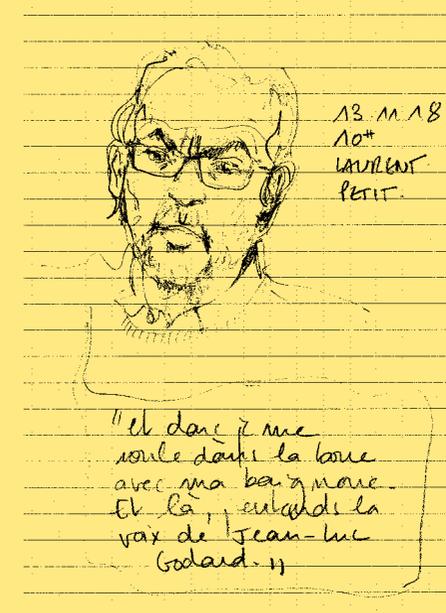
J'estime être un bouffon, payé par le roi pour me moquer de lui. Mais aussi pour poser les vraies questions sur la table. Ce que les gens ne peuvent généralement pas faire. Le bouffon, lui, bénéficie d'une licence poétique.

À la demande des habitants, nous avons rejoué la conférence de Charleroi devant le maire⁹. Il a pris la parole à la fin : « Merci ! Bon, ils exagèrent un peu mais c'était l'occasion pour soulever les problèmes et nous allons trouver des solutions ». Le fait de rire de la détresse que vit la ville, c'est déjà un début de traitement. Notre mission est d'oxygéner le corps social. Appelés par des institutions culturelles, nous travaillons dans une logique économique liée à notre statut d'intermittent du spectacle. Nous touchons une pension qui nous permet de plancher à temps perdu sur une ville. Nous sommes, quelque part, des fonctionnaires du spectacle qui réalisent un travail citoyen.

SALUT

L'acteur désigne le public

À l'ANPU, nous sommes dans une démarche cérébrale presque théâtrale. Nous produisons une enquête et des rapports, pas un objet. Dans ma tête, le terme « design » renvoie à la valorisation esthétique d'un produit dans le cadre d'une application industrielle ou artisanale. C'est un rapport au Beau qui ne s'inscrit pas dans notre travail. Comment amener cette fameuse dimension narrative, qui enveloppe par moment l'histoire de l'ANPU, dans la pratique d'un designer ? En racontant l'histoire d'un objet, on le magnifie, on lui donne une profondeur. Les frères Michelin, par exemple, ont fait un travail fantastique de narration. Ils inventent le pneu démontable de vélo grâce auquel Charles Terront gagne le Paris-Brest avec huit heures d'avance et font le buzz, au point qu'un pâtissier crée le Paris-Brest.



- 1995. Création du spectacle *Mickey, l'ange et son nombre*.
- 2008. Fondation de l'Agence de Psychanalyse Urbaine. Ni urbaniste, ni thérapeute, il ne se décourage pas et traverse la France – bientôt le monde en 2023 –, pour coucher les villes sur le divan.
- 2023. Venez nombreux pour la restitution à l'ONU, un vin chaud vous sera offert !

1. Le Groland, aussi Présipauté de Groland, est un pays fictif qui apparaît depuis 1992 dans une série d'émissions de Canal+. Le président est interprété par Christophe Salengro.

2. Le projet «Mushroof» prend forme dans une cité dévastée de la ville de Karosta en Lettonie, en 2007. L'architecture atypique du lieu, avec des toits en forme de champignon, a donné au collectif EXYZT l'idée d'installer des serres à champignons entre les tours des immeubles de la cité, d'où le nom «Mushroof», contraction des mots *mushroom* et *roof*.

3. La Société Française de Vierzon fabriquait autrefois des tracteurs et la façade de l'usine a été dessinée par Gustave Eiffel. Aujourd'hui réduite à l'état de friche industrielle, elle incarne, aux yeux de Laurent Petit, l'effondrement du tissu industriel français.

4. L'ANPE, Agence nationale pour l'emploi, a fusionné en 2009 avec le réseau Assédic sous le nom Pôle Emploi.

5. Créée en 2003 pour appliquer le Programme National pour la Rénovation Urbaine, l'Agence nationale pour la Rénovation Urbaine (ou ANRU) est chargée d'encadrer la rénovation des grands ensembles d'habitats collectifs.

6. En référence à Jacques Lacan (1901-1981) psychiatre et psychanalyste français, une « brute de jeux de mots » selon Laurent Petit.

7. Stanley Kubrick, Cité in *Contribution à la grande histoire de la Psychanalyse Urbaine*, trad. Marie-Laure Cazin, p. 104.

8. Praticien de la radiesthésie, procédé divinatoire consistant à capter et identifier les énergies, les radiations émises par le corps.

9. L'ANPU décompose son mode opératoire psychanalytique en plusieurs phases. L'enquête de terrain d'abord, puis l'analyse, pour finir par l'élaboration de pistes de traitement. Vient ensuite une restitution de leur travail auprès des habitants, le plus souvent sous la forme d'une conférence. L'ANPU a utilisé cette méthode d'investigation pointue sur une soixantaine de villes, dont Béthune (2008), Flers (2011) ou Charleroi (2017).

Vivarium: (re)visiter la visite

Marion Jolivet Duval, Yohann Leroy, Ophélie Quesnel, Lisa Rousseau

Vivarium est à la fois l'aboutissement de trois semaines de découverte du Mobilier national et l'initiation d'un premier travail en équipe. Il s'agit d'une exposition humoristique et critique visant à rendre compte des enjeux posés par l'actuelle ouverture au public des ateliers.

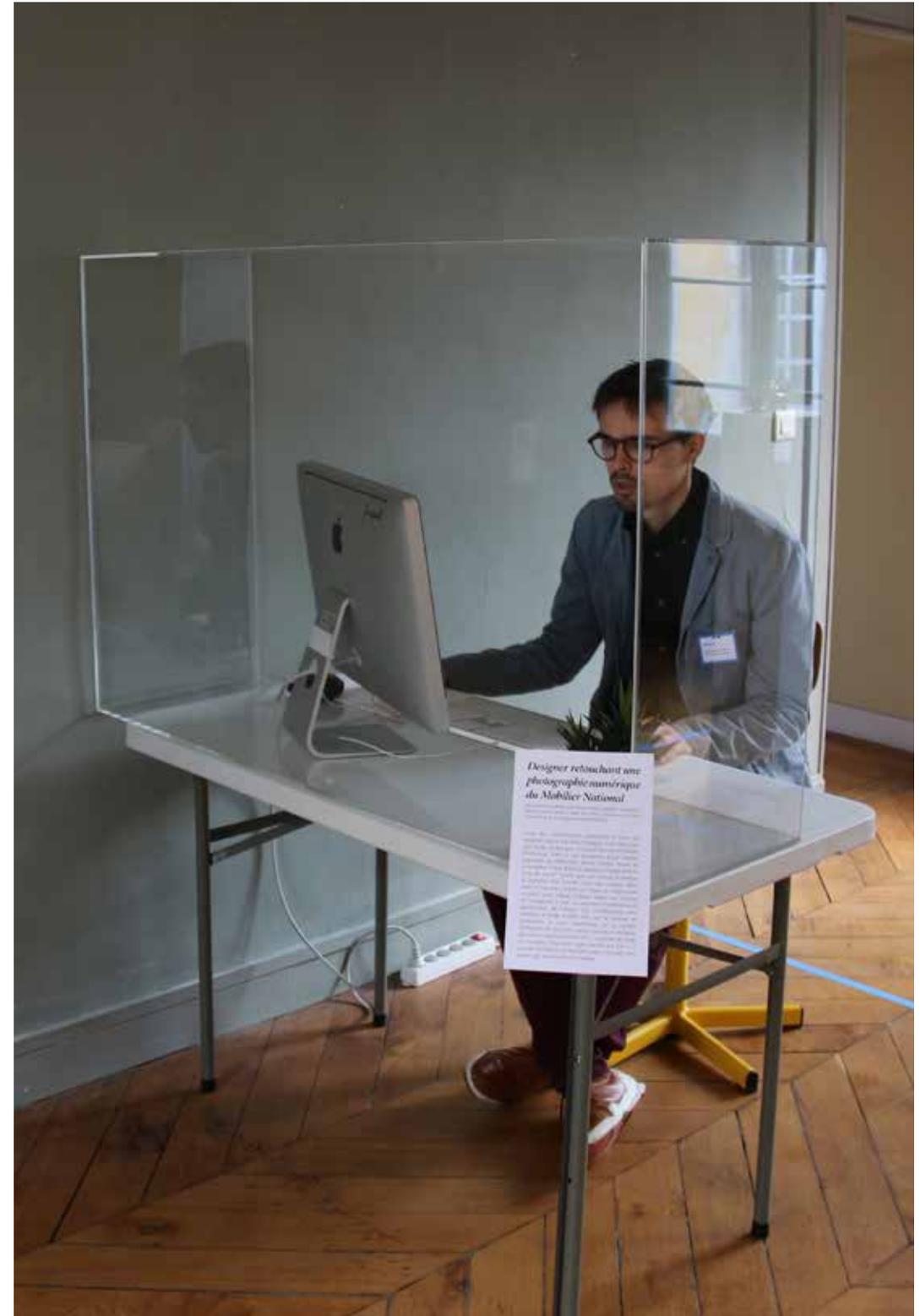
Toujours en activité, le Mobilier national est la réserve d'un patrimoine vivant. Mais les visites guidées organisées par l'agence Cultural ne transforment-elles pas les ateliers en « zoo » ? Ce premier constat a donné lieu à une série d'entretiens avec des membres de l'administration. Il nous semblait indispensable de recueillir, en complément, le point de vue des artisans, premiers concernés par les visites. Par le biais d'une note de service, nous avons invité les agents au Pavillon d'Angiviller à l'occasion d'une contre-exposition intitulée *Vivarium*. Cette performance présentait une série d'installations proposant aux agents de se mettre dans la peau d'un visiteur pénétrant notre lieu de résidence. Le renversement des rôles et l'autodérision nous ont permis de libérer la parole et d'orienter une discussion finale. À nous d'imaginer aujourd'hui des dispositifs pour transmettre autrement les pratiques des artisans.



Ci-contre
Espace vital. Photographie
de l'exposition *Vivarium*,
novembre 2018.

Page 98
Couteau scalpel X-ACTO®.
Détail de l'installation, novembre 2018.

Page 99
Designer retouchant une photographie
numérique du Mobilier national.
Performance in-situ, novembre 2018.



Ne pas mettre à distance mais faire vivre notre patrimoine!

Rencontre avec Pierre Sanner, directeur de la Mission française du patrimoine et des cultures alimentaires (MFPCA), résident de l'enclos des Gobelins.

Interview et restitution par Yohann Leroy et Ophélie Quesnel.

Formé aux sciences politiques, Pierre Sanner débute sa carrière aux éditions du Centre Pompidou. À l'issue de son service militaire civil en coopération au Cameroun, il s'implique dans la promotion de la création contemporaine étrangère au sein de *La Revue Noire*, l'une des premières anthologies de la photographie contemporaine africaine. Par la suite, il s'investit dans la création d'un festival au cœur des Châteaux de la Loire, faisant dialoguer photographies contemporaines et patrimoine architectural. Depuis son bureau, alloué par le Ministère de la Culture, au cœur de l'enclos des Gobelins, il est chargé de la mise

en œuvre du plan de gestion qui accompagne l'inscription par l'UNESCO du repas gastronomique des Français au patrimoine culturel immatériel de l'humanité. Il s'emploie à faire vivre la Mission française du patrimoine et des cultures alimentaires (MFPCA), présidée par Jean-Robert Pitte. Son travail au sein de la mission a, entre autres, permis l'inscription du repas gastronomique des Français sur la liste du Patrimoine immatériel de l'Unesco.

Pour le rejoindre dans son bureau, il nous a fallu regarder Charles Lebrun droit dans les yeux et entrer par la porte bleue, située à notre droite.

des « facilitateurs de mise en relation ». Nous sommes peu nombreux dans cette équipe qui est « le bras armé » de l'Institut européen d'histoire et des cultures de l'alimentation (IEHCA) basé à Tours. Il s'agit d'un institut de recherche, le premier en France à avoir développé ce que les Américains appellent des Food Studies. C'est grâce à cette mission, que nous avons pu proposer la candidature de la France à l'Unesco pour faire reconnaître la gastronomie de notre pays comme un élément identitaire, propre à notre culture.

Le 16 novembre 2010, nous avons obtenu que le Repas gastronomique des Français* soit inscrit sur la liste représentative du Patrimoine culturel immatériel de l'humanité. L'Unesco reconnaissait ainsi pour la première fois une pratique alimentaire comme l'une des grandes créations humaines, au même titre, par exemple, que le patrimoine bâti du Mont-Saint-Michel.

La mission

Pouvez-vous nous en dire plus sur cette Mission gastronomique que vous dirigez ?

La Mission est une association dite « loi de 1901 ». Créée en 2008, elle a pour objectif de promouvoir le patrimoine gastronomique français sous toutes ses formes. D'un point de vue pratique, la MFPCA est dirigée par un conseil d'administration qui réunit des universitaires, des géographes et un certain nombre de chefs cuisiniers, dont le très emblématique Guy Savoy. Notre président Jean-Robert Pitte est, quant à lui, géographe et secrétaire perpétuel de l'Académie des Sciences Morales et Politiques. Lorsque nous tenons un conseil d'administration, nous recevons généralement nos membres à l'Institut de France, et non dans ces murs. Les personnes qui constituent ce conseil sont plutôt

Une mission patrimoniale vivante

Où en est la mission aujourd'hui ?

Le fait d'arme de la mission, c'est d'avoir fait inscrire la gastronomie française au patrimoine culturel immatériel de l'Unesco. Cela a été rendu possible, lorsque l'organisation a établi en 2003 une convention dédiée au patrimoine immatériel. Jusqu'alors, des déficits de représentation existaient dans la convention dédiée au patrimoine mondial. Les experts désignaient uniquement comme élément universel et emblématique d'un savoir-faire de l'humanité, les sujets bâtis ou naturels (convention sur le patrimoine mondial de 1972). De ce fait, un certain nombre de pays ayant un mode de transmission orale, n'étaient pas représentés, comme ceux du continent africain. Notre regard sur le patrimoine a évolué, nous le percevons à présent comme vivant et immatériel. Ce ne sont plus des experts mais des communautés qui se réunissent pour défendre des éléments propres à leur culture. L'idée n'est pas de prétendre être le meilleur ou le seul à les détenir, mais d'affirmer que ces éléments emblématiques caractérisent leur communauté, les identifient et les constituent.

Pour être éligible, la pratique culturelle proposée doit reposer sur un fondement historique, être perpétuée et recréée au fil des générations. Ce ne doit pas être quelque chose de figé, mais bien de vivant ! En ce qui nous concerne, la Mission a facilité la prise de conscience de la communauté nationale française, en désignant la gastronomie et plus particulièrement le repas comme un élément

important de notre culture, de notre identité nationale et de ce que l'on aime partager, transmettre. Aujourd'hui, l'inscription est acquise et mon rôle est de continuer à faire vivre cette pratique culturelle identitaire, pour la faire perdurer.

Analogie(s) avec notre résidence

Quelles sont les liens que le Mobilier national entretient avec le champ de la gastronomie que vous représentez ?

C'est un petit peu le hasard si la mission que je dirige est localisée ici aux Gobelins. C'est simplement le résultat d'une décision du ministère de la Culture. Après avoir validé la Mission française du patrimoine des cultures alimentaires, le ministère nous a aidé en nous dotant de subventions, de personnel et d'un hébergement. Nous sommes ainsi liés par le ministère de la Culture au Mobilier national, mais notre mission n'a pas directement à voir avec l'Institution. Ce lien me permet tout de même d'effectuer une partie de ma mission : continuer à faire connaître et transmettre la gastronomie.

En association avec Marc Bayard, chargé du développement culturel et scientifique au Mobilier national, nous organisons dans le cadre des Rencontres des Gobelins, des conférences ouvertes au public directement liées au monde de la gastronomie.

Bien sûr, le fait de se trouver dans cet endroit préservé, permet aussi de jouir d'un cadre atypique qui « fait son effet » lorsque l'on reçoit des invités. Nous avons par exemple invité Philippe Labbé,

le chef de la Tour d'Argent. C'était une chouette visite ! Je me souviens, quand l'équipe se promenait dans les ateliers, le sommelier, le maître d'hôtel et le cuisinier ont échangé de manière très technique avec les teinturiers et les menuisiers. C'était vraiment une histoire de gestes, de mains, de partages divers, adaptés à des univers dont les applications sont très différentes. Le sommelier a d'ailleurs été fasciné par le nuancier de Chevreul, ce qui lui a donné de nombreuses idées sur les possibilités de qualifier un vin. Le Mobilier national est un endroit que je découvre au fil des années, et je suis impressionné à chaque nouvelle visite par la richesse et la diversité des savoir-faire qui y sont exercés.

Par ailleurs, le Mobilier national a déjà été le lieu d'événements liés au monde de la gastronomie. Comme le Fooding, il y a une dizaine d'années. L'événement a été créé par Alexandre Cammas, à la tête d'une de ces « bandes de créateurs » qui voulaient revisiter la cuisine française. Il s'agit de petits rassemblements festifs dans des lieux insolites et dont les fonds sont reversés à Action contre la Faim. L'édition qui a eu lieu ici avait pour thème : « Revisiter les classiques de la cuisine française ». Mais ce genre d'événement est toujours un peu frustrant ; on sait que l'on va déguster des plats de grands chefs - comme le Pigeon à la royale revisité par Frédéric Anton - et on repart avec juste une petite bouchée.

L'évocation d'un grand dîner

Nous avons entendu différents « sons de cloche » au sujet d'un projet de dîner aux Gobelins, qu'en est-il réellement ?

Au cours d'une rencontre avec Hervé Lemoine, au moment où il a pris la direction du Mobilier national, je lui avais suggéré de bénéficier de notre réseau lié à la mission dans le domaine de la gastronomie, pour organiser ce qu'il a nommé par la suite le Grand Dîner des Gobelins. Il projetait alors un banquet annuel, dans un espace insolite, où des mécènes viendraient déguster des menus

préparés à quatre ou six mains par des chefs de très haut niveau. Mon idée était de croiser différentes cultures avec à la fois les savoir-faire liés aux manufactures et ceux de la gastronomie française. On peut imaginer redécouvrir les trésors du Mobilier national en matière d'art de la table (comme le surtout de table par exemple), de commander à des designers des tables originales, ou encore de faire se rencontrer les talents des chefs cuisiniers et des sommeliers. Nous avons ainsi réfléchi ensemble et avec les services du ministère de la Culture, à inscrire cet événement dans le programme des célébrations du dixième anniversaire de la reconnaissance par l'UNESCO du repas gastronomique, qui se déroulera en 2020. Nous allons essayer d'en faire plusieurs en France et pas seulement à Paris.

Perpétuer un patrimoine vivant : les Cités de la Gastronomie

Pouvez-vous nous en dire davantage sur les actions développées par la mission pour entretenir cette pratique culturelle ?

Après l'inscription de Repas gastronomique de l'Unesco, nous nous sommes engagés dans un processus de patrimonialisation qui veille à ne pas mettre sous cloche une pratique culturelle, mais qui entend bien la faire vivre. Ce qui nous mobilise donc beaucoup, ce sont les mesures dites de sauvegarde que nous avons mises en place pour œuvrer dans les domaines de l'éducation, de la transmission, de la communication au grand public, de la coopération internationale et de la recherche, pour assurer la transmission de ce patrimoine de génération en génération. Notre cheval de bataille a été jusqu'à maintenant de répondre à ces engagements. Avec notre réseau des Cités gastronomiques, tout juste sorties de terre, nous comptons diffuser, promouvoir et valoriser ces expressions culturelles.

Ces « Centres Pompidou de la gastronomie » seront des établissements conséquents et pluridisciplinaires, dédiés à la valorisation de ce patrimoine.

Le premier d'entre eux, lié à l'IEHCA existe déjà à Tours. Deux autres sont en cours de réalisation à Dijon et à Lyon. Leur ouverture est prévue à l'automne 2019. Un dernier ouvrira à Paris-Rungis en 2024. Ils ont chacun des ampleurs et des ambitions différentes. On ne peut pas maîtriser l'ensemble de ces projets, mais nous sommes chargés de vérifier leur conformité scientifique, éducative et culturelle, aux engagements pris vis-à-vis de l'UNESCO et du gouvernement français. Notre seul moyen de pression pour que le projet reste conforme à nos ambitions, c'est l'attribution ou non du label « Cité de la gastronomie ».

Nous travaillons en ce moment à la concrétisation du projet lyonnais, dans lequel la Cité de la gastronomie prendra place au sein de l'Hôtel Dieu. Cet espace proposera un parcours sur l'histoire de la gastronomie française en lien avec l'implantation locale, ainsi qu'un restaurant, des espaces d'expositions temporaires et des ateliers. Nous restons très attentifs à la dimension « vivante que nous avons définie dans le cahier des charges. Nous voulons que la Cité soit un lieu de vie, comme dans un marché où l'on a envie de voir, de sentir, de découvrir, d'écouter, de discuter et de rencontrer les autres. Pour moi, le banquet idéal doit pouvoir réunir tout cela : des odeurs, des couleurs, des sons, des conversations. Autant d'éléments constitutifs du repas.

Le danger, avec ces projets liés au patrimoine, c'est de muséifier les pratiques. Ce que l'on a tendance à faire en France, où les beaux-arts représentent plutôt des mises à distance. Cet art de la gastronomie française, il faut que l'on puisse le toucher, le goûter, l'assimiler et le partager !

*. **Le repas selon la MFPCA :**
« Le repas gastronomique des Français est une pratique sociale coutumière [...] où les convives pratiquent, pour cette occasion, l'art du "bien manger" et du "bien boire". Parmi les composantes importantes [de ce repas] figurent : le choix attentif des mets parmi un corpus de recettes qui ne cesse de s'enrichir ; l'achat de bons produits, de préférence locaux [...] ; le mariage entre mets et vins ; la décoration de la table ; et une gestuelle spécifique pendant la dégustation (humer et goûter ce qui est servi à table). Les gastronomes [...] possèdent une connaissance approfondie de la tradition [...], veillent à la pratique vivante des rites et [...] à leur transmission. Le repas gastronomique [...] renforce les liens sociaux. »

1. Mission française du patrimoine et des cultures alimentaires : www.repasgastronomiqueunesco.fr

2. Alexandre Cammas, critique gastronomique, s'inscrit dans la lignée de bistrotiéristes d'origine aveyronnaise.

3. Frédéric Anton, chef du Pré Catelan.

4. Institut européen d'histoire et des cultures de l'alimentation : www.iehca.eu

À la table de l'héritier du Garde-Meuble

Chloé Allain, Pauline Fillon, Yohann Leroy, Ophélie Quesnel

À la table de l'héritier du Garde-Meuble soumet au Mobilier national un outil de promotion à destination de collaborateurs potentiels. Ce kit comprend un menu élaboré avec la styliste culinaire Michèle Gay et une ménagère identitaire dont les pièces s'assemblent pour former l'emblème du repas : une revisite du surtout célébrant le patrimoine de l'institution.

Manufactures, à vos fourneaux !
Pour un banquet réussi, suivez la recette :

1. Invitez vos partenaires les plus créatifs et entreprenants. Donnez-leur rendez-vous lors du 10^e anniversaire du Repas gastronomique des français.
2. Parez-vous de vos plus beaux atours. Concoctez l'émulsion de vos savoir-faire et révélez votre essence a-temporelle.
3. Ouvrez les portes de la Réserve Perret. Ses trésors siéront à merveille au dîner !
4. Dressez une table fastueuse. Placez en son centre un magnifique surtout et greffez-y, à la place des putti d'autrefois, votre nouvelle ménagère.
5. Accueillez vos convives autour de cette composition singulière. Suggérez de nouvelles perspectives de collaboration.
6. Mettez leurs sens en éveil, en parsemant le service d'animations culinaires. Surprenez-les ! Le studio La Bouche vous aidera à monter ce dîner-performance.
7. En accompagnement, servez quelques mets imaginés avec Michèle Gay. Soyez généreux, ne lésinez pas sur les fragrances gustatives.
8. Dégustez, puis engagez la discussion avec vos invités. Laissez-les s'emparer des perspectives offertes par votre artisanat virtuose !
9. Saluez vos convives, en actant de futures alliances créatrices.
10. Ébruitez l'événement et renouvez la performance à volonté !



Ci-contre, haut
Set de réception, prototype éch. 1:1,
avril 2019.

Ci-contre, bas
Autour du surtout central, visuel 3D,
avril 2019.

Pages suivantes
Banquet au cœur de la réserve Perret,
visuel 3D, avril 2019.





Pas avant 9 h et pas après 16 h

Aurore Kinzonzi, Carla Martinez Rivera, Alexandra Pascual, Louise Richard

Révéle par une feuille de route, ce parcours ponctué par des objets, du son, des images et des vidéos, vous laisse déambuler à travers l'enclos des manufactures. À travers ces installations, nous nous réapproprions les lieux et les savoir-faire pour vous offrir une relecture de l'Institution.

Le Mobilier national est un monde qui invite à la rêverie, régi par la lumière naturelle, où les corbeaux et les chats noirs se mêlent à la réserve des bois dorés. Après une immersion d'un mois, nous saisissons des atmosphères, des objets, des phrases, des sons chargés d'un étrange pouvoir d'évocation. Nous les faisons glisser vers l'imaginaire et proposons une forme de médiation inédite pour mystifier le visiteur. C'est aux pieds de la lourde porte en métal que le parcours démarre. La feuille de route offerte aux visiteurs révèle par transparence le code à suivre, symbolisé par des croix au sol. Sur le trottoir, sous l'escalier, ici et là, des formes se devinent sous des bâches en plastique. La déambulation mène sous le jardin d'hiver où des fragments d'ateliers s'esquissent sur les murs. Des sons altérés évoquent les gestes des artisans. Au sol, une manette de jeu invite à flâner dans un jardin projeté sur la pierre nue. En sortant, il vous restera de cette visite le goût de cette aura étrange qui caractérise le Mobilier national.

Ci-contre, haut

Au sol, les croix indiquent un point de vue sur une des installations. Libre à chacun de les trouver...

page 110-111

Une feuille de suivi accompagne ces étranges formes et raconte leur histoire. Difficile de déceler le vrai du faux.

page 112, haut

Ces peintures murales étranges représentent les divers outils trouvés dans les ateliers du Mobilier national. Leur utilisation reste un mystère.

page 112, bas

Cette projection dévoile le jardin d'Angiviller sous un nouveau jour. Comme dans un rêve.

page 113

Visiteurs cherchant à décoder par transparence le parcours à suivre.





Le mystère réside au Pavillon

Angiviller, une demeure nichée dans le cœur de l'enclos des Gobelins. Depuis les constructions de la famille d'Angiviller y

dépouillée puis quelques années en attendant son attention à dessiner. Le Mobilier



la nouvelle génération d'étudiants à partir d'octobre 2018. Pourtant, dès

leur arrivée, venir bousculer la tranquillité étrange du pavillon



Fabuler la résidence

Chloé Allain, Romane Schwartz

Notre histoire commence au pavillon d'Angiviller, une demeure nichée dans le treizième arrondissement de Paris au cœur de l'Enclos des Gobelins.

Depuis sa construction au dix-septième siècle, des générations de la famille Angiviller y vécurent successivement. Tour à tour dépouillée puis abandonnée pendant des décennies, la demeure accueille depuis quelques années des étudiants en Design.

La douceur de son architecture, son attendrissante vétusté inspirent, années après années, cette jeunesse créatrice et la pousse à dessiner, fabuler, prédire, habiller, témoigner ou encore faire danser le Mobilier national.

C'est entre ces murs, où tout paraît endormi, qu'une nouvelle génération d'étudiants s'apprête à vivre paisiblement pendant six mois à partir d'octobre 2018. Pourtant, des événements mystérieux, vont, dès leur arrivée, venir bousculer la tranquillité de ces nouveaux résidents. Des bruits étranges, de curieux comportements, de terrifiantes apparitions vont transformer leur séjour au pavillon en un voyage « paranormal ». Voici leur histoire.

ci-contre (images de haut en bas)

- À l'occasion d'un festin bien arrosé, les résidents partagent quelques mets, boissons pétillantes et danses endiablées. Ils ne se doutent pas, alors, de ce qui les attend.
- Structure de verre et de métal, le bow-window est la plus belle source de lumière de la demeure. Renforcé par un facteur météorologique, il influe beaucoup sur l'énergie et l'humeur des étudiants.

page 116 (images de haut en bas)

- L'une des résidentes peine à digérer les escargots à l'ail. Les résidents sont peu à peu victimes d'actes maléfiques au sein du pavillon. Ici possédée, une étudiante effectue des acrobaties envoûtantes. Elle jure avoir senti sa tête se séparer de son corps.
- Les plus audacieux tentent de rentrer en communication avec les esprits, au moyen de sciences ésotériques comme la cartomancie.

page 118 (images de haut en bas)

- Une silhouette translucide apparaît dans les reflets du bow-window. Cette structure de verre serait-elle le passage vers l'au-delà ?
- À la fin de leur déjeuner, les étudiants s'assoupissent sous l'effet hypnotisant d'un soleil au zénith. Au réveil, ils sont surpris par des hallucinations provenant du jardin.
- Malgré un climat très tendu, les moments de douceur et de légèreté ne sont pas rares chez les habitants. La bonne humeur semble apaiser, du moins, éloigner, les esprits.

était un
eizième
ccessiv
epuis 16
gent qu
sidente



IVIII
, dan
e la t



festin bien arrosé, les résidents p
tillantes et danses endiablées. L'
Pour se ressourcer elle se positio



à l'ail. La soirée se termine jusqu'au pet
avec des acrobaties incontrôlées. Denui
ble,
une
de p
ive.



able, la décapitée aperçoit n
ne ombre dans le bow-window
aléfique. Le navillon se pare

Etat
eiziè
encle
ers le



oursuivent l'enquête malgré
ne escalade dans la violence
peur s'installe au pavillon é
e jour-là, au même moment
ent dans un coma collectif,



ille dix-huit
rovenance a
ntômes. Ce
spirer ces ne
amicaux. Fa
anser le mo



IVINET, une demeure nichée dans
reflets inquiétants dans les fenê
bow-window, serait-ce un passa
monde des ombres ? Les étudian

te personnaies, etc. I
veulent-ils jouer ? Poi
ffrayer les résidents o
nparent des miroirs
semble amuser perso







Remerciements

Figurent ici, par ordre alphabétique de patronyme, toutes les personnes mobilisées, à un titre ou un autre, sur l'expérimentation master, en 2018-2019, au sein des quatre Écoles, au Mobilier national, aux Ateliers de Paris, dans le domaine professionnel et dans celui de la recherche en design.

Gervais Romaric Abono, Stéphane Aguetant, Thomas Aillagon, Jérôme Alary, Marguerite Aniotz, Béatrice Arbousset, Joël Arstand, Françoise Aujogue, Laurent Bailly, Maud Barnley, Diane Barret, Catherine Bartolozzi, Marc Bayard, Lucile Bedrossian, Adèle Bellego, Dominique Bellenger, Marie-Hélène Bersani, Jérôme Bescond, Philippe Besnard, Julia Blain, Thomas Bohl, Camille Boivin, Philippe Borderieux, Bénédicte Bordier, Caroline Bougourd, Laurence Bouillot, Myriam Boulekroune, Catherine Braamcamp, Sandrine Bricault, Laurène Brissonneau, Émilie Bron, Stéphanie Brouillet, Mathieu Buard, Patrick Cadet, Tiphaine Cailloux, Gérard Canale, Karin Capone, Hélène Cavalié, Nathalie Celas, Sylvain Chauveau, Irène Chen, Charlotte Chenevière-Gorvel, Sylvie Chevalier, Henri Choimet, Muriel Cinqpeyres, Mathilde Conçu, Fatou Coulibaly, Sylvie Cousin, Isabelle Da Lage, Laure Dauvier, Valérie de Calignon, Patrice Decou, Céline Delamotte, Arnault Denis, Céline Denizet, Suzon Desgardin, Sylvie Desrondaux, Jacques-Antoine Drouard, Virginie Dubois, Valérie Ducos, Françoise Ducros, Mariette Dupont, Marie-France Dupuy-Baylet, Lauriane Duriez, Stéphane Echard, Élodie Escarmelle, Gabriel Fabry, Roberto Falcon, Marie Fekkar, Antoine Fermey, Timothy Fertey, Charlotte Font, Aurélie Fratini, Camille Gasser, Michèle Gay, Nathalie Genest Tangre, Stella Geneston, Josiane Giammarinaro, Claire Gilbert, Élie Gillet, Pierre Giner, Gaëlle Girard, Valérie Glomet, Thierry Godau, Cyril Gouffe, Lola Grando, Guillaume Guilpart, Anick Guyot, Armelle Hamot, Véronique Hamouda, Oulfa Harizi, Aubrey Hatchard, Sylvie Heurtaux-Mouton, Arnaud Homann, Frédéric Huonic, Sandra Isakovitch, Nounja Jamil, Sylvie Joly, Isabelle King, Fanny Lacugne, Frédéric Lakhssassi, Nhon Lam Tham, Frédérique Lanoë, Héroïse Leboucher, David Lebreton, Raphaël Lefeuvre, Hervé Lemoine, Benjamin Lepreux, Axelle Leynard, Vincent Loiret, Valérie Loiseau, Thibault Lorenzi, Camille Mainnemarre, Nicolas Mancel, Inès Mangin, Aurore Marin, Samy Mebtoul, Samir Mechkour, Céline Méfret, Isabelle Mehling-Sinclair, Emilie Meldem, Clémence Mergy, Axelle Michaud, Lucile Montagne, Julien Muller, Christiane Naffah-Bayle, Alexia Nussbaum, Stéphanie Nussbaum, Lauriane Obry, Maryline Paret, Christophe Pelissier, Fabienne Pelissier, Louis Pereira, Etienne Périn, Henri Perinet, Gaëlle Philippe, Jérôme Poulain, Frédéric Poussin, Jean-Pierre Queffeulou, Jean Rault, Katia Rayel, Mathieu Réguer, Gérard Rémy, Armelle Reymond, François-Xavier Richard, Corinne Rivoalen, Marlène Robinet, Charlotte Romani, Rémi Roudeau, Arnaud Rozenberg, Jean-Claude Ruano Borbolan, Annie-Claude Ruescas, Catherine Ruggeri, Sébastien Schaffner, Laurent Scordino-Mazanec, Françoise Seince, Magali Sevrain, Hervé Socier, Vanessa Souadet, Jérémy Soudant, Nina Strack, Yamina Tadbirt, Marie-Amélie Tharaud, Christophe Thelisson, Elsa Thouvenot, Apolline Torregrosa, Annie Toulzat, Amanda Trévin, Carlos Trindade, Francis Trivier, Sandrine Vaillaud, Jean-Christophe Valleran, Sophie Vatar, Clara Vecchio, Odile Viret, Sophie Watrelot, Sandrine Willaume-Delafoy, Julie Williamson, Manuel Zacklad, Annick Zecca, l'atelier de Basse-lice, le magasin de Haute-lice, l'atelier de Savonnerie, l'Atelier de recherche et Création de Paris

Conception

collectif étudiant et enseignant
plateau.revue@gmail.com

Comité éditorial

Chloé Develle, Marion Jolivet Duval,
Pauline Fillon, Carla Martinez Rivera
Alexandra Pascual, Bertille Rouillon

Coordination maquette

Arnaud Homann pour la Cesaap

Coordination et suivi éditorial

Caroline Bougourd,
Valérie de Calignon,
Isabelle Mehling-Sinclair.

Plateau #3 est composé en *Gap Sans*
(Alexandre Lizard et Étienne Ozeray,
Fonderie Interstices), et *Aperçu* sur
XXXXXXXX. Couverture composée
en *Mob Type* (Chloé Develle)

Achévé d'imprimer en XXX 2020
par XXXXXXX

ISBN XXX-X-XXXXXXXX-X-X



Cesaap

Conférence des écoles supérieures
d'arts appliqués de Paris
18, boulevard Auguste-Blanqui
75013 Paris

École Duperré Paris

Design
et Métiers d'Art

École Duperré
11, rue Dupetit-Thouars, 75003 Paris
T. +33 (0)1 42 78 59 09
www.duperre.org



École Boule

9-21, rue Pierre Bourdan,
75012 Paris
T. +33 (0)1 44 67 69 67
www.ecole-boule.org



École Estienne

18, boulevard Auguste-Blanqui
75013 Paris
T. +33 (0)1 55 43 47 47
www.ecole-estienne.paris

ens aama

école nationale supérieure
des arts appliqués
et des métiers d'art

Ensaama

63, rue Olivier de Serres
75015 Paris
T. +33 (0)1 53 68 16 90
www.ensaama.net



Mobilier national
et Manufacture des Gobelins,
de Beauvais et de la Savonnerie
42, avenue des Gobelins
75013 Paris
T. +33 (0)1 44 08 52 00
www.mobiliernational.culture.gouv.fr



Les Ateliers de Paris
30, rue du Faubourg Saint-Antoine
75012 Paris
T. +33 (0)1 44 73 83 50
www.ateliersdeparis.com

le cnam

Conservatoire national
des arts et métiers
292 rue Saint-Martin
75141 Paris Cédex 03
www.cnam.fr

1. Partir
— à la rencontre du réel
2. Révéler
— l'envers du décor
3. Construire
— un monde rêvé
4. Donner
— vie aux objets
5. Semer
— la confusion

10 euros

