



**Les lieux de l'objet : Entre-deux et schize : la diffraction
du réel**
Aude Gentil

► **To cite this version:**

Aude Gentil. Les lieux de l'objet : Entre-deux et schize : la diffraction du réel. Art et histoire de l'art. Université Jean Monnet - Saint-Etienne, 2013. Français. <NNT : 2013STET2183>. <tel-01011342>

HAL Id: tel-01011342

<https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01011342>

Submitted on 23 Jun 2014

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Les lieux de l'objet

-

Entre-deux et schize : la diffraction du réel.

THÈSE DE DOCTORAT EN DESIGN ET ARTS PLASTIQUES
préparée sous la direction de monsieur le Professeur Éric VANDECASTEELE

soutenue par Aude GENTIL

le 17 octobre 2013

devant un jury composé de :

M. Claude COURTECUISSÉ : designer et plasticien

M. Daniel DANÉTIS : professeur émérite, Université Paris VIII (rapporteur)

M. Frédéric GUERIN : maître de conférence HDR, Université de Toulouse Le Mirail (rapporteur)

M. Éric VANDECASTEELE : professeur, Université Jean Monnet, Saint-Étienne (directeur)



À Cédric,

Remerciements

C'est un étrange sentiment qui m'envahit à l'écriture de ces traditionnels remerciements. L'aboutissement de ce travail de thèse n'aurait pu être sans le concours de près ou de loin de nombreuses personnes, je souhaite leur adresser mes sincères remerciements.

Dans un premier temps, je souhaite témoigner ma profonde reconnaissance à Éric Vandecasteele, mon directeur de thèse, sans qui cette aventure de recherches n'aurait pu avoir lieu. Je le remercie pour la liberté et la confiance qu'il m'a accordées tout au long de ce parcours. Je lui adresse, aussi, un grand merci pour sa disponibilité, et particulièrement en périodes de vacances estivales. Je n'oublierai pas, non plus, les riches discussions qu'il a su parsemer d'encouragements, de remarques et conseils avisés, qui ont résonné jusqu'à l'apparition de lignes de réflexion constituant ce travail.

Je souhaite exprimer ma gratitude aux membres du jury qui me font l'honneur de leurs présences à la soutenance de ce travail.

Je souhaite aussi remercier mes camarades doctorants, et tout particulièrement Anne et Mihai, aujourd'hui docteurs, qui m'ont épaulée dans les périodes "clés" de la thèse par leurs conseils et le partage de leurs expériences.

Et, c'est avec émotion que je souhaite chaleureusement remercier famille et belle-famille, ainsi que tous ceux ayant contribué à l'établissement d'un climat favorable à cette entreprise. Un grand merci à mes parents, Hervé et Christine, ainsi qu'à ma "sœurette", Géraldine, pour leur affection, leur soutien constant et l'intérêt qu'ils ont porté à ce travail, mais aussi et surtout d'y avoir cru avec, et même parfois pour moi. Pour finir, je souhaite remercier celui qui m'a soutenue et accompagnée chaque jour depuis les prémises de ce projet. Cédric, merci pour ton amour inconditionnel. Merci pour ta patience et ton écoute, et cela n'a pas dû être facile ces derniers mois... Et simplement merci d'être là. Sans toi, je crois que je n'y serais pas arrivée.

Table des matières

Introduction.....	19
A - Interférences et diffraction.....	45
I - L'Atelier, une scène	49
<i>Le lointain, le lieu des possibles.</i>	49
<i>La per forma, le théâtre de la pratique.</i>	72
<i>La face, saisir l'instant.</i>	106
II- Processus adventifs.....	133
<i>Entre-deux...</i>	134
<i>Faire rhizome, 1+1=3.</i>	161
<i>Montage, démontage : "cut-ups aidés".</i>	177
III- Bricoler le réel.....	194
<i>Le projet, la question de fonds...</i>	197
<i>Dérouter le regard</i>	223
<i>Contours du désir.</i>	245
B – Faire voir autrement.....	265
I- Double-jeu	267
<i>Identités multiples...</i>	268
<i>Déraillement de la réalité</i>	290
<i>Sur-réalité, addition de réel au réel.</i>	312
II- Scénarii	335
<i>La table de montage du réel.</i>	336
<i>L'objet : une schize ...</i>	355
<i>De la fiction à la fonction, production de réel...</i>	381
III- De l'autre côté du réel.....	403
<i>Erewhon.</i>	403
<i>Projets d'à-venirs.</i>	424
Conclusion.....	444
Index des notions.....	461
Index des noms propres	465
Table des illustrations.....	470
Bibliographie	482
Summary	496
Résumé.....	497

Mots clés

À venir – Bricolage – Design – Designer – Détournement –
Entre-deux – Événement – Fiction – Fonction – Montage – Non-
lieu – Objet – Performance – Prospective – Réel – Rhizome –
Schizophrénie – Sur-réalité – Territoire – Utopie.

Keywords

To come – Do-it-yourself – Design – Designer –
Misappropriation – Between-two – Event – Fiction – Function –
Assembly – No-where – object – Performance – Prospective –
real – Rhizome – Schizophrenia – Augmentation of reality –
Territory – Utopia.

Nota bene

Il convient de préciser que dans cette thèse de nombreuses illustrations ne comportent ni nom, ni prénom : il s'agit de productions personnelles.

"Vous aurez beau rapprocher à l'infini deux instants ou deux positions, le mouvement se fera toujours dans l'intervalle".

Gilles Deleuze, *Cinéma I – L'Image Mouvement*, Paris, Éditions de Minuit, 1983, p.9.



1 Vue de l'atelier, mai 2012.

Introduction

Il y a là des moules en fer blanc, des ampoules d'éclairage public, des pieds de meubles, des jouets de plastique, des baladeuses de cave ou d'atelier, des attirails de camping en tous genres... Des boîtes à œufs aux couleurs outrancières qui exhalent des effluves tout particuliers n'appartenant qu'aux plastiques de brocantes : aigres, poussiéreux et rances. Juste à côté, des nappes de cuir de diverses teintes dont émanent des parfums humides, légèrement sucrés et chauds, caractéristiques de la peau tannée. Il y a aussi des colles : néoprène, "ni clou ni vis", et *Araldite*, des boîtes pleines de rivets, diverses pinces, des ciseaux à métal, des bobines de fil et des aiguilles y sont encore plantées dedans. Non loin, quelques anciens numéros d'*Intramuros* proposant les portraits de Arik Lévy, Mathieu Lehanneur ou Jasper Morrison, une des cinq tomes des *Œuvres Complètes* de Roland Barthes, deux ouvrages de Deleuze...



2 Détail d'agencement et d'entassement fortuit au sein de l'atelier.

"Certains ateliers ressemblent un peu à des cabinets de débarras, tenant à la fois du garage et du jardin de banlieue¹".

Et pourtant, au milieu de notre capharnaüm se trame notre thèse de doctorat. Entre faire et théorie, la recherche s'articule. Là, au cœur de ce fatras, une pratique et une pensée prennent forme peu à peu. La production plastique et l'écrit montent en surface. La recherche se développe autour et au milieu d'une vie, la nôtre, avec les objets.

Notre pratique commence par l'élaboration d'un lieu propice à son établissement, à l'acte de création. Nous nous entourons d'éléments issus de "la banalité traditionnelle", empreints de "médiocrité domestique²". Ce sont des objets triviaux, "des objets de table ou de cuisine, non pas seulement ceux qui sont jolis [...], mais ceux qui semblent plus laids, un couvercle reluisant, des

¹ René Passeron, *L'œuvre Picturale et les fonctions de l'apparence*, Paris, Éditions Vrin, Librairie Philosophique, 1980, p.46.

² Marcel Proust, *Chardin et Rembrandt*, Paris, Éditions Le Bruit du Temps, 2009, p.9 et 10.

pots de toute forme et toute matière, les spectacles qui nous répugnent³". Nous récupérons, ou achetons pour de modiques sommes des babioles vieillotées, dans les vide-greniers et autres *Musées Populaires des Arts Ménagers*. Tous ces éléments, que nous entreposons dans notre lieu, sont victimes d'une certaine obsolescence les ayant écartés de nos vies pour de plus récents. Ils sont aujourd'hui des bouts de mémoire, des reliques. Ils sont traces d'une époque révolue, vestiges d'une mémoire collective.

Nous attendons avec impatience notre rencontre avec des objets de faible valeur. Nous la provoquons lorsqu'elle tarde à venir. Nous pourrions même évoquer sa traque, sans cesse à la recherche de l'excitation provoquée par la découverte de brimborions. Nous recherchons l'émoi suscité par la découverte de ces merveilles qui nous entourent. Conduite par l'espoir de découvrir quelques trésors comblant notre soif de collecte, nous sommes à l'affut d'une bricole de fortune à ramener dans notre antre : l'atelier. Nous jouissons de leurs captures, de l'acte de prendre, de faire nôtres ce

³ Idem., p.11.



Détail d'imbrication et de rencontres entre nos matériaux et des ouvrages théoriques au cœur de l'atelier.

Là, se mêlent et s'entremêlent l'écrit et la pratique. L'un prenant appui sur l'autre, et inversement. La matière et les mots se font la courte échelle. L'ascension de la thèse est en marche.

Le *Musée Populaire des Arts Ménagers* est un terme inventé par le parallèle que nous avons observé entre les vide-greniers ou les espaces de vente Emmaüs et l'espace muséal. Les vendeurs accompagnent nos visites. Ils commentent les collections d'objets qui peuplent leurs étals tels des galeries. Ils content l'histoire de chacun, relatent l'époque et les conditions sociales... Leurs attitudes semblent entretenir une forte proximité avec celles des guides des musées qui font vivre les œuvres auprès des visiteurs. Ces lieux témoignent de la "formidable expansion des objets et signes considérés dignes de faire partie de la mémoire patrimoniale, prolifération des musées de toutes sortes, obsession commémorative, [...] d'élargissement infini des frontières du patrimoine et de la mémoire par quoi se reconnaît une modernisation portée à l'extrême"⁴. Le discours développé dans les vide-greniers célèbre l'objet désuet. On se remémore l'innovation qu'il représentait à son apparition. Ainsi, il accède au rang de patrimoine ou de témoignage historique par la conservation qui lui est conférée en ces lieux. L'univers muséal semble se constituer dans cet ensemble de manifestations.

⁴ Gilles Lipovetsky, *Les Temps Hypermodernes*, Paris, Éditions Grasset et Fasquelle, Le livre de Poche, Collection Biblio Essais, 2004, p.84.



3 Brocante de Salornay-sur-Guye (71), mai 2009.

Jour de brocante à Salornay-sur-Guye, 2009. Les exposants déballetent leurs trésors, reliques familiales et autres bricols venant d'un autre temps. Des histoires se racontent, et des jeux de devinettes sur les usages des objets étranges s'organisent...



Un samedi après-midi de décembre 2010, petite excursion chez Emmaüs au Puy en Velay.
Vaisselle, convertis, meubles, objets en tous genres ont été loiqués. Notre regard vagabonde parmi les milles
trésors exposés sur les étals du magasin Emmaüs du Puy en Velay.
Nous parcourons les allées à la recherche d'un projet. Au passage, nous dévorons des yeux les pots de
barbotine et autres broutilles saturant les vitrines.

qui parsème nos chemins. La chère Clarisse de Paul Morand "succombe, victime de son goût pour les bibelots ; elle obéit à des sollicitations successives de forme, de couleur, de sentiment et bientôt les vitrines, les guéridons, le manteau de la cheminée ne suffiront plus; à son insu, les bibelots s'entassent dans les coffres à bois, sous les meubles; les tiroirs cessent de fermer, l'accès même de la pièce devient improbable⁵". Tout comme elle, nous consentons au plaisir de fouiller dans les caisses poussiéreuses. Nous recueillons et épargnons ce que d'autres écartent de leurs vies. Nous emplissons notre lieu d'une multitude de "petits objets ne pouvant servir à rien⁶".

La collecte de Clarisse semble relever d'une pathologie : le collectionnisme. Il s'agit d'un besoin maladif de posséder toujours plus de bibelots, même de faible valeur. Elle n'a pas de but, si ce n'est une jouissance de la possession. Nous, nous ne sommes pas atteints de collectionnisme. Notre collecte est une quête animée par le but de rassembler et de réunir. Il s'agit "de

⁵ Paul Morand, *Tendres stocks*, "Clarisse", Paris, Éditions de la NRF, 1921, p.49.

⁶ Idem, p.54.

recueillir des choses dispersées en vue d'une action précise", "de ramasser des produits en vue d'un stockage ou d'un traitement approprié⁷". Au cœur de notre rencontre, se glisse quelque chose différant du fait d'amasser. Il y a une visée.

Il semble qu'il nous faut, dès à présent, poser le fait que notre recherche s'inscrit dans le cadre d'une pratique de design, et que notre regard sur ce que nous recueillons est celui d'un designer. Il convient ici d'en appeler à la fameuse *Petite philosophie du design* de Willem Flusser, pour amorcer une première définition du design⁸. Les traductions de ce terme d'origine anglaise renverraient aux notions de projet, de ruse, de dessein, d'intention, mais aussi à des procédures stratégiques. Notre attitude de designer-collecteur est ainsi porteuse de projets. Elle s'inscrit dans une stratégie créatrice. Nous récoltons à dessein.

Il y a projet.

Nous amassons en sachant que, tôt ou tard, viendra le temps où nous nous chargerons de notre

⁷ Définition du CNRTL (<http://www.cnrtl.fr/definition/collecte>).

⁸ Willem Flusser, *Petite philosophie du design*, Belfort, Éditions Circé, 2002, p.7-8.

bazar. "À tout moment la poubelle peut devenir un réservoir, une aubaine. Cette poubelle d'atelier grosse de papiers maculés, de boîtes écrasées, de chiffons raidis par la peinture séchée, renferme toutes sortes de "citrouilles" qui pourraient le cas échéant se changer en carrosse⁹". Nous savons que nous en ferons notre affaire. Nous savons que nous allons nous nourrir de leurs présences. Il y aura pratique. Aussi, nous préférons aborder notre procédure de ramassage sous l'angle du glanage. Cette coutume semble entretenir une proximité plus étroite avec notre posture de designer. Le glanage réside le fait de "recueillir au hasard des bribes dont on peut tirer quelque avantage¹⁰". La différence avec la collecte se logerait dans la finalité de cette pratique : tirer profit, se nourrir de ce qui est recueilli. Il s'agit avant tout d'un moyen de subsistance, d'une attitude, d'une posture de survie. Nos glaneries répondent à un besoin d'alimenter le lieu et la pratique. Une sorte de boulimie de choses, bibelots et événements en tous genres visant à assouvir un besoin de produire. Notre statut de

⁹ Richard Conte, *Qu'est-ce qu'une pratique ?*, article publié par la Aalborg University dans *Revue canadienne d'esthétique* (revue électronique), volume 5, automne 2000.

¹⁰ CNRTL, définition "glaner".

designer-glaneur se profile dans le fait de s'emparer de ce que d'autres laissent pour compte, avec la visée d'une pratique future. Le glanage, dans le cadre des pratiques de design qui nous préoccupent, est en réponse à la nécessité d'étancher une soif de produire.

À évoquer la pratique du glanage, nous ne pouvons passer à côté d'Agnès Varda et son œuvre *Les Glaneurs et la Glaneuse*. Varda se révèle en glaneuse d'images avec sa petite caméra DV. Elle s'alimente d'images de choses et personnes en marge qui lui plaisent, qui lui parlent. Elle est ramasseuse d'images, d'événements et de témoignages. Elle récolte des bouts de films et bouts de vies qui lui permettront par la suite de nourrir sa création filmique. Cette glaneuse se balade. Au cours de ses excursions, elle capture, fait siennes des situations, des morceaux de vies de ceux qui glanent, eux aussi. Elle est un œil récoltant ce qui traverse sa route, ce qui se met en travers de son chemin.



4 La main glaneuse d'Agnès Varda.

Cette image, extraite du documentaire d'Agnès Varda, nous a particulièrement émue. Elle capture avec sa caméra, son œil filmique, sa main qui tente vainement de capturer les visions de camions qui croisent sa route. Elle tente d'arrêter cette réalité filante, en train de se perdre. La main ne peut s'emparer de ce qu'elle voit, seule sa caméra peut lui venir en aide. En quelques images volées au passage d'une rencontre furtive, elle saisirait l'instant d'infiltration d'une pratique filmique. Un éloge à la caméra glaneuse qui, seule pourra recueillir le mouvement, l'instant éphémère de la rencontre.

"Vous êtes toujours prêt à rencontrer des gens, il se passe des choses [...] On est sur une petite route, on rencontre un troupeau de moutons. Il y a deux attitudes, il y en a un qui dit : "Zut, on ne peut pas passer, il y a un troupeau de moutons", et puis il y en a un autre qui dit : "Chic, des moutons !" ; alors on sort et on filme les moutons. C'est-à-dire qu'il y a des rencontres comme ça, d'animaux, de personnes, inattendues¹¹".

Agnès Varda décèle ce que nous définirons dans le texte qui va suivre sous le terme de "possible". Elle entrevoit dans son environnement, dans son quotidien des ouvertures sur la production, des éventualités à faire œuvre. Chacune a ses objets, ses lieux et techniques de moisson, mais ce qui nous rassemble, c'est la glanerie : la capture opportune de ce qui se jette en travers de notre chemin et le projet d'en faire quelque chose, de nourrir

¹¹ Agnès Varda, *Agnès Varda : la glaneuse d'image*, intervention de la cinéaste au cinéma *Les 400 coups*, lors des 6^{es} Rencontres du Cinéma Francophone en Beaujolais, octobre 2001. (Texte disponible sur : www.autrecinema.fr)

nos pratiques respectives.

Nous, nos captures se déroulent : dans la rue parmi les encombrants, ou dans les *Musées Populaires des Arts Ménagers* où foisonnent de vieux objets désuets et pourtant si familiers. Dans chaque cas, le lieu est une articulation entre rupture et rencontre. Ce sont des lieux où se concrétise la séparation entre utilisateur et objet, un lieu de dissolution des liens. C'est une zone de passages et de transmission. Passages d'un détenteur vers un second. Simultanément des liens se rompent et d'autres se cristallisent à nouveau. Lorsque des liens se défont, nous profitons de l'instant pour les relier avec les nôtres. Pour nous, designer, il s'agit d'un lieu de rencontre, mais surtout d'un passage vers la pratique.

L'objet y agit en relais entre les gens. Il y a transmission. En tant que designer, nous cherchons cet instant où notre œil se pose à sa surface, parce qu'il y a toujours quelqu'un, non loin, qui va nous conter une histoire. À cet instant, l'objet se meut en fragment de vie. Il devient surface d'échange. Il se fait interface entre l'ancien détenteur et nous, entre le monde et nous. Les vide-greniers ne sont pas pleins d'inutilités. Ils sont pleins d'anecdotes et de souvenirs : de liens, d'histoires à

transmettre. L'un va conter ses vacances au camping, en famille avec cette timbale de fer blanc ; l'autre va souligner le temps et la patience développés pour arriver au bout de cette grille de canevas. Lorsque nous nous procurons un objet en ces lieux, nous avons bien plus qu'un objet. Nous nous emparons d'un morceau de vie, d'une rencontre, d'une histoire.

À travers l'objet, il y a transmission d'un affect, d'une responsabilité, ou encore d'une expérience. Un jour, une amie, Anne, nous confie une théière dont elle ne pouvait plus, à son grand désespoir, se servir. Lors du don, elle assiste la transmission en contant son histoire, et combien elle a aimé l'objet. Mais aussi, comment le récipient lui a résisté, et sa surprise au moment où le pot s'est mis à transpirer, à suinter du thé de toutes parts. La personne nous a certainement plus confié un précieux événement, une expérience, que le pot lui-même. Elle s'est séparée du souvenir d'un événement inattendu. Au temps de la séparation s'ajoute le temps de la narration. Par cette charge narrative, l'objet est un lien, une rencontre entre deux personnes. Il résiderait dans de la communication. Un peu à la manière du fameux presse-agrume, le *Juicy Salif* de

Pendant l'été 2009, vide grenier à Lournand : un lot de boucles et petits éléments en métal. L'ensemble provient de l'atelier d'un costumier. Je fouille dans les boîtes et sachets, et j'écoute... La vendeuse du lot, une dame d'une cinquantaine d'années, me raconte qu'il s'agit du bazar que son père utilisait pour finir ses ouvrages. Il était costumier, précise-t-elle. Il faisait aussi des chapeaux en feutre. Et des éléments en plumes et perles, qu'il vendait à de grands couturiers à Paris... Et il réalisait les costumes des danseuses d'un cabaret parisien... Ah ! Il y a bien longtemps ! C'était la belle époque ! On savait ce que c'était le travail bien fait ! Parce qu'il faisait tout à la main ! Ce n'était pas comme aujourd'hui... J'admire les belles broderies et plastrons plumés aux mille couleurs... Je marchande. La vendeuse est bien curieuse. Elle m'interroge sur le devenir de ses boboles. Je finis par m'expliquer sur ce que je vais faire avec tout cet attirail. Rassurée sur l'à-venir de ses boucles et sortes de fourragères, elle me souhaite bonne chance et bon travail.

Je vais luttiner aux abords d'un autre stand.

Depuis de nombreuses années, nous nous retrouvons autour de son étal, des liens se sont créés. Elle me réserve des outils étranges, qui, selon elle, pourraient me servir. La dernière fois, je lui ai racheté des emporte-pièces en forme de feuille...



5 Lot de perles, boucles et petits fourreaux de métal issus d'un atelier de costumier, acquis en août 2009 à Lournand (71).

Philippe Starck qui trône au cœur de la cuisine d'une jeune mariée. "La belle-mère dit : "Mais qu'est-ce que c'est que ça ?" Et elle parle de son presse-citron, et la conversation s'engage, un contact s'établit entre ces deux femmes qui ne sont pas forcément là pour s'aimer¹²". L'objet se constitue en tant que transmetteur. Il crée un passage entre ceux qui n'auraient pas eu de quoi communiquer. Il initie des histoires. Ils sont là pour se jeter entre les gens et, provoquer ou forcer l'apparition du discours. Il se constitue en tant que médiateur entre les individus. Akiko Busch pose bien cette fonction médiatrice et discursive de l'objet, en relatant une émission télévisée populaire aux États-Unis. "Chaque semaine, sur *Antiques Roadshow* des américains de tout le pays exposent ce qui peut - ou non - être leurs trésors, montrant tout, du bijou de deuil en "scrimshaw"[...], une pochette d'un album des Beatles, un dessin de John LaFarge, tous retrouvés dans leurs greniers et garages, vieux placards, coffres et tiroirs oubliés. "Ma grand-mère a gardé cela pendant des années dans son meuble de

¹² Philippe Starck, *Starck Explications*, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2003, p.199.

salle à manger", peut-on entendre¹³". Chacun raconte l'histoire de l'objet qu'il souhaite céder. Le participant exhibe les liens émotionnels ou familiaux qu'il concède à son bibelot... "Et on nous apprend qu'un tel objet vaut à peine le prix du polystyrène qui l'emballage, ou qu'il vaut des milliers de dollars ; dans tous les cas la conversation entre propriétaires et experts considère les valeurs monétaires et sentimentales [...] Mais je suppose qu'une part de la tragédie réside dans la narration¹⁴". L'objet est au cœur du discours. Il est celui qui anime et attise les échanges entre les différents protagonistes du spectacle télévisuel. L'objet est l'origine des conversations du "show". Spectateurs, animateurs, experts... se rassemblent autour de l'objet. C'est pour lui qu'ils sont en ce lieu sur ce temps commun. Les différents acteurs communiquent, se transmettent des informations par le biais de celui qui est au centre des débats. C'est uniquement par sa présence que les différents acteurs du dialogue se mettent à échanger. L'objet crée le lien entre détenteur et acheteur potentiel

¹³ Akiko Busch, *The Uncommon Life of Common Objects : Essays on Design and the Everyday*, New York, Metropolis Books, Distributed Art Publishers Inc., 2005, p.14. (Je traduis).

¹⁴ Idem., p.14-15 (Je traduis).



6 Antiques Roadshow, émission diffusée sur la BBC et sur PBS.

L'objet est au cœur du show. Il est la star autour de laquelle présentateurs et propriétaires pleins d'espoirs se retrouvent. C'est lui, et lui seul qui crée l'événement sur les petits écrans anglo-saxons et américains.

par la narration. Le discours émerge et passe par lui. Il est une interface entre les acteurs du spectacle. L'objet existe dans la narrativité qu'il introduit. Il concrétise la relation entre vendeur et convoiteur. À l'issue de l'émission, si l'objet est cédé, l'acquéreur s'empare de l'objet physique, mais pas uniquement. Il s'empare aussi de l'histoire tramée autour du butin. L'objet s'augmente de la valeur narrative de l'émission.

Les objets des vide-greniers, les presse-citron, et tous les autres sont finalement chargés de questionnements, d'expériences à relater, à transmettre à son prochain. L'objet se fragmente dans l'ensemble de liens développés au cours de la rencontre. Il est éclaté. Il se fait événement.

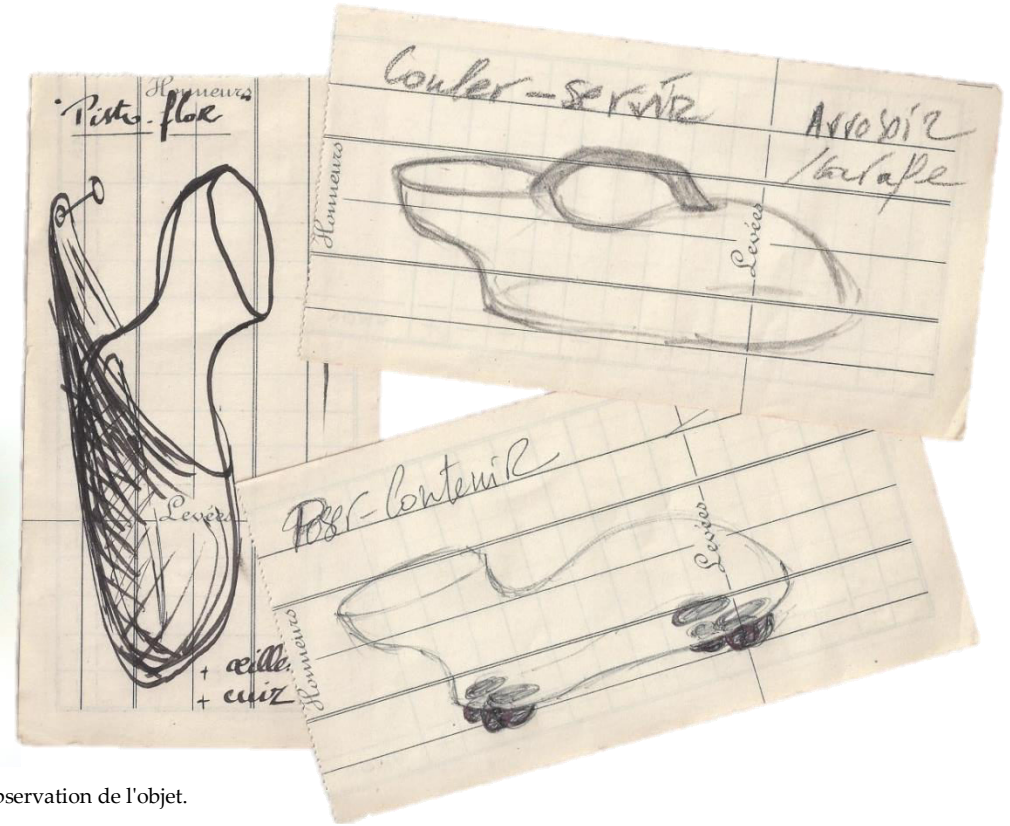
Notre pratique de design se développe à partir de petits événements qui passent inaperçus pour celui qui n'a pas l'œil, et qui pourtant font notre quotidien. Notre posture de designer est d'être alerte aux signes que notre entour nous envoie. Il faut savoir percevoir le bon moment de la capture : recevoir la rencontre et en saisir l'événement apte à nourrir le travail qui s'en suivra. Notre pratique résiderait dans la saisie de ce qui ne semble pas digne d'intérêt à d'autres yeux, dans l'estime du mésestimé. Le designer, que nous sommes, serait

glaneur au sens où il décèle un point d'infiltration dans le réel au cœur de ce quelque chose ordinairement négligé, que d'autres écartent de leur chemin. Nous portons notre attention à ce qui échappe au regard bienveillant de nos semblables, à ce qu'ils ne voient pas ou plus. Notre pratique se loge dans une rencontre avec le banal. Il s'agira de faire événement à partir de l'anodin.

"L'inconvénient de la "recherche", c'est qu'à force de chercher, il arrive qu'on trouve... ce qu'on ne cherchait pas¹⁵".

En toute apparence, c'est bien ce qui nous est arrivé. Le parcours de cette recherche a été parsemé de rencontres, et surtout de rencontres que nous n'attendions pas. Il a provoqué des changements fondamentaux quant à l'approche de notre pratique de design. Le propre de la recherche, du passage de la pratique à l'écriture, d'écrire et décrire les instances de la création, serait de remettre sans cesse en jeu sa pensée. Elle produit des points d'interférence entre ses

¹⁵ Gérard Genette, *Palimpsestes - Littérature au second degré*, Paris, Éditions du Seuil, Collection Point Essais, 1982, p.8



7 Pistolet féminin acquis en brocante et extraits de carnets : croquis de projections conséquents à l'observation de l'objet.

Été 2008, jour de brocante à Blanot. Je parcours des yeux divers stands... Des remorques débordantes de bric-à-brac, de vieux draps étendus au sol et des labelots disposés dessus, comme pour les protéger de l'herbe. J'ouvre les caisses, regarde les mille et un trésors qu'elles renferment. On dirait des coffres de pirates abritant magots et joyaux ! Et tout à coup ! Mon regard se fixe ! Que vois-je ! Un pistolet en verre ! Quand j'y repense, j'ai acheté mon premier urinal en 2002, une fin août, à Annecy. Mais celui-ci est différent. Il est pour dame ! Je le tourne, et le retourne, dans tous les sens. Il est impeccable ! Le vendeur relève son chapeau, et m'interpelle : "Ce n'est pas pour les jeunes filles ça !". Il poursuit d'un ton rigoleur :

"Vous savez au moins ce qu'on y met dedans ?!". Je me passerai de conter l'ensemble des allusions d'un goût douteux, émises par des badands narquois... L'homme au couvre-chef m'annonce qu'il ne l'a jamais utilisé, mais que sa grand-mère, elle, oui. Il me le cède, en rajoutant : "Si vous vous en servez pas, vous pourrez toujours mettre des fleurs dedans ou vous en servir d'arrosoir !". Et il m'en souhaite bon usage.

Dans les jours qui ont suivi l'arrivée de l'urinal à la maison, quelques projets issus de la rencontre ont été griffonnés. Ils n'ont pas encore pris forme. Peut-être, un jour viendra l'heure de leur réalisation...

deux bords qui sont l'acte créateur et la pensée qui en émane. Au fur et à mesure de l'avancée de cet écrit, un quart, voire même un demi-tour, s'est opéré sur la pratique. Un nouvel angle de vue s'est ouvert à nous. Notre pensée de l'objet glané a muté. Longtemps, nous avons considéré que le propre de notre pratique était de sauver nos glaneries de leur fin imminente, et de faire des objets à partir d'objets. Nous pensions que notre atelier était peuplé de *primo-objets* : des objets voués à entrer dans la composition d'objets seconds, nommés *métaobjets*¹⁶. Or, l'entrelacs de la recherche, entre travail théorique et pratique, le tissage des deux l'un dans l'autre, nous a révélé que nous ne nous alimentons pas d'objets premiers, mais de "possibles". Le fonds dont s'extrait la pratique, nos "citrouilles" ne sont pas que des objets mais seraient surtout un bagage de possibles. Ainsi, ce ne serait pas tant l'objet qui nous importe que ce qui se trame autour de lui. Le parcours de la recherche a révélé qu'au travers de l'objet déchu, nous glanions des gestes, des relations et phénomènes : des

¹⁶ Nous conserverons au cours de nos écrits le terme de "*métaobjet*", en italique pour le distinguer, non pas pour définir un objet postérieur, l'objet qui serait après l'objet. Ce terme définira un objet qui pousse "entre-deux", un jaillissement par le centre.

potentialités d'ouverture sur la pratique qui émanent de la présence non de l'objet, mais du possible.

L'objet, dans son étymologie, vient du latin *objectum*, substantif du verbe "*objicere*", signifiant "ce qui se jette devant, qui s'oppose¹⁷". Nicolas Oresme, au XIV^e siècle, le définira ainsi : "toute chose qui affecte les sens et en particulier la vue¹⁸". L'objet serait ainsi celui qui objecte, qui se jette en travers du chemin ou contre celui qui le rencontre. Il semble se manifester essentiellement dans une opposition à celui qui lui fait face, en l'occurrence son usager ou récepteur. Il s'imposerait en tant qu'obstacle au cours de notre cheminement dans le monde. Sa rencontre est productrice d'un événement ponctuant la réalité dans laquelle nous évoluons quotidiennement. L'objet, en tant qu'événement, se constitue en un point de diffraction du réel. Il serait impliqué dans un phénomène de déviation de notre monde. Il serait producteur d'un rebondissement inattendu de la ligne de l'ordinaire. Il brise la continuité du banal, le met en déroute.

¹⁷ Félix Gaffiot, *Dictionnaire Latin-Français*, Paris, Éditions Hachette, 1934, p.1053.

¹⁸ Nicolas Oresme, *Éthiques*, Éditions A. D. Menut, *La table des moz divers et estranges*, fol. 223c, p.545.



8 Baladeuse de Salon.

Entre l'atelier du mécanicien et la lampe de chevet, un chantier de lecture dans une pièce de vie s'improvise. La Baladeuse de salon dévoilerait des expériences possibles de notre quotidien.

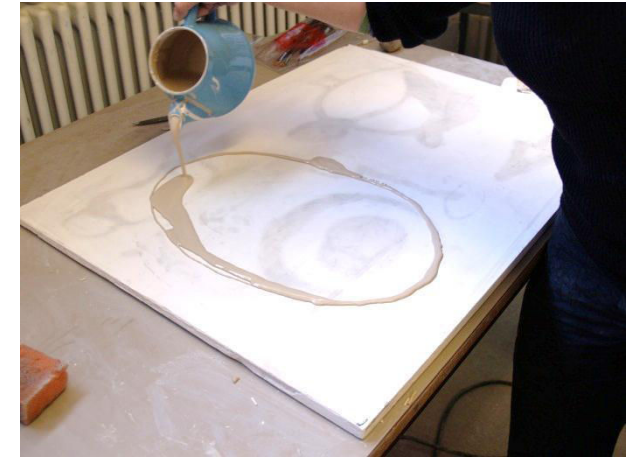
"L'objet se caractérise précisément par son morcellement en pointillé, voire son éclatement¹⁹".

L'apparition de l'objet constitue un point singulier, un embranchement double du réel. Par son caractère événementiel, il constituerait une zone de dédoublement de notre monde en deux versions : l'ordinaire attendu et un double déroutant. L'éclatement de l'objet serait dans la révélation de cette autre version possible du réel. Un retournement du quotidien s'opèrerait à son surgissement. Le designer, par le biais de l'objet, dévoilerait l'envers de notre ordinaire, du réel. Il ferait apparaître des lignes tangentes à l'anodin. Ces tangentes seraient des lignes virtuelles du quotidien. Non pas que ces lignes soient inexistantes, mais comme le dit Philippe Starck : "L'auteur, celui qui est censé être créatif, ne fait que relater quelque chose qui existe quelque part, qui a existé ou qui va exister. L'imagination de l'homme n'existe strictement pas, il a simplement la perception de quelque chose qui est dans

¹⁹ François Dagognet, *Éloge de l'objet*, Paris, Éditions Vrin, Librairie philosophique, 1989, p.60.

En 2007, nous avons participé à la master class "Material Mind" dirigée par Jurgen Bey, à la Haute École d'Art et de Design de Genève. Cette expérience fut révélatrice d'un dialogue tout particulier avec l'objet. Pour le rendez-vous, le fameux designer nous avait demandé d'apporter un objet de céramique de notre choix. Ce fut une théière bleue. Contre toute attente, ce ne fut pas la théière en tant que théière qui fut le centre de la recherche. Nous n'avons pas imaginé un pot à thé. Mais, Jurgen nous a aidé à orienter autrement notre regard autour de ce pot, à observer ses lignes de fuites. L'objet a été accepté en amorce de projet : un tremplin pour une pratique. Le pot est devenu un lieu de recherche sur le culinaire.





Nous l'avons employée en tant que contenant, mais à la manière (porcelaine liquide). La théière fut abordée du côté du geste, de la coulée. Il s'agissait d'étirer notre regard autour de la versense. Nous avons déplacé notre regard, et perçu qu'une théière peut éventuellement contenir et verser autre chose qu'un breuvage, et en l'occurrence de la porcelaine. Ainsi, la notion de "possible", d'ouverture sur des éventualités, des potentiels dissimulés dans le monde, est apparue. Une théière est certes un contenant, mais celle-ci contient des gestes, des rituels, le territoire du culinaire. Nous avons mobilisé son potentiel de service à liquides, pour servir de la vaisselle. Nous nous sommes mis à couler des assiettes, des silhouettes participant au repas.





La coulure, la dégonflure est devenue le centre de cette recherche. La pâte dégonflante s'est imposée entre les pièces, liant les tasses et les assiettes.

Cette recherche autour de la théière a révélé le lien indiscutable entre le faire et la pensée, entre le geste et la théorie. Lien qui a remis en question sans cesse la pensée, décalant à chaque instant les rapports entretenus ordinairement avec ce pot.



9 Master Class "Material Mind" avec Jurgen Bey à l'HEAD de Genève en 2007. Objet, gestes, coulures : l'aboutissement d'une pratique ou la liquéfaction d'une production.

un espace géographique ou dans un espace-temps différent²⁰". Le designer, que nous sommes, extrait l'événement qui se dissimule dans le quotidien et qui mènera à l'acte créateur, ou plutôt que nous porterons dans notre production. Il s'agit de dévoiler des versions cachées potentiellement viables, des doubles du réel encore dissimulés. Ainsi, le designer aurait pour projet, pour visée de révéler des doubles constituant l'envers de notre monde. Il aurait dessein de faire monter en surface un autre versant, une autre face de notre quotidien qui serait chargée de rêve, une version surprenante contrastant avec l'ordinaire. Le design, en faisant apparaître l'envers de notre monde, serait porteur d'utopies. L'objet serait l'événement matérialisant le point de bascule entre les deux faces constitutives de notre monde. Il est le point révélateur de l'envers utopique du réel.

Nous nommons "designer", celui dont la pratique et la pensée s'inscrivent dans le champ du design. Il fait du design, c'est-à-dire qu'il initie des projets chargés

²⁰ Philippe Starck, "Ubiquité, séduction de la contradiction", entretien publié dans *Fonction et Fiction*, sous la direction de Christine Colin, Paris, Édition Pierre Madraga, Industries Françaises d l'Ameublement – Les Villages, 1996, p.10.

d'intentions vis-à-vis de notre monde commun. Le designer observe "une conduite qui refuse l'impensé, la solution hasardeuse ou inopinée, il est recherche de l'information et de la méthode dans le traitement du problème²¹". Dans la thèse, le designer sera un investigateur dans le champ du réel. Il en refuse les limites et les repousse en cherchant des tournures qu'il pourrait éventuellement prendre. Il ne cherche pas à imposer un monde totalement autre et "hasardeux". Il questionne et s'appuie sur cette réalité-ci pour tramer des projets qui pourraient se positionner en extension. Il recherche de nouvelles orientations, et serait alors un manipulateur de la réalité dans laquelle nous évoluons. Son problème, c'est notre monde, notre vie quotidienne et ses évolutions possibles. Il "ne fait pas des objets ou des projets pour se faire plaisir mais pour proposer des scénarios de vie, des possibles²²". Le designer serait un chercheur d'ouvertures sur un réel qui n'est pas encore. Son projet est d'imaginer des prolongations, des lignes de fuite au réel. Sa pratique peut prendre de

²¹ Roger Tallon cité par Gilles de Bure dans *Roger Tallon*, Paris, Éditions Dis-voir, 1999, p.17.

²² Matali Crasset citée dans *Design d'elles*, textes de Sophie Tasma Anargyros pour *Intramuros*, Paris, Éditions du VIA, 2004, p.20.

nombreuses formes : des produits fabriqués industriellement et commercialisés à grande échelle, jusqu'aux projets, trop utopiques pour être mis en production, qui demeurent fictifs ou à l'état de prototypes mais stimulant des débats. Comme le disait Roger Tallon, l'activité du designer "ne se caractérise pas par une activité de conception spécifique, mais par le comportement du concepteur dans l'exercice de son activité²³". Le designer se définirait alors certainement dans une posture vis-à-vis du monde dans lequel nous évoluons quotidiennement. Il proposerait certainement plus un regard, un angle de vue, qu'une solution sur un problème donné.

Notre pratique réside dans la création d'événements à partir d'éléments négligeables, voire même indésirables, qui peuplent notre quotidien. Elle s'inscrirait alors certainement dans une posture de "spam-designer". Cette attitude a été définie par Dominique Cuvillier : "Courriers indésirables, les spams envahissent nos boîtes mail ; le "spam-design" surfe sur ces intrusions importunes pour suggérer une esthétique volontairement repoussante [...] Des designers

²³ Roger Tallon, ouvrage cité, p.17.

s'emparent des rebuts de la société pour mettre leurs contemporains face à leurs gaspillages (comme les 5,5 Designers). Ils récupèrent les fonds de poubelle et produisent du mobilier, des objets qui ne cherchent pas à séduire l'œil [...] qui n'entend pas faire du beau, mais à éveiller les consciences²⁴". Le "spam-designer" refuserait le mépris qui touche des éléments dits insignifiants dans notre quotidien. Sa pratique lutte contre l'indifférence qui les frappe, en insufflant un regard neuf, chargé d'exception. Il a pour projet de ponctuer notre monde d'événements.

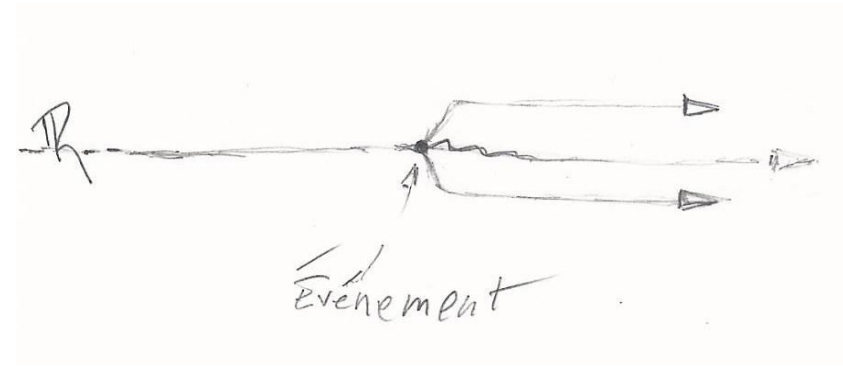
"Faire un événement, si petit soit-il, la chose la plus délicate du monde, le contraire de faire un drame, ou de faire une histoire²⁵".

Il s'agit par nos actes de produire des points singuliers au sein même de l'ordinaire. Nous produisons des points de bifurcation, d'apparition de lignes de fuites insoupçonnées au quotidien. Le caractère

²⁴ Dominique Cuvillier, "10 tendances pour demain", Idéat, numéro 100 anniversaire collector, Paris, Idéat Éditions, avril-mai 2013, p.93;

²⁵ Gilles Deleuze et Claire Parnet, *Dialogues*, Paris, Éditions Flammarion, Collection Champs, 1996, p.81.

événementiel de l'objet et du design résiderait dans l'apparition d'alternatives inédites au réel. Il ne s'agit pas d'en faire une histoire, mais de l'ouvrir sur d'autres histoires, sur ses lignes potentielles. L'objet en tant qu'événement serait un "entre-deux", un passage d'une réalité vers une autre déroutant l'ordinaire. En se jetant en travers du chemin, il implique une rupture de la ligne spatiotemporelle, de la ligne de fuite de notre monde. Il objecte, rompt l'anodin avant de le laisser se poursuivre sous de nouvelles modalités. Son événement serait une ponctuation du réel. Il a un effet de rupture, de fragmentation en de nouvelles lignes susceptibles de se propager. L'objet est un point de différenciation du banal en une réalité singulière. De son opposition à la ligne de l'ordinaire, surgit des situations inédites, situations d'exception. L'événementialité de l'objet produirait des situations "extra-ordinaire": au-delà et hors de l'ordinaire. Il chercherait à déplacer les limites du quotidien en altérant sa ligne spatiotemporelle. En tant qu'événement, l'objet dévierait le réel, et produirait de la surprise, une prise plus forte et plus intense de notre entour. Le récepteur prendrait une seconde fois son quotidien, mais sous des modalités nouvelles.



10 Croquis de travail.

Cette recherche ne sera pas celle d'une pratique interrogeant l'objet en tant qu'objet, mais l'objet en tant qu'événement, producteur de situations singulières au sein du réel par son apparition. Au cours des pages de notre thèse, nous chercherons à analyser, à décrypter les dispositifs événementiels de designers qui nous sont chers, mais aussi ceux que nous mettons en place au sein de notre quotidienneté. Nous chercherons à percevoir où et comment l'événement objectal agit sur notre environnement. Quelle réalité, quel monde commun trame-t-il ? Quels projets le designer porte-t-il sur et au sein de notre quotidien, au travers de l'objet et du design ? Peut-être, espérons-le, nous finirons par

répondre au problème qui s'est imposé à nous au cours de ce travail de recherche : "Comment l'objet infiltre-t-il des modalités événementielles au cœur de l'anodin, de notre banalité ?". "Comment l'objet creuse-t-il un passage entre l'ordinarité et la singularité de notre monde ?".

L'écrit qui va suivre tentera d'apporter des clés permettant de percevoir des réponses possibles à ce renversement singulier du réel par l'objet. Chaque partie constituera un texte tendant vers une certaine indépendance, ou autonomie en rapport à ceux qui l'entourent. Chacun abordera une des questions qui se sont imposées au long de notre parcours. Le propre de la thèse de doctorat, de l'activité du praticien-chercheur serait de remettre en question, mettre en danger la pensée développée autour de la pratique. À chaque instant, nous risquons son mouvement, son décentrement. Tout au long de la thèse, nous aurons affaire à des points de diffraction de notre pensée. Ainsi, nous pourrions voir en chaque partie une des multiples entrées théoriques sur la pratique. Il y aura des départs et des re-départs, de nouvelles lignes théoriques se révéleront par le milieu. Notre pensée, tout comme nos objets, l'un ne va pas sans l'autre, avance en "spirale", par décentremments et excentremments réguliers. Des

retours sur des points d'intersection nous seront indispensables, afin de nous permettre d'en décaler le sens, de tirer de nouveaux fils ou lignes de fuites à notre réflexion. La méthode d'écriture sera fondamentalement rhizomique, de manière analogue aux objets de la pratique qu'elle cherche à approcher. Dans un souci de clarté de notre propos, voulant rendre abordable et compréhensible le maillage relationnel qui se trame autour de l'objet, nous tenterons de suivre chaque ligne de fuite l'une après l'autre. Il s'agira bien souvent de suivre un chemin, revenir pour repartir à nouveau en une autre direction. La recherche sera une exploration fragmentée, pareille à ceux qui nous préoccupent.

Dans un premier temps, nous suivrons la ligne de diffraction ou d'interférence tracée par la pratique. De son origine : l'atelier pensé en tant que scène au sein de laquelle le processus créatif s'élabore. Il sera le lieu de la mise en scène de la pratique, une avancée vers l'événement. L'anodin y sera, pour nous, designer, un instant précieux avec lequel il faudra prendre toutes les précautions qui s'imposent, l'accompagner dans sa singularisation. Il s'agira de ne pas briser le dévoilement de l'événement, de s'en emparer pour le mettre en jeu dans un processus interférent.



11 Détail d'atelier.

Mise en perspective de la théorie en la pratique et vice versa. Les deux bords se tutoient en une remise en question incessante. Entre les deux, il y a des secousses : de la pensée se forme. La pratique avance.

Il nous faudra nous interroger sur la localité d'apparition de l'objet et de l'événement au cœur d'un processus de production adventif. Il s'agira d'observer les articulations et agencements que l'objet met en place pour faire sortir l'ordinaire de son ordinarité. L'objet se révélera en un entre-deux mettant en mouvement des nappes de réalités hétérogènes. Il serait un rhizome faisant bouger le réel, en lui accolant de nouvelles dimensions. L'événement se produirait peut-être au centre d'un choc entre deux bords de réel.

Notre pratique de design s'est avérée être "bricoleuse", non seulement les outils l'induisent, mais aussi parce que bricoler, c'est contourner, produire des mouvements de détour et contour, ou de ricochet. Le projet du designer serait de détourner nos relations au monde, de produire des événements faisant rebondir nos rapports au quotidien. Il s'agirait de produire des regards alternatifs, une diffraction de nos rapports au monde. Le design serait une mise en mouvement de notre entour qui pourrait réinjecter du désir.

Dans un second temps, nous suivrons la ligne d'un autre regard, d'un "faire voir autrement" qui s'esquisse à partir de l'irruption de l'objet. Ce dernier objecterait notre banalité pour nous faire observer un

nouvel angle de vue sur le monde. Il s'imposerait dans un double jeu, perturbant nos certitudes. L'objet aurait-il un rôle de mise en déroute de notre quotidienneté ? L'événement se logerait dans un doublage de notre monde par d'autres alternatives, un ajout de réel au réel. L'objet ouvrirait peut-être des portes vers un monde plus réel qui nous reconnecterait avec l'ordinaire.

Faire voir autrement, ce serait aussi faire vivre autrement. Produire, imaginer, monter un autre monde, voici la mission dont le designer serait porteur. Il produirait des scénarios, des voyages alternatifs au sein de notre monde. Il serait conteur, produirait des histoires, des rêves qu'il infiltrerait dans notre quotidien. De nouvelles relations fictionnées et fictionnantes de notre monde seraient induites par le designer au travers de l'objet.

L'objet en tant qu'événement fait basculer notre monde vers une autre version, son double alternatif. Ce passage sera abordé sous l'angle de la production d'utopies. L'objet se révélera en tant qu'entrée inédite sur le réel. Il aurait pour fonction de nous faire expérimenter l'autre versant du réel, d'infiltrer l'épaisseur du monde. Il pourrait orienter notre regard sur les lignes de fuites qui s'ouvrent par son événement.

Le projet du design serait d'infiltrer d'autres comportements, des relations nouvelles au monde... d'imaginer peut-être le monde dans lequel nous souhaitons vivre. Il serait tourné vers l'à-venir. Il ouvrirait le débat d'un monde commun pour demain.

Il nous faudra traverser les pages à venir, pour entrevoir le passage de l'anodin vers sa singularité, son exception. Ainsi, nous chercherons, au travers de diverses pratiques de design et d'objets, à ouvrir notre regard et celui de l'utilisateur ou récepteur sur ce qui se cache derrière notre monde, notre quotidien.

A - Interférences et diffraction



12 *Cruiser-basket*, plat à rouler et lancer. Panier de cocote minute à roulettes.

Atteindre l'objet...

Percevoir son secret.

Le mener vers une toute autre expérience du réel.

Plats à lancer aux convives, des modalités relationnelles, gestes et rapports sociaux troubles, dédoublés...

La pratique met en scène une diffraction du quotidien.

L'ordinaire se décentre vers des alternatives surprenantes.



13 Détails d'entassements de notre bric-à-brac au sein de l'atelier.

*Stocker, autant que possible, jusqu'à en saturer l'espace.
Se constituer un bagage en attente d'un éventuel départ pour la pratique.*

I - L'Atelier, une scène

Le lointain, le lieu des possibles.

"- Je suis comme une pie, dit-elle. Et comme une pie, elle fonce sur les objets brillants et les enfouit dans des cachettes connues d'elle seule, pêle-mêle avec d'autres objets trouvés dans la rue²⁶".

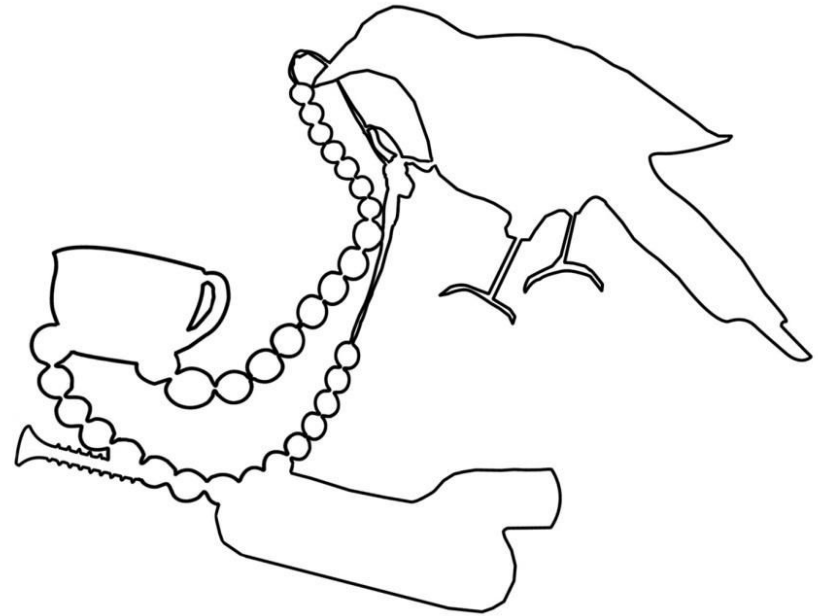
À la manière d'une pie, nous accumulons et saturons notre espace. Nous glanons en prévision d'un éventuel manque à venir. Cette posture nous place dans l'obligation de nous constituer un fonds. Nous amassons, alimentons notre espace d'éléments piochés au cours de nos errances...

Ce sont les incidences de notre procédure, tant sur le lieu de stockage que sur les éléments qui y sont entreposés, qui nous importent. Les répercussions de notre attitude au sein des objets récupérés jouent un rôle prépondérant quant à la définition de notre matière première. Cette manie, ce comportement est porteur de sens. Dans notre glanage, l'optique "d'une action précise", d'un "stockage", la projection d'un "traitement

²⁶ Paul Morand, *Tendres stocks*, "Clarisse", Paris, Éditions de la NRF, 1921, p.50.

approprié", c'est-à-dire le projet sous-jacent compte bien plus que le fait de simplement "recueillir". La récolte n'est qu'une formalité qui nous mène à l'amoncellement. Pour le corvidé comme pour le designer, il semblerait que ce ne soit pas tant de ramasser qui importe, que d'amasser un bric-à-brac. Il s'agit avant tout d'élaborer notre nid, et ici en l'occurrence, celui du design, de la pratique à venir. Nos réels questionnements semblent se loger dans le sens de cette procédure d'élaboration de l'espace privilégié qu'est l'atelier, qui nous mènera inévitablement à l'acte de création.

Le designer, que nous sommes, alimente le lieu et la pratique à venir. Il se constitue un fonds. L'accumulation, le résultat de sa récolte semble correspondre à l'établissement d'un substrat. Le designer prépare son substrat : un lieu rassemblant un ensemble d'éléments et d'images propices au développement de la pratique. Il s'agit, pour lui, d'asseoir une couche féconde au sein de laquelle des événements insoupçonnés vont pouvoir se produire. Des rencontres et mouvements seront à même de se produire, de se cristalliser et d'aboutir à la "germination" d'un projet, d'un objet. C'est dans un fonds fertile que se dessine la pratique à venir.



14 *La pie voleuse.*

L'atelier est une réserve féconde disponible. Le designer que nous sommes se constitue un capital d'objets, matières et autres phénomènes, qui lui permettront de subvenir aux besoins de sa pratique. "L'accumulation est certes une réserve, mais pas uniquement matérielle. Elle permet aux objets de se transformer en matière possible et disponible au moment d'inventer²⁷". Notre fonds s'inscrit dans une procédure d'alimentation de la production qui s'en suivra. Une redéfinition de nos glaneries s'opère au sein de ce fourbi. Il y a un glissement de l'objet rebut à la matière "disponible à...". Nous transformons l'objet résiduel en objet-matière. Le confinement de l'atelier redéfinit le statut de ceux dont nous nous sommes emparés lors de la collecte. Dans le cadre particulier de l'atelier, l'objet n'est plus perçu en tant qu'objet. Il y a un autre regard qui se concrétise. Nous changeons notre angle de vue sur lui, à travers notre œil, il se charge de potentialités. Nous entrevoyons en lui des possibles. Il est à présent perçu en tant que matière à faire, un participant potentiel au projet du designer.

²⁷ Pénélope de Bozzi et Ernesto Oroza, *Objets Réinventés – Création Populaire à Cuba*, Paris, Editions Alternatives, 2002, p.32.



15 Vue du fonds habitant l'atelier, février 2012.

"À l'atelier, le peintre est seul. Il se concentre [...] Aussi loin de la nature que de l'agitation citadine, dans la lumière immobile, la lumière de l'atelier [...] construit un spectacle, établit une mise en scène²⁸". Au sein du fonds, pour nous designer, comme pour le peintre : la pratique s'engage. Dans ce lieu confiné, nous visons l'émergence d'un projet, d'une réalisation.

²⁸ René Passeron, ouvrage cité, p.101.

Lorsque nous avons ramené d'un vide-grenier des légumes en plastique d'un jeu de marchande, à leur entrée dans notre lieu, le regard que nous portions sur eux a muté. Ils n'étaient plus des jouets. Ils étaient devenus des volumes de plastique colorés, des enveloppes vides. Dans l'atelier, nous mettons en suspens, nous cherchons à prendre de la distance avec la fonction utile de l'objet. Nous nous débarrassons des a priori qui le collent, et risqueraient de faire obstacle à d'éventuelles projections. "Nous avons épluché chaque produit jusqu'à l'os : pourquoi est-il, quelle histoire s'y accroche, et quelle idée se dissimule sous la surface²⁹". Nous devons le vider de tout ce qui risquerait de le parasiter, pour le rendre disponible. Il s'agit d'aller au plus près de ses potentialités et de pénétrer l'objet. L'accès à l'atelier, c'est l'extraction des possibles qui se cachent en lui. Nos volumes vidés en plastique d'une marchande, correspondent à un jeu mimant une activité commerciale d'enfant. Ils ont révélé leurs liens avec une activité d'échange commercial. Nous verrons par la suite qu'ils la concrétiseront en se faisant porte-monnaie.



16 Caisse de légumes d'un jeu de Marchande au sein du fonds.

²⁹ Hella Jongerius, entretien avec Louise Schouwenberg dans *Hella Jongerius*, New York, Éditions Phaidon, 2003, p.23. (Je traduis)



17 *L'épi de maïs de La Marchande révèle son potentiel monétaire au marché de Cluny.*

Dans l'atelier, il s'agit d'ouvrir notre regard sur les choses, d'entrevoir ce qui gravite de manière implicite autour et au-delà de ce qui est sous nos yeux. L'Atelier est le lieu de révélation, de mise en évidence des liens avec des territoires connexes qui restent ténus, ou presque imperceptibles pour celui qui n'a pas l'œil, dans le quotidien. Notre posture de designer travaille à prendre conscience des potentialités d'une matière, d'un phénomène ou d'un fait, aussi anodins soient-ils. Extraire les possibles de l'objet, semble correspondre à l'extraction de la moelle, la révélation des lignes de fuites dormantes, susceptibles de s'en dégager. Nous cherchons à faire abstraction de l'objet en tant qu'objet, pour en extirper un réseau de possibles à même d'ouvrir l'horizon d'une pratique à venir.

Nous pouvons observer la constitution d'un fonds de potentialités dans la pratique de Jurgen Bey. Le designer travaille au moyen de carnets de voyage, que l'artiste pourrait aussi nommer "carnets de bord", dans lesquels il consigne diverses images et observations, d'événements et phénomènes, recueillies au cours de ses déplacements. Ainsi, lors d'un séjour en Inde en 2001, il a pu observer l'omniprésence de la poussière, et interroger

ce phénomène. "Quelle est la fonction de la poussière ? Voilà un terrain gris. Tout est identique. Rien ne distingue les choses³⁰". Bey s'imprègne de ce fait qu'il consigne dans ses carnets jusqu'à sa maturation en projet. Il finira par vider la poussière de son image de désagrément et de particules volatiles. Il en extraira l'essentiel, qui est de recouvrir indistinctement les volumes, de former une peau englobant tout sur son passage. Cette observation finira par révéler ses possibles lignes de fuite, qui trouveront leurs issues en originant de multiples réalisations opérant par recouvrement. Sa pratique prendra en charge des possibles de recouvrement. Il enveloppera indistinctement, à la manière de cette poussière indienne, divers meubles et objets désuets d'un placage d'argent pour sa série *Broken family*, ou d'un film élastique en PVC nommé "cocoon spray", pour la série *Kokon Furniture*. Il opère une valorisation, tire profit d'un phénomène naturel, quotidiennement déploré. Il opère un glissement du statut du négligeable vers sa valorisation. Les glaneries, impressions ou objets



18 Jurgen Bey, extrait d'un carnet de voyage en Inde, 15 novembre-4décembre 2001.

³⁰ Jurgen Bey, texte publié dans le catalogue de l'exposition *D. Day, Le design aujourd'hui*, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2005, p.150



19 Jurgen Bey, *Broken Family* et *Kokon Furniture*.

recueillis, se transforment en possibilités, une substance fertile dont le designer tirera quelque avantage, le temps de la pratique venu.

Pour le designer, se constituer un fonds, semble être l'acte de rassembler un pécule de potentiels qui permettront d'engager les actes de la production. Il y aurait une notion sous-jacente de profit, de faire prospérer ce qui est amassé. La réserve vise à alimenter et soutenir des projets, à étayer les procédures propres à la pratique. Le designer ne cesse de l'alimenter, de la composer d'un ensemble indéterminé de potentialités, de possibles. Pour Jurgen Bey, il s'agit de ses carnets. Pour nous, il s'agit de l'Atelier, un lieu privilégié que nous nommons aussi : "possiblothèque". La "possiblothèque" est un néologisme qui se fonde sur la contraction de "possible" et, de "thèque". Θήκη (thèque) en grec ancien, signifie "le coffre, le réceptacle". Ce suffixe désigne "un endroit où l'on dépose et conserve des objets précisés le plus souvent par le premier élément³¹", et ici, ce sont des possibles. Nous voulons induire par ce terme, l'idée de conservation d'un précieux ensemble de possibles, qui fonctionne telle une

³¹ CNRTL, définition "-thèque" (<http://www.cnrtl.fr/definition/-thèque>).

bibliothèque. Un fonds auquel on peut accéder librement en vue de se nourrir. Un lieu dans lequel nous pourrions, à volonté, aller et venir, nous servir et user des possibilités de ce que nous y avons entreposé. C'est un monceau accumulé au fil du temps : un fonds hétéroclite, non pas d'objets récupérés, mais de possibles dans lequel nous viendrons chercher de quoi faire, le temps venu. Les éléments sont assimilés par l'organisme de la possiblothèque. Organisme, parce que mouvant, croissant et, absorbant ce qui lui est rapporté. C'est une masse disponible, en attente que quelque chose se produise. Les éléments y sont perçus en tant que potentialités. À leur accès à la possiblothèque, ils semblent être revalorisés en se chargeant d'éventualités. Le sens du fonds semble se loger dans un isolement forçant le regard sur l'insignifiant, rendant visibles des possibles invisibles dans le cadre du quotidien. Il est le lieu de la perception des failles d'où s'extrairont des lignes de fuites menant à des réalisations. L'Atelier joue un rôle de révélateur. Il est le lieu de l'apparition des possibles.

Notre matière se définit dans un transfert de liens émotionnels ou affectifs. Et, parce qu'il y a rupture, ils sont à même de se transformer en matière première. Ils

deviennent donc disponibles aux procédures propres à la pratique qui s'en suivra. La possiblothèque est alimentée d'insignifiants, d'absences de valeurs émotionnelles. Ils sont en perte de sens. Les éléments recueillis ont été abandonnés, leurs liens avec le quotidien s'effilochent. Ils sont en rupture avec le réel, avec notre environnement quotidien. Et pourtant, "ils enferment les traces d'une longue histoire et ne se séparent pas d'un corps qui s'en est servi. L'existence s'est déposée en eux ; ils sont donc métamorphosés en témoignages³²". L'objet témoigne de gestuelles, d'histoires, de ses relations avec un corps... C'est ce qui reste de cette relation, une charge mémorielle qu'il porte en lui, que nous allons chercher. Ce sont des événements, des histoires et des liens dissolus dans l'ordinaire dont nous emparons. Lorsqu'il rejoint notre espace, nous le détachons de ses liens extérieurs, nous l'isolons de ce poids qu'il porte. Au sein de l'atelier, nous faisons abstraction du témoignage d'une histoire individuelle ou personnelle qu'il représente. À cet instant, nous avons une attitude isolante, nous le

³² François Dagognet, *Des détritius, des déchets, de l'abject – Une philosophie écologique*, Le Plessis-Robinson, Institut Synthélabo, Collection Les empêcheurs de penser en rond, 1997, p.70.



20 Favela de Monte Azul, São Paulo, et gros plan de murs extraits de la présentation du fauteuil *Favela* des Frères Campana.

Lorsqu'on demande aux frères Campana quelles sont leurs sources d'inspiration ou influences, ceux-ci répondent : "l'immense chaos urbain de São Paulo³³".

Les quartiers populaires de São Paulo sont le fonds des Campana. Ils vont puiser leurs possibles dans un chaos qui résiderait surtout dans les favelas. Ces quartiers sont des accumulations de baraquements, eux-mêmes construits par accumulations de matériaux ordinaires et pauvres, bien souvent obtenus par hasard et trouvaille.

L'amoncellement de matériaux humbles semble avoir attiré l'attention des deux frères. Les pans des murs de ces habitations sont constitués de couches successives de planches d'origines et de qualités diverses. Les maisons des favelas apparaissent au cœur d'un feuilleté de panneaux de bois. Les volumes émergent par entassement, couche sur couche.

³³ Terence Conran et Max Fraser, entretien avec H. et F. Campana, *Design/designers*, Paris, Éditions EPA-Hachette Livre, 2005, p.74.



C'est l'accumulation de fragments que les frères ont retenu en tant que possible au sein des favelas. Ils se sont emparés des procédures de construction vernaculaires des bidonvilles

brésiliens, pour les étirer et les déplacer vers le territoire du design. Cette procédure d'accumulation, nous la retrouvons, par exemple, dans le fauteuil *Favela*. Celui-ci se dresse à partir d'un entassement de petits bouts de bois cloué et collés les uns sur les autres. Il n'y a aucune armature. Ils construisent leur fauteuil comme un baraquement. Les petites planchettes s'échafaudent jusqu'à faire apparaître le volume de l'assise.

21 détails de *Favela* et de murs d'habitation des quartiers populaires brésiliens, et fauteuil *Favela*.

Favela n'est pas vraiment un fauteuil, c'est un amoncellement de buchettes. Sa présence s'insinue au centre du feuilleté. À la manière des habitations des quartiers pauvres du Brésil, le fauteuil se creuserait un espace entre les planchettes. Il serait un passage entre la construction précaire des favelas et des intérieurs bien plus fortunés. Un morceau du Brésil populaire se baladerait dans les habitats fastueux.



purgeons de sa mythologie, de la valeur émotionnelle d'une existence individuelle, qu'il peut représenter dans la banalité. Cette dernière restera en suspens le temps de la réalisation. Elle se réactivera par la suite, à la sortie de l'atelier, au sein de l'objet qui naîtra. L'atelier est une zone d'abstraction du témoignage, de l'historicité individuelle déposée en l'objet.

Nous nous concentrons uniquement sur les possibles, les événements qui gravitent autour de lui, et qui sont susceptibles d'alimenter une réalisation. Ce ne sont peut-être pas que des objets mais aussi des bouts d'événements dont nous nous alimentons. Ce sont des histoires que le designer isole, et sur lesquelles il appuie ses procédures. Le designer les extrait de leur cadre ordinaire pour se les approprier et donner naissance à ses propres histoires. Il les prolonge des événements qui surgissent au cours de la pratique. Hella Jongerius, par exemple, trouve ses possibles, son inspiration dans son environnement. "Je tire souvent mon inspiration de la littérature et l'art, aussi bien qu'en gardant simplement mes yeux ouverts quand je marche le long des rues. Dans cette profession, le talent seul ne vous mènera pas loin, il y a trop de facteurs impliqués. Vous devez être entièrement éveillés sur ce que se passe dans le monde

en général, et pas seulement dans le monde du design³⁴". Elle s'imprègne. Elle interroge et questionne des faits qu'elle rencontre autour d'elle. À partir de ce qui aura attiré son regard et son attention, elle brodera par la suite de nouvelles histoires. Elle reste attentive à son entourage, en vue de déceler des points d'implantation possibles pour sa pratique de designer. Ce sont des points d'infiltration de la pratique dans le réel, qui sont traqués par le designer. Il faut affûter son regard. Il faut savoir regarder et voir au travers des faits, événements ou éléments, ce qui se loge derrière. Il s'agit d'observer avec attention pour percevoir des voies d'entrée et d'infiltration dans le réel pour aller tisser de nouvelles expériences qui le prolongeront. Le travail du designer semble être alors du côté de l'observation, du décellement d'entrées, de zones d'extraction et d'étirement de ce qui est prélevé et consigné de notre monde.

³⁴ Hella Jongerius, ouvrage cité, p.33. (Je traduis)

Le fonds, dans lequel nous viendrons puiser de quoi composer au moment de la production, semblerait se révéler en une sorte de lexique dans lequel nous pourrions piocher des éléments pour tisser de l'objet. Une sorte de lexique matériel composé d'éléments divers, de fragments de sens. Nous stockons les composants d'un langage qui nous est propre, une sorte de vocabulaire objectal, propre à notre pratique. "Moissonner *quoi*? des morceaux de savoir, des informations, des histoires, des textes, des enregistrements, des "idées", des goûts, etc. attention, cependant : on moissonne des *sens*, plus que des faits³⁵". Le designer collecte des objets, des événements, des faits... ce sont des morceaux de réalité porteurs de sens qu'il glane. Des éléments signifiants qu'il reprendra pour son compte, qu'il intégrera et recyclera dans son expression, son propre langage. Il s'agirait peut-être de la constitution d'un lexique particulier au designer. Un idiolecte du designer qui se dessinerait ici. "Un discours propre à un seul auteur", et dont "le glossaire, de conception à la fois plus ample et plus sélective, [...]

³⁵ Roland Barthes, *Le lexique de l'Auteur*, séminaire à l'École pratique des hautes études, 1973-1974, Paris, Éditions du Seuil, 2010, p.71.



22 Caisse extraite de la possiblotheque..

retient les vocables forts, chargés de valeur, et les décrit dans leur histoire à travers l'œuvre, leur consistance culturelle³⁶". Les expériences, les observations glanées par le designer deviendraient son fonds lexical matériel. Un lexique dans lequel il puise des morceaux d'histoires, de sens qu'il mobilisera dans ses réalisations, pour

³⁶ Roland Barthes, "Étude des problèmes relatifs à la constitution d'un lexique d'auteur (Idiolecte)", *Œuvres Complètes*, T. IV, Paris, Éditions du Seuil, 2002, p.545.

raconter d'autres, ses propres histoires à partir de l'objet. Le fonds est un fonds langagier, propre à chaque designer, dans lequel il tire le temps venu de quoi développer son langage plastique. Il semble que révéler les possibles qui se cachent autour de nous, corresponde à la révélation d'un sens éventuel et dissimulé. Le designer est un révélateur de sens inédits des matériaux, des objets et événements qui parsèment son quotidien, et du monde en général.

Le fonds se caractérise par l'hétérogénéité de sa composition. Le designer fait face à une masse croissante et mouvante par les intempestifs apports auxquels il procède. Ces accès à l'atelier sont désirés, mais en même temps, ils sont importuns par l'envahissement de l'espace de vie qu'ils engagent. La survenance d'éléments nouveaux dans le fonds, le complète et lui crée de nouvelles prolongations, des extensions. La possiblothèque s'organise de manière aléatoire. Elle semble s'octroyer une certaine autonomie tant constitutive que spatiale. Nous n'arrivons à la contenir ou la maîtriser. Elle ne cesse de croître et d'envahir l'espace précieux du lieu de vie. La pratique du designer se met en place au cœur d'une sédimentation de ses trouvailles. Les éléments s'accumulent et se côtoient



23 Caisse de valeurs-ajoutées et caisses de possibles de l'Atelier.

suivant leurs arrivées dans l'espace de rétention. Dans quelques cas, un lien affectif jouera un rôle dans cette "inorganisation". Nous tissons des liens particuliers avec certains, peut-être parce qu'on décèle quelque chose de singulier en eux, provoquant leurs mises à l'écart de la masse, le temps de se familiariser avec leurs présences... Il s'agit de les préserver pour mieux les apprivoiser. Ceci s'est produit, par exemple, avec des pistolets en verre, leur caractère "exceptionnel", mais surtout leur fragilité, nous a poussée à les écarter et, veiller à ne pas les confronter à l'éventualité d'un mouvement brusque ou d'un choc qui les mettrait en danger. Dans l'Atelier, les éléments collectés commencent à se différencier en classes... Nous avons les possibles : des objets désuets, des objets brisés ou fragmentés. Ce sont ceux qui auraient besoins d'aide pour continuer à être, et qui nécessiteraient un regain de valeur. Une autre classe s'est distinguée au fur et à mesure des récupérations, celle que nous nommons les "valeurs-ajoutées". Ce sont des éléments non autonomes, à rapporter. Ils se positionnent en compléments : des roulettes, des anses, des boucles, des morceaux de cuir... Ils ne peuvent être considérés comme des entités indépendantes. Ils sont des sortes de lemnes qui ont besoin de s'appuyer sur



24 Gog.

quelque chose pour exister. Ils doivent s'ajouter à une structure principale, la compléter pour accomplir leur mission. Ils ouvrent sur un sens nouveaux. Avec notre carafe *Gog*, par exemple, le pistolet est perçu en tant que possible. Éventuellement, il peut contenir autre chose que des déjections. Il est un contenant pour des liquides, nous avons perçu en lui une forme proche des carafes à décanter le vin. C'est l'addition d'une anse, une valeur-ajoutée, qui va l'ouvrir sur un autre sens. Les valeurs-

ajoutées sont des additions fonctionnelles. Elles donnent accès, entre autres, à de nouveaux gestes, d'autres usages, lieux et relations. Elles ouvrent sur ce même temps, un sens possible, encore non révélé. C'est un autre objet qui apparaît au travers du complément de la valeur-ajoutée. Ce lemme ouvre sur d'autres histoires, d'autres scénarios.

L'accès au fonds correspond à l'accès aux projections. "Je suis continuellement ébahi par les choses. Et lorsque tout le monde est convaincu que quelque chose est inutile, je me demande toujours si cela n'a pas une certaine valeur [...]. Si vous tombez sur quelque chose d'intéressant et le mettez de côté dans votre bagage métaphorique, il est sûr qu'un moment viendra où vous pourrez vous en servir³⁷". L'attitude projective de Jurgen Bey est là. Elle se pose sur le mouvement éliminatoire pour le convertir en mouvement estimatif. Le designer, lors de son choix, resserre en force l'écart se formant entre l'objet et le monde. Il lutte contre l'éloignement qui guette ceux qui

³⁷ Jurgen Bey, "Cracking the codes of reality", entretien avec Ineke Schwartz, *Bright Minds, Beautiful Ideas*, Bruno Munari, Charles & Ray Eames, Martí Guixé et Jurgen Bey, édité par Ed Annink et Ineke Schwartz, Amsterdam, Bis Publishers, 2003, p.176 (Je traduis).



25 Jurgen Bey en récolte.

l'entourent. Il force un sauvetage *in extremis*. Il interrompt l'exclusion qui était en marche. Le designer épargne en prévision d'une issue future qui viendra inévitablement. La possiblothèque est un lieu de transition de l'objet désuet, du fait anodin, vers sa reconnaissance ; un glissement de la perte vers le rattrapage de sa réalité dans notre monde. "Il faudra essayer de trouver dans nos poches le grain de blé démultiplicateur, ou l'allumette, ou la lame du collier ; c'est-à-dire ce *cela* qui permettra au travail de "prendre"³⁸". L'Atelier est un lieu chargeant de devenir le fruit de nos glanages. Le designer conserve, consigne des possibles, des éventualités, des traces d'événements. Il les met en suspend au sein de sa possiblothèque, en attente que ça germe, que ça avance... Et ça viendra, tôt ou tard.

Les éléments consignés dans la possiblothèque sont en attente d'une révélation d'éventuels prolongements, ou lignes de fuite. L'Atelier se constituerait en un lieu de translation vers une autre vie. L'objet, en entrant dans l'atelier, bascule dans une identité latente, en construction... La possiblothèque est

³⁸ Roland Barthes, *Le Lexique de l'Auteur*, op.cit., p.71-72.

une zone d'attente que quelque chose se passe. C'est une zone de transition, de passage de la disponibilité à la création qui viendra au temps opportun. Pas encore projet, et déjà plus objet, notre matière est dans une identité transitionnelle. L'Atelier est un entre-deux, une zone indépendante qui se dessine entre le quotidien où nous rejetons l'objet et la pratique qui en découlera. Il n'est ni l'un ni l'autre. Il s'impose entre quotidien et pratique. Il est un passage qui fait avancer, qui fait bouger l'ordinaire vers autre chose. En lui, il y a des mouvements et des devenirs qui se créent. Dans l'Atelier, des devenirs se forment. "Le devenir n'est ni un ni deux, ni rapport de deux mais entre-deux, frontière ou ligne de fuite"³⁹. L'Atelier est une localité de passage de l'objet qu'il était encore hier, au projet mené par la pratique. Il y a un devenir possible, un devenir pratique qui monte au cœur de la possiblothèque. Les possibles ne deviendront pas mieux, pas plus, mais ils deviendront autre chose, quelque chose de différent. Un changement s'opère dans l'entre-deux de l'Atelier. C'est un prolongement vers un autre état, un état latent se

³⁹ Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Capitalisme et Schizophrénie 2 – Mille Plateaux*, Paris, Éditions de Minuit, Collection Critique, 1980, p.360.

révèle. L'atelier est un point de basculement, de fuite vers le "faire".

Tout au long de cette étape de constitution du fonds, la collecte est chargée d'intentions alimentées par les hasards des rencontres. Nous avons, à chaque instant, l'intention de rassembler une masse disponible à la pratique qui va sourdre. L'acte d'amasser est producteur de mouvements, de glissements définissants, de translations incidentes au cœur de l'amoncellement. Au cours du glanage, les manipulations futures sont déjà sous-jacentes mais pas encore révélées. Elles montent doucement en surface, quelque chose se prépare. C'est la pratique qui s'installe au cœur de l'Atelier. C'est l'instant où tout commence... Il y a un craquage des codes de l'ordinaire. Une rupture se dessine à la frontière entre l'extérieur et l'intérieur de l'atelier. L'Atelier est un lieu de translations d'un espace vers un second, ayant pour conséquences une redéfinition et un glissement de statut, une mutation du sens. Le temps du passage de l'espace extérieur à l'espace intérieur de l'Atelier, coïncide avec le passage de l'ordinaire, de la non-pratique vers l'Atelier et la pratique. L'Atelier serait le lieu où mûrit l'événement de l'objet. Entre extérieur et intérieur, il y a un glissement

de l'objet anodin à l'objet unique. Au sein du fonds se concrétise une première approche de la matière, mais surtout une approche du "faire". Il y a un engagement de projets.



26 Vue de l'atelier en octobre 2010.

L'Atelier serait une sorte d'incubateur de la pratique. Il fait partie intégrante et se confond avec notre lieu de vie. Peut-être pourrions-nous même évoquer un "Atelier de vie" avec l'objet... Ce lieu doublement habité, tant par notre vie que par la pratique, couve la production à venir. Le fait de co-habiter, habiter côte à côte un même lieu, permet au designer d'être au plus proche de l'objet et de dévoiler ses possibilités, ses qualités... de l'ouvrir sur la production. La co-habitation du lieu, de l'Atelier de vie, semble résider dans une habitation conjointe, une double présence en un unique lieu. Nous pouvons observer cette question de la double habitation d'un unique espace, mais à un tout autre degré, dans le *Merzbau* de Kurt Schwitters. Cette œuvre a été en éternelle constitution, elle s'est développée, ramifiée du sol au plafond. Elle a envahi l'espace jusqu'à saturation. L'élaboration de cette œuvre totale s'est faite sous la forme d'une évolution, d'une continuelle croissance dévorant l'espace du logement de l'artiste. Elle a envahi l'espace de vie de l'artiste jusqu'à la dissolution de la limite entre habitation et œuvre. Chez Schwitters, c'est l'accumulation s'emparant du lieu qui fait œuvre. Le lieu est l'œuvre. L'artiste vit dans son œuvre. Dans notre cas, au contraire, nous extrayons la



27 Kurt Schwitters. *Merzbau de Hannover*, Photographie de Wilhelm Redemann, 1933.

pratique du lieu. Notre atelier n'est pas la production mais, le fonds dans lequel nous puisons nos projets. Le *Merzbau* s'est généré de lui-même, par lui-même, telle une structure vivante. Une certaine organicité de la construction de Schwitters est observable. Elle s'est établie sur du mouvement. Ce fut une structure mouvante, qui s'est alimentée des relations étroites entre des hasards, du temps et de l'espace. Elle s'est ramifiée des trouvailles et apports générés par l'artiste. L'espace de création et espace de l'œuvre se confondaient. La structure du lieu découlait directement des apports et hasards provoqués par des mouvements. Mouvements, tant des éléments présents, que ceux produits par Schwitters lui-même, au sein de l'espace du *Merzbau*. Ce n'est que par la corrélation entre le bric-à-brac et les mouvements de l'artiste en un espace donné, que l'œuvre a pu se constituer en tant que telle. Ce sont des événements et phénomènes qui ont permis son apparition. C'est par une vie commune, des rapports de connexité qui se développent au sein de l'atelier- lieu de vie, que le projet semble émerger. Nous faisons connaissance. Nous apprivoisons et apprenons à connaître. L'introduction à notre espace de vie est un temps de rupture entre l'avant et l'après. Entre les deux,

la collecte se transforme en matière. L'accès à la possiblothèque est l'opération d'un glissement de statut. Avant, ils étaient objets abandonnés ; à présent, ils sont objets voués à produire... Une sorte de transmutation de notre matière s'imposerait par notre vie commune provoquant un mouvement de conservation. Le mouvement physique de l'objet s'avèrerait être une conversion du mouvement éliminatoire en mouvement de conservatoire. L'Atelier est un lieu de rupture où l'objet mute de son statut d'objet à celui de possible disponible. Dès qu'il accède à la possiblothèque, il bascule dans le cadre de la pratique. Il entre dans un magma dont nous extrairons quelques parties lors de l'étape de création. Nous savons, d'ores et déjà, qu'inévitablement nous nous chargerons de son cas. Si des éléments sont là, c'est qu'ils sont déjà pris dans l'engrenage qui les projettera bientôt dans une danse réalisatrice.

Le temps de l'Atelier est un temps d'apprivoisement. Il correspond à l'étape du "faire sien", d'observation et compréhension de ce que l'objet ou le fait nous raconte. Nous n'intervenons pas encore physiquement sur la matière, mais explorons son sens. C'est-à-dire que nous interrogeons son statut, la

considération que nous lui accordons. C'est la pensée même de l'objet qui est mise en jeu. Temps de la découverte, mutuellement nous nous observons, nous nous apprivoisons. Étape de l'appréhension, et de l'observation pour premiers échanges. Nous observons avec attention. Nous entrons en contact et apprécions les spécificités de ceux qui nous entourent. Nous jouissons de leurs présences, de leurs proximités et des plaisirs matériels qu'ils nous procurent lorsque notre œil se pose à leur surface. Tout comme lorsque Clarisse, au retour de ses courses aux antiquaires, s'exclame :

"Comme tout cela est doux à toucher !

Et elle tâte les angles, la surface, et, s'approchant de la fenêtre, les regarde par transparence, jouit de leurs reflets⁴⁰".

L'expérience sensorielle, et la vue en particulier, est le mode d'échange privilégié à l'entrée de l'Atelier. Par le regard s'établit le contact physique entre eux et nous. L'objet percute nos yeux, et notre regard butte contre sa surface. Il s'agit d'une des manifestations de

⁴⁰ Paul Morand, *Op. Cit.*, p.51.



28 Le lieu de vie mêlant possiblothèque, atelier et habitation en 2005.

"l'*objectum*", celui qui se met en travers de notre vue, qui s'oppose à notre œil, mais aussi à notre corps tout entier. Cette expérience se transforme doucement de la contemplation en projection.

Notre Atelier est habité de mouvements. Il est mouvement. Nos objets bougent, se déplacent dans une lutte engagée pour l'espace. Le côtoiement se meut en encombrement et en opposition. Ils nous importunent. Chaque déplacement en l'espace se fait à présent dans la confrontation. Ils sont sans cesse là, en travers du chemin. Nous buttons contre eux, les déplaçons continuellement pour parvenir aux diverses zones de l'habitation... Ils ont été choisis lors de leur récupération, des liens se sont constitués lors de la rencontre. Mais à présent, ils nous entravent. C'est une relation toute particulière, quelque peu "litotesque", qui scelle nos rapports. Les rapports entretenus dans l'Atelier semblent contredire leur réalité. Nous tendons à instaurer une certaine proximité, tout en procédant d'une gestuelle de défense et de lutte. Nous nions leurs présences, tout en les appréciant, comme si nous ne devions pas avouer notre attachement. Nous les

qualifions d'encombrants, et continuons à les glaner. Dans la sphère personnelle, nous avons du mal à accepter leur présence, et pourtant, nous les lavons et les protégeons d'un accident qui pourrait si vite interrompre notre relation. C'est là, au cœur de cette relation ambiguë, que notre pratique s'établit. C'est dans des conditions de saturation agréablement déplaisante de l'espace que vont émerger des solutions et des actes. Le processus de création s'engage sur un air fameux de : "Je t'aime... moi non plus"⁴¹. Les circonstances d'une relation conflictuelle, d'attrait et de rejet vont nous porter vers la production. Au travers d'une querelle se construit l'identité de la production à venir. Un nouveau regard se cristallise autour des éléments. Face à leur opposition, nous nous chargeons de projections à leurs dépens. Nous programmons des actes, entrons en lutte contre leur objection au sein de notre espace. Notre attitude migre de la contemplation à la projection. L'observation et l'opposition au sein de l'Atelier préparent la pratique.

⁴¹ Serge Gainsbourg, *Je t'aime... moi non plus*, Paris, Melody Nelson Publishing, 1986.

La genèse de la production semble résider dans une situation de proximité au cœur de l'Atelier. Ce sont des conditions de vie, des circonstances particulières qui vont permettre à la pratique du designer de s'établir. Entre opposition et parade, notre pratique prend forme, monte peu à peu en surface. Des lignes de fuite émergent... Le designer se charge d'intentions.

L'Atelier, c'est le lieu du projet. Le designer se projette dans la pratique. C'est-à-dire qu'il se jette en avant de la pratique. Il entre dans le processus créateur. Il s'approche au plus près de l'objet... jusqu'au moment où, le contact se fera. Il bascule tout à coup dans le "faire", la production s'engage.

"Ce qui est difficile dans notre choix, c'est de compter sur l'après-coup".

Roland Barthes, *Le Lexique de l'Auteur*, ouvrage cité, p.70.

La per forma, le théâtre de la pratique.

Le processus de création prend l'allure d'une parade génératrice. Nous l'appelons "parade" parce qu'il y a une chorégraphie apprivoisante du possible qui se met en place dans l'atelier. Chaque bord fait valoir ses possibilités à engendrer une production. Nous entrons dans une danse avec l'objet qui nous mènera inévitablement au faire, à la pratique. Il s'agit d'une confrontation, d'un corps à corps : une lutte. Peut-être un second sens de la parade se révélerait et entrerait en jeu dans le processus d'émergence de l'objet. Ce serait une esquivance, un moyen de parer à la menace que nos glaneries représentent au sein de l'atelier. Une riposte face à sa résistance, son entêtement à s'opposer à nous en notre lieu.

Dans l'entre-deux de l'Atelier, le processus de la pratique s'installe. Nous nous dirigeons vers le "faire" : la production. Pour le designer que nous sommes, il s'agit d'installer une "morphogenèse" de l'objet. Ce terme, employé dans les domaines de la biologie et géologie, renvoie à l'"ensemble des transformations que subit l'embryon avant d'acquies sa forme spécifique", ou à l'"ensemble des phénomènes naturels :

déformations [...], érosion, sédimentation, qui déterminent les formes du relief⁴²". Ce sont des influences externes, des mouvements et phénomènes qui sont à l'origine de la pratique. L'émergence de l'objet réside dans l'ensemble de circonstances particulières qui prennent place au sein du fonds. Dans l'Atelier, un ensemble d'événements et de phénomènes, entre le designer et ses possibles, se produisent et mènent au surgissement d'une série d'actes initiateur d'une pratique. L'Atelier est le lieu où s'établissent les modalités d'apparition de l'objet. Les relations qui s'y développent, révèlent les potentialités qui nous emporteront vers la réalisation. L'accent est à mettre sur le processus circonstancié qui mène le designer jusqu'à la réalisation.

⁴² CNRTL, définition "morphogenèse" (<http://www.cnrtl.fr/definition/morpho-genese>).



29 Croquis d'atelier retraçant la révélation du Cruiser-basket.

Un pas en avant, deux pas en arrière... Un pas-chassé esquivant sa chute en bruit fracassant. Nous le repoussons du bout du pied. Il rebondit, glisse plus loin en l'atelier...

Mouvement latéral d'un panier de cocote minute.

Nous dessinons les lignes de fuites, qui s'esquissent au cœur du tumulte de notre lieu, vers la pratique.

Dans l'Atelier, il y a une profusion de bricoles en tous genres, nous vivons au milieu de ce capharnaüm. Sans cesse, nous buttons contre elles... Une lutte s'impose, nous menons une bataille pour l'espace. Les éléments sont régulièrement déplacés pour accéder aux différents espaces de l'Atelier de vie. Nous sommes confrontée à l'envahissement du lieu : l'origine d'un conflit sur lequel repose notre pratique. Une opposition structurante, s'alimentant des incidents de la vie commune, construit ce qui viendra. Le "vivre avec" est au centre de notre processus d'émergence de l'objet. Si nous n'avions pas d'espace commun et de vie conjointe, il n'y aurait pas de chocs entre nous : le conflit ne se ferait pas. L'état conflictuel de nos relations va instaurer des mouvements, des déplacements et des rencontres. Il s'agit d'un conflit constitutif de la pratique. Nous inventons des solutions à notre co-habitation, des actes rapides et inventifs face à l'opposant. Nous improvisons des solutions. "L'improvisation nécessite d'emprunter des détours de l'esprit pour contourner les obstacles, par contre les solutions ne manquent pas d'être directes et justement sans détour⁴³".

⁴³ Pénélope de Bozzi et Ernesto Oroza, ouvrage cité, p.24.

Improviser des actes permettant de pallier nos discordances, agir sans préméditation, une pratique urgentiste s'esquisse. Nous agissons en urgence face à ce qui envahit l'espace. Nous inventons dans l'empressement. Nous nous accommodons des réactions et agissons en conséquence. Ces actes "sur-le-champ" semblent dévoiler au grand jour l'ensemble de possibles internes aux éléments. Ces actes et mouvements scellent les relations entre designer et objet. "C'est du transfert de l'objet-matière d'un contexte à un autre – créant des associations inconsciente et instinctive – qu'émanent surprise et imaginaire⁴⁴". Les mouvements trouveront leurs fins dans la mise en œuvre de ce qu'ils viennent de révéler. Nous sommes engagés dans la pratique.

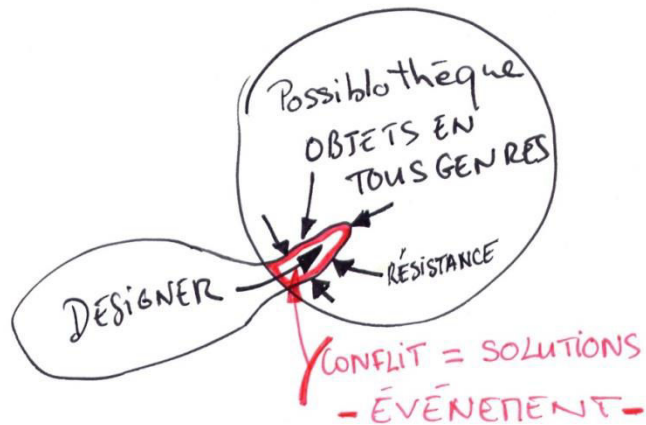
Le designer et les possibles évoluent parallèlement, et pourtant leurs chemins se croisent de temps à autre. Ce sont des points d'intersection de leurs existences et leurs incidences qui semblent se constituer en tant qu'entrées sur la production. La pratique s'infiltrerait par les relations et les événements produits par ces points d'intersection. Ce sont des séries d'incidents, d'événements qui scellent la relation entre le

⁴⁴ Idem, p.24.



Des chapeaux de lampes séjournent dans la pièce principale depuis plusieurs mois. Ils ont trôné, entassés sur la table à manger. Nous les avons glissés de droite et de gauche pour accéder à la surface de table. Un jour, ils se sont retrouvés à terre, empilés les uns sur les autres. Je me prenais régulièrement les pieds dedans. Puis un jour, excédée de m'entraver, je me suis amusée comme avec les pièces d'un puzzle à les emboîter les uns dans les autres afin de les compacter. Puis, toujours en vue de minimiser la contrainte qu'ils représentaient, je les ai ficelés. J'ai constitué un bouquet que j'ai suspendu. Ils ne m'entravaient plus. L'accumulation s'est faite flottante, volante. Il semblerait que ce soit dans ces séries de manipulations qui s'instantrent dans la durée, que le conflit s'établit. Ces oppositions récurrentes entre les habitants du lieu créent des tensions à partir desquelles, un luminaire : *Le Bouquet d'abat-jour* prend forme.

30 *Le bouquet d'abat-jour*, détail d'atelier, ficelle et abat-jour variés, printemps 2010, et son aboutissement en lustre, fin 2010.



31 L'événement, juin 2009.

designer et sa production. Ils sont le fondement de la pratique. Ces événements ponctuant le quotidien du designer vont permettre l'émergence de l'objet, de la pratique. Nous avons affaire à une émergence événementielle de la pratique. Les procédures de création s'appuient, se fondent sur les rapports révélés au sein de l'atelier.

Des séries d'accrocs créent des liens forts entre le designer et le possible. "Vivre avec", c'est être en corps à corps avec l'élément, avec notre environnement. C'est expérimenter une présence, une résistance, des caractéristiques, la diversité des possibilités du réel... C'est éprouver. Éprouver serait un forçage d'attention sur ce qui nous entoure. Le designer doit ouvrir sa sensibilité. Il doit se rapprocher, au plus près, se laisser envahir par ce qui peuple son environnement. Ce serait certainement en s'ouvrant au "bonheur d'empoigner au ventre par son nœud de porcelaine l'un de ces hauts obstacles d'une pièce ; ce corps à corps rapide par lequel un instant la marche retenue, l'œil s'ouvre et le corps tout entier s'accommode à son nouvel appartement⁴⁵", que Florence Doléac s'est approchée et a ouvert sa sensibilité à une insignifiante poignée de porte. Le designer se confronte à un fait banal. Au travers de l'épreuve de l'objet, elle prend conscience de ce qu'il est, de son sens. Dans l'épreuve, le corps du designer se heurte un instant, juste le laps de temps suffisant à attiser son attention. Cette attention, Florence Doléac la

⁴⁵ Francis Ponge, "Les Plaisirs de la porte" dans *Le parti pris des choses, suivi de Proèmes*, Paris, Éditions Gallimard, NRF, Collection Poésie, 1979, p.44.

réinjectera dans la réalisation de sa *Poignée molle*. Elle porte son regard sur la poignée de porte, à laquelle personne ne prend garde dans l'ordinaire. La designer a su être alerte, ouvrir sa sensibilité à la présence de ce levier qui s'oppose quotidiennement à nous. Elle décèlera une ouverture possible sur le partage d'une autre expérience de cet élément. Le possible se laisse percevoir dans l'épreuve de l'événement ou de l'objet. La pratique semble résider dans une rencontre révélatrice du possible, une rencontre rapprochant le designer du moment où il cèdera. Un projet s'insinuera. L'événement se produit. Il ouvre l'éventualité d'une production.

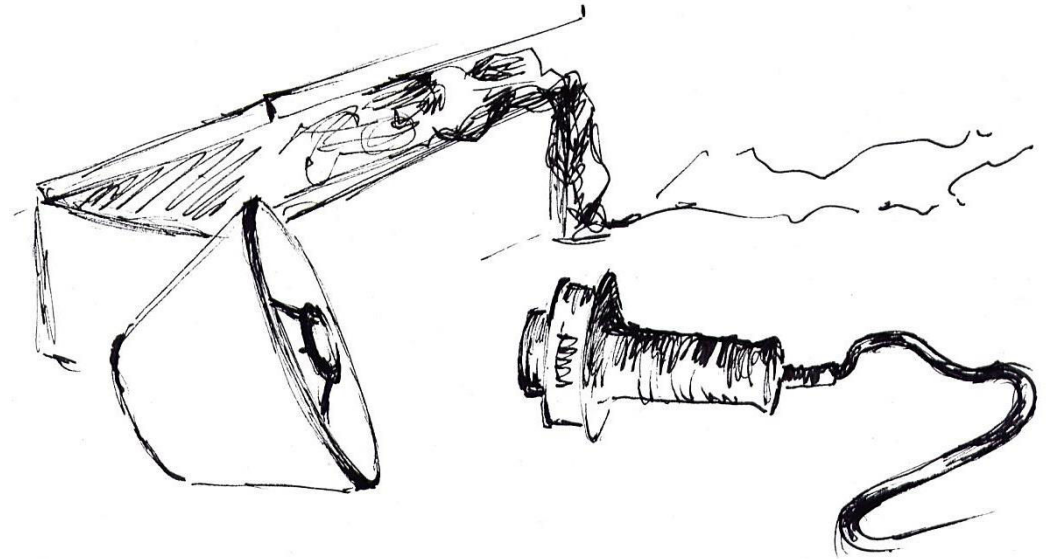
Lorsque deux possibles se rapprochent de façon fortuite, ils sembleraient presque exercer une sorte d'indépendance ou de pouvoir décisionnel face au designer. Ils révèlent d'eux-mêmes des connexions dissimulées, sur lesquelles la pratique pourrait prendre appui. Par exemple, un jour où nous fouillions dans une caisse, une baladeuse nous encombre. Nous la posons au sol. Elle roule de droite à gauche, jusqu'à se stabiliser juste en face d'un abat-jour qui traînait là. Comment ne



32 Florence Doléac, *Poignée Molle*, 2003.

sont-ils pas rencontrés plus tôt ? Ils se sont choisis. Une baladeuse, un abat-jour : voici une lampe. Le tout est d'accepter de voir les connexions. Le designer doit s'ouvrir aux alternatives qui se proposent à lui. Il faut savoir saisir l'instant. Le captage de l'ouverture, c'est le temps qui inaugure l'entrée dans la pratique. Sur ce bref intervalle temporel s'officialise la relation qui se concrétisera par la réalisation. Cet instant, le créateur devra le faire perdurer dans sa production. Il en alimentera la création. Le rôle du designer semble être de faire naître des hasards, de les provoquer. Il doit être attentif à ce qui se passe autour de lui. Il doit s'ouvrir au langage des éléments qui lui laissent percevoir des alternatives au réel. Le tout est d'être disponible à les entendre, à les percevoir.

Les possibles se donnent à voir, bien souvent, au travers de rencontres et d'événements fortuits ; au designer de savoir les déceler et de s'en emparer par tous moyens: récolte, observation, contact, voire même, jeu. "Tous les coups sont permis". L'essentiel est de capter l'entrebâillement, et de s'y faufiler afin de forcer l'entrée sur la réalisation. La relation que le designer entretient avec ses possibles, lui octroie de nombreux droits sur eux. Ce sont des incidents et autres



33 *La rencontre d'une baladeuse et d'un abat-jour, 2007.*

événements au sein de leurs relations qui deviennent des actes, des scénettes entre eux. Un cérémonial réalisateur s'opère. Il se met en place à chaque instant : lorsque le designer déplace, accroche, accumule, éparpille ou griffonne machinalement, tant dans l'atelier que dans son quotidien. Il s'agit d'un ensemble de mouvements et interactions se développant dans l'espace et le temps. Ce sont des circonstances, des histoires, une sorte de parade qui vont faire monter la réalisation.

Le *Juicy Salif* réside dans un enchaînement de circonstances au cours d'un voyage de Philippe Starck en Italie. Il passe voir Alberto Alessi, ils discutent de projets. Starck reprend sa route, en réfléchissant à la demande de beurrier qu'Alessi vient de lui soumettre. Au cours de son périple, il s'arrêtera manger dans une pizzeria. Le presse-citron s'esquissera à la coïncidence de l'ennui provoqué par l'attente d'un plat et du crayonnage presque machinal du designer sur une nappe en papier. La parade ou danse est à entendre en tant qu'enchaînement de faits.



34 Philippe Starck, la nappe des dessins préparatoires au *Juicy Salif*.

"Je finis par trouver un pizzeria ouverte. On était les seuls clients mais la pizza met du temps à arriver et je m'ennuie un petit peu et je commence à crayonner sur la nappe [...] non je commence à m'amuser avec l'idée d'inversion, de contenant [...] Et bizarrement, apparaît en quelques traits sur cette nappe... cet objet étrange⁴⁶".

⁴⁶ Philippe Starck, *Starck Explications*, ouvrage cité, p.198.

C'est un concours de circonstances qui dirige le designer vers l'esquisse d'une pratique, l'apparition d'un projet. C'est une histoire qui entraîne Starck dans le sens de son presse-citron, chacun de ses actes s'introduit par des phénomènes fortuits : l'ennui, le crayonnage sur une table qui révèle quelque chose à prolonger, l'amusement en opposition à l'idée d'Alessi... Ce sont des circonstances impliquant des enchaînements d'actes, de mouvements... qui originent le célèbre presse-agrumes. Que le designer soit dans une pizzeria, dans son atelier ou n'importe où, à chaque fois, c'est une danse qui s'instaure.

De l'espace, du temps et du rythme sont mobilisés. Les corps mis en jeu sont ceux du créateur ou designer et celui des possibles dans l'espace de l'atelier, devenu possiblothèque. La danse de la pratique répond des mouvements et autres événements qui émergent des présences en un espace donné. Dans l'atelier, des chorégraphies se développent. "La danse vit à la fois dans l'espace et le temps. [...] L'homme se sert de son propre corps pour organiser l'espace et pour rythmer le

temps⁴⁷". Nous, nous sommes dans une procédure de lutte pour le lieu. Nous cherchons à l'organiser, à nous organiser pour nous mouvoir. Nos mouvements se répondent les uns les autres. Ils se construisent en réaction à ce qui se produit. Nous, nous résistons et cherchons à nous séduire, à nous faire accepter de celui qui nous fait face.

Dans la parade génératrice, nous avons affaire à une série d'événements qui se développent sur de l'espace, du temps et du corps. Un cérémonial, dansant, de passage vers la forme esquisse l'objet à venir. Il arrive que le designer soit dans une performance : une "*per forma*". Il s'agit d'un événement qui porte jusqu'à la forme. C'est un événement pour la forme. Une action, un comportement du créateur en un lieu et un espace donné, sur un laps de temps définissable, et qui mobilise des corps. La performance propulse le designer dans l'expérience. À travers elle, c'est un effet, l'éventualité d'un résultat à l'issue de l'acte, du jeu, un ensemble de possibilités qui sont recherchées.

⁴⁷ Curt Sachs, *Introduction à l'histoire de la danse*, Paris, Éditions Gallimard, 1938, p.7.

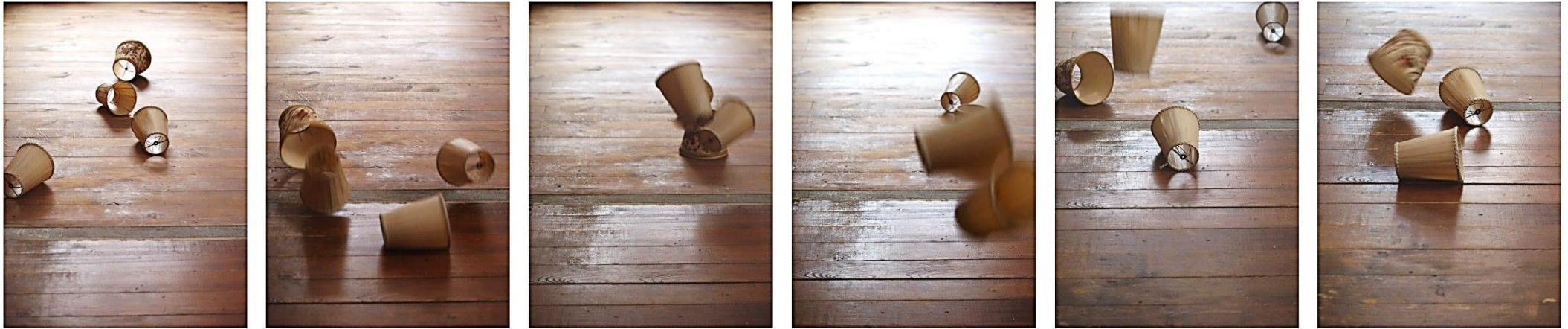
La performance s'inscrirait dans un processus d'ouverture de la pratique à la diversité des possibilités internes aux éléments et phénomènes interpellés par le créateur. Lorsque nous frappons du bout du pied nos petits rouleaux, nous mimons un jeu de football avec pour balles, des objets cylindriques. L'événement de jouer au football avec des abat-jour correspond à une transgression de l'objet, de sa matière et du sens de l'élément. Une fois les abat-jours éparpillés, on saisit tout à coup qu'ils se ramifient, qu'ils constituent un réseau au sol de l'atelier. C'est là, juste sous nos yeux. Ils acquiescent. On tire des fils entre eux et nous : l'objet est. La *Lampe Rhizome* s'est annoncée. Du hasard est mis en jeu par la performance. Les éléments participent à l'orientation des issues envisageables pour la pratique. Le designer joue. Il se joue des possibles glanés jusqu'à ce qu'ils cèdent et dévoilent leurs lignes de fuite. Ils s'ouvrent par les actes que le designer impose autour et sur d'eux. Le designer les malmène jusqu'à ce qu'ils dévoilent les éventuels et autres sens qu'ils referment. Il s'agit de faire parler les éléments et les événements qui nous entourent.

La tournure performative, que revêt la relation dans l'atelier, semble être l'établissement d'un acte

langagier de la part du designer. "Le langage d'action, c'est le corps qui le parle; et pourtant il n'est pas donné d'entrée de jeu⁴⁸". La performance est un langage qui s'instaure, entre le designer et l'élément ou matière, par des séries de mouvements mêlant du corps et de l'espace. Le designer doit être alerte. Il doit avoir l'œil pour capter le geste, l'événement étirable jusqu'à la production. Il doit savoir sentir, repérer l'ouverture sur des sens alternatifs, sur d'autres histoires avec le monde. La performance a pour but de faire naître de l'idée par le geste. Le geste contient de l'Idée et du sens. La danse met en place des événements alimentés par des circonstances et des phénomènes extérieurs influents qui vont moduler les trajectoires de la pratique. Des alternatives possibles à l'expression, d'autres occurrences d'énonciation des éléments mobilisés font surface. "Avec cet usage concerté du signe (expression déjà), quelque chose comme un langage est en train de naître⁴⁹". Un abat-jour sert à tamiser la lumière. Oui, mais pas uniquement : il peut être bien plus. Il devient par notre démarche : un projectile, une balle, l'initiateur

⁴⁸ Michel Foucault, *Les Mots et les Choses, Une archéologie des sciences humaines*, Paris, Éditions Gallimard, NRF, 1966, p.120.

⁴⁹ *Ibid.*, p.120.



35 *La danse des abat-jour*, 2007-2008.

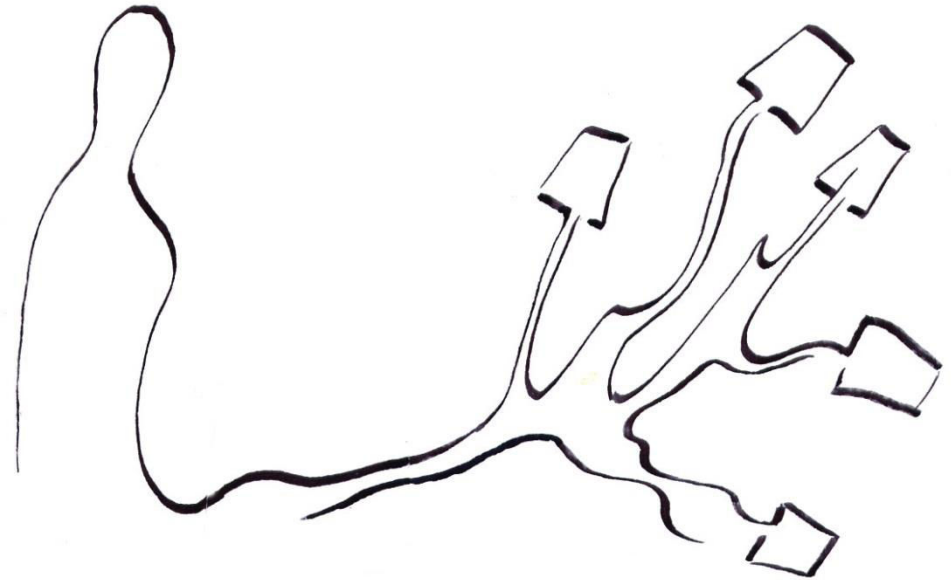
D'autres abat-jour ont occupé le séjour, des petits chapeaux se fixant par une sorte de petit ressort sur des ampoules... À leur arrivée, ils ont été disposés en une sorte de totem... Ça n'a pas tenu longtemps ! Je suis passée à leurs abords, les ai frôlés. Ils ont chuté et se sont éparpillés au sol. Je les ai ramassés et rempilés... Puis, nous avons joué ! Je les ai fait vivre. J'ai mis des coups de pieds dedans. Ils semblaient vouloir s'éparpiller, bien, j'ai forcé leur expansion dans l'atelier. Ils ont roulé, sont revenus à moi... Nous avons dansé... Dansé... Je les repoussais, ils revenaient... Ils revenaient, je les repoussais. Notre parade a duré quelques jours. Les mouvements des corps se sont enchaînés.



36 Lampe Rhizome.

La Lampe Rhizome semble garder encore ce mouvement d'atelier. L'utiliser serait une bataille avec elle. Elle se répand encore et toujours. Elle étire ses fils, comme des tentacules en notre espace, et sur les corps qui souhaitent s'en servir. Elle demeure porteuse de la danse dont elle est issue.

d'un jeu... Un autre sens se révèle, un abat-jour peut aussi rouler, se répandre au sol, envahir l'espace. L'objet est ainsi une extension du corps du designer. Une extension du corps et de l'esprit du designer, une projection de l'idée en la matière, en la forme. Mais, "Tant qu'elle est le simple prolongement du corps, l'action n'a aucun pouvoir pour parler : elle n'est pas langage. Elle le devient, mais au terme d'opérations définies et complexes⁵⁰". Le potentiel langagier de la performance ne pourra s'établir totalement, se concrétiser que par la cristallisation des actes en l'objet ; lorsque nous aurons capté ce que notre danse a laissé échapper, ce qu'elle a révélé. La pratique s'amorce lorsqu'il y a transmission de l'ouverture du possible sur de nouvelles alternatives et nouveaux sens, et que le designer s'en empare. L'attitude du designer devient acte de langage, lorsqu'il y a compréhension et extraction des possibilités, du sens interne aux possibles par les faits et événements qu'il met en place.



37 *Le designer et l'objet*, janvier 2010.

⁵⁰ *Ibid.*, p.121.

La relation que nous, designer, entretenons avec les possibles préalablement consignés, est toute particulière. C'est une relation forte à la matière et au réel qui se met place. Le designer aime lorsque l'objet, le possible cède, qu'il se laisse transporter, lorsqu'il se laisse manipuler, rouler... Lorsque l'événement repéré accepte d'entrer dans l'action, il accepte son glissement vers la pratique, vers d'autres alternatives, d'autres territoires. Nous naviguons dans une profusion de sentiments à leur égard, s'étendant du mépris à l'affection, de l'ignorance à l'observation. Le vivre-avec semble être une situation d'attente d'un phénomène déclencheur de la production. Cette attente n'est pas dénuée d'intérêt, elle permet d'ouvrir sur l'expérience. "L'existence est une épreuve. Mais c'est une épreuve physique et chimique, c'est une expérimentation, le contraire d'un jugement⁵¹". Vivre avec, exister parmi les objets, est une mise à l'épreuve de nos sens. Par la performance, le designer éprouve les paramètres de ce qui l'entourne. Les rapports liant le créateur à l'objet semblent s'opérer par l'expérimentation, une expérience

⁵¹ Gilles Deleuze, *Spinoza – Philosophie pratique*, Paris, Les Éditions de Minuit, 2003, p.58.

phénoménologique qui permettrait au designer d'éprouver le possible. Se mettre à l'épreuve ouvre sur la connaissance et la conscience d'un événement, d'un phénomène.

Pour Hella Jongerius, le fait de percer des céramiques par des broderies semble se placer du côté d'une expérimentation des possibilités autres des éléments de vaisselle. "Quand je décore des tasses avec une broderie qui passe au travers de la porcelaine, je me rends évidemment compte que vous ne pouvez plus boire un thé avec eux. Mais ce n'est pas vraiment si important parce que vous pouvez imaginer une fonction différente aux tasses⁵²". La designer par le biais d'une parade génératrice, se confronte aux paramètres de son environnement, l'observe. Elle peut projeter sur lui, ses images et sa pensée. L'expérience ouvre sur un autre sens de la céramique. Elle n'est plus un contenant pour boire. La designer en perçant ses bols et vases révèle d'autres éventualités, d'autres rapports avec ceux-ci. "La broderie me donne la possibilité de parler des habitudes culinaires et de sa décoration, de la prise au piège des

⁵² Hella Jongerius, ouvrage cité, p.5 (Je traduis)

conventions et étiquettes⁵³". Le temps de l'Atelier semble correspondre à un temps de projection. Il semblerait que l'acte de coudre au travers de la céramique, soit la manifestation de la réunion du corps et de l'esprit du designer, en concrétisant le nœud relationnel fort entre expérimentation et observation. Il s'agit d'un dialogue, entre action et pensée, producteur d'idée et de sens. "Ce qui est action dans l'âme est aussi nécessairement action dans le corps, ce qui est passion dans le corps est aussi nécessairement passion dans l'âme⁵⁴". Dans l'échange physique de la performance naît la sensation inductrice d'idée et de pensée.



38 Hella Jongerius, détail de *Embroidered tablecloth*, 1999 et *Giant Prince*, 2000.

⁵³ Idem, p.7

⁵⁴ Baruch Spinoza, *Ethique*, III, 2, sc. (et II, 13, sc.), cité par Gilles Deleuze, *Op. Cit.*, p.28.

"La sensation, c'est le contraire du facile et du tout à fait, du cliché, mais aussi du "sensationnel", du spontané...etc. La sensation a une face tournée vers le sujet (le système nerveux, le mouvement vital, "l'instinct", le "tempérament", tout un vocabulaire commun au naturalisme et à Cézanne), et une face tournée vers l'objet ("le fait", le lieu, l'événement). Ou plutôt elle n'a pas de faces du tout, elle est les deux choses indissolublement, elle est être-au-monde, comme disent les phénoménologues : à la fois je deviens dans la sensation et quelque chose arrive par la sensation, l'un par l'autre, l'un dans l'autre⁵⁵".

⁵⁵ Gilles Deleuze, *Francis Bacon - Logique de sensation*, Paris, Éditions La Différence, Collection La Vue Le Texte, 1984, T.1, p.27.

C'est dans l'échange entre designer et possible, que quelque chose cède et se laisse entrevoir. La sensation semble être un bref temps d'échange de flux entre-deux. L'objet échappe un peu de lui-même. L'échange ne se produit que si, et seulement si, le designer sait se rendre disponible à l'attraper. Il s'agit d'une ouverture mutuelle du créateur et du possible de manière synchrone. L'échange de la performance se concrétise dans l'acquiescement de l'objet à entrer dans la réalisation, dans la production. La naissance de la pensée semble se loger dans cet échange. L'idée passe par l'acte, par le corps au cours de la performance. Elle mûrit dans l'enchaînement d'actions au cœur de la parade. Le corps du designer semble être un passage, un entre-deux s'insinuant entre le possible et son entrée dans la production. Entre-deux, il y a l'idée, la pensée et le sens qui se transmettent au possible lorsqu'il passe dans la pratique.

La performance semble résider dans la découverte d'une faille et de sa compréhension. Le designer tourne autour, manipule, observe jusqu'à cerner la brèche qui permettra de projeter de l'idée. Le but de la parade est de pénétrer la structure de l'événement, et de l'infiltrer de pensée. Le face-à-face qui

s'impose, l'observation, la résistance qui s'oppose au designer jusqu'à ce que l'ouverture survienne, instaure une relation de proximité. Il s'agit d'un corps à corps qui se matérialise dans le jaillissement d'intentions et d'idées. Cet instant est celui où l'objet semble céder, faillir à l'opposition qu'il maintenait jusque-là. Le designer vit avec, le temps qu'il faut, pour que l'ouverture du possible se fasse ouverture sur la production. Il vit avec jusqu'à l'Idée. Les intentions du designer se définissent, s'établissent au travers de la performance. La performance est le processus de projection sur et dans l'objet, un processus d'émergence de l'Idée. "Les seules idées que nous avons dans les conditions naturelles de perception, ce sont les idées qui représentent ce qui arrive à notre corps, l'effet d'un autre corps sur le nôtre, c'est-à-dire un mélange des deux corps⁵⁶". L'idée advient dans une confrontation à ce qui se jette en travers de notre chemin. Nous ne pouvons rester passifs, face à ce qui fait front. Les projections du designer sont les manifestations de l'effet produit par l'obstacle du possible sur son corps et son esprit. "De telles idées sont des images. [...] Nos idées sont donc

⁵⁶ Gilles Deleuze, *Spinoza – Philosophie pratique*, ouvrage cité, p.105.

des idées d'images ou d'affection qui représentent un état des choses⁵⁷". L'idée est une image mentale que nous plaquons sur et dans l'objet. Une image que nous glissons en force de la surface au cœur de l'objet. Le projet se constitue sur la synthèse d'interactions et de face-à-face entre possible et designer. Il y a distinction des deux parties : celles du possible et celle du designer. Ces deux bords sont le fondement de l'idée. C'est entre les deux, dans leur union et leurs interactions, que la projection d'une image de l'objet à venir émerge. C'est l'événement de la rencontre, en un temps et un lieu donné, qui se cristallise dans le projet.

⁵⁷ *Ibid.*, p. 106.



Fernando Brízio, pour produire sa série *Journey*, embarque ses pièces d'argile encore humides à l'arrière de son Land Rover, pour leur faire faire un tour en terrain accidenté.

39 Intallation de caméras à l'arrière du véhicule pour filmer les déformations des céramiques encore malléables.



Il semble bien que le voyage mouvementé, imposé par le designer, soit une performance. Il met en place une *per forma*. Elle semble se manifester au cœur d'un itinéraire, d'une balade tourmentée aboutissant à la forme. Le voyage bosselé provoque des chocs. Le designer met en place un dispositif producteur d'une série d'événements concourant à la forme définitive de ses céramiques. La *per forma* serait, dans ce cas précis, la mise en scène d'un concours de circonstances, un dispositif engageant et provoquant la forme définitive de la production.

Ce designer met en place des "pratiques créatives sur lesquelles il n'a délibérément pas totalement le control et où le résultat de la pièce finale reste imprévisible⁵⁸". Il semblerait que ce soit l'événement qui génère la forme. Le cérémonial de Brízio entre, s'incarne dans la terre, dans la forme finale de ses céramiques. Elle est conditionnée par les phénomènes exercés par le designer.



⁵⁸ Guta Moura Guedes, & Fork, Londres, Éditions Phaidon, 2007, p.70.



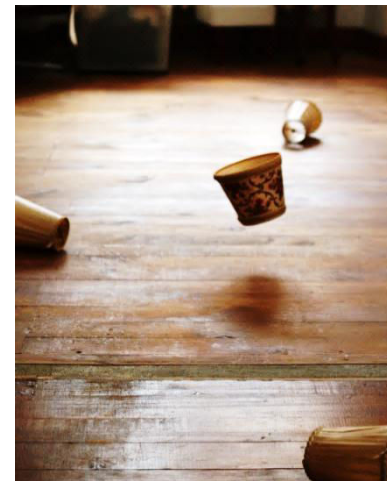
40 Fernando Brízio, *Journey*, 2005.

Le passage de l'expérience à la projection est l'acte d'"idées"⁵⁹. Le corps du designer est perçu "non plus comme objet du monde, mais comme moyen de communication avec lui, au monde non plus comme somme d'objets déterminés, mais comme horizon latent de notre expérience, présent sans cesse, lui aussi, avant toute pensée déterminante"⁶⁰. Par l'expérience, il y aurait fusion entre les parties. Ce serait l'instant confondant possible et designer, lui abstrayant toute notion de fonction, même utile. Le designer se projette dans la pratique au travers du possible, qui en devient une prolongation. Le corps du designer se projette, trouve les allongements de son corps, ses extensions dans le monde, au travers de l'objet. La production serait extension du corps et de la pensée de son créateur, une sorte d'étirement du designer sur et dans le monde. L'objet est un participant actif et imprévisible du processus de création. Dès qu'un de nos abat-jour de la *Lampe Rhizome* se met à rouler, il prolonge le corps. Le

⁵⁹ Idées : "former une/des idées; concevoir", définition du CNRTL. Je l'emploie, dans notre cas, au sens d'une action de construire, produire de l'idée. Nous sommes ne sommes pas passif, mais acteurs de la production d'idée.

⁶⁰ Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la Perception*, Paris, Librairie Gallimard, NRF, Bibliothèque des Idées, 1945, p.109.

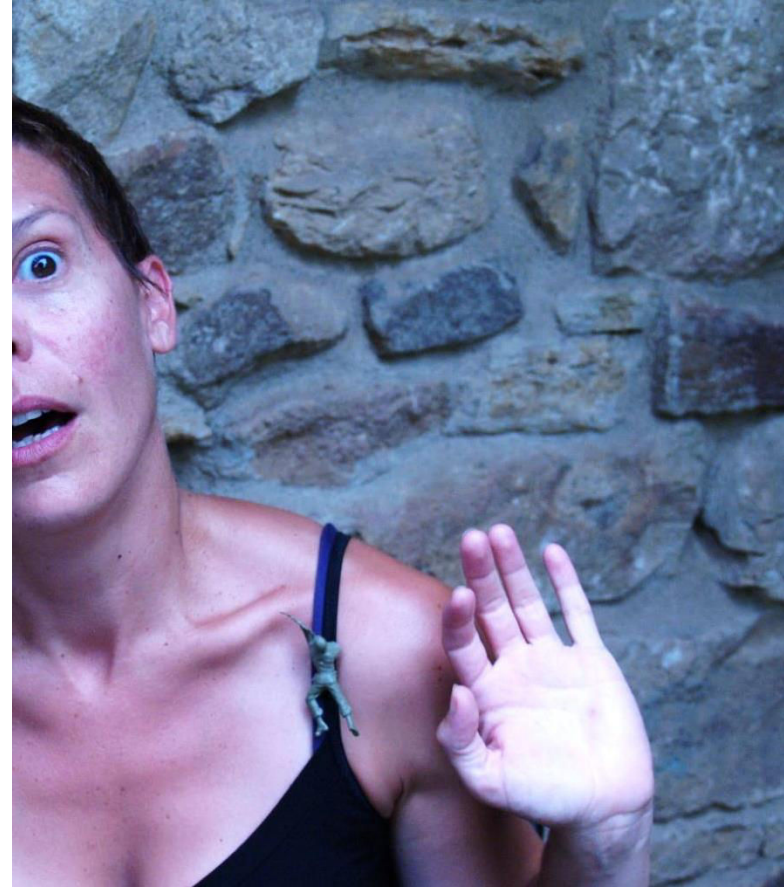
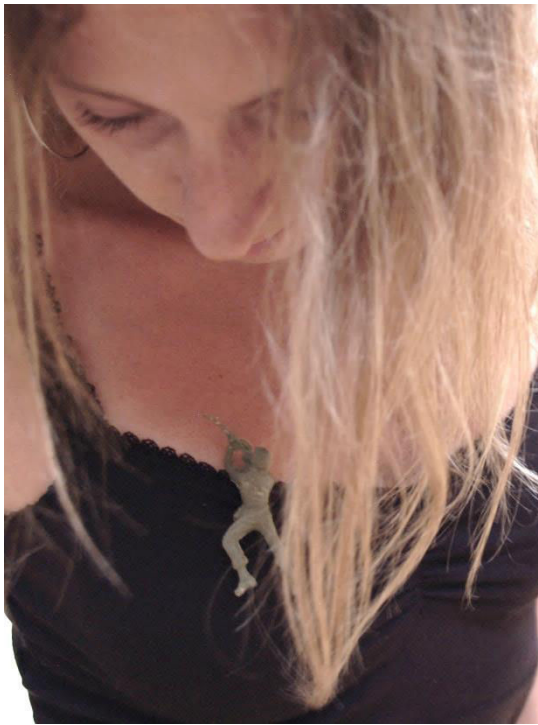
mouvement induit par le pied du créateur, le déplacement opéré prolonge le mouvement. L'objet transcrit dans l'espace l'expression du corps. Il écrit le mouvement du corps dans l'espace. L'objet incarne l'esprit du designer. Il devient peu à peu partie du créateur. Un rapport de dépendance se manifeste entre les participants de la performance. C'est d'une parade liante : un ensemble d'actes et mouvements qui permettent à la pensée de se cristalliser.



41 La *per forma* développée dans l'atelier, une danse avec de vieux abat-jour qui a abouti à la *Lampe Rhizome*.



A l'heure du café, quelques petits soldats traînent sur la table.
Instinctivement, nos doigts s'emparent de ces personnages de plastique. Le jeu s'engage. Nous nous imaginons qu'ils pourraient mener une bataille contre les clés et cuillères qui traînent là.
Tout à coup, ça dérape. Le jeu se décale.
À cet instant, ça bascule vers la pratique, et nous ne le savons pas encore.



Les jouets de l'enfant quittent la table et se mettent à escalader et ramper sur nous.

Nos corps pourraient-ils devenir le lieu d'une bataille en miniature? Le designer cherche le point de bascule. Il capte et accompagne le glissement. La per forma serait ici la transgression de la frontière entre corps et terrain de jeu. Dans la per forma, le corps mute et devient scène.

Les actes sont des corps à corps, des confrontations. Le designer bouscule les possibles jusqu'à ce qu'un "je ne sais quoi" émerge tout à coup. Son rôle se définit dans ce cérémonial réalisateur. Il est celui qui va prendre le réel à bras le corps, qui va s'en charger jusqu'à la création, jusqu'à ce que pratique s'en suive. Dans cette prise en charge de l'existant, le "bagage métaphorique" de Jurgen Bey, prend tout son sens : "Il est sûr qu'un moment viendra où vous pourrez vous en servir⁶¹". Par exemple, la série *Kokon* est le fruit de rapprochements qu'il a faits après coup entre des meubles et des phénomènes scientifiques. C'est-à-dire qu'il a observé des araignées qui emballent leurs proies, des souris de laboratoire dont la peau enveloppe des prothèses, ou encore de vieilles photographies d'hommes dont la particularité est d'avoir une peau extrêmement étirable. Il s'est approprié cette notion de peau élastique, enveloppante et rapprochante, et l'a plaquée sur du mobilier. Il a extrait un phénomène qu'il recontextualise dans le cadre de sa pratique. Cette relation étroite entre possible et designer réside dans la révélation de potentialités dans le but de permettre



43 Extrait d'un carnet de bord de Jurgen Bey, images collectées par le designer.

⁶¹ Jurgen Bey, *Bright Minds, Beautiful Ideas*, ouvrage cité, p.176. (Je traduis).

l'ouverture sur le faire. Le designer s'alimente de présences, nourrit son imaginaire, le provoque dans les relations qu'il instaure. Se charger de possibles deviendrait une alimentation de la pensée.



44 Jurgen Bey, *Kokon Table chair*, 1999.

"En tant que designer je me sens tel un explorateur, questionnant, créant des connexions, rentrant plein d'histoires d'un long voyage – histoires qui sont dans mon cas des produits. Être designer c'est aussi comme enfiler des perles sur une corde – vous avez une théorie alors vous prenez une direction, et vous la suivez, utilisant les choses que vous avez collecté en chemin. Vous faites de nouveaux départs à maintes reprises et certaines perles sont enfilées côte à côte dans une combinaison qui n'était jamais apparue auparavant, et déclenche une étincelle⁶²".

⁶² Jurgen Bey, *Ibid.*, p.176. (Je traduis).

Additionner des éléments extérieurs à son bagage, ce serait les accompagner vers la pratique. Le designer les pousse dans leurs retranchements pour qu'ils se craquellent et laissent percevoir de ce qu'ils renferment : il explore l'ensemble des possibles qu'ils contiennent.

Pour Jurgen Bey, se constituer designer, c'est observer, connaître, expérimenter jusqu'à percevoir ce qui se produit. Il s'agit de tentatives répétées, d'attente à accepter, pour que survienne l'instant déclencheur, "l'étincelle". Cette flammèche s'échappe tout à coup et semble monter en surface. C'est l'instant où se révèlent les capacités internes au matériau, un flux qui se dégage de l'enveloppe de l'objet et se diffuse jusqu'au designer. Des réseaux entre les éléments présents dans le lieu se dévoilent. Un ensemble de connexions se révèle à l'esprit du créateur. "Le plus souvent, l'acte même du peintre, ses gestes, les touches qu'il pose, les couleurs qu'il mêle sur sa palette [...] sont observés comme un spectacle où se joue une sorte de partie⁶³". Nous, notre partie ne se joue pas avec une matière picturale, mais elle réside dans les actes de manipulation des objets, de les faire

danser. L'enjeu de cette partie serait la manifestation des réseaux et flux restés jusque-là invisibles. Tout à coup, il y a surgissement de liens possibles, de réseaux sous-jacents entre les éléments. Lorsqu'apparaît le jeu, un courant s'impose dans la danse. Les badinages du designer sont traversés par des intensités. Nous dirons même des flux, une sorte d'impalpable énergie qui



45 *Histoire de flux*, 2010.

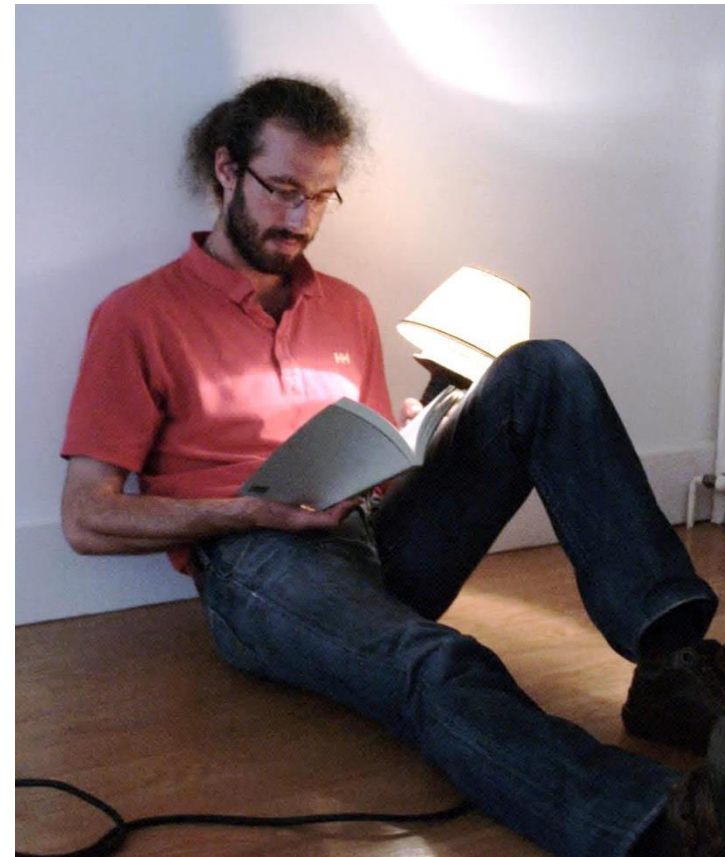
⁶³ René Passeron, ouvrage cité, p.9.

circule d'un protagoniste à l'autre. Nous entendons par "flux", un savant mélange de mouvements et de pensées émergentes, mais pas un mélange. C'est une addition des deux qui se concrétisera dans l'acte réalisateur. Il s'agit de l'instant de l'idée. Le flux parcourant nos rapports surgit au temps de l'idée, duquel émanera la pensée. Cette intensité est la projection, le moment où, tout à coup, l'objet fait sens.

"La matière de notre art est là, dans ce que pensent nos yeux⁶⁴". Il s'agit de saisir cet instant où la composition, un "ordre plastique" dirait Passeron, se révèle au regard de l'artiste-designer. Le projet serait dans la montée d'un événement en surface de notre œil : la vision de ce que nous allons fixer par le faire. C'est certainement ici que se trouve le commencement de la réalisation. "L'œuvre-en-train n'est pas sur le chevalet. Elle est dans la tête du peintre⁶⁵". L'idée de la production à venir serait dans le captage du lien entre la vue et la pensée. C'est là que tout devient clair, nous prenons conscience de l'événement à mettre en forme. "Comme si des superstructures mentales ou spirituelles venaient

⁶⁴ Joachim Gasquet, *Paul Cézanne*, Paris, Éditions Bernheim Jeune, 1921, p.144.

⁶⁵ René Passeron, op.cit., p.301.



46 *Baladeuse de salon.*

La Baladeuse de salon serait peut-être un éclairage de notre pensée. L'idée se réaliserait dans un événement exploratoire en nos salons, ici, une exploration littéraire...

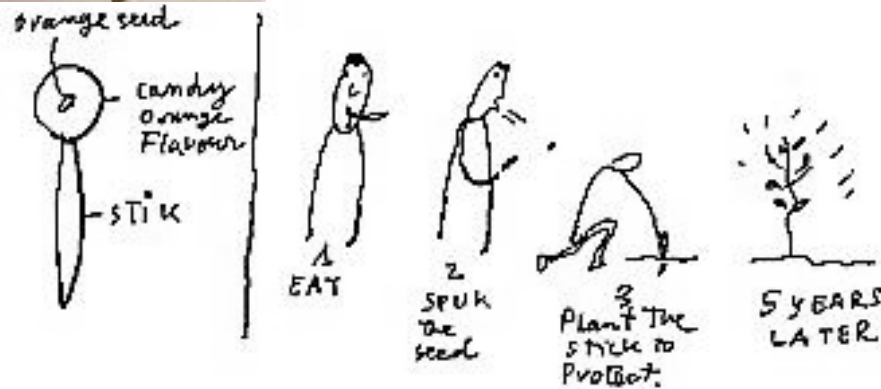
s'ajouter aux stratifications supplémentaires, aux supports matériels et technique du subjectile, des pigments et de la composition⁶⁶". Notre projet de designer se dessine en une concrétion entre matière et intellect. Il s'imprègne doublement, dans l'échange entre le designer-artiste et sa matière. Un projet, ça se prépare. Ça ne s'improvise pas totalement. Il faut savoir tirer profit des hasards, mais les ordonner un peu tout de même. "Composer, pour lui, c'est fixer, dans une juxtaposition qu'il trouve harmonieuse ou expressive, des choses qui obéissent. Leur imposer une loi, non pas les laisser surgir dans leur désordre spontané ou leur ordre étrange⁶⁷". Pour l'artiste, comme pour nous designer, il s'agit de composer et organiser ce que notre œil pense, l'idée qu'il émet aux dépens du réel. Ce serait ça l'enfilage de perles de Jurgen Bey, jusqu'à trouver la composition surprenante. C'est ordonner sa pensée, la maîtriser pour faire porter clairement, au support matériel, le projet de l'événement qui fera bifurquer l'ordinaire.

⁶⁶ Idem, p.209.

⁶⁷ Idem, p.101.

Le surgissement du flux et la rapidité de notre danse ne nous permettent pas de passer par le dessin. Notre pratique est dans une quasi absence de dessin préparatoire, mais pas de dessin. Il y a bien un projet, une visée dans notre processus, mais il ne passe pas obligatoirement par des moyens de transcriptions graphiques. Nous sommes dans une pratique rapide, habitée de mouvements. Le dessin sur papier, dans le cadre de notre pratique de design, nous semble être un mode de pensée et une technique d'observation de la montée de l'idée. Le dessin cristalliserait notre pensée. Il serait, lorsqu'il s'inscrit dans notre pratique de l'objet, un outil de pensée, un moyen de transmission de l'idée sur un support. "De cette appréhension se forme un concept, une raison, engendrée dans l'esprit par l'objet, dont l'expression manuelle se nomme dessin⁶⁸". Le dessin sur support papier serait dans un premier temps l'inscription de l'idée, du concept. Il est porteur du projet, du plan concocté par le designer. C'est d'ailleurs ce que nous pouvons observer dans l'acte de dessin de Marti Guixé. Ses projets passent avant tout par un acte

⁶⁸ Giorgio Vasari, *Les vies des meilleurs peintres, sculpteurs et architectes I*, traduction et édition commentée sous la direction d'André Chastel, Paris, Édition Berger-Levrault, 1981, p.149.



47 Marti Guixé, *Oranienbaum Lollipop*, 1999.

Ce projet vise à instaurer une reforestation spontanée, en consommant une sucette contenant une graine d'oranger. La sucrerie finie, le consommateur planterait la graine dans le sol et marquerait son emplacement au moyen du baton de la confiserie.

graphique qui cherche à cerner le projet. Ses petites bandes dessinées ont la visée de rendre explicite sa pensée. "Celui-ci est donc l'expression sensible, la formulation explicite d'une notion intérieure à l'esprit [...] et élaborée en idée⁶⁹". L'acte de dessin est ici, encore, graphique. Guixé cherche à cerner son projet. Il essaie de circonscrire l'événement que l'objet introduira lors de sa relation avec un usager. L'acte de dessin est chez lui l'expression manuelle du dessein qu'il trame autour du réel. Guixé réinstaurerait le lien entre dessein et dessin. Le dessin graphique serait un passage du projet encore à l'état imaginaire ou virtuel, puisqu'il est bien quelque part : dans la tête du dessinateur-designer, à l'état visuel et matériel. Il donne forme, il formalise le dessein, la pensée qu'il extrait d'une éventuelle situation au sein de notre monde.

⁶⁹ Idem, p.149.

Nous pouvons l'observer dans l'usage particulier que les Front font de la technique du dessin dans la réalisation des *Sketch Furnitures*. Leur performance réside dans un traçage des objets dans un espace de capture de mouvement. "Quoi qu'il en soit, le dessin, quand il extrait de la pensée l'invention d'une chose, a besoin que la main [...] puisse rendre exactement ce que la nature a créé, avec la plume ou la pointe, le charbon, la pierre ou tout autre moyen⁷⁰". Le mouvement de la main traçante, du corps pensant l'objet à venir, est le temps de la réalisation enregistré par l'infrastructure numérique. Le tracé et la pensée fusionnent en un unique temps de réalisation. Les gestes de la main transmettent l'idée de chaise, table ou lampe au stylet qui inscrit le concept, le transcrit dans le vide, dans l'espace virtuel numérique. Par le dessin, il y a transmission de l'idée dans le réel. Il y a croisement entre virtuel et réel. Le dispositif des Front est un placage de l'un sur l'autre. Les dessins aériens sont ensuite transmis à une machine à stéréolithographie qui les matérialise. La projection, la pensée en mouvement est capturée, figée et introduite dans la matière par



48 Front, *Sketch Furnitures*, captures d'images du film de présentation du processus.

⁷⁰ Idem, p.149.

l'outil numérique. L'objet qui en ressort est une sorte de concrétion de la rencontre entre l'acte graphique et l'acte d'idéer. Ce procédé de dessin est un moyen de cristalliser l'acte créateur de la performance, le mouvement du corps pensant et dessinant, dans la matière. Le dessin, ici, réunit acte, pensée et réalisation. Il n'est pas un passage ou une transition vers la production. Il est déjà production.

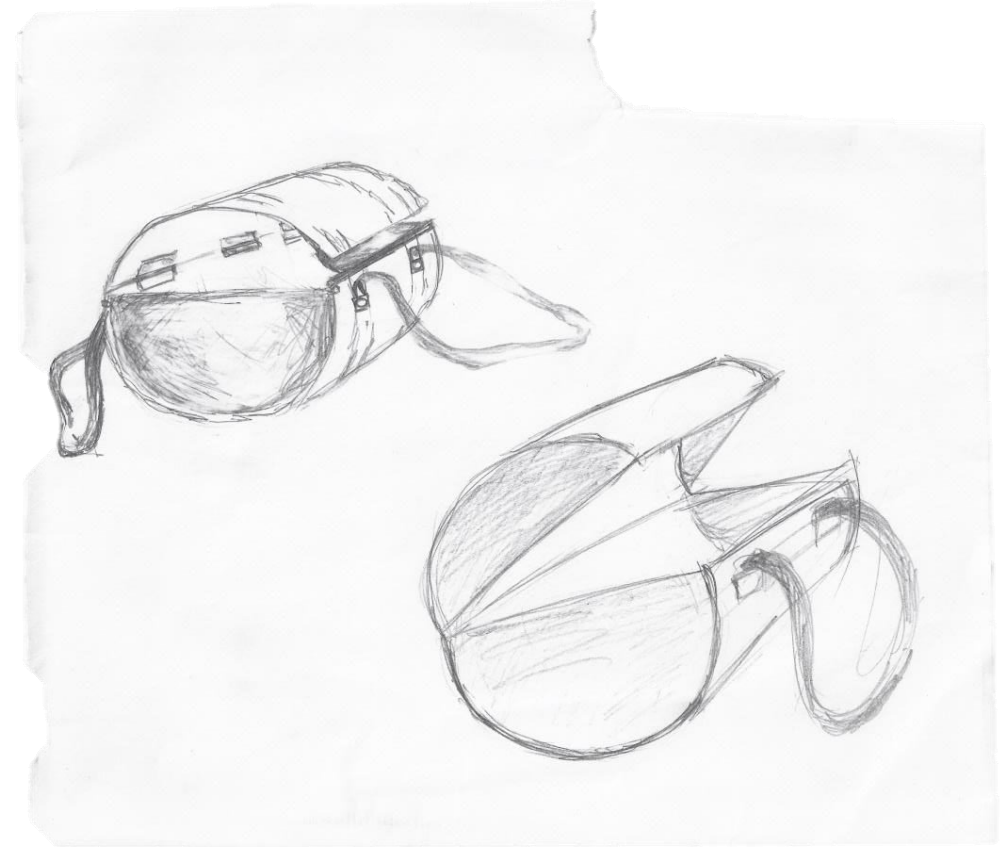
Dans notre pratique, le dessin, lorsqu'il advient, mobilise des moyens bien plus classiques tant dans les outils utilisés (crayons, feutres, stylo bille...) que dans les supports (papier, carton ou enveloppes qui traînent...). Ce dessin-là semble induire une certaine lenteur d'exécution, et moins de spontanéité dans l'acte producteur. Il est presque absent, car le passage par l'acte graphique pourrait mettre en suspend l'acte de la performance. Il risquerait de nous faire perdre le flux qui est apparu. Cette technique est risquée dans notre cas, elle pourrait rompre le flux de la projection et l'idée qui se développent au temps de la parade. L'acte du dessin figerait le mouvement en plein développement. Le dessin est pour nous, dans le cadre d'une pratique d'objet, une réalisation à part entière. Il se révèle en tant que moyen de penser, de transcrire une idée qui y



Croquis d'un projet de prolongation par de la dentelle des parties manquantes d'une poubelle en plastique cassée, en 2008. Aujourd'hui, l'objet brisé a été égaré au cours d'un déménagement. Le projet ne pourra jamais prendre forme. Peut-être, nous ne serions jamais revenue sur ce projet, et il n'aurait jamais vu le jour. Le dessin reste en trace d'une idée, d'une pensée qui a eu lieu sur un temps donné.

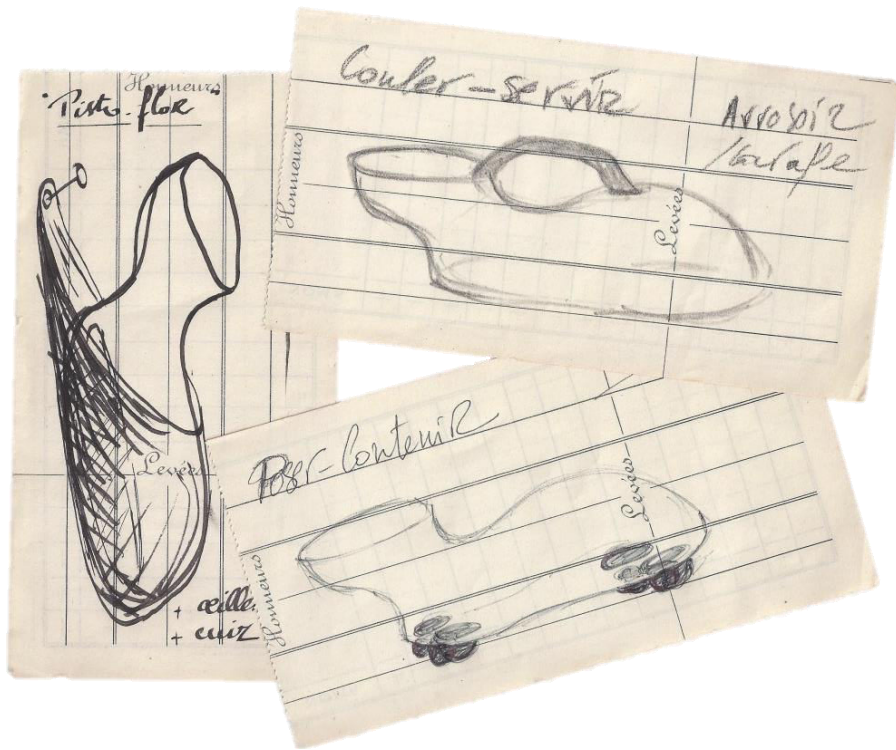
trouve son temps et son lieu. Ce n'est pas cette réalisation ou cette manifestation de la pensée qui est visée. Nous recherchons un contact avec la réalité, une manifestation matérielle à nos projections. Le dessin n'autorise pas de réponse du possible aux actes qui lui sont imposés. Il semble demeurer éloigné de la réalité de la matière et de ses manifestations. Il semblerait mettre une distance avec le caractère fortuit des aléas et événements de l'atelier. Le dessin semble avoir le pouvoir de dépasser les imprévus de la performance, et plonger sans détours dans des postulats vis-à-vis de l'objet à venir.

Ne perdons pas de vue que notre formation universitaire s'est amorcée dans le champ des arts plastiques, avant de bifurquer vers le design. Ainsi, le dessin, que nous avons tutoyé au cours de nos premières années d'étude, pourra advenir mais il sera un pur plaisir plastique. Il sera plaisir d'un tracé à la surface du papier. Plaisir d'entendre la mine chuchoter des lignes à la surface d'un papier plus ou moins rugueux. Plaisir de sentir le tracé de la pierre noire venir fendre la page, la creuser. Dans la pratique de design qui nous préoccupe ici, le dessin sera, mais toujours après-coup. Il nous permettra de nous approcher de ce que nous avons



49 Dessins d'observation du Canbag.

Toujours après-coup, le dessin est un moyen de revenir sur ce qui a eu lieu. Temps privilégié avec nos productions, il nous permet de prendre du recul : nous observons ce qui est advenu. À mesure que le dessin monte en surface de la feuille, nous nous remémorons ce qui a eu lieu au temps de la réalisation. Le dessin serait un outil de pensée sur notre pratique.



50 Croquis et esquisses de projets imaginés autour d'un pistolet féminin.

Lorsque nous avons acquis un pistolet féminin dans un vide-grenier en Saône et Loire, il y a quelques années, à la hâte, nous avons fixé quelques idées sur papier. Aujourd'hui, aucune version n'a été encore réalisée. Nous sommes toujours en possession de l'urinal. Peut-être viendra le jour où nous serons face à la nécessité de réaliser matériellement un de ces projets.

Peut-être, une toute autre idée se dessinera entre ces esquisses.

produit. Il sera une observation, une divagation graphique devant l'objet accompli. Il serait dans ce cas précis, un moyen d'exercer notre œil à saisir l'événement qui prend place au sein de la composition. Il chercherait à cerner la ligne. "La ligne d'une voiture, la ligne d'une femme, et l'on sait très bien ce que cela veut dire – nous autorisent à penser le contour linéaire⁷¹". Le dessin chercherait peut-être le contour du projet. Il tenterait de recadrer la pensée de notre œil. Il chercherait le sens de nos actes et de l'objet. Bien souvent, il cherchera à transcrire ce qui s'est déroulé dans la performance. Le dessin est pour nous un retour réflexif sur les actions. Une esquisse tentant de se remémorer, en quelques traits, ce qui a eu lieu.

Chaque fois que nous sommes passés par le dessin, le projet ne s'est pas concrétisé en objet. Dans notre cas, le croquis, dit préparatoire, n'aboutit que rarement à la réalisation de l'objet. Il est déjà une réalisation à part entière. L'objet se concrétise dans le tracé du crayon sur le papier. Il est déjà trop tard : sa réalisation est différée. Lorsque nous le gravons à la surface du papier, l'idée est écrite : l'objet qui doit la

⁷¹ René Passeron, ouvrage cité, p.135.

porter existe déjà entre les lignes. Nous ne ressentons plus le besoin de matérialiser par d'autres moyens la pensée qui a eu lieu. Elle est graphiquement.

"Dessiner, c'est non seulement parcourir mentalement le contour d'une forme, c'est *fixer* ce contour, grâce à quelque matière capable de laisser une *trace* [...] Il la fixe *comme singulière*, comme apparente⁷²". Le dessin, dans notre pratique, pourrait être observable sous un autre angle, puisqu'il garde la trace d'une forme singulière, d'une pensée, d'une réalité virtuelle, par "tout autre moyen" (Vasari) à disposition de notre main. Il semble qu'il nous faudrait, ici, ouvrir le champ du dessin. Et, se demander s'il ne s'agirait pas de dessin lorsque nous nous saisissons de nos pinces, fils et autre techniques ? La *per forma*, comme nous l'avons définie, est une implication du corps et de la pensée du créateur pour la forme, pour tracer et faire apparaître les contours de l'objet. Il s'agit de donner apparence à la pensée de l'œil qui s'est développée dans l'atelier. "Certains sculpteurs, peu accoutumés à tracer des lignes et contours, ne peuvent dessiner sur le papier ; ils préfèrent donc travailler en relief [...] ils réalisent ainsi



51 dessin d'observation et réalisation du *Cruiser Lid*.

⁷² Idem, p.136.

l'équivalent d'un excellent dessin sur papier ou sur tout autre support. Les hommes qui pratiquent ces arts ont donné différents noms aux dessins selon leur mode d'exécution⁷³". Qu'importe des moyens mobilisés, l'essentiel est là : donner forme à notre projet. La réalisation de l'objet serait alors un dessin sans crayons et papier, pas avec des moyens graphiques, mais avec des pinces, des colles... Nous inscrivons ce que le possible a laissé surgir de la performance. Nous écrivons la forme qui est apparue au cours d'une parade visant à esquisser l'objet.

Le possible révèle son sens latent par la performance qui fait éclater les limites, et permet ainsi la révélation de ses possibilités internes et latentes. Elle fait céder l'élément et provoque l'ouverture sur des sens connexes. Par elle, ce sont des flux, des intensités parcourant les rapports possibles / designer, que nous cherchons à découvrir. C'est une montée de l'objet futur, une poussée de la pratique en surface que nous guettons. Le saisissement des flux est l'entrée dans la réalisation, dans le "faire". Celui-ci sera le coagulant de la production qui scellera les révélations de la parade.

⁷³ Giorgio Vasari, ouvrage cité, p.150.

L'énergie de la performance, traverse chaque élément lui conférant une proximité avec celui qui est tangent, traversant indistinctement les acteurs et les rassemblant. Des intensités resserrant, unissant ce qu'elles traversent. Elles font l'unité naissante. Nos projections créent le lien vers la réalisation. Le possible est disponible à glisser vers l'acte créateur.

La face, saisir l'instant.

"Passer à l'acte, c'est prendre au corps, étreindre la matière pour s'éloigner symétriquement du désir et du rêve. [...] Le passage à l'acte légitime le rêve⁷⁴".

Nous avons collecté, glané des objets et bouts d'objets. Nous avons joué et dansé avec eux... Eh bien, faisons maintenant !

Cette étape de la pratique est celle de la réalisation. Celle où tout l'imaginaire développé au cours de la performance prend consistance. C'est maintenant que les choses se cristallisent et accèdent au réel. Le designer saisit ce que la *per forma* a fait surgir. Jusque-là, les possibles, au cours de manipulations, se sont transformés en lieux de projections, en lieux de plaquage d'images. Des intentions ont été développées. Maintenant, il faut que ça fonctionne. Il faut que ce qui n'a été que projection à leurs dépens prenne vie, et intègre la réalité de la production. C'est dans un corps à

corps avec le possible, dans une confrontation à sa résistance que va se réaliser notre désir d'objet. Nous allons tout mettre en œuvre pour que la matière incarne le projet. Nous forçons les éléments à intégrer et porter la pensée que nous avons fait surgir. La pratique les fait céder pour qu'ils accèdent à cette part de rêve qui s'est constituée dans les étapes précédentes de vie commune et de parade. Nous nous saisissons de ce qui s'est construit.

La performance apprivoisante qui vient de se dérouler a esquissé des solutions. Elle a fait éclater les limites du possible. Elle a révélé ses possibilités et alternatives nouvelles internes. À présent il faut faire face à ce qui s'est dessiné dans l'atelier. Ils sont disponibles à entrer dans la réalisation, à glisser dans le "faire". Il faut donner consistance aux projets, par quelque moyen que ce soit. Il y a un temps où, il faut que les rêves accèdent au réel. Ils doivent cesser de n'être qu'illusions. Il faut forcer la matière à intégrer l'idée. Nous avons besoin de les voir, les toucher... Nous sommes dans la nécessité de nous éloigner de cet état de désir. Il faut que *ça* apparaisse.

⁷⁴ Philippe Starck, *Starck Explications*, ouvrage cité, p.28.

Il s'agit de porter notre regard sur la conclusion du processus mis en place précédemment. La production infère du dénouement des rapports instaurés par les séries d'événements de l'Atelier. Le temps du "faire" est celui de la fixation de ce qui s'est révélé. Le "faire" n'est possible que suite à la performance qui vient de se dérouler. Il faut agir à présent. Figurer, fixer ce qui a fait irruption dans l'atelier. Lors de la parade, des flux sont apparus, entre le possible et le designer mais aussi, entre les éléments eux-mêmes. Ces intensités entre les objets doivent être attrapées au vol, avant qu'elles ne filent et disparaissent. Elles doivent être fixées et conservées. Il s'agit de retenir dans la pratique ces flux qui ont émergés des mouvements de la *per-forma*. Il faut les arrimer à la production. Il ne faut pas perdre ces intensités qui parcourent l'objet naissant. Elles lient les éléments entre eux. Elles sont une sorte de courant qui passe d'un élément vers un autre. Il s'agit de fixer le mouvement, ou plutôt les mouvements insaisissables qui circulent entre les parties. Le défi du designer est de saisir l'insaisissable, de fixer les mouvements de la *per-forma* en pleine lancée. Nous devons nous emparer d'un phénomène éphémère et volatile. Le flux risque de se perdre, c'est pour cela que les actes se font dans

l'empressement, avec rapidité. Nous ne pouvons pas nous permettre de mettre ces intensités en suspens. Elles perdraient leur valeur intensive. Alors, le designer se pose sur ces flux filants, circulant entre les éléments de la performance. Il est dans une position accompagnante de ce qui ruisselle. Il accompagne jusqu'à découvrir la faille qui permet de geler, cristalliser le flux. C'est par cette poursuite de ce qui file, que les actes doivent se faire dans l'empressement. Il faut agir rapidement. Ces instances impliquent une vitesse de manipulation, et une rapidité des connexions mises en place. Nous sommes dans l'obligation d'agir instinctivement face à l'imprévisible. Agir vite avant que *ça* ne fuie, que *ça* ne disparaisse.

Le "faire" réside dans le saisissement du flux pour l'introduire durablement dans la pratique. Par son saisissement, ce flux circulant devient flux coagulant, comme nous pouvons l'observer dans la série *Lost & found* du Studio &made. Une série de tabourets et tables issus des rapprochements inopinés entre des rondins ou morceaux de bois bruts et des pieds de tables et chaises en tous genres récupérés. Les resserrements opérés par David Cameron et Toby Hadden, sont la manifestation de l'ancrage d'un flux circulant entre les acteurs du



52 &made Studio, *Lost & Found stool* et *Lost & Found Table*, 2005.

mobilier. Ils le stabilisent, l'instaure durablement au sein de leurs productions. Ce flux est ce qui lie les parties en une unité. Il établit la cohérence de l'ensemble hétérogènement composé. C'est lui et lui seul qui est le lien entre les éléments interpellés par ces structures.

Les flux coulent et circulent indistinctement de morceau en morceau. Ils deviennent unificateurs par la force rapprochante qu'ils déploient entre les différents possibles sur lesquels l'objet s'établit. Notre service à thé *Flip-flop* est unifié par un système graphique. Un masque noir recouvre par moitié chaque élément. Les pièces sont rassemblées par la force unifiante des surfaces noires que nous avons apposées. Nous avons introduit un marqueur, un dénominateur commun permettant à l'œil d'associer les parties en une unité. Le masque noir agit en lien unifiant. Il concrétise le flux qui resserre la théière et les tasses. Il le rend perceptible. En marquant les objets d'un signe distinctif, une notion de groupe est introduite. Ils sont reconnaissables en tant que participants de ce nouvel ensemble "service à thé". Lorsque nous appliquons ce signe indistinctement sur les éléments de vaisselle, nous fixons le flux sillonnant les pièces. Nous le contenons au sein du service.

Le possible fait sens en laissant échapper ce flux, en dévoilant ses potentialités à entrer dans la production. Il y a révélation du sens latent du fragment, qui est déjà un peu objet puisqu'il tend à se connecter avec d'autres. Il devient objet par le saisissement de ce courant qui nous entraîne vers la nouvelle structure naissante. Le captage du flux nous porte vers les possibilités autres de l'élément. Il ouvre sur des sens connexes. C'est-à-dire que lorsque nous captions l'ouverture du possible sur l'acte de création, il s'ouvre sur l'étirement de son sens et de ses possibilités. Il y a prolongation et mélange soit : contamination et diffusion de son sens dans la structure qui naît entre nos mains au temps de la réalisation. Sur ce même temps, lorsqu'il y a capture du flux, il devient flux coagulant. Il resserre les éléments entre eux. C'est-à-dire que chaque participant de la pratique est détenteur d'une force liante à l'élément connexe. Il rencontre celles des autres éléments. Tout se passe aux bords des fragments appelés à participer. Les intensités traversent chacun pour le lier avec celui qui est tangent.



53 Service à thé *Flip-Flop*.

"En effet, le contour comme lieu est le lieu d'un échange en deux sens [...]. Le contour est comme une membrane parcourue par un double échange. Quelque chose passe, dans un sens et dans l'autre⁷⁵".

⁷⁵ Gilles Deleuze, *Francis Bacon – Logique de la sensation*, op. cit., T.1, p.15.

Nous nous focalisons sur cette zone de "contour", que nous préférons nommer de double échange. Il s'agit d'une zone d'intensité et de force. C'est là que ça se passe. Là, que les fragments se soudent pour se mouvoir en objet. Il s'agit d'un lieu d'échanges de forces unissantes, un lieu où les composants font, tout à coup, unité. En se constituant en zone perméable et de circulation de flux, les bords deviennent une sorte de catalyseur de la structure. Une zone de resserrement dans laquelle le projet se concrétise. Nous pouvons observer cela dans notre *furoshisac* : le contenant qu'est ce sac ne réside ni dans le bac en aluminium, ni dans le nœud de cuir qui le surplombe. C'est à la jointure des deux, que nous découvrons le petit baluchon. C'est par le double échange entre le cuir et le volume de métal que son sens surgit. Le croisement des flux de chacun force et lie les parties entre elles, faisant surgir l'unité "sac". Le design semble résider dans le saisissement de flux.

Le design, c'est des flux. L'appréhension de l'objet se fait par le saisissement de courants liants les éléments entre eux. Ce sont des actes sur les objets, des manipulations. Lorsque nous manions les éléments, nous connectons des réseaux. Nous mettons en évidence des flux qui restaient jusque-là invisibles. Lier les



54 *Furoshisac.*

possibles, c'est surligner les intensités qui ont surgi au temps de l'idée. La projection est la perception suivie de l'emparement des flux pour les maintenir en la structure naissante. La projection devient réalité par le biais de la production qui prend en charge les intensités parcourant l'agencement. Elle devient un flux d'idée, de pensée en l'objet, au moment où il laisse percevoir son acquiescement à entrer dans la pratique. Cette concrétisation de liens apparaît dans la *Embroidered Tablecloth* de Hella Jongerius. Une production issue du resserrement entre la nappe et ses accessoires de repas. Il s'agit de matérialiser les liens de proximité entretenus par la nappe et la vaisselle au temps du repas. La designer brode indistinctement les diverses pièces de vaisselle à la nappe. Par là même, elle marque une indistinction entre les acteurs du temps de la réception. Elle surligne les liens entre les éléments. Elle fixe les flux circulant, et les rend visibles par un fil coloré. Le cordon orange matérialise le courant qui passe entre les pièces. Il matérialise les flux qui étaient jusque-là invisibles.

Le processus de cristallisation de l'émergent est en marche. Nous sommes dans une procédure urgentiste visant à fixer l'idée mouvante de la *per-forma*. À cet instant, le designer se constituerait reporter. Dans



55 Hella Jongerius, *Embroidered Tablecloth*, 1999.

l'atelier, il devient une sorte de photoreporter prenant les mouvements sur le vif, avec ses techniques, bien sûr. "L'esprit tendu, cherchant [...] à prendre sur le vif des photos comme des flagrants délits⁷⁶". Il est alerte, attentif à ce qui se produit autour de lui, en l'Atelier. Le designer crée des instantanés, témoignages de configurations inédites au sein de l'atelier, de rencontres d'événements autour d'objets ou fragments d'objets. Il inscrit dans la durée des rencontres habitées de mouvements. Le designer crée des "clichés", arrête le mouvement des possibles avec ses propres outils. Il se saisit d'un instant de la performance et le fixe en la matière.

Réaliser l'objet, mener l'image projetée jusqu'à sa transcription matérielle et physique. C'est une sorte de photographie, un instantané de l'aboutissement de la parade qui est opéré. "Au moment de photographier elle ne peut qu'être intuitive, car nous sommes aux prises avec des instants fugitifs où les rapports sont mouvants⁷⁷". Le tout, dans l'histoire, c'est de déceler cet

⁷⁶ Henri Cartier-Bresson, "L'Instant Décisif", dans *L'Imaginaire d'après nature*, Éditions Fata Morgana, 1996, p.18.

⁷⁷ Idem, p.26.

"instant décisif" : le basculement de l'éphémère vers sa persistance. Le designer doit prendre un court instant d'observation au cours de la parade, pour percevoir le précieux instant du dévoilement de l'objet. Tel Henri Cartier-Bresson, il "n'a rendez-vous qu'avec le hasard, lequel n'en fixe pas. Alors il demeure réceptif, état propice aux plus foudroyantes rencontres⁷⁸". Il est dans une position d'attente face à ce qui se produit en l'atelier. Il guette à chaque instant ce temps où les éléments laisseront entrevoir une issue à leur présence dans le lieu de vie. Autant le reporter est assujéti au hasard pur de la rencontre avec l'événement, autant le designer le provoque, par la *per-formance* à laquelle il vient de participer activement. Son embarras est de percevoir quand le fixer.

Quand se saisir du "bon" instant, de l'événement tant espéré ?

⁷⁸ Pierre Assouline, *Henri Cartier-Bresson - L'œil du siècle*, Paris, Éditions Gallimard, Collection Folio, 1999, p.106.

Le designer doit être vif, prêt à bondir sur l'occasion. Lorsque l'événement apparaît, il fixe ce temps précis avant qu'il ne file. C'est un acte urgentiste. La rapidité est en prévention du risque d'échappement du flux. Il ne faut pas laisser échapper cette opportunité qui se présente de concrétiser de l'objet. Il ne la rencontrera peut-être plus. Il faut la saisir tant qu'elle est. "On doit pendant le travail être sûr que l'on pas laissé de trou, que l'on a tout exprimé, car après il sera trop tard, on ne pourra reprendre l'événement à rebours⁷⁹". L'occasion risque de lui filer entre les doigts.

La projection est un jet d'image, d'idée envers l'élément qui vient de parader avec nous. Cette image qui vient de naître et que nous lançons sur et dans l'objet, est celle-là parce qu'elle est émise en un temps donné et dans des conditions données. Elle est dépendante des contingences spatio-temporelles de la *per-formance*. Elle en est volatile par ce risque de poursuite du temps et du mouvement. C'est en cela que notre pratique est un instantané de la performance. "Ce que la photographie reproduit à l'infini n'a lieu qu'une fois : elle répète mécaniquement ce qui ne pourra jamais

⁷⁹ Henri Cartier-Bresson, *Op. cit.*, p.20.

plus se répéter existentiellement. En elle, l'événement ne se dépasse jamais vers autre chose : elle ramène toujours le corpus dont j'ai besoin au corps que je vois⁸⁰". Il faut s'emparer de ce temps précis, le bloquer, le fixer dans l'instant, sur quelque support que ce soit, et par tous moyens à disposition. Dans cette étape de la pratique, nous devons faire appel à notre instinct, c'est-à-dire voir l'invisible. Nous concrétisons des rapports entre des éléments. Rapports qui restent imperceptibles pour celui qui n'a pas l'œil. Nous vivons avec les objets. Nous stockons en visant le "faire". Nous sommes donc alertes aux moindres signes de leurs parts. Nous guettons l'événement. Nous avons cherché et guetté leurs ouvertures, nous attendons de les prendre en charge. Par la réalisation, nous rendons compte de ce que nous avons perçu d'eux au cours de la performance.

⁸⁰ Roland Barthes, *La Chambre Claire, Œuvres Complètes, T.V*, Paris, Éditions du Seuil, 2002, p.792.

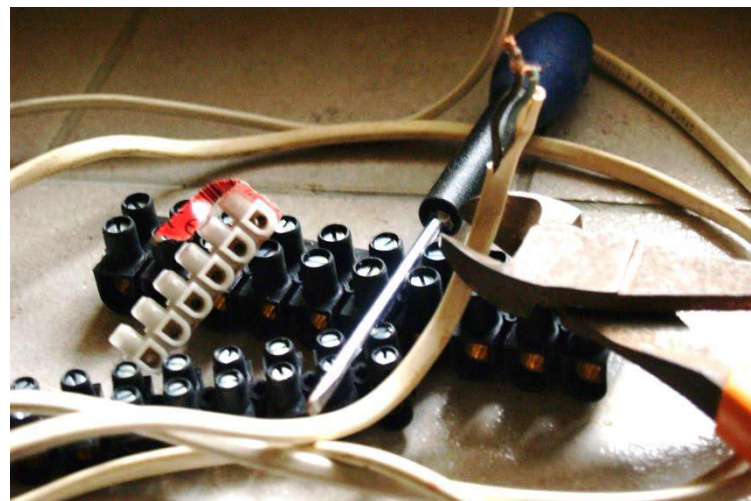
Nous pouvons porter notre regard aux *Sketch Furnitures* des Front, qui sont un exemple de capture de l'instant. Les quatre designers ont mis au point un dispositif permettant de matérialiser l'événement de l'apparition de l'objet. Il s'agit d'une capture de mouvements, transcrits en fichiers numériques 3D et matérialisés, tout de go, en résine par un procédé stéréolithographique. Outre l'exploration d'une technologie innovante, c'est le saisissement d'un tracé unique dans les airs qui importe ici. C'est un mouvement qui est capturé, et un mouvement qui n'a lieu qu'une unique fois. C'est l'immédiateté de l'apparition du mobilier qui importe. L'objet apparaît en même temps que la designer le dessine dans le vide. L'instantanéité du jet d'un croquis devient aussi vite une chaise, une table... Le dispositif de création fixe le flux de l'événement qui se déroule entre les capteurs. L'objet qui en est issu, est un concentré de l'événement. Le dispositif stabilise et fait durer ce qui n'a eu cours qu'un faible instant.



56 Front, *Sketch Furnitures*, processus de capture de mouvement et meubles stéréolithographiés, 2006.

Ce phénomène est observable dans le cas de la *Lampe Rhizome*. J'ai joué au football avec les petits rouleaux. Ils se sont répandus au sol, éparpillés en une surface donnée. J'ai vécu avec jusqu'à ce que le flux, l'idée surgisse. Tout à coup, ils se sont révélés en un réseau de points à relier. Alors vite ! Vite ! Avant que ça ne disparaisse ! Je m'empare de fils électriques et tire des traits entre eux et moi. La *Lampe Rhizome* est née. J'ai connecté les objets entre eux. J'ai mis en évidence les liens qui se sont créés entre les petits absat-jour. "On compose presque en même temps que l'on presse le décli⁸¹". C'est lorsque je m'empare de mes outils, que je donne substance à mes projets.

57 *Lampe Rhizome* : des points à relier, et nos outils de fixation de ce qui est apparu au cours de la *per forma*.



⁸¹ Henri Cartier-Bresson, ouvrage cité, p.26.

Lorsque nous nous saisissons des flux pour les fixer, nous révélons un regard sur l'objet, notre regard. Il s'agit d'un angle de vue en un temps donné. Nous témoignons d'une rencontre, nous la saisissons au vol. Cette conjoncture, ce nœud de circonstances favorables ne se reproduira plus. Il ne reviendra plus en surface. Arrêter les possibles en plein mouvement, c'est retenir et stabiliser dans l'objet ce qui n'a lieu qu'une fois et disparaît. C'est un événement que nous capturons par la pratique. "La réalité nous offre une telle abondance que l'on doit couper sur le vif, simplifier, mais coupe-t-on toujours ce qu'il faut ?⁸²". Le designer fixe ce qui est là, sans artifice sous son regard. Il s'empare de ses techniques, ses outils et conserve ce qui est !

En tant que designer nous pourrions, bien sûr, laisser se poursuivre les événements, attendre que autre chose advienne, que d'autres configurations apparaissent. Mais il faut bien se décider à arrêter les choses. Il faut bien appuyer sur le déclic, sinon rien n'arrive. Le designer pourrait laisser le temps passer, laisser les éléments évoluer à leur guise. Mais il viendrait un temps où, il regretterait une meilleure

⁸² Henri Cartier-Bresson, *Op. Cit.*, p.20.

configuration passée et qui ne reviendrait plus. Il tenterait vainement de la retrouver, mais il manquerait toujours cette fraîcheur issue des hasards du premier jet. La décision d'arrêter est celle qui construit l'objet naissant. Cet "instant décisif" au cours de la pratique définit les actes et l'objet qui en est issu.

La projection semble n'avoir aucune consistance. Elle ne serait qu'un rêve aux dépends des éléments. Ce n'est que lorsque nous nous saisissons de ruban électrique et que nous composons le luminaire. Nous avons à faire face à une part de hasards dus aux mouvements du corps lorsque nous déroulons les bouts de fils. De légers déplacements peuvent être produits sur ce même temps pour s'accommoder de ce qui a surgit. "Nous modifions les perspectives par un léger fléchissement de genoux, nous amenons des coïncidences de lignes par un simple déplacement de la tête d'une fraction de millimètre⁸³". Le tout, c'est que ça tienne, que l'idée soit fixée dans les objets. Nous avons inscrit ce qui est advenu dans l'espace par des traits déployés entre les éléments. À présent, les petits chapeaux portent de ce qui a surgit de notre parade. Ils

⁸³ Idem, p.26.

ont admis la projection émise à leurs dépens. La pratique du design semble être de fixer les idées en l'objet, de lui faire porter la pensée qui est apparue. Il s'agit ici de mettre en place des actes menant à l'aboutissement des liens intronisés au cours de la *performance*. Nous sommes dans les conséquences directes de notre vie commune. Il faut absolument faire tenir ce qui est, réaliser les liens apparus. Le designer concrétise l'objet qui est en train de poindre. Il est dans une étape active de la pratique : donner forme à l'objet.

Voici l'instant précis où nous basculons dans la réalisation. Nous entrons dans un contact fort avec la matière pour construire ce qui n'était pas jusque-là. C'est une pratique de réemploi qui se met en place, puisque nous faisons de l'objet avec des choses pré-existantes. Le réemploi, est le "fait d'employer de nouveau [...], de reprendre⁸⁴". C'est-à-dire que notre production s'appuie sur de l'existant, reprend et prolonge ce qui est. Il s'agit de remettre en cycle ce qui est dénigré, ce qui n'est plus digne de regard car désuet, ou encore victime d'un jugement dépréciatif. Nous pourrions parler de recyclage mais dans un sens un peu décalé de celui

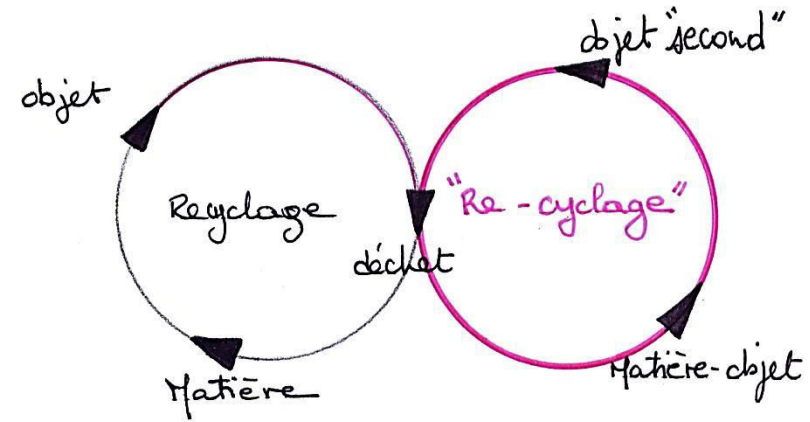
⁸⁴ CNRTL, définition "réemploi" (<http://www.cnrtl.fr>).

communément admis. Le terme est tellement à la mode. Le recyclage consiste à "faire repasser dans un circuit ou dans un cycle [...] des déchets naturels ou industriels pour en faire un nouvel usage⁸⁵". Ceci sous-entend la fonte matérielle des éléments à recycler pour les faire accéder à une forme nouvelle lors de l'emploi de cette pâte qu'ils seront devenus. Il y a un passage à l'informe avant la forme, une abolition des spécificités formelles des éléments recyclés est communément admise, et ce n'est pas ce qui nous importe dans notre pratique, bien au contraire.

C'est un positionnement face au statut de l'élément à recycler qui distingue notre posture. La posture traditionnelle est celle de la matière, la matière en son sens chimique. C'est-à-dire que la bouteille en plastique va redevenir plastique, être réintroduite dans un cycle similaire à celui de son origine, pour refaire un élément de cette même matière. Communément, le recyclage entend rester dans le même circuit de vie de l'élément, par ce positionnement du côté de la matière disposée à être informée puisqu'elle a subi des interventions d'ablation de ses qualités formelles. Dans

⁸⁵ Idem, définition "recycler" (<http://www.cnrtl.fr/definition/recycler>).

notre pratique, nous nous plaçons du côté de la forme de l'objet. Notre pratique se pose sur le cycle formel et physique de l'objet. Notre matière première est un ensemble de volumes, d'éléments pré-informés. Et nous devons nous en accommoder. Nous tirons profit des spécificités de l'objet réemployé. Le designer admettrait, alors, une autre définition au *re-cyclage*, qui serait une remise en cycle des éléments glanés, mais dans un cycle tangent au premier. Une seconde vie s'opère par le *re-cyclage* : un cycle nouveau. Une vie parallèle, un peu décalée, juste à côté de celle admise jusqu'à présent pour les possibles. Le designer s'appuie sur ce qui est, et prolonge la vie de l'objet. Il poursuit l'existant par des connexions nouvelles. Il ne décroche pas de la réalité. Il s'agit d'alternatives au réel. Un cycle de réalité, juste à côté de la réalité, réorienté.



58 *Le Re-cyclage*, 2005.

Tejo Remy opère un décalage de la réalité de la bouteille de lait en verre, en produisant les *Milk bottle lamps*. Il stabilise le contenant à vocation éphémère en le plaçant en tant que luminaire. Les bouteilles sont bien reconnaissables, mais il s'agit de lampes à présent. C'est une translation du réel. La réalité du flacon est la même, mais décalée vers une autre alternative à sa réalité. Le statut admis couramment de l'objet est dépassé vers un statut tangent. La bouteille est contenant, mais contenant à lumière à présent. Le *re-cyclage* est la proposition d'un cycle de vie alternatif, l'ouverture sur des contextes d'appréhension autres renouvelant la réalité des objets. Le designer trans-forme l'objet par ce cycle décalé. Il dépasse la forme de celui qui est à l'origine de la pratique. Il va au-delà de la forme imposée par l'élément. Un dépassement et une transgression de la réalité de l'objet sont opérés. Il se dégage du sens et de ses liens avec le réel, pour se projeter au-delà, déjà dans la réalisation de l'objet qui vient. Le designer ne s'arrête pas à l'ancienne fonction et au sens du possible. Il s'en affranchit pour nous libérer de ses limites et projeter nos actes. Il le prend en charge et le dépasse en même temps. Il accepte ce qu'il est, mais prend des libertés face à ce qu'il lui impose de par son être, sa forme, sa matière...



59 Tejo Remy, *Milk Bottle Lamp*, pour Droog Design, 1991.

$1/2 + 1/2 = 3$, sont des tasses de petites tasses vieillottes. Je transgresse le statut de ces objets. Je vais bien au-delà de ce qui est communément admis avec des éléments de céramique... Je les découpe par moitié ! J'abolis leur statut de tasse, en fais des morceaux. Une tasse, normalement, il ne faut pas la casser ou la diviser... Sinon, ce n'est plus une tasse. Elle ne peut plus accomplir sa fonction utile de récipient. Mes actes abolissent le statut de contenant, et par là même annule toute considération de tasse. Je dépasse les limites. J'abolis les frontières morales communément accordées aux objets. Puis vient le moment où, je recolle les moitiés entre elles, de façon arbitraire. Je refais des tasses.



60 $1/2 + 1/2 = 3$.

Ce sont à présent des combinaisons de tasses : des tasses de moitiés de tasses. De nouveaux récipients pour boire le café sont apparus. Elles portent toujours les traces de leurs anciennes unités mais sont à présent de nouvelles structures. Nos glaneries sont mises en crise par nos actes. Nous avons à faire à des babioles récupérées. Nous les soustrayons de l'ensemble des objets auquel elles appartenaient encore un peu. Elles sont des possibles, mais stigmatisées de leurs anciens domaines d'appartenance. Un pistolet en verre devient une forme préétablie dans le cadre de la pratique : un volume contenant. Mais, il reste marqué de son lien au domaine médical. Le temps du "faire", nous faisons abstraction du passé et des liens la réalité, de leur sens, pour pouvoir le propulser ailleurs, dans de nouveaux territoires. Nous nous libérons de toute charge temporelle, juste le temps de percer, de couper, lier... Se libérer de cette charge permet une libre exécution des actes sur les objets préinformés. La carafe *Gog* avale les différents possibles présents dans l'agencement qu'elle propose.



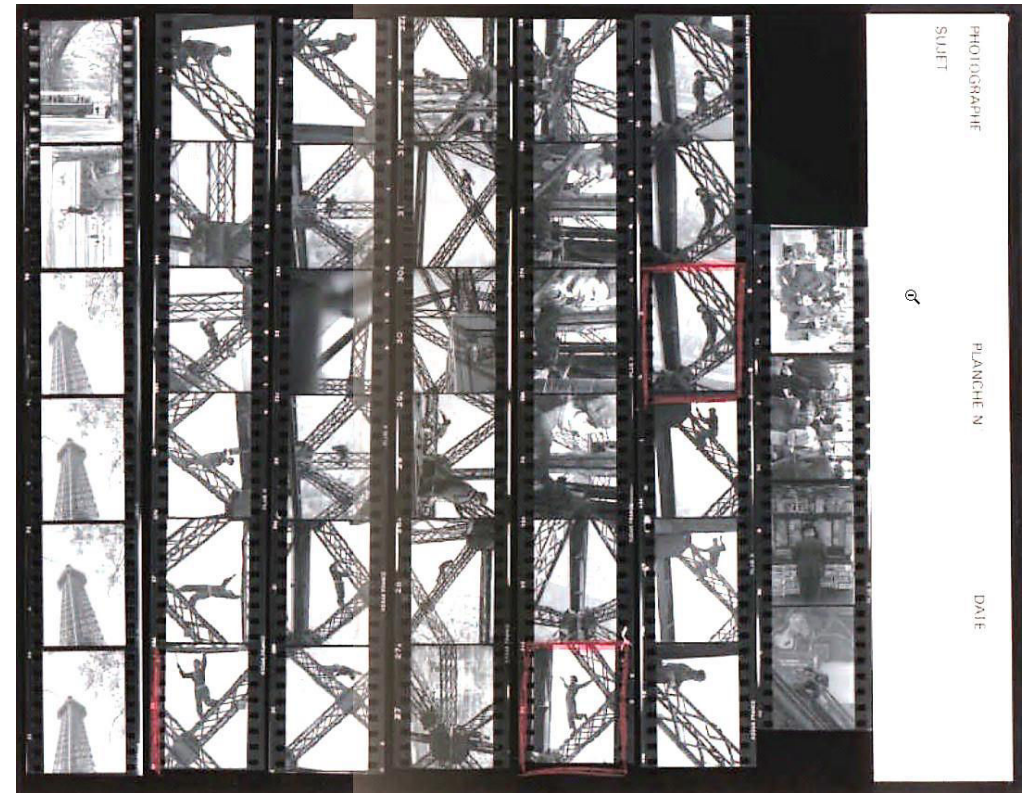
61 *Gog*.

Improviser : "composer et exécuter simultanément [...], réaliser subitement [...], réaliser en grande hâte et au pied levé⁸⁶". Nous inventons dans l'empressement des solutions concrétisant notre pensée. Les actes inventés au fur et à mesure des événements sont rapides, instinctifs. Ici, tout à coup, nous rejoignons le reporter... Improviser, c'est saisir rapidement, figer ce qui circule. Le designer fait avec une matière fuyante, des circonstances disparaissantes, qu'il lui sera impossible de retrouver. "Pour nous, ce qui disparaît, disparaît à jamais : de là notre angoisse et aussi l'originalité essentielle de notre métier⁸⁷". Cette éphémérité de l'événement les rassemble, mais le traitement que le designer développe autour de l'événement est un peu différent. Comme le signale Marc Riboud : "Il faut un centième de seconde pour un coup d'œil, pour un déclic, mais ensuite, des heures de patience pour choisir la bonne photo sur nos planches-contacts⁸⁸". Le designer, comme le photographe,

⁸⁶ CNRTL, définition "improviser"

⁸⁷ Henri Cartier-Bresson, ouvrage cité, p.21;

⁸⁸ Marc Riboud, *Polka Magazine n°4*, Paris, Edouard Genestar éditeur, Publié par Polka Image, printemps 2009, p.94.



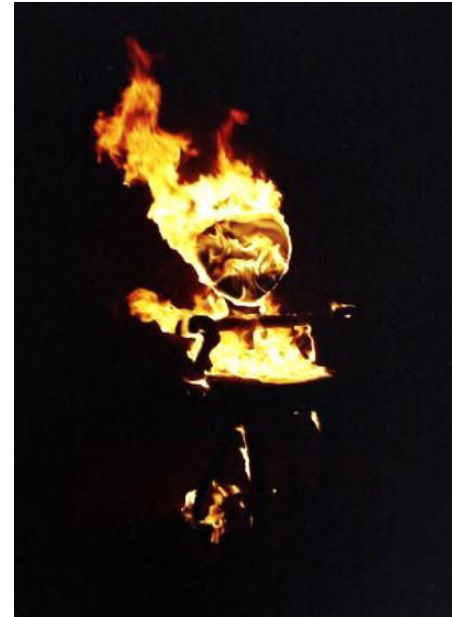
62 Marc Riboud, *Planches-contacts Tour Eiffel*, 1953.



"Il manie le chalumeau comme un ciseau à bois, brûlant systématiquement du mobilier [...] Il resculpte ces icônes du design à la flamme, précautionneusement pour préserver leur intégrité structurelle et de ce fait leur fonctionnalité d'origine⁸⁹".

⁸⁹ Murray Moss, présentation de l'exposition consacrée à Marteen Baas : *Where There's Smoke* (Mai 2004, à la Moss Gallery à New York), sur www.mossoonline.com. (Je traduis)

Capter l'instant, le bon instant. Le fixer. Arrêter l'événement en pleine lancée. Ne pas laisser les flammes aller trop loin dans la morsure qu'elles lui infligent. Juste ce qu'il faut pour remodeler sa surface : le consumer, sans le mettre à mort pour autant. Puis, panser les brûlures avec un vernis époxy.



⁶³ Marteen Baas, *Smoke Armchair* (2003, édité par Moooi, Pays-Bas), et *Smoke Gaudi Calvet armchair* (1920-2004) pour la Gallery Moss de New York.

Le projet *Smoke* de Marteen Baas est une recherche de ce temps inframince où tout bascule, celui où il faut suspendre la brûlure. Ces meubles semblent se fonder sur l'instance où la pièce d'origine s'efface sous la flamme pour laisser place à celle de Baas. Le mobilier présenté par le designer serait un instantané d'une disparition au profit d'une apparition consumée du meuble.

La procédure serait ici un second baptême par le feu. La brûlure offre de nouvelles qualités de surface à la pièce, mais aussi une identité nouvelle au mobilier. Par l'épreuve du feu, Baas ôterait la première peau, celle que nous connaissons ordinairement. Il imposerait une seconde, la sienne : noire, craquelée, aléatoire et imparfaite de la matière carbonisée. Il s'agirait de révéler une identité dissimulée sous celle qu'il dissout par la flamme.

Les meubles de la série *Smoke* semblent pris entre deux identités, entre leur origine et celle que Baas leur constitue au chalumeau. Ils seraient un passage entre deux temps, deux siècles de design.



64 Marteen Baas, *Smoke Red Blue Chair* pour la Gallery Moss (2004).

appréhende un instant, le capture, le vole même. Mais, le photographe, suite à ses prises de vues, face à ses planches-contacts, s'offre la possibilité de revenir sur l'événement. Il peut opérer un choix parmi l'échantillonnage qu'il a produit de l'évolution d'un fait. Il a tourné autour de l'événement. Il a quelques prises de son déroulement sous différents angles. Son outil lui offre un relatif choix parmi les divers témoignages que sont ses clichés. Alors que le designer, lui, n'aura pas la faveur de ce choix après coup. Il lui faut se saisir d'un seul et unique instant. Il ne pourra pas opérer de choix ultérieur. Il n'a qu'une opportunité, qu'un seul tir. Il a une seule et unique occasion d'attraper l'objet naissant. Et celle-ci ne dure qu'un infime instant. Le possible ne lui accordera pas le choix d'un meilleur angle, d'une meilleure prise... Il ne pourra pas revenir sur l'événement. Nous ne pourrons pas observer la planche-contact du saisissement de l'objet et choisir le "bon" objet. Le designer est aux prises d'un tirage unique.

Nous allons droit au but. Nous développons des actes francs, sans détours. Nous ne voulons pas trahir la projection. Nous employons des solutions au plus proche, les plus fidèles à l'idée qui a surgi de l'instant. Nous développons des actes "crus", non prémédités. Nous ne négocions pas avec l'événement. Nous cherchons à rester fidèles au résultat de la performance.

"On ne touche pas. La force de l'instantané, c'est la spontanéité, défauts inclus. L'arranger, ce n'est pas seulement s'autoriser des remords, mais trahir l'émotion à l'origine de l'image⁹⁰".

Nous cherchons à garder la fraîcheur et la spontanéité du jaillissement de l'objet. Nous ne trafiquons pas le résultat, l'aboutissement. Nous cherchons à conserver ce qui est, et faisons face à l'imprévu avec les moyens du bord, pour que ce soit.

⁹⁰ Pierre Assouline, ouvrage cité, p.115.



65 Vase Bulb.

Notre vase *Bulb* est l'unique prise d'une grosse ampoule d'éclairage public, percée pour devenir un vase, munie d'une attache permettant sa suspension. Par la fragilité de sa matière et l'unicité de sa présence en l'atelier, au temps de la fixation de l'événement, si la prise n'est pas la bonne... C'en est fini. Nous perçons la paroi de verre. Il suffit d'un geste malheureux, d'une absence... pour que nous perdions l'objet, et l'événement par la même occasion. Ce que nous voulons dire, c'est que notre matière est marquée au temps de la fixation, de notre cliché. Nous perçons, rivetons, collons... Nous devons faire avec, quoi qu'il en soit, nous ne pourrions pas prendre de recul et reprendre notre choix à rebours. Nous perçons, suspendons l'ampoule. Ce sera la seule et unique prise de vue sur ce qui a surgit de la performance. Nous n'avons pas de deuxième chance face à l'heureux hasard de la rencontre avec la production.

Le designer doit, bien souvent, trancher pour le moyen le plus express pour donner forme à l'idée. Les Junktion, avec leur *Towels Hanger*, n'y vont pas par quatre chemins. Ils se sont saisis du réflexe et de la solution précaire de suspendre les draps de bain à la plomberie. Ils ont perçu qu'il s'agissait d'une sorte de porte-serviettes. Ils réinjectent cette perception dans la réalisation du *Towels Hanger*, en organisant horizontalement plusieurs tuyaux au moyen de raccords de plomberie, afin de faciliter l'accroche des serviettes. Ils ne cherchent pas à dissimuler le matériau. "On n'améliore pas une intuition⁹¹", on la transmet le plus simplement possible. Les Junktion transmettent brutalement, sans artifice, leur perception. Ils n'améliorent pas leur résultat. Ils n'affinent pas la perception, celle-ci prendrait des allures préméditées, et manquerait à la franchise de la rencontre hasardeuse, fortuite de l'événement de leur observation du quotidien. Ils ne cèdent pas à un quelconque recadrage qui diluerait le sens de la réalisation. "Recadrer, ce serait bousculer le réel, être infidèle à la chose vue⁹²". Ils

⁹¹ *Idem*, p.371.

⁹² *Ibid.*, p.371.



66 Junktion, *Towels Hanger*.

dérogeraient à la spontanéité de leur idée. Reprendre, recommencer, améliorer ou affiner, opérerait un calcul de la réalité de l'événement. Les designers ne seraient pas fidèles à leur projection, et s'éloigneraient du possible entrevu dans les circonstances de la *per-forma*.

La performance a provoqué des rencontres, des événements, fait naître des configurations possibles. Il s'agit de connecter ce qui est apparu. Des liens possibles ont émergé. Il suffit de les réaliser, de leur donner forme et de les fixer. Nous nous emparons de fil de fer, de colle, pour cristalliser. Au besoin des circonstances, nous collons, perçons, posons des rivets... Nous cousons, ou encore ficelons les éléments entre eux. Nous inventons des solutions pour que ça tienne. Elles sont crues, sans détours. Les outils sont simples, en accord avec notre besoin d'immédiateté d'apparition. On fait avec ce qui est à portée de main, avec ce qui a été mis en réserve dans la possiblothèque. Nos actes sont habités de la rapidité pour que l'objet soit. Nous improvisons avec ce qui est, ce qui est apparu et avec les outils qui nous entourent. Nous sommes pris dans un enchaînement de mouvements, de flux. Il nous faut faire vite, tenter d'être aussi rapide que les événements de l'atelier. Nous faisons avec les moyens du bord. Sans préméditation, de

toutes manières nous n'avons pas le temps d'élaborer de réels plans. Nous Improvisons. "L'improvisation nécessite des détours d'esprit pour contourner les obstacles, par contre les solutions ne manquent pas d'être directes, et justement sans détours⁹³". L'important est que ça tienne coûte que coûte. Il faut que l'objet naisse rapidement. Nous connectons des éléments qui n'auraient pu trouver de liaison entre eux autrement que par notre intervention.

Nos instruments sont: des scies, des tournevis, des perceuses, un petit outil de précision nommé "Drémel", des rivets, des colles pour le verre, pour le cuir... Il s'agit d'outils pour fixer la *per forma*, qui s'est produite en l'atelier.

Nous appuyons sur le déclic...

Nous perçons et découpons des tasses, des verres, nous accordons des anses, des roulettes... Nous déplaçons des possibles pour arriver à nos fins : faire naître l'objet. Le tout est de porter le projet, la pensée vers sa matérialisation.

⁹³ Pénélope de Bozzi et Ernesto Oroza, ouvrage cité, p.24.



Nos "Leica" de designer : pinces, colle... pour saisir l'instant.

À chacun son Leica... "J'ai découvert le Leica : il est devenu le prolongement de mon œil et ne me quitte plus [...]. J'avais surtout le désir de saisir dans une seule image l'essentiel d'une scène qui surgissait⁹⁴". Les outils deviennent le prolongement du corps, de la pensée. Ce sont des moyens de transcription de l'idée en la matière... Moyen de saisir ce que l'on perçoit et de le fixer durablement. Le Leica de Cartier-Bresson, ou notre artillerie n'ont, au fond, que peu de différences, ils sont des appendices, des prolongements de nos corps, nous offrant la possibilité de capturer des instants fugaces. Ils sont des outils de capture, d'arrêt du mouvement entraînant d'un événement. Il s'agit d'une pensée mouvante, en marche, tant pour le designer, que pour le photographe. C'est d'un œil affuté dont nous parlons, et des moyens dont nous disposons pour accrocher le temps et le mouvement se déroulant. Nous nous approprions l'événement par le biais de nos instruments. C'est-à-dire que nous ne laissons pas passer les choses. Le sens de nos productions est là, dans la capture d'un instant fugitif : un temps donné en un lieu donné. Le designer se constitue en tant que témoins d'événements

⁹⁴ Henri Cartier-Bresson, *Op. Cit.*, p.18.

de son environnement, de l'atelier. Il rend compte d'un état de fait.

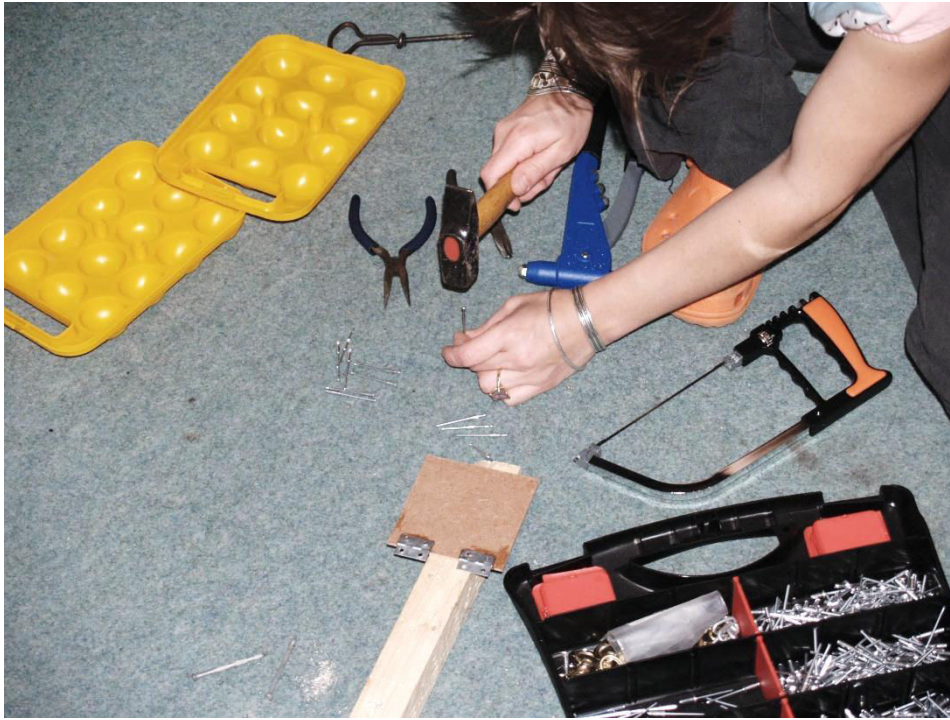
"En principe, une bonne photo ne dit rien du travail de celui qui l'a prise. Elle dissimule l'échafaudage. Seule la planche contact le trahit en révélant ses travaux d'approche, ses hésitations, ses remords. Elle est l'instantané le plus authentique de la pensée en action⁹⁵". La photographie témoigne d'un instant précis et fixe ce qui a eu lieu sur un infime laps de temps. Mais, cette "bonne photo" est dépendante de l'approche de l'œil. Elle découle, elle aussi, d'un enchaînement de circonstances, d'une *per forma*... Elle fixe le mouvement, le fige. Elle ne dissimule certainement pas ce qui précède et ce qui suit. Elle est un fragment pris au centre du mouvement. Elle se constitue de l'ensemble auquel elle appartient. Elle est prise au centre d'une pensée. Elle est approche, hésitations et remords ; ceux-ci ne la trahissent pas mais la construisent peu à peu tout comme la parade génératrice de notre pratique. Les objets ne laissent voir que le résultat, un fragment sélectionné d'un enchaînement de mouvements et de pensée, mais ils sont dépendants de

⁹⁵ Pierre Assouline, ouvrage cité, p.370.

la *per-formance*. Ce qui n'est pas visible est tout de même contenu. Les mouvements, tant en photographie, que dans le design sont sous-jacents, constitutifs et non isolable du résultat. Le sens des instantanés jaillit de l'éphémérité de la configuration, de circonstances sur un laps de temps. Le Leica, ou nos outils sont prêts à bondir sur l'évènement. "Il s'impose comme l'instrument idéal pour surprendre la vie en flagrant délit, anticiper une scène et la capter en un cliché⁹⁶". L'instant est pris entre deux autres instants. Le travail du designer, tout comme celui du photoreporter, est d'attendre et surprendre l'"instant décisif". Celui-ci est dépendant de "l'échafaudage", de ce qui le construit en tant que tel et qui le constitue en tant qu'évènement. Nous capturons et suspendons le temps.

Le designer se constitue designer-reporter lorsqu'il appuie sur le déclic, qu'il décide d'arrêter le mouvement. Il devient dans l'inscription sur la pellicule ou dans la matière. Il devient dans le cadrage, lorsqu'il rend compte d'un évènement, d'un fait en notre monde. "Notre tâche consiste à observer la réalité avec l'aide de ce carnet de croquis qu'est notre appareil, à fixer

⁹⁶ Idem, p.93.



67 Scène d'atelier en août 2008 à Cluny.

Adapter nos actes et gestes, adapter nos outils. Pour être fidèle à la per forma, il nous faut faire des choix francs et sans détour. Ajuster la longueur des rivets, fendre le plastique sans retour possible. Les gestes sont sûrs, menés par le projet de fixer l'événement.

mais pas à la manipuler ni pendant la prise de vue, ni au laboratoire par de petites cuisines. Tous ces trucages se voient pour qui a l'œil⁹⁷". Nos outils sont des pinces, des rivets, et cætera, et nous fixons ce qui sourd de nos possibles. C'est le résultat de la *per forma*, de la relation instaurée en l'Atelier, qui fait que le designer devient designer lorsqu'il inscrit les faits. C'est parce qu'il accepte le poids de son matériau et qu'il ne cherche pas à en libérer sa production. Il prend en charge la mémoire et "l'usage originel" de ce qu'il emploie. Dans le design, ce n'est pas à la matière de s'adapter à la projection, mais bien l'inverse... La projection s'adapte aux contraintes du possible et fait avec ce qu'il accepte d'ouverture sur la pratique.

⁹⁷ Henri Cartier-Bresson, *Op. Cit.*, p.21.

"Le reportage est une opération progressive de la tête, de l'œil et du cœur pour exprimer un problème, fixer un événement ou des impressions⁹⁸".

⁹⁸ Idem., p.19.

II- Processus adventifs

Je balade les objets, les fais accéder à des situations troublantes. Je bricole les pistes de notre relation à ceux que nous pensions jusque-là bien connaître. Je fixe mes projections dans les objets-matière. Je permets aux connexions de prendre réalité. J'isole, arrache et replace dans de nouveaux contextes d'appréhension. C'est-à-dire que je mets en place une distanciation face à l'objet. Je nous éloigne de ce qu'il est, le projette dans un nouveau contexte qui nous pousse à nous en rapprocher et réinterroger ce qu'il est. Je les déconnecte de leurs rapports au réel pour imposer de nouvelles connexions. J'impose un univers où les choses se déplacent et se replacent. Un monde où les éléments sont interchangeable.



68 La Marchande au marché.



69 Canbag.

*Ni cuir, ni conserve. Entre, juste entre. A la jointure qui s'insinue entre les deux bords, un sac se révèle.
L'entre-deux serait la localité d'un avènement de l'objet.*

Entre-deux...

"Il leur semblerait parfois qu'une vie entière pourrait s'écouler entre ces quatre murs couverts de livres, entre ces objets si parfaitement domestiqués qu'ils auraient fini par les croire de tout temps créés à leur unique usage⁹⁹". Jérôme et Sylvie sont lassés de ceux qui peuplent leur environnement. Leur curiosité n'est plus stimulée. Ils n'ont plus d'émoi à leur contact. Le designer, par ses productions, prend le contre-pied de cette passivité vis-à-vis du réel. Il se positionne en tant qu'agent perturbateur de l'ordre établi. Il se définit dans la perturbation qu'il engage au sein de notre monde, ses actes. La posture du designer est du côté du déplacement et remplacement du réel. Il lui impose ses actes.

⁹⁹ Georges Perec, *Les Choses*, Paris, Éditions 10/18, Collection "Domaine Français", 2005, p. 15.

Ce sont des objets et fragments que nous mettons bout à bout. Ils se prolongent les uns les autres. Ils s'unissent pour composer un "sur-objet". Il est un objet découlant d'autres, que nous avons aussi nommés possibles. Ce sur-objet, nous le nommerons *métaobjet*¹⁰⁰. C'est une structure consécutive de possibles, des éléments premiers, que nous pourrions aussi nommer *primo-objets*. Les *métaobjets* sont des dérivés ou plutôt dérivations de possibles. "Méta-", en grec ancien "μετά", est une préposition signifiant : "'au milieu (de), avec, après", entrant dans la construction de nombreux mots dans lesquels il exprime la succession, le changement, la participation [...] Exprime la postériorité¹⁰¹". Ce préfixe induit une idée de succession. Le *métaobjet* est donc ce qui vient après, ou entre. Nous accorderons une préférence quant à la définition de *métaobjet*, pour nos productions : elles sont ce qui est après le *primo-objet* ; mais aussi et surtout, elles sont ce qui pousse au milieu, au milieu de la rencontre, de la *per forma*.

¹⁰⁰ Ce terme est aussi employé dans l'obscur langage informatique, il serait une sous partie, une composante du langage informatique, combinable, entrant dans la construction de programmes et logiciels.

¹⁰¹ CNRTL, définition "méta-" (<http://www.cnrtl.fr/definition/méta->).



La chaise *Sonet Butterfly*, de Martino Gamper, semble être un *métaobjet*. Celle-ci est composée de deux parties distinctes: une, constituée de deux dossiers en bois mimant le tabouret *Butterfly* (1954) de Sori Yanagi, et l'autre, un fragment de chaise en plastique. Ce sont plusieurs fragments d'assises qui forment la *méta-assise*, celle qui succède aux premières. *Sonet Butterfly* semble résider au centre de primo-assises. Elle n'est dans aucun des morceaux présents, mais dans leur union. Elle résiderait uniquement entre les morceaux, à leurs jointures. C'est au centre des bouts de chaises assemblés, que cette chaise-là, celle de Gamper, pousse. Elle se logerait donc dans les liens que le designer impose entre les éléments.

70 Martino Gamper, *Sonet Butterfly*, 2006.

Nos objets sont constitués de deux ou plusieurs *primo-objets*. Ils naissent de leurs unions. Nous avons deux bords qui se font face pour que jaillisse la production. Notre *métaobjet* pousse entre deux parties. Il est entre, au milieu de *primo-objets*. Ceux-ci renvoient à des contextes d'appréhension, des usages qui se percutent et fusionnent dans la production. La pratique tire parti de chaque bord. Elle s'en nourrit. Cette fusion et ce mélange construisent le *métaobjet*, et le définissent. "Ce n'est jamais le début ni la fin qui sont intéressants, le début et la fin sont des points. L'intéressant, c'est le milieu. Le zéro anglais est toujours au milieu. Les étranglements sont toujours au milieu. On est au milieu d'une ligne, et c'est la situation la plus inconfortable. On recommence par le milieu. Les Français pensent trop en termes d'arbre : l'arbre du savoir, les points d'arborescence, l'alpha et l'oméga, les racines et le sommet. C'est le contraire de l'herbe. Non seulement l'herbe pousse au milieu des choses, mais elle pousse elle-même par le milieu¹⁰²". Lorsque l'utilisateur appréhende l'objet, il est placé au milieu d'une unité morcelée, entre-deux bords. Il est pris dans un va-et-

¹⁰² Gilles Deleuze et Claire Parnet, *Dialogues*, ouvrage cité, p.50-51.

vient entre fragments et unité. Son regard se place au milieu des mouvements s'opérant entre les bords de l'objet. Il est pris dans une zone où les *primo-objets* viennent se percuter, se heurter, provoquant un mouvement vertical, un jaillissement concrétisant le *métaobjet*. L'utilisateur capte en un unique temps, l'avant choc et l'après choc, comme un éblouissement aveuglant lui faisant perdre ses repères. Il est pris entre des bords qui avancent en face à face. L'objet apparaîtrait dans une collision confondante. Son appréhension se ferait dans ce nœud, lieu d'adhérences entre les bords.



71 Le jaillissement du métaobjet, 2010.

Il semble que nos tasses $1/2 + 1/2 = 3$, surgissent par le milieu. Elles ne sont pas dans une moitié ou l'autre. Elles sont dans la zone de contact, la colle faisant liaison entre les moitiés sur lesquelles elles se constituent. Chaque tasse réside au centre de ses deux bords. Elle est juste là où ça s'additionnent. Les moitiés poussent l'une vers l'autre. C'est à l'endroit où les poussées se rencontrent que jaillit la troisième tasse. L'objet apparaît dans une opposition. Il se trouve là où ça déborde, dans la zone de connexion, entre-deux. "L'interface [...] constitue bien une région de choix. Elle sépare et en même temps mêle les deux univers qui se rencontrent en elle, qui déteignent généralement sur elle. Elle devient fructueuse convergence¹⁰³". C'est dans l'interface que les flux de chaque composant entrent en relation. Ils s'alimentent mutuellement menant à une instance supérieure puisant ses ressources dans la convergence des contenus de chacun.



72 $1/2 + 1/2 = 3$.

¹⁰³ François Dagognet, *Face, surfaces, interfaces*, Paris, Éditions Vrin, 1982, p.49.



L'entre-deux : un vide, un affaissement par lequel l'objet fuirait d'un monde à l'autre. Un passage ouvrant sur une autre réalité. Une méta-réalité verrait le jour.

L'entre-deux serait une faille, une brèche de mise en tension et d'extension du réel.

L'entre-deux serait la localité de mise en mouvement de notre monde.



73 Gros plan d'encollage de cuir à la colle néoprène, marouflage au moyen de notre "cuillère plate".

L'objet résiderait à la jonction entre-deux bords.

Il serait dans la colle. Il trouverait son existence dans un creux englué de pâte liante.

Il se logerait au sein d'une cavité bourgeonnante entre plusieurs territoires.

Il puiserait sa réalité dans la boursofflure que la colle constitue à mi-lien des réalités qu'elle fait fonctionner ensemble.

L'objet serait-il dans une boursoffle, une distension se manifestant entre deux territoires hétérogènes ?

Serait-il une excroissance ou un débordement du réel hors de lui-même, hors de ses limites ?

L'objet est un gonflement entre ses parties, ses bords. Nous pouvons observer ce gonflement dans le *Tree Trunk Bench* de Jurgen Bey. Le tronc, seul, existe par lui-même, les dossiers de chaise sont des fragments d'assises. Ce n'est que lors de la rencontre des deux, lorsqu'il y a mise en relation, que le banc de Jurgen Bey devient *Tree Trunk Bench*. Celui-ci existerait seulement au centre du nœud qui lie les parties entre elles. C'est lorsqu'il y a interpénétration de chaque élément dans le territoire de l'autre que la structure émerge. L'appréhension de l'objet, semble se produire dans un mouvement de construction et déconstruction. Appréhender le *Tree Trunk Bench*, serait le décomposer au même instant où nous acceptons son tout, la totalité que le designer fait naître. C'est voir le tronc d'une part et les dossiers de l'autre. C'est l'utilisateur qui fait l'unité en captant les liens entre les deux bords, en captant la projection du designer. Ce serait par le captage du sens de l'objet que le lien entre les bords surgirait.



74 Jurgen Bey, *Tree-Trunk Bench*, pour Droog Design, 1999.

Faire avec des possibles, des *primo-objets*, semble correspondre à une rupture de liens avec des usages et des lieux de rencontre traditionnellement admis, c'est-à-dire des lieux de références. La pratique s'établit sur des éléments "pré-informés", puisque déjà existants et marqués de passé. Nous injectons nos propres projections, des informations nouvelles et autres. Nous déconstruisons le *primo-objet*, nous mettons en suspens ce qu'il est, son sens, nous le vidons de ses informations. Il s'agit de le rendre disponible à sa construction, ou reconstruction. Reconstruire, devient ré-informer l'objet en établissant de nouveaux rapports, de nouveaux usages et lieux... La construction de l'objet est un montage de toutes pièces opérant des transformations, soit un dépassement de la forme. Ce qui implique, aussi et surtout, des trans-positions, un déplacement de nos positions, nos relations et notre pensée de l'objet. Ce sont de nouvelles relations physiques et manipulatoires qui sont imposées et modifient la pensée de l'objet. Par la transposition dans de nouveaux champs d'appréhension, c'est le sens de l'objet qui est altéré. Sur le temps où nous percevons notre *Baladeuse de salon*, nous ne pouvons échapper à ce phénomène de composition et décomposition. Nous acceptons l'objet en



75 Baladeuse de salon.

tant qu'unité, et pourtant nous ne pouvons éviter la distinction de ses composants. Nous sommes tiraillés entre ce que l'objet est sous nos yeux et les fragments le constituant. Chaque composant fait référence à sa provenance, à des lieux et usages auxquels ils étaient rattachés avant d'entrer dans la production. "Il est plus facile de défendre le fragmenté parce que nous savons apercevoir "le tout" à travers ses parties et ses morceaux qui le représentent ("la *pars totalis*" n'est pas un vain mot)¹⁰⁴". Le fragmenté reste marqué et contenant du territoire de provenance. Nous avons à faire face à un abat-jour signalant une lampe d'intérieur vieillotte, et d'autre part une baladeuse de chantier ou de cave, qui n'a certainement rien à faire dans le séjour. Ce va-et-vient entre deux lieux est inéluctable. Il est celui qui tire notre objet d'une localité, d'une manipulation, d'un statut relationnel vers un autre. Avec la *Baladeuse de salon*, nous ne savons où nous situer : dans un chantier ? Dans une habitation ? Une maison de chantier peut-être ?

¹⁰⁴ François Dagognet, *Des détritius, des déchets, de l'abject – Une philosophie écologique*, ouvrage cité, p.99.

Par l'objet, il semble qu'un autre et nouveau rapport au monde s'ouvre entre-deux. C'est une autre version du réel qui s'impose entre les bords, au milieu. Timothy Sullivan semble imposer une version inédite de notre environnement par sa *Blender Lamp*, de nouvelles relations à l'espace de vie et à l'usage de l'objet surgissent. Un vieux blender des années 70 que nous rencontrons étrangement dans un séjour. Il a quitté la cuisine pour s'installer au salon. Dès que nous souhaitons le faire fonctionner, il ne broie plus des aliments mais il éclaire. L'instrument culinaire devient luminaire. Le designer, par le biais de l'objet, nous ouvre les portes d'un lieu vers un autre, d'une manipulation vers une autre. Face à cet état de fait, nous ne pouvons croire à l'unique fonction de l'objet. Il est instable et nous confond. Nous ne pouvons plus penser que le mixer est là pour broyer. Dès que nous pensons qu'il est lampe, nous sommes renvoyés à l'image du blender. L'objet perd son utilisateur dans des mouvements d'hésitation. Il est en difficulté pour nommer ce qui est sous ses yeux. Il hésite à choisir un parti, un angle d'approche pour se saisir de son sens. Dès qu'il opte pour une version, il bascule "tout de go" son choix vers celui tangent, et inversement. Les objets sont instables par cette



76 Timothy Sullivan, *Blender Lamp*, 2000.

impossibilité de les rattacher à une fonction fixe et permanente. Ils mêlent plusieurs territoires en une même et unique structure, ne permettant plus de stabiliser notre relation à eux. Nous observons qu'un objet sert à la fonction qui lui a été originellement assignée, mais il peut servir à tout autre chose aussi. Nous devons faire face à des compositions hétérogènes nous tirillant d'un côté puis de l'autre.

L'utilisateur est confus face aux objets de son quotidien. C'est bien dans cette confusion que se situe notre problème. L'acte de connecter des éléments disparates a pour conséquence de connecter des lieux et des champs d'expression en apparence dissemblables. Le designer construit du lien. Il rend possible ce qui ne pourrait se produire autrement que par son intervention. Le design construirait des réseaux entre des éléments, des événements, des territoires hétérogènes.

Le designer prélève des possibles dans un domaine et les relocalise dans de nouveaux territoires. À la rencontre de l'objet dans son nouveau contexte, l'utilisateur le reconnaît comme appartenant à d'autres lieux et usages. Il doit apprivoiser ces nouveaux paramètres qui lui sont imposés. Il s'agit d'accepter les

éléments dans un cadre nouveau, dans un contexte différent. Lorsque Matali Crasset imagine le pouf *Barbès* pour l'aménagement du bar *Ethno-Techno* du salon *Who's next* de septembre 1997, elle semble bien imposer une relocalisation ou une reterritorialisation, en introduisant de la mousse dans un sac-cabas en polyéthylène. Elle nous rappelle qu'il s'agit de "ce sac/cabas que l'on voit dans tous les marchés du monde, de Belleville à Bamako, de Barbès à Bangkok¹⁰⁵". Ce sont aussi ceux que l'on voit dans les terminaux des aéroports en partance pour ces destinations lointaines. Les voyageurs s'assoient et se reposent dessus en attendant leur avion pendant de longues heures. Le cabas n'est plus un simple contenant, il est devenu assise. Alors, à présent, nous pouvons dire que Matali Crasset ne s'empare pas uniquement d'un sac mais de rituels et habitudes. Elle déplace le territoire populaire du cabas, le stabilise par le biais de sa pratique. Elle extrait des réflexes communs à la rue, pour les figer dans des contextes de reconnaissance de l'anodin par l'établissement d'un élément de mobilier. Les lieux, les

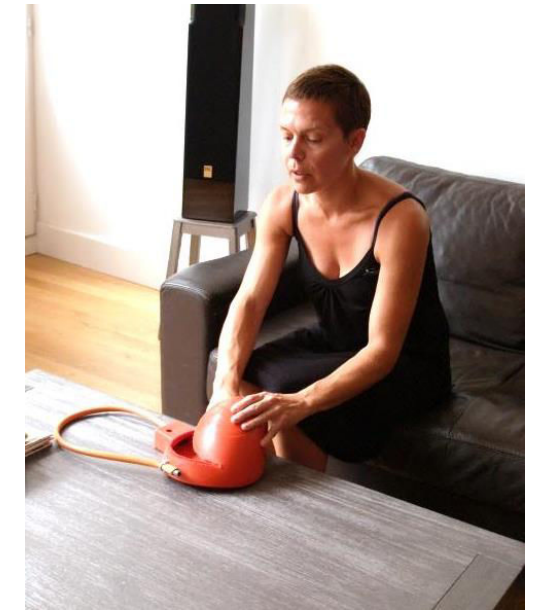
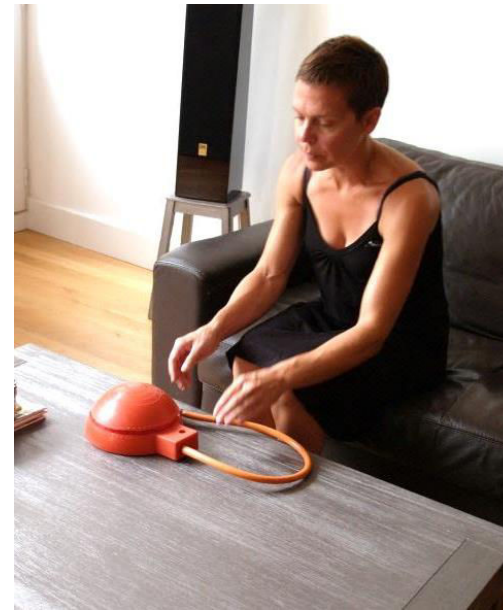


77 Matali Crasset, Bar *Ethno-Techno*, Paris, septembre 1997 et *Pouf Barbès*, *Digestion n°1*, Éditions Edra-Perignano, 1998.

¹⁰⁵ Matali Crasset, *Matali Crasset, Un pas de côté 91/02*, Paris, Éditions Somogy – Éditions d'art, 2002, p.70.

usages et repères traditionnels de l'objet sont perturbés. La pratique de design met en place des déconnexions et reconnections sous de nouvelles modalités relationnelles. Le dépassement et déplacement opérés incitent à revoir le sens de l'objet. Il s'agit de transgressions induisant des mouvements identitaires : des désidentifications et réidentifications de l'objet.

Nous pouvons observer cette perturbation de l'identité avec le cas de notre sac à main *Pump*. Un gonfleur de camping transformé en accessoire de mode, nous reconnaissons bien l'outil de camping, mais nous nous apercevons par sa manipulation qu'il s'agit de bagagerie. Dès que nous identifions notre sac, il n'est ne l'est déjà plus, il nous renvoie au gonfleur qu'il fut. Au même instant, nous percevons la "fermeture éclair", ouverture bascule aussitôt au contenant qu'est le sac... Les objets nous portent entre deux contextes. Ils nous nous placent entre deux identités. Au milieu, dès que nous saisissons une approche, il migre vers d'autres territoires, d'autres temps. Dès que nous captions ce qu'il est à présent, il nous entraîne dans les passés qu'il condense. L'objet se dérobe sans cesse. Il ne se laisse saisir.



78 *Sac Pump.*

"Les designers approchent le recyclage de nombreuses manières et pour différentes raisons. Certains proposent de recycler matériaux, matériels et déchets, ou objets devenus obsolètes comme une tentative de meilleure utilisation des ressources. Peut-être plus intéressante et combinée à cette approche, la notion de recyclage d'idées, de souvenirs et d'archétypes peut donner aux objets une dimension de longévité, recyclant ainsi des valeurs conceptuelles¹⁰⁶".

Les possibles sont porteurs de souvenirs, de lieux, d'émotions... Ce sont des "centre de forces qui tendent vers la totalité et sont naturellement, par nécessité, également préformés par celle-ci¹⁰⁷". Les *primo-objets* sont chargés de champs d'appartenances, de champs

référentiels qu'ils transportent et injectent dans les nouvelles structures auxquelles ils participent. Lorsqu'ils cohabitent dans le *métaobjet*, qu'ils le composent, chacun apporte ses territoires, ses anciennes appartenances. Ce sont des champs d'expression et d'appréhension, des territoires que chaque fragment porte en l'objet produit. Nous avons affaire à des effrangements des frontières entre les territoires, entre les lieux et les usages. Chaque élément est un "centre de forces" tendant à l'invasion des territoires connexes. L'objet insaisissable nous renvoie sans cesse ailleurs, son sens est en perpétuelle mutation. Nous avons affaire à des chaînes de présences et donc de références. L'objet fait le lien entre les domaines le composant. Notre œil se laisse emporter dans ces entrelacs, nous baladant cycliquement de fragment en fragment.

¹⁰⁶ Gareth Williams, "Réemploi", *Simply Droog*, 10+3 ans, édition française, Oostkamp, Éditions Droog Amsterdam et Stichting Kunstboek bvba, 2006, p.25.

¹⁰⁷ Theodor Ludwig Wiesengrund Adorno, *Théorie Esthétique*, Paris, Éditions Klincksieck, 1982, p.237.



79 Tejo Remy, *Chest of drawers – You can't lay down your memories*, Droog Design, Amsterdam, 1991.

You can't lay down your memories de Tejo Remy, est un exemple criant de cet entrelacs. Le meuble est aussi appelé *Chest of Drawers*, qui veut dire "commode" en anglais : ce qu'il est. Mais dans une traduction plus littérale, ce terme signifierait : le "coffre de tiroirs". La notion d'entassement induite par le coffre, semblerait être plus représentative de l'assemblage précaire de tiroirs disparates constituant cette commode. L'ensemble est marqué par la diversité territoriale des tiroirs. L'appréhender celui-ci, c'est percevoir sur le même temps : une commode, mais aussi une vingtaine de meubles différents. Remy s'appuie sur le "caractère individuel et les souvenirs contenus dans chaque tiroir¹⁰⁸", pour nous emporter dans des mouvements de construction, déconstruction et reconstruction de meubles de rangement. Notre perception est prise dans de va-et-vient entre le morcelé et unité, entre ce que cela est sous nos yeux et les territoires qu'il met en proximité.

Le fragment, dans notre pratique, est soumis à des connectivités. Des relations sont imposées entre eux. Le *primo-objet* est poussé vers la prolongation de son existence. Cette prolongation va s'opérer formellement

¹⁰⁸ Gareth Williams, *Op. Cit.*, p.26.

et nous emmener en conséquence à le faire perdurer, à lui faire poursuivre sa vie. Ce sont des segments d'objets que nous mettons bout à bout. Les actes mènent à leurs propagations spatiales dans un premier temps. Ils se prolongent mutuellement. Ils se complètent pour s'aider les uns les autres à poursuivre leurs corps et leurs vies par des poursuites structurelles. Les possibles que nous convoquons dans notre pratique sont voués à leur germination dès leurs entrées en la possiblothèque. Ils sont possibles car ils n'ont plus de considération aux yeux de leurs anciens détenteurs, et donc disponibles à entrer en relation avec d'autres. Ils sont porteurs d'un potentiel d'évolution, d'une propagation formelle et spatiale. C'est-à-dire que chaque objet sélectionné dans notre collecte est perçu en structure évolutive, vouée à se propager. C'est une masse de combinatoires, de connectivités. Il est porteur d'un devenir objet. Il est un contenu de potentiels évolutifs que nous découvrons par la performance. Le possible tend à des connexions nouvelles avec d'autres, et plus largement avec tout ce qui l'environne.

Le *métaobjet* est une surface poreuse entre les territoires qui se rencontrent sur lui. Il est un lieu perméabilité entre les domaines d'appartenances qu'il rassemble. Nous pouvons observer cela dans la série *Flames* de Chris Kabel : des luminaires constitués de bouteilles "campingaz" et de longs tuyaux. Dans *Big Blue Flames Chandelier* et *Flames*, il instaure une proximité entre l'accessoire de camping et le chandelier de salle à manger. Il relie le territoire du campement itinérant et celui de l'habitation immobile. Il met en place une perméabilité entre deux territoires et domaines d'usage, qui étaient jusque-là apparemment opposés. Lorsque nous appréhendons ces objets, nous avons affaire à un mélange entre le sédentarisme du lustre d'apparat de la pièce de réception et le nomadisme du nécessaire de cuisine frugale en itinérance.



80 Chris Kabel, *Big Blue Flames Chandelier* (2006) et *Flames* (2003), Éditions More Development.

La concrétisation des projections de l'objet ouvre des portes insoupçonnées entre des territoires. Le fouet de cuisine accède à la chambre ou au salon par exemple. Il quitte la préparation culinaire et se meut en luminaire. Il est celui au travers duquel les territoires se prolongent les uns les autres. Il nous impose des proximités. Il est l'origine d'enchevêtrements entre les domaines hétérogènes du luminaire et du culinaire. Il s'agit de créer des passages entre des sphères qui n'auraient pu autrement se rencontrer. Les *primo-objets* sortent de leurs contextes d'origine pour se recontextualiser en de nouveaux terrains. De nouvelles relations leur sont imposées. La décontextualisation implique un décrochage de l'ordre établi, un arrachage des traditions et conventions. Un écart se crée avec les conditions d'appréhension et de manipulation que nous avons développées par habitude et quotidienneté. La recontextualisation est l'accord de nouveaux contextes relationnels. L'imposition de nouvelles modalités d'appréhension devient alors l'affirmation de l'écart produit. Cet écart est une zone d'ouverture sur des relations nouvelles et insoupçonnées. Ce sont des alternatives aux rapports que nous entretenons banalement avec les objets. Nous mettons les éléments

hors-contexte. Nous les ouvrons, les rendons disponibles à des permutations et perturbations de nos relations à eux.



81 Fouet de salon.



À la jointure, entre plage et séjour, s'établissent les *Livingstones* de Stéphanie Marin.

Entre le territoire de la mer et celui de l'habitation, se dessinent ces modules de repos aux formes de galets de plage surdimensionnés, en lainage feutré aux teintes pierreuses. Entre la douce forme du pouf et l'inconfortable caillou, un espace s'ouvre à mi-chemin : les galets se creusent en lieux propices à la rêverie et au repos.

82 Stéphanie Marin, *Livingstones*, édités par Smarin, Nice, 2007.

Cette réalisation se joue entre-deux espaces géographiques, sur une zone doublement imprégnée de mer et de terre. Ils apparaîtraient au cœur de la rencontre des deux territoires, en une localité commune et non-presentie jusque-là. Cette "plage de repos¹⁰⁹" ferait co-incider deux réalités réputées incompatibles au sein de nos habitations.



¹⁰⁹ C'est ainsi que la designer évoque son projet sur : www.smarin.net.

Ni pierre, ni mobilier. Entre, c'est un autre lieu qui s'impose. Un lieu à mi-lieu de la plage et du lieu de vie. Les *Livingstones* ouvriraient un espace de divagation en bord de mer au cœur du séjour. Ils seraient une localité d'échange entre deux territoires, ouvrant sur un territoire imaginaire.

Serait-ce l'ouverture d'un monde rêvé, d'un monde utopique ?

Un univers nomade s'esquisse, effaçant la frontière entre les espaces. Entre-deux, le réel se fait mobile. Il ne se stabilise pas. L'utilisateur se trouve propulsé alternativement d'un territoire à l'autre. Il n'a aucune certitude face cette réalité. L'entre-deux se constitue en un nœud interférant au cœur de notre environnement.

L'entre-deux, c'est un lieu de voyage à la frontière entre réel et imaginaire. Le récepteur serait pris dans une localité où se dissipent les limites propres à chaque territoire. Un univers poreux, doublement imprégné sans pour autant dépendre de l'un ou l'autre, un tout autre monde voit le jour.



83 Stéphanie Marin, *Livingstones*.



84 *Eggbag.*

Nous connectons des territoires et les faisons fonctionner ensemble. Les *primo-objets* que nous utilisons sont marqués par un déficit de reconnaissance. Ils sont en déficit de liens émotionnel. Brisés, ils ont perdu leurs appartenances à une unité. Ils sont en déficit de structure et de corps. Le segment d'objet serait dans une recherche de sa partie manquante qui lui fait perdre son intégrité. C'est cela qui le pousse à se prolonger, à se combiner pour continuer à être. Les objets, récupérés pour faire, cherchent à combler ce manque. Chacun est porteur de son territoire d'origine. Il semble qu'il aille vers une alliance qui pallierait ses déficits. Ils tendent vers des liens extérieurs. Au travers des possibles, ce sont des territoires que nous manipulons. Nous baladons des champs d'expression et d'appartenance. Le territoire d'un élément ou d'un objet serait cette zone d'action et d'intervention que nous lui accordons dans notre quotidien. Dans le cas de notre sac à main *Eggbag* : une boîte à œufs en plastique associée à du cuir. Aujourd'hui, nous n'usons plus des services du contenant de plastique. Mais celui-ci ne peut se détacher de ce temps où, enfants, nous allions chercher les œufs à la ferme pendant les vacances chez les grands-parents. L'objet rappelle, porte le souvenir de la douceur des

effluves des œufs cocotte de notre jeunesse. Il est aussi cette boîte de plastique que nous portions avec fierté, tel un petit sac à main coloré. À présent, ce territoire d'enfance, l'imaginaire du sac prend réalité. Notre objet manifeste cette mémoire des tendres moments de notre enfance, il porte en lui les rêves et souvenirs colorés du passé et, les réinjecte dans notre quotidien.

Déterritorialiser l'objet, c'est mettre en place un acte d'arrachage. Une rupture impliquant son extraction du territoire que nous lui convions communément, dans une sorte d'a priori. La reterritorialisation qui s'en suit, le fait accéder à de nouveaux champs d'expression, le projette dans de nouveaux territoires de manifestation. Il s'agit d'actes opérant des translations de lieux et transgressions d'usages. Ce qui va impliquer des transformations de la pensée qui leur est accordée. Plus qu'une transformation physique, c'est une transformation du sens des éléments interpellés que nous opérons par nos déplacements.

"Un bâton à son tour est une branche déterritorialisée. Il faut voir comme chacun, à tout âge, dans les plus petites choses comme dans les plus grandes épreuves, se cherche un territoire, supporte ou mène des déterritorialisations, et se reterritorialise presque sur n'importe quoi, souvenir, fétiche, ou rêve. [...] On ne peut même pas dire ce qui est premier, et tout territoire suppose peut-être une déterritorialisation préalable; ou bien tout est en même temps¹¹⁰".

Là est bien notre embarras, nous tentons de décortiquer ces objets, de comprendre comment ils se comportent dans ces passages. Ils nous présentent deux facettes d'eux-mêmes sur le même temps : "tout est en même temps". Dès que nous nous emparons d'un possible pour faire, nous capturons un territoire, voire même des territoires, et nous les reterritorialisons tout de go dans celui de la pratique. Il glisse vers celui de la

¹¹⁰ Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Qu'est-ce que la philosophie ?*, Paris, Éditions de Minuit, 1991, p.66.

matière de designer. Et immédiatement, il redérape vers celui de la production, de l'objet. Ces dé- et re-territorialisations se font de manière synchrone. L'arrachage du possible le replace tout aussi immédiatement dans de nouvelles situations, dans de nouveaux statuts. Il glisse d'un territoire vers un autre sans même en avoir conscience sur ce temps précis. Cela est bien prémédité mais les conséquences sont d'une brutalité et d'une rapidité que nous ne les maîtrisons que peu au temps du "faire".

La déterritorialisation de l'objet s'opère par les ruptures que nos actes créent au sein des éléments. Ce sont des mouvements arrachant les liens de l'élément avec le réel, pour les basculer dans de nouveaux contextes. Ces nouveaux cadres d'expression vont altérer et réinterpréter ces liens. Nous nous les réapproprions autrement. La recontextualisation ouvre ainsi sur la reterritorialisation : l'ouverture sur un nouveau territoire. "Si la "connexion" marque la manière dont les flux décodés et déterritorialisés se relancent les uns les autres, précipitent leur fuite commune, [...] la "conjugaison" de ces mêmes flux indique plutôt leur arrêt relatif, comme un point d'accumulation qui bouche ou colmate maintenant les lignes de fuite, opère une

reterritorialisation générale, et fait passer les flux sous la dominance de l'un d'eux capable de les surcoder¹¹¹". Ce surcodage des possibles d'un contexte vers un autre s'opèrerait dans un mouvement de translation. Ce serait un mouvement libérateur des limites du territoire de provenance, pour se répandre dans le nouveau qui lui est assigné. Les codes fuient et se colmatent avant de se dissiper dans le nouveau territoire. La libération est un affranchissement des premiers codes, pour les emporter dans vers un "surcodage". Cette notion de "surcodage" est à attendre en tant qu'ajout de codes nouveaux sur les codes anciens. Un affranchissement des conventions qui l'ancraient dans un réseau d'appréhension. L'affranchissement n'est pas limitatif, mais au contraire, en augmente le champ d'intervention par ses additions de territoires.

¹¹¹ Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Capitalisme et Schizophrénie 2 – Mille Plateaux*, ouvrage cité, p.269.

Notre *Théière de voyage*, une théière enfermée dans un bloc de carton, est une addition territoriale. Il y a addition des champs propres à chaque élément présent en ce *métaobjet*. Le carton renvoie au voyage, au déménagement pour lequel il faut protéger les objets. La théière est pour sa part un objet fragile destiné à la dégustation du fameux breuvage. Celle-ci, par sa relation avec le matériau protecteur, se dote d'une possibilité d'itinérance. Les deux bords se dé- et re-territorialisent l'un l'autre par leur fréquentation. Le carton prend part au service du thé et le récipient, pour sa part, s'enrichit de nomadisme. Ils s'épaulent, et s'offrant des ouvertures mutuelles sur des territoires nouveaux, des fonctions nouvelles par conséquent.

L'objet est entendu en tant que structure ouverte. L'objet ouvert est le lieu "de coexistence ou de simultanéité des deux mouvements (décodage-déterritorialisation d'une part, et d'autre part surcodage-reterritorialisation)¹¹²". Il est prédisposé à subir des entrées et des sorties de flux. Il est une surface poreuse entre ses territoires. Ce n'est pas un objet hermétique qui imposerait une seule entrée, une unique fonction. Au

¹¹² *Ibid.*, p.269.

contraire, il propose plusieurs possibilités, sa fonction utile est dépassée au profit de sa multiplicité. L'objet ouvert est une masse de possibles. Il est celui qui est disponible à des combinaisons, à des modifications. Il est propice à des déplacements, des réagencements. Il



85 *Théière de voyage*.

est le lieu où des territoires externes peuvent s'immiscer, se reterritorialiser. L'objet ouvert est une sorte d'éponge à territoires. Il est apte à assimiler des références externes en vue du comblement de ses déficits. Il devient ainsi zone d'absorptions et chevauchements de terrains auxquels il ne semblait pas avoir accès. Il s'ouvre sur des fonctions latentes, d'autres fonctions que notre parade a fait monter en surface. L'objet se définit en tant qu'ouvert dès qu'il prend de la distance avec lui-même, avec sa fonction d'origine. Cette distanciation nous met dans une incertitude face à son identité. Il se fait volume vacant, s'ouvrant sur d'autres fonctions internes qui n'attendaient qu'à s'exprimer. Il déploie des lignes de fuites vers d'autres territoires, tout en se laissant pénétrer par celles développées par ceux-ci. Dans l'objet ouvert, il n'y a pas de dé-codage, mais des sur-codages. Un décodage serait l'ablation des territoires et des codes propres à chacun. Ce serait comme vider l'objet pour le remplir à nouveau avec ce qu'on voudrait lui faire porter. Au contraire, notre pratique conserve et s'appuie sur ce qui reste de l'objet. Nous pouvons observer cette sauvegarde des origines des pièces de notre service *Flip-flop*. On conserve les liens externes, et on les connecte entre eux par un masque noir. On additionne, on

augmente par le sur-codage. Le préfixe "sur" induit un ajout. On prend appui sur ce qui est, sur l'existant. On marque par-dessus, en plus, pour induire des liens et faire apparaître l'addition à une famille nouvelle. Il est nécessaire qu'il y ait trace de code, d'appartenance pour poser dessus, additionner et donc construire en fonction de ce qui est déjà présent. Le sur-codage impliquerait une reconnaissance d'un code antérieur, et l'addition d'un nouveau code laissant percevoir en filigrane les territoires précédents.



86 *Flip-flop*.

Le *métaobjet* est porteur de sa diversité territoriale. Les adjonctions de domaines d'expression sont des augmentations des dimensions de chaque composant. Nous sommes emportés dans un cycle de montage et démontage de l'objet. Nous passons d'un territoire vers un autre. Nous hésitons entre les différents partis proposés par la composition. Nos objets sont des figures réversibles. Ils ne nous imposent pas un angle d'approche majeur ou dominant. Ils seraient une sorte de cube de Necker, où nous sommes partagés entre plusieurs entrées, occasionnant des visions différentes de la même unité. L'objet nous laisse percevoir une facette de lui-même, dès que nous nous en saisissons, il bascule ailleurs. Il ne se laisse saisir, il nous emporte toujours dans d'autres lieux, d'autres territoires. Ce sont des chaînes de références, des chaînes de présences auxquelles nous faisons face. Les multiples connexions intensifient la présence de chaque bord. Il comble ses lacunes en puisant de toutes parts de quoi poursuivre. Chaque participant reprend existence, amplifie sa présence en s'appuyant sur celui qui lui est additionné.

Faire rhizome, 1+1=3.

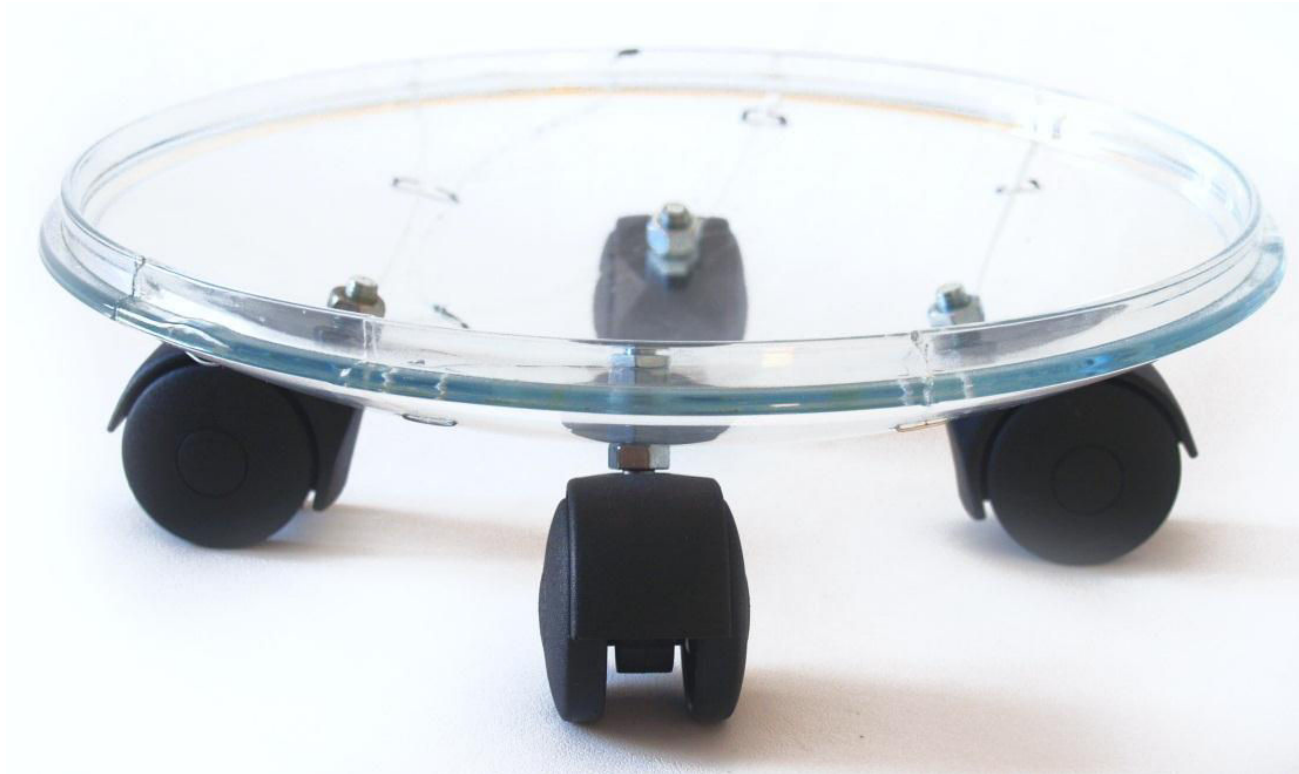
Le designer agglomère des champs référentiels, des territoires les uns avec les autres. Il produit un agglomérat : une contraction de sphères hétérogènes. Le verbe agglomérer vient du latin *agglomerare*, renvoyant aux actes de "rattacher, réunir"¹¹³. Il ne s'agit plus d'amasser, mais de lier, de réunir des possibles hétéroclites, des territoires hétérogènes. Le fait de réunir induit une considération particulière à l'union, aux liens mis en place par la pratique. Le designer crée des réseaux de substances, de contenus. Une pratique agglomératrice produit des liens, des zones de passages. Les territoires fonctionnent ensemble, les uns avec les autres. Ils sont interdépendants. Il y a circulation dans et entre les parties. Les actes développés par le designer sont des mises en relation, des réorientations d'événements et de possibles. Il les fait évoluer dans de nouvelles directions auxquelles ils ne se seraient pliés de leur propre gré. Les possibles accèdent à de nouveaux territoires par les proximités imposées. Il semblerait qu'il

¹¹³ CNRTL, définition d'"agglomérer" du dictionnaire académique 9^{ème} édition.

soit question de création d'extensions. Le designer met en place des rapports de prolongements et étirements.

Nos productions sont agencements de possibles hétérogènes. Ils sont connexion entre des éléments disparates. Ils se construisent à partir de... Ils rapprochent et unissent des fragments qui se trouvent sur leur chemin. Plus qu'agglomérats, ils seraient amalgames puisque nous avons affaire à une "alliance d'éléments hétérogènes et parfois contraires"¹¹⁴. L'amalgame opère des relations au caractère surprenant et inattendu. Nos *métaobjets* sont constitués de divers composants, aux origines toutes aussi diverses. Ils entraînent dans leur agencement les territoires de chacun des participants. Nous sommes dans une prolifération de l'objet. Les possibles se mettent en relation les uns avec les autres, s'associent au profit d'une structure supérieure. L'association comprend l'objet matériel mais aussi les domaines auxquels il renvoie. Nos objets seraient des amalgames au sens où, chaque participant s'imprègne des territoires propres à celui qui l'avosine, qu'ils se diffusent les uns dans les autres, s'allient dans une structure supérieure. Le

¹¹⁴ Idem, définition d'"amalgame" (www.cnrtl.fr/definition/amalgame).



87 Cruiser-lid.

*Entre le récipient de cuisine et les roulettes de penderies commerciales, un mouvement s'impose.
Un plat itinérant, nomade, se met à sillonner nos espaces de vie.*

métaobjet se constitue de ce qu'il accroche sur son passage. Chaque bord se nourrit par addition de territoires connexes. L'addition est entendue en tant que mise en commun de compétence au profit de l'unité constituée. L'objet serait amalgame par le fait de joindre en lui les champs référentiels de ses parties. Il serait une masse qui avance par ajout et absorption de ce qu'il rencontre et le compose.

L'amalgame est un "alliage de mercure avec un autre métal¹¹⁵". Il s'agit d'une alliance entre éléments de même espèce, mais de nature différente. Dans notre pratique, il s'agit d'éléments issus de la sphère objectale, mais appartenant à des univers disparates. L'assemblage opère par association, mise en commun des spécificités de chaque ingrédient. Dans nos productions, il y a adjonction entre les parties. Au sein de l'alliance chacun se nourrit des particularités de l'autre, se dote des valeurs accordées à son pendant. "Le mercure dissout l'or et l'argent : il les absorbe, sans qu'on puisse s'en aviser, ce qui permettait aux alchimistes comme aux manipulateurs, chargés des "récréations" d'en imposer. Tous usaient d'un mercure qui tenait en lui quelques

¹¹⁵ *Idem.*

grammes des métaux les plus précieux. Et comme le dissolvant se volatilise facilement, ils chauffaient la préparation et obtenaient l'or et l'argent "à l'état nu"¹¹⁶". Dans l'amalgame, il y a interpénétration, diffusion et imprégnation des territoires externes. Chaque bord absorbe le territoire qui lui fait face, le fait sien pour se fondre dans l'unité. Les éléments deviennent poreux, se laissent infiltrer et infiltrent ce qui les jouxte. Lorsque le possible s'empare de territoires avoisinants, dans ce même mouvement, il s'empare de domaines d'intervention, de contextes d'appréhension et manipulations.

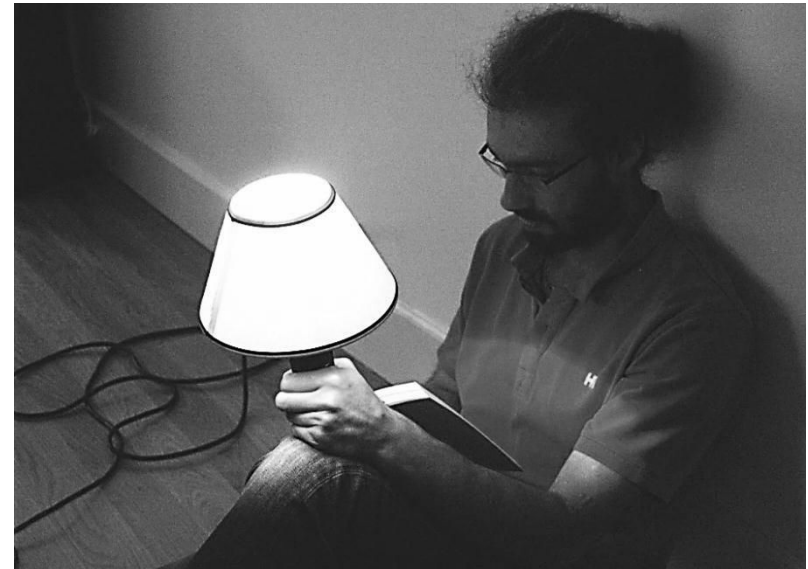
Chaque possible est porteur d'un devenir. Il entretient des rapports extensifs, il tend à se prolonger. Il est porteur d'une éventuelle propagation vers la pratique. Il procède par étirements et extension de son sens. Lorsqu'une baladeuse d'ouvrier, participe à l'établissement de notre *Baladeuse de Salon*, elle introduit avec elle des lieux, des manipulations, des contextes dans lesquels nous la rencontrons ordinairement. Même extraite de son contexte, les territoires de la construction,

¹¹⁶ François Dagognet, *Des détritius, des déchets, de l'abject – Une philosophie écologique*, ouvrage cité, p.37.

de la cave, ou de l'atelier de mécanique persistent et se propagent au sein du luminaire. Celui-ci s'étire entre les territoires qui le bordent. Chaque partie réactive ses territoires respectifs au temps de l'appréhension. Notre luminaire est jonction entre l'atelier du garagiste et le chevet de la grand-mère. Il connecte deux lieux, deux usages : l'espace intérieur de l'habitation, la chambre à coucher et son extérieur, le garage ou l'atelier... La *Baladeuse de salon* s'étire entre ses bords, entre les territoires ou champs d'intervention qu'elle met bout à bout. L'objet fait rhizome par les connexions qu'il impose entre plusieurs territoires.

Entre, il tend sans cesse vers ses extérieurs, il renvoie aux territoires qui le composent. "Dans un livre comme dans toute chose, il y a des lignes d'articulation ou de segmentarité, des strates, des territorialités ; mais aussi des lignes de fuite, des mouvements de déterritorialisation et de déstratification¹¹⁷". Chaque possible est segment d'objet ou d'événement. Il est une strate dont s'échappent des particules qui se diffusent dans la production. Il tend à repousser ses propres

¹¹⁷ Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Rhizome – Introduction*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1976, p.9.



88 *Baladeuse de Salon.*

limites. Il nous fait naviguer entre les liens qu'il tisse, nous ramenant à l'identifier et le réidentifier régulièrement. L'objet semble construire son identité dans les relations qu'il met en place. Les territoires impliqués par les bords ne cessent de circuler en lui, et se diffusent par les relations instaurées entre les parties. Les objets se font étirements de territoires. Ils créent des transferts territoriaux par les glissements qu'ils occasionnent entre les espaces, les gestuelles... les champs d'expression.

Le *Tree Trunk Bench* de Jurgen Bey semble opérer un glissement entre l'espace naturel et l'espace urbain. Lorsque nous le rencontrons dans notre environnement urbain, il éveille des souvenirs de balades en sous-bois. Le designer nous renvoie à l'imaginaire des marches en forêt, où las de randonner, nous nous asseyons sur une souche ou un tronc à nos abords. Par l'adjonction de dossiers à une grume, il matérialise cet imaginaire en créant une proximité entre deux contextes, entre l'assise fortuite en campagne et le banc citadin. "C'est du transfert de l'objet-matière d'un contexte à un autre – créant des associations inconscientes et instinctives – qu'émanent surprise et imaginaire¹¹⁸". La surprise et l'imaginaire du *Tree Trunk Bench* semblent être directement liés au rapprochement entre les deux parties qui induisent la proximité entre deux circonstances. L'imaginaire résiderait dans l'arrachage de l'élément pour le balader en d'autres territoires. C'est lorsque nous prenons de la distance avec l'objet et ses fonctions utiles lors du déplacement, pour lui en accorder de nouvelles dans son remplacement, que l'imaginaire sourd.



89 Jurgen Bey, *Tree trunk bench*, pour Droog Design, Amsterdam, 1999.

¹¹⁸ Pénélope de Bozzi et Ernesto Oroza, *op. cit.*, p.24.

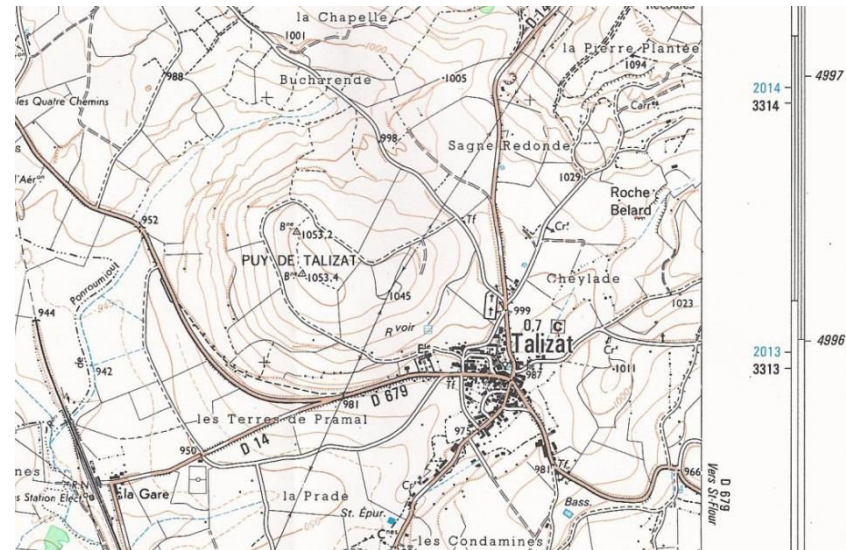
A priori, un objet est conçu pour répondre à un besoin ou problème précis. L'ergonome, par exemple, cherche à favoriser la relation entre un utilisateur et l'objet... Favoriser les relations, c'est-à-dire provoquer des gestuelles et des comportements vis-à-vis de ces derniers. Il va donc induire des liens précis entre l'objet et le corps. Il va imposer une pensée de l'objet. L'objet imposerait ses propres règles à l'utilisateur.

Dans notre pratique, l'objet ne nous impose pas une relation de contrainte, il ne nous soumet pas à un seul et unique usage. L'objet est ouvert. Ouvert car il tend à se ramifier, à se prolonger vers d'autres territoires, et donc vers d'autres fonctions. L'objet ouvert n'est pas enfermé dans une unique fonction, comme le quotidien voudrait nous le faire croire. Il propose une multiplicité de gestuelles et contextes d'usage. Il est multiple par les diverses entrées qu'il propose, ouvrant ainsi sur de multiples relationnels. L'objet ouvert serait une passerelle entre des lieux, des habitudes, des usages et relations. L'objet ouvert est un nœud dont s'échappent des lignes de fuite, extensions sur l'extérieur. Sa structure est vouée à la multiplicité des liens. Il tend à se répandre. L'objet ouvert est celui qui cherche à se développer, à opérer des croisements avec ce qui

l'environne. Il est disposé à se combiner avec d'autres dans un mouvement de prolifération de son unité. L'objet est une sorte d'organisme. Sa croissance procède par variation et expansion. Il se répand tel un végétal. Un organisme-objet qui se perpétue, en développant un système racinaire au niveau de ses zones de ruptures. Ce sont des zones à double sens, de prolongation vers un autre fragment, en vue de la constitution d'un réseau. Ces réseaux ne font pas que s'échapper mais se développent à double sens. Les liens sont entre les morceaux composant l'objet. La racine serait un lien autonome, exerçant des poussées en tous sens, s'implantant entre les fragments.

L'objet se nourrit par addition. Il ne se mélange pas, mais il s'étire par addition et envahissement. Des chaînes de territoires et de champs d'expression apparaissent. L'objet n'est pas contraction de territoires comme l'amalgame pouvait l'induire, mais il est expansion, un organisme qui se propage et gagne des terrains. Il forme des sortes de stolons entre le possible et de nouveaux contextes. Il se diffuse aux alentours.

Le service *Topoware*, de Karola Torkos et Alexandra Deschamps-Sonsino, est au cœur du rapprochement entre des éléments de vaisselle et la carte géographique. Les deux designers créent un passage entre le territoire de la cartographie et celui du culinaire. L'utilisateur est pris entre la dégustation d'un mets et la topologie de l'espace du récipient. Les *Topowares* produisent un rapprochement, entre le repérage topologique et l'espace nutritif de la vaisselle. L'objet proposerait ici une cartographie, une évaluation des reliefs ou volumes des denrées disposées dans les plats.



90 Karola Torkos et Alexandra Deschamps-Sonsino, *Topoware* et carte topographique d'Auvergne.

Ce rhizome fait de carte et de vaisselle, ouvre sur des scénarios alternatifs au repas, de nouvelles modalités relationnelles à la nourriture. L'objet se fait étirement, ou plutôt jonction entre deux domaines apparemment opposés. Il relie la gestion de l'espace à la quantité d'aliments contenus par le récipient. Cet amalgame créerait une proximité entre la gestion de l'espace et la gestion de l'alimentation, entre l'évaluation et la mesure d'un lieu et ses volumes, et ceux d'un apport en nourriture. L'objet est un resserrement, lien entre deux contextes pensés jusque-là hétérogènes. Dans cette alliance chaque bord garde son identité, tout en participant d'un projet commun. C'est-à-dire que nous voyons bien les éléments de la série *Topoware*, et en même temps nous distinguons les deux territoires joints. Il y a persistance du composé en l'unité. Il est un aller-retour, un va-et-vient entre diverses activités et gestes mesureurs, divers contextes et usages. Il s'étire d'un lieu vers un autre, d'un usage vers d'autres.



91 Karola Torkos et Alexandra Deschamps-Sonsino, *Topoware* 2007.

L'objet a une fonction rhizomique. Il est une sorte de "tige souterraine vivace plus ou moins allongée, ramifiée ou non, pourvue de feuilles réduites à l'état de très petites écailles, émettant des racines adventives¹¹⁹". Le possible serait comme un tronçon de rhizome. Il est objet en latence. Il attend les conditions et rencontres favorables à son développement ou prolongation. Nos productions se composeraient donc d'éléments en dormance, prêts à germer. Il exerce des poussées vers l'extérieur. L'objet forme un réseau, un agencement de territoires distincts et solidaires en même temps. Le possible est apte à s'ouvrir et se ramifier. Il s'adjoint à un réseau. Il tend à se prolonger, se répandre et s'additionner dans l'établissement d'une pratique rhizomique.

Le rhizome se développe sur des "principes de connexion et d'hétérogénéité : n'importe quel point d'un rhizome peut être connecté avec n'importe quel autre, et doit l'être¹²⁰". Le designer développe des objets rhizomiques. Il met des champs ou territoires hétérogènes bout à bout, les fait fonctionner ensemble



92 Plats à pattes.

¹¹⁹ CNRTL, définition "rhizome" (<http://www.cnrtl.fr/definition/rhizome>)

¹²⁰ Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Rhizome*, op.cit., p.18.

dans sa production. L'objet évolue par excroissances. Il se compose par ramifications. Les rapprochements sont hétérogènes, mais "ça" fonctionne tout de même. Le rhizome est pure variation. L'excroissance ne prend pas en charge une quelconque harmonie entre les éléments. Ce qui est rapproché est là pour s'unir et faire émerger de l'objet, la pratique. Nos *Plats à pattes* sont des volumes de verre greffés de pieds de lits ou de chaises, au gré des rencontres. Ces objets sont générés par connexions de possibles hétéroclites. C'est le point de connexion qui fait l'unité. Le rhizome est un réseau morcelé. Il est un rassemblement d'éléments autonomes sous le couvert d'une globalité. Il est un système multicomposé. Il procède par alliance et non par filiation. Il y a rapport entre les parties pour faire émerger l'objet. Le possible ne se fond pas dans la structure, il conserve ses spécificités. Il est participatif du *métaobjet*, du rhizome. L'alliance est addition visant le devenir de ses possibles. Elle n'est pas un mélange qui dissoudrait les bords.

"Le devenir est toujours d'un autre ordre que celui de la filiation. Il est de l'alliance. Si l'évolution comporte de véritables devenirs, c'est dans le vaste domaine des *symbioses* qui met en jeu des êtres d'échelles et de règnes tout à fait différents, sans aucune filiation possible [...]. Nous préférons alors appeler "involution" cette forme d'évolution qui se fait entre hétérogènes¹²¹".

L'évolution induirait l'aliénation du possible au sein de l'objet. Elle impliquerait un mélange, une dissolution de des caractéristiques, un changement de nature du possible dans le *métaobjet*. Ainsi, dans notre pratique nous préférons le terme d'"involution" car chaque possible garde ses qualités et spécificités. Il porte ses compétences à un ensemble qui demeure hétérogène. C'est en cela que l'objet est rhizome, chaque territoire ou élément comparissant reste autonome tout en étant participatif. C'est une collaboration de strates

¹²¹ Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Capitalisme et schizophrénie 2, Mille Plateaux*, op.cit, p. 291-292.

signifiantes au sein d'un réseau qui trouve son sens au centre des frictions entre les couches hétérogènes.

Nous faisons avec des éléments ouverts, avec leurs entrées et leurs sorties. Tous sont connectables en n'importe quel point, tant que nous avons des zones de passage. Tant que nous avons des entrées et des sorties qui permettent aux flux de circuler. L'objet rhizome est poreux : des flux circulent et lient les morceaux. Ce sont ces circulations qui font la cohérence de la structure. Le flux liant fait l'unification, induit une cohésion de l'objet. S'emparer de possibles et les agencer pour les faire fonctionner ensemble dans un nouvel agencement, c'est s'emparer de flux et les faire circuler dans des circuits alternatifs. C'est faire bifurquer des intensités et contenus dans un réseau. C'est reprendre les objets et leurs liens externes, les faire siens. Nous en faisons notre matière, la matière de notre pratique. Nous reprenons des flux, que nous faisons re-circuler sous de nouvelles modalités. Nous les orientons dans de nouvelles configurations, dans de nouveaux circuits. Il s'agit même de joindre des flux, de les connecter et les additionner entre eux. "L'autre manière de recommencer [...], c'est reprendre la ligne interrompue, ajouter un segment à la ligne brisée, la faire passer entre deux rochers, dans un

étroit défilé, ou par-dessus le vide, là où elle s'était arrêtée¹²²". Notre pratique semble reprendre des lignes interrompues, les prolonger et les plier à nos projections. Nous procédons par étirements. Étirements de possibles, étirements territoriaux. Les extensions produites par les valeurs-ajoutées sont aussi des ajouts de champs d'expression.

Les *Chaises Travesties* de Matali Crasset, sont des assises en aluminium recouvertes de mousse de caoutchouc découpée de façon à laisser apparaître les contours d'assises fameuses de l'histoire du design. Nous avons une proximité, un plaquage qui s'opère entre la chaise minimaliste de la designer et les silhouettes du *Modèle n°14* de Michael Thonet, de *Animali Domestici* d'Andréa Branzi ou encore, le *Modèle 3107, Série 7* de Arne Jacobsen. Il semble qu'il y ait une fonction rhizomique au sein des *Chaises Travesties* de Matali Crasset, par le plaquage étirant ses chaises en aluminium sur le champ historique du design. Il y a addition de deux chaises distinctes au sein d'une seule et unique en apparence. La chaise se fait lieu de rencontre par superposition, collage de l'assise d'aluminium et du

¹²² Gilles Deleuze et Claire Parnet, *Dialogues*, ouvrage cité, p.50.



94 Matali Crasset, *Chaises Travesties*, Peyroulet & Cie, Paris, 2000.



93 Andrea Branzi, *Animali Domestici* (1985), Michael Thonet, *Chaise n°14* (1859) et Arne Jacobsen, *modèle 3107 série7* (1958).

contour d'un best-seller du design. Les *Chaises Travesties* s'étirent entre la structure métallique et les références empruntées. Elles s'additionnent des territoires. L'assise se loge entre le métal et les fameuses silhouettes. Il y a cohabitation de plusieurs assises en une seule, voire même, il y aurait trois assises : celle en métal, celle qui est absente, et la travestie entre-deux. Ces chaises ont une fonction rhizomique par la cohabitation d'hétérogènes mis bout à bout par la designer.

L'objet crée des ponts entre des territoires hétérogènes. Il fait fonctionner ensemble des contenus, les flux propres à chaque bord, les joignent dans un nouveau réseau. Il y a addition de flux. Nous avons affaire à un nouveau circuit dans lequel les intensités propres à chacun vont pouvoir se propager, liant la nouvelle structure et faire du morcelé une unité. Cette intensité propre au possible tend à sortir de l'enveloppe dans laquelle elle est maintenue, pour se répandre en direction de celui qui est tangent. C'est lorsqu'il y a rencontre et mélange entre les territoires, et que chacun tend à s'approprier celui qui le jouxte, que les flux se font unifiants, unissant leurs forces pour faire un. À la manière de deux aimants s'attirant par circulation d'intensités, transmission d'énergies entre les morceaux.

Un flux coagulant se concrétise entre les parties. Notre œil, à cet instant, voit deux parts et en même temps, un seul objet. L'appréhension de l'objet est le captage des flux unifiant qui circulent entre les parties. Le flux est coagulant lorsqu'il traverse indistinctement toutes les parties. Ce sont des mouvements unifiants, des forces qui se propagent dans la composition. Se saisir de l'objet, c'est se saisir des flux parcourant l'objet. Le flux coagulant force la pensée du tout entre ses parties. Notre plastron *Folioles*, semble fonctionner ainsi. Il est composé d'un ruban de cuir et de branchages d'arbre en plastique d'un jeu d'enfants. À sa perception, nous ne pouvons éviter la navigation du regard entre les fragments de plastique vert et l'anneau de cuir. Entre les deux un fil de coton vert fait le lien. Il matérialiserait peut-être un courant, un flux coagulant les bords en la totalité du *métaobjet*, le collier. Les parties ne fusionnent pas. Elles ne font pas un, l'œil semble faire le lien entre les tronçons de ce rhizome, en saisissant les flux qui circulent entre les parties. "Le rhizome en lui-même a des formes très diverses, depuis son extension superficielle ramifiée en tous sens jusqu'à ses



95 *Folioles*.

concrétions en bulbes et tubercules¹²³". Ce sont des lignes de fuite qui font saillie du fragment pour se connecter avec celui qui le jouxte. L'objet est au centre d'une articulation entre éléments, entre territoires. Il est composé de segments qui trouvent des arrangements entre eux pour fonctionner ensemble et faire objet.

"Un rhizome peut-être rompu, brisé en un endroit quelconque, il reprend suivant telle ou telle de ses lignes et suivant d'autres lignes [...] La plus grande partie peut être détruite sans qu'il cesse de se reconstituer¹²⁴".

Ce sont des poussées de l'intérieur vers l'extérieur qui s'activent au sein de la production. Par ses lignes de fuites qui affleurent, il fuit sans cesse entre ses bords. Il fuit d'un territoire à l'autre. Il est habité de mouvements. Il avance par capillarités. Comme la goutte d'encre qui tombe sur un morceau de toile... Elle ne reste pas limitée à son seul point d'impact. Elle gagne de

¹²³ Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Rhizome - Introduction*, ouvrage cité, p.18.

¹²⁴ *Ibid.*, p.27.

nouveaux terrains. Elle suit les fils, avance. Elle se répand. Jusqu'à ne faire qu'un avec le maillage qu'elle envahit. L'objet rhizome se répand dans l'espace et il conquiert des territoires, avance, saute de l'un à l'autre. "Le rhizome procède par variation, expansion, conquête, capture, piqûre¹²⁵". Il s'empare de ce qui l'entoure pour gonfler et alimenter son organisme, pour aller toujours plus loin. Les zones de connexion sont zones de prolongation et d'extériorisation du fragment. Il s'aboute des territoires, sort de lui-même pour aller vers un lui-même augmenté. La fonction rhizomique de l'objet ne s'opère que si les éléments sont ouverts et donc aptes à se connecter. La notion d'ouverture induit l'idée d'un objet laissant entrer en lui les extensions de ceux qui l'avoisinent, et en même temps leur transmettant une part de lui-même. Il exerce des poussées vers son extériorité et subit des entrées. Il est surface de double échange, d'échanges de flux. Il laisse échapper de son contenu et se remplit au même instant d'afflux externes. L'objet ouvert se distingue par sa capacité de circulation à double sens. Les bords existent les uns en rapport avec les autres.

¹²⁵ *Ibid.*, p.62.

La fonction rhizomique de l'objet semble résider au cœur des échanges entre hétérogènes qui se produisent sur lui. Il est composé de lignes de fuites l'emportant au-delà de lui-même, plus loin. Il s'articule au centre de mouvements de déterritorialisation et reterritorialisation. L'objet rhizome procède par "captures de code, plus-value de code, augmentation de valence, véritable devenir, devenir-guêpe de l'orchidée, devenir-orchidée de la guêpe, chacun de ces devenirs assurant la déterritorialisation de l'un des termes et la reterritorialisation de l'autre, les deux s'enchaînant et se relayant suivant une circulation d'intensités qui pousse la déterritorialisation toujours plus loin¹²⁶". Il s'opère au centre de mouvements, de rapports entre des possibles hétérogènes et leurs territoires respectifs, les propulsant dans de nouveaux contextes d'intervention, d'autres territoires. Ces mouvements dé- et re-territorialisant, ces échanges, nourrissent l'objet et l'entraînent toujours plus loin en d'autres et nouvelles contrées. L'objet rhizome s'étire pour gagner des terrains, se répandre vers des territoires auxquels il n'avait encore accédé. Il tend à repousser ses limites. L'objet rhizome, par combinaisons,

¹²⁶ *Ibid.*, p.29-30.

s'adjoit des fonctions. Ou plutôt, il crée des passages entre un usage et un autre, un lieu et un temps, et un second...

Le *Berlino Bench* de Martino Gamper semble se construire sur un va-et-vient, un échange entre territoires. Il crée des passerelles entre les milieux d'appréhension hétérogènes des assises dont il use dans sa réalisation. Plusieurs chaises, plusieurs lieux,



96 Martino Gamper, *Berlino Bench*, mobilier de récupération, réalisé avec Raine Spehl, à Berlin.

contextes d'usage... Plusieurs territoires apparaissent sur ce banc. Le *Berlino Bench* s'étire entre de multiples espaces privés d'habitation et celui du domaine public. Les intérieurs migrent vers l'espace extérieur. Privé et public font rhizome. La rue se dote d'intimité, instaure une ambiance conviviale par son aboutement d'éléments issus de l'univers privé. Les usages et les circonstances de vie qui prennent lieu en l'habitation seraient propulsés dans la rue. L'espace public, dans cet échange, se ferait salon où l'utilisateur pourrait engager des conversations avec d'autres convives de la ville. L'habitation se déterritorialise dans la rue et la rue dans le privé. Ces espaces réputés antinomiques se prolongent mutuellement, échangent leurs valeurs et leurs codes sur le banc de Gamper. L'objet migre entre les lieux, des usages, entre divers territoires. Nous observons ici le nomadisme de l'objet. Il n'est pas fixé, il se déplace sans cesse, envahissant d'autres territoires dès qu'il perçoit une brèche où s'engouffrer. Nos objets passent entre les domaines d'appréhension et d'usage qu'ils aboutent les uns aux autres. Ils se meuvent sans cesse en d'autres régions. Ils nous emportent dans un voyage au centre de dimensions insoupçonnées de notre monde.

Montage, démontage : "cut-ups aidés".

Le designer développe des objets rhizomes. Il prolonge ses possibles selon une stratégie connectrice, dont "n'importe quel point peut être connecté avec n'importe quel autre, et doit l'être"¹²⁷.

Le designer puise aussi dans son fonds des fragments de réel, de territoires. Le bricoleur de Lévi-Strauss est embarrassé par son ensemble dont "les combinaisons possibles sont limitées par le fait qu'elles sont empruntées à la langue où elles possèdent déjà un sens qui restreint la liberté de manœuvre, les éléments [...] sont "précontraints"¹²⁸". Le design s'affranchit de la précontrainte de ce qu'il emploie, il n'en a que faire. Le designer prend ses aises vis-à-vis de ses possibles, il se permet tous les actes à leurs égards.

Le designer ne se laisse pas embarrasser par l'entrave de la précontrainte des possibles. Il est à la recherche d'"une nouvelle optique". Cette optique, ce nouvel angle d'approche, se concrétiserait par l'imposition d'actes et projets réorientant. Notre pratique

¹²⁷ Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Rhizome – Introduction*, ouvrage cité, p.18.

¹²⁸ Claude Lévi-Strauss, *La Pensée sauvage*, Paris, Éditions Plon, 1962, p.29.

de design semblerait entretenir une certaine proximité avec le cut-up. William S. Burroughs, dans les années soixante-dix, "était à la recherche de quelque chose, d'une nouvelle optique capable de donner une dimension à l'immense quantité de notes accumulées [...] Le *cut-up* était cette "nouvelle optique"¹²⁹". Tout comme lui, le designer cherche à trouver des solutions aux possibles accumulés, à les renouveler. Le "renouvellement" consisterait dans l'attribution d'un nouveau regard, dans la provocation d'un regard neuf sur des événements anodins. Il cherche à réattiser un intérêt, un retour sur notre relation au monde par sa redécouverte. Il vise à accorder des possibilités nouvelles, à révéler des alternatives sous-jacentes, aboutissant à une reconsidération. Le designer cherche des moyens de révéler de nouvelles dimensions ou des dimensions cachées à ses possibles. Dans notre pratique, nous développons des actes ouvrant des variations de l'existant. Nous procédons par ajout, addition. Nous faisons rhizome, nous mettons en réseau des éléments

¹²⁹ Gérard-Georges Lemaire, "24 points de suture posés par Gérard-Georges Lemaire et 3 points d'ordre de Brion Gysin", dans *L'Œuvre croisée*, traduit de l'américain par Gérard-Georges Lemaire et Christine Taylor, Paris, Éditions Flammarion, Collection Connections, 1976, p.10.

hétérogènes, les uns avec les autres. Nous sommes dans une stratégie involutive. Le service à thé *Flip-flop* réside au centre d'un réseau multicomposé. Chaque tasse du service appartenait à un service antérieur. Elle renvoie aux ensembles dont elle est issue, et dont elle a été isolée. Marquée par ses territoires d'origine, elle est signe de réseaux antérieurs. Ces éléments n'ont aucun lien entre eux, autre que notre volonté de les faire fonctionner ensemble. Nous leur imposons un masquage noir qui instaure les modalités d'un nouveau réseau, elles refont service. Nous mettons en place des proximités propagatrices. Des relations nouvelles s'imposent entre des objets qui n'auraient pu se rencontrer autrement que par notre intervention. Lorsque nous mettons des éléments bout à bout par un surfaçage noir, nous les mettons en réseau. Nous introduisons des dimensions nouvelles à chaque possible. Un service à thé est déjà un rhizome, un réseau d'éléments. Lorsque nous mettons en relation diverses tasses, ce sont des bouts de réseaux que nous mettons en relation les uns avec les autres. Nous faisons un réseau de réseaux. C'est d'ailleurs ce qui est mis en évidence par Jurgen Bey dans la *Broken Family*. Ce designer recompose des familles de vaisselle à partir d'éléments



97 *Flip-flop*.



98 Jurgen Bey, *Broken Family*, 1999.

issus d'autres services, de "familles brisées". Ce service de table est dépourvu d'unité stylistique ou formelle entre ses divers composants. Bey réunit des pièces esseulées en une même famille. Il remet les éléments en service par l'accord d'un plaquage d'argent ou chrome. L'hétérogénéité de l'ensemble n'est pas niée, la surface fait le lien. La force de ce travail réside dans une unité éclatée se nourrissant des origines disparates évoquées par chacune des pièces. Le caractère commun de leur nouvelle peau agit en flux coagulant qui les met en rhizome.

Le renouvellement du possible résiderait dans des adjonctions de dimensions imposées par le designer. L'acte d'adjonction offre au possible une expansion de ses modalités relationnelles, de sa spatialité, de sa territorialité. La *Milk-Bottle Lamp* de Tejo Remy fonctionne sur un principe d'ajout de dimensions supplémentaires. Les bouteilles de lait se dotent de lumière. Elles quittent l'univers de la cuisine, où elles ne sont que des consommables voués à disparaître, pour conquérir l'espace de vie du séjour. Là, elles s'installent et statuent en luminaire à part entière. L'annexion est territoriale. La bouteille en verre se stabilise, elle perdure par l'accord d'un nouveau lieu d'intervention. Elle a

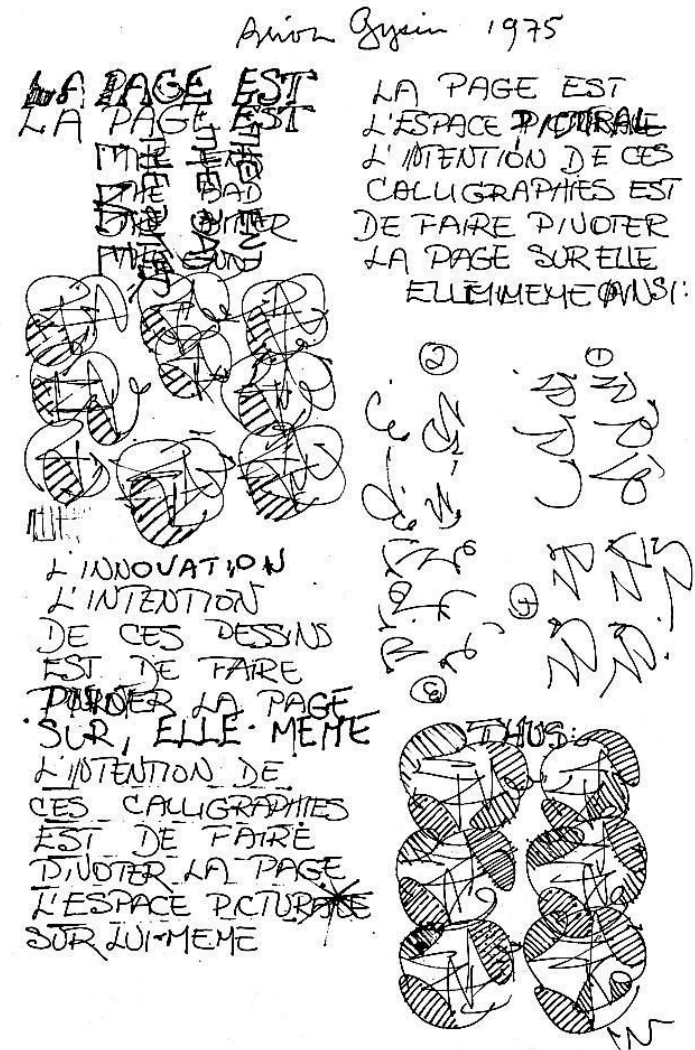
conquis un nouvel espace. Notre relation à elle s'en trouve différenciée : elle n'est plus contenant alimentaire mais à lumière. En s'ouvrant sur un tout autre contexte d'appréhension, elle développe de nouvelles modalités relationnelles, et trouve une considération renouvelée de sa présence en nos vies.



99 Tejo Remy, *Milk Bottle Lamp*, pour Droog Design, 1991.

"Prenez une page de texte et tracez une ligne médiane verticale et horizontale. Vous avez maintenant quatre blocs de texte : 1, 2, 3 et 4. Maintenant coupez au long des lignes et mettez le bloc 4 avec le bloc 1, le bloc 3 avec le bloc 2. Lisez la page réarrangée¹³⁰".

Le cut-up s'inscrit dans un mode opératoire strict. Il impose une mécanique de découpe radicale rigoureusement appliquée à toute sorte de textes, quels qu'ils soient. Burroughs et Gysin ne portent aucune attention au possible qu'ils mobilisent. Ils n'adaptent aucunement leurs actes à leur matériau. Ils découpent mécaniquement du texte, sans opérer de réel choix. "Mécaniquement", parce que le processus du cut-up est l'application d'une procédure rigoureuse et inaltérable. Le designer, lui aussi, met bout à bout, mais son procès n'est pas si rigoureux. Il s'accommode de ses possibles. Il parade, *per forme*. Il monte et démonte ses possibles pour tramer autre chose. Son processus, même techniquement proche, n'est pas aussi strict et infaillible que celui du



100 Brion Gysin, première page d'un cahier consacré à la permutation du signe autonome, encre de chine sur papier, 30cm x 21cm, 1975.

¹³⁰ William S. Burroughs, cité par Gérard-Georges Lemaire, *Op. Cit.*, p.11.



101 Cruiser-basket.

Notre *Cruiser-basket* est un panier de cocotte-minute à roulettes. Le récipient du cuisinier à vapeur, par sa greffe, s'ouvre sur de nouveaux territoires et espaces d'intervention. Il fait lien entre la préparation culinaire, où nous le connaissons, et la table du séjour, où nous le rencontrons à présent. L'adjonction de roues lui permet d'annexer des terrains d'intervention. Elles lui offrent une mobilité et une sortie de son lien conventionnel. À présent, le panier est porteur de dimensions relationnelles supplémentaires. L'utilisateur n'est plus confiné dans une gestuelle culinaire, le récipient s'ouvre sur d'autres modalités relationnelles dans le quotidien. Il devient même l'initiateur d'un jeu lorsqu'on le fait rouler. Il s'étire et s'approprie des espaces et territoires.

cut-up. Il ne se restreint pas dans l'application d'une unique procédure. Par la *per forma*, il développe un large éventail d'actions. Il ne tranche passes possibles de façon arbitraire. Il adapte ses actes et gestes, ses réponses en vue de concrétiser le dévoilement de la *per forma*. Il fait au cas par cas. Il plie sa réalisation à la projection.

Dans sa série des *Meltdown Chairs*, Tom Price dialogue avec le possible qu'il a décelé dans les tas de câbles, cordes et autres matériaux plastiques. Au cours de la performance, il a perçu que bien souvent, dans les ateliers et chantiers, on s'asseyait sur les cartons et matériaux. Il a décelé le lien entre l'assise et le paquet de matériau. Il concrétise sa projection en fondant la forme d'un siège au cœur des amas de matière. Son procédé est mécanique, ce qui pourrait le rattacher au cut-up. Mais, il y a un choix du matériau sur lequel il appuie sa pratique, il opère des choix tactiques en vue d'un résultat. Il communique avec son possible qui lui laisse percevoir ses potentialités. Il élabore un compromis, tant avec le matériau que avec sa projection, pour aboutir à la production. Le designer est mené par un projet défini, un dessein habite sa pratique. Il a un but à atteindre, c'est une projection qui mène sa quête. Il vise à concrétiser la projection développée par la *per forma*



102 Tom Price, *Meltdown Chair Cable Tie* et *Meltdown Chair PP Blue Rope*.

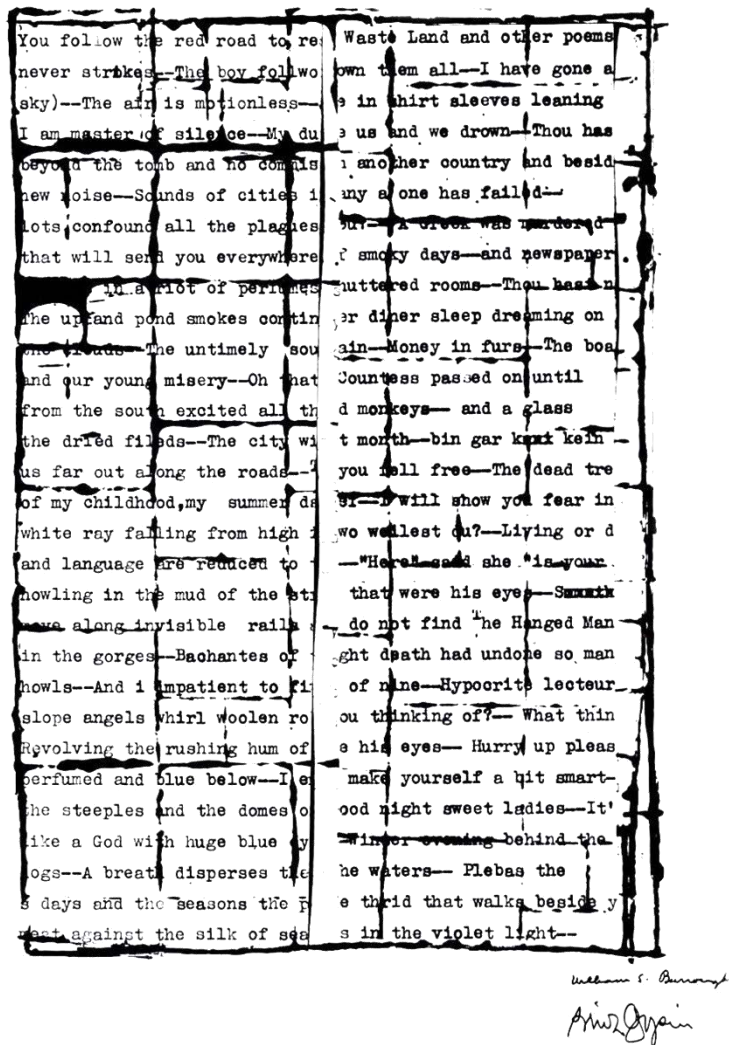
autour d'un possible défini. Alors que le cut-up ne fait aucune concession envers ce qu'il emploie. Il coupe, coûte que coûte. Il met bout à bout les morceaux, sans préméditation, sans tentatives d'arrangement avec le texte et ses mots. Il n'y a pas de projection préalable d'un résultat à atteindre. Le cut-up laisse, béantes, les fractures produites au sein de sa matière. Le designer a un projet et s'arrange pour que ça fonctionne. Il est dans une mécanique à dessein.

Le designer se dégage de la "précontrainte" de ses possibles, mais il porte une attention particulière au sens qu'il dévoile. Il fait des choix suite ses observations. Les possibles de notre pratique sont sélectionnés dès l'entrée dans le fonds. Nous avons opéré un premier choix. Le moment du "faire" opère un second choix issu de la performance, celui des rencontres et des liens entre possibles que nous souhaitons conserver. Le designer sélectionne ceux avec lesquels il accepte de jouer. Il oriente leurs évolutions et rencontres. En fait, il n'y a que peu de hasard dans la pratique du design. Un cérémonial de préparation, de pensée du projet et de son résultat est développé. Le design, contrairement au cut-up, porte un projet, il y a préméditation du début à l'aboutissement de la réalisation.

"Nous avons découpé la Bible, Shakespeare, Rimbaud, nos propres écrits, tout ce qui nous tombait sous la main¹³¹".

Burroughs ne fait pas de choix. Il ne porte aucune attention au sens du texte dont il s'empare. Il prend arbitrairement. Il n'a aucune considération culturelle, ou même cultuelle, pour son matériau. Tout passe dans les rouages de la machine infernale du découpage. Tout est réduit à *du* texte, un alignement de mots, quel qu'en soit l'origine et le sens. Il n'y a pas de différenciation ou de distinction de la valeur, du sens des textes, ni même de ses territoires d'appartenance. Il ne manipule pas du texte, mais de la matière textuelle : des caractères noirs sur fond blanc et une musicalité du texte. Burroughs se détache de ce que transmet l'écrit au temps du faire. Il est dans de l'agencement et réagencement d'une matière visuelle et sonore. Le cut-up se produit dès qu'un texte passe aux abords de Burroughs et ses ciseaux. Il n'y a pas de *per forma*, il n'observe pas jusqu'à la forme.

¹³¹ William S. Burroughs, "Ça appartient aux concombres : au sujet des voix enregistrées de Raudive", *Essais I*, traduction Gérard-Georges Lemaire et Philippe Mykriammos, Paris, Christian Bourgois Éditeur, 2008, p.93.



103 Cut up de W. Burroughs et B. Gysin pour *The Third Mind*, 1965.

Le terme cut-up, en anglais, signifie découper, débiter ou encore partager. Que ce soit la pratique de Burroughs, ou celle du designer, il s'agit dans les deux cas d'actes de découpage ou débitage en tronçons de ce qui nous environne pour en extraire une nouvelle histoire, un nouveau sens. "Le cut-up, cette méthode mécanique de broyer des textes dans une machine impitoyable, [...] une machine à perturber l'ordre sémantique¹³²". Il s'agit de découper, ou plutôt isoler des possibles qui se cachent dans le réel pour leur imposer de nouveaux agencements. Ce sont de nouvelles modalités relationnelles entre les bords qui sont mises en place. Nous avons affaire à un principe de déconstruction et de permutation du sens. C'est ici que le procès du design que nous pratiquons est proche de celui de Burroughs. Le designer développe un dispositif de démontage et montage de la réalité. Il découpe et démonte des événements. Il opère un démembrement du réel. Il fragmente notre monde pour en extraire des possibles signifiants. Il démantèle les événements composant notre réalité, la déstructure pour la restructurer sous de nouvelles modalités. Il broie des

¹³² Gérard-Georges Lemaire, *L'œuvre croisée*, ouvrage cité, p.11.

"Ils n'ont pas peur d'agir, de provoquer des rencontres lorsqu'ils sont persuadés d'avoir quelque chose à dire [...] Ce qu'ils aiment par-dessus tout, ce qui les passionne véritablement, c'est de raconter des histoires, de communiquer et amener l'autre, l'interlocuteur, à réfléchir¹³³".

Les accessoires de bureau des Sismo, pour Lancel, sont entre l'espace sédentaire et studieux du bureau, et des activités nomades et de jeu enfantins. Ils mettent bord à bord des contextes et des gestuelles réputés impossibles. C'est pourtant entre les bords qu'ils révèlent un sens nouveau de notre environnement, qu'ils racontent leurs histoires.



¹³³ Claire Fayolle, *Les Sismo – Pourquoi pas le design ?*, Paris, Éditions de L'Épure, 2008, p.10.



104 Sismo, Sous-main et carnet de note, cuir grainé, Lancel, 2003.

Les sous-mains et carnets de notes se dotent de poignées. Au cœur de la juxtaposition, ils s'improvisent valisettes toujours prêtes à partir en voyage. C'est entre-deux contextes que l'usager peut prendre possession du réel, s'inventer son monde et emporter un fragment de son bureau dans ses déplacements. Ici, son lieu de travail deviendrait mobile, itinérant.

La règle de l'écolier, dans un flirt avec un avion de papier, chercherait à s'envoler... Le taille-crayon serait dans un raccord entre le geste de l'écolier affûtant la mine de son crayon et le serrage d'une vis à ailettes. Un "bureau buissonnier" et un "bricolage de bureau" se profileraient par ces accessoires... Le sérieux se teinte de récréation. Les designers semblent chercher à dédramatiser l'austérité de l'espace studieux en proposant, non pas des objets, mais des zones d'évasion et de jeu.



Ils découpent et remontent le réel. Ils réagencent des réalités de toutes pièces. Les agencements et les rencontres qu'ils provoquent entre des territoires hétérogènes, semblent faire bouger les limites du quotidien. Ils feraient fuir un réel trop sérieux vers des scénarios inédits. Ils emportent l'utilisateur dans des histoires surprenantes se tramant entre deux univers, en apparence, incompatibles. Entre-deux, ce serait une autre version du réel qui prendrait forme.



105 Sismo, Règle de bureau et taille crayon, acier argenté, Lancel, 2003.

"les mots peuvent se remplacer¹³⁵" les uns les autres. Il peut y avoir rupture du réseau en n'importe quel point, et peut être connecté à tout autre point sans qu'il y ait visuellement et syntaxiquement rupture manifeste. Un continuum syntaxique se reconstitue dans le réagencement. Le sens se recrée sans accroc.

Dans notre pratique, cela n'est pas aussi évident. Nous travaillons sur des territoires hétérogènes. Nous mettons en relation des éléments disparates pour faire monter le métaobjet au centre de l'agencement. C'est un autre réseau qui s'impose. L'assemblage est une décomposition des rapports conventionnellement admis et une recomposition sous de nouvelles modalités relationnelles. Le nouvel ensemble instaure des rapports neufs entre les parties le composant, mais aussi avec son environnement. Nous élaborons une pratique à partir de territorialités. Chaque possible est préinformé, porteur de son propre sens. Nous sommes confrontés à une charge immuable. Ils sont "précontraints". Notre matériau n'est pas malléable, il ne se réadapte pas aux circonstances de l'agencement. Nous faisons avec plusieurs réseaux. Nous ne sommes pas dans un

¹³⁵ *Idem.*, p.22.

réassemblage d'une unité préétablie, d'une unité homogène comme le cut-up. Nos éléments ne peuvent pas s'interchanger ou se remplacer. Ils ne s'adaptent pas à de nouvelles configurations. Là est la fracture qui s'impose entre rhizome et cut-up. Le rhizome impose des relations entre des hétérogènes qui n'auraient dû et pu se rencontrer autrement que par son agencement. Il instaure des rapports, oriente ses parties, et éveille leur capacité à croître en direction de territoires externes. Il pousse vers ce qui le complète, l'augmente.

L'objet rhizome n'est peut-être pas vraiment cut-up. Nous tendrions plutôt vers des *cut-ups aidés*. Aidés, au sens où nous devons assister les liens entre les fragments. Nous devons agir pour faire émerger de l'objet à partir d'un ensemble hétérogène. Les éléments ne peuvent pas se remplacer les uns les autres comme il est le cas dans le cut-up. Nous ne faisons pas avec une matière malléable. Notre langue n'est pas souple. Les éléments ne sont pas interchangeables. Ils ne se transforment pas d'eux-mêmes pour se glisser dans le nouvel agencement. Les jointures ne se font pas d'elles-mêmes. Nous devons trouver les points de connectabilités entre les possibles. Nous devons découvrir les zones de passage. Les territoires que nous

employons, ne sont pas porteurs d'une modularité. Ceux mobilisés par notre *Baladeuse de salon* ne s'adaptent pas à leurs nouvelles configurations. Les liens ne se font pas d'eux-mêmes, nous devons les forcer pour que ça passe. Les possibles et leurs territoires résistent. Ça déborde et ne laisse pas le flux passer facilement. Dans le cas de notre baladeuse, les territoires du chantier et de la chambre à coucher n'ont aucun point de correspondance. C'est le rhizome imposé par la *Baladeuse de salon* qui les fait fonctionner ensemble. L'objet produit une jointure entre des territoires hétérogènes, et la concordance syntaxique n'est pas toujours au rendez-vous. L'objet est la conjonction entre les territoires. Les possibles refusent de se soumettre, leurs territorialités résistent au sein de l'agencement rhizomique. Le designer se définirait en tant que connecteur. Il est celui qui met en place et force les connexions entre des étendues. Il est le coagulant, le *fixeur* de rencontres. C'est lui qui fait liens. Il cherche les points d'accroche. Il construit de toutes pièces de nouvelles chaînes sémantiques. Il démonte le réel pour le remonter autrement. C'est une déstructuration de réseaux en vue d'une restructuration plus loin.



107 *Baladeuse de Salon.*

L'objet fait le lien entre des lieux, usages et circonstances propres à chaque bord. En aboutissant les fragments, le designer est initiateur de connectivités. Il est celui qui fait apparaître des passages.

Les cut-ups travaillent sur eux-mêmes. Ils sont un découpage d'une seule unité homogène dont les morceaux sont réagencés entre eux. Ils fonctionneraient à la manière des "slidepuzzles", dont il suffit de faire glisser les petites cases latéralement, pour remettre les pièces dans l'ordre et retrouver l'image cachée entre. Le cut-up fonctionne en circuit fermé. Il se replie sur lui-même. C'est un unique texte qui se réagence autour et sur lui-même. Il se génère de sa propre matière. Il est un agencement qui ne se renouvelle pas. Il naît et renaît de sa propre unité. Son fonctionnement est hermétique, puisqu'il est une circulation de blocs en vase clos. Les rapports entre les blocs de textes semblent stériles. Ils finissent par s'épuiser. Ils ne subissent pas d'afflux externes qui les alimenteraient d'un sens nouveau. Les cut-ups sont des propositions d'alternatives à un même et unique corps de texte. Ils ne dérapent pas vers d'autres territoires. Ils ne se déplacent pas. Ils sont immobiles. Ils sont une série d'angles de vue multiples d'un même texte.

Alors que le cut-up de Burroughs, se produit en un échange concentrique. Il s'enfonce là où les portions de l'unique texte employé se jointent en un repliement sur elles-mêmes. Le texte revient sur lui-même. Il se

rejoue de son propre territoire. Le design se jouerait plutôt dans du *cut-up aidé* parce qu'il s'alimente par des additions extérieures. Il combine toujours des territoires avec d'autres. Il va chercher ailleurs de quoi s'accorder de nouvelles perspectives. Le *cut-up aidé* est tourné vers l'extérieur, tout se passe aux bords des possibles, entre les territoires. Les rapports entre les bords de l'objet rhizome sont excentriques. La *Table Rock* d'Arik Lévy est excentrique. Elle existe dans les liens qu'elle initie entre des territoires externes. Elle n'est ni table, ni rocher. Elle est entre-deux. Elle emprunte des codes propres au domaine naturel du rocher et les aboute à celui du mobilier au sein de l'habitation. Arik Lévy instaure un échange entre deux territoires hétérogènes. L'échange se produit entre les deux, extérieurement à l'un et l'autre des bords. La table se déplie vers l'espace montagnard, et le pierrier s'étire sur le mobilier. Le design se tourne vers un dehors. Il procède par addition de dimensions et territoires nouveaux. Il décompose des rapports premiers pour instaurer des seconds par aboutement. Les *cut-ups aidés* travaillent par association hétérogène. Ce sont des ajouts de domaines d'expression. Ils fonctionnent par aboutements de territoires disparates. Ils sont additions. L'objet s'étire entre, agence des

territoires hétérogènes qui se dé- et re-territorialisent les uns sur les autres, alors que le cut-up se reterritorialise sur lui-même. Le *cut-up aidé* est continuellement tiraillé vers des territoires extérieurs. Il est poreux. Il subit des affluences de toutes parts. Il tend vers des excitations externes qui le font se répandre et gagner toujours plus de terrain.



108 Arik Lévy, *Table Rock*, ou *Meteor*, édité par Seralunga, Italie.

Les éléments du *cut-up aidé* sont ouverts : ils présentent des entrées et des sorties. Ils sont susceptibles de se combiner avec d'autres. Combiner : "associer, assembler, suivant des rapports déterminés, deux ou plusieurs choses en vue d'un résultat précis¹³⁶". Les *cut-ups aidés* déterminent de nouveaux rapports par rapprochement. Leurs évolutions sont orientées. L'objet n'évolue pas seul, il a besoin d'être accompagné. Le designer est l'opérateur de son devenir. L'objet n'est pas dans du mélange, mais dans une multiplicité. Il y a coexistence et cohabitation d'hétéroclites. Le designer est celui qui permet aux multiplicités de l'objet de s'exprimer. Ce sont les connectivités des lignes de fuites qui importent dans le design. Ces lignes de fuites qui le déterritorialisent et le reterritorialisent. "Les multiplicités se définissent par le dehors : par la ligne abstraite, ligne de fuite ou de déterritorialisation suivant laquelle elles changent de nature en se connectant avec d'autres¹³⁷". L'objet est "multiplicités", il n'est pas un, unité autonome et isolable ; il est réseau, un ensemble de liens possibles, de connexions entre territoires. Il n'est pas unité close. Il est

¹³⁶ CNRTL, définition "combiner" (<http://www.cnrtl.fr/definition/combiner>)

¹³⁷ Deleuze et Guattari, *Rhizome*, *Op. Cit.*, p.24.

ouvert. Il renvoie vers autre chose, vers un lui-même augmenté de ses liaisons avec d'autres champs. Il est composant et composé de relations internes et externes. Il est un nœud qui s'alimente par ajouts de ce qu'il grappille dans son environnement.

Si nous évoquons les multiplicités de l'objet, c'est parce qu'il est un ensemble de liens, qu'il est composé de matières, d'intensités qui gravitent sur lui. Il est sans cesse en relation avec une extériorité, il se ramifie entre ses territoires, son environnement et ceux qu'il est susceptible de s'adjoindre. Il se définit dans ses rapports externes. "Toute chose a une essence, mais elle a aussi des rapports caractéristiques par lesquels elle se compose avec d'autres choses dans l'existence, ou se décompose en d'autres choses¹³⁸". L'objet est un ensemble de rapports. Il se construit par les relations qu'il entretient avec son dehors. Il est au cœur d'un ensemble de liens externes qui le décomposent et le recomposent. L'objet rhizome est opposé au cut-up. Il est *cut-up aidé*. Il s'ouvre et s'appuie sur ce qui est autour et extérieur à son corps. Il tisse des liens hors de ses limites. Il s'alimente de ce qui ne le compose pas, pas

encore. Il se nourrit par des sortes de tentacules qu'il déploie vers des territoires tangents. Il se propage par annexion de domaines connexes. Notre *Théière de voyage* contracte sur elle deux domaines : celui de la dégustation du breuvage et celui du déménagement. Elle fait le lien, s'étire entre ces deux terrains, les rapproche en force. Ce sont deux domaines relationnels qu'elle fait cohabiter. Elle propose un voyage, une expérience nouvelle de l'heure du thé. Elle est *cut-up aidé*, en faisant le lien entre deux territoires, deux circonstances, apparemment opposés. Elle les met en relation, les fait fonctionner ensemble. Ils sont côte à côte, s'associent pour nous emporter vers d'autres scénarii.

Nos objets sont pris dans un maillage, un réseau relationnel. Ils sont des points, des croisements de lignes de fuite. Ces intersections sont au centre de notre questionnement. L'objet est une zone de confluences territoriales. Confluents, sans mélange, mais toujours addition. C'est un embranchement, une connectique de territoires hétérogènes. Ses bords ne pourront jamais fusionner. L'eau et l'huile ne pourront jamais se

¹³⁸ Gilles Deleuze, *Spinoza – Philosophie pratique*, ouvrage cité, p.154.

mélanger ; s'émulsionner, oui, former une pâte, semblant de mélange, où chaque partie reste séparable et indentifiable. Nos objets ne seront jamais un, mais présenteront toujours des entrées multiples. Ils demeureront multiplicités, ensemble de rapports hétérogènes.



III- Bricoler le réel



110 Sac Pump noir.

Elle est dans nos caisses depuis fort longtemps. Nous nous rappelons sa découverte : au fond d'un carton, au coin "bazar", chez Emmaüs. Nous l'empoignons. Elle est noire. Un superbe volume exhalant de forts effluves de caoutchouc... Notre ponce en caresse sa surface. Nous distinguons des lignes en ronde-bosse parcourant sa carapace.

Il s'agit d'une pompe à matelas de camping.

À côté, une fermeture éclair. Fortuitement, elle est d'une longueur suffisante pour parcourir, au moins, les deux tiers du pourtour de notre gonfleur.

Tout de go, nous nous emparons de nos techniques, nos outils : scalpel pour inciser et ouvrir la demi-sphère, pinces, fil de coton et aiguilles.

Nous fixons le zip qui en permettra l'ouverture et la fermeture... Ça y est ! Le contenant est là.

Mais il lui manque encore une anse...

Nous faisons et refaisons le tour de notre possibilothèque, en espérant trouver la bonne pièce pour notre projet. Quelle heureuse idée avons-nous en ce jour-là, de conserver le joint usagé de notre cocotte-minute. En ajoutant deux petits anneaux aux extrémités, ce cordon de caoutchouc fera notre affaire !

À présent, il faut fixer cette anse de fortune. Nous farfouillons dans la caisse à "fixer, coller et assembler"... Mais en vain.

Nous filons donc vers l'enseigne de bricolage la plus proche. Il est sûr que là nous trouverons notre bonheur.

C'est ça, parfait ! Des serre-câbles étrier !

Nous perçons, non sans mal, l'épaisse peau du gonfleur à l'emporte-pièce, et vissons notre petit cavalier boulonné.

Ça y est !

Il est là !

Notre sac Pump noir est là !



111 Scène d'atelier : ajustement de rivets (Cluny, août 2008)

A l'atelier, les outils deviennent les passeurs de la pensée développée au cours de la per forma, vers le réel. Ils portent le projet vers sa réalisation. En ce lieu, un point de diffraction, un événement interférant de notre monde prend forme.

Le projet, la question de fonds...

Le designer s'arrange de ce qui se produit en l'atelier et des rencontres y survenant. Il met en relation des possibles. Il agrège des éléments glanés. Sa pratique entretiendrait une proximité avec les activités du bricoleur.

Nous sommes dans de l'action, nous fabriquons avec des possibles, fruits de nos récoltes. Nos projets, tout comme ceux de l'amateur, se développent "à l'aide d'un répertoire dont la composition est hétéroclite et qui, bien qu'étendu, reste tout de même limité¹³⁹". La relation étroite entre l'activité du designer et du bricoleur va se manifester dans ce répertoire limité, par la diversité toute relative des collectes. La pensée du designer, comme celle du bricoleur, est habitée par le fait qu'elle doit puiser dans ce fonds, ou tout du moins, y chercher l'amorce de la production. Nous faisons avec les "moyens du bord¹⁴⁰". Nous improvisons à partir de notre fourbi. Notre outillage est accessible à tous : pinces,

¹³⁹ Claude Lévi-Strauss, *La pensée sauvage*, ouvrage cité, p.26.

¹⁴⁰ Terme emprunté à Claude Lévi-Strauss dans *La pensée sauvage*. Il correspond à une des conditions requises à la définition du statut du bricoleur (p.27).

ciseaux à métal, rivets, emporte-pièce, matériel de couture, colles en tous genres, Drémel... Enfin bref, Il s'agit de la caisse à outils du parfait bricoleur.

Nos techniques et matériaux forcent un air de ressemblance entre nos activités. Puisque, tout comme nous, "le bricoleur reste celui qui œuvre de ses mains, en utilisant des moyens détournés¹⁴¹". Nous nous arrangeons de ce qui est présent en notre univers. Nous orientons autrement ou réorientons les éléments auxquels nous faisons appel. Nous dévions les possibles, et même, au besoin, nos outils vers des usages non conventionnels. La volonté de concrétiser un projet, par tous moyens, nous rassemble.

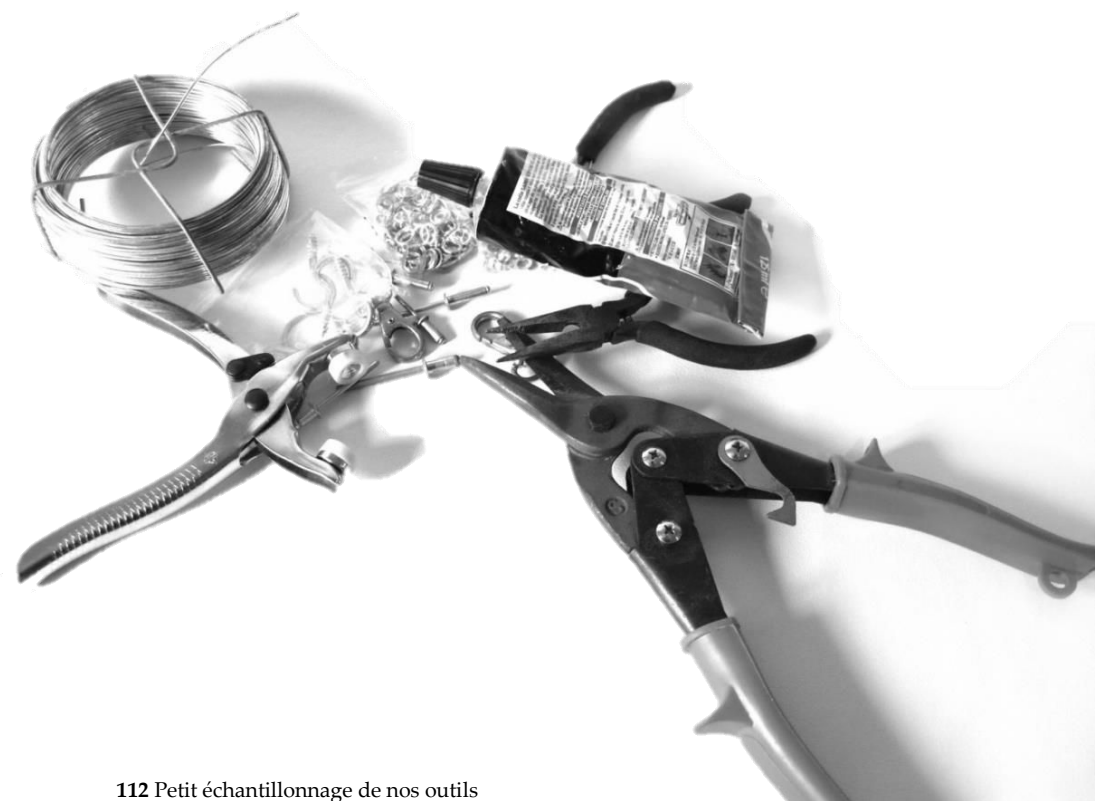
Cette corrélation entre les matériaux et les instruments dont nous usons : matériel d'action, instaure une certaine proximité entre nos pratiques. Par contre, ce que nous faisons avec notre fonds et les traitements que nous imposons à l'objet nous différencient. Notre relation au corpus matériel est bien différente de celle entretenue par l'amateur. Nos buts sont divergents. L'entente et l'appréhension du substrat dans lequel nous puisons, sont définissantes quant à notre pratique de

¹⁴¹ Idem, p.26.

design. Notre relation au fonds nous singularise face au bricoleur.

Nous avons longtemps pensé que la pratique du design et ses actes, dépendaient d'un bricolage, au sens populaire du terme. Or l'activité de "bricoler", dans son acception commune, renvoie à des actes tels que : "arranger, réparer, fabriquer en amateur¹⁴²". Ce terme renvoie bien souvent à des actes "bidouilleurs", sous-entendant des réparations une faible qualité d'exécution. Or, le design n'est pas un rafistolage. Le designer n'est pas bricoleur ; il est designer. Ses visées et ses intentions, sa posture envers son fonds, le distinguent du dilettante.

Le design, comme le rappelle Willem Flusser dans sa *Petite Philosophie du design*, est mené par un projet, il a une visée à atteindre. Le dessein porté les actes et gestes, singularise le designer face au bricoleur. Des différences sont à observer entre ces deux statuts. Sinon, le bidouilleur au bord de son établi serait designer et, le designer en conséquence serait un banal "rafistoleur" d'objets.



112 Petit échantillonnage de nos outils

¹⁴² CNRTL, définition "bricoler" (<http://www.cnrtl.fr/definition/bricoler>).

Les outils, puisqu'ils sont sensiblement les mêmes, n'ont que peu d'importance quant à différenciation et la définition de notre posture de designer face au *bricoleur du dimanche*. C'est bien au-delà qu'il faut aller chercher... Il semblerait que ce soit dans la relation que nous entretenons avec notre fonds, que tout se joue.

Tout comme le fabricant, nous produisons aux moyens d'un "répertoire hétéroclite" : un fonds que nous nous constituons au gré d'occasions. L'écart entre nos activités va se loger dans l'attitude développée autour des possibles. La pensée du bricoleur est habitée par le fait qu'elle doit s'en servir coûte que coûte, et "quel que soit la tâche qu'elle s'assigne, car elle n'a rien d'autre sous la main [...], son univers instrumental est clos et la règle du jeu est de toujours s'arranger avec les "moyens du bord"¹⁴³". Le principe restrictif est la condition sine qua non au statut de bricoleur. Ce principe resserre ses libertés d'action et donc sa créativité. Son champ d'intervention et sa pensée ne s'étendent que lors de nouveaux apports à sa réserve. Il produit par contrainte et restriction. Son résultat est limité par ce dont il

¹⁴³ Claude Lévi-Strauss, Op. Cit, p.26-27

dispose. L'amateur est résigné à faire avec ce qu'il a sous la main, à produire en vase clos. Il s'accommode, et fonctionne selon une loi de *bon gré mal gré* : il fait avec ce qui peuple sa réserve ; même si ce n'est pas tout à fait ce qui est nécessaire à son projet. Il s'en accommode tant bien que mal. Il ne va attendre les bons matériaux et outils pour passer à l'étape de réalisation. "Le bricoleur est apte à exécuter un grand nombre de tâches diversifiées ; mais à la différence de l'ingénieur, il ne subordonne pas chacune d'elles à l'obtention de matières premières et d'outils, conçus et procurés à mesure de son projet¹⁴⁴". Le succès des réalisations du bricoleur est tributaire de récupérations. À savoir, qu'il ne sera jamais détenteur de la pièce idéale puisqu'il s'arrange toujours à partir de trouvailles et récupérations. Il s'adapte et adapte son projet en fonction. Ce qui engendre des résultats d'une qualité toute relative, que nous pourrions dire "brinquebalants". Sa production va être marquée de discordances entre les éléments. Il improvise au fur et à mesure de son avancée, tête baissée, il n'a pas le temps. Il est dans l'urgence de la réalisation. Il faut que son projet marche dans une quasi-immédiateté.

¹⁴⁴ *Idem*, p.27.



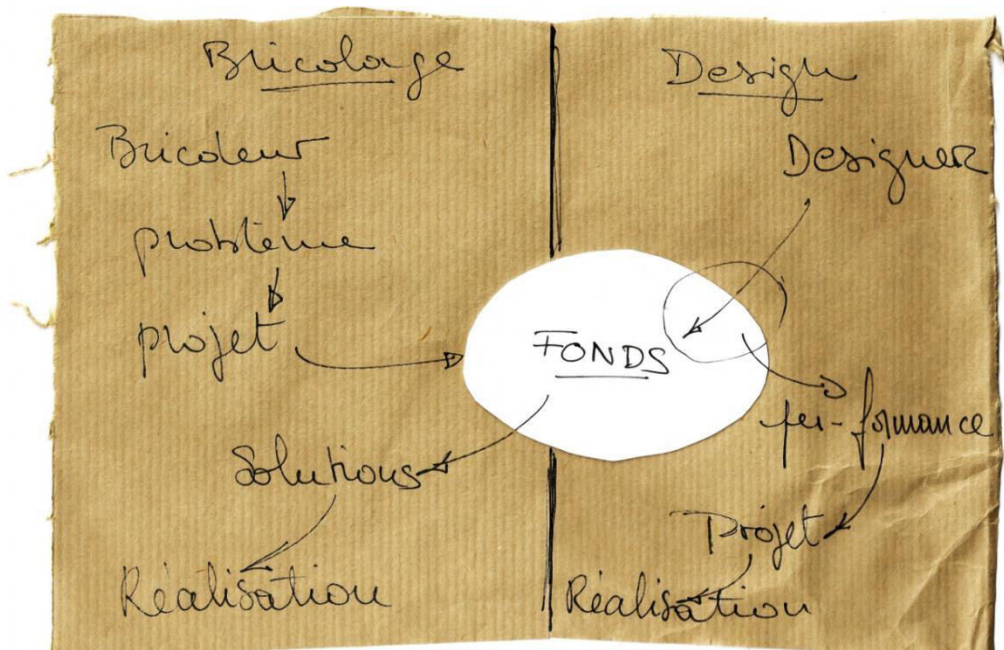
113 Sac *Pop-up*.

Nous sommes aussi dans un univers clos. Nous nous accommodons de ce qui est là. Mais, il s'agit de notre amorce. Le designer attend l'opportunité, le concours de circonstances dévoilé par la performance pour engager la pratique. Nous nous procurons de quoi poursuivre notre réalisation. Il est certain que nous n'aurons pas l'attache, la colle ou ce "*je ne sais quoi*" qui convient parfaitement. Nous opérons des choix, même externes au fonds, pour donner réalité à la projection de la parade. Le designer flirterait plutôt avec l'ingénieur de Lévi-Strauss... Nous allons rechercher le cuir idéal, la boucle qui correspond au projet... Notre sac *Pop-up* a fait l'objet de choix précis pour aboutir à notre projection. Le cuir se devait d'être souple telle une étoffe, pour permettre la compression et l'extension du tube qu'il constitue. Le choix de sa couleur blanche le fondant presque avec la boîte de camping en métal, tout en manifestant un contraste entre la préciosité du blanc immaculé et la rudesse du campement vacancier. La teinte des rivets se raccordant à celle des petites pattes de fermeture, créant ainsi le lien et la confusion entre les deux éléments rapprochés. Nous visons un résultat précis, nos choix sont porteurs de sens.

Le designer fixe des rencontres avec le possible. Il fixe ce qui a surgi de la performance. Il ne se soumet pas à la loi du *bon gré mal gré*. Il vise l'aboutissement d'une production, qui portera le sens du projet. Il ne modifiera pas sa projection par manque de technique ou de matériaux. Le cas de nos *Plats à pattes* manifeste cette attitude de l'aboutissement de la projection. Nous avons depuis quelques temps des appliques de verre au sein de la possiblothèque, lorsque nous avons posé dedans des pieds de chaises qui traînaient par là. L'accord de pieds aux récipients s'est alors imposé comme une évidence... Mais pas si évident que cela de les fixer. Nous ne voulions pas percer mais juste abouter les pièces. Nous avons cherché technique solutionnant notre projet, une colle permettant de fixer tous matériaux, même hétérogènes... Celle-ci nous a permis, comme notre projet l'imposait, d'effacer tout vissage grossier qui aurait fragilisé la structure, et mis en évidence les zones de mise en relation des éléments. Notre projet, comme celui de l'ingénieur, est dépendant de techniques adaptées à la projection. Alors que le bricoleur refuse de se munir de moyens plus adaptés à son projet. Pour lui, le tout c'est qu'il puisse s'en servir, que ça marche, quel que soit l'aspect de sa réalisation. Le



114 *Plats à pattes.*



115 La relation au fonds, 2010.

problème du designer n'est pas le même que celui de l'amateur. Il ne cherche pas à répondre urgemment à un manque ou un problème rencontré. Il cherche au travers de sa production à donner réalité à des projections inédites apparues dans l'atelier.

Au temps du *faire*, le bricoleur "doit se retourner vers un ensemble déjà constitué, formé d'outils et de matériaux ; en faire, ou en refaire, l'inventaire ; enfin et surtout engager avec lui une sorte de dialogue, pour répertorier, avant de choisir entre elles, les réponses possibles que l'ensemble peut offrir au problème qu'il se pose¹⁴⁵". Il opère des choix en fonction d'un besoin, d'un problème. Il est au centre d'un répertoire de services projetés à l'avance. Le bricoleur accorde au préalable des opérations possibles pour chaque élément du fonds qu'il se constitue. Ces potentialités d'interventions sont instaurées dès l'entrée dans le fonds. Il va chercher dans sa réserve des solutions à son projet. Pour le bricoleur, le projet semble se placer en amont du fonds. Sa réserve est un ensemble de solutions, elle lui sert à résoudre des problèmes purement fonctionnels ou utiles. Pour le designer, le projet se place en aval du fonds. La pratique

¹⁴⁵ Idem, p. 28.

découle d'une *per forma* qui esquisse le projet. Sa pensée sourd de la *per-formance* : il va chercher son projet dans une rencontre avec la matière. Le designer va chercher son problème, ses questionnements dans ses possibles. Son problème, c'est le sens du possible. L'origine de la production est diamétralement opposée : pour le bricoleur, la projection précède la composition du fonds ; pour le designer, la projection, le projet succède au fonds. C'est de l'idée, de la pensée que le designer va puiser dans sa réserve, et non l'inverse. Ses réalisations sont dépendantes de la *per forma*. Le fonds est localité d'observation des possibles, d'extraction d'une échappée vers la pratique. Le designer reste en position d'attente du temps où l'élément va faire surgir son devenir. Il n'a pas de projet préétabli, ceux-ci émergent au sein du fonds. Lors de l'accaparement du possible, il ne sait pas encore ce qui en émergera, quel sens se révélera. L'écart entre l'activité du bricoleur de Lévi-Strauss et celle du designer semble se loger dans le sens des possibles collectés. Pour le bricoleur le sens est fixé avant le fonds, alors que le designer le découvre et le construit dans sa relation au stock. Le sens des possibles sort du fonds. Le statut du designer s'établirait dans la performance qui se déroule en amont de la réalisation. C'est le nœud

circonstanciel, d'un événement produit en un espace et un temps précis qui font surgir le projet. Ce sont des événements engendrant un dialogue avec le possible qui révèlent leurs prolongations et étirements sur la pratique.

Le bricoleur, comme le designer que nous sommes, se constitue un fonds.

"Les éléments sont recueillis ou conservés en vertu du principe que "ça peut toujours servir"¹⁴⁶.

Les récupérations du bricoleur se font en fonction d'un service, en vue d'un remplacement. Il perçoit la préexistence d'une fonction utile, d'une réponse à un service précis. Il a déjà *une idée derrière la tête...* Il lui faut simplement attendre le moment propice à l'exécution de l'opération recueillie.

La collecte du designer est menée par l'idée que "ça peut toujours devenir", et non servir. Il perçoit une prolongation, un dé-placement, un re-placement, un phénomène actif, un projet sur le réel et non un service.

¹⁴⁶ Idem, p.27.

Notre Lampe Rhizome est un réseau d'abat-jours vieillots. Lors de la récupération des petits chapeaux de lampe, nous ne savions pas ce que nous allions en faire. Ils étaient dépareillés et bien trop surannés pour que nous puissions imaginer les employer tels quels. Mais contre tout postulat, nous les avons recueillis dans l'idée qu'ils pourraient "devenir". Nous savions qu'ils pouvaient trouver un avenir en l'atelier. Nous avons l'intime conviction qu'ils pourraient s'abouter un jour ou l'autre, à un autre territoire et faire surgir une nouvelle histoire. Il a suffi d'une partie de football, d'une rencontre pour qu'ils accèdent à de nouveaux espaces et usages. Nous sommes dans de l'arrachage et l'accord d'une nouvelle place. Nous, nous les avons emmenés plus loin, vers d'autres lieux et d'autres relations en conséquence.

Le possible ne se substitue pas à autre chose. Il ne cherche pas à entrer dans un rapport d'équivalence avec un existant. Il devient autre chose en se déterritorialisant.

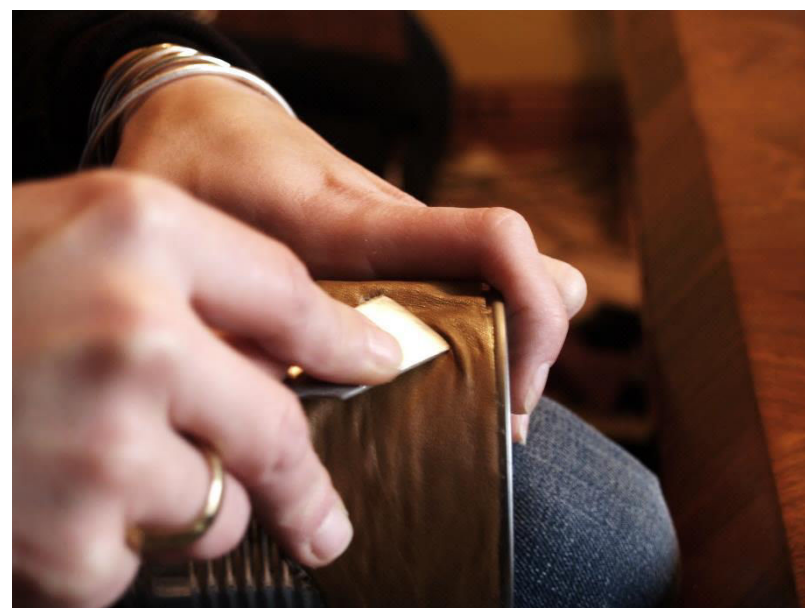


116 Lampe Rhizome.

C'est ce que nous pouvons observer avec la série de meubles *Transplastic* de Humberto et Fernando Campana. Ce mobilier est construit à partir de morceaux de chaises en plastique et de fibre d'apui. Les assises de plastique sont prolongées et avalées par le tissage traditionnel brésilien. Les deux designers dans ce projet, rompent la mésestime des éléments de plastique, pour les propulser dans une nouvelle structure où ils vont fonctionner en réseau, en un banc, un module d'assises. Le déplacement opéré propose un regard renouvelé sur ce mobilier et leur offrent une place à part entière dans notre environnement. Les Frères Campana les orientent vers un tout autre mobilier. La chaise "bas de gamme" accède à une reconnaissance ou valorisation de son image. Elle n'est plus ce qu'elle fut, elle est partie prenante d'une structure d'assises qui s'invite dans les cours intérieures, les salons... c'est un autre sens qu'ils extraient des chaises en plastique.



117 H. et F. Campana, *Transplastic*.

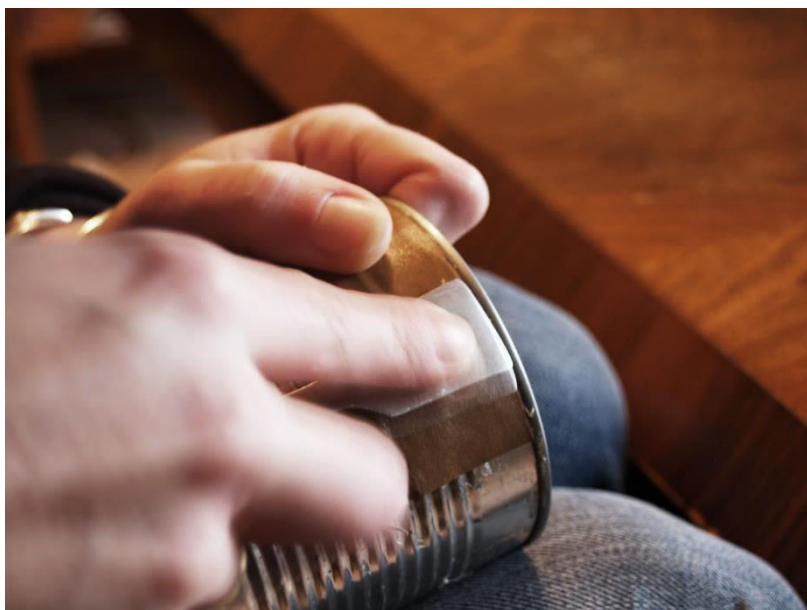


118 "cuillère plate" et détails de marouflage de cuir.

Dans l'atelier, il y a un outil qui n'en est pas un.

Une longue et étrange cuillère est sortie du tiroir à concrets pour intégrer le lien de la pratique. Une de ses extrémités présente un plat, une sorte de racloir au bord fin et lisse. Rapidement, nous avons décelé les possibilités que cette sorte de spatule était susceptible de nous offrir dans le cadre de notre pratique.

Douce, elle glisse sur les matériaux sans jamais les accrocher ni les rayer. Dure, elle permet d'étaler, d'appuyer, d'écraser. Sa tranche, mince et légèrement arrondie comme usée, nous ouvre la possibilité de longer avec précision les jointures, de jouer avec l'élasticité du cuir pour parfaitement l'abouter à d'autres matériaux.



Dans le "faire", il y a quelque chose qui se joue autour de cette cuillère : l'outil culinaire bascule en outil de marouflage. Nos actes seraient peut-être la révélation d'un devenir outil de la cuillère. Le convert épouse la fonction d'instrument à repousser et lisser le cuir lors de son encollage.



Le designer opérerait ici un bricolage : une bifurcation de la fonction d'usage de la cuillère. Nos gestes opèrent une déviation, diffraction de sa ligne d'origine. Ils la font ricocher vers une nouvelle ligne de fuite, une ligne repoussoir ou maroufleux. Ils font porter à la cuillère notre projet. Elle est porteuse d'une visée, se chargée d'un bout. Elle transmet le dessein développé par le designer à la matière. Elle accompagne l'émergence de l'objet.

L'écart se creuse entre les activités du designer et celles du *bricoleur du dimanche*. Le fabricant de Lévi-Strauss semble se définir dans les moyens mobilisés en vue de la production. Les conditions nécessaires à l'établissement de la pratique ont une importance majeure quant à la définition du bricoleur. Pour le designer, ce ne sont pas les conditions matérielles dans lesquelles la pratique s'ancre qui importent le plus ; ce sont les actes qu'il développe aux dépens du fonds. Ce sont l'attitude, le but et la visée développés envers le fonds qui importent. Ce n'est pas l'ensemble matériel et instrumental qui prévaut, mais ses actes, l'ensemble d'actions menant au projet. C'est la pensée portée par les actes, le dessein, qui compte. Nous accorderons donc notre préférence à une autre acception au terme de bricolage : la production d'un "mouvement incident"¹⁴⁷. En design, ce sont des mouvements qui portent à conséquences, qui ont une incidence directe sur l'appréhension de notre environnement. Le designer déplace et provoque des imprévus. Les actes bricoleurs du designer renvoient à des mouvements, des déplacements de la réalité.

¹⁴⁷ Idem, p.26

Bricoler, c'est faire "ricocher"¹⁴⁸, c'est un rebond déviant la trajectoire initiale. Le bricolage trouve aussi son usage dans le domaine de la chasse, à propos d'un cheval ou d'un chien qui " va de côté et d'autre [...], passe adroitement entre les buissons, les arbres"¹⁴⁹. L'acte de bricoler réside dans la faculté d'esquiver, de contourner, et de détourner. Les contours produits par le projet du designer interrompent le cours des choses, font dévier le cheminement du réel.

¹⁴⁸ CNRTL, définition "bricoler"

¹⁴⁹ Idem.



119 Pieke Bergmans et Madieke Fleuren, *Unlimited Edition*. (images extraites du film *Unlimited Edition* de Antoine Ruedisueli, 2007)

"Nous avons conçu des gabarits que nous avons placés dans une extrudeuse. Ainsi, la machine extrude des tubes continus d'argile. Par la vitesse et la flexibilité de la terre, le tube se contraint à des conditions et des formes maximales et presque impossibles. Nous coupons les tubes de l'extrudeuse et les plaçons sur une table de séchage. Parce que nous avons cherché la qualité et la plus grande déformation de la terre, nous avons réussi à développer un nouveau produit qui est toujours unique mais qui peut être produit en masse : une *Édition Illimitée*¹⁵⁰".

La série *Unlimited Edition*, de Pieke Bergmans et Madieke Fleuren, s'inscrit dans le détournement d'un procédé de fabrication industriel pour produire en série de pièces uniques. Les deux designers déroutent la procédure sérielle vers des alternatives autres, des résultats uniques. Elles font fonctionner ensemble série et unique. Elles bricolent, déplacent et contournent les limites de l'industrie en projetant des paramètres hasardeux et aléatoires des gestes de l'humain au sein du processus de production.

¹⁵⁰ Pieke Bergmans, présentation du projet *Unlimited Edition*, sur www.piekebergmans.com.

Elles bricolent la réalité de la fabrication de masse. Leur processus est un contournement de l'obstacle de l'identique imposé par la machine. Leur résultat aléatoire est pure conséquence de la *per forma* qui s'impose autour de l'extrudeuse.

Ce bricolage résiderait peut-être moins dans la production d'objets, que le questionnement du processus industriel en y introduisant du hasard et de l'unique. "Dans la production de masse, la prochaine étape pourrait être une production à l'imperfection contrôlée, pour créer des objets plus intéressants, plus personnels¹⁵¹". Les designers produisent des mouvements au sein de la production. Elles dévoient la pensée de l'objet de masse, qui pourrait ainsi devenir unique et non identique.

Le bricolage de ces designers serait une dérouté du sens de la production à la chaîne, en incluant des paramètres imprévisibles. La machine ne produirait plus une unique réalité mais en ferait apparaître de multiples. Il s'agirait de dérouter l'industrie sous l'angle de l'improvisation, la personnalisation et la diversification de notre environnement.



¹⁵¹ Pieke Bergmans citée sur www.paris-art.com.

Le bricolage du designer est un processus actif développé autour d'événements et de possibles de notre environnement. Il est dans des mouvements chargés d'intentions. Ses actes sont menés par une visée de déplacement. Il avance coûte que coûte pour mener sa projection vers sa réalisation. Sa pratique est l'écriture de sa pensée. Il inscrit de la pensée en sa production, par tous moyens nécessaires à la porter. C'est ce que nous avons pu voir avec le sac *Pump* noir, l'enchaînement d'actes est mené par la visée de la fixation de notre projet. Nous mettons tout en œuvre pour que notre pensée entre dans les éléments. Nous n'hésitons pas à ouvrir, couper, percer la peau de caoutchouc pour que la projection s'infilte dans la réalité. Nous transgressons la pompe à matelas pour l'emporter, la détourner vers de nouveaux usages propres à la bagagerie ou l'accessoire de mode. Les actes mis en place par le designer sont chargés de l'intention de concrétiser le projet survenu lors de la *per-formance*. Il bricole parce qu'il met en place des mouvements intentionnés scellant les flux captés dans le fonds. Il combine et connecte des possibles, des morceaux de réseaux, ou encore, morceaux de "machines". "Ça fonctionne partout, tantôt sans arrêt, tantôt discontinu [...]. Partout ce sont des machines, pas



120 Sac *Pump*.

du tout métaphoriquement : des machines de machines, avec leurs couplages, leurs connexions [...]. C'est ainsi qu'on est tous bricoleurs ; chacun ses petites machines¹⁵²". Le designer débranche et rebranche des événements, des éléments rhizomiques du réel, des

¹⁵² Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Capitalisme et schizophrénie - l'Anti-Œdipe*, Paris, Collection Critique, Les Editions de Minuit, 1972, p.7.

réseaux hétérogènes entre eux. Ce sont ses "machines", qui émettent et reçoivent, qui échangent des flux au sein de la production. Le fonds n'est pas un ensemble de solutions, mais de possibles. Le designer sélectionne des potentialités évolutives. Le design-bricolage impose des mouvements déviant la trajectoire originelle de notre environnement. Il fait apparaître de nouvelles histoires branchées en parallèle de notre monde. Les possibles tendent vers leurs prolongations. Ils sont ceux à partir desquels de nouvelles lignes de fuites émergent. Nos machines sont des possibles qui précèdent la production. Ils nous différencient de l'amateur. Ils sont chargés de mobilité, de devenirs. Ils sont porteurs d'un mouvement de notre environnement. Il est mouvements, intensités qui tendent à participer à la constitution d'un rhizome. Le possible est l'acteur principal du processus du design. C'est dans le dialogue que nous entretenons avec lui que la réalisation point. Nous le collectons en vue de sa prolongation, de sa participation à l'avènement d'un projet. Il est un centre d'extensions vers d'autres alternatives, d'autres relations.

L'univers du bricoleur traditionnel est un répertoire, où "chaque élément représente un ensemble de relations, à la fois concrètes et virtuelles ; ce sont des opérateurs, mais utilisables en vue d'opérations quelconques au sein d'un type¹⁵³". Le bricoleur accorde des opérations types à chaque élément de son fonds, avec des caractéristiques communes à celles d'origine. Il y a le repérage et l'accord d'une fonction utile à l'élément récupéré. Lorsqu'il va s'en servir, il va sélectionner les services auxquels il répond conventionnellement. Le bricoleur est accroché à la fonction d'origine de ce dont il use. Il joue avec des opérateurs. La pensée du bricoleur de Lévi-Strauss est enfermée dans des "opérateurs" cloisonnés par "types". Le designer, lui, ne collecte pas des opérateurs, mais des possibles avec leurs flux et territoires, et non des fonctions utiles. C'est du sens qu'il prend à bras le corps, pour le déplacer, l'emmener ailleurs et lui faire dire autre chose. Le designer décroisonne ses possibles pour en extraire des lignes de fuites, initiatrices de projets porteurs d'un discours, de sens. "Pour être transformé en matière première, un objet n'est plus regardé pour ce qu'il est dans cette

¹⁵³ Claude Lévi-Strauss, *Op. Cit.*, p.27.



121 *Can Bag*.

réalité, mais pour ce qu'il peut devenir grâce aux qualités qu'il transporte ou qu'il représente¹⁵⁴". Le bricoleur ne perçoit que des moyens d'action, des outils, en les objets. Il isole ses récupérations de tout réseau relationnel. Il refuse les territoires dont ses récupérations sont imprégnées. Il les enferme dans un réel proche et conventionnel pour en faire des réponses à ses problèmes. Il stérilise l'élément de tout devenir. Pour nous, le possible est un fragment rhizomique voué à se répandre, à se dé- et re-territorialiser. Il est extensif. Notre *Canbag*, une boîte de conserve de collectivité se liant avec du cuir bleu nuit et se parant d'une anse, devient un sac à main tout en évoquant sans cesse son origine alimentaire. La conserve s'étire de son origine vers la bagagerie. Elle s'accorde de nouveaux territoires, tout en laissant paraître son passé de produit de supermarché. Notre sac est une passerelle entre la grande consommation et l'estimé accessoire de mode. Nous prenons en charge l'objet avec ses fonctions culturelles, mémorielles... C'est-à-dire qu'il est ensemble de territoires. Le designer joue avec les territoires, avec

¹⁵⁴ E. Oroza et P. de Bozzi, *Objets réinventés – création populaire à Cuba*, ouvrage cité, p.43.

l'ensemble de relations externes à ses récupérations, et non avec des types d'opérations.

Le possible porte un événement qui tend à se déplacer, à se combiner pour faire émerger une nouvelle réalité. Lorsqu'un possible est stocké, ce n'est pas pour ce qu'il peut remplacer, pour un emploi précis. Il est sélectionné pour son évolution possible au sein de l'atelier. Nous nous en emparons pour ses déterritorialisations et reterritorialisations potentielles. Il est récupéré dans l'espoir de son involution, d'un devenir autre. Les relations des possibles ne sont pas préétablies. Elles se révèlent dans les mouvements de la parade. C'est l'ensemble d'actions menées au cours de la *per-formance* qui dévoile les possibles déterritorialisations.

La relation du designer au possible est toute particulière, il le fait céder pour qu'il dévoile ses étirements potentiels. Ces potentialités inhérentes aux possibles sont encore un point de distanciation avec le bricoleur du dimanche. Le designer admet tout de ses récupérations, il se détache de leur histoire lors de la production. Il en tire même profit. Le designer se libère de toute entrave pour déplacer le sens des possibles. Alors que le bricoleur, lui, est embarrassé par la charge

mémorielle et affective. "Ces possibilités demeurent toujours limitées par l'histoire particulière de chaque pièce, et par ce qui subsiste en elle de prémédité, dû à l'usage originel pour lequel elle a été conçue ou par les adaptations qu'elle a subies en vue d'autres emplois¹⁵⁵". Le bricoleur ne prend pas en charge le sens ou la pré-information de l'élément dans sa construction. Il en perd même sa liberté d'agir. Il n'arrive à se détacher de l'emploi passé. Pour lui, "les combinaisons possibles sont limitées par le fait qu'elles sont empruntées à la langue où elles possèdent déjà un sens qui restreint la liberté de manœuvre, les éléments que collectionne et utilise le bricoleur sont "précontraints"¹⁵⁶". Le bricoleur traditionnel est englué par le contenu, les territoires que sa matière première apporte à sa production. Le designer-bricoleur va chercher ce sens, ce sont des devenirs qu'il manipule. Il contourne et tire profit de l'obstacle de la "précontrainte". Il en fait un outil de sens dans sa pratique.

¹⁵⁵ Claude Lévi-Strauss, ouvrage cité, p.28-29.

¹⁵⁶ Idem, p.29.

Lorsque Tejo Remy utilise une vingtaine de tiroirs d'origines diverses pour constituer son *Chest of Drawers*, intitulé au départ *You can't lay down your memories*, assume totalement, ne laisse pas de côté l'histoire et le passé qui collent à sa matière. Il contourne cet apparent obstacle en en faisant un outil de sens dans son meuble. Il inscrit sa commode parmi la vingtaine d'autres, cités par son accumulation. Ce qui fait la force de cette création, ce sont ces intempestifs renvois aux multiples meubles fragmentairement présents. La "précontrainte" des éléments mobilisés par Remy, fait tout le sens de son meuble et l'inclus dans l'histoire du mobilier par les mémoires que cette commode fait revivre, et qui dans un double échange la font vivre aussi. Le designer a une visée évolutive et non remplaçante. Il va se servir de la pré-information des éléments pour nourrir sa pratique. Ce sont ses "machines", des fragments pré-informés composant un réseau supérieur. C'est "un processus qui produit l'un dans l'autre et couple des machines¹⁵⁷". Les attaches à une structure antérieure sont des flux qui continuent de circuler en l'élément, et se propagent de

¹⁵⁷ Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Capitalisme et schizophrénie - L'Anti-Cédepe*, ouvrage cité, p.8.



122 Tejo Remy, *Chest of Drawers* (n°100), pour Droog design, 2007.

l'un à l'autre, composant une structure rhizomique. Le designer prend en charge ces flux antérieurs pour les faire circuler autrement et sous de nouvelles modalités. Il les dévie dans le nouveau circuit de sa production.

Le *Bouquet d'abat-jour* fonctionne ainsi, chaque élément comporte son propre territoire. Lorsque nous mettons en relation les huit pièces en bouquet, elles composent un réseau supérieur, un autre luminaire. Celui-ci existe pour lui-même et en même temps par ses composants. L'ensemble fait exister les éléments, qui eux-mêmes donnent une existence au réseau "bouquet". Ils se construisent mutuellement, l'un par l'autre, ou plutôt "l'un dans l'autre". Notre *Bouquet d'abat-jour* est dans ce double échange entre les fragments et l'ensemble, où les éléments alimentent la structure supérieure qui elle-même attise les présences de ses constituants. Le designer compose avec ces flux, ces échanges. Il branche des circuits entre eux pour composer un nouveau circuit supérieur, qui ne peut exister que par ces flux qui circulaient auparavant dans chaque élément fragment mobilisé. Le designer use de la charge mémorielle, des territoires propres aux éléments, et même joue avec la gamme émotionnelle que ceux-ci induisent, pour faire monter son objet. Le designer s'appuie sur le sens et le territoire d'origine de son possible. Il en fait un outil de sens au sein de la nouvelle structure. C'est dans la production de sens que le designer se fait designer et se différencie du bricoleur. Il



123 *Bouquet d'abat-jour.*

a conscience des mises en rapports qu'il produit entre les éléments. Il est dans un bricolage au sens d'un détournement. Il impose des déconnexions et reconnexions des flux propres à chaque participant. Il les dévie pour faire naître de nouvelles machines s'alimentant des contraintes imposées par les circuits antérieurs. C'est ça bricoler : s'emparer de flux, les adjoindre pour les mener à constitution d'une structure supérieure. Bricoler, c'est déplacer des territoires ; déterritorialiser et reterritorialiser avec conscience et intention.

Le designer récupère en vue d'une altération, d'un détournement territorial de l'événement et de sa pré-information. L'aspect "précontraint" du possible n'est pas une barrière. Au contraire, il s'agit de s'en nourrir et de le dépasser. Le designer va au-delà des contraintes. Nous en faisons un outil de sens en notre *métaobjet*. "Le détournement abusif [...], est au contraire celui dont un élément significatif en soi fait l'objet ; élément qui tirera du nouveau rapprochement une portée différente¹⁵⁸". La précontrainte du possible est à

¹⁵⁸ Guy-Ernest Debord et Gil J Wolman, *Mode d'emploi du Détournement*, Metz-Dijon, Editions Turbulentes, 2006, p.5. (Texte extrait de la revue *Les Lèvres Nues*, n°8, mai 1956).

voir en tant qu'ensemble de connexions. Il s'agit de s'appuyer dessus pour créer des rencontres, des situations fortuites, des chocs. Le *Sponge Vase* de Marcel Wanders est un vase issu de la rencontre entre une éponge naturelle et de la porcelaine. Le designer a usé de la faculté de l'éponge à absorber la porcelaine à l'état liquide. Lorsque celle-ci est cuite, nous avons bien le



124 Marcel Wanders, *Sponge vase*, Éditions Moooi, 1997.

visuel de l'élément naturel, mais il est devenu solide et étanche aux liquides. Wanders s'empare de l'éponge en vue de la détourner et la porter vers des qualités qui lui sont opposées. Étanche, elle devient vase. Le designer perturbe, bricole le sens de l'élément, en remettant en question son absorption, ce que nous pensions acquis de l'objet, pour la contourner vers la rétention de liquides. Il s'appuie sur la mémoire que le récepteur a de l'éponge pour la détourner et en faire un outil de remise en question de ses a priori. Le sens du possible se fait dans sa modifiabilité. Il est perçu pour ses prédispositions à se laisser dé- et re-placer, tout en manifestant une résistance de son contenu. Le designer a conscience qu'il manipule des morceaux de réel. Il joue de la fonction mémorielle des éléments de son fonds. Le bricoleur va chercher à masquer, et oublier la pré-information de ses matériaux, à enfouir ce passé qui colle à la matière. Il va même l'occulter pour se centrer sur une fonction utile de ce qu'il manipule. Il a volonté d'effacer la réalité qu'il déplace.

Le designer ne va rien masquer. Il annonce son possible. Il assume les détours qu'il lui fait prendre. Il affirme cette latence des territoires antérieurs dans sa structure. Il conserve les traces de la provenance et les

stigmates rattachant le possible à une réalité antérieure. Le designer manipule et use de ces pré-informations pour créer le sens de ses objets. "La principale force d'un détournement étant fonction directe de sa reconnaissance, consciente ou trouble, par la mémoire¹⁵⁹". Le designer tire satisfaction de la capture de bribes de réalité et du déplacement qu'il leurs impose. Lorsqu'il s'empare de possibles pour composer, ses actes sont marqués d'une intentionnalité de jouer et manipuler des fragments de réalité.

Le designer bricole la réalité, il la détourne. Il a tous pouvoirs sur ce qui est devenu sa propriété. Il s'est constitué un fonds de portions de réalités, et non d'"opérateurs". Ce sont des réseaux relationnels qu'il s'accapare. Ces réseaux, ou territoires, sont ses outils. C'est la volonté de déplacer des relations et des territoires, le projet qui fait la différence avec la pratique du bricoleur. Le designer agit délibérément, en toute connaissance de cause. Il assume et va chercher cette reconnaissance pour nourrir ses projets. Alors que le bricoleur va travailler à se détacher de tout ce qui engluie son matériau, et qui pollue sa production. Pour le

¹⁵⁹ Idem, p.6.

designer que nous sommes, cette pollution, c'est le sens de la pratique. Nous pouvons observer cela avec notre service *Flip-Flop*. Nous affirmons cette "pollution" des origines diverses des tasses mises en réseau dans un nouvel ensemble à thé, en laissant apparaître les mémoires propres à chacune : nous ne les couvrons que par moitié. Nous refaisons une nouvelle famille en apposant un marquage noir laissant percevoir les disparités de surface, les traces d'appartenance à d'autres réseaux. Chaque pièce est porteuse d'une double identité : celle de son ancienne famille et celle de la nouvelle. Notre service s'étire entre celui qui est signalé par le masque noir, et ceux dont témoigne chaque élément. Nous allons chercher la mémoire portée par la peau de l'objet. Nous puisons le sens de notre service dans ces traces formelles et visuelles des anciennes appartenances. Nous prenons le possible dans son ensemble, dans ses étirements vers d'autres territoires.

Nous exploitons la rupture du possible avec son territoire d'origine pour le catapulter dans de nouveaux contextes. Le designer serait dans un braconnage du réel. Il le capture pour le manipuler et le détourner de sa direction originelle. Il produit de la *différance*. "La



125 Service à thé *Flip-flop*.

différance, c'est ce qui fait que le mouvement de la signification n'est possible que si chaque élément dit «présent», apparaissant sur la scène de la présence, se rapporte à autre chose que lui-même, gardant en lui la marque de l'élément passé et se laissant déjà creuser par la marque de son rapport à l'élément futur, la trace ne se rapportant pas moins à ce qu'on appelle le futur qu'à ce qu'on appelle le passé, et constituant ce qu'on appelle le

absolument pas lui, c'est-à-dire pas même un passé ou un futur comme présents modifiés¹⁶⁰". Le designer capture dans l'intention de corrompre et d'envoyer son possible dans un cycle tangent où son contenu latent continuera de se manifester ; mais autrement, sous de nouvelles modalités ouvrant sur de nouvelles appréhensions du réel. La prothèse *Rocker*, du Studio Ooms, se fixant sur les pieds des sièges, permet de convertir pratiquement toute assise en rocking-chair. Avec cet additif, toute chaise peut être perçue pour son potentiel oscillatoire. Il s'agit de révéler l'identité de fauteuil à bascule qui se cacherait en chaque chaise. Le *Rocker* se nourrit du mobilier sur lequel il se greffe, et inversement. Il y a toujours la mémoire de la chaise qui vient talonner son adjuvant. Deux réalités, deux identités hétérogènes se côtoient sur une même assise. Le designer ne cherche pas à créer un nouveau rocking-chair, mais à mettre en relation, à connecter la réalité du fauteuil à bascule avec celle d'assises déjà existantes. Il ne s'agit pas de célébrer le passé de la chaise, pas plus que de l'effacer au profit du rocking-chair mais, de



126 Studio Ooms, *Rocker*.

proposer un entre-deux ouvrant sur d'autres modalités relationnelles aux assises que nous connaissons déjà. Il s'agit de mettre en place de nouveaux branchements au sein de notre monde. Le designer monte des machines hétérogènes les unes aux autres, crée de la discontinuité pour composer une nouvelle continuité. Il détourne des

¹⁶⁰ Jacques Derrida, "La Différance", *Marges de la philosophie*, Paris, Éditions Minuit, 1972, p. 13.

éléments, et par là-même des territoires. Il leur fait dire autre chose. Il dépasse notre réalité proche, prend en otage les possibles et leurs sens pour les faire bifurquer vers un sens alternatif.

Prendre des objets dénigrés et rejetés pour engager notre pratique est une sorte de bricolage, au sens d'une reprise à notre avantage. Il s'agit d'une "logique opératoire dont les modèles peut-être aux ruses multimillénaires des poissons déguisés ou des insectes-protée [...]. Le quotidien s'invente avec mille manières de *braconner*¹⁶¹". Nous les prenons en otage, avec leurs territoires et leurs sens, pour les détourner. Nous détournons l'usage des éléments, en même temps, nous en détournons le sens par l'accord d'un sens nouveau et renouvelé par nos actes. Le designer se pose ici en tant que braconnier de la réalité. Il s'empare des possibles avec l'intention de les modifier et de les manipuler. Le braconnage est là, dans cette volonté de les faire bifurquer par le biais de la pratique. C'est cette visée de faire louvoyer ce qu'il a glané qui le caractérise en tant que designer. Ses actes sont portés par un projet, il agit à

dessein. Notre *Fouet de salon* semble résider dans un braconnage, au sens où nous le détournons de ses lieux, usages et manipulations conventionnels, pour le propulser au statut de lampe. Nous l'avons capturé avec l'intention d'en faire notre affaire. Peu à peu, l'élément de cuisine s'est mué en luminaire. Nous avons détourné la réalité que semblions connaître vers une autre. Nous avons modifié le cours du réel. Nous l'avons pris en otage pour le contraindre à un autre et nouveau sens. Les fouets de cuisine peuvent à présent nous éclairer.



127 *Fouet de salon.*

¹⁶¹ Michel de Certeau, *L'invention du quotidien – I. Arts de faire*, Paris, Éditions Gallimard, Collection Folio Essais, 1990, p. XXVI.

Nos actes bricoleurs sont ceux d'un déplacement intentionné de possibles. Au fond, ce qui mène notre pratique, c'est la volonté de créer un écart de réalité, un écart entre celle glanée et celle que nous construisons. Ces bricolages, braconnages, et autres ruses, tels que Michel de Certeau nomme nos activités, sont marquées par le projet du designer de s'approprier le quotidien pour le mener vers son renouvellement. Il le réinvente en usant de la charge mémorielle des objets. Il joue avec les mémoires et les territoires que les possibles emportent avec eux, et en alimentent le *métaobjet*. "Ruse, métaphore, combinatoire, cette production est aussi une "invention" de mémoire¹⁶²". Le designer se différencie du bricoleur de Lévi-Strauss par cette volonté d'altérer, de déplacer et manipuler des territoires, peut-être plus que de banaux objets. Le designer bricole avec intention et conscience de ce qu'il manipule.

¹⁶² Idem, p. XLIX.

Dérouter le regard...

N'avez-vous, un jour, pas été immobilisés sur une autoroute, en plein embouteillage?

Quelle question !

Cela semble un peu étrange comme entrée en matière... Je l'admets ! Mais, je vous l'assure : c'est un moment fantastique pour qui a le regard vagabond. Oui, ce peut être un intermède merveilleux ponctuant un parcours.

Moi, j'aime bien lorsque mon véhicule reste coincé sur une des voies extérieures. Celle de droite offre plus d'espace, et donc en général plus de choses à observer. Non, je ne veux bien évidemment pas parler des autres voitures ou de l'échappatoire potentiel à mon attente ! Mais, de ce que leurs usagers délaissent çà et là... Vous savez... Ces bouclons, ces gants et chaussures esselés, ce tee-shirt entortillé, ce fragment de véhicule, ou encore ces seaux cassés, ce balai et autres planchettes en tous genres... Il m'est même arrivé parfois d'observer, entre les herbes folles, des bouts de chaises ou tiroirs égarés. Je suis fascinée par ce que nous pouvons perdre aux bords des chemins !

En attendant que la file de voitures avance enfin, je les observe. Je les scrute et je construis des rêves autour de ceux-ci. L'instinct de la pratique prend le dessus... Cette rêverie est inévitable...

Alors, je fais le rêve de m'emparer de l'un d'eux. Jusqu'à présent, je n'ai pas saisi l'occasion d'en secourir un... À chaque fois que l'élan du passage à l'acte de leur sauvetage arrive, le cortège dans lequel je me trouve embroignée avance... Mon œil progresse avec lui et s'arrête, des fois, sur une nouvelle balaiole...

Le design semble répondre d'un besoin irrépressible de porter attention au défaillant, à l'insignifiant. Le designer interroge des événements qui peuplent le quotidien, des possibles anodins. Ses procédures semblent chercher à remédier à ce qui fait défaut, à l'absence d'estime ordinairement accordée au réel. La pratique bricoleuse du designer mettrait en place un détournement soignant le regard porté aux possibles collectés. Elle tend à protéger et épargner ceux-ci d'une fin et d'un oubli certains. Les actes du designer sont bricoleurs au sens où ils contournent et détournent, et tirent parti de l'insignifiance des possibles. Il pense et panse leur mésestime.

Lors de la performance, le designer cherche à connaître le possible, à déceler ses failles. Il s'agit d'une intrigue pour le designer. La *per forma* serait un diagnostic du mal dont le possible est atteint, pour développer des projections, une pratique s'appuyant sur sa défaillance. Dans notre pratique, nous imaginons et construisons de nouveaux bords et contours, des évolutions potentielles aux relations trop ordinaires avec nos possibles ou objets insignifiants. La pratique du designer doit faire face à des cas. Elle n'a pas de réponse "type". Elle fait au cas par cas, la pratique s'adapte au

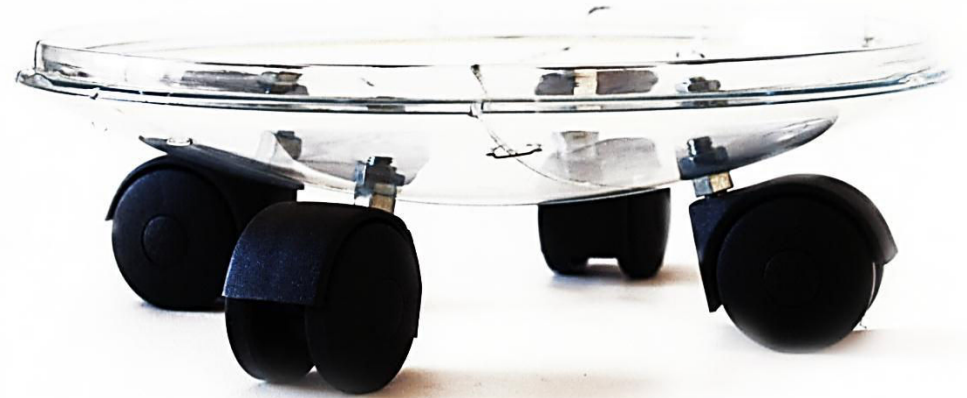
sens particulier décelé lors de la parade génératrice. Lorsque Jurgen Bey se penche sur le cas de la poussière indienne, ce n'est pas l'insignifiance de la poussière en tant qu'amas de particules volatiles, ou l'événement du ménage qu'elle induit qui lui importe, mais c'est le phénomène de recouvrement qui en découle qui attire l'attention du designer. C'est la faille et le sens de la



128 Jurgen Bey, *Broken Family* (au premier plan) et *Kokon furniture* (au second plan).

poussière omniprésente qu'il décèle. Sens à partir duquel, sa pratique sera en position d'ouvrir un nouveau regard sur le monde, par l'application de manière arbitraire de cocoon spray liant des meubles entre eux. Le designer soigne des réalités, des événements, il prend en charge les plaies de notre entour et tente d'y remédier en tirant parti, en faisant du défaut un atout.

Nous tissons, cousons, brodons nos projets autour d'événements inconnus et pourtant ces inconnus sont les origines de notre procédure soignante. Nous colmatons la brèche d'un événement que nous ne connaissons pas vraiment. La cause nous est inconnue et pourtant nous la réparons. Le designer cherche à solutionner, à soigner l'objet, le résultat d'un événement. Le designer n'a que faire de l'événement lui-même, ce sont les conséquences que notre pratique prend en charge. Il n'a pas de remède type, c'est la *per forma* qui le trouvera en extrayant des possibilités d'ouverture sur la production. Nous soignons l'objet lui-même, en son entier. C'est lui notre problème. Nous lui construisons des prolongations de toute pièce pour qu'il survive à son insignifiance.



129 *Cruiser Lid,*

Notre posture de designer est celle du soigneur d'objets. Nous prenons la charge de panser les plaies relationnelles des objets du quotidien. Nous leur posons des béquilles, des rustines... Nous les greffons pour pallier à leur défaut d'intérêt. Nous les suturons, et faisons tout ce qui est en nos moyens pour qu'ils recouvrent une place en notre monde, pour les garder connectés au réel. Notre *Cruiser Lid* est un couvercle de

casserole en verre fiché de roulettes. Des petites roues ont été greffées à la vasque. Nous avons ajouté des éléments, de nouveaux organes en prolongement de son corps, pour qu'il continue à exister, autrement, mais à exister. Mais, lorsque nous avons voulu nettoyer la pièce de verre, celle-ci a éclaté en plusieurs morceaux. Il fallait que ça survive à tout prix. Ça ne devait pas mourir. Ce n'était pas son heure. Alors, ni une ni deux, nous avons prix notre fil et notre pince... Nous avons posé des points de suture pour rapprocher les bords de verre. Lors de cette opération, nous avons pratiqué une sorte de chirurgie reconstructrice. Nous avons tout mis en œuvre pour que l'objet trouve une unité. Il semble que notre procès ne se réduise pas seulement à greffer ou suturer. L'opération de greffer des roulettes semble être d'un autre ordre que panser l'objet. Elle serait surtout de le penser absolument. Elle serait l'accord d'une toute autre fonction au couvercle de casserole. Il devient un jeu, un élément mobile. Il n'est plus coincé dans la cuisine, nous le rencontrons en de nouveaux lieux. C'est la relation à la pièce de cuisine qui est modifiée. L'utilisateur développe de nouvelles relations, de nouveaux gestes. Ce sont les rapports à l'objet qui sont pansés et repensés. La défaillance à laquelle le designer

semble répondre est celle d'un désintéret manifeste pour l'objet dans notre quotidien. C'est que, comme Proust le disait à propos de ceux peints par Chardin, les objets sont marqués par "la banalité traditionnelle de ce spectacle inesthétique¹⁶³". Le designer-soigneur placerait ses actes sur la relation utilisateur / objet. Les soins prodigués visent à remédier au manque d'intérêt envers ceux que nous côtoyons ordinairement. Le designer ne cherche peut-être pas à soigner l'objet mais à soigner une gangrène du réel. Il lutte contre l'excès de banalité frappant notre environnement. Les soins résideraient donc dans le renouvellement, par quelque moyen que ce soit, du regard qui est porté tant sur le monde que sur ses acteurs : les objets.

Les Boym Partners, avec leur projet *American Plumbing Vases*, sont dans ce principe de rétablissement d'intérêt pour les canalisations. Ils les extraient de leur banalité sous-terrainne en les réorientant. Ils les sortent de terre pour les faire statuer en tant que vases dans nos intérieurs. Les éléments de plomberie dénigrés et cachés au quotidien se dotent d'un regard revalorisant. L'accès

¹⁶³ Marcel Proust, *Chardin et Rembrandt*, Paris, Éditions Le Bruit du Temps, 2009, p.9.



130 Boym Partners, *American Pumpling*, 1999.

à un lieu hétérogène et l'accord d'un usage inédit font de leur rencontre une surprise, qui régénère l'estime que nous leur portons habituellement. Dans ce travail, le couple Boym pointe la mésestime développée envers certains éléments de notre environnement direct, et proposent de la soigner par une parade à ce phénomène en imposant une toute autre relation entre l'usager et ces derniers.

Avec *Max le Chinois*, nous avons affaire à une attitude totalement opposée à celle des Boym, visant à valoriser "un des objets les plus laids dans la cuisine – ou les plus "rien" –, c'est la passoire. L'objet que l'on cache sous l'évier. L'objet pas beau avec lequel on passe la salade, les spaghettis¹⁶⁴". Paradoxalement, Philippe Starck fait de cet objet habituellement réprouvé, un ustensile luxueux et cher. Il lui donne la forme précieuse d'un calice ou d'un casque mérovingien en inox, juché sur des pieds dorés en fusion de laiton. Les "petits trous par lesquels passe l'eau montrent des petits visages souriants, pour indiquer qu'il y a une distance, que ça n'est pas fait sérieusement, que c'est juste un prétexte pour parler d'autre chose, et que même les petits trous

¹⁶⁴ Philippe Starck, *Explications*, ouvrage cité, p.79.

de la passoire vous parlent et vous racontent autre chose¹⁶⁵". Comme si, tout à coup, la passoire souriait et s'animait. Complice, l'usager entrerait dans son jeu et se transformerait en guerrier égouttant ses pâtes. Elle raconterait des histoires fantastiques venues d'un autre temps. Starck lui offre une tournure amicale et drôle... Il prend le parti de la rendre aimable.



131 Philippe Starck, *Max le Chinois*, Alessi, 1990.

¹⁶⁵ Idem, p.80.

Notre pratique n'est pas de réparer l'objet pour qu'il retrouve sa fonction utile, comme le ferait le bricoleur du dimanche. Mais, c'est son sens, l'ensemble des relations qu'il entretient avec un utilisateur, sa fonction discursive et signifiante qui nous importent. Nous prenons appui sur la blessure de l'objet. Au temps de la *per-formance*, nous développons une traque de sa faille. Nous cherchons à déceler les possibles susceptibles de s'en dégager. Notre attitude est de jongler, jouer, tourner autour du possible glané, jusqu'à diagnostiquer la raison de l'exclusion, le sens profond du dénigrement. La *per forma* est une danse d'accès à la perception de la forme à venir. Mais il s'agit aussi de pousser l'objet le plus loin possible dans ses retranchements. Nous l'acculons pour qu'il dévoile la localité de son déficit. Ce sont ses limites et défaillances que nous cherchons à découvrir. Nous le manipulons jusqu'à percevoir clairement le point de rupture avec le réel, qui l'a propulsé en désuétude. La "faille" de l'objet n'est pas entendue en son acception physique, ce n'est pas une meurtrissure matérielle, mais elle serait plutôt de l'ordre relationnel avec l'utilisateur. Nous pouvons observer cela avec les cas des tasses participant tant au service *Flip-flop* que $1/2 + 1/2 = 3$. Leur

blessure est surtout celle de leur fadeur, d'une relation avec leurs utilisateurs gangrénée par le temps. "Les gens jettent souvent un produit bien avant qu'il ne soit usé ou cassé : le lien émotionnel est rompu et le produit n'est plus pertinent dans leur vie¹⁶⁶". La chute de l'objet serait dans le désintérêt l'écartant du quotidien. Le terme "désuétude", est issu de *désuetus* et du verbe *desuescere* en latin, signifiant ce qui a perdu l'habitude, se déshabituer ou désaccoutumer. Le possible désuet est celui qui est écarté de l'habitude, qui est distancé des rituels journaliers de son usager. Il est atteint d'un rejet de l'ordinaire. La faille du possible semble se trouver au cœur de sa relation à l'utilisateur, dans un déficit de pertinence, c'est-à-dire une perte de sens dans le quotidien. C'est là que se trouve son mal, et là que, nous, designers devons agir et poser nos actes.

Le designer "bricole", dans le sens où il contourne et détourne à son profit la faille relationnelle se creusant entre l'objet, le possible et son utilisateur... Notre pratique de design est un bricolage, elle se fraye un

¹⁶⁶ Stefano Marzano, *Re(f)use: le design d'aujourd'hui pour l'environnement de demain*, "Design et développement durable", Journal de l'exposition éponyme du 22 septembre au 22 octobre 2000, Paris, Éditions de l'Institut Néerlandais, 2000, p.3.

passage, un espace s'établissant sur des carences de rapports avec le quotidien. La pratique du designer serait une ruse aux dépens du banal. Elle serait une tactique qui "profite des "occasions" et en dépend [...]. Il lui faut utiliser, vigilante, les failles que les conjonctures particulières ouvrent dans la surveillance du pouvoir propriétaire. Elle y braconne. Elle y crée des surprises. Il lui est possible d'être là où on ne l'attend pas. Elle est ruse¹⁶⁷". Le designer infiltre la faille qui se creuse entre le monde et ses usagers. Il introduit sa pratique dans les brèches formées par ces déficits d'intérêt pour notre entour. Soigner l'objet, c'est lutter contre la menace d'un mouvement d'oubli et d'écartement du quotidien. Ce serait panser le réel pour amener à mieux le penser.

Notre posture se pose en travers de la chute, du trajet menant à l'exclusion. Nous refusons le rejet définitif de nos glaneries. Nous les faisons survivre en déplaçant, instaurant de nouveaux liens et nouvelles relations pour en prolonger la vie sous d'autres modalités. Nous faisons tout ce que nous pouvons pour introduire de nouveaux habitus. Nous le faisons survivre en imposant d'autres modalités d'usage.

¹⁶⁷ Michel de Certeau, ouvrage cité, p.61.

Dans le cas de notre *Théière de voyage*, il semble que nous infiltrons de nouvelles coutumes faisant face à la désaccoutumance qui touche la théière. La verseuse a toujours son potentiel d'usage : elle est contenant et permet de servir le thé. Il semble que ce soit ailleurs que son problème réside, et certainement dans la relation avec un utilisateur. Elle est à peine ébréchée, et surtout elle n'est plus à la mode. Elle n'excite plus de désir, l'usager s'en désaccoutume et la sort de ses habitudes. C'est sur cette faille que nous nous posons, celle-ci que nous cherchons à panser. Nous prenons en charge l'écart creusé entre le quotidien et la verseuse, nous cherchons à le colmater. Nous couvrons la théière. Nous l'emballons dans un bloc de carton. Le pichet n'est plus visible, il est enfermé dans un matériau de transport, fermement harnaché. Nous imposons un nouveau relationnel, plus une théière mais un emballage, une boîte en carton. L'usager ne peut, comme il en a l'habitude, la saisir fermement par son anse et créer cette légère bascule vers l'avant lui permettant de servir le breuvage. Pour entrer en contact avec le récipient, il doit revoir sa gestuelle lors du service. Il doit l'attraper à pleines mains, l'enserrer, un peu comme il le ferait avec une boîte. Il doit imaginer, réinventer ces gestes



132 *Théière de voyage.*

ordinaires auxquels il ne portait plus vraiment attention. Le designer se charge de renouveler, de réattiser l'intérêt perdu en s'opposant aux gestes et attitudes conventionnelles. La perturbation des gestes, et l'accord d'un nouvel imaginaire du temps de la dégustation

semble forcer l'attention de l'utilisateur en lui révélant une autre version de la réalité de la théière. Ce n'est pas l'objet, mais il semblerait que ce soit plutôt l'estime qui lui portée qui soit remise en jeu. C'est la sympathie l'entourant qui est en perdition, qui l'entraîne avec elle dans son délitement... C'est un flux de bienveillance envers l'objet qui se perd lorsque l'usager se lasse. C'est à ça que nous cherchons à remédier au travers des actes de notre pratique.

Les tasses à fleurs Mobil sont souvent qualifiées de kitch par leur sérigraphie aux motifs typiques des années soixante-dix, dessinée par Jean-Charles Meunier. Leur rejet semble résider dans une sorte d'érosion, de perte du sens de leur territoire voyageur. Ces tasses étaient des cadeaux échangés par les clients contre des points fidélité collectés dans les stations-service du réseau Mobil. Elles sont signe des passages aux pompes à essence Mobil, très répandues dans le sud de la France dans les années soixante-dix. Elles portent en elles l'imaginaire des départs en vacances et leurs lots d'embouteillages le long de la Nationale 7, récompensés par ces tasses fleuries. Ces gobelets étaient chargés d'une collecte de points, d'un désir de posséder le service à la mode dans les campings de la Côte d'Azur. Aujourd'hui,

l'utilisateur ne perçoit pas la satisfaction du fruit d'une collecte de points sur le chemin des vacances. Le café bu dans une de ces tasses au graphisme suranné n'a plus le sens du réveil ensoleillé faisant suite à un long voyage. Pour l'utilisateur des années 2000, ce gobelet n'est plus porteur du périple estival. Au travers de cet exemple, nous pouvons observer qu'il s'agirait d'un déficit d'attaches et de reconnaissance du territoire qui malmènerait les objets. Nous pensons trop bien le connaître. De les avoir trop vus, ils ne nous interpellent plus. Ils ne font plus sens. "Ils marquent notre espace quotidien : produits en série, ils sont fonctionnels, peu



133 Jean-Charles Meunier, *Tasse Mobil*, 1972.

coûteux, et connus de tous, mais ils souffrent d'un déficit d'image¹⁶⁸". Le déficit d'image correspondrait à une érosion, une usure des territoires qui faisaient sens lors de leur perception, et que l'usager ne sait plus percevoir et en apprécier l'étendue. Le rejet matériel de l'objet est qu'une conséquence de sa dégradation territoriale. Lorsque nous éliminons un objet, c'est juste parce qu'il ne nous dit plus rien. C'est qu'il y a rupture du "lien émotionnel", de l'imaginaire qui nous rattachait à lui. L'objet matériel, par son rejet, subit les conséquences d'une perte de mémoire, d'intérêt. L'objet s'enchérit sans cesse, et malgré lui, de charges territoriales, puisque son utilisateur le lie à des lieux, des gestuelles, des ambiances, des souvenirs. Il lui infiltre des liens émotionnels, de l'estime. L'objet est une sorte d'enveloppe territoriale.

Le designer manipule plus des territoires que des objets. Il développe un jeu autour de liens plus ou moins tenus ou lessivés avec l'ordinaire. Il soigne notre rapport au monde. La posture du designer serait de pallier aux déficits d'imaginaire de notre quotidien en y refaçonant

¹⁶⁸ 5,5 Designers, "Les Objets Ordinaires", 5,5 Designers, Paris, Éditions Pyramyd, Collection design&designers, 2007, p.90.



134 *Flip-flop.*

du lien. Il met en place des actes redynamisant les territoires par leur dé- et re-territorialisation. Il soigne les territorialités érodées par le temps. Il joue avec, met en place un processus de décalage revalorisant. Dans notre service à thé *Flip-flop*, nous pouvons observer que les différentes pièces étaient vidées de tout intérêt par leurs apparences vieillottes, et isolées de leurs services ou familles d'origine. Nous les remettons en réseau et réactivons le territoire de chacune, au moyen d'un masque noir imposant un lien circulant entre les pièces

hétérogènes. Les territoires retrouvent une activité par l'accent mis par la surface noire sur les peaux aux motifs dépassés. L'ablation de surface force à redécouvrir et se remémorer ce qui est effacé. L'ablation est ajout en même temps : elle enlève la vue d'une partie, et ajoute un signe liant les pièces entre elles. Nous supprimons une zone de lecture du territoire originel, par ce même biais nous le réattisons en pointant des zones de reconnaissance de celui-ci. Nos actes suppriment une zone de lecture pour en imposer une autre en parallèle. Nous réincluons chaque élément dans un nouveau réseau, un nouveau territoire. Il semblerait que notre pratique soit de pallier à la défaillance de réseaux de ces éléments. Ils reprennent du service par l'accord de nouveaux liens. Il s'agit d'offrir une reconnaissance, une autre connaissance de ceux qui sont entrées en quotidienneté.

Le design aurait pour fonction non pas de soigner l'objet lui-même, mais de soigner le regard que nous portons sur notre environnement. Sa fonction serait de proposer un regard neuf provoquant à nouveau du désir envers notre monde. Ce serait de "redorer le blason" de l'objet. Les 5,5 Designers, se préoccupent, eux aussi, des objets en "souffrance", en déficit d'estime dans leur

premier travail. "L'installation "réanim" soignait, comme à l'hôpital, des mobiliers écorchés, blessés, en souffrance...¹⁶⁹". Ils posent des atèles et autres pansements verts fluorescents palliant à un déficit, en mettant l'accent sur les zones de déficience des objets. Leurs actes soignent physiquement, pour soigner le regard qui leur est porté. "Il ne s'agissait pas là de soigner mais de redorer l'image de produits ordinaires, produits de grande série, en déficit d'image, réservés à la banalité, laissés au placard [...]. Une série d'interventions pour survivre à la banalité et à la médiocrité du quotidien¹⁷⁰". Les 5,5 Designers mettent des pansements verts. Ils ne rebouchent pas la brèche, au contraire, ils la surlignent. La teinte lumineuse du pansement pointe la défaillance. Ils dénoncent et mettent en valeur la blessure. Ils interrogent ce qui fait défaut. Ils mettent en évidence et célèbrent les traces consécutives d'un événement advenu. Ils proposent de nouvelles alternatives autour d'un incident. Dans le cas du *Fauteu*, il y aurait comme un fonctionnement "gestaltique" de leur acte sur l'objet.

¹⁶⁹ Bénédicte Duhalde, "5.5 designers, aux petits soins", *Intramuros*, n°118, Paris, mai/juin 2005, p.30.

¹⁷⁰ Idem, p.30.



135 5,5 Designers, Salle de convalescence et chaise "soignée" avec prothèse d'assise, Exposition "Réanim, l'hôpital des objets", Paris, Galerie Peyroulet & Cie, 2005.



Ils ne remplacent pas l'accoudoir manquant du fauteuil. Ils mettent en exergue son absence par l'apposition d'une tranche contrastante. La surface fluorescente cautérise la plaie, mais ne reconstitue pas l'accoudoir arraché. Le manque est comblé par le contraste qui met en évidence et dénonce la zone d'absence. La tranche fluorescente ne reconstitue rien mais comble le déficit par sa forte présence. Il ne s'agit aucunement de rafistoler le meuble mais de trouver une équivalence comblant le déficit, la réactivation de l'image de l'objet, en donnant une structure signifiante à ce qui n'est pas par l'insertion d'une couleur hétérogène. La surface fluorescente surligne la zone à prolonger mentalement, à imaginer. Remarquons que parallèlement à l'accoudoir absent, le nom de ce fauteuil est, lui aussi, amputé de quelques lettres pour devenir le *Fauteu*. Et là encore, nous nous mettons à imaginer celles qui lui manquent, à reconstituer la partie absente de l'assise.



136 5,5 Designers, *Le Fauteu.*, installation *Réanim'* avec le Secours Populaire.

La série *Sweet Dreams Security*, de Matthias Megyeri, propose un regard déroutant sur les objets de sécurité qui peuplent notre quotidien. Le designer offre des allures sympathiques de personnages de cartoon ou d'animaux aux austères chaînes, grilles, cadenas ou barbelés qui montent la garde au sein de nos villes.

Ces objets contrebalancent leur caractère rigoureux et sévère d'éléments de sureté par un apport de légèreté et d'humour. L'accord d'images frivoles dédramatise la présence anxiogène et menaçante des accessoires de défense. Ils se révèlent sous un versant rassurant et sympathique. Ils renversent la relation de méfiance communément admise à l'abord des grilles et fils barbelés, vers une relation de confiance et amusement : ils ne font plus peur et font même sourire.

Ces productions n'en demeurent pas moins dangereuses. Elles remplissent leurs rôles protecteurs, tout en portant un discours ironique sur les obsessions sécuritaires qui envahissent nos villes.



"La sensibilisation du public que ces dispositifs suscitent, fait partie de l'objectif de Megyeri – révéler aux usagers que la paranoïa et un désir exagéré pour ce qui est mignon est en train de prendre le contrôle de nos vie¹⁷¹".

¹⁷¹ Chieko Yoshiie, & Fork, ouvrage cité, p.290.

C'est par une confrontation entre le territoire du divertissement et celui de la sécurité, que le designer fait muter notre regard sur les effrayants dispositifs sécuritaires qui se répandent dans notre environnement. Il produit une zone d'incertitude dans laquelle s'infiltrer un regard critique sur les attitudes hyper-sécuritaires se développant dans nos villes.

"Je crois que j'ai une attitude inhabituelle vis-à-vis du design – je suis un designer graphique, utilisant les objets en tant que véhicules pour explorer des questions sociales pertinentes, et mon approche critique tend à partager plus de similarités avec le journalisme qu'avec le conventionnel design de produit¹⁷²".

Le caractère burlesque des *Sweet Dreams Security* cherche par-dessus tout à éveiller notre conscience, à développer un regard critique sur les comportements extrêmes et les excès de paranoïa qui semblent gangréner nos sociétés.



137 Matthias Megyeri, *Sweet Dreams Security*, 2003.

¹⁷² Matthias Aron Megyeri, interview publiée sur : designmuseum.org.

Le designer ne soigne pas une plaie, mais il s'appuie sur un événement et ses conséquences pour initier sa pratique. Il s'agirait de broder des histoires nouvelles à partir de ce qui fait défaut. C'est construire de nouvelles lignes pour survivre au temps et ses conséquences. Plus que de construire un nouvel imaginaire, c'est poursuivre, étirer des traces territoriales vers et dans un nouvel objet. C'est tirer les fils d'une mémoire défaillante pour la raccorder avec un nouveau terrain d'acceptation. Nous pouvons observer cela dans le cas de notre *Gandean cuirassé*, la boîte de fer blanc, rattachée au temps du repas en milieu ouvrier, est parée de cuir rouge et dotée d'une anse permettant son port à l'épaule. Nous pouvons trouver cette "lunch box" mise au rencard dans de nombreuses caves. Celle-ci est bien souvent jugée trop datée pour trouver sa place dans nos quotidiens. Les surfaces de cuir que nous lui plaquons, semblent la surimprimer d'un nouveau rêve. Elle s'étire de la mine ou l'usine, du territoire industriel vers le quotidien bien plus frivole de maroquinerie. La mémoire du milieu modeste de l'ouvrier, que la mémoire collective voudrait écarter par l'exclusion de l'objet, est raccordée avec un état de reconnaissance plus luxueux en devenant un petit sac. Nous lui ajoutons une



138 *Gandean Cuirassé.*

valeur d'estime par le matériau précieux qu'est le cuir, mais aussi en le glissant vers le domaine de la bagagerie. Nous recouvrons le passé d'une activité pénible pour l'étirer vers un autre et nouveau statut de pochette, accessoire d'apparat. L'acte de couvrir la reconnaissance du milieu ouvrier pour le recoder vers l'article de mode féminine, lui accorde de nouveaux lieux et temps relationnels. Nous détournons et refaçonnons pour que les objets trament de nouvelles histoires au sein de notre quotidien. Nous étirons le territoire d'origine jusqu'à sa reterritorialisation. Il va trouver à combler son déficit d'estime, et réactiver son territoire ouvrier dans de nouveaux contextes d'appréhension. Ce petit sac semble valoriser son passé de labeur en usine en le connectant au milieu précieux de la mode et de la maroquinerie.

Notre pratique semble se placer du côté de la survie, ou plutôt une "sur-vie" de l'objet. Une addition de vie à la vie passée de l'objet. Nous le trans-formons, nous dépassons la barrière de la forme, de l'enveloppe matérielle pour l'infiltrer. Nous pénétrons, dépassons l'objet, nous le portons au-delà de ce qu'il nous laisse percevoir de lui. Ceci n'est pas sans risque. Le dépassement de la vie première pour aller vers une seconde, semble mettre en danger le possible sur lequel

la pratique se dresse. Nous le mettons en péril en détournant son statut premier pour accéder à une vie seconde. Lorsque nous nous emparons de celui-ci, nous le déplaçons quoi qu'il en soit. Nous l'arrachons à son territoire d'origine, pour l'emporter d'une vie vers une seconde. La prolongation provoque un dépassement et une mise en danger de la première vie. Nous accordons un territoire nouveau, dans lequel l'ancien continuera de vivre de manière sous-jacente, sous d'autres modalités, il devient participant actif du nouveau terrain d'appréhension. Ainsi, l'état premier de l'objet est décalé, déplacé vers un nouveau. Il participe à autre chose. Une vie est réinsufflée à ce qui était en perdition.

Artican, de Matali Crasset, est une corbeille à papier composée à partir de brins de balais en plastique des balayeurs de la ville de Paris. Les brindilles vertes étaient condamnées à leur élimination. Matali Crasset va en soigner l'estime, leur donner une tout autre vie : elle ne les laisse pas tomber. Lorsque la designer s'en empare pour les réorienter vers cette nouvelle participation, elle étire l'usage premier des tiges de plastique et les propulser dans un autre cadre d'appréhension. Ils ne sont plus uniquement des brins de balai. Les brins sont extraits de leur contexte d'origine et participent à celui

de la corbeille à papiers. L'origine reste en filigrane. Il s'agit d'une sur-impression, d'une double identité apparaissant par intermittence. Cette propulsion d'un contexte vers un autre, met en danger les petits éléments par l'écart qui se creuse entre l'origine et la nouvelle situation dans laquelle nous les rencontrons à présent. Nous oublierions presque qu'il s'agit de bouts de balais. Nous ne voyons quasiment plus que cette vie de haie de plastique réceptionnant des chutes de papier, tout en percevant un air de déjà rencontré. Matali Crasset impose un va et vient déconcertant entre deux lieux, deux contextes d'appréhension de l'élément vert. Le balai de rue s'invite dans le bureau. *Artican* imposerait une porosité entre deux localités en apparence antinomiques.

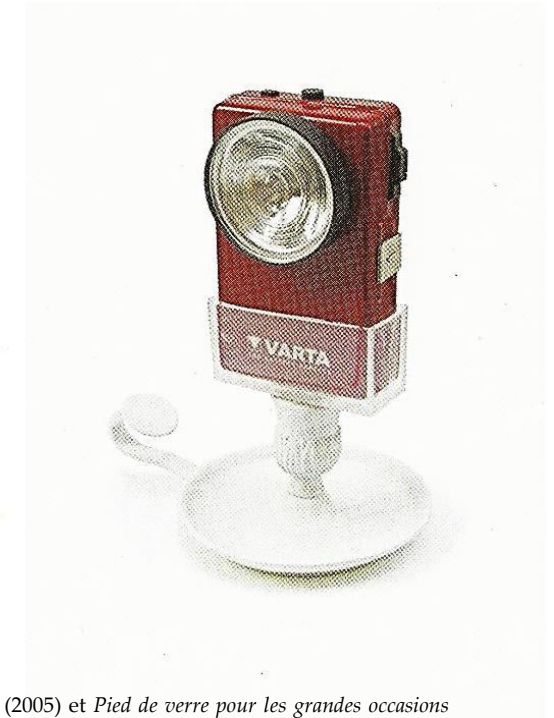
Le design semble jongler avec des flux en perdition : les couper, les réassembler pour les détourner et faire rebondir. Nous mettons bout à bout. Nous faisons fonctionner ensemble des morceaux d'objets. "L'interférence de deux mondes sentimentaux, la mise en présence de deux expressions indépendantes, dépassent leurs éléments primitifs pour donner une



139 Matali Crasset, *Artican*, édité par Sas/OO, France, 1999.

organisation synthétique d'une efficacité supérieure¹⁷³". Nous mettons en confrontation les territorialités de chacun au sein de nos *métaobjets*. Nous sommes sans cesse pris entre l'origine et sa reterritorialisation. Ces conflits permettent une redécouverte de chaque bord, renforçant les territoires mis en jeu. Nous réactivons des territorialités par les déterritorialisations et reterritorialisation que nous leur imposons. Les territoires sont déviés pour se renouveler, sous d'autres modalités au sein de la production, nommée *métaobjet*. La production est entre-deux territoires.

Les 5,5 Designers, avec leurs *Objets ordinaires* confirment leur attitude de panser la rupture d'attaches fortes et de regards sur ceux qui peuplent notre quotidien. Ils portent leurs attentions sur les éléments "médiocres" de l'ordinaire : les verres et le presse-citron en pyrex, ou encore la désuète lampe de poche Varta... Le groupe propose des atèles, pas pour remplacer un membre manquant, mais visant à introduire un rapport nouveau et revalorisant. Les designers soigneurs expliquent qu'ils ont la volonté de mettre en place "une relecture de ces objets à travers une gamme de



140 5,5 Designers, *Chandelier de poche* (2005) et *Pied de verre pour les grandes occasions* (2004), prototypes de la série *Les objets ordinaires*, Paris.

compléments. Ceux-ci vont les valoriser tout en préservant leur intégrité et leur identité [...] Par cette intervention, c'est l'égo de l'objet que l'on cherche à soigner¹⁷⁴". Au contraire, il nous semble que par cette

¹⁷³ Guy-Ernest Debord, *Mode d'emploi du détournement*, ouvrage cité, p.4.

¹⁷⁴ 5,5 Designers, Op.Cit., p.90.



141 5,5 Designers, *Presse-citron de star*, 2005 et Philippe Starck, *Juicy Salif*, 1990.

relecture, les 5,5 Designers portent une atteinte à l'identité de ces objets. Lorsqu'ils les complètent, ils remettent en question l'identité et l'intégrité de ceux qu'ils souhaitent sauver. Ils les réidentifient par la

proposition de ces prothèses. Ils attentent à l'intégrité des objets par leurs ajouts : ils modifient, tant la gestuelle, que l'imaginaire que nous leur accordions jusque-là. C'est que la lampe de poche n'est plus "de poche" par son complément. Elle devient tout autre chose : un chandelier. À présent, la populaire lampe de poche, dite aussi "de secours" n'est plus empoignée fermement par son usager. Elle est connectée au geste imposé par son ancêtre : le bougeoir à main qui était tenu à "bout de doigts" par l'utilisateur, grâce à sa petite poignée. Aujourd'hui, les balades nocturnes et les escapades au grenier se surimpriment de l'imaginaire induit par cette gestuelle venue d'un temps où l'électricité était encore inconnue. Le *Presse-citron de star*, pour sa part, mime le célèbre *Juicy Salif* de Starck. Ce n'est plus le traditionnel presse-agrumes en pyrex. En se parant de trois longs pieds, il rivalise clairement avec son fameux adversaire édité par Alessi. Les *Objets ordinaires* se dotent d'extensions territoriales, qui en augmentent leur valeur émotionnelle et imaginaire. Ils gagnent de la considération aux yeux d'un détenteur potentiel, en annexant de nouveaux territoires. Il semble

que le soin soit, bel et bien, orienté sur le regard et la valeur affective ou émotionnelle que nous portons à l'objet, par le biais d'une extension de son territoire. Il s'agit aussi, par ces extensions, de soigner l'aura de l'objet.

Nous détournons, plions cette émanation d'imaginaire et ces flux mémoriels et territoriaux qui circulent autour des objets. Nous bricolons l'aura de ceux que nous mobilisons. L'aura de l'objet réside dans l'ensemble d'images qui flottent autour de lui, que lui conférons au fur et à mesure de notre relation à lui. "Si l'on entend par aura d'un objet soumis à l'intuition l'ensemble des images qui, surgies de la *mémoire involontaire*, tendent à se grouper autour de lui, l'aura correspond, en cette sorte d'objet, à l'expérience même que l'exercice sédimente autour d'un objet d'usage¹⁷⁵". L'objet puiserait sa valeur auratique au cœur de la relation particulière qui le lie à son détenteur. Lors des échanges entre un utilisateur et l'objet, des spécificités relationnelles se mettent en place. Dans ces échanges particuliers entre le détenteur et l'objet, l'objet se

¹⁷⁵ Walter Benjamin, "Sur quelques thèmes baudelairiens", *Ceuvres III*, Paris, Éditions Gallimard, Collection Folio Essais, 2000, p. 378.

différencie des autres, il se charge de mémoire. L'objet perd son lien avec la masse de ses semblables, et prend un caractère unique aux yeux de son détenteur. Il se personnalise par les liens étroits qui se tissent entre lui et son détenteur. "Les souvenirs plus ou moins distincts dont est imprégnée chaque image qui surgit du fond de la mémoire involontaire peuvent être considérés comme son "aura"¹⁷⁶". L'objet se caractériserait par un halo d'images, de gestuelles, de souvenirs, de liens particuliers avec son utilisateur. Il lui constitue sa valeur auratique.

Mais le temps passe, et les images deviennent de plus en plus floues. Elles s'érodent, de la distance s'insinue entre l'objet et nous. L'aura, qui est "une singulière trame de temps et d'espace : une apparition unique d'un lointain, si proche soit-il¹⁷⁷", semble s'atténuer au tour de l'objet. Son horizon s'éloigne peu à peu, fuit. Son aura se délite, la "mémoire involontaire" dont il s'était chargé se déplace, il n'en fait plus partie. Le designer va s'efforcer de redonner vigueur à cette

¹⁷⁶ W. Benjamin, "À propos de quelques motifs baudelairiens", *Écrits Français*, Paris, Éditions Gallimard, Collection Folio Essais, 2003, p. 317.

¹⁷⁷ W. Benjamin, "L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée", *Idem*, p.183.

apparition de l'objet en notre quotidien. Si l'objet est bien ce qui se lance en travers de notre chemin, ce qui fait objection au banal, notre pratique soigne l'objet, du même coup, elle soignerait son aura. Nos actes viseraient à la réactiver, à créer un sursaut au sein de la mémoire de l'objet et de son apparition. Lorsque nous bricolons l'objet, nous déplaçons et détournons l'aura que la mémoire collective lui accorde. Nous la modelons. Nous agissons sur son mode d'apparition. Les soins que nous prodiguons créent de la différence avec le banal, nous le faisons sursauter. Les chocs qui émanent des réseaux et territoires hétérogènes, mis en relation par notre pratique, s'attisent à nouveau. Cet imaginaire qui semblait s'être dégradé s'en trouve renouvelé.

Notre *Baladeuse de salon* est composée d'un abat-jour un peu vieillot, et d'un morceau de baladeuse de cave. Le chapeau de lampe, pour notre part, s'est marqué du champ référentiel de l'habitation des grands-parents, avec ses effluves de cuisine au beurre et de Ricoré ; il renvoie à l'excitation enfantine du moment du coucher chez eux... La baladeuse, de son côté, renvoie à cette odeur humide de la cave, ou à celle de l'huile de vidange lorsque nous l'avons rencontrée au cœur d'un



142 *Baladeuse de Salon.*

garage... Soigner l'objet, ici, devient une réactivation de la charge mémorielle collective qu'il contient. Ce sont ces images qui s'estompent, qui sont en danger lors de la mise à l'écart de l'objet matériel. Ces visions qui remontent du fond de nos mémoires constituent son aura. Ce sont des flux d'imaginaire, des flux de notre propre "mémoire involontaire" sur lesquels nous nous appuyons, et que nous avivons lorsque nous mettons en relation les éléments. Nous allons puiser dans nos propres émotions lors de la production. Ces émotions, nous cherchons à les transmettre, ou à réactiver celles d'un usager potentiel à nos productions. Nous serions alors, à la fois, source et réception d'émotions autour de l'objet. L'aura serait une sorte de flux circulant et grouillant autour de l'objet. Lorsque nous mettons en confrontation nos brimborions, ce sont des fragments d'aura en perdition que nous manipulons. Lorsque nous créons une proximité entre l'abat-jour et la baladeuse, ce sont leurs deux territoires que nous confrontons. L'aura dispersée de chacun se trouve bousculée et réactivée par sa mise en danger. La mise en péril qui s'opère dans les proximités imposées, met en place une sorte d'électrochoc aux images que nous avons accordées aux éléments. Nous redonnons de l'intensité aux champs

référentiels des objets, nous soignons leurs auras. Dans notre cas, l'objet devient, au travers de son enveloppe matérielle, un curseur d'intensification de la "mémoire involontaire". Nous amplifions l'imaginaire et la charge émotionnelle de l'objet par le biais de sa mise à l'épreuve au sein de nos productions.

Contours du désir.

Parler d'une pratique bricoleuse, c'est s'interroger sur les conséquences des manipulations mises en place. Au sein de l'Atelier, le designer impose des transmutations à ce qui peuple son fonds. "Notre être vivant, comme tous les êtres vivants, exige la possession d'une puissance, *une puissance de transformation* qui s'applique aux choses qui nous entourent¹⁷⁸". Par la *per forma*, nous développons une puissance transformatrice de nos possibles. Il s'agit d'un dépassement de la forme menant à une transmutation, modification du possible. Lors de l'intégration au fonds, nous opérons un glissement de l'objet vers son statut de possible puis, par la pratique à celui de *métaobjet*. Nous corrompons le possible en lui faisant accéder à de nouveaux lieux, des gestuelles et des relations nouvelles au quotidien. Nous produisons un regard neuf sur notre environnement. Nous mettons en place des fluctuations de sympathie envers nos possibles. Le designer que nous sommes, opère un jeu, un bricolage de valeurs au travers de sa pratique. Nous développons une "ruse, une manœuvre

¹⁷⁸ Paul Valéry, "La liberté de l'esprit" dans *Regards sur le monde actuel et autres essais*, Paris, Éditions Gallimard, NRF, 1945, p.224.

sournoise¹⁷⁹" de sa considération. Ce serait une sorte de boursicotage des possibles qui peuplent notre quotidien.

Entre nos mains, ce qui est insignifiant devient un possible. Il est voué à participer à un projet, à l'établissement de la pratique. Le possible n'est pas encore objet. Il est ce qui vient en premier, avant l'objet. Il est trace d'objet, participant potentiel au projet du designer. Il n'a de raison que sa participation au *métaobjet*, qui deviendrait sur-objet, puisqu'il est issu d'une confluence d'hétérogènes. Il surgit entre plusieurs origines. Il condense plusieurs traces territoriales. Il est addition. De ce point de vue, le designer développerait une pratique alchimiste... Du moins, du dénigré, nous produisons le plus, le valorisé. Nous transgressons et opérons des transmutations de nos possibles. Nous produisons des glissements et faisons surgir de nouvelles alternatives au réel. Le temps du faire serait un temps de dépassement de la réalité de notre possible. Nous la dépassons tout en faisant face à une résistance du passé, de la "mémoire involontaire" qui perdure. Le possible résiste. Il accepte de se laisser déplacer, accepte son accès à de nouveaux domaines d'appréhension ;

¹⁷⁹ CNRTL, définition "bricoler".

mais il demeure porteur de bribes latentes qui ne cessent de resurgir au sein du *métaobjet*. Notre *Canbag* est un sac en cuir abouté à une boîte de conserve. L'emballage métallique de la conserve ne cesse de rappeler son lien avec l'industrie alimentaire. Ce sac à main ne peut se détacher de l'empreinte de son composant. Le passé est latent, comme en dormance. Il est porteur de ce qu'il fut, et en même temps, il est tout autre chose. Il est déplacé dans une nouvelle sphère relationnelle qui l'éveille à nouveau. Á présent, il s'agit d'un sac. L'adjonction de cuir apporte un caractère précieux et délicat au sac, mais reste toujours en filigrane le statut de boîte de conserve qui le constitue. Nous mettons en place un contraste fort entre le territoire du luxe induit par le cuir et celui de l'industrie alimentaire par l'emballage populaire et de faible valeur. L'objet se nourrit de la co-présence de deux domaines fondamentalement opposés. Nous constituons un point de bascule entre une culture populaire et une culture du luxe, provoquant une redécouverte de la conserve sous de nouvelles modalités. Le récepteur est pris dans un va-et-vient entre ce que cela fut et ce que cela est à présent. L'objet naît de la confrontation de deux hétérogènes : il est entre-deux. Il pousse au centre de la rencontre entre la



143 *Canbag*.

mémoire et la découverte de nouvelles relations. L'usager est pris entre le rejet de la boîte métallique qui n'est qu'un consommable, et un renouvellement d'intérêt par la découverte d'une relation nouvelle proposée par la greffe de cuir au sein du *métaobjet*.

Dans ce choc, le design prendrait la dimension d'un jeu de valeurs autour de l'objet. Nous ne parlons pas uniquement de la valeur économique et monétaire, mais surtout d'un ensemble de valeurs imaginaires et relationnelles acquises par un ensemble de liens externes à l'objet. "La valeur n'est plus valeur en soi, inscrite au ciel des idées, inhérente aux choses, ou garantie par la règle universelle d'un étalonnage fixe. La valeur est d'abord valeur-pour-moi en tant que je suis un être sentant et désirant. La valeur ne vient pas de l'objet vers le sujet, elle part du sujet (désirant) pour se projeter sur les choses, les constituer passagèrement en objet valeureux¹⁸⁰". Les objets sont soumis à des usages, à des relations à l'utilisateur, relations au monde, au temps, à la mémoire... Cet ensemble de liens alimentent l'objet, lui donne sa consistance. Le récepteur le charge d'émotions, d'usages, de mémoires, de références... C'est tout ce que nous mettons dans l'objet qui lui confère sa valeur. L'utilisateur lui attribue une notion de valeur en projetant un désir de relation avec lui. C'est le désir que l'objet suscite en nous qui le charge d'une valeur

¹⁸⁰ Jean-Joseph Goux, *Frivolité de la valeur - Essai sur l'imaginaire du capitalisme*, Paris, Éditions Blusson, p.11.

émotionnelle ou imaginaire. "À une conception "objective" de la valeur se substitue une conception "subjective". À l'idée que le *travail* nécessaire à la production est la seule mesure universel et exacte de la valeur économique, se substitue la notion de désir comme cause de la valeur¹⁸¹". Il semblerait que la mémoire excitée par l'objet fasse surgir un désir envers lui. Le récepteur, et lui seul produit cette notion de valeur qu'il plaque sur l'objet de son désir. L'objet ne la détient pas en lui, comme dans une sorte d'*a priori*. Ce n'est que lors de son appréhension, que le récepteur l'infiltré d'envies et révèle son pouvoir d'éveiller la convoitise.

La posture du designer est celle d'un bricolage de valeur. Notre pratique vise à insuffler un désir nouveau au sein de notre monde. Nous détournons ce que d'autres ont délaissé pour y réinsérer de l'envie. Nous nous jouons les valeurs accordées à nos possibles, aux objets mobilisés par nos productions. Nous prenons appui, jouons avec les liens externes de nos possibles, la mémoire collective, pour revaloriser la relation à l'ordinaire.

¹⁸¹ Idem, p.9-10.

La valeur de l'objet est totalement dépendante de ses relations avec un utilisateur. Le *Juicy Salif* de Philippe Starck est un presse-agrumes qui ne peut que difficilement remplir la fonction qui lui a été assignée. Nous pouvons parler d'une valeur d'usage discutable. Mais à ce sujet, Starck répondra à Brigitte Fitoussi : "mon presse citron n'est pas fait pour presser des citrons mais pour amorcer une conversation¹⁸²". Cet objet ne trouve pas de valeur dans sa relation à l'agrumes, mais dans le discours qu'il suscite et qui le nourrit par là même. Il trouve sa consistance et sa valeur dans les interrogations qu'il provoque chez celui qui le rencontre. Il a pour valeur la communication qu'il engendre. Il a une valeur communicationnelle. Il se fait lien entre différentes personnes. Il est un élément interrogateur de notre relation au monde. Il trouve son sens dans les liens qu'il tisse au sein de notre environnement, entre nous et notre entour. Cet objet se nourrit des communications, des interrogations qu'il provoque. Il a une valeur discursive. Il n'a de sens que lorsqu'il est au cœur de relations entre des interlocuteurs, qui lui confèrent ainsi une valeur.

¹⁸² Philippe Starck, "La vie en Starck" interview avec Brigitte Fitoussi dans *L'œil*, n°488, Septembre 1997, p.32 à 43.

Notre sac *Oryza* se fonde sur un contenant alimentaire de faible valeur qui, comme bien d'autres, est voué à être éliminé. Il est un sac de conditionnement pour le transport international du riz, en polypropylène tissé imprimé en langue chinoise, qui se dote d'anses et renforts. Le pochon négligé dans le quotidien de la grande consommation, devient un accessoire de mode, un sac à main en se parant de bretelles.

Ça n'a pas de valeur, ça en prend.



144 *Oryza*.

Le designer que nous sommes, opère le choix de de l'introduire durablement en nos vies. C'est au cœur de cette décision que la notion de valeur se loge. Plus que d'être un accessoire de mode, il est un accessoire interrogeant nos rapports aux objets, aux consommables et nos modes de consommation. L'objet aurait ici une valeur réflexive sur notre monde. En statuant en tant que sac à main dans notre quotidien, le pochon de riz s'accorde un nouveau regard. Il s'octroie un nouveau contexte d'appréhension. L'emballage de céréales est un témoignage du stockage de denrées alimentaires de base, charriées par cargos entiers à travers les mers de notre planète. Il porte le poids de la mondialisation, des échanges commerciaux internationaux. Celui qui rencontre notre sac redécouvre l'objet d'origine. Le récepteur est propulsé dans le territoire du stockage et transport de marchandises. L'emballage a uniquement une valeur utile de contenant, en étant lié au transport de marchandises. Ce sac à main témoigne du territoire du transport à échelle mondiale et de ses cargos surdimensionnés qui charrient les denrées cotées en bourse. En devenant accessoire de mode, il s'ouvrirait sur une valeur de témoignage, voire de dénonciation d'un système économique. Il dénonce une économie

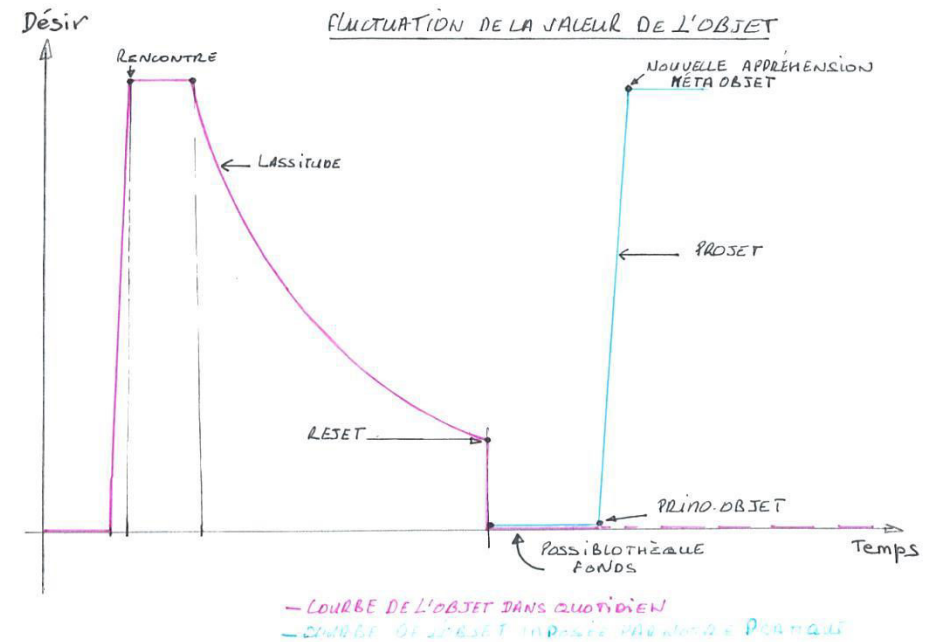
capitaliste à échelle mondiale. Notre sac prendrait une valeur critique sur notre société actuelle. Peut-être même, une valeur politique en injectant une preuve de l'industrie alimentaire internationale dans le territoire de l'industrie de la mode. Notre sac créerait un lien entre deux univers en toute apparence antinomique. L'utilisateur fait face à une transmutation de l'objet qui excite sa curiosité, et renouvelle l'intérêt pour ce qui n'était qu'emballage. Le regard à l'égard du ballot de polypropylène est modifié. L'objet subit au travers de ce nouveau regard un changement de valeur imaginaire. À présent, un sac de riz peut être perçu pour ses dispositions à entrer dans la mode. Il susciterait du désir, plaisir ou envie de côtoiement.

L'objet prend sa consistance dans le désir et l'imaginaire qu'il provoque chez celui qui le rencontre, qui va le manipuler. L'objet a besoin d'un manipulateur, d'un utilisateur pour devenir Objet. Pour sa part, l'usager a besoin de le désirer pour accepter d'entrer en relation, et éprouver le plaisir de manipuler l'objet. C'est dans ce cycle court confrontant provocation et apparition du désir que se joue la valeur attribuée aux choses qui peuplent notre environnement. Dès que ce cycle se ralentit, ou s'arrête, la mise au rebut apparaît.

L'objet choit en dénigrement, il devient moins qu'objet. Le lien objet / utilisateur semble se fonder sur du désir, il serait un lien désirant. Le designer doit faire face à une éphémérité, une volatilité de la valeur des objets. Celui-ci est déprécié presque aussi vite qu'il est désiré. "C'est le point de vacillation du désir, c'est le moment de satiété, où le bien d'abord intensément désiré, perd sa valeur, qui importe. [...]. C'est autour de cette limite du désir que se joue la valeur¹⁸³". Le designer implante ses actes, juste sur cette limite du désir, sur le temps de défaillance de l'envie d'un contact avec l'objet. Le désir est le point de bascule accordant une valeur. Nous entendons par désir toute sorte de curiosité, d'intérêt, ou autre action de l'esprit, suscité par l'objet.

Nous, designer, provoquons des chocs au sein du *métaobjet* pour faire varier l'intensité du désir, en conséquence faire varier la valeur du possible et gonfler celle de notre *métaobjet*. Nous opérons une augmentation du désir envers les objets désuets en palliant à leurs défaillances. Ce qui n'avait plus de valeur dans notre quotidien retrouve une considération par les actes mis en place. Notre pratique remet à niveau, réinsère les

objets dans notre quotidien en leur imposant des relations inédites. Nous donnons du grade à ceux qui n'en avaient plus. Nous rehaussons l'estime, la valeur émotionnelle et affective des objets déçus, tombés en basse estime. Nous jouons avec une courbe désirante. Nous la modulons la faisons varier. Nos actes seraient



145 Fluctuation de la valeur de l'objet, 2011.

¹⁸³ Jean-Joseph Goux, ouvrage cité, p.15.



Tout droit inspiré du conte *Charlie et la chocolaterie*, le projet *OroChietta* d'Alexis Georgacopoulos ne dissimulerait pas un ticket gagnant dans une tablette de chocolat, mais il glisserait une réplique précieuse de la banale et populaire "orechieta" italienne dans certains paquets de pâtes vendus en supermarché.

Quelques acheteurs chanceux pourraient découvrir un joyau, une pâte en or parmi d'autres, bien plus banales.

Ce projet, en introduisant un élément précieux à forte valeur uniquement dans quelques boîtes, introduirait en même temps du désir et de la valeur pour l'ensemble des boîtes contenant l'aliment ordinaire, puisque chaque emballage serait susceptible de cacher un trésor.

Il semble que tout résiderait dans l'éventualité de multiplication de la valeur de l'anodin. L'acheteur, en investissant quelques euros dans une boîte, pourrait découvrir à son ouverture que son investissement a fructifié en quelques centaines d'euros. L'ouverture de l'emballage correspondrait à un jeu de hasard, un pari sur une fluctuation à la hausse de la mise de départ. Nous pourrions observer, ici, un parallèle avec les enjeux boursiers : miser sur une valeur en comptant sur son potentiel, sa fluctuation de valeur à la hausse.

L'*OroChietta* serait une valeur cachée qui ne demanderait qu'à être révélée. Un potentiel valeureux plane au-dessus de chaque paquet d'aliment. Le désir se logerait certainement dans la rareté de la pièce d'or parmi les milliers de coquilles de blé. L'acheteur acquerrait l'aliment dans un désir de multiplier sa mise. C'est un scénario désirant envers les nouilles qui est induit par le designer. Le designer serait dans ce cadre un agent de production de valeur, un trader de l'objet au sein de l'ordinaire.



un jeu avec une sorte de curseur de valeur, que nous plaçons et déplaçons en fabriquant l'objet. Nous prenons ce qui est laissé pour compte, et le relevons pour le réintroduire au sein de notre quotidien. Dans notre pratique, redorer l'image de l'objet, c'est lui accorder d'autres valeurs d'usage, de nouveaux liens dans le quotidien. Il s'agit de réinsuffler un désir qui semblait perdu. Nos *Plats à pattes* sont des plafonniers greffés de pieds de chaise ou de lit. Le luminaire est dénigré par la lumière blafarde qu'il diffuse et, par son look industriel ou de garage. Nous leur rapportons des pieds, en bois, plus ou moins sculptés, renvoyant à un autre style de mobilier. Ils deviennent récipients et, intègrent notre quotidien. Le déplacement, glissement de lieu et de sphère relationnelle, ouvre sur la redécouverte de la pièce de verre, mais aussi de ses pieds. L'hétérogénéité de ce rapprochement attise l'intérêt. Nous attirons le regard, nous provoquons, par l'incongruité de ces proximités, un besoin de redécouverte du luminaire que l'utilisateur pensait bien connaître au cœur d'un gymnase. L'ajout de pieds joue le rôle du curseur qui va faire monter la valeur de la pièce de verre. C'est ce même curseur qui va faire monter l'imaginaire, en adjoignant des territoires nouveaux aux éléments. Le



147 *Plats à pattes.*

mouvement de valeur que nous provoquons semble directement lié au déplacement que nous opérons. Ce déplacement ouvre sur de nouvelles relations, des interrogations. La rencontre entre les éléments hétérogènes crée une proximité entre des territoires qui jusque-là étaient opposés. Chaque participant du *métaobjet* apporte son propre territoire, se dé- et re-

territorialise dans la structure naissante. Les territoires gagnent leurs extensions dans cette reterritorialisation. Chaque participant s'octroie de nouveaux usages, nouveaux lieux, nouvelles relations... Ils ouvrent sur d'autres et nouveaux domaines d'expression et d'autres modalités manipulatoires. C'est dans cette appréciation de la différence qu'il y a gain d'estime, de désir et donc de valeur. La valeur des objets se jouerait au cœur de l'offre de possibilités nouvelles, de relations inédites différant de la banalité.

Nous mettons des choses bout à bout. Nous complétons des objets en rupture de liens avec le quotidien. Nous nommons nos compléments : "valeurs ajoutées". Ce sont des éléments qui viennent pallier aux déficits de l'objet désuet ou du possible. Elles sont greffées à la structure principale. Ce sont ces pieds, boucles, fermoirs, nappes de cuir, peintures, roulettes... ou anses qui se posent, par exemple, sur un urinal. Les valeurs ajoutées chargent nos glaneries de nouvelles possibilités, dans le cas de notre pistolet la poignée ouvre sur un statut de carafe. Par ces petits éléments, nous accordons de nouvelles valeurs d'usage mais aussi, un regard nouveau. Ces pièces s'ajoutent et perturbent ce que le commun pensait immuable. Elles sont des

perturbatrices de l'ordre établi. Elles dérangent les territoires sur lesquels elles se posent. Elles sont des accès à de nouveaux territoires, des passerelles entre l'origine et le *métaobjet*. Le designer en faisant appel à ces ajouts, dépasse les "classes" dans lesquelles les objets sont enfermés. Notre urinal, c'est un des objets les plus vils que nous puissions rencontrer : il est voué à recevoir les sécrétions éliminant les déchets de nos corps. Il est rejeté par la répugnance qu'il induit chez celui qui le rencontre. C'est un objet vide de tout désir. Personne ne peut déceler une quelconque valeur à son égard, si ce n'est une valeur négative par le dégoût qu'il provoque. Nous, designer, percevons en lui quelque estime ou ambition. Nous décelons en lui une valeur positive à révéler par notre pratique. Nous construisons de toutes pièces le potentiel valeureux de l'objet. Nous décidons de ce qu'il peut devenir. Nous le déplaçons en l'affublant d'une anse. Le designer modifie l'approche et l'apparition du pistolet dans le quotidien. Nous décidons que ce sera *Gog* la carafe. Ainsi, le plus dénigré s'en trouverait valorisé en accédant à la salle à manger. Il siègerait à présent au centre de la table, au cœur du quotidien. Il proposerait de décanter de bons vins, afin d'en révéler les parfums. La valeur ajoutée semble être



148 Gog.

Certainement le plus vil de tous, l'objet à la plus forte intensité répugnante qui soit, se fait carafe en se dotant d'une anse. Il est évident que, pour de nombreux utilisateurs potentiels, le dégoût provoqué par notre bouteille rend impossible toute dégustation d'un breuvage y ayant séjourné. Sa valeur se logerait alors certainement dans son impossible usage, dans un usage imaginaire. Il résiderait peut-être dans un fantasme d'usage.

notre curseur de valeur aux dépens de nos possibles glanés. L'anse est celle qui induit le glissement du pistolet d'une valeur négative par sa relation à l'excrément, à une valeur positive en le faisant participer au cérémonial du service d'un grand vin lors d'une réception guindée.

Le designer fait apparaître des notions de valeur là où l'ordinaire n'en laisse pas paraître. Il crée la valeur de l'objet en bougeant des petits curseurs intensifiant désir, provoquant le besoin et l'envie du récepteur.

Un jeu de valeur ne semble pouvoir se mettre en place que s'il y a rupture avec la ligne de l'ordinaire. La modification de la courbe de valeur d'un objet n'est possible que s'il y a rupture et perturbation du banal. Il semble que s'il y a introduction de différence, l'objet devient exceptionnel face à l'ordinaire. L'unique, ce qui est hors de la banalité et de l'attendu du commun, serait producteur de désir. Notre *Pump-lamp* est un gonfleur de camping d'un plastique caoutchouteux rouge qui s'est mué en lampe. Nous avons une pompe stationnant normalement au fond du garage en attente de vacances au camping. Tout à coup, elle fait irruption dans la partie habitation. Elle se replace dans notre quotidien en s'accordant le rôle de luminaire. Ce que nous croyions



149 *Pumplamp.*

immuable se différencie par la volonté du designer. Il la balade en un environnement pour le moins inattendu, la relation à l'objet en est déroutée. La différence que nous infiltrons, par ses dé- et re-territorialisations, est créatrice d'un événement, d'une irruption faisant dérailler la banalité. Nous avons la volonté dans notre pratique de conserver des traces du territoire d'origine dans le *métaobjet*. Nous affirmons le déplacement que nous imposons entre le camping et l'éclairage de l'habitation. La pompe à matelas est toujours reconnaissable, mais lorsque nous souhaitons la

manipuler, elle révèle une surprenante et "lumineuse" facette. Elle n'est plus l'outil de camping que nous attendons. À présent, elle est un luminaire qui s'installe dans nos habitations. C'est dans l'affirmation de la reterritorialisation de l'objet que nous créons l'événement. C'est la surprise d'un mode d'apparition hors du commun qui constitue la valeur événementielle de l'objet. "Les événements ne se conçoivent que si les déplacements et les ruptures d'équilibre ont été d'abord considérés¹⁸⁴". Cette rupture d'équilibre permet d'apprécier l'écart entre deux états de l'élément. En conséquence, nous avons affaire à l'apparition de l'événement qui provoque un nouveau jet de l'objet dans la réalité. Ce surgissement, cet écart entre-deux est créateur de valeur.

Notre pratique crée des événements différenciants. Dans nos objets, il semble que ce soit la différence, l'écart avec l'ordinaire qui soit producteur de valeur. C'est dans l'écart avec la banalité, dans les incohérences produites par l'hétérogénéité du *métaobjet*, que se crée le désir. Chaque élément participatif de nos objets porte en lui les stigmates de son territoire

¹⁸⁴ Idem, p.28.

Martí Guixé dans sa série des *Statement chair*, décide de faire varier, à la hausse, le curseur de la valeur de la chaise en plastique. L'ex-designer, tel qu'il se qualifie, appose sur la surface des assises, des slogans "respect cheap furniture" ou "stop discrimination of cheap furniture". Ses slogans dénoncent le déficit d'estime et de désir, la faible valeur dont ce mobilier est victime. Les écritures annoncent clairement la position du designer vis-à-vis d'une sorte de ségrégation que le quotidien met en place au sein du monde des objets. Nous avons affaire à des objets désirables et d'autres dénigrables. Il met en place une lutte valorisante. Le designer fait parler l'assise. L'écriture crée de la différence avec l'objet que nous connaissons. Elle serait le curseur désirant de ce travail autour de l'ordinaire chaise de jardin. Guixé renouvelle le regard à l'égard de ce type de mobilier. Ces chaises deviennent tout à coup désirables en nous interpellant, en remettant en question notre jugement.



150 Martí Guixé, *Statement chairs*, série *Respect cheap furniture* n°41, 2009.

Le designer joue avec un slogan sonnant comme un cri d'alarme, mais aussi il appose son nom : "Guixé", qui dans ce contexte, sonne telle une marque. Le mobilier s'extrait de sa banalité par l'introduction d'une différence. Il est production désirable par la valeur de la signature du fameux designer. Ces chaises ne sont plus de viles assises bas de gamme vendues dans tous les supermarchés. Elles sont à présent celles de Guixé. L'image qu'elles renvoient est renversée. De la plus basse estime, elles se trouvent propulsées en pièces d'exception, rares et valeureuses.



151 Martí Guixé, *Statement chairs*, série *Stop discrimination*, 2004.

d'origine : les liens avec sa fonction ancienne, ses contextes d'appréhension... De tous les bords, ces territoires jaillissent en notre structure. Le *métaobjet* n'est pas unité. Il n'est pas un. Il est multiple. Il est addition et non mélange. Il est au cœur de la rencontre de deux unités qui en constituent une troisième. C'est-à-dire que dans notre pratique, un plus un n'est pas égal à deux, mais à trois. Il y a quelque chose qui gonfle. Dans notre service $1/2+1/2=3$, chaque demi-tasse porte en elle des souvenirs, des époques, une stylistique qui lui est propre. Lorsque deux demies se rassemblent, chacune emporte avec elle dans la nouvelle structure les liens avec l'enfance, le café chez les grands-parents, le "tea time" en Angleterre lors des voyages linguistiques, mais aussi, l'odeur poussiéreuse de la cave où elles ont été mises au rebut pendant tant d'années. Les nouvelles tasses sont alimentées de tous ces souvenirs, de ces mémoires qui s'additionnent au sein de la structure. Nous avons à présent une tasse dans laquelle s'aboutent deux mondes, deux sphères. Elle cumule deux histoires, deux imaginaires, pour en construire un troisième, propre au *métaobjet*. "Son contenu n'est vraiment déterminé que par le concours de ce qui existe en dehors de lui. En faisant partie d'un système, il est revêtu,



152 $1/2+1/2=3$.

non seulement d'une signification, mais aussi et surtout d'une valeur, et c'est tout autre chose¹⁸⁵". La valeur de nos objets se fait par des extérieurs qui sont additionnés et confrontés. Ce sont des nappes de sens externes qui font la valeur de nos objets. Un jeu avec les valeurs des éléments interpellés s'opère dans notre pratique. La notion de valeur naît au centre de la rencontre. Nos objets se nourrissent de ce qui est hors de leurs limites, des territoires rapportés par chaque composant. La valeur se gonfle dans ces tractations territoriales. Le *métaobjet* est sur-objet : il est rencontre de deux éléments formant un troisième. Il est centre de confluence de flux, ceux de chaque participant s'additionnant en lui. $1/2+1/2=3$ démontre exactement cela. Chaque moitié est présence d'une tasse. Rapprocher deux demies, c'est mettre en relation deux tasses, qui font apparaître un troisième au centre. Ça fonctionne ensemble mais ne fusionne pas pour faire un. La troisième apparaissant au centre est multiple.

Le système de valeur de l'objet est rhizomique. Il se construit par variation, par relations entre

segmentarités et territorialités. La valeur apparaîtrait au cœur de mouvements extensifs, de dé- et re-territorialisation. La valeur de la *Bottoms up Doorbell* de Peter van der Jagt, pour Droog, semble se loger dans ses étirements, dans ce qu'elle capture pour s'augmenter. Le carillon qui "n'a rien à cacher", est composé de deux verres en cristal et d'un système électromagnétique pour le faire tinter. Les verres sont déterritorialisés du temps du repas, et sont propulsés dans le territoire de l'habitation et de la signalisation d'arrivants. Ils sont déplacés vers un autre lieu que celui de la table où nous les rencontrons traditionnellement. Ils sont à présent suspendus au plafond. Nous les rencontrons dans un contexte nouveau interrogeant les jeux musicaux avec les verres en cristal au cours des repas de famille ou encore, l'appel aux convives en le faisant tinter au moyen d'un couvert. Nous avons affaire à une décontextualisation, tant de l'objet lui-même que de sa mémoire. Une sortie du contexte habituel pour l'accès à un nouveau créant de la différence. Le verre prend une valeur nouvelle en intervenant dans le cadre de la sonnette de porte. La valeur de l'objet résiderait dans

¹⁸⁵ Ferdinand de Saussure, *Cours de linguistique générale*, Paris, Editions Payot & Rivages, 2005, p.160.



153 Peter van der Jagt, *Bottoms up doorbell*, Droog Design, 1994.

son contexte d'appréhension. Le regard est attisé. L'objet est redécouvert sous un jour nouveau par la sortie du territoire d'origine, en accédant à un autre qui crée la confusion et la surprise face à celui que nous connaissons bien. L'objet se nourrit dans la porosité qu'il manifeste entre les territoires et contextes d'appréhension.

Le designer force la valeur de l'objet en obligeant l'utilisateur à la redécouverte d'une réalité dans un contexte nouveau. Nous forçons l'attention à l'égard de l'ordinaire négligé par le grand public. Nous altérons le banal et faisons perdre la confiance que nous avons en notre entour. L'utilisateur doit réagir et manifester de la curiosité pour ce qu'il rencontre sur son chemin. Le regain de valeur se produirait dans le forçage du regard et de la pensée de ce qui nous environne quotidiennement. L'objet ne détiendrait pas de valeur en lui, mais ce serait son récepteur qui lui en conférerait une. C'est le regardeur-manipulateur qui la construit par la pensée qu'il produit autour l'objet. Le designer serait l'initiateur de cette pensée valorisante. "L'économie spirituelle comme l'économie matérielle, quand on y

réfléchit, se résument l'un et l'autre fort bien à un simple conflit d'évaluations¹⁸⁶". Le désir et la valeur de l'objet se logerait dans l'écart qu'il produit au sein de notre monde. C'est le regardeur qui produit une pensée de sa valeur, lorsqu'il décèle l'intervalle que l'objet creuse entre deux versions du réel. Burroughs déclare à propos des textes dont il use dans ses cut-ups : "Nous avons découpé la Bible, Shakespeare, Rimbaud, nos propres écrits, tout ce qui nous tombait sous la main¹⁸⁷". Il évaluerait tous les textes sous une même valeur, qu'ils soient ses propres textes, la bible ou des classiques littéraires. La pensée de la valeur du texte chez Burroughs semble mobile. Qu'il s'agisse d'une valeur matérielle, spirituelle, culturelle, voire cultuelle, ce n'est qu'un "conflit d'évaluation" dépendant du récepteur. Il semblerait que le designer manipule et fait varier des valeurs purement subjectives en imposant des relations alternatives au réel par des contextes inédits. Nos *Eggbags* jouent sur cette gamme, la boîte à œufs en plastiques des années soixante-dix devient sac à main

¹⁸⁶ Paul Valéry, Op.cit., p.229.

¹⁸⁷ William S. Burroughs, "Ça appartient aux concombres : au sujet des voix enregistrées de Raudive", *Essais I*, ouvrage cité, p.93.



154 *Eggbag*.

entre nos mains de designer. Nous transposons l'imaginaire enfantin dans la réalité. Enfant, nous l'avons pensé en sac ou cartable en allant chercher les œufs à la ferme, pendant les vacances chez les grands-parents. La relation à cet objet est imprégnée de rêves personnels et de mémoire collective : ce sont des emballages Tupperware bien connus de nos grand-mères. Les mimes autrefois prennent réalité. En utilisant nos

Eggbags, nous entrons dans une autre relation et une gestuelle nouvelle à ce contenant. Son intervention dans le quotidien est altérée, ouvrant sur des valeurs affectives et d'usages redécouvertes. Le designer s'empare de valeurs possibles, de potentiels relationnels. Le possible repéré au cours de la *performa* serait un curseur propulsable dans un nouveau contexte, un nouveau système de valeur réattisant un désir envers le négligé.

Lorsque nous nous emparons de nos possibles à la déchetterie, dans les vide-greniers ou chez Emmaüs, ils n'ont plus de valeur affective et d'usage puisque le lien avec l'utilisateur est rompu, qu'il ne s'en sert plus. Lorsque nous, designers, les rencontrons, nous repérons une valeur possible. Nous percevons leur ouverture sur la pratique. Nous distinguons en l'élément "l'équilibre mobile, équilibre que déterminent, pour un instant seulement, les *valeurs* de l'instant¹⁸⁸". Nous captions sa mobilité, ses potentialités à initier de la pratique. Nous le retenons pour l'espace de fluctuation qu'il propose. Nous décelons un brin de désir, reste de lien, à étirer et moduler par la production. La valeur de nos possibles

serait dans le repérage, au temps de la rencontre, d'une mobilité de sa valeur. Ça n'a que peu de valeur pour le commun, puisqu'ils sont vendus à très bas prix chez Emmaüs. Nous percevons que ça peut contenir la valeur que la *per forma* lui chargera. Dans l'Atelier, nous dévoilons le potentiel modulable que nous pouvons dévier à volonté. Pour nous, designer, la valeur de l'objet serait cet espace de liberté, de possible que l'absence de désir nous offre. Le designer trouve en lui un lieu mobile où il peut introduire sa pratique et les valeurs qu'il y projette.

Le designer serait un bricoleur de valeurs. Il jouerait avec des désirs et des imaginaires qu'il déplace, replace et détourne. Manœuvrer avec l'objet, c'est opérer des manœuvres de désirantes à son égard. Nous plaçons l'objet en tant que curseur de désirs, nous l'intensifions. Cette intensité ne se manifeste que lorsqu'il y a perception et redécouverte de l'écart produit. Lorsque le manipulateur se met à l'épreuve de l'objet et qu'il produit à nouveau de la pensée envers lui.

¹⁸⁸ Paul Valéry, Op.cit., p.231.

B - Faire voir autrement



155 Baladeuse de salon.

Elle est là, dans le salon. Elle est issue de la rencontre entre deux acteurs : une baladense de chantier et un abat-jour banal et un peu désuet. Elle ne réside dans aucune partie en particulier, mais elle est au centre. Notre luminaire est au centre de la rencontre entre deux éléments. Il n'est ni baladense de cave, ni abat-jour suranné avec son liseré doré. Il est à la convergence des territoires entraînés par chaque bord. La Baladense de salon ne se replie pas sur elle-même. Elle s'étire. Elle est lieu de cohabitation de territoires hétérogènes. Elle est la jointure des champs d'expression propres à la baladense du bricoleur et au chapeau de lampe. Elle est tiraillée de toutes parts. Elle s'éclate entre ses divers composants, tout en se manifestant unité en les rassemblant. C'est ainsi qu'elle se constitue objet-ouvert, ou *métabjet*. Notre lampe se construit dans un va-et-vient entre morcelé et unité, dans une contraction et décontraction des champs d'appartenance présents en elle. Elle est entre les deux domaines qui la nourrissent. Elle pousse au centre. Elle vacille entre les deux champs apparemment opposés, mais qui trouvent en elle un terrain d'entente.

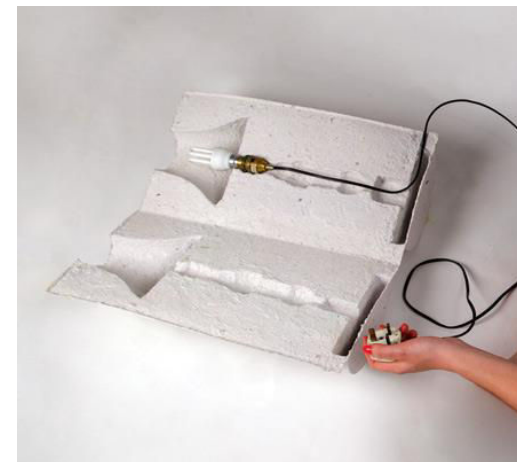
I- Double-jeu

Identités multiples...

C'est "entre" que ça se joue.

Au cœur de la rencontre se joue l'identité de l'objet. Notre lampe n'est ni une baladeuse, ni une lampe à poser. Elle n'appartient ni à l'atelier, ni à l'habitation ; elle relève des deux en même temps et sur le même lieu. Elle dérape d'un territoire à l'autre. Nous l'appréhendons dans un entre-deux. Elle file entre les deux territoires qui se joignent en elle. Elle se crée son identité dans la rencontre entre deux contextes d'usage et d'appréhension. Elle se fait trace d'atelier dans un intérieur et du lieu de vie dans les quartiers du bricoleur. Elle s'identifierait dans la confusion qu'elle induit entre les divers espaces de notre environnement.

Nous avons affaire à des objets qui ne sont pas stables. Nous ne pouvons les définir, les identifier clairement. Nous pouvons tout juste les nommer. Cette instabilité découle directement de l'établissement de l'unité sur de l'hétérogène. Comment parler de la *Packaging Lamp* de David Gardener... Le conditionnement des éléments du circuit électrique du luminaire à monter soi-même, est aussi la lampe elle-



156 David Gardener, *Packaging Lamp*, 2008.

même. L'emballage est le corps du luminaire et son abat-jour. Or, la *Packaging Lamp* n'est pas et plus un emballage, comme elle n'est pas plus une lampe d'appoint. Cette production est entre-deux. Elle est à double face, et nous ne pouvons choisir un parti pour cet objet. Il hésite entre les différents domaines qui comparaisent en lui. Nous ne pouvons le rattacher à un domaine ou territoire fixe, puisqu'il se présente comme réversible. Il ne peut être fixé dans un territoire stable, puisqu'il est fuyant vers les territorialités qui le composent. Chaque élément le constituant le tire en sa direction, en son territoire. Et en même temps chacun vient se reterritorialiser en lui pour faire monter un troisième territoire, celui de la reterritorialisation. Nous avons qualifié nos objets de *métaobjet*, pour rendre compte de leur état composé, rhizomique, et de la rencontre qui les anime. Nous voyons apparaître une *méta-identité*. Une identité qui pousse au centre, jaillit de la rencontre entre deux autres identités. Celle-ci se construit sur du multiple. Elle s'étire entre celles qui la composent. Ni dans l'une, ni dans l'autre, elle est entre-deux et se nourrit de chaque bord.

Appréhender nos objets, c'est se laisser prendre dans une incertitude face à eux. Ils brouillent les pistes

de leur identification. En nos objets, se dissolvent les frontières entre les différents territoires qui les composent. Ils sont des liens, des passages entre des espaces, des usages ou des contextes d'appréhension dissemblables. Ils sont marqués d'identités poreuses. Ils se laissent envahir de tous bords. Ils s'additionnent les identités de chaque composant pour former la leur, se constituer leur nouveau territoire. Notre *Vanity Camp*, par exemple, est une popote de camping, surplombée d'une anse et garnie de cuir bleu, des petits passants permettent de maintenir en place des petits flacons. Il rassemble en lui plusieurs lieux d'intervention, et



157 *Vanity Camp*.

plusieurs usages. Lorsque nous nous confrontons à lui, nous l'identifions en tant que pièce de cuisine de caravaning, mais tout à coup, nous découvrons son cuir et, il se meut en article de bagagerie. L'identité de ce vanity se construirait au cœur des échanges, des rapports entre les deux composants. Il s'étire entre le domaine de la maroquinerie et celui du repas rudimentaire au coin du feu. Ni l'un, ni l'autre des composants ne sont une valisette de toilette. C'est dans l'échange entre les parties qu'ils deviennent notre mallette. Il instaure des rapports entre des lieux d'appréhension hétérogènes, entre la préparation d'un repas rudimentaire de campement et la séance de maquillage. Il relie les gestuelles et usages des deux contextes auxquels il renvoie. Le *Vanity Camp* ouvrirait sur un bivouac de salle de toilette. Il abolit les limites entre les différents domaines auxquels chacun de ses composants font référence. Il est popote de camping et vanity-case en même temps. Il est un va et vient incessant entre les deux statuts dont il fait le lien. Il se renverse d'un usage à l'autre alternativement. Nous ne pouvons le stabiliser.

Le *métaobjet* présente plusieurs visages en une même structure. Nous sommes confrontés à une figure réversible... Ou plutôt un objet réversible. Le *White Ming* de Rachel et Benoit Convers est un vase en mélamine, dont les formes évoquent le style des anciennes céramiques asiatiques. Celui-ci à la particularité de se décomposer un ensemble de six récipients empilables. D'un instant à l'autre, nous avons deux objets qui se répondent. L'ensemble de six pièces et le vase se composent et se décomposent au même instant. Les deux identités sont interdépendantes, elles se complètent mutuellement : chaque récipient est porteur de l'identité du vase et le vase contient les six bols. D'une configuration à l'autre, nous basculons d'un visage vers un second autour du même objet. Les deux identités se combinent, se chevauchent, et se laissent transparaître de manière cyclique. Nous avons un objet à double identité, ou à identité dédoublée. Un objet à deux faces, se laissant percevoir par alternance. Nous voulons parler de la fonction schizophrénique de l'objet. Il présenterait des sursauts identitaires, nous porterait d'un contexte à un autre, d'une identité à une autre.



158 Rachel et Benoit Convers, *White Ming*, Éditions Ibride, 2008.

"Le caractère spécial des machines schizo-phréniques vient de ce qu'elles mettent en jeu des éléments tout à fait disparates, étrangers les uns aux autres. Ce sont des machines-agrégats. Et pourtant elles fonctionnent¹⁸⁹".

L'objet schizo-phrène vacille entre plusieurs territoires hétérogènes qui cohabitent en lui. Son identité est multiple. Il s'identifie au centre de la rencontre entre deux autres identités. Il génère son identité à partir de celles qui le cernent. Il pousse entre, au milieu. Il se produit sur et par les identités hétérogènes qu'il contracte dans sa formation. Il est une passerelle entre plusieurs territoires qui se reterritorialisent en lui. Il est le lien entre plusieurs identités qui n'ont rien à voir les unes avec les autres. Il les fait fonctionner ensemble. Par ces proximités d'éléments de natures diverses et hétérogènes qu'il fait fonctionner ensemble, l'objet schizo-phrène fonctionne par discordances. Il remet en question l'ordre établi, la norme. Il se fait hors-normes, éclatement des limites entre les territoires. L'objet serait

¹⁸⁹ Gilles Deleuze, *Deux régimes de fous*, Paris, Éditions de Minuit, 2003, p.18.

inducteur de dysfonctions, d'interférences entre les fonctions d'origine des composants. Chaque participant induit une fonction d'usage qui se trouble lorsqu'elle entre en association avec d'autres. L'objet schizo propose des entrées multiples, des usages multiples qui se parasitent les uns les autres. Les fonctions de chaque partie se déplacent hors-contextes.

La dysfonction de l'objet schizophrène fait apparaître du trouble dans la relation que nous entretenons avec la sphère objectale. Le *Can bag* est marqué d'un trouble identitaire, un dédoublement de son identité entre la boîte de conserve et le sac à main. L'emballage métallique dérape d'une fonction vers une autre, d'un contexte à l'autre. Il se dote de cuir, d'un fermoir et d'une anse. Il se meut en sac à main. Du supermarché et de la cuisine où nous l'appréhendons quotidiennement, la boîte métallique nous accompagne à présent à chaque sortie en ville en se faisant sac. L'objet schizophrène est inducteur de dysfonctions du banal. Il fait disjoncter nos a priori sur notre environnement. La conserve devient sac à main et, le sac à main devient lieu de conservation. Il fait apparaître de nouvelles alternatives au réel par les décontextualisations et recontextualisations qu'il impose au récepteur. Il



159 *Can Bag*.

"En explorant l'obsession des anglais pour leurs jardins et les relations apparemment irrationnelles entre les gens et leurs plantes, nous voulions les encourager à jouer avec leurs excentricités dans leurs habitations urbaines [...] Ces comportements non reconnus deviennent légitimes au travers de nouveau types de meubles¹⁹⁰".



Talking Tab : plaquettes pour réciter des poèmes et des recettes.

¹⁹⁰ A. Dunne & F. Raby, présentation du projet *Weeds, Aliens and Other Stories*, www.duneandraby.co.uk. (Je traduis)



Garden Horn : appareil pour parler aux plantes qui seraient autrement négligées.

Les *Talking Tabs*, la *Garden Horn* ou l'*Intensive Care*, de Dunne & Raby et Michael Anastassiades, seraient des médiateurs entre le territoire humain et celui du végétal. Entre les deux, ces objets proposent une réalité inédite. Ils ouvrent un monde à mi-chemin, un monde de communication entre les hommes et leurs plantes. L'objet schizo creuse une réalité imaginaire qui éclate les limites du réel communément admis. Il remettrait en question l'ordre établi. Il aurait alors une fonction subversive, en rendant légitimes des comportements hors-normes.

Ces objets sont des petites plaquettes, des cornes et autres transmetteurs, par lesquelles nous pourrions encourager nos plantes, leur chuchoter des recettes et des poèmes... Un monde harmonieux se dessinerait, où les plantes choyées seraient peut-être meilleures dans la préparation de nos mets. Il s'agit d'interroger le cloisonnement entre le règne humain et végétal. Par la porosité entre ces deux territoires, nous serions reliés avec notre environnement.

L'univers que l'objet fait apparaître à la croisée de deux territoires serait la révélation d'une réalité intermédiaire. La schizophrénie de l'objet est à entendre en tant qu'ouverture d'un monde hors-limites. Il chercherait à repousser les frontières d'un ordinaire trop ordinaire. "Menacer l'ordre établi" serait alors certainement une des fonctions principales de l'objet. Il mènerait une bataille contre le banal afin de faire avancer notre quotidien. Il mettrait le réel en mouvement. Le caractère subversif de l'objet schizo serait producteur de nouvelles réalités. Il permettrait de construire, d'imaginer le monde dans lequel nous désirons évoluer.



Intensive care : outil qui permet une communication en continu avec les plantes exigeantes.

permuter les usages et lieux que nous pensions fixe ou stables. Il s'extrait de sa fonction première pour s'emparer de nouveaux contextes d'usage. Il se répand dans des contextes qui lui sont hétérogènes. L'objet schizophrène se manifeste par du hors-contexte, des irruptions de codes hétérogènes dans les territoires de chaque primo-objet.

"Il entre dans le jeu, il en rajoute même, quitte à réintroduire ses repérages à lui dans le modèle qu'on lui impose et qu'il fait éclater du dedans¹⁹¹".

Chaque bord apporte ses repérages, ses propres codes qui cohabitent en l'objet. Nous parlons d'addition de codes et de champs référentiels disparates faisant apparition alternativement. Dans le cas de notre sac, les codes du sac à main et de la conserve industrielle fonctionnent ensemble. Les éléments de cuir introduisent les repères du territoire de la maroquinerie en la conserve, ils la font éclater vers l'identité du bagage. Sur ce même temps où nous acquiesçons du

¹⁹¹ G. Deleuze et F. Guattari, *Capitalisme et Schizophrénie - L'Anti-Œdipe*, Op. Cit., p.20.

statut de maroquinerie, la partie métallique à son tour infiltre ses propres codes et tire à nouveau vers la grande distribution alimentaire. L'identité schizophrénique de l'objet se construit dans un surcodage, sur des codes divergents fonctionnant conjointement. Ceux-ci se remettent en question mutuellement, se réidentifient dans leurs oppositions. Ils font éclater une identité cumulative, une sur-identité. L'objet schizo remet en question la banalité et ses codes. Il fait cohabiter plusieurs personnalités, identités en une seule et même entité. Il est multiple. Il se présente dans un étirement entre les passés dont il se compose et sa présente unité. Il est un objet qui en cache d'autres. Il n'a pas d'identité fixe et unique. Il a une identité à fragmentation.

Les *métabjets* posent des difficultés de lecture. Nous ne savons plus à quel domaine, dans quel contexte nous devons les appréhender. Ils se font insaisissables. Ils présentent plusieurs niveaux d'appréhension. Il n'y a pas de dominance d'un angle d'approche. Lorsque nous percevons l'objet, nous l'acceptons en tant qu'unité. Mais tout à coup, il se décompose en multiples facettes proposant chacune de nouveaux niveaux de lecture, et il se recristallise aussi vite en unité. "Le code délirant, ou

désirant, présente une extraordinaire fluidité. On dirait que le schizophrène passe d'un code à l'autre, qu'il *brouille tous les codes*, dans un glissement rapide, suivant les questions qui lui ont été posées, ne donnant pas d'un jour à l'autre la même explication, n'invoquant pas la même généalogie, n'enregistrant pas de la même manière le même événement¹⁹². Nos objets sont ainsi, ils glissent d'un statut vers un autre. Ils brouillent les codes que nous pourrions identifier par expérience.

L'*Opération Clean* des 5,5 Designers serait aussi une perturbation de codes. Il s'agit d'une série d'objets de ménage : brosses, balais, balayettes, corbeilles... Ces accessoires sont un croisement, ou plutôt un éclatement entre des éléments traditionnels de maison et des branchages bruts de châtaigner. Lorsque nous les apercevons, ils sont des bouts de bâtons et, au même instant, ils se fragmentent en balai ou plumeau. Ils glissent entre les territoires de la maison et de la campagne. Les objets de l'*Opération Clean* ne sont pas des bouts de bois, ils sont des outils quotidiens. Ils ne sont pas des objets de ménage mais des branchages. Ils sont un peu l'un et un peu l'autre, sans pour autant être l'un

ou l'autre. Ils se fragmentent à chaque fois que nous semblons les définir. Ils ne se laissent pas classer. Ils se déterritorialisent et se reterritorialisent. Ils entraînent des perturbations et déplacements des codes propres à chaque participant. Ils se décodent et se surcodent d'un instant à l'autre. Ils hésitent entre leurs différents territoires. Leurs identités sont hésitantes, toujours entre-deux. Ils font accéder la branche à la maison et le balai à la nature. Ils créent une porosité entre les contextes d'appréhension, les territoires propres à chaque partie. Chaque branche serait porteuse d'une identité balai et, réciproquement chaque balai serait un peu branche. Les 5,5 Designers imposent un éclatement des localités qui compartimentent notre monde. Ils proposent une activité de ménage à mi-lieu de l'habitation et du bivouac. L'entretien du logement s'éclate entre l'activité précautionneuse au sein d'une confortable maison, et celle plus rudimentaire dans la cabane de pêcheur au bord d'un lac. On pourrait voir dans ces objets une évasion, un voyage ou encore une fiction qui s'ouvrirait par l'acte ménager.

¹⁹² Idem, p.21.



161 5,5 Designers, *Opération Clean* (balai, pelle/balayette et brosse), édité par la société Enkidoo, Le Chalard, France, 2008.

L'objet est une "convergence divergente" d'identités. L'objet schizo resserre des identités tout en s'éclatant. Il est une unité éparpillée entre ses différents constituants et leurs territoires. Il est une unité qui se fragmente en de multiples facettes, et se recompose aussitôt en unité. Il est dans une proximité d'identités qui ne devraient pas se côtoyer. L'objet est porteur d'identités furtives. Il est versatile. On ne peut le saisir, il s'échappe à toute identification. Il s'empare de nouveaux lieux, nouveaux contextes d'appréhension. Il porte à confusion. Nos objets présentent alternativement un visage, puis un autre. Son identité est nomade. Il est marqué de fonctions multiples et mobiles. Il ne peut être enfermé dans une unique fonction. Il s'ouvre sur plusieurs. Notre *Marchande*... Ce sont des petits jouets en plastique moulé, aux formes de fruits et légumes, greffés de fermetures éclair. D'un instant à l'autre, ils changent de visage, d'identité. À première vue, ce sont des pièces de dinette pour enfants. En s'approchant, ils s'ouvrent et deviennent des petits contenants, des porte-monnaie. Mais dès que nous les prenons pour des pièces de maroquinerie, ou plutôt de "plastiquerie", ils reprennent leur visage de jouet. Le récepteur est renvoyé alternativement d'un domaine à l'autre, d'une identité à



162 *La marchande.*

l'autre, sans pouvoir se stabiliser. Ces objets semblent se constituer uniquement sur un mouvement de désidentification et réidentification. Ils s'étirent entre le jouet et le porte-monnaie. Ils basculent de l'une fonction à l'autre, sans qu'on s'y attende. Ils changent sans cesse de visage. "C'est en vertu de leur nature même que ces symptômes apparaissent émiettés, difficiles à totaliser, à unifier dans une entité cohérente et bien localisable : partout un syndrome discordant, toujours en fuite sur lui-même¹⁹³". L'objet schizophrène change de nature et de caractère. Il brouille les codes de sa reconnaissance.

Les pièces *Moose*, *Deer* et *Roedeer*, de la série *Heritage in progress* des Big Game, un groupe de designers suisses, sont dans un brouillage, une fuite de codes. Ils jouent avec ceux attachés aux trophées de chasse. Ils les revisitent et les détournent en les croisant avec le système des puzzles en trois dimensions pour enfants. La tête de l'animal apparaît entre les planchettes emboîtées. Le trophée glisse entre les territoires qu'il contient. Il se dé- et re-territorialise rapidement. Il est en fuite entre le puzzle de la chambre d'enfant et la tête de cervidé trônant dans la salle à manger du chasseur, sans



163 Big Game, *Heritage in progress*, (Roedeer, Moose et Deer), 2005.

¹⁹³ Gilles Deleuze, *Deux régimes de fous*, ouvrage cité, p.22.

que nous puissions nous en saisir, ne serait-ce qu'un instant. Le récepteur voit bien un trophée qui n'en est pas un. Le jouet de bois le lui évoque. Il est en porte-à-faux face à cet objet. Il est dans l'impossibilité de décider d'un parti pour le définir. Dès qu'il semble reconnaître un bord, l'objet bascule vers tout autre chose. Il est entre deux territoires diamétralement opposés, entre l'innocence de l'enfance et la fierté de l'adulte suite à une partie de chasse. Nous ne pouvons plus enfermer l'objet dans une fonction et un sens uniques. Il est objet-ouvert : perméable aux flux de chaque territoires qui se produisent en lui. Ces trophées réactivent les codes de la chasse sous des airs de jeu enfantins. Celui qui était à l'origine un animal mort empaillé, se fait passer pour un jeu et nous fait sourire. L'objet schizophrène prend en charge les multiples ouvertures offertes par les territoires qu'il resserre en lui. Il s'éclate et se disperse entre eux, et accède ainsi aux multiples statuts qu'ils offrent. Il se définit dans un éclatement. Il est confondant, permute les codes. Il surgit là où on ne l'attend pas. Il s'exprime dans des champs où nous ne l'attendons pas.

L'objet schizophrène n'a pas d'identité fixe. Il est toujours entre-deux. Un entre-deux poussant vers un

troisième. Il brouille les pistes de son identification en proposant deux faces, même trois. Il est multiple. Il propose plusieurs entrées relationnelles. Il se cristallise sur des antagonismes : il est unité et multiplicités en même temps. Il se fait étrange et banal sur le même temps. Nos objets nous disent tout et son contraire. Ils s'annoncent sous une identité, dès que nous semblons en convenir et acquiescer, tout à coup ils se disloquent en sous parties. Nous sommes pris entre plusieurs territoires, plusieurs contextes qui constituent un troisième : le schizo.

Notre *Bouquet d'abat-jour* est un tissage identitaire. Nous avons affaire à des chapeaux de lampes de différents styles et époques. Chaque élément présent fait référence à une lampe qu'ils ont garnie autrefois. Notre luminaire est une entité qui se construit sur les identités des multiples éclairages qui comparaissent en lui. Il est composé d'une trame et d'une chaîne (les *primo-objets*) qui forment à elles deux un tissu identitaire (le *métaobjet*). Nous tissons avec des éléments préinformés. Ils contiennent chacun leurs territoires et contextes d'appréhension, leurs identités propres, pour faire émerger un tissu déterritorialisant et reterritorialisant chaque brin. L'objet schizo se rajoute des dimensions. Il



164 Bouquet d'abat-jour.

met en place un processus, une avancée phagocytaire de territoires et identités. Il tend à se propager, à annexer de nouveaux territoires qui vont alimenter son identité de nouvelles dimensions. Notre bouquet n'est pas enfermé dans ce qu'il est là, sous nos yeux. Il est ailleurs, dans ses multiples lignes de fuites qui le fragmentent. Il s'identifie dans ses extensions territoriales. Il est dans chaque partie présente, dans chaque espace annoncé par ses composants. Il est le luminaire à quatre petits éléments rouges cabossés, il est deux lampes de chevet oranges et, il est deux autres beiges à bordure dorée. Il est au centre de plusieurs identités, de plusieurs lieux. Il se fragmente entre toutes ses identités. Il est "en fuite sur lui-même". Il va puiser dans plusieurs champs de nouvelles facettes. Il se construit en une sorte de feuilletage identitaire. Il avance toujours plus loin, en tous sens.

"Au lieu de comprendre la schizophrénie en fonction des destructions qu'elle introduit dans la personne, ou des trous et lacunes qu'elle fait apparaître dans la structure, il faut la saisir comme *processus*¹⁹⁴".

L'objet schizophrène est multiplicités. Il existe dans la simultanéité de mouvements, de flux qui le forment et l'éclatent en même temps. Il se constitue au centre du choc entre les mouvements identitaires qui s'opposent en lui. Il se présente multiple par les différents territoires qui se reterritorialisent sur lui. "Les multiplicités se définissent par le dehors : par la ligne abstraite, ligne de fuite ou de déterritorialisation suivant laquelle elles changent de nature en se connectant avec d'autres¹⁹⁵". Le tabouret *Mezzadro* d'Achille Castiglioni semble se définir par l'extérieur. L'assise de tracteur en métal se reterritorialise en tabouret, et accède à l'intérieur de l'habitation. *Mezzadro* est marqué de

¹⁹⁴ Gilles Deleuze, *Deux régimes de fous*, op. cit., p.26.

¹⁹⁵ Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Capitalisme et schizophrénie 2 - Mille plateaux*, ouvrage cité, p.15-16.

l'antagonisme de la présence d'un élément agricole dans le séjour. Celui que nous rencontrons dans les champs surgit dans la maison. Dans sa rencontre avec un piètement, la sellette de l'engin rustique change de nature ; elle devient une assise à part entière. *Mezzadro* est reconnue dans un contexte de mobilier, mais ne cesse de se référer au tracteur et son univers champêtre. Cet objet se place à la croisée des territorialités du mobilier évoquées le pied et celles de l'agriculture évoquées par la selle de tracteur. Il s'étire entre les territoires de chaque fragment. Nous avons affaire à des circulations en tous sens. Les objets schizos ne se replient pas sur eux-mêmes, ils renvoient sans cesse à des dehors les composant. Ils sont tournés vers l'extérieur, ils filent vers leur périphérie. Ils s'identifient dans leurs étirements, dans leur éclatement.



165 Achille et Pier Giacomo Castiglioni, *Mezzadro*, 1957, édité par Zanotta.

L'objet schizophrène éclate toutes les limites. Il abolit les frontières. Il se déplace, file sans cesse vers autre chose. Le *métaobjet* est entre-deux. Il s'identifie entre plusieurs territoires. Il est fragmenté. Chaque bord se désidentifie pour se réidentifier dans la composition d'une troisième identité : une *méta-identité*. Le couteau suisse est un *métaobjet* par excellence. Il est un outil boîte à outils. De lui sortent : lime, couteau, scie, pinces, ciseaux... Il est un bloc dont s'extraient de multiples identités. Il est plusieurs objets en un. Il a plusieurs identités qui se plient et déplient. Il se développe sous de multiples facettes. Il n'est ni couteau, ni scie, ni tire-bouchon... ni aucun outil en particulier. Il est pris entre plusieurs fonctions. Il n'est pas stable, et fuit sans cesse entre ses nombreux visages. D'ailleurs, lorsqu'on le manipule, on ne sait jamais sur quelle fonction nous allons tomber, ce que nous allons en tirer. Lorsque nous souhaitons rencontrer son profil de couteau, nous rencontrons à chaque fois ses autres fonctions. Il ne se laisse pas saisir. Il tente de nous échapper en proposant bien d'autres visages avant celui attendu. Nous le dé- et re-plions dans une demande de changement d'identité, jusqu'à l'accès à l'identité voulue qu'il renferme. Dans l'enchaînement de pliages et dépliages, nous



166 Couteau suisse *Handyman* de Victorinox et *iPhone 4* d'Apple.

L'objet schizo ne se stabilise pas dans l'usage. Le couteau suisse, tout comme le iPhone, leur schizophrénie ne cesse pas, elle ne se met pas en suspend lorsque l'utilisateur mobilise une de leurs multiples fonctions. Les autres fonctions sont toujours sous-jacentes, elles prennent le relais de identité à laquelle on a en affaire l'instant précédent. La lame du couteau est sans cesse talonnée par le tire-bouchon ou un autre accessoire. L'iPhone ne cesse pas non plus de sonner lorsqu'on se sert de sa boussole, de son agenda ou toute autre fonction.

expérimentons son identité schizophrénique. Nous pouvons mettre cet outil du randonneur en perspective avec nombre d'objets du design contemporain, qui fonctionnent par capture et resserrement de multiples identités pour pousser le réel toujours un peu plus loin. L'*iPhone* semble se placer en plein cœur de cette saisie de codes externes. Il ne se contente pas d'être un pur téléphone. Il s'accapare, lui aussi, bien d'autres fonctions. Il est boussole, station météo, calculatrice, carte et guide touristique, podomètre, coach-sportif, journal, niveau pour le maçon... Il est aussi, un peu, ordinateur en réceptionnant et transmettant des courriels. Il contracte en lui de nombreux outils précieux aux citoyens nomades que nous sommes devenus. L'objet schizo est un objet nomade par ces permutations identitaires. Son identité est mobile, instable parmi toutes celles entre lesquelles il s'éparpille. Il est nomade parce qu'il se fait extension du corps. Il permet à son utilisateur de tout avoir sous la main, de s'étirer entre un ici et un ailleurs. Nous pouvons, par exemple, regarder la télévision confortablement installés dans le métro. Il serait ainsi fragment de notre salon dans les transports publics. Il s'étire entre plusieurs localités, et emporte son détenteur dans ses étirements entre sa localité physique,

le lieu de travail, la maison... Il n'est jamais là où nous l'attendons. Il fuit entre les services qu'il renferme. Il surgit du bloc une nouvelle identité à chaque contact.

L'identité de l'objet schizophrène n'est jamais là où on l'attend. Il est dans un ailleurs. L'objet schizo serait, semble-t-il, porteur d'une fonction utopique. Il n'est nulle part, et dans un entre-deux insaisissable. Il nous emporte dans ses lignes de fuites. Il met son récepteur à l'épreuve de sa fragmentation. Notre service de tasses $1/2+1/2=3$ nous emportent dans leurs fragmentations. Elles nous font éprouver leur schizophrénie. Les demi-tasses se rapprochent pour en faire émerger une troisième. Chaque fragment est porteur d'une identité propre et participe à l'établissement d'une troisième, issue des apports de chaque participante. Chaque tasse se disloque entre plusieurs identités. Dans l'objet schizo, il y a cohabitation de plusieurs en Un. Elle se subdivise sous de multiples visages. Nous avons vu un peu plus tôt que nous n'avions pas une unique tasse mais trois en une. Il en est de même pour son identité. Chaque demie-tasse se désidentifie dans la poussée de la troisième. Et la nouvelle s'identifie dans les deux qui s'additionnent. L'objet schizophrène est aux prises d'un va-et-vient entre



167 $1/2+1/2=3$.

son identification et sa désidentification. Nous percevons une entité morcelée, offrant plusieurs territoires en un seul temps, plusieurs alternatives à un même objet. La *méta-identité* est tiraillée par une multipolarité.

L'objet schizophrène est "une rupture, une irruption, une percée qui brise la continuité d'une personnalité, l'entraînant dans une sorte de voyage à travers un "plus de réalité" intense et effrayant, suivant des lignes de fuites où s'engouffrent nature et histoire, organisme et esprit¹⁹⁶". Il se définit dans ses lignes de fuite qui le font surgir en des territorialités hétérogènes. Son infiltration en terrain étranger lui octroie de nouvelles lignes, des compléments de lignes. Ce sont des variantes territoriales et identitaires dont il s'empare. Les *Milk bottle lamps* de Tejo Remy, par exemple, gonflent leurs possibilités et leurs champs d'expression en intervenant dans le séjour, où elles n'ont a priori rien à faire. La bouteille de lait du "milkman" s'augmente en annexant un territoire qui lui est hétérogène. Elle change de nature, se fait lumineuse. La suspension de bouteilles en verre fait muter les modalités relationnelles aux éléments qui la composent, mais aussi à notre environnement par les interférences qu'elle provoque. Elle déstructure l'ordre établi. La bouteille, qui devait être éphémère, perdure. Le contenant de cuisine devient éclairage au salon. Elle déstructure les rapports que

¹⁹⁶ *Idem*, p.26.



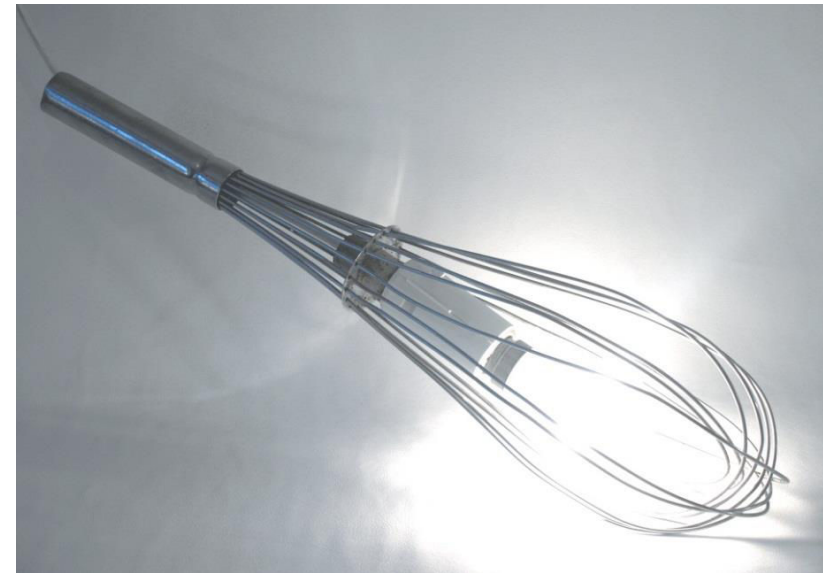
168 Tejo Remy, *Milk bottle lamp*, suspension de 12 pièces, 1991

nous entretenons avec monde, pour restructurer ceux-ci sous de nouvelles modalités. Il porte à confusion, ici, l'alimentaire devient tout à coup lumineuse. Il dissout les frontières en les domaines d'intervention qui lui sont propres. Il décloisonne les limites que la banalité met entre les champs d'expression des objets.

"Tout se brouille, et c'est là que se produit la percée (non pas l'effondrement)¹⁹⁷".

L'objet passe au travers de ses propres limites. Il se déplace au-delà des localités et usages dans lesquels nous serions sensés les rencontrer. Il est une ouverture entre de multiples sphères. Il décloisonne les usages, les espaces et lieux auxquels les objets sont rattachés. Il se dépasse vers une nature autre et nouvelle. Il produit de la surprise en faisant avancer le réel plus loin. L'objet schizo ouvre de nouveaux horizons à nos rapports au monde, faisant apparaître des discordances.

¹⁹⁷ G. Deleuze et F. Guattari, *Capitalisme et Schizophrénie - L'Anti-Œdipe*, Op. Cit., p.158.



169 Fouet de salon.

Il fait éclater les limites du réel. L'objet schizophrène nous fait accéder à d'autres versions de notre entour. Il nous fait traverser avec lui les limites du quotidien. Il déstructure la réalité à laquelle nous nous confrontons dans la banalité. Il opère une percée, des percées au travers des espaces d'appréhension et des usages, en s'octroyant des rôles auxquels ils n'a pas accès quotidiennement. Notre *Fouet de salon* sort de la cuisine où il devrait se trouver normalement et participer à préparation d'appareils. Il se balade dans les pièces de

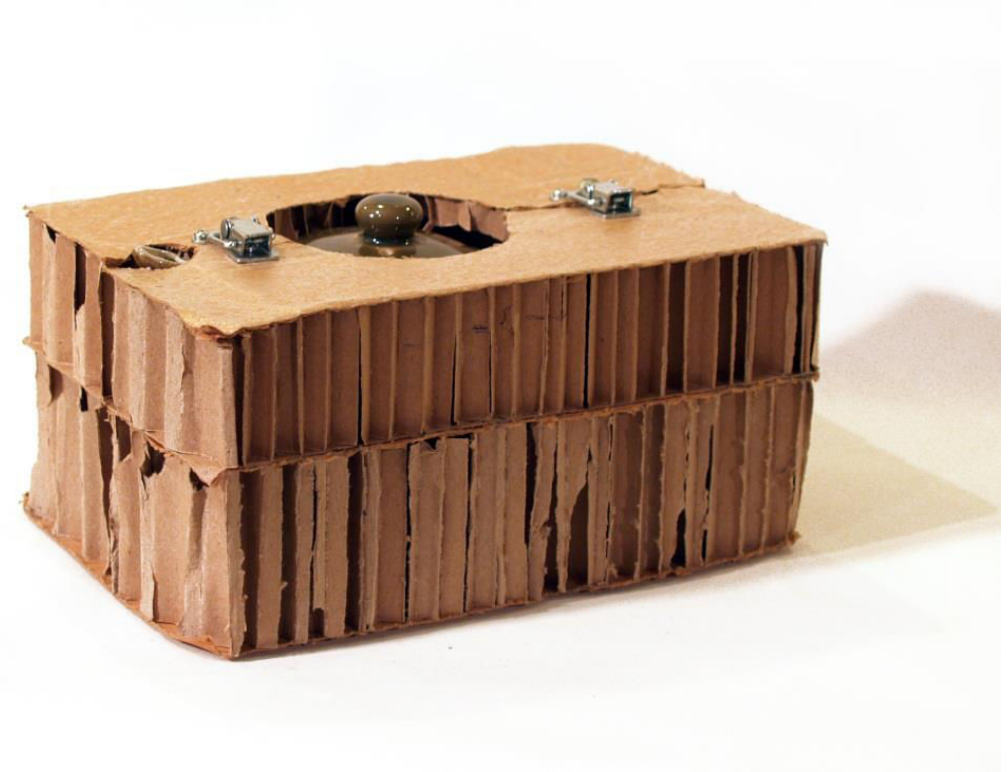
vie. Il se prend pour un luminaire. Il se fait passer pour ce qu'il n'est pas. Il n'est aucunement un luminaire, mais il en prend la fonction en se dotant de lumière. Il se dédouble. Il augmente son identité d'ustensile de cuisine en s'emparant de nouveaux territoires. Il augmente son champ d'expression et décloisonne les limites entre les usages et leurs gestuelles. Il se dépasse vers une identité augmentée, vers un usage augmenté aussi. Il s'éclate entre la cuisine et le séjour. Il passe entre les deux univers. Il est une percée, une ouverture vers les localités dont il se saisit. Il s'infiltré en tous sens, nous avons des difficultés pour nous en saisir. Il fuit entre-deux.

Tout au long des diverses étapes de notre pratique, l'objet semble migrer d'un statut à l'autre. Il se schizophrénise en entrant dans la pratique. Le designer schizophrénise l'objet. Nous révélons ses multipolarités pour le faire survivre à la médiocrité du quotidien, le libérer. Mais aussi, pour le constituer en tant qu'intrigue, en éclatant son identité en tous sens. Dès que l'élément entre dans la possiblothèque, nous le percevons en tant que possible. Il est potentialité d'émergence d'un nouvel objet. Dès que nous le manipulons, que nous dansons avec lui, il entre en mouvement, il se déplace en

métaobjet. Lorsqu'il est *métaobjet*, il est sans cesse tiraillé de tous bords. Le designer fait éclater l'objet de l'intérieur. Il remet en question les identités premières de ses possibles pour les propulser toujours plus loin. Il accompagne l'objet dans ses percées territoriales et identitaires. Il le pousse toujours plus loin dans une identité augmentée par des rencontres et additions. La *per forma* semble être un ensemble d'actes schizophrénisant le possible, en le poussant à révéler d'autres facettes de lui-même. L'identité schizophrène de l'objet est affectée de déjà-vus-inconnus, ou inconnus-déjà-vus, par des va et vient entre l'objet et sous parties.

Nous reconnaissons les constituants mais les redécouvrons sous de nouvelles modalités. La *Théière de voyage* est une vieille théière un peu désuète emmaillotée dans du carton. Celle qui faisait partie du quotidien, était qualifiée de banale. Avec le temps, elle a perdu son charme, elle s'est ternie. Comme nombre d'objets quotidiens, parce qu'elle est vieillotte et en voie d'exclusion, elle est devenue possible. Porteuse d'une trop forte banalité, elle tombe en mésestime, encore en dessous de ce qui est ordinaire : elle serait "infra-

ordinaire¹⁹⁸". Mais, lorsque une verseuse à thé et un bloc de carton se rencontrent, que deux infra-ordinaires s'additionnent, ils font apparaître non pas un ordinaire mais, un extra-ordinaire. Par l'incongruité de leur rapprochement, ils dépassent l'ordinaire en se constituant mutuellement une nouvelle identité. Ils font apparaître une théière encartonnée ou un carton s'infiltrant dans la cérémonie du thé. Ils surgissent dans la réalité avec décalage. L'objet schizophrène altère les codes de la banalité en s'offrant des rôles nouveaux et hétérogènes au quotidien. Il fait dérailler la réalité que nous connaissons. Il se place hors-contexte. Il est en opposition face aux paramètres du monde. Il est une percée sur de nouvelles alternatives au réel, une ouverture sur des réalités tangibles. Il opère des translations de réalités les unes dans les autres. Nous ne sommes plus maîtres de l'objet. Il nous échappe entraînant le réel dans ses bifurcations.



170 *Théière de voyage.*

¹⁹⁸ Terme emprunté à Georges Perec.

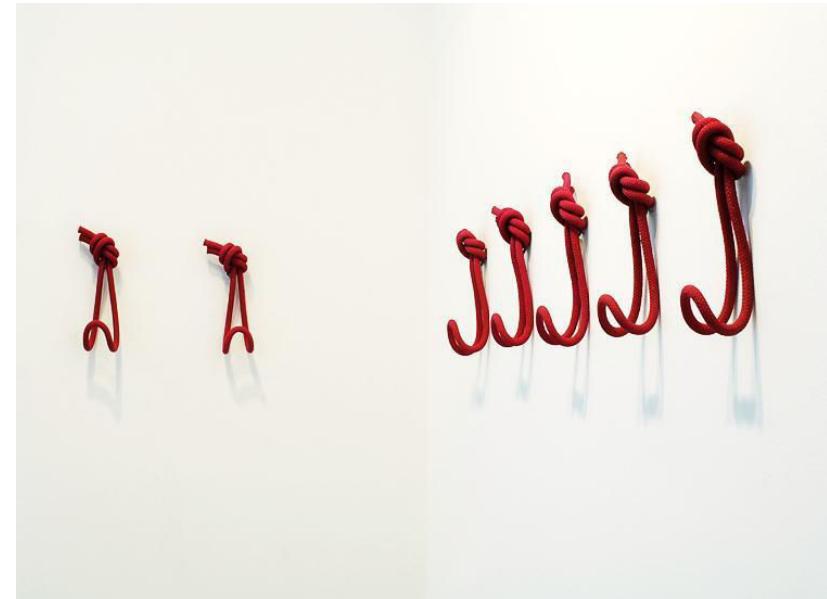
Déraillement de la réalité.

L'objet schizophrène est dans un dépassement de l'ordinaire. Il en rajoute. Il convoque deux réalités hétérogènes qu'il fait fonctionner ensemble. Il y aurait un doublage de lui-même, par lui-même. Il est incursion d'une réalité au sein d'une autre. Rappelons que le mot "objet" vient du latin *objectum* : ce qui se jette devant nous, ce qui se met en travers de notre chemin. L'objet se doit de faire objection à notre ligne de vie, de fuite. Son essence serait de s'interférer entre nous et le monde. Il aurait pour mission de faire surgir un extra-ordinaire en remettant en jeu les codes de la banalité. L'objet schizo est un bondissement dans la réalité. Il y insère des décalages. Il impose ses propres repérages, ses propres règles. Il s'octroie des rôles qui ne lui appartiennent pas. Il se prend pour ce qu'il n'est pas et, presque, le devient. L'objet schizo décale le réel. Il double le réel d'une nouvelle tranche de réel. En tant qu'utilisateur, nous faisons face à ces dédoublements imposés par l'objet. Il force un contact, un contact perturbé avec notre environnement. Il s'infiltré là où nous ne l'attendons pas. Le doute s'immisce.

Le problème de l'objet schizo est que nous l'appréhendons dans ses décalages, dans ses disjonctions. Il n'est jamais réellement ce que nous attendons. "L'événement s'est produit mais on s'aperçoit alors que ce qu'on attendait n'était pas cet événement-ci, mais un même événement sous une forme différente. On croyait attendre le même, mais en réalité on attendait l'autre¹⁹⁹". Il est ce qu'il annonce et tout autre chose en même temps. Il apparaît de diverses facettes. Il impose à son utilisateur les bifurcations et alternatives du monde qu'il construit. Nous avons affaire à l'objet que nous attendons, mais en décalé. C'est le même mais l'autre. C'est à cet instant que nous sommes mis en déroute. Le double remet en question lui-même et son origine. Il y a des interférences, des frictions entre ce que nous voyons et ce que nous savons. Pour reformuler la célèbre phrase : "What you see, is what you see"... L'objet schizo est bien ce qu'on voit, mais ce n'est pas vraiment ce que nous en savons, ou ce que nous attendons de lui. Il se place contre la réalité. Il la double d'un nouveau regard. Les *Point de suspension* de Florence Doléac sont des

¹⁹⁹ Clément Rosset, *Le réel et son double*, Paris, Éditions Gallimard, NRF, 1984, p.42.

morceaux de cordelette noués pour former une boucle. Contre toute attente, l'élément connu pour sa souplesse, se fige tout à coup et, se place en tant que patère. La designer revoit les propriétés de notre environnement. Le souple, le mou devient rigide. Ce qui avait besoin d'être accroché et supporté passe de l'autre côté de la barrière ; il devient celui qui supporte et sur lequel nous pouvons suspendre. Il s'érige contre nos présupposés. La designer ouvre sur de nouvelles alternatives au réel. "Proust [...] disait que son livre était comme des lunettes : voyez si elles vous conviennent, si vous percevez grâce à elles ce que vous n'auriez pas pu saisir autrement²⁰⁰". Florence Doléac nous propose ses lunettes. Elle construit une réalité décalée, altérée. Elle s'empare de la matière "réel" et en offre une nouvelle lecture. C'est une expérience nouvelle de ce que nous semblions connaître. Elle propose à l'utilisateur de voir les choses sous un angle nouveau. Le design, dans ce cas, serait une paire de lunettes nous permettant de voir ce que nous n'aurions su apprécier autrement, de voir le quotidien autrement.



171 Florence Doléac, *Point de suspension*, Paris, Toolsgallerie, 2004.

²⁰⁰ G. Deleuze et F. Guattari, *Rhizome – Introduction*, Op. Cit., p.72



172 Vase Bulb.

L'objet schizophrène propose des entrées, des regards alternatifs sur le monde. Il serait un kaléidoscope au travers duquel nous pouvons observer et expérimenter notre entour. Il se déplace dans une autre réalité au moindre mouvement. Une réalité en remplace une précédente. Notre vase *Bulb* est une ampoule d'éclairage public qui se replate dans nos maisons. Il n'est plus là pour nous éclairer mais pour abreuver nos fleurs coupées. Il serait un mouvement décalant, faisant varier le monde. Il décroïssonne les espaces, jusque-là, hermétiques. D'un même objet nous voyons s'extraire plusieurs alternatives à une même réalité qui se contracte et se réagence sous de nouvelles modalités. De nouveaux liens se reconstruisent entre les pièces du puzzle du monde. L'ampoule serait une pièce de cette réalité cachée entre les morceaux. Elle vient se mettre à la place d'une autre. Le tout se recristallise autour de cette permutation. Le designer met le réel en mouvement. L'objet schizo prend en charge l'impulsion qui met en mouvement les petites pièces du monde. Il propose un ordre nouveau au banal devenu trop banal. Tous les éléments sont liés les uns avec les autres, et se reconnectent dans un nouvel agencement. Le contenant éclairant devient contenant abreuvent. La ligne du réel

se déconnecte, se désaxe par rapport à celle qui était attendue. Elle entre en accord avec un axe parallèle qui remplace la précédente. Non seulement l'objet est rhizomique, mais de surcroît, la réalité dans laquelle il évolue devient, elle aussi, rhizomique. L'objet devient à son tour un bout du rhizome du réel, qui peut être déconnecté et reconnecté à n'importe quel autre endroit. Le monde se reconstitue, se réagence autour et à partir de ces lignes de dé- et reterritorialisation. L'objet impose des connexions nouvelles qui remettent en question nos *a priori*.

La surprise émane de ces agencements pensés jusque-là improbables. "Surprise liée au sentiment confus que l'événement réel a pris la place d'un événement *plus attendu* et *plus plausible*. Or, toutes les versions possibles apparaissent comme finalement beaucoup plus improbables encore que la version réelle qui a pourtant surpris²⁰¹". La réalité ouverte par l'objet remplace la réalité attendue : la ligne de fuite originelle. Il y a déraillement du quotidien, un extra-quotidien vient prendre lieu et place de celui auquel nous étions préparés. L'objet fait bifurquer notre monde vers

²⁰¹ Clément Rosset, *ouvrage cité*, p.36-37.

d'autres lignes hétérogènes qui remplacent celles qui étaient les plus probables, celles que nous attendions. Il extrait le banal de sa banalité en le forçant à développer ses propres lignes de fuite. Le quotidien se reconstitue autour de nouveaux paramètres. Il produit de nouveaux agencements.

En schizophrénisant l'objet, la position du designer est celle du perturbateur. Il est le trublion de la réalité. Nous désorientons et réorientons le réel. Nous le découpons, fragmentons et réagençons les morceaux. Nous introduisons de nouvelles relations entre les territoires qui le composent. Nous proposons d'observer notre monde sous un angle nouveau. Le designer propose des "machines", comme disaient Deleuze et Guattari, des machines interférentes permettant d'appréhender le monde sous d'autres modalités. L'objet serait comme le livre : "le livre doit faire machine avec quelque chose, il doit être un petit outil sur un dehors²⁰²". Et, des machines ça se connecte avec d'autres machines externes. Ça fonctionne ensemble par coupures et prélèvements de flux. L'objet est un embranchement de territoires. Il entretient sans cesse

²⁰² G. Deleuze et F. Guattari, *Rhizome – Introduction*, op. cit., p.72

des rapports externes. Il met en rapport des champs s'interrogeant les uns les autres. Le designer produirait des machines interrogeant un dehors. C'est ici même que l'objet semble trouver son sens, dans ses rapports à autre chose que lui-même et qui pourtant le compose. "Une machine se définit comme un *système de coupures*. Il ne s'agit nullement de la coupure considérée comme séparation avec la réalité ; les coupures opèrent des dimensions variables suivant le caractère considéré²⁰³". Le sens de l'objet semble se constituer au sein des dimensions qui le prolongent, le complètent et le font varier. Il se définit dans les prélèvements qu'il opère dans des territoires externes. C'est en cela qu'il n'est jamais là où on l'attend. Il n'est pas fixé à un point mais il évolue entre ses dimensionnalités.

Le *Pouf Barbès* de Matali Crasset est un ordinaire sac cabas qui se prend pour une assise. Il sort de la rue pour s'installer en nos intérieurs. Il est incursion du contexte des marchés aux légumes et autres bazars dans notre salon. Il est rapport entre l'extérieur et l'intérieur de l'habitation. Il est une passerelle entre la rue, ses

commerces et la maison. Lorsque nous nous confrontons à lui, nous divaguons sur cette passerelle : la dimension variable entre le cabas et le canapé, entre l'espace public et l'espace privé. Il dissout les frontières de notre quotidienneté. Il permute les usages et ses gestuelles. Il traverse les frontières spatiales entre les marchés de Belleville ou de Bamako, et nos appartements. Par ce même mouvement, il remet en question les frontières culturelles. Il nous ouvre un rapport avec un ailleurs. Nous pouvons voir, dans les cultures d'Afrique ou d'Asie, les gens utiliser ces mêmes cabas en tant qu'assises. Ceux-ci sont utilisés pour charrier, et en cas d'attente à l'arrêt de bus : ils se transforment en pouf. La designer, par ce simple geste de garnir de mousse un sac de courses, nous offre un voyage à travers d'autres cultures. Elle nous fait voyager. En nous asseyant, nous sommes transportés en Afrique, nous nous plaçons dans cette position de repos et d'attente. Le *Pouf Barbès* nous fait éprouver et expérimenter d'autres usages et rituels. L'objet semble trouver son sens dans le lien qu'il développe entre différentes habitudes et cultures. Il évoquerait l'ambiance des souks dans nos intérieurs bien

²⁰³ G. Deleuze et F. Guattari, *Capitalisme et Schizophrénie - L'Anti-Œdipe*, op. cit., p.43.



173 Matali Crasset, *Pouf Barbès*, 1997, série *Digestion* pour Edra au Salon du meuble de milan en 2000 et, *Café marocain*, lors de l'exposition *L'objet désorienté au Maroc*, 1999, Musée des Arts Décoratifs de Paris.

rangés. Il décroïsonne et nous reconnecte avec le monde. Il connecte son utilisateur avec d'autres portions de réalité plus ou moins éloignées. Il est un outil nous permettant d'observer et d'éprouver des paramètres insoupçonnés de la réalité dans laquelle nous évoluons. Avec lui, nous pouvons être dans un salon parisien et éprouver l'attente du bus à Bouaké.

L'objet met le monde en mouvement. Il étire et raccourcit l'espace. Et c'est là que rien ne va plus... L'objet, est ici, sous nos yeux, et nous renvoie toujours plus loin, dans d'autres territoires. L'objet schizo dépasse les limites admises par la banalité. En abolissant les frontières, il se porte sans cesse au-delà de lui-même. Il se fragmente entre plusieurs pôles. Il fait le lien entre de multiples territoires. Il connecte des champs référentiels hétérogènes, et remet en question notre réalité. Il dérape d'une fonction d'usage vers une autre. Par ces surprenants revirements de situations, il remet en question les paramètres du quotidien. Il présente une multiplicité de réalités. La *Baladeuse de salon* est un éclatement du réel entre ses lignes de fuites vers l'atelier de bricolage et celles du chevet dans la chambre à coucher au sein de l'habitation. Elle resserre les lieux, et en même temps, multiplie ses localités d'intervention.



174 *Baladeuse de salon.*

Elle est resserrement et multiplication des dimensions du réel. L'objet nous emporte entre ses lignes de fuites. Il est connexion entre plusieurs réalités et contextes hétérogènes. Dans son éclatement, il nous fait sauter d'une ligne à l'autre. Il ouvre sur de nouvelles alternatives de notre environnement. Il n'y a plus de

logique à part celle que l'objet nous impose. C'est lui qui prend les rênes. Il fait sortir le banal de sa banalité. Il devient irrptions, irrptions incongrues.

"Ce qui nous parle, me semble-t-il, c'est toujours l'événement, l'insolite, l'extraordinaire ; cinq colonnes à la une, grosses manchettes. Les trains ne se mettent à exister que lorsqu'ils déraillent, et plus il y a de voyageurs morts, plus ils existent²⁰⁴".

Il faut qu'il y ait un dérapage du banal pour que nous y prêtions attention. L'objet se place hors-contexte. Il est une percée sur de nouvelles alternatives au réel. Il est ouverture sur des réalités tangibles. Et plus le bond entre le réel et son double altéré est grand, plus l'effet de surprise est grand. Ce surprenant événement nous renvoie encore plus fortement à repenser la banalité. L'objet schizophrène altère les codes de la banalité. Il fait dérailler la réalité telle que nous la connaissons. Il se place en rupture de l'ordre établi. Il remet en question

²⁰⁴ Georges Perec, *L'infra-ordinaire*, Paris, Editions du Seuil, 1989, p.9.

l'ordinaire auquel nous ne prêtons plus attention, parce que justement ordinaire. "C'est avec cette idée que peut se saisir le travail sur l'objet : partir du quotidien pour le faire voir autrement²⁰⁵". Le designer extrait l'ordinaire de son "ordinarité". Il crée une rupture avec le quotidien, l'altère pour ouvrir le regard sur de nouveaux horizons. Une rupture n'est pas douce, elle est brutale. Elle est le résultat d'une opposition. Pour le designer, "il ne s'agit pas de reproduire ou d'inventer des formes, mais de capter des forces. [...] de rendre visibles les forces qui ne le sont pas²⁰⁶". Nous puisons dans le réel des forces que nous faisons bifurquer pour les rendre enfin visibles. Il s'agit de réactiver le banal pour le faire survivre avec une intensité que le récepteur ne lui soupçonnait pas. Il s'agirait d'un renouvellement du sens de l'objet. Nous perturbons le sens premier de l'objet en activant les forces invisibles qui le lient au monde. Lorsque l'objet schizo passe d'une ligne à l'autre, c'est une défense face au banal, une ouverture sur des sens alternatifs qui ne s'étaient révélés jusqu'à présent. C'est une lutte contre la

²⁰⁵ Young Girl Jang, *L'objet Duchampien*, Paris, Éditions de L'Harmattan, Collection Ouverture Philosophique, 2001, p.10.

²⁰⁶ Gilles Deleuze, *Francis Bacon – logique de la sensation*, ouvrage cité, p.39.

perte de signifiante provoquant son échouement. La percée qu'il opère est à voir en tant qu'ouverture sur un autre réel, un moyen de survivre à la médiocrité du quotidien. Il se porte au-delà de lui-même. Il déraile lorsqu'il s'habille d'une fonction ou d'un contexte qui lui sont hétérogènes. Il y a bifurcation de la quotidienneté. Il y a friction entre deux réalités au sein de l'objet. Il fait des accrocs dans le maillage du réel, impose de nouvelles modalités d'appréhension. Il fait éclater les strates... C'est là qu'est tout le problème. Nous ne pouvons plus rester passifs face à ce qui nous entoure. L'objet se construit dans la surprise de ses percées entre les territoires. Il emporte avec lui des fragments d'une sphère dans une autre. Il fait irruption de codes discordants dans une réalité qui a elle-même ses propres codes. C'est là qu'est la déroute, dans la friction entre les deux codes. Il y a lutte et confrontation entre les deux réalités. Ce point de discordance est le seul point commun aux deux lignes. C'est le point de croisement et de concordance. C'est là que ça éclate et que tout se passe, là que les codes se permutent.

L'objet schizo permute les usages, les localités, les cultures, les gestuelles... "Tout se brouille et c'est là que se produit la percée²⁰⁷". C'est une brèche ouverte entre différents domaines d'appréhension, entre de multiples réalités. Les *Rabbit Lamp* et *Fly Lamp* des Front font un pont entre les parcours du terrier du lapin ou celui du vol d'une mouche, et le luminaire. Les quatre designers suédoises mettent en évidence une trouée entre deux domaines qui n'auraient jamais dus se recouper. Le moulage d'un terrier devient contenant à lumière, ou encore le vol d'une mouche vient se cristalliser en une sorte d'abat-jour autour d'une ampoule. Faire face à l'objet, c'est se placer au centre de cette ouverture entre le règne animal et celui du design. Cette pratique met en évidence la possibilité de l'impossible porosité entre ces deux territoires hétérogènes. Nous faisons face aux mouvements qui s'engouffrent en s'entrechoquant dans la trouée entre les deux. Nous devons accepter que l'objet puisse passer d'un état à un autre. Tout est permutable, les galeries et tracés d'animaux sont transposables en objets. L'animal se fait designer, c'est

²⁰⁷ G. Deleuze et F. Guattari, *Capitalisme et Schizophrénie - L'Anti-Œdipe*, op.cit., p.158.



175 Front, *Rabbit Lamp* et *Fly Lamp*, série *Design by Animals*, 2003.

lui qui donne forme à l'objet. Le designer, pour sa part, devient emprunteur, décloisonneur, délocaliseur. Il capture des événements du monde pour les replacer ailleurs, en des localités hétérogènes. Il accompagne la traversée des frontières, la percée. Il est celui qui génère les dérapages du banal. Il produit de nouveaux branchements entre les objets eux-mêmes, mais aussi entre les fragments de réalités. Le design serait de faire concorder deux points de réalités que tout oppose. Ce serait créer un nœud au sein de notre monde. Un point de correspondance entre des domaines antinomique. Il ferait apparaître un point de déraillement du banal pour nous reconnecter avec notre entour.

L'objet ne peut plus être enfermé dans une unique fonction. Il tend sans cesse à en annexer de nouvelles. Il prend son autonomie, se répand en tous sens, s'infiltré en tous champs. Il dépasse les fonctions qui lui avaient été conviées par son designer au départ. Il ouvre sur un monde en mutation. L'objet porte l'idée d'un monde mouvant, où tout peut être interchangeable, déplaçable. Un monde où les frontières sautent les unes après les autres. Un monde poreux où, par exemple, des *Brochadioptres* se font bijoux : des *Brochadioptres*. L'élément attaché à la réalité du cyclisme, s'en détache. Il vient se

greffer aux tenues vestimentaires d'un nouveau type de détenteur, et certainement pas un cycliste qui ne saurait le voir autrement que dans son ancienne vie. Le designer ouvre la multipolarité de l'objet pour créer des discordances confrontant l'utilisateur à la réalité. L'appréhension de l'objet se fait au sein des mouvements entre deux réalités qui cohabitent et s'entrechoquent en même temps. "Il s'agit seulement de comprendre que cette ambiguïté ne consiste pas dans le dédoublement d'une parole en deux sens possibles, mais tout au



176 *Brochadioptre.*

contraire dans la coïncidence des deux sens dont on ne voit qu'après coup qu'ils sont deux en apparence, mais un en réalité²⁰⁸". Dans le cas de nos *Brochadioptres* : le sens du réflecteur de la bicyclette et celui de la broche à laquelle celui-ci participe, ne font qu'un lors de leur captage mais sont deux sur ce même temps. Les deux avancent côte-à-côte, et dans un unique mouvement. L'objet est une réalité qui en rassemble deux autres en même temps. Il y a une zone de correspondance entre les deux sens qui le tiraillent. L'objet se double d'une réalité alternative, il est un va et vient entre sa position initiale et sa nouvelle. Il brouille les pistes. Son récepteur est mis en déroute.

L'objet connecte ce qui, en toute apparence, restait inconconnectable. Il remet en question les paramètres de notre monde en prélevant des codes et les réinsérant dans des contextes inhomogènes, voire incongrus. Il impose une grammaire rhizomique où tout morceau peut être déplacé et doit l'être²⁰⁹, pour faire sens ailleurs. L'objet désinforme et réinforme notre environnement

²⁰⁸ Clément Rosset, *ouvrage cité*, p.39.

²⁰⁹ Je nous renvoie ici à la définition du principe de connexion du rhizome, de Deleuze et Guattari dans *Rhizome*, ouvrage cité, p.18.



177 *La Marchande*.

sous ses propres codes. Il résiste et ne se laisse pas asservir par un utilisateur. À présent, c'est lui qui mène la danse. Il s'étire entre deux réalités : celle que nous connaissons et celle qu'il construit. Nos poulets, maïs et autres petits contenants de la *Marchande*, ne sont ni exactement porte-monnaie, ni vraiment encore dînette ; ils sont les deux en même temps. L'objet est au centre de deux réalités qui se connectent à travers lui. Dès que nous voulons en faire l'expérience, il ne fonctionne pas

comme nous l'attendions. Nous devons trouver des solutions. Il nous faut repenser ce que nous en savions. L'objet se fait blocage. Il met du sable dans les rouages du banal pour faire remonter à notre conscience ce que nous négligeons. Il nous force un nouveau contact avec notre monde. Il crée des épaissements sur lesquels nous buttons. Nous ne pouvons plus faire confiance à notre instinct lorsque nous le rencontrons. Les informations transmises à nos sens sont falsifiées. Le jouet est élément de maroquinerie et, le porte-monnaie entre dans la fiction du jeu des enfants. Ils se font insaisissables. Ils glissent d'un statut à l'autre. Ils mettent nos certitudes en porte-à-faux. Quel que soit l'angle d'approche choisi, l'objet se constitue en tant que leurre. Les stimuli qu'il envoie sont faux. Ils se remettent en question, nous n'avons plus de certitude face aux informations qu'il nous envoie. Avec l'objet schizo, rien n'est acquis. Il s'installe entre nous et la réalité. Il se constitue en tant que membrane interrogatrice. Il se place contre, en opposition, met en échec l'ordinaire. Le récepteur est dans l'obligation de se pencher pour observer de plus près. L'objet le force à entrer en contact, manipuler, expérimenter : se mettre à l'épreuve du réel. L'utilisateur est pris dans ses filets, il doit être attentif.

Le déraillement de l'objet est au cœur des échanges entre les multiples réalités qu'il met en présence. Il ne suit pas une ligne droite et tranquille. Au contraire, l'objet schizo est rhizomique. Il est ruptures, variations et expansion en même temps. Il avance par connexions d'hétérogènes. "Tout rhizome comprend des lignes de segmentarité d'après lesquelles il est stratifié, territorialisé, organisé, signifié, attribué, etc. ; mais aussi des déterritorialisations par lesquelles il fuit sans cesse²¹⁰". Il rompt la ligne anodine, l'étire, la module. Il est variantes du commun. Il saute d'une ligne à l'autre. Il passe d'une réalité vers une autre. Dans sa percée, il met en relation des segments de réalités qui ne peuvent se rencontrer que par son avancée. Il crée des liens, des connexions entre des strates de réalité hétérogènes. Il fuit entre ses multiplicités. Il infiltre différents rôles au sein de notre environnement. Son identité labile remet en question nos rapports au réel. Les mouvements identitaires qui l'habitent modifient à chaque instant la perception que nous en avons. Il n'est jamais là où nous l'attendons. La série de tables et tabourets *Lost and found* des &made, connecte des rondins de bois brut et des

²¹⁰ G. Deleuze et F. Guattari, *Rhizome – Introduction*, op.cit., p.27-28.

piétements de mobilier préexistants. Ce sont deux segments de réalités hétérogènes qui cohabitent en l'objet. Ces meubles nous emportent dans un enchevêtrement de deux contextes : celui de la forêt par la rudesse de la tranche de bois et celui de l'habitation par des pieds de table et tabourets travaillés par l'homme. Nous voyons alternativement apparaître la trame puis la chaîne de ce maillage. L'une et l'autre se recourent mutuellement, interfèrent sur la ligne de fuite de l'autre. Les deux réalités présentes en ce mobilier se brouillent par alternance. Le meuble fuit sans cesse d'un visage à l'autre, nous emportant dans une incertitude face à lui : rondin ou meuble ? Le récepteur s'interroge sur l'angle d'approche à suivre pour l'appréhender. Le temps de l'appréhension est celui du captage du point d'intersection entre ses deux lignes. Ce point d'intersection crée un court-circuit. Il fait disjoncter chaque ligne en l'autre. Les courants, les flux propres à chaque part font des interférences en l'autre.



178 &Mades, *Lost and found Stool*, 2005.

Certains objets, comme ceux de l'*Insipid Collection* du groupe japonais Elephant Design, ne se laissent pas apprivoiser facilement. Comme l'annonce le nom de la collection : ils sont "insipides". Blancs, lisses, aux formes minimales, le four à micro-ondes et le cuiseur à riz se ressemblent à s'y méprendre.

Le récepteur perd ses repères face à ces boîtes blanches qui ne disent rien de ce qu'elles sont. Il les confond les unes avec les autres. Ces objets s'opposent à toute évidence de leur lecture, et placent l'utilisateur dans une position d'incertitude face à eux.

Les objets de la collection *Insipid* n'annoncent pas clairement leur fonction. Ils sont des doutes. Le récepteur doit les expérimenter pour découvrir ce qu'ils recèlent. Il doit entrer en contact pour dépasser la couverture uniformément blanche, et percevoir ce qu'elle dissimule.

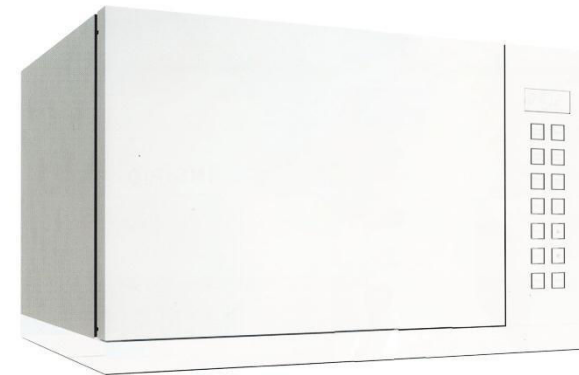
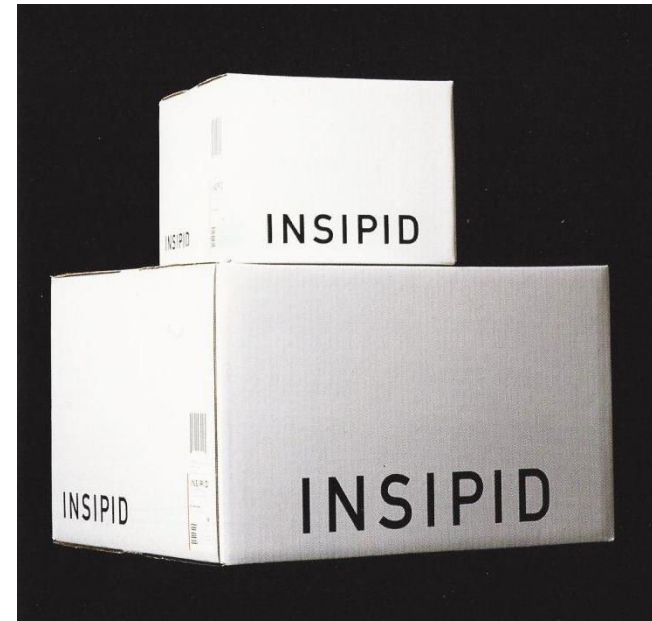


179 Elephant Design, *Insipid Collection* (téléphone sans fil, cuiseur à riz), Tokyo (Japon), édité par Elephant Design Compagny, 2000.

Ces appareils électroménagers, exempts de tout détail superflu attrayant, ne montrent rien, si ce n'est des boîtes blanches. Leurs usages sont dissimulés. Ils ne racontent rien à l'utilisateur. Ils n'annoncent aucune réalité, n'induisent aucune relation.

Le réel ne se donne plus à voir. L'objet serait en opposition. Il ferait barrage à la fluidité du réel. En ne dévoilant rien de ce qu'ils sont, en uniformisant l'ensemble des éléments de la maison, les objets *Insipid* seraient des vides à explorer. Leur fonction se logerait alors dans une zone d'incertitude quant à leur identité. Ils auraient pour visée de produire une rupture face aux autres objets de consommation. L'objet s'annonce en tant que localité de confusion au sein de notre monde. Il fait dérailler nos a priori.

180 Elephant Design, *Insipid Collection* (four à micro-ondes et packaging), idem, 2000.



L'objet se complexifie en imposant plusieurs niveaux d'appréhension et niveaux de signification. Nous devons accepter une unité qui nous emporte au cœur de multiples réalités. Notre sac *Charlotte* est composé de plaques de moules à charlotte et de cuir. Il est irruption de la réalité culinaire du fameux gâteau dans la réalité de la maroquinerie, en se propulsant en l'état de sac à main. Notre *métaobjet* se faufile entre la pâtisserie et la mode. Nous l'appréhendons dans un mouvement de dé- et reterritorialisation de chaque protagoniste dans l'autre. Les barrières séparant les champs de chaque domaine éclatent. Les codes culinaires font irruption dans ceux de l'accessoire. Le déraillement est dans la mise en relation de codes hétérogènes, propres à chaque domaine convoqué par l'objet. Le moule devient sac et le sac devient moule à son tour. "Chacun de ces devenirs assurant la déterritorialisation d'un des termes et la reterritorialisation de l'autre, les deux devenirs s'enchaînant et se relayant suivant une circulation d'intensités qui pousse la déterritorialisation toujours plus loin²¹¹". Les codes de l'un contaminent l'autre et

²¹¹ Idem, p.30.



181 *Charlotte.*

inversement. Ils se poussent mutuellement l'une ligne de fuite à l'autre. Nous sommes face à un double échange emportant l'objet hors de ses limites. L'objet progresse par accaparement de codes externes. Cette capture lui offre de nouvelles lignes de fuite. Il s'extrait de sa quotidienneté en colmatant ses zones insignifiantes, par des segmentarités augmentant ses champs d'expression.

Avec l'objet schizo, les paramètres du monde deviennent mobiles et interchangeable. Il semblerait qu'il doive être multipolaire aujourd'hui pour nous interloquer. Il doit nous faire voyager au travers de ses multiplicités, nous interroger sur notre monde et ses limites. Il doit ouvrir du rêve, un rêve d'objet qui abolit les frontières. Il doit mettre la banalité en déroute. L'objet doit exciter notre curiosité et notre esprit. Nous n'attendons plus de lui une réponse à un problème précis, mais des questionnements. Une pelle, tout le monde sait que ça sert à pelleter... Mais ce qu'on ne sait pas, c'est que ça peut aussi servir à s'asseoir, comme Leo Capote nous le prouve avec *Spade Stool* et *Spade Chair*. Oui, ses assises nous déconcertent. L'objet nous échappe. Il n'est pas une chaise à proprement parler, et n'est pas plus un outil de jardinage. Entre les deux, à leur conjoncture, il trouve son sens. C'est dans le mouvement d'opposition, entre ce que nous reconnaissons et méconnaissons, que son sens se construit. L'objet ne doit pas répondre exclusivement à un besoin purement utilitaire.



182 Leo Capote, *Spade Chair* et *Spade Stool*, production du designer, 2005.

"L'objet sert effectivement à quelque chose, mais il sert aussi à communiquer des informations [...] Il y a toujours un sens qui déborde l'usage de l'objet²¹²".

Il ne répond plus uniquement d'une fonction utile incarnée par la forme. Son sens a muté. Il doit se faire interrogation. Son sens est là, dans l'opposition qu'il manifeste aux dépendants de son utilisateur, dans les remises en questions qu'il induit envers le réel. Ces assises attisent notre curiosité par le sursaut de réalité qu'elles produisent. D'un même objet, nous percevons plusieurs réalités s'en extraire. L'objet se construit dans la corrélation entre ce qu'il est matériellement et l'ensemble de références qu'il comporte. Notre monde n'est plus pris dans une ligne fixe et immobile, où tout est prévisible. Au contraire, il se démultiplie en parallèles non équivalentes. Le sens de l'objet semble se nicher dans le contexte de rencontre. L'objet adopte de nouveaux sens par les différentes orientations que le designer et l'utilisateur lui donnent. Le sens de l'objet se

²¹² R. Barthes, "Sémantique de l'objet", *Œuvres complètes*, T.II, Paris, Éditions du Seuil, 2002, p.819.

construit dans la relation que nous développons avec lui, dans l'ensemble de références externes que nous lui reconnaissons dans une situation ou un contexte de rencontre. Ce que nous voulons dire, c'est qu'ici, les assises de Leo Capote signifient par l'ensemble de ses rapports externes. Les champs référentiels qu'elles comportent l'alimentent : celui de l'histoire de l'assise dans design (*Mezzadro* de Castiglioni), l'idée d'assise que nous lui projetons, mais aussi celui du jardinage. Une pelle ça sert à creuser, mais aussi à s'asseoir. Nous voyons notre quotidien se feuilleter en multiples couches qui se répondent les unes aux autres.

La bifurcation de la ligne suivie par la banalité transpose une réalité dans une autre. Nous avons affaire à des translations de territoires en des territoires hétérogènes, se laissant transparaître par alternance. Nous aurions affaire à des *objet-palimpsestes*. Une réalité où se chevauchent deux réalités, se réécrivant l'une et l'autre et, s'interférant sur certaines zones de croisement. Les pratiques nous préoccupant sont des réécritures d'objets. Des objets recroisant plusieurs *primo-objets*, restant en filigrane dans la structure appréhendable. Cette trace d'un précédent crée des déraillements et interférences en surface. Entre les fragments, ça se

décale, ça se dédouble... dans un feuilletage de réalités et de sens. Le *métaobjet* est entre deux. Il est comme entre deux calques que nous superposons et décalons un peu pour les faire coïncider tant bien que mal. Le designer fait correspondre deux réalités qui ne sont pas vraiment faites pour s'entendre.

Le palimpseste, "est un parchemin dont on a gratté la première inscription pour en tracer une autre, qui ne la cache pas tout à fait, en sorte qu'on peut y lire, par transparence, l'ancien sous le nouveau²¹³". L'effacement n'est pas total. Il y a trace d'un antérieur. L'identité première n'a pas été, ou n'a pas pu être totalement écrasée et éliminée. Elle ne cesse de revenir, de remonter et de créer des interférences en la nouvelle surface. L'intérêt de ce phénomène est l'ensemble des poussées qui se font face, d'un texte sous un autre. L'un pousse vers le haut, faisant saillie en son successeur. L'autre pousse vers le bas, écrasant son prédécesseur. Il y a des fuites dans l'un et l'autre des territoires. Ça perce. Chaque partie opère une percée en celui qui fait face. Ce sont des surgissements hétérogènes en la réalité de l'autre. Leurs sens mutuels éclatent. Le palimpseste, tout

²¹³ Gérard Genette, ouvrage cité, 4ème de couverture.

comme l'objet schizophrène, propose plusieurs entrées, et donc plusieurs sorties sur le texte, sur la réalité. De nouvelles alternatives émergent par ces interférences entre deux inhomogènes. Il y a perturbation, éclatement de la ligne droite du quotidien par des sursauts de réalités antérieures. L'objet schizo a un fonctionnement de palimpseste puisqu'il met en relation des territorialités hétérogènes qui se révèlent par intermittence. Il impose des distorsions identitaires. Il n'est pas dans un mélange. Il est une confluence, une jonction sans fusion. Il est addition d'identités disparates poussant vers une troisième.

Ce fonctionnement de type palimpseste de l'objet se trouve dans ses lectures multiples au même instant. C'est-à-dire qu'il apparaît deux fois sur le temps de l'appréhension mais sous deux modalités différentes. L'objet perçu tout de go et, celui se dévoile par sa lecture, son expérimentation. Il est dans une double lecture. *La Marie*, ou encore *Louis Ghost*, de Philippe Starck, semblent être des *objet-palimpsestes* et schizophrènes. Leurs formes renvoient au mobilier de style Louis XVI. Ces assises s'identifient dans leur référence à l'histoire du meuble. Elles sont marquées de remontées du mobilier classique qui les a précédées,



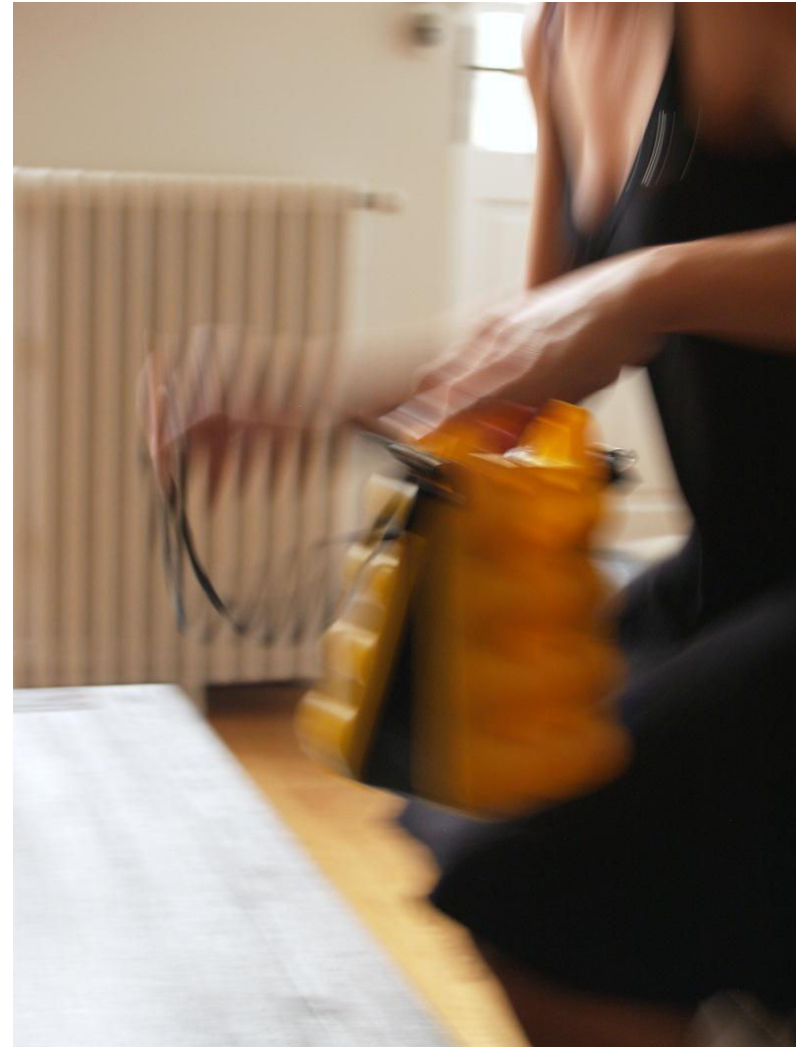
183 Philippe Starck, *Louis Ghost*, Éditions Kartell, 2000.

dans le polycarbonate transparent. Peut-être est-ce une première manifestation du palimpseste dont elles sont marquées. Leur transparence laisse le regard passer, et laisse ce qui l'environne se dévoiler au travers. L'assise s'écrit dans l'espace, sur son environnement qui ne cesse de remonter en surface. Lorsque nous les appréhendons, nous lisons ce qui sous-jacent à leur surface. Nous lisons une autre réalité à leur travers. Ces pièces sont connectées à leur entour. Elles s'identifient dans le parasitage de la vision qui les traverse. Nous distinguons un fin cadre par la lumière marquant leurs arêtes, traces de leurs corps. Ce mobilier subit les poussées de ce qui est dessous. Il est un croisement entre son environnement et son propre corps. Nous avons des intermittences, interférences entre l'assise et son environnement. Deux réalités se chevauchent. Elles se révèlent alternativement, rompant les limites entre les territoires.

La lecture de l'*objet-palimpseste* se fait difficilement. Nous sommes sans cesse perturbés par des surgissements d'une réalité autre dans celle que nous appréhendons. Le palimpseste est caractérisé par :

"Une relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes, c'est-à-dire [...] par la présence d'un texte dans un autre²¹⁴".

La lecture de la réalité, tout à coup se dédouble par les diverses interférences qui la font dérailler. Nos *Eggbag*, mettent en présence la réalité de la boîte à œufs et celle du cuir du sac à main. Nous avons affaire à l'apparition d'un second degré de réalité dans la réalité à laquelle nous nous confrontons. Les interférences menées par les remontées de sens hétérogènes en la réalité de l'objet font surgir une perturbation du sens de chaque part. Le contenant à œufs est aussi besace féminine, et vice-versa. Il y a des disjonctions dans la trame, menant à des disjonctions de sens. Un éclatement du sens de chaque protagoniste par les interférences



184 *Eggbag*.

²¹⁴ Idem, p.8.

qu'ils produisent l'un dans l'autre. Ce sont des irruptions hors-contexte qui vont faire dérailler la ligne originelle de l'objet. Des décalages s'immiscent dans chaque partie. L'objet revêt des sens qui ne lui appartiennent pas. Il intervient dans des territorialités auxquelles il n'aurait pas dû accéder. Son sens est parasité et se reconstitue plus loin. Un sens nouveau se construit. Les connexions nouvelles évacuent le sens des trames précédentes. Ce qui n'induit absolument pas une perte du sens de la boîte de plastique mais l'émergence d'un non-sens au sein de la réalité dans laquelle elle se jette. Non-sens qui a pour but de remettre en question le texte, la réalité de provenance et celle d'intégration en un même et seul temps. C'est une interrogation mutuelle. L'incongruité de l'irruption de réalités hétérogènes les unes dans les autres ont pour sens de provoquer un re-bondissement du réel. L'objet ne se jette pas une unique fois en travers du chemin, mais dans un double jet. Il opère un double bond, il se reprend pour apparaître dans une altération, un déraillement du réel.

L'objet est "une ligne de fuite permettant de faire éclater les strates, de rompre les racines et d'opérer des

connexions nouvelles²¹⁵". Il double sa réalité d'une autre réalité. Un doublage entraînant le regard dans une divagation entre les strates. Il perd sa linéarité, il est pincements au sein de notre monde. Il semble ouvrir sur une méta-réalité, qui serait dans un redoublement de lui-même, de sa réalité en un feuilletage de réalités étrangères les unes avec les autres.

²¹⁵ G. Deleuze et F. Guattari, *Rhizome -Introduction*, op.cit., p.44.

Sur-réalité, addition de réel au réel.

L'objet palimpseste est au cœur d'une coprésence, de présences concomitantes d'hétérogènes. Il est dans le recoupement de deux ou plusieurs réalités sur un même temps. Il est jonction ou plutôt conjoncture menant à une réalité intermédiaire. Il puise de toutes parts, dans chaque présence qu'il convoque.

L'objet est une membrane à double, voire même multiples échanges. Ça passe en tous sens. Ça sort, ça entre : des flux circulent de partout. Il est le lieu de contact entre plusieurs sphères. "Le contour comme lieu est le lieu d'un échange dans les deux sens, entre la structure matérielle et la figure, entre la figure et l'aplat. Le contour est comme une membrane parcourue par un double échange. Quelque chose passe, dans un sens et dans l'autre²¹⁶". Ce contour, nous l'entendons en tant que frontière ou ligne floue s'insinuant entre deux zones. Il s'agit d'une localité poreuse. L'objet est pareil au contour de Francis Bacon. Il est zone labile entre deux surfaces, entre deux territoires. Une région floue où ça vibre. Une localité où chaque part entre en vibration, en résonance

²¹⁶ Gilles Deleuze, *Francis Bacon - Logique de la sensation*, ouvrage cité, p.15.

avec et dans l'autre qui lui fait face. C'est une zone schizophrénique. Un lieu palimpseste qui n'appartient ni à un bord, ni à l'autre, mais qui est zone de chevauchement des deux. C'est un secteur d'effleurement de deux sphères. Il est un point de contact entre deux contextes hétérogènes. Il fait le lien entre ce qui ne devrait dans un *a priori* jamais se rencontrer. Il est zone de croisement, de co-existence entre deux identités, deux réalités. Chacune se laissant percevoir par intermittence.

L'objet s'appréhende dans un entre-deux. C'est "entre" que tout se produit, sur cette ligne de fuite qui naît des frictions animant la rencontre de deux hétéroclites. L'un renaissant dans l'autre et inversement. L'objet palimpseste naît l'un dans l'autre. Une réalité infiltrant l'autre. L'objet schizo, le *métaobjet*, avance entre, dans l'un et l'autre de manière simultanée. Ça ne se passe ni dans une localité, ni dans l'autre. "Ce qui compte dans un chemin, ce qui compte dans une ligne, c'est toujours le milieu, pas le début ni la fin. On est toujours au milieu d'un chemin, au milieu de quelque chose²¹⁷". C'est ça la rencontre avec le *métaobjet*. C'est le

²¹⁷ Claire Parnet, *Dialogues*, op.cit., 1996, p.37.

trouver au milieu du chemin, au milieu de sa ligne. Il n'est ni dans une réalité, ni dans l'autre. Il semble se trouver pris au milieu. L'objet n'est pas entre deux points mais entre deux territoires, qui n'ont ni début ni fin. Il est au centre d'étendues signifiantes. Le *Flow fruitbowl* de Gijs Bakker est à la croisée de plusieurs territoires. Ce n'est pas une coupe à fruit. Ce n'est pas non plus le rebond élastique d'une goutte d'eau. L'objet est entre les deux termes. Il s'infiltre au cœur de la rencontre entre la coupe et l'étirement de cette larme. Lorsque nous appréhendons ce volume, nous le surpréons à mi-chemin entre les deux domaines qui le bordent et, même le débordent. Nous ne le captions pas par un bord, mais à la croisée des deux images qui se fréquentent sur et en lui, et qui l'étirent dans chaque territoire qu'elles comportent. "Comme tout signe, l'objet est au carrefour de deux coordonnées, de deux définitions²¹⁸". L'objet n'est pas ici, il est ailleurs. Il n'est pas dans une définition fixe, il est entre. Il trouve son sens par son entour, par ce avec quoi il est en relation. La coupe à fruit est connectée au phénomène aqueux. Le



185 Gijs Bakker, *Flow fruitbowl*, Pays-Bas, Éditions Royal VKB, 2000.

²¹⁸ Roland Barthes, "Sémantique de l'objet", *Œuvres complètes*, T.II, ouvrage cité, p.821.

Flow fruitbowl monte entre les deux réalités qu'il "ex-tracte". Il tire deux territoires vers une méta-territorialité.

L'objet se trouverait là où ça se joint. Sur cette même localité, il est multiple, ensemble de relations externes. Il est dans les rapports qui s'établissent entre les deux présences. L'objet-palimpseste serait dans un "ET" deleuzien. "Le ET n'est même pas une relation ou une conjonction particulières, il est ce qui sous-tend toutes les relations [...], et qui fait filer les relations hors de leurs termes et hors de l'ensemble de leurs termes²¹⁹". C'est ce qui met en rapport deux unités, deux réalités hétérogènes. L'objet est un "ET" de notre monde. Il ouvre sur des multiplicités de notre environnement. Il crée des rapports associatifs entre deux ou plusieurs contextes. Il n'appartient ni à une réalité ni à une autre, mais il est multiplicités du réel. Il s'étire. Il instaure des rapports entre les unes "ET" les autres. Il est un éclatement de relations externes, un connecteur de multiples réalités.

La jointure est un lieu de choix. C'est ici que ça déraile ; et ici, que ça reprend. La réalité évoquée par l'objet se dépasse elle-même. Par l'éclatement de l'objet au sein de ce "ET", nous nous heurtons à une sorte de

débordement du réel. L'objet schizo ou palimpseste est au-delà des réalités qu'il fait fonctionner ensemble. Il apparaît comme constitutif de quelque chose de supérieur, hors des limites couramment admises par notre environnement. Il abolit ces limites pour les pousser plus loin, plus haut ou plus bas... Enfin plus et en toutes directions. Il est une augmentation, un



186 *Foliales*.

²¹⁹ Gilles Deleuze et C. Parnet, *Dialogues*, ouvrage cité, 1996, p.71.

débordement du réel : ni vers un réel, ni un irréel mais, un "*sur-réel*²²⁰". Nous plaçons l'objet au centre d'un feuilleté de réalités qui se construisent les unes en rapport aux autres. Elles s'alimentent mutuellement. Notre plastron *Folioles* ex-tracte deux réalités avec lui : celle du jouet de plastique et celle du bijou, voire même de la parure ethnique. Il tracte ces multiples réalités vers leur extériorité, pour les mener vers une *sur-réalité*. Les deux réalités s'augmentent mutuellement. En les mettant en rapport, nous ajoutons une nouvelle feuille de réalité à chaque participant. Nous avons affaire à présent au réel collier "ET" au réel jouet en plastique évoquant des arbres. Les deux fonctionnent l'un dans l'autre. Ils sortent de leurs principes de réalité respectifs pour glisser vers un troisième. Elles s'additionnent pour mener à un ensemble de rapports trouvant leur expression dans une réalité de troisième type : une méta-réalité, celle qui succède aux premières. *Folioles* n'est pas réellement une succession mais, une co-habitation dans

²²⁰ Il ne s'agit aucunement d'une faute de frappe. Le terme "sur-réel" et ses dérivés seront en deux parts avec un trait d'union entre les deux : une sorte de "ET" manifestant un ensemble de rapports entre le réel et ses embranchements déviants. Mais aussi, parce que nous distinguons notre démarche de celle des surréalistes.

une réalité supérieure. Nous pouvons en distinguer les composantes tout en l'acceptant en tant qu'unité. Nous préférons alors la nommer *sur-réalité*, parce qu'elle est menée par des poussées de chaque territoire qui la font jaillir. Elle est la liaison de deux présences. Elle est dans une superposition de couches de réel. Il n'y a pas de prévalence d'une partie sur l'autre. La *sur-réalité* est sans mélange. Elle est un mouvement poignant entre deux réalités hétérogènes. Ce sont les rapports et flux qui circulent entre les présences qui la font apparaître. Résultante d'une promiscuité de réalités, les unes sur les autres, qui glissent "hors de leurs termes". Le "ET" fait gonfler l'ensemble de rapports entre les réalités. C'est dans cette augmentation de territorialités du réel que nous construisons des *sur-réalités*. C'est un dépassement du réel vers un lui-même augmenté.

Le design est ce champ d'expression qui ajoute des dimensions nouvelles au réel que nous connaissons. Il connecte des territoires avec les autres. Il met en place des passerelles inimaginées et inimaginables.



*La colle est un film s'insinuant entre deux bords.
Elle incarnerait un entre-deux.
Une localité englobant deux réalités hétérogènes, les faisant
fonctionner ensemble.
Elle instaure un dialogue entre ce qu'elle rapproche.
Elle n'est ni l'un ni l'autre.
Elle est entre, juste entre.
La colle est une membrane de double échange que nous
appliquons entre-deux territoires, entre-deux réalités.*

La colle serait le "ET" qui met en rapport, sans jamais mélanger ni confondre ce qu'elle met en jeu. Elle est une imperceptible pellicule aux effluves enivrants, qui emporte ses bords dans une nouvelle direction. Elle serait la localité de passage vers une version intermédiaire du réel. Elle ferait déborder le réel hors de ses limites. L'appliquer entre deux éléments serait l'imposition d'une réalité entre-deux, peut-être la localité d'apparition d'une sur-réalité.



187 Détails de fils et débordements de colle néoprène.

"L'admirable se tient, tient à cette solution de continuité imaginative, où il semble que l'esprit tire de soi-même un principe qui n'y était pas posé²²¹".

Nous sortons le quotidien de ses limites. Nous abolissons toutes les barrières pour créer des passages entre le banal et de nouvelles alternatives à celui-ci. Nous donnons au monde, au réel, sa liberté en le poussant vers une sorte d'extra-réalité. Le designer compose une *sur-réalité* de toutes pièces. Il part du réel dans lequel il évolue, il en tire des fils pour les relier avec d'autres zones. Il met en place des rapports qui n'ont pas lieu d'être. Seul le designer perçoit ces invisibles liens entre les multiples réalités. Il crée, fait apparaître ces extensions, expansions du monde par des connectivités entre le réel perçu et celui qui est encore l'ordre imaginaire. Il projette sa pensée sur le monde. Il immisce dans notre entour de nouveaux principes de réalité. Il décale ceux qui préexistent. C'est l'idée de l'objet que nous projetons, en tant que designer, sur le

monde. C'est ce que nous avons appelé un peu plus tôt l'acte d'"idérer". C'est-à-dire une action de produire de l'idée active sur notre entour. C'est ça projeter de l'idée. C'est produire ce mouvement de déterritorialisation de la pensée pour la reterritorialiser plus loin dans le réel. C'est créer de nouveaux branchements entre les fragments du réel. Ce qui ne devait pas être, nous allons le chercher dans notre esprit, parce que c'est certainement là que se trouve l'objet.

Pour reprendre les termes d'Aragon : nous sortons de notre esprit un principe qui ne s'y trouvait pas. C'est là que se trouve l'ouverture sur le *sur-réel* : dans l'ajout de notre réalité au réel déjà préexistant. C'est créer un passage entre l'irréalité du projet ou fantasme aux dépens de l'objet, pour l'étirer jusqu'à sa réalisation, son apparition dans le réel éprouvable.

²²¹ Louis Aragon, "L'ombre de l'inventeur", dans *La Révolution Surréaliste*, n°1, 1^{er} décembre 1924, p.22-24

"L'invention, par exemple, se meut dans l'irréel. Puis elle nie à son tour l'irréel, s'en évade, et cette double négation, loin d'aboutir à l'affirmation du réel, le repousse, le confond avec l'irréel, et dépasse ces deux idées en s'emparant d'un moyen terme où ils sont à la fois niés et affirmés, qui les concilie et les contient : le surréel²²²".

Les connectivités improbables prennent réalité en passant par la machine de la pratique qui connecte deux sphères hétérogènes. Les Front posent d'ailleurs ce problème, lorsque nos trublions du design griffonnent des objets dans le vide pour faire apparaître la collection *Sketch Furniture*. Il y a directement un captage du tracé, c'est-à-dire de la pensée, de l'idée projetée par la designer de la chaise, table ou lampe. Cette idée est projetée dans le vide. Elle est immatérielle lorsqu'elle est énoncée. La prototypeuse va s'emparer de l'idée, la digérer pour la faire entrer dans la matière. La technique permet de passer directement de l'idée à son apparition



188 Front, *Sketch Furnitures*.

²²² Idem, p.22-24.

dans une nouvelle couche de réalité : la *sur-réalité*. C'est l'improbabilité du dessin qui coïncide tout à coup avec la réalité. C'est ici que se niche le *sur-réel*, lorsque le geste joint la pensée à la matière. Il s'agit d'une addition de réalité : un dépassement du réel vers une improbabilité qui devient probable par l'apparition de l'objet. Ces éléments de mobilier conservent la trace du dessin. Ils sont des dessins de meubles dont nous pouvons éprouver la matérialité. Ce n'est pas une chaise mais un dessin de chaise sur lequel on s'assoie, un dessin en volume, un tracé en trois dimensions. C'est là qu'il y a dépassement des possibilités admises au réel tel que nous le connaissons, lorsque le dessin se fait objet et vice-versa.

Peut-être peut-on voir ici un paradigme de l'existence de l'objet. Des interrogations sont relevables quant à l'apparition, à la localité d'apparition de l'objet et les rapports qu'il entretient avec la réalité. Nombre de réalisations, voire la quasi-totalité des produits du design contemporain passent par ce qu'on appelle la CAO, la Conception Assistée par Ordinateur. Un objet conçu sur ordinateur ne serait encore qu'imaginaire, puisqu'il n'a pas de réalité matérielle, mais seulement virtuelle. L'objet semble entretenir une relation



189 Front, *Sketch Furnitures* (chaise, table et lampadaire).

d'absence avec le réel jusqu'à sa mise en production, où là, il se dote d'une nouvelle couche de réalité, matérielle cette fois. Il dépasse sa réalité immatérielle pour se joindre au réel appréhendable. L'objet virtuel se confond en réel. Il trouverait peut-être ici l'affirmation de sa réalité dans un doublage de lui-même entre la membrane de l'écran et notre environnement. Il serait une alliance de l'irréel infographique et du réel dont il s'empare. Un surgissement d'une irréalité dans la réalité. En étant apparition de la projection d'un esprit sur le monde, nous pourrions être tentés de penser que tout objet puisse être entendu en tant que *sur-réel*. Or, cela n'est pas si évident parce que tout objet n'est pas dans un dépassement des limites du réel. La réalité virtuelle de la CAO est un outil de conception, un moyen virtuel de concevoir un prototype. Il semble que cette technique soit une composante du processus qui trouvera son avènement dans la production et donc l'apparition de l'objet dans le réel. La réalité virtuelle ne se donne pas à voir lorsque nous appréhendons l'objet. Elle est dans le processus de conception mais pas au niveau du surgissement dans l'environnement de l'utilisateur. Nous avons donc deux types d'objets qui se dessinent : les réels et les *sur-réels*. La question de la localité et des

manifestations du *sur-réel* se pose donc. Se logerait-il dans l'objet ou dans le processus mis en place par le designer?

Le *sur-réel* est sur le réel. Il serait donc perceptible lors de l'appréhension de l'objet dans le réel. Il se logerait dans l'apparition d'une couche nouvelle et décalée de réalité sur la réalité conventionnelle. Il serait addition de possibilités hétérogènes au réel communément admis. Il semblerait donc qu'il ne se trouve pas dans le processus mis en place pour matérialiser l'idée mais, dans le rayonnement de l'objet sur le monde. Les *Branch with brooches*, de Filippine de Haan, sont des objets *sur-réels*. "Ses fameuses broches d'argent, de laine et de coton, ont la douceur et la chaleur d'une rudimentaire poupée. La pièce est sécurisée au vêtement par des embouts de bras et jambes en argent, quatre broches²²³". Ni des bijoux, ni des "doudous", ces éléments sont entre-deux, des sortes de bijoux de compagnie. Lorsque nous percevons le bijou, au même instant, nous avons une peluche rassurante qui

²²³ Mònica Gaspar, sous la direction de David Lorente, Amadeu Santacana, Òscar Guayabero, *Crossed Lines New Territories of Design*, catalogue de l'exposition éponyme, Barcelone (Espagne), Éditions Actar et Edicions de l'Any del Disseny, 2003, p.48. (Je traduis)

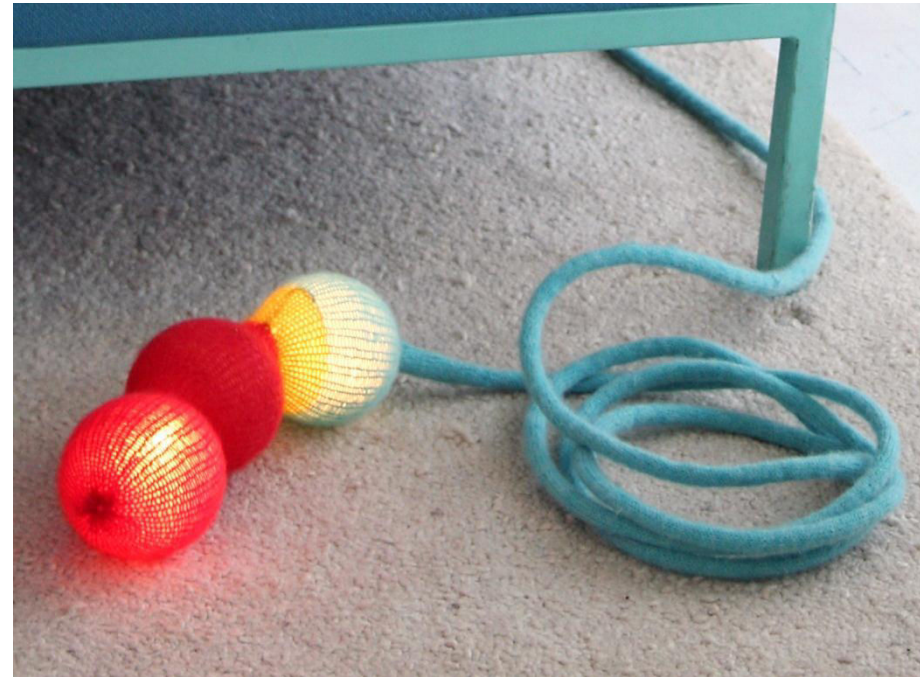
se dévoile. L'aspect *sur-réel* de cet objet se révélerait lors de son appréhension et non dans son procès de fabrication. C'est sa perception qui est confondante. Avec lui, nous sommes pris entre les territoires de l'enfance et de la bijouterie. La breloque déborde de son territoire de joaillerie, pour se doter de fragments de réalité hétérogènes liés à l'enfance. Le bijou devient un objet transitionnel et rassurant pour son porteur. La réalité se met à bouillonner, elle se dépasse vers une *sur-réalité*. C'est une nouvelle réalité pour le bijou qui s'ouvre, il se place en tant que compagnon sécurisant, ou encore une sorte d'animal qui s'agripperait à son porteur. Ce sont les rapports nouveaux et supplémentaires qu'il instaure avec son utilisateur, son environnement qui le construisent en tant que *sur-réalité*. L'objet se constitue en tant que nouvelle couche de réel discordante face à l'ordinaire. Il est dans l'addition de rapports hétérogènes au réel dans le réel. Il est dans l'expansion des territorialités du réel. L'objet devient une *sur-réalité* lorsqu'il incarne un dépassement de l'ordre établi vers un ordre nouveau.



190 Filippine de Haan, *Branch with brooches*.

"Je peux lui demander de signaler par un clignotement sur ma lampe, que j'ai reçu le mail que j'attendais [...] que le trafic est chargé sur mon itinéraire habituel pour aller travailler... qu'il va pleuvoir, que Eurostar entame une grève, ou que l'air est chargé en pollen. La dernière sphère est équipée d'un accéléromètre, c'est un déclencheur... Je peux, donc en bousculant cette boule, lancer ma playlist sur Itunes et comme l'accéléromètre détecte les mouvements, si j'installe *Woolong* à l'entrée de la maison, en s'ouvrant la porte déclenche un son ou une musique... ou peut me prévenir par sms, que quelqu'un vient d'entrer²²⁴".

Le *Woolong* d'Olivier Peyricot et Sylvie Chanchus instaure une communication entre le monde physique dans lequel nous évoluons et l'univers virtuel d'internet. Il les fait fonctionner ensemble, crée une porosité entre ces deux réalités. Il s'inscrit dans une *sur-réalité*, en initiant une augmentation de notre réalité quotidienne par des afflux virtuels. Il viendrait articuler notre monde avec une couche de "e-réalité", en le liant à des plateformes virtuelles de communication.



191 Idsland, O. Peyricot et S. Chanchus, *Woolong*, édité par reaDIYmate, 2011.

²²⁴ Présentation du *Woolong* sur le site de S. Chanchus et O. Peyricot : idsland.com.

L'objet se fait interface, zone de communication et d'échange entre l'utilisateur et l'univers virtuel d'internet. Il fait remonter des réalités dissimulées sur les réseaux numériques en surface de notre quotidien. L'objet *sur-réel* serait ici un point de concordance entre le réel éprouvable et ses virtualités. Il provoquerait un gonflement des potentialités de notre environnement. Au cœur de l'objet *sur-réel*, il y aurait une sorte d'abolition de la frontière entre virtuel et actuel. *Woolong* ajouterait des réalités qui ne sont pas accessibles au banal. Il dépasserait les limites de notre réalité spatio-temporelle, en faisant concorder notre quotidien avec une réalité à venir, qui n'est pas actuelle ou encore dans son éventualité. La *sur-réalité* de cet objet serait la production d'un monde augmenté de ce qui n'est pas encore présent mais sous-jacent. Ce serait une hypervisibilité du réel, par projection d'événements à venir sur et dans notre quotidien.



Développer une pratique de design, c'est introduire une "continuité imaginative" dans et sur le monde. C'est placer des "ET" insoupçonnés entre les portions de réalités qui composent notre environnement. C'est semer des "ET". Ce n'est pas gratuit. En tant que designer, nous avons un but d'intervention sur monde qui reste sous-jacent. Nous mettons en place des rapports entre la réalité admise : le banal et, une réalité qui lui est hétérogène. Nous n'avons pas de fusion entre les éléments, rappelons-le. Il y a des colles, des fils, des emboitements qui mettent en rapports. Il n'y a pas de mélange, mais des confluences, des alliances entre réalités. "Au moment qu'elles se forment, ces machines de la vie pratique ont encore le décoiffé du rêve, ce regard fou, inadapté au monde qui les apparente alors à une simple image poétique, au mirage glissant dont elles sortent à peine, bien mal désenivrées²²⁵". L'apparition *sur-réelle* de l'objet se fait sur un mode abrupte envers notre environnement. Il ne se fond pas avec le monde, au contraire, il se décale et affirme une distance avec le banal. C'est une rupture redoublante de l'objet avec sa ligne conventionnelle. C'est un effet de l'objet sur le

²²⁵ Louis Aragon, *op.cit.*, p.22-24.

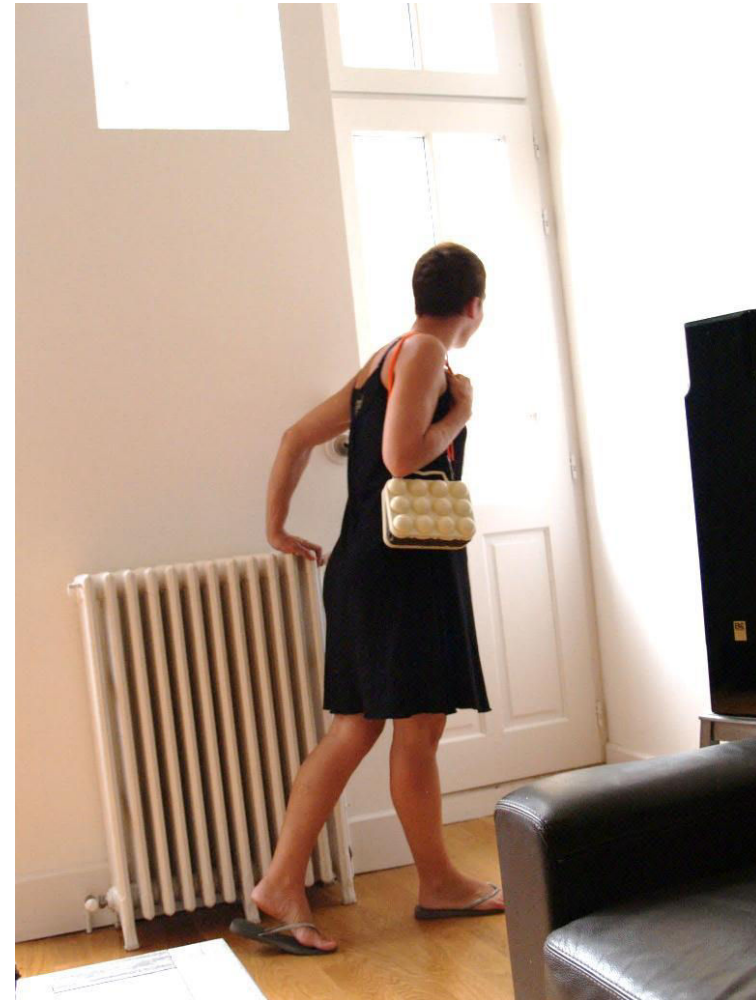
monde, sur le réel : un effet de déraillement du réel vers sa *sur-réalité* par l'apparition ébouriffante de nos objets. C'est le surgissement d'une sorte d'extraréalité, un surenchérissement des capacités du réel par l'ajout d'une part de rêve. Lorsque nos *Canbags* ou *Eggbags* surgissent, ils sont dans une sorte de doublement de leur énonciation dans le monde. Ils apparaissent sous le visage de leur origine "ET" se doublent au même instant



192 *Eggbags* et *Canbags*.

de leur statut de sac à main. Ils sont porteurs de ce "ET" entre deux réalités. Entre eux et un rêve autour de la conserve ou de la boîte à œufs. Ils manifestent le lien qu'ils entretiennent entre la folie de l'esprit et les tangibilités du réel. C'est ici qu'il y a surenchérissement de leur existence, dans l'apparition du "ET" entre deux visages, sur le même temps, sur le même lieu. Les deux réalités se présentent conjointement sur l'objet, en un mouvement de rupture de l'ordre établi. Il se constitue en tant que ligne de fuite qui fait éclater les strates. Il construit une nouvelle strate de réalité dans notre monde. La *sur-réalité* est en rupture de la ligne du banal, ou plutôt en addition pour compléter, pour réexciter notre rapport au monde. "Rêver, imaginer, c'est-à-dire concevoir ce qui n'est pas, créer, favoriser des rencontres, faire naître des questions, faire des jeux de mots et d'esprit qui entraînent vers d'autres univers²²⁶". Ouvrir sur de nouvelles réalités, de nouvelles approches de notre environnement, c'est ça faire naître des objets. C'est entraîner l'utilisateur vers de nouveaux univers, un environnement qui va le faire rêver à son tour.

²²⁶ Luc Thévenot et Laurent Boltanski, *De la justification - Les économies de la grandeur*, Paris, Éditions Gallimard, 1992.



193 Eggbag.

Le designer crée un point de concordance entre deux réalités hétérogènes. Les *Pinces à linge Hirondelles* d'Elodie Poidatz et Rodolphe Got, font concorder le contexte des pinces de bois sur leur fil avec celui des hirondelles sur la ligne électrique. Les deux calques dissemblants se chevauchent, se sur-impressionnent l'un l'autre. Les deux sphères entrent en dialogue au sein de l'objet. Il s'agit d'une double interrogation sur des dis- et ressemblances qui peuplent notre environnement. Un univers poétique s'ouvre dans cette coïncidence d'images. Il nous ouvre un regard différent sur ce qui nous entoure. Il est une fenêtre à travers laquelle nous observons et éprouvons notre entour. Il est une membrane médiatrice. Il est le lieu de médiation entre notre environnement et nous. Le design construit un monde qui interroge le monde. Nous dévions la ligne de fuite ordinaire par des additions qui vont la remettre en question. C'est un étirement du réel vers un double interrogeant. La *sur-réalité* va marquer le réel, le pointer pour nous en faire prendre conscience. L'étirement nous renvoie en pleine face ce à quoi nous ne prêtions plus attention. L'objet est ce point "où l'invention apparaît, s'aperçoit, se lève, elle est un rapport nouveau, et rien d'autre, un délire qui tourne un peu plus tard à la



194 Elodie Poidatz et Rodolphe Got, *Pinces à linge Hirondelles*, Éditions BanalExtra, 1998.

réalité²²⁷". C'est ici qu'est la fonction de l'objet, dans son décalage confirmant et affirmant le réel, invisible par habitude. Les deux designers confirment les deux réalités de l'attente des hirondelles et du linge qui sèche par un parallèle autour d'un fil.

Le designer est manipulateur de réel. Il propose des alternatives à la réalité. Il nous fait à nouveau rêver de notre entour. Le *sur-réel*, c'est un dépassement du réel. Un réel qui se ramifie, un réel de type rhizomique ou palimpseste, qui renvoie l'utilisateur comme une balle entre les territorialités qu'il met en rapport. Il est connecté avec d'autres portions qui lui ouvrent de nouvelles dimensions ou facettes. C'est qu'avec lui, ce qu'on voit est bien ce qu'on voit mais, il recèle de surprises qui le remettent en question continuellement. Il est ensemble de décalages. $1/2+1/2=3$ sont bien des tasses mais, nous n'avons pas une seule tasse... mais trois tasses sous les yeux au même instant et même lieu. Ce sont deux réalités qui s'allient pour mener à une troisième. C'est un surenchérissement du réel. Elles poussent chacune vers l'émergence d'une troisième réalité les dépassant. Nous ouvrons de nouvelles

²²⁷ Louis Aragon, *op.cit.*, p.22-24.



195 Tasses $1/2+1/2=3$.

alternatives au réel, qui le dépassent vers un lui-même augmenté. Il s'agit d'une ouverture sur les capacités du réel à se démultiplier, à offrir de nouvelles possibilités. Il est capable de dépasser ses capacités apparentes, et de se recristalliser sous de nouvelles modalités. Il peut, comme dans le cas de nos tasses, mettre en présence plusieurs temps en relation : ceux propres à chaque demie et le présent de celle que nous appréhendons. Il peut faire des bonds dans le temps et l'espace...

L'objet est pris dans un va et vient entre ce que nous connaissons et le décalage qu'il impose. Il force un cheminement de redécouverte. C'est ainsi que les réalités se multiplient en l'objet : plusieurs réalités en la même unité. *L'Arbre à livres* de Matali Crasset combine la réalité du perchoir pour utilisateur et celle de la bibliothèque. Le problème avec cette *sur-réalité* de l'objet, c'est que nous ne pouvons que difficilement le définir. Il combine plusieurs fonctions qui font fuir le réel d'une localité à l'autre. Et nous, nous sommes au centre. Le réel se dérobe à chaque fois que nous semblons détenir une clé pour le saisir. Alors, dès que nous pensons que l'Arbre de Matali Crasset est une bibliothèque, voilà que ce juchoir revient, et vice-versa. Il nous propose d'imaginer des usages, des contextes d'usage et manipulations. Le *sur-réel* ouvre des localités de projections relationnelles à l'objet. L'utilisateur trouverait peut-être ici une certaine liberté mais il est tout de même pris dans une confusion entre les deux réalités qu'il affronte sur un seul et même temps. Il est aux prises de sa capricieuse réalité, aux prises d'un feuilleté. Il est pris dans un piège de choix entre deux réalités pour définir cette structure de lecture. Choix qu'il ne pourra pas prendre vraiment puisqu'il sera au



196 Matali Crasset, *L'Arbre à livres*, hommage à Agnès Desarthe pour *Mangez-moi*.

centre, dans cette zone vacillante de co-existence d'hétérogènes, mais qui marchent ensemble. L'addition de réel semble se trouver dans la concomitance de deux réalités en l'objet.

Il s'agit certainement d'une des manifestations de l'utopie de l'objet au sein de notre environnement. "Le design entretient des relations privilégiées avec l'utopie de multiples façons. Parce qu'il a souvent tendance à nier les principes de réalité, fonctionnel, industriel ou commercial, pour le meilleur et pour le pire²²⁸". L'u-topie ou le non-lieu de l'objet, celui dont la notion de topos s'est absentée. L'objet n'est pas absent, mais il se place hors des limites de la réalité. Il remet en question ses attaches au réel. Il est dans une tractation de principes de réalité au sein de notre monde. Il ne peut plus être rattaché à une unique localité. Il est disséminé. Il n'est ni dans une réalité, ni dans une autre. Il est toujours fuyant entre deux localités. Il se place dans un non-lieu, un lieu insaisissable puisque sans cesse mouvant. Ce qui pourrait devenir la localité à part entière de l'objet. Cette utopie détache l'objet des localités rassurantes où nous

²²⁸ Henri Griffon, préface de *Design et utopies*, Sous la direction de Christine Colin, Éditions du VIA - Les Villages, 2000, p.6.

l'appréhendons dans le quotidien, pour le propulser dans de nouvelles. L'objet se charge d'improbabilités par cette absence d'attache à un territoire. Il ne trouve d'origine que dans la folie de l'esprit qui les fait naître. L'esprit serait la source de l'utopie puisqu'il tire de lui-même "un principe qui n'y était pas posé" comme le rappelle Aragon.

Une définition du design semble se trouver ici, dans cette co-existence de réalités disparates en la pratique. Il serait une aide à l'objet à sortir de ses limites, et de ses principes de réalité. Le design serait donc de donner lieu à ce qui ne devrait pas avoir lieu, aux non-lieux de l'objet. Donner accès à une part d'imaginaire ou de rêve à l'utilisateur. L'objet se doit de répondre d'une utopie, de s'extraire de tout principe de réalité pour incarner un rêve. Il semble nécessiter une certaine incongruité face au monde pour exister. Il se place contre, en opposition. Il se fait objecteur de réalité. L'objet n'a plus à répondre absolument d'une fonction d'usage. Sa fonction est déplacée vers l'apparition d'un nouvel ordre au réel : le *sur-réel*. C'est dans le doublement de la réalité par de nouvelles alternatives, que l'objet devient stimulant d'un désir par l'intrigue qu'il induit. L'apparition d'une *sur-réalité*, produit un

désir aux dépens de l'objet. Si nous nous penchons sur le cas de notre carafe *Gog*, elle introduit du trouble en mettant en rapport le rebutant et le buvable ou culinaire. Cette proximité provoque notre imaginaire. L'objet connecte notre imaginaire au monde. Il se fait le "ET" entre notre environnement et un rêve. L'objet stimule notre imaginaire par les improbabilités qu'il fait surgir. Nous le désirons. "Le monde se voit doublé d'un autre monde quel qu'il soit, à la faveur de l'itinéraire suivant : l'objet manque au désir ; donc le monde ne contient pas tous les objets, il en manque au moins un, celui du désir ; donc il existe un ailleurs qui contient la clef du désir (dont manque le monde)²²⁹". Lorsque nous ouvrons l'objet sur une *sur-réalité*, nous le plaçons dans un ailleurs désirant, un ailleurs où il se trouve tout à coup désiré. Désiré par l'imaginaire d'un usage potentiel, une projection d'usage qui nous excite à son abord. C'est le lien que nous faisons au temps de l'appréhension entre l'origine et cette nouvelle réalité qui s'offre au regard, qui stimule un imaginaire désirant. La production d'une *sur-réalité* semble être la clé du désir de l'objet, et en particulier dans notre pratique. En tant que designer,

²²⁹ Clément Rosset, *La logique du pire*, Paris, PUF, 1970, p.37.



197 *Gog*.

notre position est celle du désir d'objet. Nous apprenons à les connaître dans l'atelier, comme cela s'est produit avec notre pistolet. Nous l'avons rêvé, tellement qu'il s'est doublé d'une nouvelle couche de réel en devenant *Gog*. C'est là que se produit l'imaginaire, lorsque nous doublons l'objet d'une nouvelle réalité. Nous le rêvons,

et le faisons participer à notre rêve. C'est dans l'incongruité de l'apparition de sa *sur-réalité* que nous transmettons ce désir à un utilisateur potentiel. Cet objet était dénigré parce que banal et vil, empreint de trop de réalité. Il manquait au désir. Lui ajouter une nouvelle feuille de réel, le mener à sa *sur-réalité*, lui ouvre des portes externes : un ailleurs désirant.

L'objet doit rejoindre son sens étymologique d'*objectum*. En tant que designer notre but est de renouveler le regard, d'aider l'objet à objecter nos rapports au monde. Sa fonction principale est celle du perturbateur. Hilde de Decker, dans son projet *For the Farmer and the market gardener*, propose des bijoux végétaux ou inversement, en fait on ne sait pas trop. Dans tous les cas, nous sommes à la croisée du jardinage et de bijouterie, dans une surprenante rencontre. Les tomates se dotent d'anneaux ou bracelets, ou les bagues sont montées de légumes. Nous imaginons et rêvons que les bijoux poussent dans les arbres. "La réalité défie l'imagination. L'inverse est aussi vrai²³⁰", confirme la designer



198 Hilde de Decker, *For the farmer and the market gardener*, 1999-2003.

²³⁰ Hilde de Decker, *Crossed Lines New Territories of Design*, ouvrage cité, p.12. (Je traduis)

lorsqu'elle s'exprime à propos de ce projet. C'est ici qu'est la fonction *sur-réelle* du design, dans le défi qu'il lance à l'ordinaire. Les étranges bijoux de De Decker sont dans un dépassement du réel, des limites imposées par la nature. Ces créations portent l'idée d'un monde organique qui serait asservi à la volonté de l'homme, domptable. Diriger le végétal, "faire pousser les légumes exactement comme vous le souhaitez, en parvenant à connaître leurs trucs et astuces²³¹". Dominer l'indominable, telle est la mission du designer dans ce cas précis. Dépasser toutes les limites du réel, en abolir les paramètres pour se projeter au-delà et remettre en question nos *a priori* sur le monde. Non seulement ces productions s'opposent aux lois de la nature mais en plus, elles défient tout usage du bijou. Elles existent dans leur opposition à un usage. Elles s'opposent à la



199 Hilde de Decker, *For the farmer and the market gardener*, 1999-2003.

²³¹ Idem.

réalité traditionnellement admise au bijou. L'usage viderait ou éroderait toute excitation à l'égard de l'objet. Il existe dans le mystère, l'imaginaire qu'il suscite par l'éventualité d'une utilisation, d'une relation potentielle à un utilisateur. La tentative d'application d'un usage absolu lui ferait perdre le rêve qui l'habitait. L'usage semble être une sorte de mise à mort du rêve de l'objet. Si nous l'utilisons, nous abolissons une part de son imaginaire, nous dévoilons le rêve qu'il suscite. Nous abolissons une part de son identité. Nous l'amputons de sa *sur-réalité* qui devient tout à coup réalité et entre dans la quotidienneté. L'objet doit faire rêver pour exister. Il trouve sa présence dans son décalage face à l'ordinaire, dans ses rapports externes. Il doit nous faire tirer le réel plus loin, vers de nouveaux territoires.

"Le désir produit intrinsèquement un imaginaire qui vient doubler la réalité, comme s'il y avait "un objet rêvé derrière chaque objet réel"²³²".

²³² G. Deleuze et F. Guattari, *Capitalisme et Schizophrénie - L'Anti-Œdipe*, op.cit., p.33.

II- Scénarii

Et si le design, c'était de s'emparer d'un événement, si anodin soit-il, pour en extraire une histoire. Il s'agirait de mettre bout à bout des fragments d'histoires hétérogènes, de leur imposer des prolongations.

"C'est un petit détail, une petite obsession, mais enfin, bon, il faut bien se donner un scénario pour faire quelque chose. Ça, c'est *Dédé*, Dédé l'andouille, Dédé qui attend. C'est un petit dessin que j'avais fait, comme ça, pour une femme dont j'étais follement amoureux. Un jour, je laisse traîner ce dessin de Dédé qui me représentait en train d'attendre, d'attendre quelque chose qui devait arriver. Et Alberto Alessi passe, voit ce dessin et dit : "Mais qu'est-ce c'est que ça ?" Et moi : "Eh bien, c'est Dédé. C'est cette andouille de Dédé qui passe son temps à attendre". Il me dit : "Et si finalement pendant qu'il attend, on lui faisait caler les portes ?" [...] Depuis, *Dédé* s'ennuie mortellement à caler les portes²³³".



200 Philippe Starck, *Dédé*, Éditions Alessi, 1996.

²³³ Philippe Starck, *Explications*, ouvrage cité, p.147-148.

La table de montage du réel.

"Le caractère spécial des machines schizophréniques vient de ce qu'elle mettent en jeu des éléments tout à fait disparates, étrangers les uns aux autres. Ce sont des machines-agrégats. Et pourtant elles fonctionnent. Mais justement leur fonction est de faire fuir quelque chose et quelqu'un²³⁴". L'objet schizo est une question de juxtapositions productives. Il s'agit d'une nouvelle machine imposant des liaisons entre des termes. Pris entre, l'objet est un point de concordance entre des territoires hétérogènes. Ce point impose des rapports entre des étendues, les fait fonctionner conjointement dans un unique mouvement de fuite du réel vers son apparition *sur-réelle*. La machine-objet fait fuir le réel dans ses étirements. Cette fuite n'est pas entendue en tant que phénomène négatif, au contraire, c'est productif d'alternatives nouvelles à notre monde.

L'objet schizo est le produit d'une rencontre entre deux étendues. $1/2 + 1/2 = 3...$ Notre service s'inscrit dans un bien étrange calcul ! Pas une, pas deux mais, trois tasses sur un seul et même temps. Un thé n'est pas

bu dans une tasse ou l'autre mais, dans les trois tasses au même instant. Chaque gorgée puise le breuvage dans chaque partie et dans le Tout de manière synchrone. Les deux réalités introduites par chaque moitié entrent en contact. Elles ne s'additionnent pas. Elles fonctionnent ensemble. Elles fonctionnent dans et pour l'apparition d'un troisième type de réalité. C'est entre, dans la rencontre, que se construit du réel. C'est là que, par le biais de l'objet, le design monte de nouvelles réalités de toutes pièces.



201 $1/2+1/2=3$.

²³⁴ Deleuze, *Deux Régimes de Fous*, ouvrage cité, p.18

Le design produit. C'est une machine à produire, et à produire des réalités par un jeu de juxtapositions. Une mécanique de proximités qui impose de nouvelles lois relationnelles aux termes convoqués dans le Tout. Ça impose des proximités qui font fuir le réel vers des *sur-réalités*. Le design fait gonfler, augmente le champ d'intervention de l'objet. Bref, le design crée des fuites dans lesquelles le réel s'engouffre et avance. Il produit des entre-deux, qui sont ni l'un ni l'autre, où quelque chose de différent, à mi-chemin, se forme. La fuite serait l'ouverture du réel vers un horizon encore invisible. Un autre parcours du réel s'extrairait de lui-même. Le design en tant que fuite serait un processus de production de lignes alternatives au monde.

Et, tout ça, c'est une question de montage.

Le design est affaire de montage.

"Deux morceaux de pellicule, n'importe lesquels mis bout à bout, se combinent inévitablement ; et de leur juxtaposition résulte une qualité nouvelle²³⁵". En mettant bout à bout deux morceaux d'images, mais aussi d'objets ou d'événements, il y a quelque chose en plus qui

apparaît. Quelque chose d'autre est produit, et dépasse le contenu propre à chaque part. Au travers du processus de montage, c'est un accroissement du champ d'expression et d'intervention de l'objet qui est en jeu par l'émergence de cette "qualité nouvelle". C'est dans la jointure entre les parties que celle-ci semble surgir. Une autre réalité, multiple, se construit. L'objet schizo dépasse la simple juxtaposition de deux réalités hétérogènes. Il est enserré par des poussées exercées par chaque partie l'une contre l'autre. Il est une rencontre. Le design, par le principe du montage, est provocateur de rencontres. Il impose un dialogue entre des étendues, territoires ou contextes. L'agencement ne construit pas une réalité par addition, qui serait de l'ordre de $1+1=2$. Nous devons faire face à une toute autre mathématique où $1+1=3$. Les localités, temporalités, les univers propres à chaque partie convoquée se reterritorialisent dans l'apparition d'un autre contexte spatio-temporel, celui du Tout. Le Tout serait cette autre machine impliquant des qualités nouvelles. Cette machine fonctionne différemment. Elle impose ses

²³⁵ Sergueï Mikhaïlovitch Eisenstein, "Montage 1938", dans *Le film : sa forme, son sens*, adapté du russe et de l'américain sous la direction d'Armand Panigel, Paris, Éditions Bourgeois Éditeur, 1976, p.214.



202 Jurgen Bey, *Tree Trunk Bench*, 1998, Droog Design.

propres lois, celles du Tout. Le Tout, s'emparant de qualités nouvelles, est un troisième type de réalité : une réalité schizophrène. Nous nous trouvons dans une boursoufflure, une excroissance de la réalité dans laquelle nous évoluons traditionnellement.

L'objet n'est pas la somme des termes convoqués. Il est tout autre chose, et bien plus. Avec lui, le réel

gonfle vers sa *sur-réalité*. Il ajoute du réel au réel. "Un fait était alors vrai et le demeure encore aujourd'hui : la juxtaposition de deux fragments de film distincts, mis bout à bout s'apparente moins à leur somme qu'à leur produit. Cela s'apparente plus à un produit²³⁶". Le montage, serait un produit. Ça produit quelque chose de plus ou de différent. Ça produit des rapports, des avancées. Entre-deux, c'est tout autre chose qui apparaît. L'objet schizo s'inscrirait dans une mécanique de montage, en se nourrissant de toutes parts pour se construire autrement, ailleurs. Le *Tree-trunk Bench* de Jurgen Bey semble bien être un pur montage... Il met en correspondance un tronc d'arbre, comme ceux que l'on rencontre à l'orée des futaies lors de balades dominicales, et des dossiers de chaises. Les éléments sont aboutés. Mais, lors de leur perception, il y a quelque chose de plus qui émane de ce Tout. Un banc se dessine. Et ce banc est autre chose qu'une grume à dossiers ! Il prend un tout autre sens que l'arbre abattu en forêt ou, la traditionnelle assise en fer forgé que nous rencontrons dans les jardins publics. Jurgen Bey révèle par cet agencement qu'"un arbre peut servir de siège.

²³⁶ *Idem.*, p.215.

L'addition de dossiers de chaise classique en bronze en fait une véritable pièce de mobilier, un croisement entre nature et culture²³⁷". Le *Tree-trunk Bench* est à mi-chemin du réflexe de s'asseoir sur un tronc ou une souche pour reprendre son souffle lors d'excursions champêtres et, des habitudes associées au banc citadin. Les deux bords se contaminent. Le tronc se meut en assise. Il change de statut. Le design par l'acte de montage est la révélation d'un sens caché du monde. Un autre visage se dévoile. L'utilisateur peut donc percevoir une assise au cours d'une randonnée urbaine, ou une sorte de canapé forestier. Ni vraiment naturel, ni vraiment artificiel, ce banc monte un nouvel univers qui lui est propre. C'est là que le réel germe et pousse en tous sens, que nature et culture se rencontrent.

Le montage, c'est une rencontre. Une rencontre qui impose des relations de co-présence entre des contextes d'appréhension hétérogènes. Par la relation qui se crée dans l'avoisinage, chaque part se dote d'un statut nouveau, augmente son champ d'intervention et d'expression. Le montage réside dans le forçage de relations à la faveur d'un Tout. Il semblerait que le

²³⁷ Droog Design (<http://www.droog.com/store/furniture/tree-trunk-bench/>)

montage ne soit qu'une question de rapports entre des parties qui se jouxtent. C'est là, dans ce qui passe entre deux éléments que tout semble se jouer. "Quand un corps "rencontre" un autre corps, une idée, une autre idée, il arrive tantôt que les deux rapports se composent pour former un tout plus puissant, tantôt que l'un décompose l'autre et détruit la cohésion de ses parties [...]. L'ordre des causes est donc un ordre de composition et décomposition de rapports²³⁸". La juxtaposition force des proximités. Ces proximités inoculent des liens entre des hétérogènes. Ça fait rhizome, n'importe quel bout peut être mis en relation avec n'importe quel autre, même des plus disparates. Il y aura une connexion qui se fera malgré tout. Il y aura des décompositions et recompositions de rapports qui vont s'imposer. Comme cela se produit avec *Gog*, les rapports premiers de chaque partie se décomposent pour se recomposer sous les modalités du Tout. Les rapports au sein du Tout peuvent être entendus en tant que flux coagulant entre les bords. Ils fixent des liens qui resserrent les hétérogènes. Le monde se met en mouvement. Il est traversé de mouvements changeant la

²³⁸ G. Deleuze, *Spinoza - Philosophie pratique*, ouvrage cité, p.29-30.

nature des choses par la production de rapports entre diverses étendues significantes. Les rapports instaurent des branchements inédits dans notre environnement. Le montage, en étant question de rapports, se fait révélateur de branches nouvelles à notre réalité. Un sens nouveau de notre monde germe au milieu de ses agencements. Le montage engendre un mouvement qui traverse les fragments. Un courant qui emporte tout sur son passage, dépassant les qualités premières des participants. Nous n'avons plus une anse et un pistolet. Il y a un flux qui passe entre. Ils se mettent en rapport. Un dialogue fertile se crée. Le flux produit une augmentation du réel vers sa *sur-réalité*. Il serait l'infiltration d'imaginaire entre les bords, puisque nous n'oserons jamais boire le liquide contenu par ce qui fut un urinal. Ça se dépasse en carafe, carafe imaginaire. "Par le mouvement, le tout se divise dans les objets, et les objets se réunissent dans le tout : et, entre les deux justement, "tout" change²³⁹". Il y a une circulation du sens entre les parties et le Tout. Les territoires respectifs des éléments se dé- et re-territorialisent en l'univers culinaire. Lorsque les connexions se produisent chaque

²³⁹ Gilles Deleuze, *Cinéma 1 - L'Image-Mouvement*, ouvrage cité, p.22.

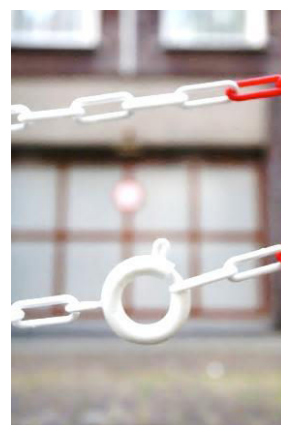


203 Gog.

étendue change, mute dans le Tout. Ces rapports entraînent chaque part dans un gonflement imposant des lois relationnelles différentes. Il y a un renouvellement de l'ordre des choses, des principes de réalité. Une nouvelle feuille de réel apparaît.

"Mais souvent, le montage ne se voit pas et personne n'en parle. Quand les gens en parlent, c'est quand le montage se voit. On pourrait conclure que le montage ne doit pas se voir sinon il y a quelque chose qui cloche²⁴⁰".

Le montage, ça ne se voit pas. Et, ça ne doit pas se voir. Le montage, ça se ressent. Lorsque nous le percevons, ce n'est jamais lui mais, ses effets. Il est invisible mais il agit au cœur des choses. Il fait naître une nouvelle branche de réel C'est un processus actif qui s'éprouve. Un acte qui s'inscrit entre des étendues. Un acte qui s'infiltré dans notre environnement en forçant la correspondance entre des étendues. Les choses bougent par lui. Il est insidieux. Il fait muter le Tout. Il met en déroute les parties qu'il prend en otage. Lorsque les designers, Damien Regamey avec ses *Street Jewellery*, ou Liesbet Bussche avec ses *Urban Jewellery*, interviennent, les éléments familiers des villes se mettent à déraper. Les chaînes et plots sont mis en perspective avec



204 Liesbet Bussche, série *Urban Jewellery*, plot, boucle et chaîne.

²⁴⁰Roberto Perpignani (monteur pour Welles, Bertolucci et Taviani), entretien avec Alexandre Tylski, publié sur www.cadrage.net, revue en ligne sur le cinéma, Juin 2003.

l'univers de la joaillerie. Les designers inoculent des rapports entre l'univers urbain et celui du bijou. Dans la jointure entre les deux territoires, un troisième quelque chose apparaît : des bijoux urbains. Une autre réalité, une *sur-réalité*, c'est-à-dire un troisième volet du réel se construit. Ces productions imposent des prolongations de chaque part dans l'agencement. Il n'y a pas vraiment de relation de continuité ou de logique entre les étendues convoquées. Mais dans l'entre-deux, la relation imposée entre le bijou et le mobilier urbain finit par trouver une issue. Un lien se crée malgré tout. Une idée nouvelle semble naître. Un visage différent de notre monde se constitue. Un sens passe en force. Une idée nouvelle de "parure de ville" se construit. Le montage serait la construction, la matérialisation de l'idée. Une pensée vient se développer au milieu de deux réalités. Ce serait une pensée qui s'infiltrerait dans le mouvement du réel. Le montage transmet des idées. Ça produit de nouvelles idées par l'imposition de rapports. Les univers s'entrechoquent, éclatant dans révélation d'un sens caché de ceux qui peuplent nos cités. Les chaînes de sécurité de bords de parking, les plots anti-stationnement... tous ces éléments se font ornements, bijoux. Ils deviennent des accessoires habillant le corps de la ville. Les idées de



205 Damien Regamey, *Street Jewellery*, Colliers de perles en 2007 pour Hors-series, éditeur de mobilier urbain et, la campagne publicitaire de Accesorize à Genève en 2006.

la chaîne et du plot de béton changent, mais aussi celles de la ville elle-même, évoluent dans la rencontre imposée par les designers. Chaque bord est interrogé, chaque image bouge dans un sens commun.

Les objets nous proposent autre chose qu'un service ou un usage. Ils suscitent des idées, une pensée aux dépens de notre environnement. Ils produisent du sens par des mises en parallèle. "L'apparence d'un téléphone a toujours un sens indépendant de sa fonction : un téléphone blanc transmet une certaine idée du luxe ou de la féminité ; il y a des téléphones bureaucratiques, il y a des téléphones démodés, qui transmettent l'idée d'une certaine époque²⁴¹". C'est dans les rapports qui se créent entre le téléphone et le blanc qui lui est accolé que l'idée du luxe point. C'est dans l'échange entre deux images que les choses bougent. C'est là, dans l'acte de rapprochement, que le montage fabrique du réel. Les rapports modifient le cœur des choses. Ils sont créateurs de réel, le font gonfler. Ils produisent de l'idée. Le design est producteur, révélateur de sens. Il renverse les choses vers un autre sens.

²⁴¹ Roland Barthes, *CŒuvres Complètes*, T.II, op.cit., p.819.

Le design s'avère être une table-de-montage en accolant des territoires, des idées pour révéler un sens nouveau aux éléments, à notre monde. Le design-table-de-montage est un processus actif. Un processus qui s'inscrit dans et met en mouvement le réel. Dans cette optique de design-montage, c'est aussi la position du designer qui est redéfinie. Il endosse le rôle du monteur en mettant en relation des contextes hétérogènes. Il agit sur le monde en participant à l'établissement de nouvelles réalités. "Être designer, c'est aussi comme enfileur des perles sur une corde [...] Et certaines perles sont enfilées côte à côte dans une combinaison qui n'était jamais apparue auparavant, et déclenche une étincelle²⁴²". Le designer-monteur révèle des porosités entre des événements en toutes apparences non-perméables. Le designer impose un échange. Il force des relations entre des perles, des morceaux de réalités. Le montage fait apparaître des combinaisons insoupçonnées entre des contextes disparates. Mais, ça fonctionne ensemble par la force des choses. L'étincelle évoquée par Jurgen bey, c'est l'Idée qui se dégage du Tout. C'est ce qui fait le lien, ce qui pousse le Tout du

²⁴² Jurgen Bey, *Cracking the codes of reality*, ouvrage cité, p.176. (Je traduis).

côté de la cohérence. Les services de table et ménagères, *Plastic Empire* et *Plastic Queen's White*, du duo de designers Minale + Maeda sont dans l'imposition de proximité de deux images. "Dans la juxtaposition des fragments [...], en dépit de leur caractère disparate, leur mise bout à bout au gré d'un monteur engendre un "troisième-quelque chose" qui les apparente l'un à l'autre²⁴³". Les designers-monteurs mettent en place une procédure d'expansion du réel en forçant l'alliance entre la "belle" vaisselle ou l'argenterie dont on use lors des grandes occasions et, les couverts en plastique renvoyant pour leur part au territoire du pique-nique. Par le chevauchement de deux types de réception opposés, Minale et Maeda cherchent à faire apparaître ce "troisième-quelque chose" au-delà de leurs objets, au-delà du repas. Chaque univers se réécrit en rapport à celui qui lui fait face. Nous sommes, ici, dans le cas d'un montage de type palimpseste, un montage s'établissant sur une co-présence, une surimpression contextuelle. Une autre trame émerge par le dialogue qui s'instaure entre les territoires. Un mouvement de chaque univers est provoqué au profit du Tout. Le dialogue n'est pas si



206 Minale-Maeda, *Plastic Queen's White* et *Plastic Empire*, 2006.

²⁴³ S. M. Eisenstein, ouvrage cité, p.216.

cordial que cela. Lors de l'appréhension de ces productions, le récepteur est pris dans une hésitation entre chaque image. Ni véritablement l'argenterie familiale, ni totalement des assiettes éphémères en "plastoc". Il ne peut choisir un parti. C'est un étau qui se forme. Chaque bord entre en lutte. Une confrontation entre deux contextes d'usage. L'un face à l'autre. C'est un choc entre les deux rituels. L'objet est dans une opposition fertile. Un choc, ça fissure, ça fragmente. Ça produit quelque chose entre les bouts. L'objet fait sens au cœur du choc. Un "processus dynamique" du montage, dirait Eisenstein, semble se loger au centre. Une énergie, un mouvement ébranle les parties et les fait fuir dans un Tout. "Le choc a un effet sur l'esprit, il le force à penser, et à penser le Tout. [...] Le Tout, c'est la totalité organique qui se pose en opposant et en surmontant ses propres parties, et qui se construit comme la grande Spirale en suivant les lois de la dialectique. Le Tout, c'est le concept²⁴⁴". C'est dans le conflit entre ceux que tout semble opposer, que le réel est secoué, remis en question. Il est forcé de se

renouveler. Notre environnement se réécrit sous un angle neuf. L'objet surmonte les discordes qui l'habitent en proposant un univers schizophrène, où l'utilisateur est mis à l'épreuve d'un passage entre pique-nique pompeux et réception "à la bonne franquette". Une nouvelle image, une autre idée du temps du repas se profilerait.

Il semble qu'autre chose travaille notre histoire de montage. Il y a quelque chose qui grouille dans l'interstice entre deux termes. Un "troisième-quelque-chose" naissant entre-deux fait bouger et changer le cours des choses. En fait, ce n'est peut-être pas le montage en lui-même qui importe mais, ce qui est produit, ses effets ont certainement plus d'importance. C'est ce qui passe, ce qui se passe entre-deux forces. C'est une trame qui se faufile au milieu de l'agencement. Le montage est générateur de prolongations qui s'échappent par le milieu. Il y a une sorte de courant, de flux qui circule entre les bouts. Un échange s'impose entre les fragments. Dans le montage, entre deux images, deux termes, il y a des devenirs qui se forgent.

²⁴⁴ Gilles Deleuze, *Cinéma 2- L'Image-Temps*, Paris, Éditions de Minuit, 1985, p.205-206.



207 Demakersvan, *Lace in Translation*, projet développé pour The Design Center de Philadelphia, USA, 2009.

"Un devenir n'est ni un ni deux, ni rapport des deux, mais entre-deux, frontière ou ligne de fuite, de chute, perpendiculaire aux deux²⁴⁵".

Ce sont des relations doubles, sans pour autant se mélanger, qui se mettent en place entre. Les éléments ne deviennent pas quelque chose de fondamentalement autre. Ils se propagent différemment en réponse à celui qui fait face. La *Lace Fence* de Dutch Design House Demakersvan, s'extrait de la mise en correspondance de la barrière grillagée avec la dentelle. La *Lace Fence* n'est ni de la dentelle, ni une clôture de fil métallique mais, quelque chose qui pousse entre les deux. Une herbe folle qui s'immisce à la frontière des deux territoires qui entrent en confrontation sur elle. Les deux étendues antinomiques avancent dans un double devenir. Un devenir-dentelle du grillage et un devenir-grillage de la dentelle. Le Tout demeure hétérogène mais se propage dans un devenir commun. Les territoires ne se confondent pas. Ils se poussent mutuellement sur cette

²⁴⁵ G. Deleuze et F. Guattari, *Capitalisme et Schizophrénie 2 - Mille Plateaux*, op.cit., p.360.

nouvelle ligne de fuite qu'ils créent conjointement tout en se réactivant mutuellement. Pas une grille, pas une guipure non plus, mais au-delà, une réalité multiple voit le jour. Il n'y a pas confusion mais jonction. Les devenirs semblent se concrétiser dans un "ET" qui force des relations. Le "ET" est frictionnel, il confronte des forces. Il impose des relations contre-nature qui interrompent la ligne du banal. Ce "ET" contraint chaque part à produire de nouveaux branchements, de nouvelles alternatives pour que ça fonctionne quand même. Une liaison qui tire chaque participant hors de lui, dans un débordement du réel. Ça marche par échange entre deux sphères. C'est une progression associative dans une direction commune, hors des territoires ou réalités propres à chaque participant. Les devenirs qui poussent au cœur du montage, sont générateurs de multiplicités, d'un réel éclaté tout en se faisant unité.

Une réalité nouvelle s'instaure tirant chaque territoire dans une autre direction. Il y a jaillissement d'une nouvelle ligne, une bifurcation du réel. Ça fonctionne ensemble dans un devenir commun. Le quotidien se rejoue autrement dans un éclatement. Le design-table-de-montage est l'ouverture d'un réel multiple. Il éclate dans un feuilleté de réalités. C'est un

décrochage de la ligne traditionnelle du réel dans une autre ligne de fuite. C'est l'ouverture d'une autre et nouvelle branche du réel. Lorsqu'un plafonnier en verre et des pieds de meubles se rencontrent, nos *Plats à Pattes* jaillissent dans l'entre-deux en un mouvement vertical. Ils ne résident ni dans les pieds, ni dans la coupe de verre. Ils jaillissent entre, dans cette colle qui porte les



208 *Plats à pattes.*

devenirs de chacun. Il y a un échange sans mélange qui se produit. Il y a des devenirs-plafonniers et des devenirs-meubles qui circulent. Pas que l'un devienne l'autre et inversement mais, c'est une poussée *sur-réelle*. "C'est plutôt une rencontre entre deux règnes, un court-circuitage, une capture de code où chacun se reterritorialise²⁴⁶". Chaque part se redéfinit dans la rencontre et se compose hors de ses limites, sur une ligne de fuite commune. C'est une rupture du continuum. Nous avons affaire à des échanges, des sauts de codes entre les hétérogènes. C'est là que le réel mute. L'utilisateur est emporté dans des sauts d'un règne à l'autre, d'un contexte d'appréhension vers un second.

Le design-table-de-montage branche des machines. Chaque élément se connecte avec celui qui le jouxte. Les qualités propres à chaque participant sont modifiées par l'influence de rapports externes. Ces rapports, qui se créent entre deux univers, s'infiltrent en chacun. C'est un flux qui va de l'un à l'autre, circule entre deux, et affecte tous les bords. Sous l'influence des rapports propres à celle qui lui fait face, chaque part décompose ses rapports premiers pour les recomposer

²⁴⁶ G. Deleuze et C. Parnet, *Dialogues*, op.cit., p.55.

autrement dans le Tout. Le courant passe entre, impose ses propres lois relationnelles, des rapports qui font "changer", emportant l'ensemble dans l'apparition d'une autre réalité. Le design produit une machine court-circuitante du réel. Le *Roadkill Carpet* du Studio Ooms, est un fragment de chaussée sanglante fait irruption en la maison. Des relations sont imposées par les designers entre les deux réalités antinomiques du tapis et du renard déchiqueté sur un bord de route. Cette production est parcourue d'un flux qui passe en force et lie les deux localités des plus dissemblantes. "Les corps composés ont des parties d'ordre différent qui entrent en rapports eux-mêmes variés ; ces rapports variés se composent entre eux [...] Il y a donc un emboîtement de rapports de chaque corps, et d'un corps à un autre, et qui constituent la "forme"²⁴⁷". Ce sont les rapports qui resserrent les bords coûte que coûte. Ce sont eux qui font fonctionner ensemble. L'objet est une zone poreuse entre deux contextes. Il est traversé des échanges entre deux sphères sans pour autant les mélanger. Il les fait correspondre en imposant ses propres branchements. Il est un emboîtement de territoires poussant vers

²⁴⁷ G. Deleuze, *Spinoza - Philosophie pratique*, Ouvrage Cité, p.46-47.



209 Studio Ooms, *Roadkill Carpet*, 2009.

l'apparition d'un territoire d'entente. C'est un réel hors des limites admises par les principes de notre monde qui apparaît. "Le *Roadkill Carpet* est une lutte continue entre attraction et répulsion. C'est un tapis chaud, doux, moelleux, qui vous invite à piquer un somme. Mais en même temps, c'est l'image répulsive d'un renard sanglant aplati par une voiture²⁴⁸". Ce sont deux images qui entrent en friction sur lui. Ce tapis ne semble ni vraiment être une confortable carpette attirante, ni un pathétique fragment routier : il se place entre-deux. Un médiateur partageant celui qui le rencontre dans une position d'attraction et de répulsion en même temps. Fouler le *Roadkill Carpet* serait l'expérience d'une balade dans un entre-deux-lieux, entre le salon de l'habitation et, le lieu d'un fatal accident de la circulation... C'est se laisser prendre au cœur d'un face à face entre deux images. Le montage dégage d'entre les morceaux un scénario resté jusque-là encore insoupçonné. Il le met en place, le révèle ce scénario. En rencontrant le montage, ou plutôt son résultat, l'utilisateur se laisse imprégner de la réalité incongrue émergeant de l'échange entre deux plans distincts du quotidien, capturés par les deux

²⁴⁸ Studio Ooms, www.ooms.nl/road-kill-carpet.

designers. Une autre réalité fait irruption, une nouvelle séquence s'extrait de leur rencontre.

Si le design est une table de montage, le designer en serait le monteur. Il serait celui qui met en action la machine à produire des réalités. "Un monteur doit être assez humble. Il doit absorber les réseaux, il doit les convertir, les aider à trouver leurs formes. Il doit aider quelque chose à naître²⁴⁹". Il fait naître de nouvelles séquences relationnelles dans notre environnement. Il s'empare de morceaux de notre banalité, les monte les uns avec les autres. Il ne construit pas vraiment un film mais, il construit du réel. Le designer produit des versions, des histoires à partir de bouts de réel collectés. Le designer construit des espaces fictionnels interrogeant le réel. Il construit de nouvelles histoires à partir des fragments d'événements, des possibles qu'il s'est mis à disposition. L'objet participe de cette procédure de montage d'histoires dans le réel. L'objet, c'est la pellicule du design. C'est lui qui porte les traces de réalités, de contextes, lieux... C'est lui qui met ensemble des bouts d'événements. C'est sur lui que les étendues se côtoient. L'objet serait même plus l'adhésif

entre deux images. C'est lui qui aboute. Adhésif entre deux contextes, deux espace-temps. C'est par lui que le design-montage se manifeste. Notre sac *Pop-up* produit une autre réalité... C'est là que l'utilisateur potentiel se met à l'épreuve d'un scénario manigancé par le monteur-designer. Co-habité par deux contextes, deux



210 Sac *Pop-up*.

²⁴⁹ Roberto Perpignani, Op. cit.



Déployer, entrer dans le jeu de l'objet. Participer à son étirement vers cet autre versant du réel qu'il renferme.



*Étirer la boîte vers un scénario inédit susceptible de s'en extraire..
Le geste d'ouverture de la boîte correspondrait à la prolongation de ce réel-ci sur ses éventualités.*

localités relationnelles hétérogènes. L'objet déconstruit les paramètres que nous connaissons du réel. La gamelle de camping s'associe à une pièce de cuir, se prolongeant toutes deux en l'apparition d'un sac à main. Se confronter à lui, c'est perdre ses repères ou, en accepter d'autres. Le manipulateur développe des relations, ses propres scénarii autour de ces nouveaux paramètres. L'objet propose des agencements de notre monde. L'utilisateur invente autour de ces règles imposées. Face à l'insoutenable, il est forcé de s'inventer une échappatoire. C'est dans ce cadre que le récepteur compose d'éventuelles scènes, développe des scénarios en concevant de nouveaux rapports. Par l'objet, le design impose de nouvelles règles à notre quotidien. Les timbales de scoutisme s'enrôlent dans des virées citadines de magasinage ou encore, la maroquinerie s'incruste dans l'univers du caravaning. Le montage revisite les principes qui régissent notre monde. Il impose des porosités contextuelles et relationnelles en même temps. Il dépasse les limites. L'objet est une traversée : un voyage vers un autre lieu, hors de notre banalité. Notre popote bagagière crée un nouveau contexte relationnel, plonge le manipulateur dans un univers imbriquant camping et mode l'un avec l'autre.

Le design force des rapports. Il oblige l'utilisateur potentiel à concevoir un lien entre des contextes hétérogènes qui se confrontent sur l'objet. "La force du montage réside en ce qu'il implique le cœur et la raison du spectateur dans le processus créateur. Celui-ci est contraint de suivre le même chemin créateur que l'auteur a parcouru en créant l'image [...]. Il ressent aussi le processus dynamique qui a fait apparaître et se réaliser l'image tout comme l'a ressenti le créateur lui-même²⁵⁰". Le montage réside dans la perception de cette dynamique qui emporte tous les composants vers le Tout. C'est la transmission des rapports perçus par le designer-monteur entre différents territoires. C'est l'injection d'un flux entre des parties. Un flux qui construit un lieu et un temps, un nouvel univers qui n'existe pas encore, mais qui surgit au creux de la proximité. C'est la mise en place d'un mouvement qui passe entre et, se transmet de fragment en fragment. Un mouvement qui ébranle les territoires propres à chaque partie. Il les fait vaciller, jusqu'à leur basculement et mutation au sein du Tout. C'est un mouvement imposé aux fragments de pellicule, aux contextes, à participer au

²⁵⁰ S.M. Eisenstein, ouvrage cité, p.227.

jaillissement du Tout. Ce dynamisme ne se voit pas. Il se ressent. Il se loge dans le saisissement de la circulation de flux entre les images qui se côtoient en l'objet. Avec le montage, il y a une nécessité de lecture. L'utilisateur doit se confronter au tout, lire l'objet pour se voir révéler les effets du montage. Dans la rencontre, de nouvelles alternatives se produisent. Une autre réalité se construit : une séquence nouvelle se crée à partir de notre monde. Une séquence qui puise dans le réel et s'en extrait dans un décalage. Les choses nous emportent dans leurs errances, leurs propagations. L'utilisateur est forcé de composer avec cette réalité éclatée. Il doit improviser des scénarios nouveaux autour de ces entremetteurs du réel.

L'objet : une schize ...

L'objet fait montage. Il se manifeste dans un entre-deux. Il est enserré par deux réalités. Il monte, met en relation des contextes d'appréhension hétérogènes. Il est l'adhésif entre deux plans. Une membrane qui se pose entre, s'interpose entre plusieurs territoires. Il est ce centre initiant une promiscuité fertile de deux images. Dans le domaine du design comme dans celui du cinéma, c'est "entre" que la production de réalité semble se mettre en place. "Entre" quelque chose se passe, d'autres réalités voient le jour.

C'est au centre, par le centre, que les choses poussent. L'objet est travaillé par ce qui se produit au milieu de deux images qu'il convoque. C'est la localité qui rompt les rapports premiers. C'est une brèche qui instaure des rapports entre ce qu'elle sépare. C'est par elle que des rapports se défont et de nouveaux se font. Par elle, le réel se brise et se reconstitue. C'est au milieu qu'il y a quelque chose à voir. C'est là que ça se produit, que tout se produit. Les cintres *Abitudini* d'Antonello Fusè, par exemple, sont pris entre l'image du cintre et du dossier de chaise. Ces productions sont éclatées entre les deux contextes qui se côtoient sur elles. L'objet n'est ni



211 Antonello Fusè, *Abitudini*, édité par le collectif italien RE-sign.

dans l'image du dossier de la chaise, ni dans celle du cintre, mais entre-deux. Il se glisse entre, sans jamais les mélanger. Il met en correspondance deux images, deux actions de dépose des vêtements, sans pour autant prendre parti pour l'un ou l'autre. Il est entre, seulement entre. C'est un montage, un passage entre deux événements, deux scènes de suspension de l'habit. L'objet est un centre de connectivités entre les étendues hétérogènes qui l'entourent. Il est localité d'échange mais aussi de rupture entre deux scénarios, deux plans sur nos relations au vêtement. "Par quoi, alors, le montage est-il caractérisé [...] Par le choc. Par le conflit de deux fragments s'opposant l'un à l'autre. Par le choc. Par le conflit [...] Du choc de deux facteurs *naît* un concept²⁵¹". Le concept pousse au centre, c'est la perception des rapports entre deux images. Il est l'entre-deux où le spectateur projette son imaginaire, lui permettant de surmonter la rupture. Le concept, c'est l'idée qui germe entre les bords. Sur les cintres de Fusè, il y a des confrontations, des frictions entre les parties. L'objet s'empare d'images dont il force la proximité. Il les resserre tel un étau. Pris entre ses mâchoires, les



territoires poussent l'un contre l'autre, se fissurent et éclatent vers un nouvel état, un quelque chose d'autre. C'est dans un heurt que l'objet brise tout et, s'échappe vers une réalité autre. Il construit par chocs. Il est le choc qui se produit, là, au milieu de cette rencontre. Une nouvelle idée émerge au centre. Entre deux contextes, ce sont deux scènes de vie qui sont mises en confrontation : jeter négligemment sa veste sur le dossier de la chaise et,

²⁵¹ S.M. Eisenstein, *Le film : sa forme, son sens*, op.cit., p.40.

la suspendre à cintre. Les deux scénarios se rencontrent. L'objet est un centre poreux révélant une correspondance entre ces deux actes. Entre les deux, c'est une scène intermédiaire, une autre réalité qui s'impose, introduisant une certaine nonchalance à l'acte précautionneux de suspension du pardessus. C'est une autre facette du réel qui se révèle à travers l'objet. L'objet, c'est le milieu. Il est le choc qui oppose et produit un sens nouveau à notre environnement. Le choc qui introduit de nouveaux scénarios, de nouvelles séquences relationnelles.

C'est par la rupture que les choses bougent, se modifient, se décalent. C'est sur cette zone précise que les réalités convoquées par l'objet poussent l'une contre l'autre, finissant par éclater dans une *sur-réalité*. Lorsque nous appréhendons l'objet, c'est ce "entre" qui agit et perturbe notre rapport au monde. Il brouille les pistes et introduit de nouveaux paramètres. Il initie des scénarios alternatifs par cette fissure s'insinuant au sein de notre monde. C'est au milieu, dans l'"entre" que ça se déplace.

"Entre", ça se dépasse.

C'est là que ça mute, que ça travaille.

Le "entre" est le lieu de jaillissement d'une réalité augmentée. "Le tout subit une mutation, parce qu'il a cessé d'être l'Un-Être, pour devenir le "et" constitutif des choses, l'entre-deux constitutif des images²⁵²". L'objet saute d'une localité à l'autre. C'est autre chose qui se met en place par sa présence. Ça se décale, ça décale ce que nous pensions acquis de notre entour. Une image kaléidoscopique du monde se compose. Les *Fracture furnitures* de Ineke Hans, sont des meubles plâtrés. En fait, non, ce n'est pas du mobilier, ce sont des plâtres en résine médicale. Et, ce ne sont pas non plus des bandages mais, des assises et des tables. Un problème se pose face à ces productions : le récepteur ne peut pas vraiment choisir un parti. Il est pris à mi-chemin. Il est dans une réalité intermédiaire, une localité vacillant entre hôpital et habitation. Ce mi-lieu serait un centre de rapports entre deux bords. Le matériau de soin est reconnaissable mais, il n'est pas dans le contexte dans lequel nous sommes censés le rencontrer. Si nous accordons notre faveur au meuble, il est aussitôt parasité par le pansement qui remet en question son statut de mobilier. Ni l'un ni l'autre, les principes mêmes de notre

²⁵² G. Deleuze, *Cinéma 2 - L'Image-Temps*, ouvrage cité, p.235.



212 Ineke Hans, *Fracture Furniture*, édité par Cappellini, 2007.

réalité sont remis en question. Le quotidien se révèle autrement à chaque instant. Il fuit vers de nouveaux angles de vue. Le réel se déplace sans cesse. Il est kaléidoscopique, au sens où il est pris dans des mouvements territoriaux qui révèlent de nouveaux branchements, de nouvelles facettes à chaque saisissement. Les meubles *Fracture* sont à la croisée du territoire hospitalier et de l'habitation. Ils sont dans tout ce qui sépare et oppose ces deux étendues. L'objet produit sa propre localité : une percée entre deux contextes d'appréhensions. C'est dans cette percée que se fabrique le réel, par les disjonctions qui s'y produisent. C'est dans l'entre-deux que de nouveaux scénarios se développent : on se repose sur des assises pensées et, les meubles eux-mêmes pensent nos intérieurs. L'objet est une faille poreuse entre des territoires. L'hôpital contaminerait nos intérieurs, et l'habitation, lieu de sérénité et de vie, s'implanterait dans le milieu du soin. S'agirait-il de panser nos relations au mobilier pour les repenser autrement ?

L'objet est un "ET" qui se glisse et introduit un dialogue entre deux contextes et espaces d'appréhension. Un "ET" qui brise la continuité et contraint les parties entre lesquelles il se glisse à de



213 *Baladeuse de salon.*

nouveaux rapports. Un "ET" nous faisant percevoir des angles d'approches inédits du monde. Le "ET" ouvre sur des nouvelles expériences du réel. Entre deux hétérogènes, il n'y a pas de mélange possible. Il n'y a que du "ET". Entre l'abat-jour "ET" la baladeuse de chantier

de notre *Baladeuse de salon*, il ne peut y avoir de fusion. Nous les percevons ensemble, sans jamais être un. Il y a toujours une limite qui se marque, une zone de côtoiement qui n'appartient à aucun bord. Nous avons toujours ce "ET" persistant entre les fragments. Un "ET" qui coupe et rapproche. Le "ET" rompt la continuité et initie des extensions relationnelles.

"Le ET n'est ni l'un ni l'autre, c'est toujours entre les deux, c'est une frontière, il y a toujours une frontière, une ligne de fuite ou de flux, seulement on ne la voit pas, parce qu'elle est le moins perceptible. Et c'est pourtant sur cette ligne de fuite que les choses se passent, les devenirs se font, les révolutions s'esquissent²⁵³".

Entre les choses est un lieu à part entière, même si on ne le perçoit pas. Il agit. On ressent son action. Il s'impose à l'utilisateur. Notre *Baladeuse de salon* est là, face à nous, et en même temps elle s'étire entre les divers

²⁵³ Gilles Deleuze, *Pourparlers* - 1972-1990, Paris, Editions de Minuit, Collection Reprise, 2003, p.65.

contextes qui comparaissent en elle. C'est une faille qui éclate l'unité. Elle creuse une brèche entre les espaces du garage et de la chambre à coucher, entre les scénarios rattachés à chaque lieu. La *Baladeuse de salon* compose un nouvel espace entre-deux, de nouveaux scénarios à mi-chemin se développent. L'utilisateur y est pris entre-deux gestuelles, entre-deux relations. Entre cave et lieu de vie, il se trouve en position de produire ses propres lignes de fuite. Il se prend à suspendre sa lampe à poser à un clou dans le salon, ou encore à s'emparer d'un luminaire de chevet pour une expédition dans la cave ou le garage. Se confronter à l'objet, c'est se confronter à un milieu parcouru de flux emportant l'ensemble hors de ses termes. L'utilisateur fait face à une zone active qui tourne, voire même, retourne l'ensemble vers un dehors, une extériorité de la structure. Le récepteur se fait embarquer dans ses étirements, ses prolongations, ses articulations entre de multiples localités ou images. Ce sont des rapports externes qui s'expriment dans la fissure.

Le réel est "traversé en profondeur par ce qui vient le fendre dans sa largeur : la schize. Tout se

brouille, et c'est là que se produit la percée²⁵⁴". L'entre-deux est une *schize*. L'objet est une *schize* : une rupture, une fêlure qui scinde le réel. Il est une faille qui brise la continuité et, repousse les limites du monde toujours un peu plus loin. L'objet creuse des interstices dans le réel, entre deux séquences de vie, deux scénarios hétérogènes. Le duo Bless propose les *Cable Jewellery* révisant les rapports que nous entretenons avec les câblages qui peuplent notre quotidien électronique. Les entrelacs disgracieux de fils se parent de dentelles, fourrures ou perles... Ils se font bijoux. Desiree Heiss et Ines Kaag posent leur pratique sur la faille relationnelle qui pousse l'envahissante connectique dans le dénigrement. Elles dénoncent cette perte de liens en offrant des habits d'apparat aux chargeurs et autres multiprises. Les *Cable Jewellery* surmontent et célèbrent la rupture entre l'utilisateur et le méli-mélo d'interfaces électriques. Ils émergent du fossé entre les déplaisants, et pourtant indispensables, du quotidien et le bijou, accessoire d'ornementation. Les chargeurs de téléphone, fils d'imprimante, d'ordinateurs... ne se cachent plus.

²⁵⁴ Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Capitalisme et schizophrénie - L'Anti-Œdipe*, op.cit., p.158.



214 Bless, Cable jewellery, collection n°26, juillet 2005.

Au contraire, ils brisent les frontières de leur abhorration. Ils s'exhibent. Ils deviennent visibles pour eux-mêmes. Lorsque les deux designers les affublent d'habits précieux, ils en deviennent même désirables. Ce désir serait provoqué par l'imaginaire de l'industrie du prêt-à-porter de luxe qui viendrait se plaquer sur de vulgaires câblages. Ces entrelacs de fils porteurs de dentelles, de perles et autres décorations, sont uniques et hors-normes. Les deux designers les parent de matériaux propres au vêtement et à la bijouterie. Elles ajoutent de la préciosité, de l'unicité et de la rareté à toute cette connectique. Un renouvellement de la relation utilisateur/objet se met en place dans la *schize* produite par l'objet au sein de l'ordinaire. C'est dans l'entre-deux de la rencontre du bijou et de la connectique, que le réel se dérobe, s'enfonce vers des alternatives nouvelles. Lorsque nous évoquons un enfoncement ou une dérobade, il ne s'agit pas d'un effondrement, mais d'une percée. C'est-à-dire d'une zone de passage, une localité de fuite au travers des limites imposées par notre monde. L'objet est en fuite. Une fuite n'est pas négative, bien au contraire, c'est grâce à elle qu'il gagne du terrain. Ce n'est pas un abandon ou une défaillance face au réel. Elle est

annexion, prolongation, production de nouvelles alternatives face à un banal trop banal. La fuite surmonte l'effondrement dans la quotidienneté qui guette notre monde. C'est de ça qu'est malade l'objet, de cette banalité qui le mine et l'avilie. Il se schizophrénise pour survivre aux lois du réel.

"Au lieu de comprendre la schizophrénie en fonction des destructions qu'elle introduit dans la personne, ou des trous et lacunes qu'elle fait apparaître dans la structure, il faut la saisir comme un processus [...] : une rupture, une irruption, une percée qui brise la continuité d'une personnalité, l'entraînant dans une sorte de voyage à travers un "plus de réalité" intense et effrayant²⁵⁵".

L'objet est rupture. Une rupture productrice qui entraîne des particules ailleurs, vers du plus, du plus que réel. C'est ce que nous nommons *sur-réalité*. Il est rupture renouvelante en produisant des branchements

sans précédents. Ça rompt et ça crée des rapports entre ses parties, entre des tranches de vie. Ça connecte. Ça construit, produit des lignes de fuites. Ça produit de nouvelles branches de réel. La rupture qui habite l'objet est un processus de production de scénarios inédits. Non seulement l'objet avance au sein de cette faille mais en plus, il entraîne tout ce qui est autour de lui. Il entraîne le réel avec lui dans cette percée. Il abolit ainsi les frontières. La série *TranSglass*, de Tord Boontje and Emma Woffenden, est manifestement traversée par cette *schize*, une rupture vers du plus réel que réel. De banales bouteilles de verre sont découpées et réagencées. La rupture se produit entre ce que nous reconnaissons et ce que nous redécouvrons. Il y a une sorte de dérapage, ou plutôt de glissement de la bouteille de vin dans la coupure. Lorsque les deux designers découpent les éléments de verre, ils découpent en même temps la réalité des contenants. Ils brisent la continuité de la bouteille en tant que bouteille. Ils la font dévier vers de nouvelles couches de réel, les glissent vers celles du vase ou, du chandelier... La réalité est remise en question par la coupure, par la *schize*. Elle est la localité d'apparition

²⁵⁵ Gilles Deleuze, *Deux régimes de fous*, ouvrage cité, p.26.



215 Tord Boontje et Emma Woffenden, *TransGlass*, 1997, édité par Artecnic, Guatemala depuis 2005.

de nouvelles branches qui s'extraient du réel. Les choses s'arrêtent à cette découpe du monde, et reprennent autrement en la surmontant, en la passant. Le réel opèrerait une consolidation de sa fracture. Il formerait une sorte de pont entre les deux bords. Il gonflerait dans une sorte de boursoufflure interfragmentaire, à partir de laquelle le creux de la rupture du réel tenterait de se remodeler. Mais, comme avec toute fracture, la cicatrisation laisse des traces autour de l'événement. Un cal se forme autour de la *schize*. Elle restera toujours visible. Sa cicatrisation n'est pas totale, mais ça fonctionne. C'est la trace d'une cicatrisation incomplète du réel qui semble agir au cœur du montage. Elle marque l'interstice. "Ce qui compte, c'est au contraire l'*interstice* entre images, entre deux images : un espacement qui fait que chaque image s'arrache au vide et y retombe [...] C'est l'interstice qui est premier par rapport à l'association²⁵⁶". L'image, la réalité première de la bouteille s'enfonce dans la fissure, pour rejaillir plus loin sous de nouvelles modalités. C'est là que se produit la différenciation du réel. C'est l'interstice qui creuse

²⁵⁶ Gilles Deleuze, *Cinéma 2 - L'Image-Temps*, Paris, Editions de Minuit, Collection "Critique", 1985, p.234.

l'écart entre le banal et une découverte renouvelante. Il initie un regard autre. Il origine un nouvel angle de vue sur les relations entre deux images. C'est lui qui introduit une position de rupture face au monde en imposant un sens nouveau. C'est l'interstice qui impose de voir le quotidien autrement. Il invalide les principes de notre monde pour les remodeler sous ses propres principes. C'est à travers lui que ça change, que notre relation au monde est altérée, réorientée.

La *schize* n'est pas un vide. C'est par elle que ça passe, que le tout éclate vers une réalité renouvelée. Elle est pénétrée par ce qui la borde. C'est une rupture poreuse. C'est une zone d'engouffrement du réel. La *schize* est pleine d'activité, d'échanges et de circulations. C'est un lieu de changement, de traversée. Elle est une localité de réorganisation de ce qu'elle rompt. Elle fait muter les fragments au profit du Tout. La *schize*, c'est l'interstice chargé de la violence de la fracture qu'il introduit entre des hétérogènes. Elle est nécessaire pour faire rupture et reprise des deux images. C'est elle qui met en friction, qui produit le choc, le sens. C'est elle qui fait montage. Notre plastron *Folioles* réside en une fracture rapprochante entre des feuillages de plastique et le bijou. C'est dans le fil, qui lie et marque la

disjonction entre les deux images, que *Folioles* émerge. C'est sur cette ligne qui s'esquisse entre les parties que la mutation du tout se produit.



216 Gros plan de la schize de *Folioles*.

"Récupérer, détourner la fonction originelle, inverser les codes et jouer du trompe-l'œil font depuis toujours partie de la démarche fondamentale de la Maison Martin Margiela²⁵⁷".

Dans le cadre de collection d'accessoires réalisée au printemps-été 2011, deux pièces ont particulièrement attiré notre attention. L'une est un collier de perles, ou un plastron de cuir, ou encore un présentoir. L'autre est une montre solidaire de son support d'exposition, enfin pas vraiment une montre : il n'y a pas de mécanisme mais un vide. Serait-ce alors simplement un bracelet, une montre factice, ou un support de présentation ? On ne sait pas trop comment définir ces objets, car ils ne sont ni dans une définition ni dans une autre. Ils se réidentifient sans cesse ailleurs, hors d'eux-mêmes.

²⁵⁷ *Intramuros* n°153, Paris, mars-avril 2011, p.18.



Ce bracelet n'est pas une montre, il n'est pas non plus un maillage métallique pour orner nos poignets, et n'est pas plus leur présentoir. Ce bijou s'infiltrerait entre chacune de leurs définitions. Il s'articule entre chaque territoire, entre les uns et les autres. Le bijou se faufile, se trame entre ses bords. Il serait dans l'interstice, la faille qu'il manifeste entre l'horlogerie, le bijou et leur dispositif de présentation.

Le collier, si nous pouvons nous permettre de le nommer ainsi, semble s'inscrire dans la démarche d'inversion de codes propre à Margiela. Le styliste propose un bijou de cou absenté, qui semble se rencontrer dans ce qu'il n'est pas.

Pas de perles pour ce sautoir, mais leurs traces. Il serait dans la présence fantomatique d'un traditionnel collier de perles. Celui-ci apparaîtrait dans une sorte de vide, dans un creux de sa propre réalité. Le bijou est présent par son absence. Il apparaîtrait dans la *schize* se manifestant entre le cuir et l'empreinte qui s'y creuse.

L'objet se logerait dans le creux d'une double perception. Le réel se dédouble au cœur du plastron de Margiela. Il serait une sorte d'oracle annonçant la présence d'un collier de perles, qui est absent mais dont on perçoit la présence. Ce bijou serait une double présence du réel effectif et de son envers virtuel de manière simultanée. Il serait dans une duplication du réel. Le collier serait entre, entre un autre réel qui prendrait lieu et place de celui auquel nous nous apprêtons à faire face, tout en nous évoquant celui qui n'est pas et que nous attendions.

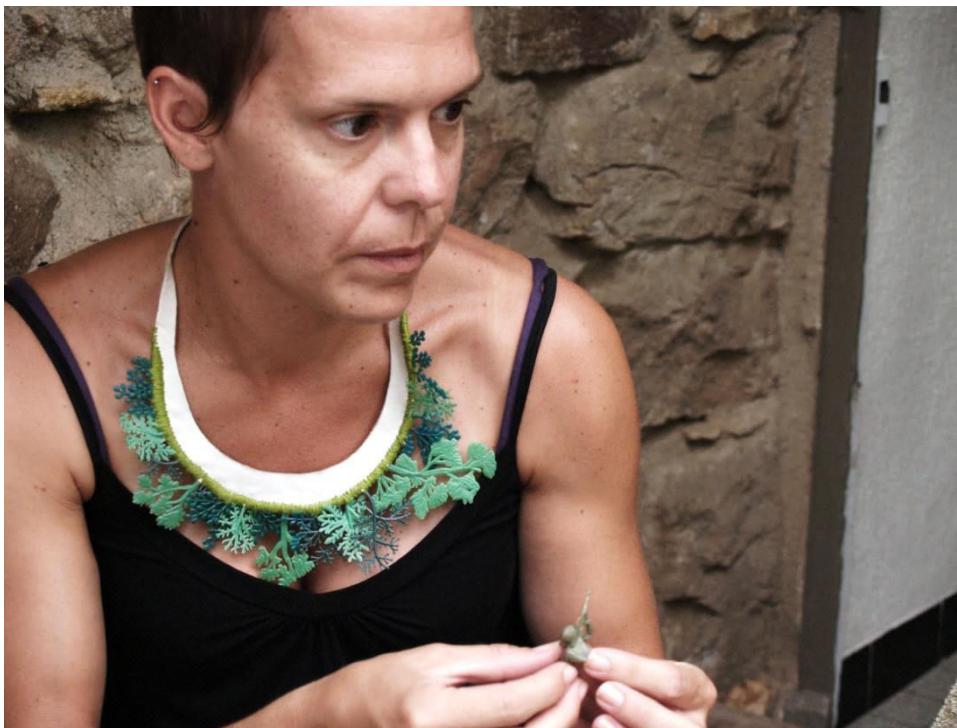


217 Martin Margiela, accessoires de la *Collection Printemps-été 2011*, Paris, Maison Martin Margiela.

"Ce n'est pas une opération d'association, mais de différenciation [...] : un potentiel étant donné, il faut en choisir un autre, non pas quelconque, mais de telle manière qu'une différence de potentiel s'établisse entre les deux, qui soit producteur d'un troisième ou de quelque chose de nouveau²⁵⁸".

Il faut qu'une zone d'engouffrement entre deux se creuse pour que chacun entre dans un processus d'opposition et de questionnement mutuel. Un creux où les éléments entrent en relation, tourbillonnent comme dans un siphon, non pas pour s'écouler mais pour se modifier et établir des rapports de différence. Dans la *schize*, les réalités avalées prennent de la vitesse. Une force centrifuge pousse les bords vers quelque chose de nouveau, vers une limite insoupçonnée jusque-là. Les limites propres à chaque image sont repoussées : le bijou et le jouet de plastique forcent l'apparition d'une nouvelle zone de réalité. C'est dans l'écart que les éléments entrent en friction et repoussent la frontière

²⁵⁸ Gilles Deleuze, *Cinéma 2 - L'Image-Temps*, op.cit., p.234.



218 *Folioles.*

toujours plus loin. C'est dans l'intervalle creusé par la *schize* que les éléments prennent de la vitesse, se différencient. La fissure repousse les limites du réel toujours plus loin. Jouet et bijou entreraient en résonance. Une forêt en miniature s'implanterait dans le décolleté de son porteur. Un morceau de nature se

détacherait, et se baladerait sur nos corps. La *schize* creuse des galeries multiples entre les territoires. Galeries que notre quotidien emprunte pour fuir. Un sillon que nous suivons et, qui nous emporte dans une traversée au-delà du réel apparent.

L'objet est celui qui s'interpose, se jette entre le monde et nous. Il est objection à notre cheminement dans le banal. C'est là que nous pouvons le définir en tant que *schize* du réel. Une *schize*, parce qu'il incarne une rupture. C'est-à-dire une localité de questionnement et libération des frontières du quotidien. Il est la fissure qui mine les limites imposées par les principes du réel. L'objet s'enfonce dans cette fracture qu'il produit, et opère une traversée vers un autre bord. C'est à travers elle qu'il s'échappe du réel. Il sort de ce qui le borde, de lui-même. L'objection de l'objet est une prise en otage du banal par rupture. La *Sticky Lamp* de Chris Kabel capture les images du blister et de la lampe... Ni un luminaire ni son emballage de plastique, l'utilisateur est pris entre les deux. On ne sait pas trop à quoi on a affaire, ni sur quel bord on doit se positionner pour l'appréhender. La *Sticky Lamp* semble s'installer au centre de cette faille qu'elle creuse entre deux territoires, deux scénarios. Elle impose à son utilisateur une rupture face à l'ordre établi.

L'éphémère emballage s'accorde un statut de lustre, et l'éclairage pour sa part se fait négligeable étui. Ce luminaire sort des limites en se révélant entre l'applique et sa protection de transport. La *Sticky Lamp* est ailleurs, entre emballage lumineux et luminaire en transport. Elle emporte son utilisateur dans l'intervalle qui pousse par le milieu de deux images ou contextes d'appréhension. C'est là qu'un scénario inédit s'établit entre packaging et éclairage. On ne déballe plus sa lampe à poser. On la pose tel un colis fraîchement reçu. On la suspend comme un vulgaire emballage de supermarché. "La coupure ne fait plus partie de l'une ou l'autre image, de l'une ou l'autre suite qu'elle sépare et répartit [...] L'intervalle se libère, l'interstice devient irréductible et vaut pour lui-même²⁵⁹". C'est l'interstice, la *schize* qui importe. C'est elle, le troisième quelque chose qui s'arrache au centre du montage.

²⁵⁹ Idem, p.362



219 Chris Kabel, *Sticky Lamp*, Droog Design, 2001.

Ce qui est à voir entre deux éléments, ce n'est pas uniquement la *schize* mais, ses effets de coupure et reprise. Elle impose par ce mouvement de nouvelles modalités relationnelles à ce qu'elle vient rompre. Entre une boîte de conserve et du cuir, il y a bel et bien une rupture. Elle est productive d'autre chose, qui n'est contenu dans aucun bord, un espace où vient se loger notre *Canbag*. Ni du cuir, ni une boîte de conserve mais, en creux, notre sac à main s'insère entre les bords. C'est par et en la *schize* que le quotidien s'enfonce et chavire. La *schize* est localité de remise en question du réel. Une région qui met en échec les images premières pour les faire voir autrement. On pourrait parler d'un ravissement du réel par la *schize*, lorsqu'elle s'empare de scénarios et les arrache aux principes du réel. Elle est une révolution qui brise la continuité de notre monde. Elle éclate les limites respectives de chaque bord. Elle les décroïssonne et les fait fuir sur cette nouvelle ligne de fuite qu'elle initie. Elle impose un nouveau scénario à mi-chemin de la conserve métallique et du cuir. Elle propulse l'objet-*schize* dans une sorte d'extase. "L'extase est ravissante, le mot s'est prostitué dont il ne reste plus



220 *Canbag*.

que le sentiment intense d'une beauté de femme. L'on y est *hors de soi*, par étymologie²⁶⁰". Une dérobadie, c'est cela ! L'objet fuit hors de lui par la *schize*, localité d'ex-tase, de fuite hors de ce qui le constitue pourtant. Il s'absente du réel. Il décroche. Se tenir "hors de soi" est peut-être bien la meilleure solution pour se libérer des contraintes des principes de réalité. C'est ça la fuite. L'utilisateur ne fait même plus face à un sac à main mais, il se confronte à un interstice entre un cylindre de métal et un fragment de cuir.

L'objet est un vide. Il est un vide qui creuse les frontières de notre monde. Il est une absence qui abolit les principes de réalité qui gèrent notre environnement. Il provoque un effondrement du réel. "Ce vide n'est plus une part motrice de l'image, et qu'elle franchirait pour continuer, mais qui est la mise en question radicale de l'image [...] Le faux-raccord, alors, prend un nouveau sens, en même temps qu'il devient la loi²⁶¹". Le faux raccord incarne un "ET" qui force des relations. Le "ET" remet en question les termes du réseau qu'il produit.

²⁶⁰ Catherine Clément, *La Syncope - Philosophie du ravissement*, Paris, Éditions Grasset & Fasquelle, Collection Figures, 1990, p.28.

²⁶¹ Gilles Deleuze, *Cinéma 2 - L'Image-Temps*, op.cit., p.235

L'objet est un "ET" productif de nouvelles facettes du réel, des rapports inédits au monde. Le "ET" ne crée pas de prolongations ou de rapports de suite entre les éléments. Il met bout à bout des territoires, des nappes de sens. Il juxtapose, sans produire d'arrangements entre les parties. Il est l'adhésif, la membrane qui jointe et dénonce, par là-même, l'absence de liaison rationnelle entre les deux bords. Le scotch, que le monteur ou designer pose entre deux fragments, est initiateur de relations qui ne sont contenues dans aucun des termes. Il n'entraîne pas chaque image dans une voie commune. Il produit autre chose qui surgit au milieu. Le scotch, c'est l'apparition de lignes de fuites qui vont emporter l'utilisateur ou le voyeur dans un voyage. C'est de l'adhésif que s'extrait un nouveau scénario qui n'est dans aucun des termes, dans aucune image. Le faux raccord fonctionne sur de la coupure, de la mise en échec du continuum. "La coupure est devenue l'interstice, elle est irrationnelle et ne fait partie ni de l'un ni de l'autre des ensembles, dont l'un n'a pas plus de fin que l'autre n'a de début : le faux-raccord est une telle coupure irrationnelle²⁶²". Les *Band Aid Rings*, de Kay Eppi Nölke,

²⁶² Idem, p.236.

semblent émerger au centre de cette coupure irrationnelle entre le bijou et le pansement adhésif. Il n'y a pas de relation de suite entre les éléments, entre les événements auxquels renvoie chaque territoire. Il n'y a pas de correspondance logique entre les deux images. Il y a un décalage, rien que du décalage. Ces parures sont des trouées entre deux contextes. Les précieux bandages ne franchissent pas l'intervalle, mais ils habitent la faille entre deux images qu'ils mettent en face à face. Ils sont le faux-raccord, la *schize* qui remet en question le statut du bijou et celui du sparadrap. C'est un décrochage entre le territoire du soin et celui du bijou. Un vide habité d'une crise, perturbant nos repères. Le faux-raccord, qui se manifeste par les *Band Aid Rings*, introduit des disjonctions parasitant les principes de réalités de notre monde. Dans la coupure, l'utilisateur va produire sa propre troisième image, sans être prolongement de l'une ou l'autre. Ni un sparadrap, ni un bijou, mais un accessoire à mi-chemin remettant en question chaque terme. La nouvelle réalité apparaît en creux, dans le croisement des deux coordonnées de Roland Barthes dans la *Sémantique de l'objet*. C'est dans le faux-raccord, le point de croisement de lignes hétérogènes que l'objet fait sens.



221 Kay Eppi Nölke, *Band Aid Rings*, 1995.

L'objet est un faux-raccord, au sens où il met en confrontation des territoires. Il fait apparaître quelque chose d'autre par l'opposition de deux images. Notre *Théière de voyage* se loge dans la rupture entre deux plans. Elle est un faux-raccord entre deux contextes. Elle se construit dans la discontinuité qui s'impose entre le temps savoureux du thé et celui du déménagement et ses cartons. Le faux-raccord insère un vide entre les deux temps, les deux images. Il met le réel en déroute. Il procède à l'ablation d'un tronçon de réalité entre les deux événements. Un plan s'arrête, un autre reprend. Et, entre, le temps est suspendu. Cette perte de continuité engendre une rupture des repères propres à chaque contexte. C'est dans cette *schize* qu'une troisième image va se construire. "La coupure, ou l'interstice entre deux séries d'images, ne fait plus partie ni de l'une ni de l'autre des séries : c'est l'équivalent d'une coupure irrationnelle, qui détermine les rapports non-commensurables entre images. Ce n'est donc pas non plus une lacune que les images associées seraient supposées franchir ; les images ne sont certes pas livrées au hasard, mais il n'y a que des ré-enchaînements



222 *Théière de voyage.*

soumis à la coupure²⁶³". L'image qui s'extrait de la schize ne franchit rien. Elle s'arrache au vide qui s'est glissé entre les deux plans. Entre théière et paquet en partance, un scénario indépendant des deux territoires se constitue peu à peu. Un voyage tout en saveurs

²⁶³ Ibid., p.278.



Entre le thé et le voyage, dans la schize qui avance entre-deux, un bord de route s'improviserait salon de thé...

apparaît. Un temps de repos en plein emménagement, un thé improvisé en route... La *schize* n'est donc pas un vide ou une lacune qui serait synonyme d'échec ou d'arrêt net du réel. Le designer creuse des *schizes* au sein de notre monde. Il est poseur de ruptures et de fissures. Il ne les comble pas. Au contraire, il doit les laisser ouvertes, béantes, parce que c'est en elles que des flux s'engouffrent et d'autres s'échappent. C'est par elles qu'il remet en question notre environnement. Par elles, qu'il produit de nouvelles couches de réalité, qu'il crée des points de différenciation. La *schize* est une localité où germent des devenirs et des involutions. Ce n'est pas une localité productive de quelque chose de supérieur. Mais elle est productive de quelque chose d'autre qui renvoie à un processus de différenciation. C'est une autre version, une alternative au réel qui se construit. C'est une localité de mutation. Ce sont des versions différentes, des alternatives nouvelles qui font leur apparition par l'"entre". Le faux-raccord est dans une mécanique de modification du réel. Il ne rajoute rien. Il est une apnée entre deux images ou deux contextes, qui ouvre sur un itinéraire alternatif. C'est une localité de transfert vers une autre facette de notre monde.

La *schize* n'est peut-être pas si vide que cela. Il y aurait des choses qui se passeraient à l'intérieur. Elle semble être une zone de projection. C'est de l'extérieur que la *schize* est surmontée. Il y a un décadrage du réel, c'est-à-dire que d'autres alternatives viennent déplacer les paramètres du cadre du réel. Entre les bords, il y a un extérieur qui vient germer. Un dehors qui repousse les limites. Pour la *Vegetal chair* des frères Bouroullec, "la question majeure était de suivre la géométrie réaliste d'une chaise, tout en ayant comme modèle de construction les principes d'embranchement des plantes²⁶⁴". L'assise se dessine dans la faille entre mobilier et végétal. Elle procède d'une sorte de décadrage mutuel de chaque bord. Ni plante ni siège, c'est un hors-cadre qui vient se loger au centre des images. Ce hors-cadre n'est pas présent dans les parties, mais il s'en échappe telles des lignes de fuites. C'est l'utilisateur qui constitue cet espace. Il y glisse ses propres liens, ses propres images. C'est un dehors qu'il vient placer dans le creux de la *schize*. Ce dehors s'exprime dans le faux-raccord qui est constitutif de la

²⁶⁴ R. et E. Bouroullec, extrait d'une interview avec Constance Rubini en janvier 2009, présentation du projet sur : www.bouroullec.com

troisième image, d'un double décalé du réel. C'est une poussée hors-cadre. Une poussée qui vient de l'extérieur des plans présents. C'est l'intégration d'un imaginaire. L'intégration de ce que l'utilisateur ne voit pas mais qu'il projette à l'abord de l'objet. Il peut, par exemple, se projeter tel un Robinson s'installant au creux d'une feuille de plante exotique. La *Vegetal Chair*, n'est pas une plante, elle n'est pas plus une assise. Elle suggère le végétal par l'entrelacs qui la constitue. Elle n'est qu'embranchements de rubans de polyamide. Les designers proposent un creux dans lequel l'utilisateur va introduire son imaginaire. C'est par la fissure que les limites du cadre du réel se déplacent, que des lignes de fuites s'échappent.

L'objet-*schize* est une sorte de "lieu-hors-lieu". Une syncope qui s'insère dans notre quotidien. La *schize*, la syncope, sont des trouées du réel. Des percées qui nous emportent dans un voyage au-delà. "L'exploitation du moment de la syncope est poussé jusqu'à ses extrêmes conséquences : il est vrai qu'alors plus rien ne vaut [...] Nous retiendrons ceci, que la syncope ainsi radicalisée signifie la transgression et le franchissement²⁶⁵". Une

²⁶⁵ Catherine Clément, ouvrage cité, p.218.



223 Ronan et Erwan Bouroullec, *Vegetal chair*, édité par Vitra, 2009.

localité hors de tout, qui emporte ce qui la précède et la succède, hors des contraintes du monde. C'est-à-dire un temps suspendu ou en levée qui, par son surgissement, brouille les pistes. Un état second du réel se dessine dans la syncope. Un outrepassement, un éclatement des limites est en jeu par ce renforcement du monde. Un double du monde y apparaît en creux. Et, "en creux", c'est le moins qu'on puisse dire à la rencontre de la *Cinderella Table* de Jeroen Verhoeven pour Demakersvan. Qu'y a-t-il à voir ? Une table absentée, syncopée. Un vide trace les contours du meuble. Il apparaît dans une cavité. *Cinderella* est une peau de bois. Elle esquisse un drapé sur une face et, sur les deux autres, les silhouettes de deux meubles, qui ne sont pas des tables. Le plus surprenant, c'est que la table n'existe pas. Ou plutôt, elle apparaît mais dans le vide qui s'insinue au cœur du matériau. La table est le vide délimité par la membrane qui s'étire entre deux tracés de meubles hétérogènes. La peau de bois marque le contour, matérialise l'espace vide et donne une consistance à l'absence. La table n'est pas la table mais son contour. Elle est la cavité entre les lamelles de bois. *Cinderella* est un mirage. Elle n'est pas ce qu'on croit. On la voit là où n'est pas. On la considère par son absence, par le vide qu'elle creuse dans notre



224 Jeroen Verhoeven, *Cinderella Table*, édité par Demakersvan, Pays Bas, 2005.

réalité. La *Cinderella* est une *schize*. Elle transgresse les principes de la réalité. Elle n'est que dans son absence. Elle s'évanouit dans une sorte d'expulsion de la réalité, une suspension de la table hors d'elle-même.

Le problème posé par la *Cinderella* réside aussi dans le fait que le designer a emprunté les traits d'une console de style Régence et d'une commode XVIII^{ème}, pour les soumettre au logiciel de CAO "Cinderella", combinant des outils de morphing et de découpe. La table s'esquisse dans l'écart que le logiciel comble ou étire entre les tracés. Le meuble s'extrait d'un vide numérique. L'intervention de la CAO (Conception Assistée par Ordinateur) dans le champ du design pose le problème de la localité d'apparition de l'objet. Où est la *Cinderella*? Elle est dans un vide. Elle est, mais en creux. L'objet issu de la CAO apparaît dans l'étendue cybernétique où se déploie sa modélisation. La *Cinderella* surgit au cœur d'une cyber-étendue n'a pas une réalité matérielle. C'est une localité abstraite, immatérielle peuplée de mathématiques.

Les meubles de la collection *Solid* de Patrick Jouin se trouvent dans ce même cas de figure. Ce sont des calculs informatiques qui vont passer au travers de la machine à stéréolithographie pour prendre matière. La chaise *Solid* est un tracé numérique qui apparaît dans notre monde. Elle matérialise un enchevêtrement de lignes qui n'ont pour seule origine : la matrice informatique. La chaise est purement virtuelle de par son origine de conception. Elle naît dans un logiciel de modélisation 3D. Les *Solid* semblent apparaître dans la *schize* qui se creuse entre le réel et le virtuel de la 3D. Ils sont entre le vide de l'écran de l'ordinateur et leur projection dans de la matière. Les *Solid* sont la faille qui se glisse entre leur réalité matérielle et l'immatérialité écranique.



225 Patrick Jouin, *Solid*, Fabriqué par MGX, France, 2004.

"L'emploi de la stéréolithographie nous permet ici la fabrication d'objets qu'un procédé de moulage n'autorisait pas : il donne à envisager [...] une liberté de création nouvelle, notamment par l'affranchissement à l'égard de cette contrainte particulière²⁶⁶".

La faille semble résider au cœur du procédé de stéréolithographie, la localité se constituant en tant qu'entre-deux, zone d'affranchissement entre virtuel et réel. Une nouvelle couche de réalité se construit lorsque la *schize* abolit les limites et dépasse tout principe de réalité. Le fantasme de l'objet est écranique. Il se monte dans les circuits du logiciel. Le procédé de stéréolithographie est la *schize* où s'engouffrent ce fantasme numérique et les contraintes techniques propres à la réalité de la matière.

Elle est la fissure fertile qui s'établit entre rêve et réalité. Elle est le lieu de l'objet. "Elle s'inscrit dans le cadre général d'une immédiateté générale de la

²⁶⁶ Présentation du projet *Solid* sur le site internet de Patrick Jouin : www.patrickjouin.com.

matérialisation : entre le moment de l'idée – autrefois d'un simple présage, lointain fantôme de la chose – et le moment de la présence tridimensionnelle de l'objet, le temps rétrécit. Il n'impliquera bientôt personne, hors le designer et la machine : la démarche conceptuelle se trouve immédiatement articulée à l'outil de production²⁶⁷". Dans cette frontière entre le cyber espace et notre monde, l'objet fantasmé prend corps. S'asseoir sur une chaise *Solid*, c'est se reposer sur la brèche entre réalité et rêve. L'objet-*schize* est une percée entre l'imaginaire et la réalité. Une localité de co-présence d'un désir d'objet et de sa matérialisation. Elle est une articulation qui fait le lien entre la pensée du designer et notre monde. La *schize* est le lieu où se construit le rêve de l'objet.



226 Extraction des pièces de la série *Solid* des machines à stéréolithographie.

²⁶⁷ *Idem.*

De la fiction à la fonction, production de réel...

Dans la schize, il y a un rêve d'objet et un objet rêvé qui prennent forme, qui se matérialisent. L'objet est une percée, c'est-à-dire une faille opérant un passage entre imaginaire et réel. Il est un passage d'un réel fictif vers un réel concret ou matériel. Il est une brèche au sein de laquelle la fiction, la projection du designer, et le réel entrent en relation et se mettent à communiquer. Il ne s'agit, ici, aucunement de distinguer ou d'opposer deux états de réalité qui seraient : d'un côté la fiction et de l'autre le réel. Cette distinction serait vaine, comme l'a si bien dit Godard : "Tous les grands films de fiction tendent au documentaire, comme tous les grands documentaires tendent à la fiction. [...] Et qui opte à fond pour l'un trouve nécessairement l'autre au bout du chemin²⁶⁸". L'objet en tant que rupture n'est pas là pour briser ou anéantir le réel mais, pour l'interroger et engendrer un renouvellement des relations que l'utilisateur ou le spectateur entretient avec le monde. Les relations qui s'établissent entre fiction et réel

²⁶⁸ Jean-Luc Godard, *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard*, Paris, Éditions de l'Etoile, 1985, p.144.

semblent se placer du côté de la production de versions alternatives au réel.

L'objet est la rupture où germe le rêve du designer aux dépens de notre monde. Une rupture par laquelle sa projection prend consistance.

"La rupture n'est pas entre la fiction et la réalité, mais dans le nouveau mode de récit qui les affecte toutes deux²⁶⁹".

L'objet s'impose en tant que "nouveau mode de récit". Il se déploie entre un bord fictionnel et un bord réel. Il est un espace entre-deux, un espace frontalier qui flirte avec ces deux états de réalité. C'est à la frontière, toujours à la frontière entre deux bords, que les choses se jouent. Ce "nouveau mode de récit" de l'objet semble se constituer en tant que frontière poreuse entre réel et fiction. Il n'est ni de la fiction pure, ni du réel pur, mais à double face. À la confluence des deux, il ne les mélange pas mais, les fait communiquer.

La rupture opérée par le "nouveau mode de récit" de l'objet est un troisième état de réalité qui s'établit au

²⁶⁹ Gilles Deleuze, *Cinéma 2 – L'image-temps*, ouvrage cité, p.195.

milieu. Sans être l'un ou l'autre, c'est une relation, une autre façon d'appréhender le réel qui s'impose. Le sofa *Enveloppe* d'Inga Sempé, semble s'établir sur le lien entre la réalité du canapé et d'éventuels scénarios de repos. Il s'agit d'un canapé. Mais, celui-ci propose un peu plus qu'un traditionnel lieu de réconfort ou de lecture dans lequel on s'assied uniquement. Le dossier d'*Enveloppe* est un seul et unique grand coussin dont les extrémités



peuvent se replier sur et autour de son usager. Ce dernier n'a plus affaire à un banal canapé mais, à une sorte de cellule protectrice, un cocon dans lequel il va pouvoir se lover. En se parant d'un coussin douillet, voire même d'une couette, ce canapé se fait entre-deux ouvrant sur des relations inédites entre le séjour et la chambre. L'utilisateur a le loisir de s'envelopper, de s'inventer de nouvelles façons de se reposer. Une sieste



227 Inga Sempé, *Enveloppe*, canapé édité par LK Hjelle, Norvège, 2009.

confortable, des scénarios de "cocooning" se proposent au-delà du meuble. Il crée un passage vers un état renouvelé de la réalité. Il introduit des fictions de quiétude. Inga Sempé ouvre de nouveaux scénarios, une troisième version du réel se révèle au sein du salon. Celui qui entre en contact avec *Enveloppe* va se mettre à scénariser, à fictionner sa relation au repos, composer lui-même son moment de détente.

C'est un autre réel qui se développe dans la rencontre entre réel et fiction. Une nouvelle version du monde se compose. Le "nouveau mode de récit" établit par l'objet semble être un équivalent du "ET" que nous avons évoqué un peu plus tôt. "Le ET comme extra-être, inter-être²⁷⁰". L'objet s'impose entre, tout en initiant des relations externes à ce qu'il met en proximité. Il remet en question la limite qui se dessine entre réel et fiction. Il extrait le réel de sa réalité et la fiction de sa fictionnalité. Au milieu, une nouvelle scène s'érige sous l'influence du "ET". Un scénario qui n'est ni rattachable à de la fiction ni à du réel, mais qui les fait fonctionner ensemble. Il fait communiquer les deux bords. Il produit un arrangement. Il y a production de réel, production d'un

double. C'est un réel alternatif, qui alterne et se joue entre illusion de réel et réel concret. C'est dans cet alternat que se construisent de nouvelles couches de réel, d'autres versants du monde. L'objet est un mouvement qui emporte réel et fiction dans une nouvelle direction. Il creuse un nouvel espace d'expression, un nouvel état de réalité à mi-chemin. Notre *Cruiser basket* se produit à la croisée de la cuisine



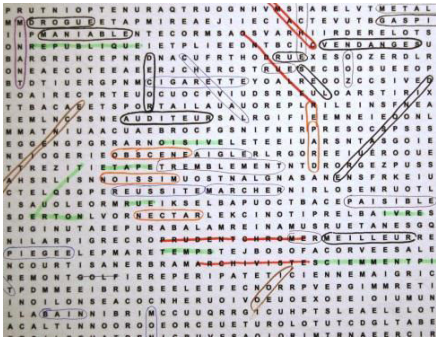
228 *Cruiser Basket*.

²⁷⁰ Claire Parnet et Gilles Deleuze, *Dialogues*, ouvrage cité, p.71.

et du voyage. Il est à mi-chemin, entre le panier de cocotte-minute et le glissement occasionné par les roulettes faisant office de pieds. Il produit une ligne, ligne de fuite, un lieu de passage entraînant le regardeur ou usager dans une réalité intermédiaire, un réel fictionné. Il est producteur d'une autre réalité où, la passoire métallique propre à la préparation culinaire s'ouvre sur de nouveaux itinéraires relationnels. Le panier de cocotte n'est plus uniquement rattaché à la suspension des légumes au-dessus de la vapeur. Il sort de la cuisine. Il devient élément mobile, plat roulant... initiateur de jeux. Le panier à roulettes se fait moyen de transport. Il véhicule les fruits et autres babioles qu'il contient. Il véhicule aussi de nouveaux gestes, de nouvelles modalités relationnelles. Il fait fictionner le réel et se réaliser la fiction. Il impose au réel une autre façon de se raconter. Les fruits se feraient voyageurs traversant les plaines de nos tables. Dans le cadre du cinéma, comme du design, entre réel et fiction, il y a un scénario qui se déploie. Un scénario se compose en tirant des fils entre les deux bords. Il serait une sorte de suture faisant fonctionner ensemble réel fictif et réel effectif. Il ne les mélange pas, ne les fusionne pas. Il est une zone de conciliation permettant de surmonter l'intolérable

proximité entre possible et impossible. Le scénario semble s'opérer dans un processus de cicatrisation de la fracture entre ces deux états de réalité. Il invente des solutions surmontant l'inconcevable.

Par l'objet, une projection ou un rêve se creuse un accès au monde, par le centre. Il ouvre de nouvelles relations au monde. L'objet joue ou rejoue le réel sous de nouvelles modalités au travers de l'espace fictionnel qu'il ouvre. Il abolit les différends qui les séparent au profit de nouvelles alternatives. Un nouveau mode relationnel s'établit entre ceux que tout semblait, jusque-là, opposer. La ligne de fuite de cette réalité intermédiaire passe entre les bords, imposant à son passage une nouvelle lecture, nouvelle pensée du monde. Des gestuelles et usages sont à inventer ou réinventer par celui qui se confronte à l'objet. Il impose de nouvelles règles au cœur de notre monde. Les *Wallpaper Games* des 5,5 Designers sont producteurs d'un espace fictionnel qui prend lieu et place dans le réel : le rêve devient réalité. Ce sont des jeux de mots cachés et des labyrinthes, semblables à ceux des cahiers de jeux ou de la fin des journaux, qui composent les motifs du papier-peint. Ceux-ci appellent à les décrypter, à les réaliser. On ne peut résister à tracer des chemins dans les sillons du



labyrinthe ou à entourer les mots dissimulés parmi les lettres. L'usager se met à dépasser l'interdit d'écrire sur les murs. Le rêve réprimé de tout enfant s'ouvre enfin par la proposition des 5,5 Designers. Ce qui n'était qu'imaginaire se propose réellement. Le rêve s'ancre dans le réel, prend forme. Le rêve s'actualise en la matière.



229 5,5 Designers, *Wallpaper Games*, édité par Lutece Gpfb, 2006.

"On ne sait plus ce qui est imaginaire ou réel [...] non pas qu'on les confonde, mais parce qu'on a pas à le savoir et qu'il n'y a même plus lieu de se le demander. C'est comme si le réel et l'imaginaire couraient l'un derrière l'autre, se réfléchissaient l'un dans l'autre, autour d'un point d'indiscernabilité [...] L'imaginaire et le réel deviennent indiscernables²⁷¹".

Le design produit des localités intermédiaires fictionnant le réel. Le designer ne produit pas vraiment des objets, mais des zones doublement imprégnées

²⁷¹ Gilles Deleuze, *Cinéma 2 – L'image-temps*, op.cit., p.15.

d'imaginaire et de réel. Il joue avec la frontière qui s'insinue entre les deux. Il la déplace toujours un peu plus loin, jusqu'à la rendre insaisissable.

Nos petits aliments de dinette en plastique, lorsqu'ils se dotent de fermetures Éclair, glissent cette limite entre réel et fiction. La série *La Marchande* perturbe nos repères en gommant la distance entre le territoire enfantin et celui de la bagagerie. C'est dans un souci d'efficacité de conciliation entre réel et imaginaire que nous portons une attention particulière à la finition de nos objets lors de leur réalisation. La couture se doit d'être parfaite et propre pour se faire oublier, être indiscernable. Elle doit être la plus invisible possible, pour se manifester en tant que point d'indistinction : faire perdre tout discernement de la frontière entre le statut de jouet qu'ils ne sont plus, et celui d'article de maroquinerie qu'ils ne sont pas tout à fait. Plus jouet, ni déjà porte-monnaie. L'objet construit un monde à deux faces. Il s'articule entre une image-virtuelle et une image-actuelle. "L'objet réel se réfléchit dans une image en miroir comme dans l'objet virtuel qui, de son côté et en même temps, enveloppe ou réfléchit le réel : il y a



230 *La Marchande*.

"coalescence" entre les deux. Il y a formation d'une image biface, actuelle *et* virtuelle²⁷²". Notre porte-monnaie, se verra toujours marqué de l'image virtuelle du jouet qu'il n'est plus. La virtualité du jeu de l'enfant prend toute sa réalité, se concrétise dans le porte-monnaie. Les deux bords s'actualisent en glissant la limite vers l'activité mercantile au sein d'une épicerie. Il y a une communication incessante entre l'imaginaire du jeu enfantin, c'est-à-dire des images de l'ordre du

²⁷² Idem, p.92-93.

souvenir et du rêve qui viennent se reposer sur la réalité de celui que nous manipulons. L'objet s'actualise entre deux virtualités. Il se concrétise dans un échange d'images virtuelles, de nuées d'images externes qu'il véhicule ou d'idées qu'il suscite. L'objet est une zone d'incertitude face au monde perçu et éprouvé par l'utilisateur. Pour reprendre l'exemple de notre *Marchande*, le jouet est virtuellement un porte-monnaie, et la petite bourse est virtuellement un légume de dinette. Ils ne cessent de s'échanger autour de ce point d'indiscernabilité. Un point de réversibilité s'esquisserait entre deux temporalités, deux temps en différé. Le jeu s'actualise dans une activité commerciale, et l'acte d'achat avec un poulet ou un épi de maïs en plastique prend un air amusé de scénette entre bambins. Il impose un jeu entre le réel et un double irréel qui altère et perturbe notre perception du monde. " Le réel et l'irréel sont toujours distincts, mais la distinction des deux n'est pas toujours discernable : il y a faux lorsque la distinction du réel et de l'irréel n'est plus discernable. Mais justement, quand il y a faux, le vrai à son tour n'est plus décidable. Le faux n'est pas une erreur ou une

confusion, mais une puissance qui rend le vrai indécidable²⁷³". Tout à coup, l'usager ne sait plus. C'est là, que l'objet produit du réel. Là, qu'il renverse le réel en le faisant fictionner réellement. L'objet s'infiltré en tant qu'événement surprenant. Il interfère dans nos rapports au monde. La frontière est remise en question par l'intégration d'irrationnel au réel. Il y a production de réel, d'un autre réel, un outre-monde.

L'objet est dans un consensus entre réel et irréel, entre actuel et virtuel. Il semblerait s'exprimer dans un accord entre vrai et faux, dans une remise en question de la véracité du monde dans lequel nous évoluons quotidiennement. Un accord entre-deux repousse la limite imposée par l'ordinaire. Imposer un point d'indécidabilité du vrai et du faux, c'est produire une sortie du banal. C'est proposer un regard alternatif, un angle d'approche autre de notre entour. *Dadada* est l'ouverture d'un regard, d'un angle de vue renouvelant la relation communément admise entre l'utilisateur et la chaise. Philippe Starck remet en question et repousse les limites relationnelles à l'assise. Il les dissout. Parce que "souvent, à table, on s'ennuie [...] On est sur des

²⁷³ Gilles Deleuze, *Pourparlers 1972-1990*, ouvrage cité, p.93.



231 Philippe Starck, *Dadada*, tabouret édité par XO, 1993.

chaises qui ont quatre pieds et, quand on veut se balancer sur deux pieds, on se fait engueuler ou par sa mère ou par sa femme : il paraît que ça ne se fait pas [...] Moi, je pense, pourtant, que c'est drôle de se balancer à table et, pour nous ou pour les enfants, je trouve que quand on se balance à table tout d'un coup, il y a de la dynamique²⁷⁴". Starck cherche ici à ouvrir un espace de réalisation de l'interdit, de son dépassement. Il ne crée pas de confusion entre la réalité de la chaise et son rêve de mouvement. Il les fait juste fonctionner ensemble, les fait échanger. Le designer propose un angle de vue différent du commun. Lorsqu'un convive s'assied sur cette selle en plastique et se met à se balancer, c'est l'imaginaire du cheval à bascule qui s'active au cœur du salon ou autour de la table. Le rêve du designer s'infiltré dans la réalité, introduisant un point de correspondance ou d'indiscernabilité entre réel et virtuel. C'est un point de transgression vers une nouvelle branche de réel. Un nouveau et tout autre scénario autour du repas s'impose.

²⁷⁴ Philippe Starck, *Starck Explications*, ouvrage cité, p.238.

"Le designer est un inventeur de scénarios et stratégies. Ainsi, le projet doit s'exercer sur les territoires de l'imaginaire, créer de nouveaux récits, de nouvelles fictions, qui viendront augmenter l'épaisseur du réel²⁷⁵".

Le designer ouvre des voies d'accès, d'insertion de rêves dans ce réel trop réel pour être encore surprenant. Il met le réel au défi de son excès de réalité. La force du designer serait dans sa remise en question du quotidien en produisant des points de réversibilité entre imaginaire et réalité. Le designer est inducteur d'une nouvelle dynamique au sein de notre environnement, par subversion de l'ordre établi. Il semble se définir en tant que scénariste du réel, introduisant de nouvelles expériences du monde. Le designer est un perturbateur de l'ordre établi. Il fait apparaître de nouvelles lignes. Il fait avancer le réel. Il impose son rêve, et introduit par ce biais un rapport alternatif entre utilisateur et objet. La fonction du designer se dessine du côté de la production de réalités.

²⁷⁵ Andrea Branzi, *La Casa Calda*, Paris, Éditions de l'Equerre, 1985.

Ce serait, pour être plus exact, une nouvelle façon de raconter et d'entrer en contact avec le monde. "Les designers passent par leur langage pour formuler des questions, inspirer et provoquer, pour transporter notre imagination dans des mondes parallèles mais envisageables²⁷⁶". Designer réduit l'écart qui sépare réel et irréel en proposant des espaces fictionnalisant notre monde. Il ouvre un voyage dans une réalité parallèle, un monde à peine décalé. Il fait bifurquer le réel vers ses potentialités. Il fait bricoler notre monde en lui imposant de nouveaux principes. Les frères Bouroullec produisent un quelque chose étrange, à mi-lieu entre construction naturelle et artificielle lorsqu'ils envahissent un espace avec leurs modules *Algues*. On ne sait pas vraiment où on se situe lorsqu'on rencontre un rideau construit à partir de ces petits branchages de plastique. Ni-vraiment espace terrestre, ni vraiment espace sous-marin, c'est autre chose, ou plutôt "autre lieu" qui se dessine. Des rideaux d'algues marines envahissent les airs de nos bâtiments, et les lieux se meuvent en cités englouties en se parant de voilages aquatiques. Les deux designers

²⁷⁶ Antony Dunne et Fiona Raby, "Between Reality and the Impossible", essai publié dans : *Catalogue de la Biennale Internationale du Design*, Saint Etienne, Éditions de la Cité du Design, 2010, p.131.



232 E. et R. Bouroullec, *Algues*, module en polyamide injectée édité par Vitra, Suisse, 2004.

montent de toute pièce une nouvelle couche de réel. Ils produisent une réalité augmentée : fiction du réel ou de réel fictionnant... Ils font apparaître une zone doublement imprégnée. L'objet plonge son récepteur dans une perte de discernement entre les pôles du réel et de l'irréel. Il impose un dialogue productif d'étirements donnant naissance à des territoires imaginaires. L'objet est celui qui fait articulation entre imaginaire et réel. Il contamine le réel du rêve dont il est porteur. "Le regard imaginaire fait du réel quelque chose d'imaginaire, en même temps qu'il devient réel à son tour et nous redonne de la réalité²⁷⁷". L'utilisateur ne peut opérer un choix quant à cette scène qui se déploie devant lui. Il est pris au piège tendu par ces deux règnes. L'objet court-circuite tout en étant producteur de nouveaux itinéraires. Il semble que les membranes créées avec les *Algues*, soient aux prises d'un mouvement commun au réel et à la fiction vers l'émergence d'une réalité relancée par de l'imaginaire. Ce mouvement est une percée entre les deux étendues. L'objet est une localité de confluence, d'engouffrement de flux d'imaginaire dans le banal. Le rêve du designer s'infiltré dans notre monde. Il fait

²⁷⁷ G. Deleuze, *Cinéma 2 – L'image-temps*, ouvrage cité, p.17.

bouger les frontières. L'infiltration du rêve fait muter le réel communément admis, le relance. Il s'agit d'un regard alternatif qui redonne de la puissance à la réalité.

Nous pouvons peut-être percevoir ici une des fonctions de l'objet. Il aurait pour rôle, non plus de remplir un service mais, de réinventer nos relations au monde. Il serait dans une interprétation du réel. Une interprétation du monde est à entendre sous l'angle de la création d'un double interférant la ligne du quotidien. Une interprétation implique l'intervention d'un intermédiaire. L'objet est médiateur entre le réel et l'utilisateur. C'est à travers lui que nous rencontrons le monde. Ça passe par lui. Il oriente le réel de son regard. Toute interprétation passe par le filtrage, l'imposition de l'angle de vue de l'interprète. L'usager ou spectateur se doit d'acquiescer de la vision qui s'impose à lui au travers de l'objet. Ce n'est pas du réel simple mais un réel composé, feuilleté. Une réalité additionnée d'une version orientée, c'est une réalité altérée par ce filtrage.

Bärenjäger, la peau d'ours de Lise Lefebvre semble se positionner dans l'interprétation d'une dépouille d'ours utilisée en tant que carpeste. Mais, celle-ci impose une nouvelle orientation à la descente de lit : elle n'est pas faite d'une réelle peau d'animal. L'image



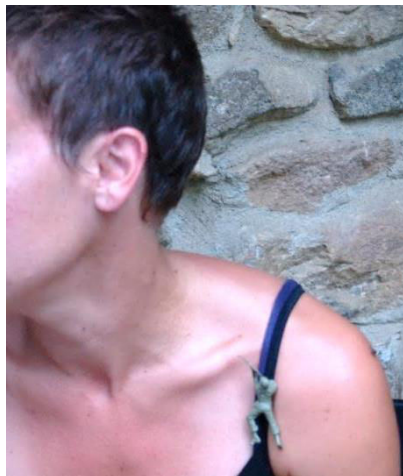
233 Lise Lefebvre, *Bärenjäger*, peau d'ours éditée par le studio Lise Lefebvre, Amsterdam.

traditionnelle du trophée gisant au sol est revisitée, réinterprétée par un double décalé en un épais lainage brodé, et à la gueule dorée. Entre l'univers de la chasse et la tradition du tapis persan en laine, l'utilisateur de cette peau d'ours est embarqué dans un univers imaginaire et un peu kitsch, conciliant deux réalités antinomiques. La dépouille de l'animal renoue avec l'art du tapissier, et le tapis se prend pour un trophée de chasse. L'objet, au milieu, compose sa propre version. Il impose une nouvelle feuille de réel, comme un nouveau calque chargé d'imaginaire qui viendrait se déposer sur le monde. Le calque altère et renouvelle le regard de celui qui s'y confronte. L'utilisateur appréhende le réel à travers un filtre enfantin imposant des interférences avec sa propre image de la peau de bête. Le récepteur participe au rêve que le designer inocule dans le réel par le biais de l'objet. Le calque impose des distorsions du réel, des étirements vers un double altéré. Ce parasitage de l'ordre des choses, ou du banal, renouvelle le regard, souvent dénigrant, porté sur les pelages utilisés en tapis. La designer interroge les relations virtuelles qui s'établissent entre ces deux réalités de couverture du sol dans nos intérieurs. Il s'agit d'ouvrir sur diverses facettes

dont recèle le monde, sur ses lignes cachées. Un calque agit en filtre révélateur de notre monde.

Le calque imaginaire instaure des liens inédits entre différentes couches, divers territoires de notre monde. Il est producteur de variantes du réel ordinairement admis. "Le réel n'émerge à la réalité que lorsqu'il est tissé d'imaginaire, qui le solidifie, lui donne consistance et épaisseur²⁷⁸". Entre réel et imaginaire, une version alternative de notre environnement monte. L'objet extrait le quotidien de sa quotidienneté. Il le densifie par un décalage de l'angle de vue sur le monde qui vient feuilleter notre entour. Il semble que ce soit par l'application de filtres imaginaires à la surface du réel que nos *Brochadioptres*, ou nos bijoux *Sentinelles*, imposent leurs décadrages. Ils établissent leur espace d'intervention entre l'univers du bijou et ceux du cyclisme ou du jouet de plastique. Entre, une guerre en miniature se met place. Les bouts de vélo vadrouillent sur nos corps. Les éléments que nous semblions si bien connaître prennent leur autonomie. Ils s'émancipent, dépassent leurs limites pour flirter avec un irréel. Ils se

²⁷⁸ Edgar Morin., *Le cinéma ou l'homme imaginaire. Essai d'anthropologie*, Paris, Éditions de Minuit, 1956.



234 Sentinelle et Brochadioptres.



rebellent. Les petits soldats nous mettent en joue, nous forçant à une autre réalité. L'imaginaire défie le banal. L'irréel enfantin accède au réel. C'est une percée par laquelle un monde rêvé se diffuse et épaissit nos relations aux choses. Les objets imposent leur redécouverte, se battent pour imposer des itinéraires relationnels insoupçonnés. Ils provoquent l'ordinaire. Le réel se dévoilerait par l'infiltration d'imaginaires faisant apparaître des scénarios hors du quotidien. Il provoque des expériences nouvelles de notre entour. Le designer n'éloigne pas du réel, au contraire, il resserre et envoie le manipulateur au plus proche du réel. Une nouvelle expérience permet d'entrer en contact avec le monde. Elle force la découverte, la re-découverte de ce que nous croyons déjà connaître. L'objet est un *faire-voir-autrement* du réel. Ce *faire-voir-autrement* redonne de l'épaisseur au réel en le doublant d'un regard décalé. Il l'augmente, le fait gonfler vers un extra-ordinaire, un plus que banal. Il est au-delà de l'ordinaire. Il ouvre un regard double, oscillant entre le commun et son outrepassement. Lorsque ce doublage s'active, l'utilisateur se trouve ré-impliqué dans le monde dans lequel il évolue.

"L'imaginaire, ce n'est pas l'irréel, mais l'indiscernabilité du réel et de l'irréel²⁷⁹". L'objet est une *schize* entre réel et irréel. Il porterait l'imaginaire qui fait communiquer les deux bords. Il établit une porosité entre réel et irréel. L'imaginaire parasite l'ordre établi en se plaquant sur notre entour. L'objet, en son sens d'*objectum*, altère la ligne du banal par la rupture qu'il met en place. Il rend insaisissable la démarcation entre fictif et effectif. L'*objectum* serait un point d'indiscernabilité, un imaginaire qui vient faire bifurquer la réalité dans laquelle nous évoluons vers une variante. Notre *Canbag* provoque un déplacement, un décalage du cadre communément admis à la réalité de la conserve. Il outrepassa sa quotidienneté. Le design poserait un calque imaginaire sur le monde. Il ferait perdre un peu de notre discernement face au réel. Le contact du récepteur avec ce sac introduit du trouble dans sa relation au monde. Plus une conserve, ni vraiment un sac à main. L'objet est une zone de flou qui force son récepteur à un regard décalé de sur le monde.

L'objet est un secteur d'incertitude contraignant l'utilisateur à développer un regard neuf sur son

²⁷⁹ Gilles Deleuze, *Pourparlers 1972-1990*, op.cit., p.93.



235 *CanBag*.

quotidien. La fiction, le scénario ouvre une sur-prise du réel. L'utilisateur prend deux fois la boîte métallique : sous l'angle de l'alimentaire et sous celui de la maroquinerie. À mi-chemin du supermarché et de l'accessoire de mode, l'utilisateur trouve un espace relationnel imaginaire, où il invente des gestes et usages inédit autour de la conserve. L'objet force un contact avec le réel.

Le designer serait créateur non plus d'objets, mais de points d'échange entre réel et fiction, entre l'utilisateur et le monde. Il produit des points d'interférence entre l'imaginaire du récepteur et son environnement. Le point d'indiscernabilité, de réversibilité du réel serait un point d'interférence entre événements, entre des scénarios hétérogènes de notre monde. L'objet serait un pivot alternant réel et fiction. L'objet serait pour le designer, un alter égo du viseur de la caméra des documentaires de Jean Rouch. Un moyen d'entrer dans le monde, de l'infiltrer pour le remettre en jeu. Jean Rouch "filme l'interférence du tournage et de la réalité (des situations, des acteurs) dans laquelle il s'inscrit et qu'il transforme. Le film devient une entremise et une mise en jeu plutôt qu'une mise en

scène²⁸⁰". Le designer mettrait le réel en jeu plus qu'il ne le met en scène, par l'infiltration de rapports inédits entre le monde et son usager. Mettre le réel en jeu serait de proposer un nouveau point de vue sur celui-ci, décloisonnant fictif et effectif. Il produit des entrées permettant de se réappropriier notre entour sous un angle neuf.

Ce n'est pas tant l'objet que son utilisateur qui fictionne. L'objet propose un espace fictionnel, mais il n'en est pas le réalisateur. L'utilisateur fictionne lorsqu'il expérimente sa relation à l'objet. Il fait fictionner l'objet. Il fait entrer l'objet dans son propre espace. C'est l'usager, et seulement lui, qui crée le nouveau récit en lieu et place du réel. C'est dans l'échange entre l'objet et son récepteur que le réel se met à fictionner et franchit la frontière. Le designer propose un récit. Il propose à l'utilisateur d'entrer dans son rêve, de participer au développement de sa projection. L'utilisateur ou consommateur est un acteur de la fiction ouverte par l'objet. Il participe à son développement.

²⁸⁰ François Niney, *Le documentaire et ses faux-semblants*, Paris, Éditions Klincksieck, 2009, p.174.

Le problème dans les pratiques de design qui attirent notre attention, comme dans le cinéma, est qu'il aurait nécessairement adhésion pour que la fiction se déroule. Le récepteur doit acquiescer du nouveau récit de l'objet. Il doit prendre part au rêve qu'il porte, y participer pour que la fiction prenne effet et se déroule. C'est par son entrée dans le rêve que le récepteur active cette fiction où l'objet prendra consistance et existera en tant qu'objet. Les projets *Do Frame* et *Do scratch*, proposés par Martí Guixé pour la série *Do-Create* de Droog Design, sont parmi les exemples des plus efficaces de cette nécessaire implication de l'utilisateur dans la révélation de l'espace fictionnel de l'objet. Du ruban adhésif imprimé "façon moulures dorées" à dérouler pour encadrer ses précieuses images, ou un luminaire noir que le propriétaire devra gratter selon son inspiration pour accéder à la lumière. Le traditionnel cadre n'existe pas plus que la lampe. L'un comme l'autre ne demandent qu'à être déployés ou égratignés, pour s'emparer de leur vie latente d'objet. L'objet se réalise en tant qu'objet dans ses rapports avec le manipulateur. "Dans le projet *Do-Create* le consommateur est invité à interagir et jouer, et ainsi influencer le design. Vous achetez une expérience : c'est ce vous faites à l'objet



236 Martí Guixé, *Do scratch* et *Do frame*, projets *Do create* pour Droog Design, édité par KasselsKramer, Amsterdam, Hollande, 2000.

ou ce que l'objet vous fait qui compte²⁸¹". Ce n'est que par l'acte réalisateur de leurs détenteurs que le cadre ou l'éclairage vont apparaître. L'utilisateur endosse ici le rôle du designer. On ne s'encombre plus d'un cadre, on le déroule. On ne choisit plus un luminaire, on l'invente soi-même en grattant sa surface. L'objet est dans une expérimentation renouvelante du réel. L'utilisateur est le créateur qui produit lui-même son objet. Il modèle les éléments selon son propre rêve. Il adapte l'objet à l'émergence de son désir de réalité. Ici, l'utilisateur serait acteur de sa fiction, de sa version du réel. L'usager intègre l'objet au rêve qu'il développe autour de lui. Celui qui s'opposait à son quotidien devient celui qui accompagne et provoque la production de réel. Lorsqu'il manipule et découvre l'objet, l'utilisateur s'approprie la projection et le rêve du designer, il les fait passer dans le réel. Il est réalisateur de la fiction proposée par l'objet.

²⁸¹ Présentation du projet *Do-Create*, www.drooglab.com/projects/collaborations/do-create/ (Je traduis).

Tant qu'un manipulateur ne relationne pas avec lui, il n'y a pas d'objet, ou plutôt l'objet n'est pas encore objet. L'objet objecte. Il se réalise dans son rôle d'objecteur, dès lors qu'il est pris dans une relation avec un usager. L'objet est dépendant d'un opérateur pour diffuser la fiction qu'il contient. Le banc *Come a little bit closer* de Nina Farkache, composé de disques qui glissent sur des billes de verre, objecte la ligne ordinaire du réel. Il propose d'entrer dans un scénario de rapprochement. Sa version du banc ne peut se réaliser que si un usager, ou au mieux plusieurs acceptent de se reposer sur lui. Alors, l'expérience de s'asseoir sur les petits plateaux flottants et mobiles s'active : "s'asseoir devient un jeu, qui peut mettre les gens en contact²⁸²". S'il n'est pas manipulé et expérimenté, ce banc demeure imaginaire. Il reste dans le flux qui passe entre lui et l'œil de son récepteur. Le réel reste inconnu jusqu'au moment où le récepteur devient acteur et expérimente son épaisseur. L'objet est une réalité inatteignable tant qu'il n'est pas éprouvé. Le banc ne met pas les gens en contact, tant que ceux-ci ne s'assoient pas sur les assiettes

²⁸² Ed van Hinte, *Simply Droog - Version française 10+3ans*, ouvrage cité, p.135.

rapprocheuses. Il ne se dévoile pas, tant qu'un manipulateur ne s'est pas mis à l'épreuve de sa matérialité. C'est par l'expérimentation physique que l'objet devient réel. Dans la relation et l'expérience, l'objet cède, il raconte ce qu'il cache. Il se met à raconter cette autre réalité qu'il renferme. L'expérience le fait glisser de son irréalité vers sa réalité. L'acte de manipulation, d'utilisation... C'est-à-dire, la confrontation à l'objet fait sa réalisation. L'objet trouve son existence dans ses rapports avec l'utilisateur, qui active la porosité entre fictif et effectif. Le calque imaginaire du designer fait corps avec le réel. Notre monde mute, fictionne au cœur de la relation objet/utilisateur.

Un objet, pour être objet, doit s'opposer au quotidien de son détenteur. Il n'a plus pour fonction de lui servir uniquement à accomplir une mission précise et prolonger sa réalité. Il doit rejoindre son étymologie d'*objectum* : celui qui se place devant, se jette en travers de notre monde, bricolant notre cheminement dans le réel. L'objet n'est plus utile, ou son utilité s'est déplacée. Il sert à tout autre chose. Il se doit d'interroger notre relation au réel en proposant des expériences nouvelles.



237 Nina Farkache, *Come a little bit closer*, édité par Droog BV, Amsterdam, Hollande, 2001.

L'objet passe d'une fonction utile à une fonction fictionnelle et expérimentale. Peut-être même, pourrait-on parler de fonction subversive par les scénarii qu'il met en place dans notre quotidien. Une version qui soulève le réel par le dessous, et opère un renversement.

Chez Morrison, utilisateur et objet entretiennent des relations Super Normales. Les objets de Jasper Morrison visent à atteindre la Super Normalité. Il n'est pas question d'originalité visuelle ou d'usages exceptionnels. Ce designer cherche avant tout à favoriser une relation Super Normale : un contact harmonieux, complice et évident entre l'utilisateur et son objet. L'objet Super Normal vise à se rapprocher au plus près de la réalité attendue par son usager, voire même d'anticiper une relation plus en accord avec ses besoins quotidiens. Ils s'épousent mutuellement, l'échange se fait dans un usage évident : il n'y a pas de rapport de force.

La chaise HAL "est un clin d'œil à l'œuvre de Stanley Kubrick et à son superordinateur de bord. Mais, si à l'image de sa référence filmique, HAL est au service des humains, il en diffère cependant en se montrant toujours bien disposé envers eux. Il s'adapte de manière flexible à de nouvelles situations, anticipant tous les besoins et toutes les envies²⁸³".

²⁸³ Présentation de HAL dans *Fiction - The Home Collection*, catalogue 2012 des Éditions Vitra, Florian Böhm Office, Munich, Allemagne, 2012, p.18-19.



238 Jasper Morrison, HAL, Éditions Vitra.

HAL est une coque sur laquelle on est libre de nos mouvements. Souple, elle ploie légèrement sous notre poids : elle se fait accueillante et favorise le confort d'assise. Cette chaise répond au plus proche des attentes et besoins du corps de son utilisateur.

"Il y a des moments d'usage des choses où on réalise soudainement que la chose est Super Normale, et certainement au-delà de l'apparence, dans un champs d'usage et d'expérience plus intense²⁸⁴".

L'objet n'est pas Super Normal en soi, il le devient dans l'usage. C'est la relation avec l'objet, lorsqu'elle est naturelle, qui devient Super Normale. C'est une réalité évidente qui se révélerait dans l'usage de l'objet. L'objet ne peut être Super Normal que lorsqu'il a été utilisé, qu'il a pu révéler son adhésion à la relation avec l'utilisateur.

La *Cork Family* est composée de trois modules de liège qui révèlent leur hyper disponibilité uniquement lorsqu'ils sont utilisés. Ils se font, suivant les circonstances, tabourets ou tables d'appoint. Ils sont disponibles aux besoins de l'utilisateur.

L'objet Super Normal chercherait à répondre à "comment ce sera de vivre avec...". Il anticiperait la situation d'usage. Il devancerait le réel à venir pour faciliter l'évolution de son utilisateur dans le monde.



239 Jasper Morrison, *Cork Family*, Éditions Vitra.

²⁸⁴ Jasper Morrison, *Super Normal Dialogue*, interview avec Naoto Fukasawa et Fumiko Ito à l'Axis Gallery, Tokyo, en 2006. (www.jaspermorrison.com).

Renverser le réel, c'est faire voir son envers. La fiction proposée par l'objet révèle la face cachée de notre monde. Elle nous présente notre entour sous un nouveau jour. Elle nous le fait éprouver sous un angle que nous ne soupçonnions pas. L'objet met son utilisateur à l'épreuve d'une découverte, d'une redécouverte du réel auquel nous ne portons pas ou plus attention. Il renouvelle le contact avec un réel empreint d'un trop de quotidienneté et dont nous sommes lassés. Notre sac *Pop-up* s'extrait de la banalité de la popote de camping en occasionnant une expérience insolite. À première vue, il s'agit d'une gamelle en aluminium, qui ne nous atteint plus par trop d'ordinarité. Elle bascule dans le champ de la maroquinerie en déployant, à son ouverture, un tube de cuir blanc. La réalité première, à laquelle nous croyions avoir affaire, est renversée vers une seconde. C'est par cette subversion du contenant en métal qu'un intérêt lui est réinsufflé. L'objet est un intermédiaire interférant dans nos relations au réel. Il bouleverse nos habitudes. Il introduit des doutes autour de ce que nous prenons pour acquis. Nous ne pouvons plus croire au réel tel qu'il est. L'objet remet en question nos certitudes en proposant des expériences surprenantes. L'utilisateur



240 *Pop-up*.

devra reconsidérer les paramètres de la réalité dans laquelle il évolue.

Le *faire-voir-autrement* convertit la redécouverte en reconnexion. Nous reconnecter, c'est faire reprendre conscience de notre environnement. L'objet ne nous laisse pas passif. Il nous force à nous confronter au monde. "Seule la croyance au monde peut relier l'homme à ce qu'il voit et entend [...] Nous redonner croyance au monde, tel est le pouvoir du cinéma moderne²⁸⁵". La fiction que l'objet introduit nous redonne croyance, elle nous relie au réel. Elle réintroduit du rêve dans notre regard sur le monde. La porosité qu'elle manifeste entre imaginaire et réel, nous fait rêver à nouveau aux dépends de notre entour. Elle attise une envie, un désir de notre monde. La fiction nous fait, à nouveau, désirer le réel. Le désir dans le cadre du design est bien en réponse à un manque, mais à un manque de lien et d'intérêt pour ce qui nous entoure. Le designer restaure ce désir érodé en engageant une lutte contre la banalité. Interférer, c'est rompre le quotidien, lutter contre sa fadeur. Interférer, c'est provoquer un rêve dont

découle un désir de réel. L'objet, par sa fonction fictionnelle, est un médiateur de désir.

²⁸⁵ Gilles Deleuze, *Cinéma 2 – L'image-temps*, op.cit., p.223.

III- De l'autre côté du réel

Erewhon.

"Entre-deux, voilà le lieu où l'artiste capte et fige la métamorphose : plus du tout et pas encore. Loin du départ, et non encore parvenu au point d'arrivée. Le basculement s'effectue à un moment imprécis, invisible. Certes on voit ce qui était, bien évidemment on assiste à ce qui est devenu, mais on s'interroge sur les modalités de ce passage²⁸⁶".

L'objet est l'entre-deux, la zone de passage qui s'établit en creux entre deux réalités. Pris entre deux bords, il les fait fonctionner ensemble, sans les mélanger. Plus et pas encore, pas totalement mais un peu, il s'impose dans une localité instable de va et vient entre ses bords. Il est une zone qui n'appartient à aucun : il est entre. Il se saisit à mi-chemin, à mi-lieu. Il passe d'une

²⁸⁶ Michel Onfray, "Anatomie de quelques sortilèges" dans *Ecrits sur Starck*, sous la direction de Valérie Guillaume, Paris, Éditions du Centre Georges Pompidou, 2003, p.19

réalité à une autre sans que son usager puisse stabiliser son regard. L'objet place son récepteur sur un point de bascule entre deux réalités. Il se constitue en tant que point d'interférences qui ne lui laissera jamais prendre parti ni pour l'une ni pour l'autre. L'utilisateur est coincé. Il est à la frontière : un lieu sans lieu toujours à mi-chemin d'une réalité ou de l'autre. Le design est la question de l'entre-deux, de cette zone de basculement, pas invisible mais inlocalisable, vers une réalité intermédiaire. Il est la question du mi-lieu qui ne se laisse pas saisir. L'entre-deux semble être le lieu de manifestation de l'utopie ou du non-lieu de l'objet.

L'objet est une utopie. Il est celui dont la notion de topos s'est absentée. Pas que l'objet soit absent, mais il est ailleurs. Toujours fuyant, il n'est jamais tout à fait là où on l'attend, là où on croit le percevoir. Une conséquence directe de la *schize* qu'il représente au sein de notre monde. Il est une faille par laquelle le réel peut s'échapper vers d'autres et nouvelles alternatives. L'utopie de l'objet porterait le projet de produire des lignes de fuites au réel, de le faire varier, et changer de nature. Il est dans un lieu sans lieu, un lieu mobile, sans attache à une réalité précise. Il est dans une co-présence, sans se fixer dans une des réalités qu'il convoque. Ni



241 Doha Chebib, *Log Bowls*, édités par le collectif Loyal Loot, Canada.

dans une réalité, ni dans une autre, il est toujours fuyant entre celles qu'il met en dialogue. Il fuit sans cesse d'un bord vers l'autre. Il ne se laisse pas stabiliser. Les *Log Bowls* de Doha Chebib semblent fuir entre un tronçon d'arbre et une coupe, entre le territoire de la forêt et celui de l'habitation. Des bouts de troncs, encore enrobés de leurs écorces, sont creusés à une de leurs extrémités pour donner lieu à de petites cavités qui seront vernies ou laquées par la suite. Des billes de bois et des coupelles en même temps, sans pour autant que le bout de tronc ne soit pris pour le récipient et vice-versa. La peinture déposée dans le creux du bois est colorée d'une teinte qui n'a rien de naturel. Elle forme une couche épaisse, une sorte de coque de couleur brillante, dont la surface entretient une forte similitude avec la résine synthétique. L'artificialité de la surface se démarque et contraste fermement avec le naturel du matériau au creux duquel elle se pose. Le *Log Bowl* fait fonctionner naturel et artificiel ensemble, côte-à-côte. Les deux réalités sont imbriquées l'une contre l'autre. L'objet semble émerger à la frontière qui s'esquisse entre l'élément naturel et la vasque, artificiellement formée par l'artisan. L'objet est entre les deux étendues, dans une zone de double poussée : de l'élément naturel vers

l'artificialité du récipient, et de l'écuelle produite de la main d'un tourneur qui presse vers la naturalité de la tranche d'arbre. L'objet semble survenir dans l'échange qu'il impose, sans jamais confondre les réalités qu'il met en co-présence. "Au lieu de correspondances formelles, ce que la peinture de Bacon constitue, c'est une *zone d'indiscernabilité, d'indécidabilité*, entre l'homme et l'animal. [...] Ce n'est jamais combinaison de formes, c'est plutôt le fait commun : le fait commun de l'homme et de l'animal²⁸⁷". La figure chez Bacon est indécidable. Elle flotte entre son humanité et son animalité. Elle est un lieu qui n'est ni l'un ni l'autre, mais sur elle, les deux statuts de la chair se tutoient. La figure vibre entre ses deux identités. L'animal et l'homme entrent en résonance au cœur de la figure. La figure vibre, elle est une fine membrane qui vit entre les deux. Elle ne mélange pas mais se constitue au milieu. On ne peut opter ni pour son versant animal, ni son versant humain. Elle est une localité indiscernable, un lieu flottant qui n'a d'existence qu'à la frontière. Nous pourrions, ici, peut-être percevoir une certaine utopie de la figure et de la



242 Francis Bacon, *Three studies for a portrait of George Dyer*, 1963 (35,5 x30,5 cm chacun).

²⁸⁷ Gilles Deleuze, *Francis Bacon - Logique de la Sensation*, Tome I, ouvrage cité, p.20.



243 Doha Chebib, *Log Bowls*.

chair chez Bacon. La zone d'indiscernabilité est zone de double présence sur un même lieu et un même temps. Une double apparition, où chaque territoire remonte au travers de l'autre par intermittence. C'est une zone de côtoiement où les deux réalités entrent en mutation. L'indiscernabilité ne confond pas mais articule les termes. Se confronter à un *Log Bowl*, serait se confronter à une zone d'indiscernabilité ou d'indécidabilité entre naturel et artificiel. C'est rencontrer un objet multiple, faire face à un tronc "ET" un bol sur un même lieu, en un même temps. Dès que le regard s'attarde sur le tronc, la cavité surgit et nous emporte dans l'univers culinaire du récipient, dès qu'on octroie la faveur au plat, l'écorce revient au galop, nous emportant dans une balade en nature. Le récepteur se trouve pris dans une frontière éclatée entre l'univers du sous-bois et de l'habitation, sans se positionner dans une localité ou l'autre. L'objet place son regardeur à la surface de contact. Là où il fait basculer le réel dans un entre-deux-lieux.

Le design, au travers de l'objet, repousse sans cesse les limites de la réalité. Il remet en question le réel et ses principes. "Le design entretient des relations privilégiées avec l'utopie de multiples façons. Parce qu'il



244 Chris Kabel, *Shadylace*, 2004, Ø210x235 cm, édité par Droog Design.

a souvent tendance à nier les principes de réalité, fonctionnel, industriel ou commercial, pour le meilleur et pour le pire²⁸⁸". Le design joue avec l'utopie en ouvrant des non-lieux au sein de notre monde. Il produit des localités pour ce qui n'a pas de lieu, ce qui n'a pas de place au sein de notre environnement. Le designer trace de nouveaux itinéraires. Il dépasse les limites de notre monde, imposant dans ce même mouvement de nouveaux rapports au réel. Le design flirte avec l'utopie parce qu'il cherche sans cesse à échapper aux règles qui gèrent le réel. Dépasser les limites, nier les principes de réalité, c'est nier l'impossibilité de l'impossible. C'est faire apparaître ce qui ne devrait, en toute logique, pas se produire. Le *Shadylace* de Chris Kabel semble perturber, outrepasser les limites de notre monde. Ce parasol n'est pas réellement fait pour parer aux effets du soleil. Il projette au sol une ombre étrange, qui n'a pas lieu d'être ici et maintenant. Sa toile micro-perforée se laisse traverser par quelques rayons célestes. Il projette un ombrage tacheté, irrégulier, semblable à celui que nous pouvons éprouver sous le feuillage d'un arbre. Cette production semble s'établir entre, et juste entre, le

²⁸⁸ Henri Griffon, préface de *Design et Utopies*, ouvrage cité, p.6.

parasol qui n'en est plus vraiment un, et l'arbre qu'il n'est pas. Il ne prend parti ni pour l'une ni pour l'autre de ces deux réalités. Le *Shadylace* n'est ni l'apparition d'un sous-bois sur une terrasse, ni une annexe aménagée en nature. Non, il est un autre et nouvel espace qui se creuse et vient fendre notre monde. Il réside dans le non-lieu de cette ombre incongrue qui s'impose à travers lui. L'u-topie de l'objet semble se développer au travers d'un scénario alternatif entre réel et imaginaire. Elle ne propose ni une esplanade ombragée, ni une zone de repos à l'orée d'un bois. Elle apparaît en un lieu doublement imprégné. Un ici et ailleurs s'impose. Elle ouvre un voyage entre deux réalités à l'utilisateur. Un voyage immobile, elle impose l'expérience d'un lieu et d'un temps intermédiaires. Le design ouvre sur un rêve éveillé au sein de notre monde. L'objet utopique fait entrer le rêve du designer dans le réel. La fonction du design serait, peut-être même d'une manière générale, d'ouvrir sur le rêve d'un monde qui n'est pas encore, qui n'avait jusque-là, a priori, pas lieu d'être. Le design, en travaillant des utopies, ouvre les éventualités de notre entour. Il construit et pousse le réel plus loin vers de nouvelles alternatives.

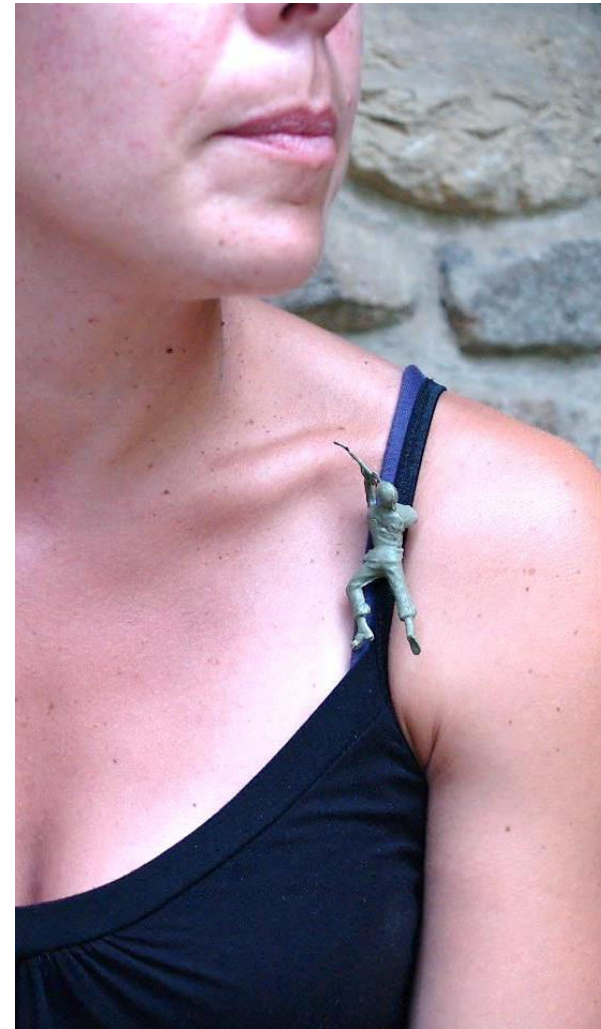
L'utopie de l'objet n'est pas son vide ou son absence mais ce qui n'a pas de lieu propre. L'objet n'a pas de localité fixe. "L'utopie ne se sépare pas du mouvement infini : elle désigne étymologiquement la déterritorialisation absolue [...] Le mot employé par l'utopiste Samuel Butler, "Erewhon", ne renvoie pas seulement à "No-where", ou Nulle part, mais à "Now-here", ici et maintenant²⁸⁹". Le design est une quête de l'*Erewhon*, d'un autre visage du réel, caché mais qui est pourtant bel et bien là, quelque part. Elle s'impose en tant que lieu et temps mobiles au cœur de notre environnement. La réalité intermédiaire proposée par l'objet serait nulle part et ici en même temps. Elle est une réalité en mouvement. Le design se doit d'exercer des utopies, comme nous le rappelle Willem Flusser : "il signifie entre autres choses "projet, plan, dessein, intention, objectif"²⁹⁰". Le design, pour mettre à exécution ses conspirations envers notre monde, doit s'imposer dans un mouvement de rupture avec notre quotidienneté. Il doit produire un mouvement du réel

²⁸⁹ Félix Guattari et Gilles Deleuze, *Qu'est-ce que la philosophie?*, ouvrage cité, p.96-97.

²⁹⁰ Willem Flusser, *Petite philosophie du design*, ouvrage cité, p.7.

hors de ses limites communément admises.

Nos *Sentinelles* sont des soldats de plastiques qui livrent une bataille contre la réalité enfantine dans laquelle ils sont enfermés. Ils s'extraient de leur statut de jouet pour s'emparer du territoire du bijou. Dès qu'on les perçoit en tant qu'ornement, leur versant d'amusement refait surface. Ils sont pris dans un double mouvement de dé- et re-territorialisation, le bijou s'infiltré dans le territoire du jeu et inversement. Nous pourrions évoquer une identité nomade de l'objet. Celui qui n'a pas de territoire fixe mais qui s'installe où bon lui semble, fuyant à chaque tentative de saisissement. Il n'est jamais tout à fait ce qu'on pense voir. Il n'est jamais tout à fait là où il nous semble le rencontrer. L'utopie ou le nomadisme de l'objet sont un insaisissable mouvement du réel vers une autre version décalée de lui-même. Son identité est insaisissable parce que sans cesse mouvante, navigante entre plusieurs territoires. Elle fuit sans cesse entre ses diverses localités. Les réalités mises en rapports par l'objet restent bien distinctes, mais leur frontière est plus difficilement décidable. L'utopie de l'objet semble résider dans l'insaisissabilité de la limite puisqu'il est sans cesse mouvant. L'utilisateur ne peut arrêter un choix quant à son identité. Celle-ci semble se loger dans



245 *Sentinelle.*

une zone de flottaison, une zone schizophrène qui échappe au discernement de son regardeur. À chaque tentative de saisissement, l'objet brouille les pistes de son identification. Il emporte son récepteur ailleurs, vers une autre facette du réel. Nos petites broches ne cessent de se dérober d'un territoire à l'autre. Elles glissent entre bijou et jouet alternativement. Elles produisent un mouvement d'hésitation, une nutation du réel. L'objet brouille la frontière entre le nulle part et le ici. Ce qui ne devrait pas prendre place dans notre monde apparaît. Il est une poussée du réel dans de nouveaux itinéraires, de nouveaux territoires. Il fait éclater les barrières du banal, s'invente de nouvelles branches de réalités. L'utopie de l'objet semble se produire dans une augmentation du réel, dans une révélation de ses possibles. Elle propose à celui qui la rencontre d'outrepasser son quotidien et de remettre en question ses habitudes.

"L'admirable se tient, tient à cette solution de continuité imaginative, où il semble que l'esprit tire de soi-même un principe qui n'y était pas posé²⁹¹". Le designer est la source de l'utopie au sein de notre

²⁹¹ Louis Aragon, "L'ombre de l'inventeur", dans *L'objet surréaliste*, textes réunis et présentés par Emmanuel Guigon, Paris, Éditions Jean-Michel Place, 2005, p.41.

monde. Il opère un décalage, décadrage des paramètres du commun en tirant de son esprit des principes de réalité inédits. Il fait avancer les choses par cette "continuité imaginative". Il semble poser des : "et pourquoi pas autrement?" dans notre relation au monde. Le designer est un révélateur de l'envers utopique de notre monde, en imposant des réalités qui n'existent nulle part, et qui pourtant font leur apparition ici et maintenant. Il cherche à dépasser l'ordinaire en proposant de nouveaux embranchements, des entrées relationnelles inédites avec notre quotidien. L'objet utopique interfère notre réalité par un lieu et un temps, hors-lieu et hors-temps au sein de notre monde. L'utopie de l'objet semble se trouver dans ce que notre réalité quotidienne se refuse d'intégrer ou de faire apparaître. C'est ici qu'elle produit de nouvelles alternatives à notre banalité, en lui donnant accès à ce qui n'est pas encore.

"Jim est une réponse à l'exigüité des appartements parisiens ; accueillir un ami dans les meilleures conditions lorsqu'on ne possède pas de chambre d'amis. Une alternative au clic-clac. Je souhaite offrir à Jim un objet et un espace pour lui seul et non pas en transformer un juste le temps de son passage à Paris. La colonne "siège" au milieu du séjour lui signifiant qu'il peut rester²⁹²".

Ni réelle, ni irréelle, Jim est une chambre virtuelle qui se dresse au milieu d'un logement étriqué. La colonne dissimule un lieu absent et pourtant potentiellement présent. Jim est une pièce supplémentaire en latence, susceptible d'apparaître par son déploiement à l'occasion d'une visite surprise. Lorsque Jim monte à Paris, c'est une utopie qui s'actualise au cœur de l'habitation.



²⁹² Matali Crasset, présentation de *Quand Jim monte à Paris* sur www.matalicrasset.com.



Un scénario utopique de réception se développe : un espace est créé, creusé dans le séjour pour Jim. Il loge dans une impossible annexe à un appartement parisien. Cette colonne d'hospitalité serait une aile supplémentaire au logement qui s'extrairait de nulle part, ici et maintenant.

Cette production de Matali Crasset est un non-lieu qui siège dans le salon. Ce serait une faille qui n'a pas de réalité spatiale, mais qui éventuellement pourrait ouvrir un troisième espace à mi-lieu. Un lieu sans lieu physique, une brèche au sein de laquelle un espace virtuel serait en attente de révélation. Ce n'est pas une chambre irréelle mais l'ombre d'une chambre permettant de recevoir un hôte dans un espace restreint. *Quand Jim monte à Paris* serait porteur d'un réel inaccessible, en occasionnerait la révélation.

"L'Utopie – c'est là son propre – est *minutieuse*, elle imagine des horaires, des lieux, des pratiques ; elle est romanesque, comme le fantôme²⁹³". Elle impose de nouvelles et toutes autres relations au monde. En rupture avec le banal, elle tisse une autre version de notre environnement. Elle fait migrer le réel vers d'autres alternatives, vers de nouvelles expériences. Lorsque Jurgen Bey intervient à Barsingerhorn, au nord de la Hollande, son projet *When you're tired* ne propose pas du mobilier urbain et une signalétique. Il propose une expérience autre du mobilier dans le lieu. Il soumet à l'utilisateur des points d'observation, des lieux de repos et de contemplation de la ville et ses alentours. Il imagine de nouveaux et tous autres rapports à l'espace dans lequel nous évoluons. Des bancs sont implantés en plein cœur du paysage, au milieu de nulle part. Deux éléments retiendront particulièrement notre attention : l'un est un juchoir, en hauteur s'ouvre un nouvel angle de vue sur le paysage alentour, l'autre est un banc installé au bord d'une rivière, les pieds dans l'eau. Le designer ne propose pas de dépliants ou points

²⁹³ Roland Barthes, "L'Utopie", *Ceuvres Complètes*, T.IV, Paris, Éditions du Seuil, 2002, p.531.



247 Jurgen Bey, *When you're tired*, projet implanté à Barsingerhorn, Province du Nord de la Hollande, janvier 2002.

de vue panoramiques avec leurs tables d'orientation qui permettent de nommer et de se repérer, mais pas de faire corps avec l'espace. "Il y a des espaces où l'individu s'éprouve comme spectateur sans que la nature du spectacle lui importe vraiment [...] Bien des dépliants touristiques suggèrent un tel détour, un tel retour du regard en proposant par avance à l'amateur de voyages l'image de visages curieux ou contemplatifs, solitaires ou rassemblés, qui scrutent l'infini de l'océan, la chaîne circulaire de montagnes enneigées ou la ligne de fuite d'un horizon urbain hérissé de gratte-ciel : son image en somme, son image anticipée, qui ne parle que de lui, mais porte un autre nom (Tahiti, L'Alpe d'Huez, New York). L'espace du voyageur serait ainsi l'archétype du *non-lieu*²⁹⁴". Le non-lieu de Marc Augé est un lieu détaché du monde, un espace qui écarte son récepteur du réel. Ce non-lieu est celui qui exclut son usager du monde. Il lui fait vivre l'événement à distance de ce qu'il est. Il serait une sorte de simulacre du monde, un leurre hors du monde, nous le faisant éprouver à distance au travers de son filtre. Ce non-lieu serait un détachement,

²⁹⁴ Marc Augé, *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Éditions du Seuil, Coll. La Librairie du XXIe siècle, 1992, p.110.



248 Jurgen Bey, *When you're tired*.

un vide qui ne permettrait d'aborder le réel que par son extériorité, par procuration.

Dans le cas du design, les non-lieux ou les utopies, que le designer s'attache à développer, sont dans un principe de connexion, d'expérimentation du monde. Le designer insère des zones hors-lieu et hors-temps en vue d'investir ou ré-investir la relation du visiteur à l'espace, au lieu. Il propose des localités, détachées et dans le lieu en même temps, où l'utilisateur peut s'isoler, observer et s'imprégner de l'étendue de la



nature hollandaise. La région de Barsingerhorn n'est plus un lieu plat et marécageux de passage ou de traversée. Il devient un endroit de halte, de repos contemplatif. Le designer est producteur d'utopies, celles-ci sont à présent des espaces rapprochants et non éloignants. Les utopies permettent de vivre plus intensément, de réduire la distance avec notre environnement. C'est un autre rapport au lieu qui s'impose.

Nous pouvons observer le même type d'expérience de l'espace avec la *Slowcar* du Studio Makkink & Bey. Ce véhicule est un outil de transport adapté à l'échelle de la ville. Contrairement aux automobiles traditionnelles, celle-ci n'est pas faite pour aller vite et avaler le temps. "Elle est libérée des conventions esthétiques qui exagèrent l'idée de mobilité. Elle est clairement libérée de son aérodynamie, par exemple. Elle a un autre but. Elle est plus comme un petit bâtiment, un abri qui nous permet d'éprouver l'espace publique à une bien plus grande échelle²⁹⁵". Rianne Makkink et Jurgen Bey proposent un moyen de déplacement lent, en rupture avec le rythme effréné de la ville. Ils proposent de prendre le contre-pied, de prendre le temps de traverser l'espace urbain, d'observer ce qui nous entoure. "Les utopies, ce sont les emplacements sans lieu réel. Ce sont les emplacements qui entretiennent avec l'espace réel de la société un rapport général d'analogie directe ou inversée. C'est la société elle-même perfectionnée ou c'est l'envers de la

²⁹⁵ Studio Makkink&Bey, présentation du projet *Slowcar* de 2006, www.studiomakkinkbey.nl/show/slow/4050_slowcar.



249 Studio Makkink & Bey (Rianne Makkink et Jurgen Bey), *Slowcar* avec J. Bey, 2006.

société²⁹⁶". La *Slowcar* semble dépasser le réel dans lequel nous évoluons. Elle semble dénoncer la réalité de notre monde en reprenant le moyen de locomotion le plus répandu, mais en révélant son envers. Il ne s'agit plus de se déplacer entre deux points le plus vite possible sans prendre garde à notre environnement. Il s'agit d'éprouver les lieux que nous traversons. Le voyageur aborde son environnement du côté de l'observation et de l'émotion. L'utilisateur s'imprègne, fait corps avec l'espace, le vit pleinement. Il s'agit d'expérimenter, d'éprouver le lieu par la lenteur du déplacement. Le design, en tramant le réel de ses utopies, est une ouverture sur un regard alternatif, des rapports renouvelés aux dépends de notre environnement. Il s'agit d'aborder le réel autrement, de bouleverser nos habitudes en proposant des dispositifs d'observation du monde. Produire des utopies, c'est produire des lieux d'expériences inédites. L'objet n'est plus là pour remplir un service utile. Sa fonction s'est déplacée, elle serait de proposer une version différente et surtout, une expérience autre de notre réalité. C'est peut-être par l'expérience de ce qui

²⁹⁶ Michel Foucault, "Des espaces autres", *Dits et Écrits* Vol. IV, Paris, Éditions Gallimard, 1994, p.755.

nous entoure que nous nous reconnectons avec le monde, avec le réel.

"Le design vient d'un désir utopique de changer le monde [...] La qualité du design n'est pas dans la richesse formelle, mais dans le fait qu'il discute toujours de la réalité et de l'Utopie²⁹⁷".

La fonction du design n'est pas uniquement de produire des formes utiles. De la fonction utile, on passe à une fonction utopique. Elle viserait à questionner notre environnement en portant son regard sur l'infime ou sur le quotidien sur lequel notre attention ne se fixe pas. Elle forcerait une reconnexion réinsufflant de l'intérêt pour ce qui n'en suscite plus. Elle serait un filtre entre le monde et nous, parasitant et bouleversant nos habitudes. Notre *Théière de voyage*, que nous avons déjà analysée, semble remettre en jeu nos habitudes par l'insertion de nouvelles pratiques au cœur du voyage ou du déménagement. Sa fonction est utopique au sens où elle se place à mi-chemin entre le temps reposant du thé

²⁹⁷ Enzo Mari, "Design/Disegno", revue *Intramuros*, Paris, n°004, décembre 1985.



250 *Théière de voyage.*

et l'activité du déplacement. Les réalités mises en dialogue sont emportées dans un unique mouvement interférant. Notre théière voyageuse ouvre une indécidable localité, une indécidable pratique entre repos et voyage. Entre, l'objet met le réel en mouvement. "Entre les choses ne désigne pas une relation localisable qui va de l'une à l'autre et réciproquement, mais une

direction perpendiculaire, un mouvement transversal qui les emporte l'une *et* l'autre, ruisseau sans début ni fin, qui ronge ses deux rives et prend de la vitesse par le milieu²⁹⁸". Entre le cérémonial du thé et le remue-ménage du périple, la théière prend de la vitesse, entraîne le réel hors limites. Elle lui offre une nouvelle orientation, toute autre direction. Elle opère un mouvement transversal au réel, emporte avec elle son utilisateur ou récepteur en d'autres rapports au temps du thé. L'objet proposerait de se créer, de s'approprier le temps du "chakai" en plein vacarme. Le "chakai" est le rituel du thé abordé sous l'angle de la rencontre : tout le monde est invité à partager le temps de la dégustation du breuvage. L'objet serait dans le partage d'un temps en suspend au cours d'une journée au rythme effréné. Son utopie serait une mise en jeu de nos rituels journaliers, de la réalité dans laquelle nous évoluons, en imposant une autre pratique entre les deux réalités. Notre *Théière de voyage* remet le réel en jeu, à son travers des rapports nouveaux au cérémonial du thé s'instaurent. Elle serait une invitation à une parenthèse

²⁹⁸ G. Deleuze et F. Guattari, *Capitalisme et Schizophrénie 2 - Mille Plateaux*, ouvrage cité, p.37.

de dégustation en plein tohu-bohu. Elle semble ouvrir un moment qui n'a pas de place légitime en plein chambardement. Elle propose à l'utilisateur se réapproprier sa relation au repos, à la dégustation. Elle est un accès à la réinterprétation de ce temps privilégié, au rythme propre à son usager. La fonction utopique de l'objet semble être celle d'ouvrir sur de nouveaux rituels. Elle n'est plus de se faire utile ou pratique, mais d'opérer des interférences, d'instaurer des rapports nouveaux au monde. Il propose des espaces où l'utilisateur peut réinventer et rêver son quotidien sous un angle inédit.

L'utopie de l'objet semble se produire en tant que lieu de projection de l'imaginaire de l'utilisateur dans le réel. Elle charge notre quotidien de rêves et de désirs. "L'Utopie, c'est le champ du désir, face au politique, qui est le champ du besoin [...] Ils se complètent, mais ne se comprennent pas : le Besoin reproche au Désir son irresponsabilité, sa futilité ; le Désir reproche au Besoin ses censures, son pouvoir réducteur²⁹⁹". L'Utopie de l'objet est le lieu de transition vers un réel désirable. Elle répond d'un besoin de désir envers le réel. Elle produit des images de rêve, en provoquant des déraillements

²⁹⁹ Roland Barthes, "L'Utopie", *Œuvres Complètes*, T.IV, ouvrage cité, p.531.

vers des alternatives parfois surprenantes. Le désir du réel semble à nouveau s'éveiller, lorsque le rêve de l'objet entre dans le quotidien, qu'il prend le relais du banal. La fonction utopique du design est de créer des accès d'impossible dans le possible du réel. Le *Soap Pearl Necklace* de Ramón Middelkoop repose sur un décalage de l'image du traditionnel collier de perles de culture, celui-ci est réinterprété en perles de savon. La fonction utopique de ce bijou réside essentiellement dans le caractère éphémère de son matériau. Fatalement, il se dissoudra à la moindre humidité, à la moindre utilisation. Cette particularité place son utilisateur potentiel dans une zone hésitante entre usage et non-usage de l'objet. L'objet utopique se constitue ici en une zone de non-choix. Il impose un non-choix parce que : dès qu'il y a usage, il y a apprentissage, connaissance, usure et disparition progressive, c'est-à-dire condamnation à mort du sautoir. Il semblerait que l'utopie de l'objet soit dans cette impossibilité de choix quant à son usage. L'utilisateur est projeté dans un monde où il fait l'expérience d'une impossible réalité, un réel inatteignable sans le mettre en péril. L'objet se fait désirable parce qu'il est dans un imaginaire de son usage, dans une projection d'usage. Son détenteur ne



251 Ramón Middelkoop, *Soap Pearl Necklace*, 2006.

peut porter le *Soap Pearl Necklace*. Il ne peut l'expérimenter matériellement. Il ne peut qu'imaginer sa relation physique à l'objet. Le désir de l'objet se logerait peut-être dans l'éventualité de sa condamnation à mort

par un usage, dans son risque de disparition par l'expérience physique. L'utopie de l'objet semble s'exprimer dans une expérience désirante, voire même fantasmante, du réel.

"Elle n'est pas à chercher ailleurs, mais ici et maintenant, présente sans être actuelle, à l'état de virtualité. Dans le présent, elle correspond à ce qui est le plus familier tout en restant encore lointain et momentanément inaccessible dans sa réalisation : l'ordre des désirs³⁰⁰".

Le désir de l'objet est dans l'inaccessibilité de sa réalité, dans son utopie. Dès que l'utilisateur manipule, c'est-à-dire qu'il fait l'expérience de l'objet, il rompt le charme du désir. Dès qu'il y a usage, il y a percée du secret du réel et dévoilement du possible, c'est-à-dire l'actualisation du rêve. L'usage semble être une sorte de condamnation du désir, une rupture du flux désirant. L'utilisation de l'objet semble être l'application, la mise à exécution de son utopie. "Et il ne faut pas croire que

³⁰⁰ René Scherer, *Utopies Nomades*, Paris, Éditions Les Presses du Réel, Collection Relectures, 2009, p.10.

nous vivions la réalisation d'une mauvaise utopie – nous vivons la réalisation de l'utopie tout court, c'est-à-dire son effondrement dans le réel³⁰¹". Le développement de l'utopie de l'objet dans le réel semble passer par son usage. La mise à exécution de cette réalité potentielle correspond à l'effondrement de l'utopie de l'objet dans notre monde. L'usage, c'est-à-dire la mise en œuvre de l'objet, est l'accession au réel de ce qui ne devrait pas avoir lieu. Utiliser notre carafe *Gog*, ce serait mettre à exécution son utopie liant le répugnant au délectable, que nous avons tramé autour d'elle. Cette impossible réalité : boire un grand vin dont les arômes se seraient ouverts dans un pistolet, plane au-dessus de notre monde par l'apparition de cette carafe à décanter. Son usage abolirait l'interdit de ce qui ne devrait pas avoir lieu. Il donnerait une légitimité à ce qui ne devrait pas se produire. Accepter d'entrer dans le scénario de *Gog*, correspondrait à l'acceptation de l'outrepassement des limites de la tradition, de l'admissible dans notre environnement. L'exercice de l'utopie de l'objet condamnerait le rêve (de plus ou moins bon goût) qui

³⁰¹ Jean Baudrillard, *Les Stratégies fatales*, Paris, Éditions Grasset & Fasquelle, Le Livre de Poche, collection Biblio essais, 1983, p.67.



252 Gog.

Pour beaucoup, il est impossible de faire abstraction de la réalité médicale et répugnante qui demeure en notre carafe : son usage reste de l'ordre de l'utopie, de ce qui ne peut pas avoir lieu. Nous designer, nous sommes habituée à cet objet. Nous ne le craignons plus. Et même, certaines fois, nous accédons au plaisir de rendre possible cette impossible réalité : nous dégustons un breuvage y ayant décanté. À cet instant, nous participons et réalisons son utopie, qui en effraie bien d'autres.

s'est constitué autour de lui. Sa réalisation romprait l'excitation de la curiosité d'un contact ou d'une relation potentielle à l'objet. L'usage érode le rêve, le désir tissé autour de l'objet. L'usage met en danger le caractère impossible de l'utopie. Il est une menace qui plane sur le désir aux dépens de l'objet. Il condamnerait cet autre réel qui, a priori, devrait rester de l'ordre du fantasme et de l'inaccessible.

"Bien sûr, comme système entier, aucune utopie n'a la moindre chance d'application [...] mais ce sont les éléments, les inflexions, les détours, les recoins du système utopique qui reviennent dans notre monde comme des éclairs de désir, des possibles exaltants³⁰²".

L'utopie, lorsqu'elle infiltre l'objet, elle est initiatrice d'un désir autour de lui. Elle en serait même la source, par la projection d'images d'une réalité idéale. Elle invente ce qui fait défaut à notre monde. Elle révèle

³⁰² Roland Barthes, "L'Utopie", ouvrage cité, p.531-532.

des lacunes de notre banalité, lui creuse des manques. La fonction utopique de l'objet est bien en réponse à un besoin, à un manque. Ce manque n'est pas matériel, mais de réel. L'objet utopique s'oppose à notre quotidienneté, avec laquelle nous perdons contact et intérêt par excès de banalité. Il secoue l'ordinaire par l'introduction de "possibles exaltants". Il induit un double imaginaire et fantasmé au réel communément admis. L'utopie de l'objet semble avoir pour rôle de répondre à manque de rêve envers le réel. Elle cherche à combler un déficit d'intérêt et de contact avec notre entour. Elle n'a pas pour intention de nous éloigner du monde dans lequel on évolue. Au contraire, sa visée serait de nous rapprocher, de nous reconnecter à notre environnement. L'utopie tend à combler un besoin de désir et de rêve aux dépends du réel. Elle aurait pour fonction d'interroger nos rapports au monde, de les renouveler en les formulant sous une perspective désirante.

L'utopie de l'objet établirait un lien entre ce réel-ci, celui dans lequel nous évoluons quotidiennement, et son versant imaginaire.

L'objet ferait ainsi coïncider notre réalité quotidienne avec une version rêvée. Il s'étirerait entre notre réel actuel et ses virtualités. Son utopie serait alors peut-être porteuse d'un fantasme aux dépens de notre monde.

Ici, l'utopie et l'oracle entretiendraient certainement des rapports étroits. Tous deux semblent reposer sur un : "Et si il en était autrement". L'un comme l'autre nourrissent un rêve aux dépens du réel. Ils permettraient de projeter et envisager des alternatives souhaitables (ou non) à un avenir plus ou moins éloigné.

Utopie et oracle auraient ce même but d'émettre des propositions, de participer à la construction d'un monde commun.

Projets d'à-venir.

"L'Utopie est toujours ambivalente : elle ruine le temps présent [...] En même temps, à égalité, elle invente des images de bonheur : elle les invente dans leur couleur, leur précision, leur chatoiement, leur absurdité même³⁰³".

L'utopie est ce qui fait avancer notre entour. Elle prend appui sur le présent, le repousse plus loin, hors de ses frontières. Elle s'étaye à partir de ce qui est, du modèle de réalité dans lequel nous évoluons. Elle formule un double du réel, qui pousse au-delà des principes communément admis. Elle tisse les images d'un réel qui suit directement celui que nous éprouvons actuellement. Elle rompt avec le présent et invente ce qui vient le succéder. La fonction du design semble être de projeter ce qui n'est pas encore, d'imaginer des possibles à venir. Il semblerait trouver son sens dans l'imagination et la production de nouvelles formes de réel. Le design porte un projet pour demain.

³⁰³ Roland Barthes, "L'Utopie", *Œuvres Complètes*, ouvrage cité, p.531.

Le design se charge d'un dessein d'à-venir. Il ne vise pas à deviner de quoi sera fait demain. Il ne prétend pas prédire l'avenir. Ce n'est pas une science divinatoire qui revendiquerait l'annonce des événements à l'avance. Il ne cherche aucunement à prévoir avec certitude de quoi et comment sera fait demain. Il n'est pas tourné vers le futur. Le futur n'existe pas. Actuellement, il n'est pas fait, ou encore trop loin pour être perçu. Sa trajectoire dépend des événements qui, toujours, le précèdent dans le présent. L'utopie du design ne se taille pas dans l'avenir, puisqu'il est sans certitude. Elle s'orienterait plutôt vers l'à-venir : un réel potentiel qui viendrait immédiatement après. Celui-ci n'est pas certain, mais envisageable. L'à-venir fait immédiatement suite au présent. Il est un présent virtuel qui s'actualise ici et maintenant. Il vient poursuivre l'actuel qui se déroule à chaque instant. "Comme si tout grand progrès de l'humanité n'était pas dû à de l'utopie réalisée ! Comme si la réalité de demain ne devait pas être faite de l'utopie d'hier et d'aujourd'hui³⁰⁴". La fonction du design est d'imaginer d'éventuelles lignes de fuites à notre

³⁰⁴ André Gide, *Les Nouvelles Nourritures*, Paris, Éditions Gallimard, 1984, p.287.

quotidien. Il anticipe, envisage et conçoit une version probable poursuivant notre présente réalité. L'utopie de l'objet est initiatrice d'à-venirs. Elle révèle les tangibilités du réel. Il s'agirait pour elle d'élaborer les possibles formes du monde de demain. L'utopie établirait des plans pour un à-venir plus ou moins proche.

Le design est prospectif. Par définition, il est celui qui est tourné vers l'à-venir. Il se pro-jette, il se jette en avant du monde actuel. Il initie des réalités susceptibles de s'aboutir au réel dans lequel nous évoluons. Il échafaude des plans, des projets pour un éventuel demain. Le dessein du design semble se loger dans une projection, une anticipation du réel. Il prend appui sur l'actuel, lui imagine des prolongations plausibles. La fonction du design prospectif semble être de confronter ses projections au réel pour le faire avancer plus loin. Le projet *Local River* de Mathieu Lehanneur envisage une alternative à l'alimentation de demain. Il soumet une éventuelle réponse à nos besoins alimentaires, par la proposition d'un microcosme nourricier, autonome. Il s'agit d'un aquarium surplombé de serres, voué à s'implanter dans nos habitations, où les plantes nourricières, disposées dans les serres, s'alimentent et filtrent l'eau en puisant leurs nutriments dans le vivier à



253 Mathieu Lehanneur, *Local River*, New York, Artists Space, 2008.

poissons juste dessous. Mathieu Lehanneur s'inspire de la tendance "locavore" qui se développe actuellement dans nos sociétés. Cette tendance culinaire se fonde sur une éthique de consommation plus écologique et saine, en se procurant des produits frais, traçables, et surtout à faible transport. En combinant un potager et une réserve piscicole domestiques, ce mode de stockage vise à



conserver des denrées à leur extrême fraîcheur jusqu'à dégustation. Il projette une version de l'habitation qui pourrait être autonome en ayant sa propre unité de génération d'aliments. "*Local River* propose de passer de la fonction "aquarium télévision" à la fonction "aquarium réfrigérateur"³⁰⁵. Ce projet ouvre de

³⁰⁵ Mathieu Lehanneur, présentation du scénario de *Local River* (2008), sur : www.mathieulehanneur.com.

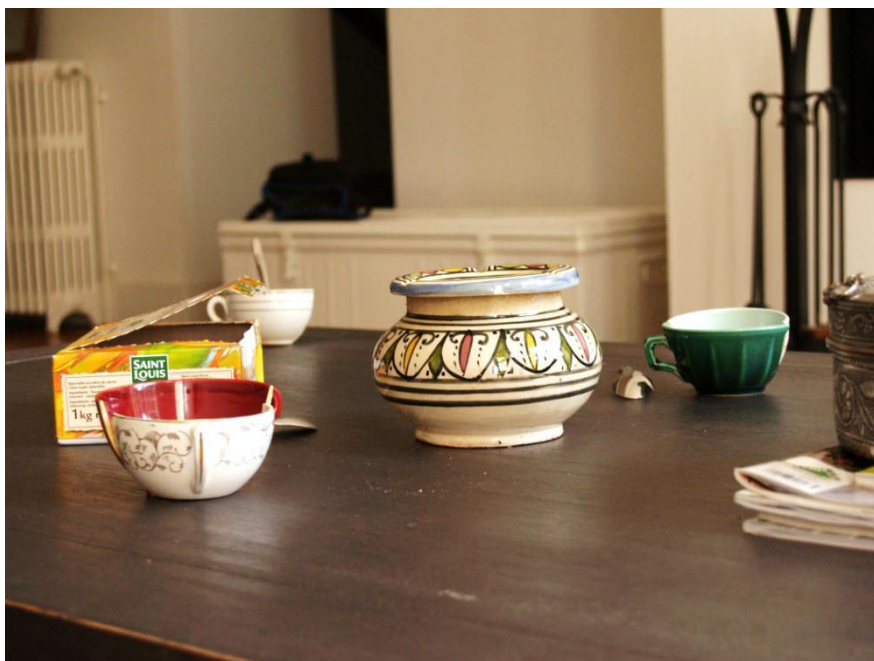
nouvelles perspectives de notre relation à l'habitation et des activités qui s'y développent. Le concept du logement subit une mutation. Il ne demeure plus uniquement un lieu familial de repos et de détente, dans lequel on rapporte des denrées venues d'un milieu extérieur. Ce n'est plus un réceptacle. Il devient ici univers producteur, nourricier, où l'habitant cultive, participe à la génération de ses aliments. L'habitat devient un microcosme engageant la participation de son usager dans la production et la conservation de sa nourriture. Il devient un lieu de vie en autonomie. Le design prospectif semble avoir pour rôle, non pas de changer totalement la face du monde, mais d'interroger le monde dans lequel nous évoluons : le modèle de société et nos modes de vie actuels. Il se fonde dans un principe d'anticipation des évolutions probables de notre environnement. L'anticipation est ici l'ouverture de perspectives nouvelles ou autres de nos relations au monde. Le design semble être porteur d'un regard et d'un discours sur notre entour. Il nous propose d'observer et d'approcher de notre quotidien sous un autre angle de vue. La fonction prospective du design est d'aller à la rencontre de l'ordinaire et, d'ébranler le modèle de réalité dans lequel nous sommes pris. Le

design propose d'ouvrir des rapports différents avec notre entour. Il vise à réinventer nos relations, à opérer des mutations de notre monde vers d'autres versions.

Le design prospectif ne doit pas tomber dans l'écueil de l'univers totalement imaginaire de la science-fiction, qui n'a aucune chance de se produire dans notre réalité. Le dessein du design n'est pas de deviner l'avenir, mais serait d'ouvrir de nouveaux horizons, des fenêtres permettant d'envisager autrement le monde dans lequel nous évoluons. Il vise à ouvrir un regard sur ce qui nous entoure et son évolution. Le design est prospectif, au sens où il s'oriente et recherche des solutions viables pour demain. Il porte des projets exploitables dans l'à-venir, qui infiltreront et modifieront tôt ou tard notre environnement. Prospector, c'est explorer des territoires avec l'intention d'en révéler quelque chose. "Je crois que l'auteur, celui qui est censé être créatif, ne fait que relater quelque chose qui existe quelque part, qui a existé ou qui va exister. L'imagination de l'homme n'existe strictement pas, il a simplement la perception de quelque chose qui est dans un espace géographique ou dans un espace-

temps différent³⁰⁶". Le design prospectif n'est pas pure imagination de réel. Il n'invente rien. Il ne fait que révéler de ce qui est dissimulé dans un recoin du monde. Le designer extrait des événements qui se trouvent quelque part, à l'état de virtualité, pour les connecter avec notre présent actuel. Le design prospectif serait la production d'un temps actuel connecté à ses virtualités. Il produirait un point mobile sur la ligne spatio-temporelle de notre monde. Un point de divergence éclaté, fragmenté entre des passés et des à-venirs dans le présent, l'actuel. L'objet serait un point d'interférence, ou même plutôt de diffraction au sein du réel. Les tasses du service $1/2 + 1/2 = 3$ seraient dans ce principe de diffraction de la réalité du rituel du café ou du thé. Deux demi-tasses et leurs virtualités s'actualisent en la troisième. La ligne spatio-temporelle de la tasse se dédouble. Elle s'épaissit par l'accumulation de calques temporels. Les temporalités hétérogènes mises en relation révéleraient un tout autre sens de notre monde. Dans l'échange, entre, il y aurait un glissement du réel. Il y aurait production d'un temps

³⁰⁶ Philippe Starck, "Ubiquité, séduction de la contradiction", entretien publié dans *Fonction et Fiction*, ouvrage cité, p.10.



254 $1/2+1/2=3$.

triplement imprégné. L'objet serait synchrone. Le design prospectif éveillerait la fonction synchronique de l'objet. Il s'agirait d'une localité interrogeant le temps et l'espace en son entier. Nos tasses formeraient un nœud spatio-temporel, entre passé, présent et à-venir. Il porterait ce que William S. Burroughs nommait "le temps de l'œil

spatial" dans l'œuvre de Brion Gysin. "Voici les faubourgs de Marrakech... regardez, il y a une voiture transparente et il y en a une un peu plus solide. C'est une section de temps. Quand vous marchez dans une rue où vous êtes déjà passé très souvent, vous ne voyez pas seulement les voitures, les motos, les bicyclettes et les personnes qui s'y trouvent alors, mais aussi celles dont vous vous souvenez depuis plusieurs années en avant et en arrière dans le temps. C'est la vision du temps de l'œil spatial³⁰⁷". Boire un café autour de nos tasses serait se laisser porter dans un entre-temps, à milieu et mi-temps de celui qui est le nôtre ordinairement. Ce serait partager l'instant présent et ceux passés et à-venir. Ce serait engager une discussion avec un ami chargée de toutes celles qui se sont déjà déroulées autour de leurs moitiés et celles qui viennent et viendront autour de la troisième. Il semblerait que ce soit ici que le réel s'enfonce, fuit et revient par intermittences entre ses alternatives, ses diverses branches. La prospective n'est pas uchronique. Elle n'est pas un non-temps. Au contraire, elle multiplie les

³⁰⁷ William S. Burroughs, "Text on Brion Gysin's painting", *Brion Gysin, Calligraphies, permutations, cut-ups*, Catalogue de l'exposition à la Galerie de France, Paris, du 16 décembre au 17 janvier 1987, p.4.

espaces et les temps de notre monde. Elle produirait des sursauts du réel vers des temps hors-temps. Elle produirait des décollements de la ligne suivie par notre quotidien. La relation à l'objet prospectif se ferait dans des instants suspendus avant de retomber dans notre réalité en la court-circuitant. L'objet ouvrirait le regard de son récepteur, lui redonnerait la visibilité des lignes de fuites oubliées, peut-être par trop de sérieux pour rêver ce qui l'environne. Entre-temps, c'est la localité où se dévoilent les doubles invisibles du réel. L'objet se constituerait en tant que passage transitoire d'éventualités de notre quotidien. C'est par lui que le projet du designer, qui se trouve encore à l'état de virtualité, passe tout à coup, remonte en surface du réel effectif. Il rend visible les dissimulations du réel. Il s'agit d'une coagulation de ce que le réel semble déjà comporter sans l'annoncer.

Le design prospectif serait une investigation au cœur des multiples formes que notre monde est susceptible de prendre. Il envisagerait ses évolutions à venir, afin de nous préparer aux éventualités de demain. Il aurait pour visée de pousser le récepteur ou utilisateur

à réfléchir sur l'état actuel de son environnement et des comportements qu'il y développe. Le design prospectif serait réflexif. Il serait un miroir altérant voué à ouvrir notre regard. Il révélerait des horizons encore invisibles, mais peut-être pré-visibles de notre monde.

Le design prospectif produit des points de coïncidence entre le rêve, l'imaginaire d'une réalité désirée, et le réel dans lequel nous évoluons. Il semble être une ouverture sur les potentialités du présent. Il se manifeste en révélateur de ce qui est sous-jacent, sans être présent. Il fait correspondre le réel actuel avec ses virtualités, ses versions dissimulées potentiellement réalisables.

Le design prospectif initie "une ligne de fuite permettant de faire éclater les strates, de rompre les racines et d'opérer des connexions nouvelles³⁰⁸". Il ne tient pas compte des frontières entre les territoires, ni même de celles qui s'imposent par le réel lui-même. Il est en rupture avec la banalité. Il la met en danger, voire même en échec, en proposant des versions qui viennent interrompre son cours. Il s'affranchit des contraintes imposées tant par la technique que par les principes qui

³⁰⁸ G. Deleuze et F. Guattari, *Rhizome – Introduction*, op.cit., p.44.

gèrent la réalité dans laquelle nous évoluons. La *Cuisine désintégrée* des frères Bouroullec est une ouverture sur une version inédite de ce lieu culinaire de l'habitation. Elle projette une nouvelle image de la cuisine. Elle devance l'évolution des relations entre l'utilisateur et ce lieu. Les deux designers proposent une version détachée de l'image classique de la cuisine en tant que lieu de préparation accroché à l'habitation. Elle n'est plus intégrée au logement. Elle n'est plus confondue avec l'ensemble des pièces qui composent la maison. Celle-ci "propose de s'affranchir de l'idée du sur mesure, de l'intégré. Conçue comme élément de mobilier, elle repose sur une idée de souplesse : construire simplement, loin du mur, comme une table que l'on pose et que l'on reprend lorsqu'on déménage³⁰⁹". Elle devient meuble, élément autonome et mobile dans l'espace de vie. Elle est une pièce potentiellement nomade, qui peut se balader. Elle s'adapte aux besoins de son utilisateur et au lieu dans lequel il l'installe. La *Cuisine désintégrée* présente une éventuelle réponse à notre mode de vie nomade. Ce lieu qui s'imposait

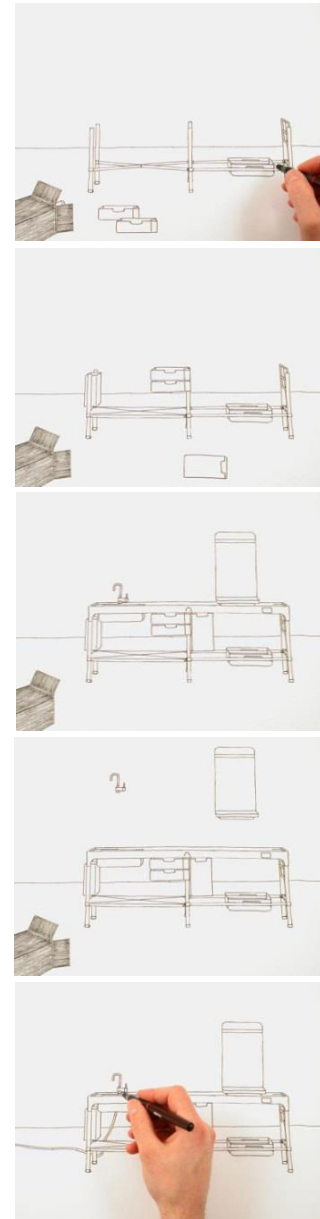


255 R. et E. Bouroullec, *La Cuisine désintégrée*, prototype développé grâce à une bourse du VIA, éditeur Cappellini, Italie, 1998.

jusqu'à dans sa fixité et son immuabilité au sein du logement, devient adaptable et voyageur. Ce projet ouvre des dimensions nouvelles au concept de la cuisine, mais aussi de l'habitation, qui ne peuvent plus être considérés comme lieux immobiles et sédentaires. Lors d'un déménagement, on n'emporte plus seulement

³⁰⁹ Ronan et Erwan Bouroullec, *Ronan et Erwan Bouroullec*, Paris, Éditions Phaidon, 2003, p.9.

ses effets personnels et ses meubles, mais aussi la pièce centrale de la maison. C'est l'habitat tout entier qui est pensé dans sa mobilité, son adaptabilité au mode de vie de son l'utilisateur. Ce projet propose à son détenteur de découvrir une certaine liberté face à son lieu de vie. Il peut installer son foyer où bon lui semble, même en des localités incongrues. Ce meuble ouvre l'espace de vie, le décompartmente. Il est possible d'établir, d'inventer le lieu de la cuisine. Le design semble avoir pour fonction de mettre en correspondance la réalité rêvée et désirée avec le réel effectif. L'apparition de l'objet métamorphose le réel. Il s'établit entre deux formes. Il est à mi-chemin entre la forme actuelle de notre environnement, et une seconde à-venir. Il est la *schize* qui s'impose entre un réel désiré et le réel effectif. Entre, l'objet rompt la quotidienneté, il fait éclater les strates entre le réel de désir, et notre présent. Il abolit les limites et fait bouger notre monde vers ses potentialités. Le design prospectif semble donner forme aux désirs de l'utilisateur. Il cherche à projeter des images de rêve dans le réel. Il semblerait que son sens soit dans la réponse à un besoin de nous réconcilier avec notre environnement, de réinsuffler de l'intérêt pour ce qui nous entoure, en nous faisant imaginer et découvrir



256 dessins présentant le scénario de montage de la cuisine.

d'autres relations possibles. Il propose d'expérimenter des versions nouvelles de notre monde, provoquant par la même occasion des questionnements sur celui-ci. Il amorce et engage une réflexion sur notre présent.

Le design prospectif aurait pour fonction de discuter de l'état actuel de notre monde, des modes de vie qui s'y développent et de ceux à venir. Les projets, que le designer développe, semblent surtout porter une réflexion sur ce qui est, et les évolutions probables de notre environnement. Le design ne se charge pas uniquement de produire des projets concrets qui vont trouver une application dans notre réalité. Il se charge aussi d'anticiper des situations ultérieures par l'émission d'hypothèses. Anticiper, c'est aussi prévenir, mettre en garde des éventualités de l'*à-venir*. Le sens du design prospectif semble se loger dans l'engagement d'un dialogue sur notre environnement et ses potentielles évolutions.

"Les scénarios [...] ne cherchent aucunement à convaincre. Ils reposent simplement sur des "produits hypothétiques" qui vont nous faire entrevoir des futurs possibles, qu'ils soient bons ou mauvais³¹⁰".

Il s'agit d'engager un débat. L'objet prospectif amorce des réflexions sur le monde dans lequel nous évoluons. C'est d'ailleurs un dialogue qui se met en place autour de notre *Théière de voyage*. Harnachée d'un bloc de carton, elle semble en perpétuel départ et apte à servir un thé en toute occasion. Entre le calme de la dégustation et le tumulte du déplacement, elle émet l'hypothèse d'une pause à mi-chemin. Elle serait une sorte d'appel à prendre le temps, à penser l'instant du repos au cours de nos itinérances. Elle semble répondre d'un besoin de bien-être, correspondant à une attitude dite : "slow". Le "slow-design", théorisé par Alastair Fuad-Luke, prend le contre-pied de l'univers représenté par le fast-food. Il milite en faveur des techniques de

³¹⁰ Anthony Dunne et Fiona Raby, "Pour un design critique – consommer des monstres", texte publié dans le catalogue de l'exposition *D. Day, Le design aujourd'hui*, ouvrage cité, p.25.



257 *Théière de voyage.*

production plus écologiques et traditionnelles. Il porte une réflexion sur notre consommation de masse et nos modes de vie effrénés. Notre théière s'inscrit dans le cadre du slow-design, en nous proposant de prendre le temps de mieux vivre et de prendre conscience du monde dans lequel on vit. Elle propose un contretemps à nos vies de plus en plus itinérantes, nomades. L'objet prospectif ne projette pas uniquement des événements ou situations à venir. Il est celui qui objecte le cours de choses. Il s'impose entre le monde et nous, il est transmetteur d'une relation différente à notre environnement. Il est l'intermédiaire par lequel nous éprouvons le monde. Il est provocateur d'une pensée de notre cadre de vie, mais aussi de nos modes de vie.

Le design prospectif dépasse la dualité du bon et du mauvais, pour ouvrir un regard critique sur les possibles de notre environnement, de notre société. Il projette des versions potentielles, permettant de remettre en question notre réalité au regard de ses évolutions possibles. Il engage un dialogue entre le présent et ses virtualités, nous permettant ainsi d'apprécier les éventuelles conséquences et avantages d'un phénomène à venir. Les *Evidence Dolls* d'Anthony Dunne et Fiona Raby, sont nommés "objets



258 A. Dunne et F. Raby, *Evidence Dolls*, en exemple ici : Famous photographer, Christopher Walken et Ned.

hypothétiques" par leurs deux designers. Ce projet est axé sur la vie des femmes célibataires sexuellement actives. À la manière des poupées vaudous, elles représentent un partenaire. Elles sont vouées à recueillir des informations sur ce dernier : taille du sexe par des éléments interchangeables, contenir des échantillons d'ADN, consigner par l'inscription au feutre indélébile les traits distinctifs et autres appréciations personnelles... Ce projet représenterait une aide au choix, mais aussi à la "traçabilité" du partenaire. "Tirailée entre la recherche d'une compatibilité génétique pour assurer sa descendance et la nécessité de préserver un mode de séduction animal et impulsif, la femme se voit désormais dans l'obligation de prélever, de comparer et de conserver les données génétiques de chaque partenaire [...] *L'Evidence Doll* est spécialement conçue pour apporter une garantie en cas de contestation de paternité³¹¹". Comparer, choisir le spécimen idéal pour se reproduire, assurer la paternité de sa progéniture... Tels seraient les scénarios imaginés par Dunne et Raby, de nos relations amoureuses dans un futur plus ou moins éloigné. Les designers

³¹¹ Idem, p.156.

envisageraient des comportements amoureux partagés entre l'envie de maternité et l'envie de séduction et de liberté des jeunes femmes. Les designers postulent une société où la relation ne serait plus fondée sur des valeurs sentimentales, mais de génétique, de compatibilité. La sélection du partenaire ne se ferait plus sur une base émotive, mais dans une logique comparative qui permettrait d'établir un choix avantageux parmi les profils recueillis. Dunne et Raby ne cherchent pas à imposer de nouveaux comportements, mais suggèrent ceux qui pourraient s'installer dans notre société. Il s'agit de provoquer une réflexion sur un hypothétique futur par l'évocation de la possibilité d'un autre fonctionnement de notre monde.

Le design prospectif interroge, remet en question nos rapports au monde. L'objet, en bon objecteur, interfère dans nos modes de vie. Il infiltre nos habitudes. Il contribue à changer nos comportements, à en introduire de nouveaux. Par exemple, lorsque nous proposons nos plats à roulettes : le *Cruiser-lid* et le *Cruiser-basket*, ce ne sont pas uniquement des récipients aux apparences saugrenues. Ce sont aussi des

expériences interférentes que nous proposons de vivre et d'éprouver. Ces couvercles en verre, ou paniers de cocote minute greffés de roulettes, sont mobiles. Ce sont des contenants nomades, qui se baladent sur les tables. La relation première à ces éléments de cuisine est altérée. Nous ne pouvons plus envisager de les utiliser dans la préparation de plats, comme nous en avons l'habitude. Ce sont d'autres modalités relationnelles, d'autres usages, qui s'imposent. Nous infiltrons des gestuelles surprenantes et des comportements nouveaux à travers eux. Le plat que nous soulevions pour le déplacer ou le faire passer à un convive, se met à rouler sur la table. Une autre façon de transmettre les plats s'impose. On ne passe plus le plat de mains en mains, on l'élançe, on le fait ripper. Entre geste joueur et mouvement négligé, c'est un mode de réception, un peu déconcertant, qui s'établit. L'objet infiltre nos traditions et les déplace. Il réinvente les règles de savoir-vivre de notre société. En outrepassant les limites de bienséance, il projette les images de ce qui pourrait advenir dans un futur plus ou moins proche, des comportements qui pourraient s'établir au cœur de nos relations sociales. L'objet modifie notre relation au monde en infiltrant nos comportements. Il impose de nouvelles gestuelles, en

altérant celles que nous connaissons par habitude. L'utilisateur doit repenser l'usage de l'objet et opérer des modifications de ses comportements. Il doit réinventer ses actes.



259 *Cruiser-basket.*

Issu de la rencontre entre les deux designers : Nikki Stott and Tobie Kerridge, et le bio-ingénieur Ian Thompson, le projet *Biojewellery* semble envisager, dans un avenir proche, une formulation inédite de l'engagement du mariage. "Prenons l'anneau. C'est un élément avec une signifiante particulière pour son porteur, spécialement lorsqu'il symbolise l'amour. Est-ce que la charge émotionnelle de ce bijou peut être encore plus intensifiée en le réalisant en os de culture?³¹²". Les alliances *Biojewellery* sont confectionnées à partir d'un biomatériau issu de la culture de cellules osseuses prélevées sur les partenaires du couple. Ce projet propose de porter un regard neuf sur l'engagement mutuel et l'échange des vœux du mariage. Les designers dépassent ici la pure fonction symbolique de l'anneau, en concrétisant matériellement et physiquement l'engagement du corps.

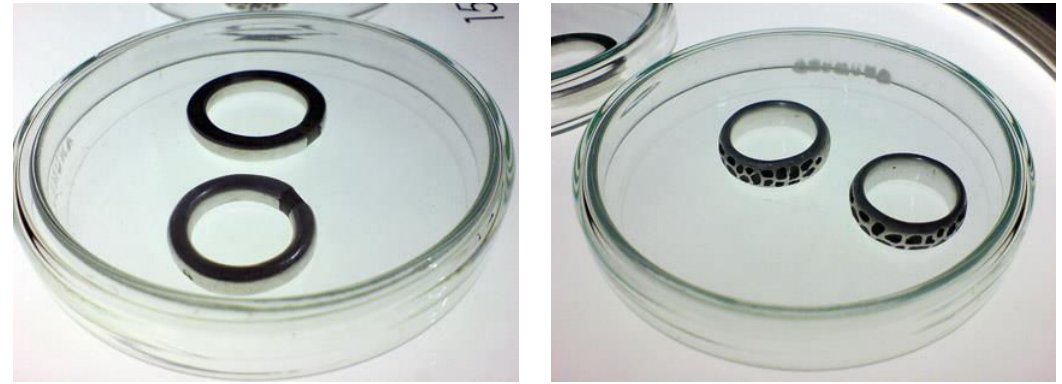


260 N. Stott, T. Kerridge et I. Thompson, *Biojewellery*, 2006.

³¹² Ian Thompson, Nikki Stott et Tobie Kerridge, *Biojewellery - Designing rings with bioengineered bone tissue*, publié par Oral and Maxillofacial Surgery, King's College London, 2006, p.8. (Je traduis)

L'anneau, symbole d'une implication morale et spirituelle de la personne dans l'union, dépasse ce statut en impliquant le corps biologique de chacun des participants.

Le projet donne une nouvelle dimension à des vœux qui semblent perdre leur valeur dans nos sociétés. La relation humaine se déplace, elle n'est plus uniquement psychique, mais aussi physique ou biologique même. L'alliance est la preuve, la matérialisation des sentiments impliqués dans le mariage de deux êtres. Elle devient, au travers de ce projet, preuve d'un engagement du corps, un engagement organique des partenaires, par l'échange de fragments osseux. Au-delà de l'engagement psychologique, les partenaires se donneraient biologiquement et génétiquement l'un à l'autre.



261 Les alliances de Harriett et Matt (en haut) et celles de Trish et Lynz (en bas).

Le designer ne produit pas uniquement des objets. Il produit des expériences. "Le design est l'activité créatrice qui consiste à concevoir des expériences-à-vivre³¹³". L'objet est une ouverture sur des modalités relationnelles inédites avec notre environnement. Il propose de vivre sous un angle neuf, les événements qui peuplent notre ordinaire. Le design perturbe l'ordre établi. Il impose des décalages remettant en question les habitudes et rituels du quotidien. Il met en place des situations de vie qui forcent un contact avec notre entour. C'est un dispositif, contraignant celui qui se confronte à l'événement de l'objet, à prendre conscience de ce qui l'environne. L'objet contre les certitudes et habitudes que nous avons tramées autour du réel. Il vise à faire bouger le regard et la pensée que nous portons sur le monde. L'objet impose un contact avec ce à quoi nous ne portons pas ou plus attention, bien souvent, par excès de d'ordinarité. La lampe *Watt ?* de Paul Cocksedge force une prise de conscience de la réalité qui se cache derrière l'acte d'allumer un luminaire. Par habitude, on appuie sur l'interrupteur qui allume et éteint une ampoule. Nous agissons machinalement, sans

³¹³ Stéphane Vial, *Court traité du design*, Paris, PUF, 2010, p.115.



262 Paul Cocksedge, *Watt ?*, Studio P. Cocksedge, 2003.

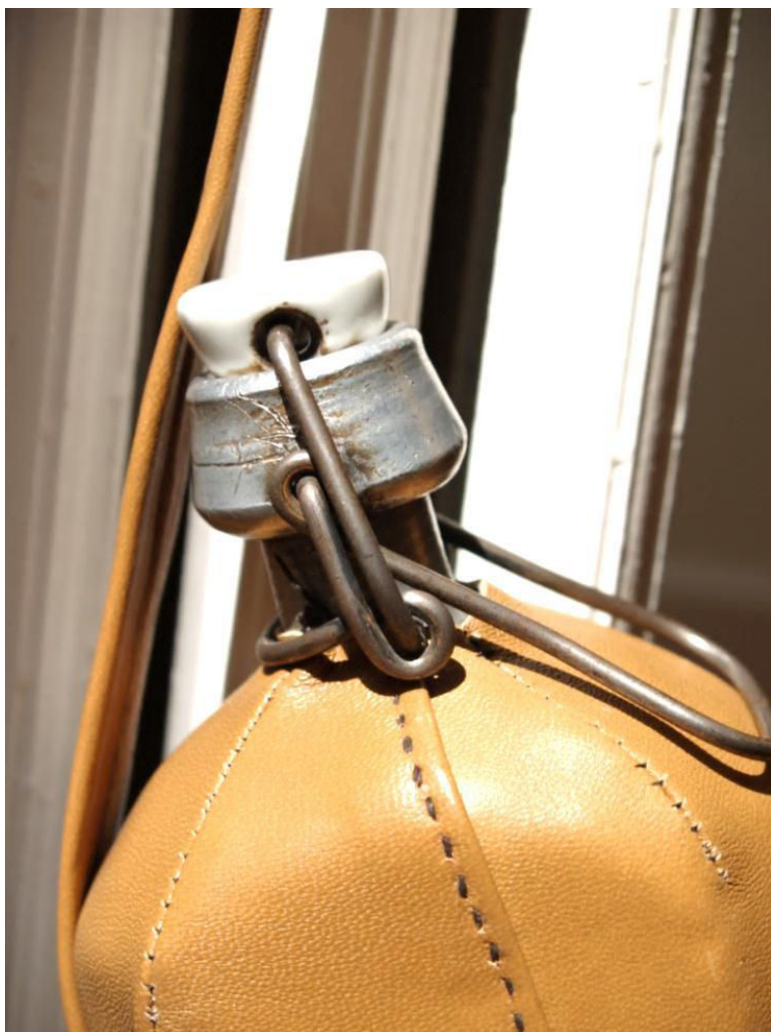
prendre conscience du phénomène de fermeture et ouverture du circuit électrique dissimulé. Le designer propose une version graphique du commutateur exploitant les propriétés conductrices du graphite contenu dans les crayons. D'un trait de crayon, l'utilisateur trace la fermeture du circuit électrique : la lampe s'allume. Pour l'éteindre, il devra interrompre la ligne en la gommant. Cette version poétique de l'interrupteur à dessiner soi-même, force l'usager à penser une action des plus banales qui peuplent le quotidien. On pourrait même parler d'une prise en otage de cette habitude pour nous faire remarquer l'importance d'un simple geste. Cet étrange interrupteur, décalé, nous fait remarquer ce qui habituellement passe inaperçu. Il nous fait redécouvrir un phénomène physique auquel nous ne portons aucune attention. L'objet nous reconnecte au réel en nous le faisant éprouver autrement.

Le dessein du design semblerait résider dans le forçage de la pensée de ce qui nous entoure. Il s'imposerait en tant que point de contact avec le monde. Il nous connecterait au monde. Il nous re-connecte. Il ne nous laisse pas passif face à l'ordinaire. Il nous fait observer les choses sous un angle inédit. Nous entrons

dans le réel sous des modalités renouvelées. L'objet est inducteur de questionnements. Le design prospectif imposerait un cadre réflexif. Loin de prétendre à porter un jugement de valeur sur notre entour, favorable ou défavorable, "il pourrait œuvrer dans une optique plus intellectuelle en posant, d'une manière nouvelle et néanmoins accessible à tous, des questions philosophiques dans un cadre quotidien³¹⁴".

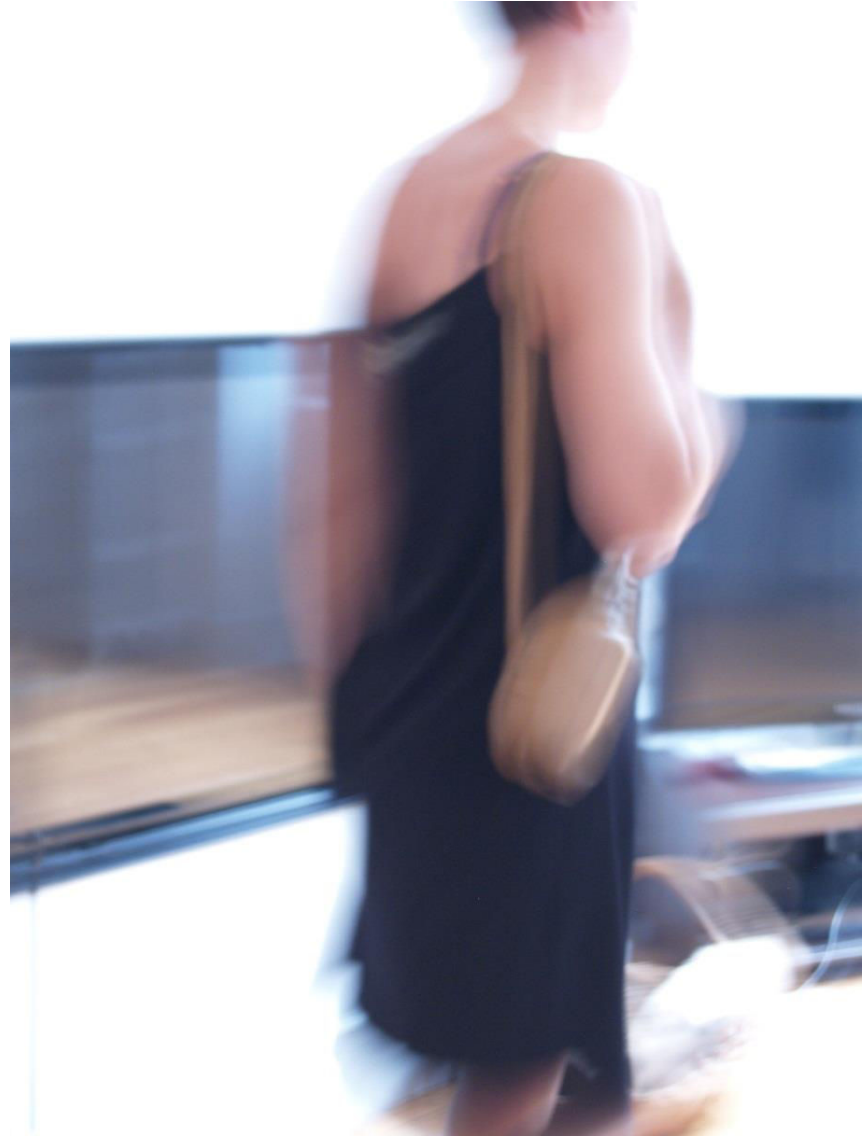
Le design prendrait peut-être une allure "manifeste". Il proposerait d'envisager des tournures plausibles de notre entour. Il serait porteur d'une déclaration, voire même dans certain cas d'une mise en garde sur l'à-venir. Il prendrait position en proposant un angle de vue singulier sur un domaine de réflexion. L'objet manifeste aurait pour projet d'éveiller les consciences. Il porterait un discours engagé et un regard critique sur l'état actuel du monde et des modes de vie que nous y développons. Notre *Gourde cuirassée*, par exemple, est une bouteille métallique, identique à celles utilisées par de nombreux campeurs et randonneurs. Mais la nôtre a la particularité, comme bien d'autres de

³¹⁴ Anthony Dunne et Fiona Raby, "Pour un design critique – consommer des monstres", texte publié dans le catalogue de l'exposition *D. Day, Le design aujourd'hui*, ouvrage cité, p.24.



263 Gourde cuirassée

nos objets, d'être habillée de cuir rehaussé d'une couture fine et régulière, apportant une image de bagage précieux. Dotée d'une anse, elle peut se porter à l'épaule tel une outre des peuples nomades dans les déserts nord-africains. Elle nous accompagnerait dans nos déplacements journaliers. L'utilisateur emporterait avec lui sa ration d'eau, tel un trésor dans un écrin. Entre la réserve nomade nécessaire à la survie et le précieux accessoire de mode, ce serait un scénario de transport d'un breuvage vital dans chacun de nos périples citadins qui se dessinerait. Il ne s'agit pas de porter un jugement positif ou négatif sur nos comportements, mais d'ouvrir un cadre réflexif sur un risque de rareté et de manque dans un avenir plus ou moins éloigné. Par cette production, nous proposons un regard valorisant sur l'eau banalement accessible en tous lieux dans nos sociétés. Nous ne souhaitons pas imposer une vision mais porter un discours préventif sur nos comportements et leurs enjeux environnementaux. Nous cherchons à évoquer le risque d'une pénurie d'eau potable future, en proposant un écrin précieux pour une ressource naturelle et ordinaire.



Le caractère manifeste de la prospective aurait pour fonction d'alerter l'opinion, de révéler une éventuelle situation afin de l'anticiper. Ce serait envisager des circonstances à venir dans notre entourage pour baliser un champ de réflexion et se préparer à faire face à des événements. Le design aurait pour fonction de prévenir, ou plutôt de pré-venir, c'est-à-dire de porter le regard en avant, d'ouvrir de nouveaux horizons. Une sorte de voyage philosophique dans l'à-venir, par lequel nous pourrions nous pro-jeter vers les formes que demain est susceptible de prendre. Venir et voir en avance notre environnement afin d'anticiper, réfléchir et prendre des dispositions pour construire le monde dans lequel nous souhaiterions vivre. Pré-venir, ce serait prendre en considération l'ensemble des lignes de fuite, des lignes virtuelles et pas encore actuelles, d'ouvrir un débat public afin d'opérer des choix parmi les à-venirs possibles qui se proposent à nous.

Conclusion

"Écrire : essayer méticuleusement de retenir quelque chose, de faire survivre quelque chose : arracher quelques bribes précises au vide qui se creuse, laisser, quelque part, un sillon, une trace, une marque ou quelques signes".

Georges Perec, *Espèces d'espaces*, Paris, Editions Galilée, 2000, p.180.

Nous sommes toujours entourée de pompes à matelas caoutchouteuses, de pistolets de verre, d'objets surannés en plastique de mauvaise qualité, de nappes de cuir de diverses teintes. Il y a aussi nos colles et nos rivets. Sur une table de l'atelier, le dernier numéro d'*Intramuros* est resté ouvert. Non loin, divers ouvrages théoriques, à présent gonflés de marque-pages colorés, sont toujours là, attendant (peut-être) de rejoindre les rayons de notre bibliothèque...

Voici venu cet étrange moment où, à l'approche d'une éventuelle fin de l'écriture, la recherche ne cesse de se mouvoir et de se décaler, encore. Nous ne céderons pas à l'évocation d'un terme de notre traversée, mais préférons voir ici l'esquisse de son horizon. Il est temps de nous retourner un instant sur notre parcours et, de reconsidérer les chemins tracés par la recherche.

Entre théorie et pratique, ce ne sont pas des points théoriques sur le design que nous avons abordés mais, ce seraient plutôt des lignes théoriques qui se seraient formées et extraites à mi-lieu de l'une et l'autre. Nous avons cherché à percevoir les horizons ou perspectives que l'objet et le design tracent au sein de notre monde. Au travers de notre thèse, nous n'avons pas souhaité cerner et isoler l'événement qu'ils portent.

Nous avons fui le point, et privilégié son étirement, ou plus exactement son éclatement entre de multiples lignes. Nous avons préféré les suivre dans leurs embranchements, et ouvrir notre regard sur les lignes de vue et de fuite qu'ils proposent. Parce qu'une ligne, c'est toujours entre. Ça se fraye un passage. Ça se faufile à mi-lieu. Ça avance dans un entre-deux.

Dans cet entre-deux, nous avons eu affaire à des bouleversements et des renversements de notre pensée de l'événement induit par l'objet. Mais aussi, nous avons assisté à l'ébranlement des fondements de notre pratique que nous pensions jusque-là inébranlables. Genette nous avait annoncé, dès les premières pages de *Palimpsestes*, qu'à force de chercher on finit par trouver ce qu'on ne cherchait pas³¹⁵.

Notre ligne s'est décalée, déplacée peu à peu. Nos questionnements se sont affinés, mais aussi affirmés. Page après page, l'objet et le design se sont dévoilés sous des angles nouveaux. Au terme de cet écrit, il semble que les choses aient quelque peu bougé.

³¹⁵ Gérard Genette, ouvrage cité, p.8.

"Je ne crois plus qu'une seule personne puisse avoir une vision pour tous [...]. L'idée du designer visionnaire est romantique et ne veut plus dire grand-chose [...]. La profession [...] pourrait jouer un rôle infiniment plus dynamique dans la visualisation des diverses possibilités, bonnes ou mauvaises, pouvant contribuer à faciliter la discussion et le débat sur le monde que nous voulons³¹⁶".

Pour le designer, que nous sommes, il ne s'agit aucunement, par nos pratiques, d'imposer la vision ou l'expérience d'une réalité totalement autre à un utilisateur potentiel. Nous préférons nous positionner du côté de la proposition de versions possibles, d'alternatives à un réel communément admis. Nous cherchons à explorer les prolongations susceptibles de prendre place au sein de notre monde commun. Ainsi, au sein de la scène contemporaine du design, notre

³¹⁶ Dunne & Raby, dans Mathieu Lehanneur, "Un paysage inexploré", entretien avec Dunne & Raby", *Azimuts* n°24, Saint Etienne, ENADSE, 2004, p.61.

réflexion se situerait certainement dans le cadre du "Design Critique³¹⁷", défini par Dunne & Raby. Il ne s'agit en aucun cas de donner une réponse définitive quant à l'évolution de notre monde, mais ce serait plutôt d'interroger ses formulations à-venir par l'émission d'hypothèses. Le Design Critique réside dans le fait d'"élaborer des propositions concrètes qui, en tant que solutions non conventionnelles, témoigneraient du fait que d'autres modes d'action sont possibles [...]; collaborer à la construction de scénarios imaginant des mondes possibles entendus comme des mondes qui, tout en étant soumis aux conditions présentes, deviendraient réels pour peu que soient appliqués des choix adéquats³¹⁸". La position critique du designer réside dans l'engagement d'une réflexion, ou d'un débat social, par la proposition de formes et tournures que le réel serait à même de prendre dans un futur proche. Ainsi, sa fonction serait plus interrogatrice

³¹⁷ Le terme de "Design Critique" apparaît pour la première fois dans le texte de Anthony Dunne et Fiona Raby : *Hertzian tales : electronic products, aesthetic experience and critical design*, Londres (Royaume Uni), Royal College of Art, Computer Related Design research studio, 1999.

³¹⁸ Ezio Manzini et François Jégou, "Communautés créatrices : le design pour le développement durable, à l'époque des réseaux", texte publié dans *D. Day Le design aujourd'hui*, ouvrage cité, p.59.

qu'affirmatrice. Il s'agit de proposer un cadre de réflexion et d'investigations des lignes parallèles à ce monde-ci. Notre pratique serait qualifiable de critique, au sens où, elle vise à induire une pensée et à réenchanter notre relation au monde par la proposition, provocation, au sein de l'ordinaire d'expériences inédites aux objets et à notre environnement. Nous émettons des hypothèses relationnelles autres, des usages éventuellement possibles qui engendrent de nouvelles relations et de nouveaux regards sur notre entour. Notre dessein de designer serait alors d'occasionner des décollements de la ligne suivie banalement par notre quotidien, en permettant à l'utilisateur d'explorer des contextes parallèlement viables et singuliers. Au cœur de ce décollement, nous infiltrons à mi-lieu un réel doublement imprégné de ce monde-ci et de son envers utopique.

"L'espace entre la réalité et l'impossible permet aux designers de défier l'orthodoxie du design [...] de façon à ce que de nouvelles perspectives puissent émerger. Il n'est absolument pas question ici de prédiction, mais c'est plutôt le fait de se demander "et si...", de s'interroger, d'imaginer et même de rêver [...] le monde où nous souhaitons vivre³¹⁹".

À mi-lieu, l'objet se jette en travers de notre chemin. Il se positionne contre, s'oppose à la ligne que nous suivons ordinairement. Il est un bout de réel qui s'insère entre et fait objection au réel. Il est un fragment de réel qui fait obstruction à ce même réel qui pourtant le porte. L'objet ferait barrière ou, "obstacle³²⁰" comme le dirait Flusser, à un accès immédiat au monde. "Ce sont ces projets qu'il me faut pour avancer, et qui m'empêchent d'avancer³²¹". Il s'oppose à toute

³¹⁹ Antony Dunne et Fiona Raby, "Between Reality and the Impossible", *Catalogue de la Biennale Internationale du Design*(2010), ouvrage cité, p.131.

³²⁰ Willem Flusser, ouvrage Cité, p.33-34.

³²¹ Idem, p.34.

immédiateté, à la fluidité du réel. Il est inter-face, une faille fertile à double face. Il agit en médiateur, en intermédiaire qui met en doute ce qui le porte et ce qu'il est. Ce serait à travers le prisme de l'objet que le réel se laisserait entrevoir.

Fondamentalement, il est un entre-deux qui vient fendre notre monde.

L'objet est un creux. Une faille qui brise la continuité du réel communément admis. Cette faille, que nous avons aussi nommé *schize*, n'interrompt pas pour imposer une réalité totalement autre mais, elle instaure un dialogue. Cette rupture initie des rapports et emporte ses bords dans une nouvelle direction. Entre les différentes réalités qu'il met en co-présence, l'objet se constitue en une zone poreuse, une localité de double échange. Il serait un passage poussant vers une réalité renouvelée, un versant inédit de notre environnement. Entre-deux, l'objet produit une réalité schizophrène lui permettant de fuir ce réel, et d'installer à mi-lieu son propre territoire, sa propre réalité. L'objet schizo fuit cette version du monde qui ne semble pas lui convenir, pour une région intermédiaire, la sienne, où il survivra en imposant ses propres règles. Par son intervention, il y a rupture et reprise de la ligne du réel sous de nouveaux

rapports. L'objet schizo est initiateur de lignes de fuites vers des alternatives au monde dans lequel nous évoluons. Il y a révélation de versions possibles se dessinant à mi-chemin d'une réalité et l'autre. Notre *Baladeuse de salon* s'impose dans un entre-deux. Elle s'installe au creux du fossé qui sépare l'atelier de mécanique et l'habitation. Comme le dirait Roland Barthes, l'objet est l'intersection entre deux coordonnées³²². Le problème avec cette intersection, c'est qu'elle n'appartient ni à une ligne ni à l'autre. C'est un point de rupture par lequel le réel fuit hors de ses limites. Dans notre cas, le réel s'échappe vers une contrée où le séjour se fait le lieu d'un bricolage ou d'une mécanique littéraire, et les activités du mécano dans son atelier s'accompagnent de confort et d'élégance, voire même se font quelque peu pompeuses. Ce luminaire semble ouvrir le scénario d'un éclairage schizophrénique qui ne peut se stabiliser ni dans une version ni dans l'autre mais, s'échappe et installe sa propre réalité dans un passage entre ses deux bords. L'objet serait une percée par laquelle le réel fuit ses propres principes.

³²² Roland Barthes, "Sémantique de l'Objet", *Œuvres Complètes II*, ouvrage cité, p.821.

L'objet n'est ni dans l'un, ni dans l'autre.

L'objet n'est ni l'un, ni l'autre.

L'objet naît à mi-lieu de l'un et l'autre.

L'objet est un Entre-deux.

Au cours de ce travail de recherches, les modalités interstitielles de l'objet et du design au sein du réel se sont imposées à nous. L'objet surgit sur la frontière qui file entre deux étendues : un lieu sans lieu qui pourtant ne se définit que par ce qui le borde. L'objet est ainsi porteur d'une u-topie. Loin d'être dans une absence de lieu, il serait plutôt une localité sans cesse mouvante, un lieu indécis sans localité précise. L'objet apparaît en une réalité à mi-chemin qui ne se laisse pas fixer. Son u-topie impose un mouvement au réel dans lequel il s'inscrit. Le design aurait ainsi pour dessein de remettre perpétuellement en question la frontière s'esquissant entre deux réalités. Il porte le projet de repousser toujours un peu plus loin les limites inhérentes au réel. Il se charge du projet de faire vaciller, d'ébranler les principes de notre réalité.

L'objet se défausse entre, vers une réalité intermédiaire à celles qu'il met en jeu. Son utopie résiderait alors peut-être dans l'apparition d'un quelque chose qui n'est pas encore dans ce réel-ci. Dans le cas de notre *Marchande*, le jeu de l'enfant s'ouvre sur le cadre d'une activité commerciale. Ni déjà porte-monnaie, ni encore dînette, il donne forme à ce qui n'a pas lieu dans ce monde-ci mais qui existerait certainement dans une de ses parallèles. Il surgit en une localité intermédiaire, à mi-lieu d'une salle de jeu, ou d'une chambre d'enfant et d'un commerce. Entre jouet et article de maroquinerie, le porte-monnaie qui apparaît n'en est pas tout à fait un. Il aurait une réalité qui ne lui appartiendrait pas. L'objet existerait dans le vide qu'il creuse entre deux localités, deux contextes relationnels. Par le dialogue qu'il instaure entre-deux réalités, il dévierait notre quotidien vers une version pensée jusque-là impossible. Le design cherche à dissoudre et surmonter la limite entre possible et impossible. Il produit des vides abolissant les principes de réalité qui gèrent notre monde. Des vides où apparaît ce qui n'est pas, ou pas encore. Ce serait un ailleurs qui s'imposerait ici et maintenant. Il serait le lieu où se met en place un non-lieu du réel.

"Construire un petit vase, ou un petit verre, c'est, au moment où il est construit, qu'une collaboration a changé le monde, directement... Il y a quelque chose qui n'existait pas et qui maintenant existe³²³".

Le design semble avoir pour projet d'explorer la frontière qui sépare l'impossible du possible, et même de l'ébranler. L'entre-deux serait le lieu où se montent d'hypothétiques étirements à ce monde. À mi-chemin d'une réalité et l'autre, le design ne cherche pas à produire un monde fondamentalement différent mais, à extraire et à concevoir des perspectives, des lignes de fuites à celui dans lequel nous évoluons. Il s'agit de rêver notre monde.

Ce rêve d'un monde nous confronte à la frontière étroite qui nous sépare, en tant que designer, du domaine des arts plastiques. L'art et le design ont cette volonté commune de construire et faire émerger un monde parallèle. Certes, ils entretiennent des rapports

³²³ Andrea Branzi, *Transmission#1 entretien avec Catherine Geel*, Saint Etienne, Éditions de la Cité du Design, Les Éditions de l'Amateur et France Culture, 2006, p.78.

forts, mais leurs visées et leurs manifestations les distinguent.

Une différence majeure entre art et design semble se loger dans le statut du récepteur, dans les relations qu'ils instaurent entre le monde produit et son probateur. Du côté de l'art, celui qui reçoit et se confronte à ce monde est nommé spectateur : il serait alors pris dans un spectacle impliquant une distance entre lui et ce qu'il perçoit : l'œuvre. De l'autre, il n'est pas le spectateur écarté de la scène, il est utilisateur ou usager. Dans ce cas, il est impliqué dans un contexte d'usage présumant une relation de proximité, un engagement avec l'objet ou le projet. Et, "cela n'a pas nécessairement à voir avec [...] l'art ; il s'agirait plutôt d'une présence ! Elle peut être comprise comme une présence fonctionnelle³²⁴". Il y aurait donc fonction dans le design. Une certaine utilité, un mécanisme producteur serait sous-jacent. Il serait dans une présence active au sein de notre environnement. Le design s'infiltrerait au sein du quotidien.

³²⁴ Idem., p.63.

"Ce n'est absolument pas de l'art. Il peut emprunter fortement à l'art en termes de méthode et d'approche mais c'est tout. On attend de l'art d'être provoquant et extrême. Le Design Critique doit être proche de l'ordinaire, son pouvoir dérangeant vient de là. Trop extravagant, il sera renvoyé à l'art, trop ordinaire, il sera assimilé sans effort. S'il est considéré comme de l'art c'est plus facile de faire avec, mais si ça reste du design c'est plus dérangeant, ça suggère que le quotidien comme nous le connaissons pourrait être différent, que les choses pourraient changer³²⁵".

Il ne se positionne pas dans une expérience muséale, limitée au temps et au lieu de l'œuvre. Il ne produit pas un monde fantastique. Il ne place pas l'univers qu'il conçoit dans un contexte hétérogène,

³²⁵ Anthony Dunne et Fiona Raby, "Critical Design FAQ", essai publié dans Léa Gautier, *Design for change*, Paris, Les presses du réel / Black Jack Editions, 2011.

détaché ou hors du réel. Il ne se détache pas complètement des principes de réalité de notre monde. Il ne propose pas d'incohérences avec ce monde-ci, comme cela est bien souvent le cas dans l'art. Le design propose des versions viables et susceptibles d'advenir. Il s'inscrit et travaille au cœur notre environnement direct. Le médium au travers duquel il s'exprime est un réel de proximité. Il serait un outil modelant les paramètres et les principes de réalité auxquels nous nous confrontons ordinairement. Il intervient et interroge notre relation au monde par le biais "d'expériences à vivre³²⁶". Le design s'inscrit dans un vécu du monde, une épreuve de l'ordinaire par son infiltration au sein de nos vies. Le récepteur consomme et use d'objets, de projets ou stratégies lui permettant de percevoir et vivre autrement ce qui l'entoure quotidiennement. "Le designer est porteur d'un ensemble d'intentions [...], qui naissent dans la société, qui naissent dans le marché. Il travaille donc au sein de ce marché en cherchant aussi à réaliser des changements dans ce marché, dans la société³²⁷". Le design colle et agit sur l'ordinaire. Il fonctionne en

³²⁶ Stéphane Vial, ouvrage cité, p.115.

³²⁷ Andrea Branzi, ouvrage cité, p.28.

symbiose avec ce monde-ci. Il est porteur d'une pensée et de stratégies s'inscrivant dans un mouvement de notre société et notre environnement. Il est un acteur de ce monde en construction. Il est impliqué dans son mouvement.

Entre-deux, le designer module notre unique monde commun, il lui fait parcourir des chemins singuliers. Il initie une zone de passage de l'ordinaire vers sa singularité. Le design poursuit ce qui est déjà là, le traduit en événement. Dans le vide de l'objet, il s'agit de penser des prolongements à notre monde. Ce serait l'accès aux mondes possibles d'Anne Cauquelin. Le traçage d'éventualités qui flottent quelque part, attendant de construire notre présent. Le design résiderait certainement dans l'ouverture du regard sur des réalités à-venir.

Entre-deux, ce serait l'actualisation d'un réel possible au sein du quotidien. Nos *Sentinelles* s'appuient sur l'univers fictif qui est à même de se développer à partir de petits soldats en plastique. Ce sont les comportements et processus imaginaires enfantins qui sont mobilisés. Ces personnages montés sur broche se mettent à escalader les corps de leurs usagers, devenus aujourd'hui adultes. Le jouet s'infiltré dans la sphère

quotidienne de son usager devenu grand à présent. Les *Sentinelles* établissent un passage, une zone de communication entre leur univers fictionnel infantile et celui plus officiel et sérieux de la joaillerie. Ils offrent la possibilité à un monde alternatif, à des scénarios récréatifs, de s'établir entre les hommes et leurs parures. Ces bijoux pourraient être qualifiés de subversifs. Ils opèrent un renversement de l'ordre établi. Ils ouvrent l'éventualité d'une réalité intermédiaire où le jeu se propage dans notre quotidien. Il semblerait qu'ils offrent la possibilité de nous extraire de notre banalité, et d'imaginer un monde différent, peut-être plus divertissant ou surprenant. Ils nous reconnecteraient avec notre environnement sous de nouvelles modalités.

Le design ouvrirait des entre-poreux, des schizes où germent des alternatives nouvelles à partir de ce réel-ci. Sa fonction serait de produire des points singuliers opérant une bascule de ce monde vers un réel infiltré d'imaginaire. Il n'impose pas un autre monde à la place de celui-ci. Il propose d'explorer et d'expérimenter d'autres itinéraires viables, des "itinéraires bis" au quotidien. Le design dresserait le projet d'ouvrir notre regard sur les diverses formes que le réel est à même de recouvrir. Il multiplie les lignes potentiellement viables

"Découvrir ce que l'on a jamais vu, ce qu'on n'attendait pas, ce qu'on n'imaginait pas. Mais comment donner des exemples : ce n'est pas ce qui a été, au fil des temps, recensé dans l'éventail des surprises ou des merveilles de ce monde ; ce n'est ni le grandiose ni l'impressionnant ; ce n'est même pas forcément l'étranger : ce serait plutôt, au contraire, le familier retrouvé".

Georges Perec, *Espèces d'espaces*, ouvrage cité, p.155

au sein de notre monde. Il est l'ouverture de voies d'accès non usitées au réel. Il s'agit d'offrir au récepteur la possibilité de s'extraire de sa banalité, et d'imaginer un monde différent où il serait connecté avec son environnement.

La visée du design serait de révéler ce qu'on ne saurait voir autrement. Son dessein serait d'ouvrir sur un nouvel angle de vue et d'appréhension sur le monde. Anne Cauquelin nous met en garde en nous rappelant que : "La question n'est pas d'ouvrir sur un autre monde, ni de trouver la manière d'en faire un (ou plusieurs), mais bien de penser l'accès de ce monde-ci aux mondes possibles³²⁸". L'objet est un accès à un monde possible, le même, mais sous un angle nouveau. Il impose un mouvement au réel, le fait bouger hors de ses frontières. Il donne accès à des variantes par l'infiltration de subtiles différences avec le modèle communément admis.

Dans l'entre-deux, se manifestent des versions tangibles, qui ne sont pas concrètement là mais qui gravitent, quelque part, dans une spatio-temporalité

³²⁸ Anne Cauquelin, *À l'angle des mondes possibles* Paris, Presses Universitaires De France, Collection Quadriges Essais Débats, 2010, p.124.

parallèle à celle dans laquelle nous sommes et que nous éprouvons actuellement. Le designer serait révélateur de liens entre ce monde et les nappes de réalité éventuelles qui l'entourent. Il met en évidence, aujourd'hui, les versions susceptibles d'être demain. Il cherche à trouver des points de concordance entre le réel actuel et ses virtualités. Notre sac *Pop-up*, est une popote de camping à première vue. Dès que son utilisateur l'ouvre, celle-ci s'étire en un manchon de cuir. Elle révèle son identité de bagage à main qu'elle renfermait jusque-là. *Pop-up* serait un sac virtuel qui ne demande qu'à se déployer, c'est-à-dire à s'actualiser. C'est un sac absenté, là sans l'être. C'est le lieu d'un non-lieu, un volume qui n'a pas sa propre réalité et pourtant à même de s'extraire de la boîte métallique. C'est un sac en latence. Un vide à partir duquel se dégage un impossible bagage. Il est à la coïncidence, au passage de ce monde vers ses prolongations possibles. L'objet serait un vide à la frontière entre réel et virtuel. Il met en échec sa première version et l'ouvre sur une seconde qu'il est susceptible de faire apparaître. Le non-lieu de l'objet serait l'annulation d'un jugement a priori des principes de notre environnement. Il repousserait les limites du réel hors de lui-même.

L'objet s'impose en tant que point de différenciation, point d'interférence ou de déviation. Entre-deux, il se manifeste en tant que surface de diffraction. Son surgissement implique un phénomène de rebondissement déviant, une localité de dédoublement de la ligne de l'ordinaire. La fonction diffractrice du design résiderait dans la déviation de la réalité dans laquelle nous évoluons quotidiennement vers une nouvelle direction. Il révèle l'envers de notre environnement. Il fait monter en surface une face cachée du réel. Au travers de l'objet, le design explore les lignes de fuites de ce monde-ci, et le déroute vers ses tangentes.

Le designer a pour projet de produire des extensions à notre réalité quotidienne. Par exemple, lorsque nous sommes à table, comme Philippe Starck le dit : les choses manquent de dynamique³²⁹. Les conventions font qu'on ne se balance pas sur sa chaise, pas plus qu'on ne lance un plat. Alors, le designer imagine d'autres versions, des possibilités à notre monde commun. Il l'étire vers des mondes possibles. Notre *Cruiser Basket* prend position contre les protocoles établis

³²⁹ Philippe Starck, *Starck Explications*, ouvrage cité, p.238.

autour du repas. Il étire, et même renverse ce temps sérieux et normé vers une alternative bien plus légère, voire récréative. Notre plat à roulettes outrepassé les limites de bienséance admises autour d'une table. Cette corbeille autorise ses utilisateurs à donner de l'élan aux aliments, à leur faire traverser à vive allure l'espace de la table. C'est un tout autre comportement qui est à présent possible autour d'un banquet. Il y a transgression des règles qui régissent nos comportements sociaux. Les rapports à la nourriture et le cérémonial gastronomique sont perturbés, renouvelés. En infiltrant de nouvelles règles du jeu, le designer altérerait la nature du réel et les rapports que nous entretenons avec lui.

L'objet est un vide où le réel et ses éventualités se mettent en correspondance. Il y a échange, dialogue fertile entre les deux. Il ne s'agit pas de construire à mi-lieu un monde totalement autre, mais de suggérer une variante qui pousse et remet en question les principes de notre banalité. L'objet est une zone de transition vers un nouvel état. Au creux de l'objet se dessinerait une zone multiple permettant d'envisager des formulations alternatives à ce même réel. L'entre-deux est une localité ambiguë, au sens étymologique du terme : ça pousse en deux sens possibles. L'objet serait à double face.

Dagognet nous avait prévenue dans l'éloge qu'il lui fait : "L'objet se caractérise précisément par son morcellement en pointillé, voire son éclatement³³⁰". L'objet est un creux enserré par un ordinaire et une réalité possible empreinte d'imaginaire. Le design induirait un dédoublement de la structure du quotidien. Il augmenterait le réel en le plaquant de doubles. Entre-deux, sur un même temps, nous aurions affaire à une unique réalité éclatée en deux versions possibles. L'objet serait dans une double annonce de lui-même. Nous pourrions percevoir ici une "fonction oraculaire" du design.

Le propre de l'oracle réside dans l'annonce d'un réel à-venir. Il est la promesse ambiguë d'une réalité. "Il y a entre l'événement annoncé et l'événement accompli, une manière de subtile différence qui suffit à désenlacer celui s'attendait pourtant précisément à ce à quoi il assiste. Il reconnaît bien, mais ne s'y reconnaît pas³³¹". La structure de l'oracle est fondamentalement double. Il s'étire entre l'ordinaire : le réel attendu, et une

³³⁰ François Dagognet, *Éloge de l'objet*, Paris, Éditions Vrin, Librairie philosophique, 1989, p.60.

³³¹ Clément Rosset, *Le réel et son double*, Paris, NRF, Éditions Gallimard, 1984, p.21-22.

alternative à ce dernier : sa version possible différant de celle à laquelle nous étions préparés. Au cœur de ce dédoublement, c'est une réalité élastique qui s'annonce. Une réalité parallèle, rêvée ou idéale, vient prendre la place du banal. Entre ses deux bords, l'objet oraculaire remplace la réalité qu'on lui attendait par une même version mais se développant avec un petit décalage suffisant à nous dérouter.

Il y a rupture de la linéarité de notre monde par l'imposition de modalités d'appréhension singulières éliminant du même coup celles auxquelles nous étions préparés par habitude. Nos *Canbags* sont des oracles. Ils s'annoncent dans un décalage par rapport à ce qu'on attend d'une boîte de conserve. Ils ne sont pas tout à fait ceux que l'on croit. Ils ne sont plus exactement les contenants issus de l'industrie alimentaire que l'on s'attend à voir apparaître, ni tout à fait les baise-en-ville qu'ils révèlent. Le *Canbag* surgit entre-deux, au centre du vide qu'il esquisse entre ces deux réalités. Pourtant, il y a bien une conserve industrielle à voir. Rien d'autre que ce que l'on s'apprêtait à rencontrer. La surprise résiderait alors certainement dans le fait que le récepteur n'est pas préparé à son apparition décalée dans le cadre de la bagagerie, à la percevoir dans un contexte de sac à main.

Le problème avec l'oracle de l'objet, c'est que : "l'événement, en se réalisant, a éliminé une autre version de l'événement, celle-là même à laquelle précisément on s'attendait³³²". Il y a un quelque chose en plus ou de différent qui tire l'apparition de l'objet vers une annonce exceptionnelle. Il est dans une formulation singulière de l'ordinaire.

La fonction oraculaire de l'objet et du design serait de promettre une réalité dont l'exécution demeurerait imprévisible. Elle remettrait en jeu celle qui était pressentie a priori. L'objet produirait des décollements de la surface du réel, des points d'altération. Un doute s'infiltrerait entre le récepteur et son environnement. Ainsi, le design aurait pour dessein de mettre en échec l'immédiateté de notre monde. Ce non-lieu n'aurait aucunement pour visée de nous en distancier. Il s'agirait plutôt de nous connecter à ce dernier.



*L'objet oraculaire serait un obstacle à décrypter.
Il serait une annonce faisant obstruction à l'immédiateté du réel.*

Serait-il un piège auquel on ne pourrait échapper, une annonce manipulante ?

Il serait peut-être un dispositif de connexion au monde. Un rencontre, un point qui nous met contre le réel.

³³² Idem, p.27.

C'est lorsque le banal se fait singulier, qu'il glisse vers son événementialité et il attire enfin notre regard. Nous nous interrogeons sur son épaisseur. Perec nous précise que :

"Le problème n'est pas d'inventer l'espace, encore moins de le ré-inventer (trop de gens bien intentionnés sont là aujourd'hui pour penser notre environnement...), mais de l'interroger, ou, plus simplement encore de le lire ; car ce que nous appelons quotidienneté n'est pas évidence, mais opacité : une forme de cécité, une manière d'anesthésie³³³".

Si le réel ne fait pas évidence, il serait alors de rigueur de s'en rapprocher, d'y regarder de plus près. L'objet oraculaire serait une sorte de filtre nous permettant de voir autrement. Il serait un médiateur, un "entre-deux-metteur" obligeant son récepteur à un contact renforcé avec son environnement. L'objet oraculaire serait une promesse à décrypter, un énoncé

³³³ Georges Perec, "Prière d'insérer" dans *Espèces d'espaces*, ouvrage cité.

énigmatique du réel nous permettant de prendre possession de notre entour. Le dessein du design semble se placer du côté de la sur-prise. Le réel est dans une opacité nécessaire. Il ne se laisse pas dompter. Il ne nous laisse pas simplement nous emparer de lui avec une habitude anesthésiante. Le design infiltre un doute dans notre relation au monde, la gonfle d'une prise plus forte. Cette sur-prise serait un saisissement de notre monde dans son épaisseur. Nous ne pouvons rester indifférents, et sommes forcés à sur-prendre ce qui nous entoure. C'est-à-dire prendre toujours un peu plus le réel. Il s'agirait de se positionner dans un contact renforcé, de l'embrasser. La sur-prise de l'objet viserait ainsi à nous relier, à permettre un saisissement sous de nouvelles modalités, et réestimer ce quotidien trop ordinaire pour y prêter attention.

"Proust [...] disait que son livre était comme des lunettes : voyez si elles vous conviennent, si vous percevez grâce à elles ce que vous n'auriez pas pu saisir autrement³³⁴". Le design, c'est comme un livre : entre ses lignes se dessinent des variantes de notre monde. Il est une aide à saisir ces événements auxquels ordinairement

³³⁴ Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Rhizome - Introduction*, ouvrage cité, p.72

nous ne portons que peu d'intérêt. Il donne de l'épaisseur au réel en produisant des interférences révélatrices de ses dissimulations. Il fait remonter l'invisible dans le visible.

L'objet érige d'autres versions de ce réel pour nous le faire découvrir sous un versant inédit. Il propose une approche parallèle de ce qui nous environne. Notre *Théière de voyage* installe sa propre réalité entre-deux temps, deux contextes. Entre le territoire du déménagement ou d'un voyage annoncé par l'emballage cartonné et celui du cérémonial du thé, elle envisage un scénario alternatif. Notre théière ouvrirait sur l'éventualité d'un temps intermédiaire, d'un repos ou d'un temps de rencontre autour d'un breuvage chaud et réconfortant en plein périple. Ce serait une nouvelle approche du voyage. Un voyage parallèle à l'ordinaire. Le temps de traversée rapide, bien souvent accompagné de son lot de stress, s'ouvrirait par notre pot à thé sur une traversée ponctuée de temps calmes et de dégustation. C'est un contexte postmoderne qui vient s'opposer à l'empressement de nos déplacements journaliers par leur interruption. Si notre théière s'oppose à quelque chose, ce serait alors certainement au déroulement oppressant, pourtant devenu ordinaire,

d'un voyage précipité et agité. L'objet aurait pour fonction de lutter contre ce réel trop réel, contre l'anodin.

L'objet fait objection, oui, mais pas uniquement à son utilisateur. Il fait objection à l'insignifiance de notre monde. Le design porte le projet de perturber l'ordre établi pour nous faire reconsidérer nos relations au monde et à l'objet bien souvent méprisées. Par sa fonction oraculaire, l'objet nous fait prendre le réel une seconde fois, d'une manière décalée attisant notre curiosité. Il est une rupture qui interfère les modalités relationnelles auxquelles nous sommes accoutumés. Il force la rencontre avec le réel. Il est en lutte contre le prévisible. Il s'inscrit dans un processus de réaction et d'insubordination à l'ordinaire. La fonction oraculaire serait l'ouverture d'un entre-deux brouillant les pistes. Une schize par laquelle le récepteur pourrait se projeter, se jeter en avant. Il s'agit de prendre en main le monde dans lequel nous sommes actuellement, et d'explorer les versions susceptibles de s'en dégager. L'objet est un milieu où se discutent des alternatives probables, afin d'opérer des choix sur le monde que nous désirons voir apparaître. Il engage un débat et une réflexion sur les prolongations éventuelles à un monde commun.

Au terme de cette recherche, si nous avons à répondre de ce qu'est un objet, de ce qu'est le design, la réponse qui s'imposerait à nous serait certainement celle d'une ligne de fuite, une ligne deleuzienne. Entre-deux, elle ferait bouger. Entre-deux, elle mettrait en place une cinématique du réel.

Entre-deux territoires, entre-deux réalités, ce n'est pas un lieu et pourtant, c'est là que ça se passe. C'est toujours à mi-lieu que quelque chose se produit.

Entre-deux, le design serait le lieu d'un non-lieu de ce réel-ci. Le non-lieu d'un réel se donnant a priori. À mi-lieu, il tord le cou à toute réalité préconçue.

Entre-deux, l'objet serait "une ligne de fuite permettant de faire éclater les strates, de rompre les racines et d'opérer des connexions nouvelles³³⁵".

³³⁵ Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Rhizome – Introduction*, ouvrage cité, p.44.

Index des notions

Atelier : 19, 20, 25, 33, 41, 50, 51, 53, 55, 56, 59, 61, 62, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 72, 74, 75, 76, 79, 80, 81, 86, 102, 104, 106, 107, 112, 128, 130, 132, 197, 202, 214, 245, 263, 331, 445.

À-venir / Avenir : 44, 424, 427, 428, 431, 432, 440, 443, 446, 452, 456.

CAO (Conception Assistée par Ordinateur) : 320, 321, 378.

Cut-up : 177, 180, 182, 183, 184, 187, 188, 190, 191, 192, 262.

Cut-up Aidé : 188, 190, 191, 192.

Désir : 43, 106, 129, 230, 231, 233, 245, 247, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 262, 263, 274, 330, 331, 332, 334, 361, 380, 397, 402, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 429, 431, 459.

Devenir : 64, 150, 163, 170, 175, 191, 203, 212, 213, 214, 305, 330, 345, 346, 347, 348, 357, 359, 375.

Dysfonction : 272.

Entre-deux : 40, 43, 64, 72, 87, 135, 137, 138, 144, 153, 154, 172, 185, 186, 190, 220, 240, 246, 256, 268, 269, 276, 280, 283, 285, 288, 312, 321, 337, 338, 342, 345, 346, 347, 349, 355, 356, 357, 358, 360, 361, 379, 381, 382, 387, 403, 406, 445, 448, 449, 450, 452, 454, 455, 456, 458, 459, 460.

"ET" : 314, 315, 325, 326, 331, 347, 357, 358, 359, 371, 383, 406.

Faire voir autrement / "Faire-voir-autrement" : 43, 297, 370, 393, 402.

Fiction / Fonction fictionnelle : 43, 276, 301, 350, 381, 383, 384, 385, 386, 387, 389, 390, 395, 396, 397, 398, 401, 402, 427, 452.

Fonction discursive, culturelle et/ou interrogatrice : 29, 213, 218, 228, 248, 262, 432, 437, 443, 446.

Fonction de l'objet et du design : 43, 169, 171, 172, 174, 175, 233, 270, 273, 285, 304, 328, 329, 330, 332, 333, 343, 389, 391, 398, 402, 408, 416, 417, 418, 419, 422,

424, 425, 426, 428, 431, 432, 443, 446, 452, 455, 456, 457, 459.

Frontière : 65, 148, 154, 269, 274, 283, 287, 294, 295, 299, 306, 312, 324, 346, 359, 361, 362, 367, 368, 371, 380, 381, 386, 387, 391, 395, 403, 404, 405, 406, 409, 410, 424, 429, 449, 450, 454.

Idéer : 91, 101, 318.

Imaginaire : 74, 95, 99, 106, 154, 156, 165, 230, 231, 232, 237, 241, 242, 243, 244, 247, 249, 253, 259, 262, 263, 273, 318, 320, 330, 331, 334, 340, 356, 361, 376, 380, 381, 385, 386, 388, 389, 390, 392, 393, 394, 395, 397, 398, 402, 408, 418, 419, 422, 427, 429, 452, 456.

Indiscernabilité : 389, 390, 391, 392, 398, 399, 409, 410.

Instant : 27, 41, 56, 65, 76, 78, 79, 88, 91, 96, 97, 111, 112, 113, 114, 116, 117, 123, 124, 125, 129, 130, 142, 147, 173, 174, 263, 270, 276, 278, 280, 290, 301, 308, 321, 325, 328, 336, 424, 429.

Ligne de fuite : 38, 39, 40, 41, 43, 53, 54, 56, 64, 70, 81, 157, 158, 164, 166, 174, 175, 191, 192, 212, 281, 282, 285, 286, 293, 295, 296, 302, 305, 311, 312, 326, 327, 346, 347, 348, 359, 360, 370, 371, 375, 376, 384, 403, 424, 429, 443, 448, 450, 455, 460.

Méta- (métaobjet, méta-réalité) : 33, 135, 136, 137, 148, 150, 158, 160, 161, 163, 170, 173, 188, 217, 222, 240, 245, 246, 250, 253, 254, 256, 259, 260, 269, 270, 275, 280, 285, 288, 305, 308, 311, 312, 314, 315, 431.

Mi-lieu / Mi-chemin : 153, 154, 273, 276, 313, 337, 339, 357, 360, 370, 372, 383, 384, 389, 395, 403, 412, 417, 428, 431, 432, 445, 447, 448, 449, 450, 455, 459, 460.

Non-lieu : 330, 403, 407, 408, 412, 414, 449, 454, 457, 460.

Objectum : 33, 69, 290, 332, 394, 398.

Objet-ouvert : 158, 159, 166, 174, 280.

Palimpseste / Objet et Fonction palimpseste : 307, 308, 309, 310, 312, 314, 328, 344, 445.

Objet schizophrène / Fonction schizophrène : 270, 271, 272, 273, 274, 275, 278, 279, 280, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 292, 295, 296, 297, 298, 301, 306, 308, 312, 314, 336, 337, 338, 345, 362, 410, 448.

Oracle / Fonction oraculaire : 366, 423, 456, 457, 458, 459.

Per-forma / Per-formance / Performance / Parade : 80, 81, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 91, 100, 101, 102, 103, 105, 106, 107, 111, 112, 113, 117, 125, 128, 130, 150, 182, 183, 200, 201, 203, 211, 214, 224, 228, 263.

Possible (substantif masculin) : 26, 33, 51, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61, 62, 64, 67, 72, 74, 76, 77, 78, 81, 84, 85, 87, 88, 91, 94, 96, 102, 105, 106, 107, 109, 112, 116, 125, 128, 132, 135, 145, 148, 150, 155, 157, 158, 161, 163, 164, 169, 170, 171, 172, 177, 179, 182, 183, 184, 187, 189, 190, 197, 203, 211, 212, 213, 214, 217, 218, 219, 221, 222, 228, 229, 245, 255, 263, 288, 350, 410, 419, 420, 424, 425, 434.

Possiblothèque : 55, 56, 61, 64, 67, 80, 128, 150, 201, 288.

Prospective / Fonction prospectrice : 425, 426, 427, 428, 429, 431, 432, 434, 435, 440, 443.

Rupture : 27, 40, 56, 65, 67, 143, 156, 157, 166, 188, 219, 228, 232, 240, 254, 255, 256, 286, 296, 297, 301, 304, 325, 326, 348, 356, 357, 360, 362, 363, 364, 368, 370, 373, 375, 381, 394, 408, 413, 415, 420, 429, 448, 456, 459.

Rhizome / Fonction rhizomique : 43, 164, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 188, 189, 190, 192, 211, 212, 213, 215, 260, 269, 293, 300, 301, 328, 339.

Scénario : 43, 63, 168, 186, 252, 335, 349, 350, 353, 354, 356, 357, 358, 360, 362, 368, 370, 371, 373, 382, 383, 384, 388, 393, 395, 397, 308, 412, 420, 426, 432, 435, 441, 446, 448, 452, 459.

Schize : 360, 361, 362, 363, 364, 366, 367, 368, 370, 371, 372, 373, 375, 376, 378, 379, 380, 381, 394, 403, 431, 448, 452, 459.

Subversion / Fonction subversive : 273, 274, 389, 398, 401, 452.

Sur-réel / Sur-réalité / Fonction sur-réelle : 315, 318, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 336, 337, 338, 340, 342, 348, 357, 362.

Territoire (Déterritorialisation / Reterritorialisation) : 53, 58, 85, 121, 142, 144, 145, 146, 148, 149, 150, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 172, 174, 175, 176, 178, 183, 186, 188, 189, 190, 192, 212, 213, 214, 216, 218, 219, 221, 222, 231, 232, 233, 236, 238, 240, 243, 246, 249, 253, 259, 261, 268, 269, 271, 276, 278, 280, 281, 288, 293, 294, 295, 297, 298, 307, 312, 313, 314, 315, 322, 330, 336, 337, 342, 346, 347, 348, 349, 353, 355, 356, 358, 365, 368, 371, 372, 373, 386, 390, 406, 409, 427, 429, 348, 459, 460.

Utopie / Fonction utopique : 38, 39, 43, 154, 285, 330,
403, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414,
415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425,
447, 449.

Valeur : 31, 56, 59, 60, 62, 63, 107, 163, 171, 176, 183, 233,
238, 241, 242, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252,
253, 254, 255, 256, 257, 258, 260, 261, 262, 263, 435,
438, 440.

Index des noms propres

(Les numéros en caractères gras renvoient aux pages comprenant des illustrations)

ADORNO Theodor Ludwig Wiesengrund : 148.
ANASTASSIADES Michael : **273, 274**.
ANTIQUES ROADSHOW : 29, **30**.
APPLE : **284**.
ARAGON Louis : 318, 319, 325, 328, 330, 410.
ASSOULINE Pierre : 112, 125, 127, 130.
AUGÉ Marc : 414.
BAAS Marteen : **123, 124**.
BACON Francis : 312, **405**, 406.
BAKKER Gijs : **313**.
BARTHES Roland : 19, 60, 64, 71, 113, 307, 313, 343, 372,
413, 418, 421, 424, 448.
BAUDRILLARD Jean : 420.
BENJAMIN Walter : 242.
BERGMANS Pieke : 209-210.
BEY Jurgen : 53, **54, 55, 63, 94, 95**, 96, 98, **142, 165, 178**,
179, **224, 338, 343, 413, 414, 415, 416**.
35 à 37 : master class "Material Mind" dirigée par
Jurgen Bey à l'HEAD de Genève.
BIG GAME : **279**.

BIOJEWELLERY (SCOTT Nikki, KERRIDGE Tobie et
THOMPSON Ian) : **437, 438**.
BLESS : 360-**361**.
BOLTANSKI Laurent : 326.
BOONTJE Tord : 362, **363**.
BOUROULLEC Ronan et Erwan : 375, **376**, 389, **390, 430**,
431.
BOYM PARTNERS (Laurene et Constantin) : 226, **227**.
BOZZI (de) Pénélope : 51, 74, 128, 165, 213.
BRANZI Andrea : 171, **172**, 389, 450, 451.
BRIZIO Fernando : **89, 90**.
BURROUGHS William S. : 177, 180, 183, **184, 187**, 190,
262, 428.
BUSCH Akiko : 29.
BUSSCHE Liesbet : **341**.
CAMPANA Fernando et Humberto : **57, 58, 205**.
CAPOTE Léo : **306**, 307.
CASTIGLIONI Achille et Pier Giacomo : 282, **283**, 307.
CARTIER-BRESSON Henri : 112, 113, 115, 116, 122, 129,
132.

CAUQUELIN Anne : 452, 454.
 CERTEAU (de) Michel : 221, 222, 229.
 CHANCHUS Sylvie : **323, 324**.
 CHEBIB Doha : **404, 406**.
 CLÉMENT Catherine : 371, 376.
 COCKSEGE Paul : **439**.
 CONTE Richard : 25.
 CONVERS Rachel et Benoit : 270, **271**.
 CRASSET Matali : 38, **146**, 171, **172**, 238, **239**, 294, **295**,
329, 411, 412.
 DAGOGNET François : 34, 56, 138, 144, 163, 456.
 DEBORD Guy-Ernest et WOLMAN Gil J. : 217, 218, 240.
 DECKER (de) Hilde : **332, 333**.
 DELEUZE Gilles : 15, 19, 39, 64, 85, 86, 87, 88, 109, 137,
 156, 157, 158, 164, 169, 170, 171, 174, 175, 177,
 191, 192, 211, 215, 271, 275, 276, 279, 282, 286,
 287, 291, 293, 294, 297, 298, 301, 305, 311, 312,
 314, 334, 336, 339, 340, 345, 346, 348, 357, 359,
 360, 362, 363, 367, 368, 371, 373, 381, 383, 385,
 386, 387, 390, 394, 402, 405, 408, 418, 429, 458,
 460.
 DEMAKERSVAN : **346, 377**.
 DERRIDA Jacques : 220.
 DESCHAMPS-SONSINO Alexandra : **167, 168**.
 DOLÉAC Florence : 76, **77**, 290, **291**.
 DUHALDE Bénédicte : 233.
 DUNNE Anthony et RABY Fiona : **273, 274**, 389, 432,
434, 435, 440, 446, 447, 451.
 EISENSTEIN Sergueï Mikhaïlovitch : 337, 338, 344, 345,
 353, 356.
 ELEPHANT DESIGN : **303, 304**.
 FANCIS Simone : **57**.
 FAYOLLE Claire : 185.
 FARKACHE Nina : 397, **398**.
 FLEUREN Madieke : **209, 210**.
 FLUSSER Willem : 24, 198, 408, 447.
 FOUCAULT Michel : 81, 84, 416.
 FRONT : **100, 114, 298, 319, 320**.
 FUSÉ Antonello : **355, 356**.
 GAFFIOT Félix : 33.
 GAINSBOURG Serge : 69.
 GAMPER Martino : **136, 175**, 176.
 GARDENER David : **268**.
 GASPAR Mònica : 321.
 GASQUET Joachim : 97.
 GENETTE Gérard : 31, 308, 310, 445.
 GEORGACOPOULOS Alexis : **251, 252**.
 GIDE André : 424.

GODARD Jean-Luc : 381.
 GOT Rodolphe : **327**.
 GOUX Jean-Joseph : 247, 250, 256.
 GRIFFON Henri : 330, 407.
 GUATTARI Félix : 64, 156, 157, 158, 164, 169, 170, 174,
 175, 177, 191, 211, 215, 275, 276, 282, 286, 287,
 291, 293, 294, 298, 300, 301, 305, 311, 334, 346,
 360, 408, 418, 429, 458, 460.
 GUIXÉ Marti : 98, **99**, **257**, **258**, **396**.
 GYSIN Brion : **180**, **184**, 428.
 HAAN (de) Filippine : 321, **322**.
 HANS Ineke : 357, **358**.
 HEISS Desiree : 360, **361**.
 JACOBSEN Arne : 171, **172**.
 JANG Young Girl : 297.
 JEGOU François : 446.
 JONGERIUS Hella : 52, 59, 85, 86, 111.
 JOUIN Patrick : 378, **379**, **380**.
 JUNKTION : 127.
 KAAG Ines : 360, **361**.
 KABEL Chris : 150, **151**, 368, **369**, **407**.
 KERRIDGE Tobie : **437**, **438**.
 LEFEBVRE Lise : **391**.
 LEHANNEUR Mathieu : 19, **425**, **426**, 446.
 LEMAIRE Gérard-Georges : 177, 180, 183, 184, 187.
 LÉVY Arik : 19, 190, **191**.
 LÉVI-STRAUSS Claude : 177, 197, 199, 200, 202, 203, 208,
 212, 214, 222.
 LIPOVETSKY Gilles : 22.
 MAKKINK Rianne : 415, **416**.
 MANZINI Ezio : 446.
 MARGIELA Martin : **365**, **366**.
 MARI Enzo : 417.
 MARIN Stéphanie : **153**, **154**.
 MARZANO Stefano : 229.
 MEGYERI Matthias Aron : **235**, **236**.
 MERLEAU-PONTY Maurice : 91.
 MEUNIER Jean-Charles : **231**.
 MIDDELKOOP Ramón : **419**.
 MINALE + MAEDA : **344**.
 MORAND Paul : 24, 49, 68.
 MORIN Edgar : 392.
 MORRISON Jasper : 19, **399**, **400**.
 MOSS Murray : 123.
 MOURA Guedes Guta : 90.
 NINEY François : 395.
 NÖLKE Kay Eppi : 371, **372**.
 ONFRAY Michel : 403.

OOMS Guido : **220**, 348, **349**.
 ORESME Nicolas : 33.
 OROZA Ernesto : 51, 74, 128, 165, 213.
 PARNET Claire : 39, 137, 171, 312, 314, 348, 383.
 PASSERON René : 20, 51, 96, 97, 98, 103, 104.
 PEREC Georges : 135, 289, 296, 444, 453, 458.
 PERPIGNANI Roberto : 341, 350.
 PEYRICOT Olivier : **323**, **324**.
 POIDATZ Élodie : **327**.
 PONGE Francis : 76.
 PRICE Tom : **182**.
 PROUST Marcel : 20, 226, 291, 458.
 REGAMEY Damien : 341, **342**.
 REMY Tejo : **119**, **149**, **179**, **215**, **286**.
 RIBOUD Marc : 122.
 ROSSET Clément : 290, 293, 300, 331, 456, 457.
 SACHS Curt : 80.
 SAUSSURE (de) Ferdinand : 260.
 SCHERER René : 420.
 SCHWITTERS Kurt : **66**, 67.
 SEMPÉ Inga : **382**, 383.
 SISMO : **185**, **186**.
 SPINOZA Baruch : 85, 86, 88, 192, 339, 348.
 STARCK Philippe : 29, 34, 38, **79**, 80, 106, 227, **228**, **241**,
 248, 308, **309**, **335**, 387, **388**, 427, 455.
 STOTT Nikki : 437.
 STUDIO IDSLAND (Peyricot O. et Chanchus S.) : **323**,
324.
 STUDIO OOOMS (Ooms G. et Van Lieshout K.) : **220**,
 348, **349**.
 SULLIVAN Timothy : 144, **145**.
 TALLON Roger : 38, 39.
 THÉVENOT Luc : 326.
 THOMPSON Ian : **437**, **438**.
 THONET Michael : 171, **172**.
 TORKOS Karola : **167**, **168**.
 VALERY Paul : 245, 262, 263.
 VAN DER JAGT Peter : 260, **261**.
 VAN HINTE Ed : 397.
 VAN LIESHOUT Karin : **220**, 348, **349**.
 VARDA Agnès : 25, **26**.
 VASARI Giorgio : 98, 99, 100, 104, 105.
 VERHOEVEN Jeroen : **377**.
 VIAL Stéphane : 439, 451.
 VICTORINOX : **284**.
 WANDERS Marcel : **217**, 218.
 WILLIAMS Gareth : 148, 149.

WOFFENDEN Emma : 362, **363**.

YOSHIIE Chieko : 235.

5,5 DESIGNERS : 39, 232, 233, **234, 240, 241**, 276, **277**, 384,
385.

&MADE STUDIO : 107, **108**, 301, **302**.

Table des illustrations

<p>Vue de l'atelier, mai 2012..... 17</p> <p>Détail d'agencement et d'entassement fortuit au sein de l'atelier..... 19</p> <p>Détail d'imbrications entre théorie et pratique au coeur de l'atelier..... 21</p> <p>Brocante de Salornay-sur-Guye (71), mai 2009. 22</p> <p>Excursion chez Emmaüs au Puy en Velay (43), un samedi après-midi de décembre 2010..... 23</p> <p>La main glaneuse d'Agnès Varda(Image extraite de : <i>Les glaneurs et la glaneuse</i>, Ciné Tamaris, 2000). 26</p> <p>Lot de perles, boucles et petits fourreaux de métal issus d'un atelier de costumier, acquis en août 2009 à Lournand (71)..... 28</p> <p>Antiques Roadshow, émission diffusée sur la BBC et sur PBS : images extraites d'émissions de 2006 sur la BBC pour l'édition anglaise (à gauche) et sur PBS pour l'édition américaine (à droite)..... 30</p> <p>Pistolet féminin acquis en brocante et extraits de carnets : croquis de projections conséquents à l'observation de l'objet..... 32</p> <p><i>Baladeuse de Salon</i>. 34</p>	<p>Master Class "<i>Material Mind</i>" avec Jurgen Bey à l'HEAD de Genève en 2007. Objet, gestes, coulures : l'aboutissement d'une pratique ou la liquéfaction d'une production. 35 à 37</p> <p>Croquis de travail..... 40</p> <p>Détail d'atelier..... 42</p> <p><i>Cruiser-basket</i>, plat à rouler et lancer. Panier de cocote minute à roulette..... 46</p> <p>Détails d'entassements de notre bric-à-brac au sein de l'atelier..... 48</p> <p><i>La pie voleuse</i> (dessin numérique personnel, 2008)..... 50</p> <p>Vue du fonds habitant l'atelier, février 2012. 51</p> <p>Caisse de légumes d'un jeu de Marchande au sein du fonds. 52</p> <p><i>L'épi de maïs</i> de <i>La Marchande</i> révèle son potentiel monétaire au marché de Cluny. 53</p> <p>Jurgen Bey, extrait d'un carnet de voyage en Inde, 15 novembre-4décembre 2001(Image : <i>D. Day, Le design aujourd'hui</i>, p.150)..... 54</p>
---	--

Jurgen Bey, <i>Broken Family</i> et <i>Kokon Furniture</i> (Images : <i>Bright Minds Beautiful Ideas</i> , p.181 et 184).....	55	Croquis d'atelier retraçant la révélation du <i>Cruiser- basket</i> (dessin d'observation).	73
Favela de Monte Azul, São Paulo, (Image : Simone Fancis, www.worldnomads.com), et gros plan de murs extraits de la présentation du fauteuil <i>Favela</i> des Frères Campana. (Image : www.campanas.com.br).	57	<i>Le bouquet d'abat-jour</i> , détail d'atelier, ficelle et abat- jour variés, printemps 2010, et son aboutissement en lustre, fin 2010.	75
Détails de murs d'habitation des quartiers populaires brésiliens (image extraite de la présentation des Frères Campana sur leur site), Fauteuil <i>Favela</i> et gros plan de son entassement. (Images : www.edra.com).....	58	<i>L'événement</i> , croquis de travail, juin 2009.	76
Caisse extraite de la possiblothèque.	60	Florence Doléac, <i>Poignée Molle</i> , 2003 (Image : www.doleac.net).	77
Caisse de valeurs-ajoutées et caisses de possibles de l'Atelier.	61	La rencontre d'une baladeuse et d'un abat-jour, dessin d'atelier, 2007.....	78
Gog.	62	Philippe Starck, la nappe des dessins préparatoires au <i>Juicy Salif</i> (Image : <i>Starck</i> , Éditions Taschen, p.176-177).	79
Jurgen Bey en récolte (Image : <i>Bright Minds, Beautiful Ideas</i> , p.172).	63	<i>La danse des abat-jour</i> , travail préparatoire à la <i>Lampe Rhizome</i> , hiver 2007-2008.	82
Vue de l'atelier en octobre 2010.	65	<i>Lampe Rhizome</i> , abat-jour à ressorts, montage électrique, hiver 2007-2008.	83
Kurt Schwitters. <i>Merzbau de Hannover</i> , Photographie de Wilhelm Redemann, 1933 (Image : www.tate.org.uk).	66	<i>Le designer et l'objet</i> , croquis de travail, janvier 2010.....	84
Le lieu de vie mêlant possiblothèque, atelier et habitation en 2005.	68	Hella Jongerius, détail de <i>Embroidered tablecloth</i> , 1999 et <i>Giant Prince</i> , 2000. (Images : www.jongeriuslab.com).	86
		Intallation de caméras à l'arrière du véhicule pour filmer les déformations des céramiques encore malléables (Images : <i>&Fork</i> , p.70).	89

Fernando Brízio, <i>Journey</i> , 2005 (Images : <i>&Fork</i> , p.70).....	90	&made Studio, <i>Lost & Found stool</i> et <i>Lost & Found Table</i> , 2005 (Images : www.and-made.com).	108
Images de notre danse avec de vieux abat-jours. La <i>per forma</i> développée dans l'atelier, qui a abouti à la <i>Lampe Rhizome</i>	91	Service à thé <i>Flip-Flop</i> , éléments esseulés et peinture à céramique, 2006.....	109
<i>Sentinelles</i>	92-93	<i>Furoshisac</i> , bac à glace en aluminium et cuir noué, 2009.	110
Extrait d'un carnet de bord de Jurgen Bey, images collectées par le designer (Image : <i>Bright Minds, Beautiful ideas</i> , p.180)	94	Hella Jongerius, <i>Embroidered Tablecloth</i> , 1999 (Images: www.jongeriuslab.com).	111
Jurgen Bey, <i>Kokon Table chair</i> , 1999. (Image Droog Design : www.droog.com)	95	Front, <i>Sketch Furnitures</i> , processus de capture de mouvement et meubles stéréolithographiés, 2006 (Images : www.designfront.org)	114
<i>Histoire de flux</i> , aquarelle sur bristol, 2010.....	96	<i>Lampe Rhizome</i> : des points à relier, et nos outils de fixation de ce qui est apparu au cours de la <i>per forma</i>	115
<i>Baladeuse de salon</i>	97	<i>Le Re-cyclage</i> , croquis de travail, 2005.....	118
Marti Guixé, <i>Oranienbaum Lolipop</i> , 1999 (Images : www.food-designing.com).....	99	Tejo Remy, <i>Milk Bottle Lamp</i> , pour Droog Design, 1991(Image : www.droog.com).	119
Front, <i>Scketch Furnitures</i> , captures d'images du film de présentation du processus (Images : www.designfront.org).....	100	<i>1/2 + 1/2 = 3</i> , tasses usagées réassemblées, 2009.	120
Croquis d'un projet de greffe de dentelle sur une poubelle brisée en 2009 (projet jamais réalisé)	101	<i>Gog</i> , urinal en verre et anse en céramique, 2007	121
Dessins d'observation du <i>Canbag</i>	102	Marc Riboud, <i>Planches-contacts Tour Eiffel</i> , 1953 (Image : <i>Polka Magazine</i> , n°4, printemps 2009, p.94-95)..	122
Croquis et esquisses de projets imaginés autour d'un pistolet féminin.	103	Marteen Baas, <i>Smoke Armchair</i> 2003 (édité par Moooi, Pays-Bas), et <i>Smoke Gaudi Calvet armchair</i>	
Dessin d'observation et réalisation du <i>Cruiser Lid</i>	104		

(1920-2004) pour la Gallery Moss de New York. (Images : www.marteenbass.com).....	123	<i>Baladeuse de salon, baladeuse de chantier et abat-jour usagé, 2007</i>	143
Marteen Baas, <i>Smoke Red Blue Chair</i> pour la Gallery Moss, 2004 (Image : www.mossonline.com).....	124	Timothy Sullivan, <i>Blender Lamp</i> , 2000 (Image : www.timothysullivan.com)	145
Vase <i>Bulb</i> , ampoule d'éclairage public percée et munie d'une attache, 2005	126	Matali Crasset, Bar <i>Etno-Techno</i> , Paris, septembre 1997. (Photo : Grégoire Kalt) et <i>Pouf Barbès, Digestion n°1</i> , Éditions Edra-Perignano, 1998. (Images : www.matalicrasset.com et <i>Matali Crasset, Un pas de côté 91/02</i> , Éditions Somogy).....	146
Junktion, <i>Towels Hanger</i> (Image : www.junktion.co.il)	127	<i>Sac Pump</i> , pompe à matelas et fermeture éclair, 2009	147
Pinces, fil de métal, colle... les outils indispensables à notre pratique	129	Tejo Remy, <i>Chest of drawers – You can't lay down your memories</i> , Droog Design, Amsterdam, 1991. (Image : Maurice Boyer, <i>Droog Design : 1991-1996</i>).....	149
Scène d'atelier en août 2008 à Cluny (ajustement de la longueur de nos rivets).	131	Chris Kabel, <i>Big Blue Flames Chandelier</i> (2006) et <i>Flames</i> (2003), Éditions More Development. (Images : www.chriskabel.com).	151
<i>La Marchande</i> au marché	133	<i>Fouet de salon, fouet de cuisine et montage électrique, 2005</i>	152
<i>Canbag</i> (et gros plan sur la jointure) boîte de conserve, cuir et rivets, 2006.....	134	Stéphanie Marin, <i>Livingstones</i> , édités par Smarin, Nice, 2007. (Images : www.smarin.net).....	153
Martino Gamper, <i>Sonet Butterfly</i> , 2006 (Image: www.gampermartino.com).....	136	Stéphanie Marin, <i>Livingstones</i> , (Images : www.smarin.net).....	154
<i>Le jaillissement du métaobjet</i> , aquarelle de travail, 2010	137	<i>Eggbag</i> , boîte à œufs, cuir et rivets, 2008.	155
$1/2 + 1/2 = 3$, tasses usagées divisées et réassemblées, 2009.	138-139		
Gros plan d'encollage de cuir à la colle néoprène, marouflage au moyen de notre "cuillère plate".	140		
Jurgen Bey, <i>Tree-Trunk Bench</i> , pour Droog Design, 1999(Image www.studiomakkinkbey.nl).	142		

<i>Théière de voyage</i> , théière usagée habillée de carton et boucles de serrage, 2008.....	158	1859 (Image : www.moma.org) et Arne Jacobsen, <i>modèle 3107 série7</i> , 1958 (Image : amchdesign.wordpress.com).....	172
<i>Flip-flop</i> , service à thé, vaisselle usagée et peinture à céramique noire, 2006.....	159	<i>Folioses</i> , collier en cuir et arbres en plastique.....	173
<i>Cruiser-lid</i> , couvercle en verre et roulettes de présentoir commercial, 2005.....	162	Martino Gamper, <i>Berlino Bench</i> , mobilier de récupération, réalisé avec Rainer Spehl, à Berlin. (Images : www.gampermartino.com).....	175
<i>Baladeuse de Salon</i> , 2007.	164	<i>Flip-flop</i> , vaisselle dépareillée masquée à la peinture à céramique, 2006.....	178
Jurgen Bey, <i>Tree trunk bench</i> , pour Droog Design, Amsterdam, 1999(Image : www.droog.com).	165	Jurgen Bey, <i>Broken Family</i> , vaisselle dépareillée plaquage d'argent, 1999 (Image : www.collectie.boijmans.nl).....	178
Karola Torkos et Alexandra Deschamps-Sonsino, <i>Topoware</i> et carte topographique d'Auvergne (Image : www.topoware.org).....	167	Tejo Remy, <i>Milk Bottle Lamp</i> , pour Droog Design, 1991. (Image : gnr8.cachefly.net).....	179
Karola Torkos et Alexandra Deschamps-Sonsino, <i>Topoware</i> 2007 (Image : www.topoware.org).....	168	Brion Gysin, première page d'un cahier consacré à la permutation du signe autonome, encre de chine sur papier, 30cm x 21cm, 1975. (Image : <i>Brion Gysin, calligraphies, permutations, cut ups</i> , p.32).....	180
<i>Plats à pattes</i> , plafonnier et pieds de meubles variés, 2008.	169	<i>Cruiser-basket</i> , panier de cocotte-minute et roulettes, 2009.....	181
Matali Crasset, <i>Chaises Travesties</i> , réalisées avec le Concours du Ministère de la Culture, Délégation aux Arts Plastiques: "Aide à la première exposition personnelle", Peyroulet & Cie, Paris, 2000 (Image : <i>Matali Crasset, Un pas de côté 91/02</i> , p.82).....	172	Tom Price, <i>Meltdown Chair Cable Tie</i> et <i>Meltdown Chair PP Blue Rope</i> . (Images: www.tom-price.com).	182
Andrea Branzi, <i>Animali Domestici</i> , édité par Zabro 1985(Image : www.catalogue.gazette-drouot.com), Michael Thonet, <i>Chaise n°14</i> ,			

Cut up de W. Burroughs et B. Gysin pour <i>The Third Mind</i> , 1965. (Image : Brion Gysin, <i>calligraphies, permutations, cut up</i> , p.80).....	184	H. et F. Campana, <i>Transplastic</i> . (Image : Limited Edition : Prototypes, Ones-Offs and Design Art Furniture, p.55)..	205
Sismo, Sous-main et carnet de note, cuir grainé, Lancel, 2003.....	185	"cuillère plate" et détails de marouflage de cuir.	206-207
Sismo, Règle de bureau et taille crayon, acier argenté, Lancel, 2003 (Images : www.sismo.com).....	186	Pieke Bergmans et Madieke Fleuren, <i>Unlimited Edition</i> . (Images extraites du film <i>Unlimited Edition</i> de Antoine Ruedisueli, 2007)	209
William S. Burroughs, <i>Junk is no good baby</i> , poème permuté à l'ordinateur, 1960-1961 (Image : Brion Gysin, <i>calligraphies, permutations, cut up</i>)	187	Pieke Bergmans et Madieke Fleuren, <i>Unlimited Edition</i> , céramique extrudée. (Images : www.piekebergmans.com)	210
<i>Baladeuse de Salon</i>	189	<i>Sac Pump</i> , 2009.	211
Arik Lévy, <i>Table Rock</i> , ou <i>Meteor</i> , édité par Seralunga, Italie (Image : www.Seralunga.com).....	191	<i>Can Bag</i>	213
<i>Théière de voyage</i> , théière usagée, carton et boucles de serrage zingués, 2008.....	193	Tejo Remy, <i>Chest of Drawers</i> (n°100), pour Droog design, 2007 (Image : www.droog.com).....	215
<i>Sac Pump noir</i> , gonfleur de camping et joint de cocote minute, 2009.....	194	<i>Bouquet d'abat-jour</i> , 2010.	216
Scène d'atelier : ajustement de rivets (Cluny, août 2008).....	196	Marcel Wanders, <i>Sponge vase</i> , Éditions Moooi, 1997 (Image : Maarten Van Houten, www.moooi.com).....	217
Petit échantillonnage de nos outils	198	<i>Service à thé Flip-flop</i> , 2006.....	219
<i>Sac Pop-up</i> , popote de camping, tube de cuir, 2009.	200	Studio Oooms (Guido Ooms et Karin van Lieshout), <i>Rocker</i> (Images : www.ooms.nl)	220
<i>Plats à pattes</i> , 2008.....	201	<i>Fouet de salon</i> , 2005.....	221
<i>La relation au fonds</i> , croquis de travail, 2010	202	Jurgen Bey, <i>Broken Family</i> (au premier plan) et <i>Kokon furniture</i> (au second plan).....	224
<i>Lampe Rhizome</i>	204		

<i>Cruiser Lid</i> , 2005.....	225		
Boym Partners, <i>American Pumpling</i> , 1999 (Images: www.boym.com).....	227		
Philippe Starck, <i>Max le Chinois</i> , Alessi, 1990 (Image : www.alessi-shop.fr).....	228		
<i>Théière de voyage</i> , 2008.....	230		
Jean-Charles Meunier, <i>Tasse Mobil</i> , 1972.....	231		
<i>Flip-flop</i>	232		
5,5 Designers, Salle de convalescence et chaise "soignée" avec prothèse d'assise, Exposition "Réanim, l'hôpital des objets", Paris, Galerie Peyroulet & Cie, 2005 (Images : <i>5,5 Designers</i> , Édition Pyramid, p.19 et 27).....	234		
5,5 Designers, <i>Le Fauteu.</i> , installation <i>Réanim'</i> avec le Secours Populaire (Images : <i>5,5 Designers</i> , Édition Pyramid).....	234		
Matthias Megyeri, <i>Sweet Dreams Security</i> , 2003 (Images : <i>&Fork</i> , p.290 à 293).....	235-236		
<i>Gandean Cuirassé</i> , 2009.....	237		
Matali Crasset, <i>Artican</i> , corbeille à papiers éditée par Sas/OO, France, 1999 (Image: www.moma.org).....	239		
5,5 Designers, <i>Chandelier de poche</i> (2005) et <i>Pied de verre pour les grandes occasions</i> (2004), prototypes de la série <i>Les objets ordinaires</i> , Paris (Images: <i>5,5 Designers</i> , Éditions Pyramid, p.95 et 99).....	240		
5,5 Designers, <i>Presse-citron de star</i> , 2005. (Image: <i>5,5 Designers</i> , Éditions Pyramid, p.95) et Philippe Starck, <i>Juicy Salif</i> , 1990. (Image personnelle).....	241		
<i>Baladeuse de Salon</i> , 2007.....	243		
<i>Canbag</i> , 2006.....	246		
<i>Oryza</i> , 2006.....	248		
<i>Fluctuation de la valeur de l'objet</i> , croquis de travail, 2011.....	250		
Alexis Georgacopoulos, <i>Orochietta</i> , 2003 (Images : www.georgacopoulos.com).....	251-252		
<i>Plats à pattes</i> , 2008.....	253		
<i>Gog</i> , 2007.....	255		
<i>Pumplamp</i> , gonfleur de camping et circuit électrique, 2009.....	256		
Martí Guixé, <i>Statement chairs</i> , série <i>Respect cheap furniture n°41</i> , 2009 (Images : www.guixe.com).....	257		
Martí Guixé, <i>Statement chairs</i> , série <i>Stop discrimination</i> , 2004 (Images : www.guixe.com).....	258		
<i>1/2+1/2=3</i> , 2009.....	259		

Peter van der Jagt, <i>Bottoms up doorbell</i> , Droog Design, 1994 (Image: www.droog.com).....	261	Achille et Pier Giacomo Castiglioni, <i>Mezzadro</i> , 1957, édité par Zanotta. (Images: www.achillecastiglioni.it).....	283
<i>Eggbag</i> , 2008.....	262	Couteau suisse <i>Handyman</i> de Victorinox et <i>Iphone 4</i> d'Apple. (Images: www.le-couteau-suisse.com et www.apple.com)	284
<i>Baladeuse de salon</i> , 2007.....	266	<i>1/2+1/2=3</i> , 2009.....	285
David Gardener, <i>Packaging Lamp</i> , 2008. (Image : www.dezeen.com).....	268	Tejo Remy, <i>Milk bottle lamp</i> , suspension de 12 pièces, 1991. (Image: www.roomu.net).....	286
<i>Vanity Camp</i> , 2008.....	269	<i>Fouet de salon</i> , 2005.....	287
Rachel et Benoit Convers, <i>White Ming</i> , Éditions Ibride, 2008. (Image: www.ibride.fr).....	271	<i>Théière de voyage</i> , 2008.	289
<i>Can Bag</i> , 2006.	272	Florence Doléac, <i>Point de suspension</i> , Paris, Toolsgallerie, 2004. (Images : Marc Damage, www.doleac.net).....	291
Dunne & Raby et M. Anastassiades, <i>Weeds, Aliens and Other Stories</i> , 1994-1998. (Images : www.dunneandraby.co.uk)	273-274	<i>Vase Bulb</i> , 2005.....	292
5,5 Designers, <i>Opération Clean</i> (balai, pelle/balayette et brosse), édité par la société Enkidoo, Le Chalard, France, 2008 <i>Opération Clean</i> (balai, pelle/balayette et brosse), édité par la société Enkidoo, Le Chalard, France, 2008. (Images : 55designers.com).....	277	Matali Crasset, <i>Pouf Barbès</i> , 1997, série <i>Digestion</i> pour Edra au Salon du meuble de milan en 2000 et, Café marocain, lors de l'exposition <i>L'objet désorienté au Maroc</i> , 1999, Musée des Arts Décoratifs de Paris. (Images : www.matalicrasset.com)	295
<i>La marchande</i> , 2008.....	278	<i>Baladeuse de salon</i> , 2007.....	296
Big Game, <i>Heritage in progress</i> , (Roedeer, Moose et Deer), 2005. (Images: www.big-game.ch)	279	Front, <i>Rabbit Lamp</i> et <i>Fly Lamp</i> , série <i>Design by Animals</i> , 2003. (Images: www.designfront.org)	298
<i>Bouquet d'abat-jour</i>	281		

<i>Brochadioptre</i> , 2007.....	299	<i>Front, Sketch Furnitures</i> . (Captures d'images du film de présentation du processus : www.designfront.org).	319
<i>La Marchande</i> , 2008.....	300	<i>Front, Sketch Furnitures</i> (chaise, table et lampadaire). (Image : www.designfront.org).....	320
&Made, <i>Lost and found Stool</i> , 2005. (Image : and-made.com).....	302	Filippine de Haan, <i>Branch with brooches</i> . (Image : <i>Crossed Lines new territories of design</i> , p.48).....	322
Elephant Design, <i>Insipid Collection</i> (téléphone sans fil, cuiseur à riz) Tokyo (Japon), édité par Elephant Design Compagny, 2000. (Images : <i>Strangely Familiar : Design and everyday life</i> , p.137 à 141).....	303	Idsland, O. Peyricot et S. Chanchus, <i>Woolong</i> , édité par reaDIYmate , 2011. (Image : www.idsland.com)	323-324
Elephant Design, <i>Insipid Collection</i> (four à micro-ondes et packaging), idem, 2000. (Images : <i>Strangely Familiar : Design and everyday life</i> , p.137 à 141).....	304	<i>Eggbags et Canbags</i> , 2008 et 2006.....	325
<i>Charlotte</i> , 2008.....	305	<i>Eggbag</i>	326
Leo Capote, <i>Spade Chair et Spade Stool</i> , production du designer, 2005. (Image : <i>&fork</i> , p.91).....	306	Elodie Poidatz et Rodolphe Got, <i>Pinces à linge Hirondelles</i> , Éditions BanalExtra, 1998. (Images : www.elodiepoidatz.com).....	327
Philippe Starck, <i>Louis Ghost</i> , Éditions Kartell, 2000. (Image : www.kartell.com).....	309	Tasses $1/2+1/2=3$, 2009.	328
<i>Eggbag</i> , 2008.....	310	Matali Crasset, <i>L'Arbre à livres</i> , hommage à Agnès Desarthe pour <i>Mangez-moi</i> . (Image : <i>Design & Littérature</i> , p.35).....	329
Gijs Bakker, <i>Flow fruitbowl</i> , Pays-Bas, Éditions Royal VKB, 2000. (Image : www.gijsbakker.com).....	313	<i>Gog</i> , 2007.	331
<i>Folioles</i> , 2010.....	314	Hilde de Decker, <i>For the farmer and the market gardener</i> , 1999-2003. (Image : www.mmkarnhem.nl)	332
Détails de fils et débordements de colle néoprène.	316-317		

Hilde de Decker, <i>For the farmer and the market gardener</i> , 1999-2003. (Images : <i>Crossed lines new territories of design</i> , p.13-14).....	333	Sac <i>Pop-up</i>	350 à 352
Philippe Starck, <i>Dédé</i> , Éditions Alessi, 1996. (Images : www.starck.com).....	335	Antonello Fusè, <i>Abitudini</i> , édité par le collectif italien RE-sign. (Image : www.resign.it)	355-356
$1/2+1/2=3$	336	Ineke Hans, <i>Fracture Furniture</i> , édité par Cappellini, 2007. (Image : www.inekehans.com)	358
Jurgen Bey, <i>Tree Trunk Bench</i> , 1998, Droog Design. (Image : www.studiomakkinkbey.nl)	338	<i>Baladeuse de salon</i>	359
Gog	340	Bless, <i>Cable jewellery</i> , collection n°26, juillet 2005. (Images : www.bless-service.de)	361
Liesbet Bussche, série <i>Urban Jewellery</i> , plot, boucle et chaîne. (Images : www.liesbetbussche.com).....	341	Tord Boontje et Emma Woffenden, <i>TransGlass</i> , 1997, édité par Artecnic, Guatemala depuis 2005. (Image : www.tordboontje.com)	363
Damien Regamey, <i>Street Jewellery</i> , Colliers de perles en 2007 pour Hors-series, éditeur de mobilier urbain et, la campagne publicitaire de Accesorize à Genève en 2006. (Images : www.hors-series.ch et www.adverbox.com)	342	Gros plan de la schize de <i>Folioles</i>	364
Minale-Maeda, <i>Plastic Queen's White</i> et <i>Plastic Empire</i> , 2006. (Images : www.kunikomaeda.com)	344	Martin Margiela, accessoires de la <i>Collection Printemps-été 2011</i> , Paris, Maison Martin Margiela. (Image : www.maisonmargiela.fr) .	365- 366
Demakersvan, <i>Lace in Translation</i> , projet développé pour The Design Center de Philadelphia, USA, 2009. (Images : www.lacefence.com)	346	<i>Folioles</i>	367
<i>Plats à pattes</i>	347	Chris Kabel, <i>Sticky Lamp</i> , Droog Design, 2001. (Image : www.chriskabel.com).....	369
Studio Ooms, <i>Roadkill Carpet</i> , 2009. (Image : www.ooms.nl).....	349	<i>Canbag</i>	370
		Kay Eppi Nölke, <i>Band Aid Rings</i> , 1995. (Image : www.ep-ep.de)	372
		<i>Théière de voyage</i>	373-374
		Ronan et Erwan Bouroullec, <i>Vegetal chair</i> , édité par Vitra, 2009. (Image : www.bouroullec.com)	376

Jeroen Verhoeven, <i>Cinderella Table</i> , édité par Demakersvan, Pays Bas, 2005. (Images : www.demakersvan.com).....	377	<i>CanBag</i>	394
Patrick Jouin, <i>Solid</i> , Fabriqué par MGX, France, 2004. (Images : www.patrickjouin.com).....	379	Martí Guixé, <i>Do scratch</i> et <i>Do frame</i> , projets <i>Do create</i> pour Droog Design, édité par KasselsKramer, Amsterdam, Hollande, 2000. (Images : www.drooglab.com)	396
Extraction des pièces de la série <i>Solid</i> des machines à stéréolithographie. (Images : www.patrickjouin.com)	380	Nina Farkache, <i>Come a little bit closer</i> , édité par Droog BV, Amsterdam, Hollande, 2001. (Image : <i>Simply Droog - Version française 10+3ans</i> , p.135.).....	398
Inga Sempé, <i>Enveloppe</i> , canapé édité par LK Hjelle, Norvège, 2009. (Image : www.ingasempe.fr)	382	Jasper Morrison, <i>HAL</i> , Éditions Vitra. (Image : Catalogue Vitra : <i>Fiction - The Home Collection</i> , 2012).....	399
<i>Cruiser Basket</i>	383	Jasper Morrison, <i>Cork Family</i> , Éditions Vitra. (Images : Catalogue Vitra : <i>Fiction - The Home Collection</i> , 2012).	400
5,5 Designers, <i>Wallpaper Games</i> , édité par Lutece Gpfb, 2006. (Images : www.55designers.com).....	385	<i>Pop-up</i>	401
<i>La Marchande</i>	386	Doha Chebib, <i>Log Bowls</i> , édités par le collectif Loyal Loot, Canada. (Images : www.loyalloom.com).....	404
Philippe Starck, <i>Dadada</i> , tabouret édité par XO, 1993. (Image : www.starck.com).....	388	Francis Bacon, <i>Three studies for a portrait of George Dyer</i> , 1963, 35,5 x30,5 cm chacun, collection privée. (Image : www.francis-bacon.co)	405
E. et R. Bouroullec, <i>Algues</i> , module en polyamide injectée édité par Vitra, Suisse, 2004. (Image : Paul Tahon et R. & E. Bouroullec, www.bouroullec.com).....	390	Doha Chebib, <i>Log Bowls</i> . (Images : www.loyalloom.com).....	406
Lise Lefebvre, <i>Bärenjäger</i> , peau d'ours éditée par le studio Lise Lefebvre, Amsterdam. (Image : www.liselefebvre.info).....	391	Chris Kabel, <i>Shadylace</i> , 2004, Ø210x235 cm, parasol édité par Droog Design. (Images : www.chriskabel.com)	407
<i>Sentinelle</i> et <i>Brochadioptres</i>	393		

<i>Sentinelle</i> , 2006.....	409		
Matali Crasset, <i>Quand Jim monte à Paris</i> , édité par Domeau & Pérès, 1996. (Images : www.domeauperes.com).....	411-412		
Jurgen Bey, <i>When you're tired</i> , projet implanté à Barsingerhorn, Province du Nord de la Hollande, janvier 2002. (Images : www.studiomakkinkbey.nl).	413 à 415		
Studio Makkink & Bey (Rianne Makkink et Jurgen Bey), <i>Slowcar</i> avec J. Bey, 2006. (Image : www.studiomakkinkbey.nl) et <i>Slowcar</i> . (Image : www.mocoloco.com)	416		
<i>Théière de voyage</i> , 2008.....	417		
Ramón Middelkoop, <i>Soap Pearl Necklace</i> , 2006. (Image : www.todayandtomorrow.net)	419		
<i>Gog</i>	421		
Mathieu Lehanneur, <i>Local River</i> , New York, Artists Space, 2008. (Images : www.mathieulehanneur.fr)	425-426		
$1/2+1/2=3$	428		
R. et E. Bouroullec, <i>La Cuisine désintégrée</i> , prototype développé grâce à une bourse du VIA, éditeur Cappellini, Italie, 1998. (Images : www.bouroullec.com).....	430		
		dessins présentant le scénario de montage de la cuisine. (Images : www.bouroullec.com).....	431
		<i>Théière de voyage</i>	433
		A. Dunne et F. Raby, <i>Evidence Dolls</i> , en exemple ici : Famous photographer, Christopher Walken et Ned. (Images : www.dunneandraby.co.uk)	434
		<i>Cruiser-basket</i>	436
		N. Stott, T. Kerridge et I. Thompson, <i>Biojewellery</i> , 2006. (Image : www.biojewellery.com).	437
		Les alliances de Harriett et Matt (à droite) et celles de Trish et Lynz (à gauche). (Images : www.biojewellery.com).....	438
		Paul Cocksedge, <i>Watt ?</i> , Studio P. Cocksedge, 2003. (Image : www.paulcocksedge.co.uk).....	439
		<i>Gourde cuirassée</i>	441-442

Bibliographie

Dictionnaires

Gaffiot Félix : *Dictionnaire Latin-Français*, Paris, Éditions Hachette, 1934.

CNRTL : Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, ATILF / CNRS – Université de Nancy, dictionnaire "en ligne" sur : *www.cnrtl.fr*, depuis 2005.

Littérature

Morand Paul : *Tendres stocks*, "Clarisse", Paris, Éditions de la NRF, 1921.

Perec Georges :

Les Choses, Paris, Éditions 10/18, Collection "Domaine Français", 2005.

L'infra-ordinaire, Paris, Éditions du Seuil, 1989.

Espèces d'espaces, Paris, Éditions Galilée, 2000 (édition revue et corrigée)

Ponge Francis : *Les Plaisirs de la porte dans Le parti pris des choses, suivi de Proèmes*, Paris, Éditions Gallimard, NRF, Collection Poésie, 1979.

Valéry Paul : *Monsieur Teste*, Paris, Librairie Gallimard, NRF, 1927.

Ouvrages théoriques

Adorno Theodor Ludwig Wiesengrund : *Théorie Esthétique*, Paris, Éditions Klincksieck, 1982.

Agamben Giorgio : *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, Paris, Édition Payot & Rivage, Rivage Poche, Collection Petite Bibliothèque, 2007.

Augé Marc : *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Éditions du Seuil, Collection La Librairie du XXIe siècle, 1992.

Barthes Roland :

Le Lexique de l'Auteur, séminaire à L'École pratique des hautes études 1973-1974, Paris, Éditions du Seuil, 2010.

Œuvres Complètes, T. I à V, Paris, Éditions du Seuil, 2002.

Baudrillard Jean :

Pourquoi tout n'a-t-il pas déjà disparu ?, Paris, Éditions de L'Herne, Collection Carnets, 2007.

Illusion, désillusion esthétiques, Paris, Éditions Sens & Tonka, 1997.

L'autre par lui-même – Habilitation, Paris, Éditions Galilée, 1987.

À propos d'Utopie, entretiens avec Jean-Louis Voileau, Paris, Collection Essais 11/ vingt, Éditions Sens & Tonka, 2005.

Cadoz Claude : *Les réalités virtuelles*, Paris, Éditions Flammarion, Collection Domino, 1994.

Cauquelin Anne : *À l'angle des mondes possibles*, Paris, Presses Universitaires De France, Collection Quadrige Essais Débats, 2010.

Clément Catherine : *La Syncope - Philosophie du ravissement*, Paris, Éditions Grasset & Fasquelle, Collection Figures, 1990.

Dagognet François : *Face, surfaces, interfaces*, Paris, Éditions Vrin, 1982.

Danto Arthur : *La Transfiguration du banal – une philosophie de l'art*, traduction de Claude Hary-Shaeffer, préface de Jean-Marie Shaeffer, Paris, Éditions du Seuil, Collection Poétique, 1989.

Debord Guy-Ernest et Wolman Gil J : *Mode d'emploi du Détournement*, Metz-Dijon, Éditions Turbulentes, 2006. Texte extrait de la revue *Les Lèvres Nues*, n°8, mai 1956.

Deleuze Gilles : *Logique du sens*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1969.

Pourparlers - 1972-1990, Paris, Les Éditions de Minuit, Collection Reprise, 2003, p.65.

Spinoza – Philosophie pratique, Paris, Les Éditions de Minuit, 2003.

Deux régimes de fous, Paris, Les Éditions de Minuit, 2003.

L'île déserte, Paris, Les Éditions de Minuit, 2002.

Le Pli-Liebniz et le baroque, Paris, Les Éditions de Minuit, 1988.

Logique du sens, Paris, Les Éditions de Minuit, 1969.

Deleuze Gilles et Guattari Félix :

Capitalisme et schizophrénie - l'Anti-Œdipe, Paris, Les Éditions de Minuit, Collection Critique, 1972.

Capitalisme et Schizophrénie 2 – Mille Plateaux, Paris, Les Éditions de Minuit, Collection Critique, 1980.

Qu'est-ce que la philosophie ?, Paris, Les Éditions de Minuit, 1991.

Rhizome – Introduction, Paris, Les Éditions de Minuit, 1976.

Deleuze Gilles et Parnet Claire :

Dialogues, Paris, Éditions Flammarion, 1996.

Foucault Michel :

Les Mots et les Choses, Une archéologie des sciences humaines, Paris, Éditions Gallimard, NRF, 1966.

Dits et Écrits Vol. IV, Paris, Éditions Gallimard, 1994.

Derrida Jacques : *Marges de la philosophie*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1972.

Genette Gérard : *Palimpseste – La littérature au second degré*, Paris, Éditions du Seuil, 1982, 4^{ème} de couverture.

Gide André : *Les Nouvelles Nourritures*, Paris, Éditions Gallimard, 1984.

Goux Jean-Joseph, *Friivolité de la valeur - Essai sur l'imaginaire du capitalisme*, Paris, Éditions Blusson.

Harmut Rosa : *Accélération – Une critique sociale du temps*, traduit de l'allemand par Didier Renault, Paris, Éditions La Découverte, Collection Théorie Critique, 2010.

Jakobson Roman :

Essais de linguistique Générale, Tome I Paris, Les Éditions de Minuit, 1963.

Essais de linguistique Générale, Tome II, Paris, Les Éditions de Minuit, 1973.

Lévi-Strauss Claude :

La Pensée sauvage, Paris, Éditions Plon, 1962.

Œuvres, Paris, NRF – Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade, 2008.

Lyotard Jean-François :

La Condition Postmoderne, Paris, Les Éditions de Minuit, 1979.

Le postmoderne expliqué aux enfants, Paris, Éditions Galilée, Collection Le livre de Poche, 1988.

Lipovetsky Gilles :

Les Temps Hypermodernes, Paris, Éditions Grasset et Fasquelle, Le livre de Poche, Collection Biblio Essais, 2004.

L'ère du vide, Paris, Éditions Gallimard - NRF, Collection Essais, 1983.

Merleau-Ponty Maurice :

Phénoménologie de la Perception, Paris, Librairie Gallimard, NRF, Bibliothèque des Idées, 1945.

Le visible et l'invisible, Paris, Librairie Gallimard, NRF, Bibliothèque des Idées, 1964.

Rosset Clément :

Le réel et son double, Paris, Éditions Gallimard, NRF, 1984.

La logique du pire, Paris, PUF, 1970.

Le réel – Traité d'idiotie, Paris, Les Éditions de Minuit, Collection Reprise, 1997.

L'école du Réel, Paris, Les Éditions de Minuit, Collection Paradoxe, 2008.

L'objet singulier, Paris, Les Éditions de Minuit, Collection Critique, 1979.

Saussure (de) Ferdinand : *Cours de linguistique générale*, Paris, Éditions Payot & Rivages, 2005.

Sachs Curt : *Introduction à l'histoire de la danse*, Paris, Éditions Gallimard, 1938.

Scherer René : *Utopies Nomades*, Paris, Éditions Les Presses du Réel, Collection Relectures, 2009.

Valéry Paul :

Regards sur le monde actuel et autres essais, Paris, Librairie Gallimard, NRF, 1945.

Discours sur l'Esthétique, dans *Œuvres I*, Paris, Éditions Gallimard, "La Pléiade", 1957.

Yaguello Marina : *Alice au pays du langage*, Paris, Éditions du Seuil, 1981.

Revue en ligne

Æ - Revue Canadienne d'Esthétique, revue électronique de la Société Canadienne d'Esthétique dirigée par Manon Regimbald et Michelle Weinroth, disponible sur : www.uqtr.ca/ae.

Écrits sur l'Art

Amey Claude et Olive Jean-Paul (sous la direction de) : *Fragment, montage-démontage, collage-décollage, la défection de l'œuvre?*, Paris, Collection Art 8, Éditions de L'Harmattan, 2004.

Aragon Louis : *L'ombre de l'inventeur*, dans *La Révolution Surréaliste*, n°1, 1^{er} décembre 1924.

Baillon Jacques, Boasso Rosita, Gauville Hervé : *Régine Chopinot - Rosella Hightower*, Paris, Éditions Armand Colin, Collection Arts Chorégraphiques : L'auteur dans l'œuvre, 1990.

Benjamin Walter :

Œuvres III, Paris, Éditions Gallimard, Collection Folio Essais, 2000.

Écrits Français, Paris, Éditions Gallimard, Collection Folio Essais, 2003.

L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée.

Burroughs William S. :

Essais I, "Ça appartient aux concombres : au sujet des voix enregistrées de Raudive", traduction Gérard-Georges Lemaire et Philippe Mykriammos, Paris, Christian Bourgois Éditeur, 2008.

Brion Gysin, *Calligraphies, permutations, cut-ups, "Text on Brion Gysin's painting"*, Catalogue de l'exposition

à la Galerie de France, Paris, du 16 décembre au 17 janvier 1987.

L'Œuvre croisée, traduit de l'américain par Gérard-Georges Lemaire et Christine Taylor, Paris, Éditions Flammarion, Collection Connections, 1976.

Conte Richard :
Qu'est-ce qu'une pratique ?, dans *Revue canadienne d'esthétique* (revue électronique), volume 5, automne 2000.

En attendant que ça sèche – Journal extime 1989/1993, Galerie Pascal Weider / Musée du Berry Éditeurs, 1994.

Deleuze Gilles : *Francis Bacon - Logique de sensation*, Paris, Éditions La Différence, Collection La Vue Le Texte, 1984.

Didi-Huberman Georges : *L'image Survivante*, Paris, Éditions La Différence, Collection Paradoxe, 2002.

Gasquet Joachim : *Paul Cézanne*, Paris, Éditions Bernheim Jeune, 1921, p.144.

Guigon Emmanuel : *L'objet surréaliste*, Paris, Éditions Jean Michel Place, 2005.

Jang Young Girl : *L'objet Duchampien*, Paris, Éditions de L'Harmattan, Collection Ouverture Philosophique, 2001.

Lugli Adalgisa : *Assemblages*, Paris, Éditions Adam Biro, 2000.

Passeron René : *L'œuvre Picturale et les fonctions de l'apparence*, Paris, Éditions Vrin, Librairie Philosophique, 1980.

Proust Marcel : *Chardin et Rembrandt*, Paris, Éditions Le Bruit du Temps, 2009.

Schwitters Kurt : *Merz Ecrits*, traduction Marc Dachy et Corinne Graber, Paris, Éditions Gérard Lebovici, 1990.

Vasari Giorgio : *Les vies des meilleurs peintres, sculpteurs et architectes I*, traduction et édition commentée sous la direction d'André Chastel, Paris, Édition Berger-Levrault, 1981.

Écrits sur le Cinéma

Deleuze Gilles :

Cinéma I – L'Image Mouvement, Paris, Les Éditions de Minuit, 1983.

Cinéma 2- L'Image-Temps, Paris, Les Éditions de Minuit, 1985.

Eisenstein Sergueï Mikhaïlovitch : *Le film : sa forme, son sens*, adapté du russe et de l'américain sous la direction d'Armand Panigel, Paris, Éditions Bourgeois Éditeur, 1976.

Godard Jean-Luc : *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard*, Paris, Éditions de l'Etoile, 1985.

Niney François : *Le documentaire et ses faux-semblants*, Paris, Éditions Klincksieck, 2009.

Morin Edgar : *Le cinéma ou l'homme imaginaire. Essai d'anthropologie*, Paris, Éditions de Minuit, 1956.

Perpignani Roberto (monteur pour Welles, Bertolucci et Taviani) : entretien avec Alexandre Tylski, www.cadrage.net, revue en ligne sur le cinéma, Juin 2003.

Varda Agnès :

Agnès Varda : la glaneuse d'images, intervention au cinéma *Les 400 coups*, lors des 6^{es} Rencontres du Cinéma

Francophone en Beaujolais, octobre 2001. (Texte disponible sur : www.autrecinema.fr).

Les Glaneurs et la glaneuse (film sur DVD), Paris, Ciné Tamaris, 2000, Ciné Tamaris SCÉREN / CNDP, Collection l'Eden Cinéma, 2002.

Revue en ligne

Cadrage.net, revue universitaire en ligne sur le cinéma dirigée par Alexandre Tylski et Jean-Luc Antonucci, disponible sur : www.cadrage.net.

Écrits sur la Photographie

Roland Barthes, *La Chambre Claire, Œuvres Complètes*, T.V, Paris, Éditions du Seuil, 2002.

Cartier-Bresson Henri : *L'Imaginaire d'après nature*, Éditions Fata Morgana, 1996.

Assouline Pierre: *Henri Cartier-Bresson - L'œil du siècle*, Paris, Éditions Gallimard, Collection Folio, 1999.

Riboud Marc : *Polka Magazine n°4*, Paris, Edouard Genestar éditeur, Publié par Polka Image, printemps 2009.

Ouvrages génériques sur le design

- Colin Christine : *Design aujourd'hui*, Paris, Éditions Flammarion, 1998.
- Courtecuisse Claude : *Dis-moi le design*, Paris, Éditions Sept, Isthme Éditions, 2004.
- Dormer Peter : *Le design depuis 1945*, Paris, Éditions Thames et Hudson, 1993.
- Eidelberg Martin (sous la direction de) : *Design 1950-2000*, la Collection Liliane et David M. Stewart, Montréal, Éditions Flammarion, 2000.
- Fayolle Claire :
Le Design, Paris, Nouvelles Éditions Scala, Collection Tableaux Choisis, 2005.
- C'est quoi le design ?*, Paris, Éditions Autrement, Collection Autrement Junior Arts, 2002.
- Guidot Raymond :
Histoire du design de 1940 à nos jours, Paris, Éditions Hazan, 2004.
- Design - Carrefour des Arts* (sous la direction de), Paris, Éditions Flammarion, 2003.
- Noblet (de) Jocelyn : *Design - Le geste et le compas*, Paris, Éditions Somogy, 1998.

Essais théoriques sur le design et l'objet

- Aguilar Yves, Bourdon Geneviève et Conesa Jean-Claude : *Éléments de recherche théorique sur le design*, Paris, Éditions du Ministère de la Culture - Délégation aux Arts Plastiques, 1991.
- Barthes Roland : *Sémantique de l'Objet*, dans *Œuvres Complètes Volume II*, Paris, Éditions du Seuil, 2002.
- Baudrillard Jean :
Les Stratégies fatales, Paris, Éditions Grasset & Fasquelle, Le Livre de Poche, Collection Biblio essais, 1983.
- Le Système des objets*, Paris, Éditions Gallimard, Collection Tel, 1968.
- La Société de consommation*, Paris, Éditions Denoël, Collection Folio/Essais, 1970.
- Beaune Jean-Claude (sous la direction de) : *Le déchet, le rebut, le rien*, Seyssel, Édition Champ Vallon, Collection Milieux, 1999.
- Bertolini Gérard : *Déchet et design, les Ambassadeurs du futur*, Grenoble, Société Alpine de Publications, 1998.
- Bonnot Thierry : *La vie des objets*, Paris, Éditions de la Maison des Sciences de l'Homme, 2002.

Branzi Andrea :

La Casa Calda, Paris, Éditions de l'Equerre, 1985.

Transmission #1 entretien avec Catherine Geel, Éditions de la Cité du Design, Les Éditions de l'Amateur et France Culture, 2006.

Busch Akiko : *The Uncommon Life of Common Objects : Essays on Design and the Everyday*, New York, Metropolis Books, Distributed Art Publishers Inc., 2005.

Caraës Marie-Haude et Cœur Françoise (sous la direction de) : *Enseigner le design ? – De l'idée à l'exercice*, Saint Etienne, Éditions Cité du Design et SCÉREN-CRDP de l'Académie de Lyon, 2010.

Certeau (de) Michel : *L'invention du quotidien – I. Arts de faire*, Paris, Éditions Gallimard, Collection Folio Essais, 1990.

Colin Christine (sous la direction de) :

Design et Imitation, Paris, Éditions Medifa pour les Industries Françaises de l'Ameublement, 2006.

Design et utopies, Éditions du VIA - Les Villages, 2000.

Fonction et Fiction, Paris, Édition Pierre Madraga, Industries Françaises de l'Ameublement – Les Villages, 1996.

Objets-types et Archétypes, Paris, Industries Françaises de l'Ameublement – Les Villages, Éditions Hazan, 1997.

Dagognet François :

Des détritrus, des déchets, de l'abject – Une philosophie écologique, Le Plessis-Robinson, Institut Synthélabo, Collection Les empêcheurs de penser en rond, 1997.

Éloge de l'objet, Paris, Éditions Vrin, Librairie philosophique, 1989.

Les dieux sont dans la cuisine, Le Plessis-Robinson, Éditions Synthélabo Groupe, 1996.

Dubuisson Sophie et Hennion Antoine : *Le design: l'objet dans l'usage*, Paris, Éditions Les Presses de l'École des Mines, 1996.

Flamand Brigitte (sous la direction de) : *Le Design – Essais sur des théories et des pratiques*, Paris, Éditions de l'Institut Français de la Mode et Éditions du Regard, 2006.

Flusser Willem : *Petite philosophie du design*, Belfort, Éditions Circé, 2002.

Foster Hal : *Design & Crime*, Paris, Éditions Les Praires Ordinaires, Collection Penser/Croiser, 2008.

Hoffenberg Adélie et Lapidus André : *La société du design*, Paris, Presses Universitaires de France, 1977.

Greff Jean Pierre (sous la direction de) :

Contribution à une culture de l'objet, extraits du colloque organisé par l'École des Arts décoratifs de Strasbourg les 17 et 18 janvier 1995, Strasbourg, Éditions de l'École des Arts Décoratifs de Strasbourg, 1996.

AC DC Art Contemporain Design Contemporain, Zurich, publié par la Haute École d'Art et de Design de Genève, Éditions JRP Ringier, 2008.

Simondon Gilbert : *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Éditions Aubier, Collection L'invention philosophique, 1989.

Thakara John : *In the bubble – De la complexité au design durable*, Saint-Etienne, Publications de l'Université de Saint Etienne et Cité du Design Éditions, 2008.

Thévenot Luc et Boltanski Laurent : *De la justification - Les économies de la grandeur*, Paris, Éditions Gallimard, 1992.

Vial Stéphane : *Court traité du design*, Paris, PUF, 2010.

Catalogues d'exposition, ouvrages monographiques et thématiques sur le design

5,5 Designers :

5,5 Designers, Paris, Éditions Pyramyd, Collection design&designers, 2007.

Réanim' - «Sauver les meubles», Paris, Éditions Jean Michel Place, 2004.

Annink Ed et Schwartz Ineke : *Bright Minds, Beautiful Ideas*, Amsterdam, Bis Publishers, 2003.

Barley Nick : *Lost & found - Objets trouvés : Design britannique critique*, Londres (Royaume Uni) The British Council ; Basel (Suisse), Éditions Birkhäuser – Éditions d'Architecture, 1999.

Blauvelt Andrew : *Strangely Familiar : Design and Everyday life*, Minneapolis (États Unis), Éditions du Walker Art Center, 2003.

Boucher Martine : *Éco-design Europe 1994*, Bruxelles (Belgique), Éditions D.sign asbl, 1994

Bouroullec Ronan et Erwan : *Ronan et Erwan Bouroullec*, Paris, Éditions Phaidon, 2003.

Bozzi (de) Pénélope et Oroza Ernesto : *Objets Réinventés – Création Populaire à Cuba*, Paris, Éditions Alternatives, 2002.

Brower Cara, Mallory Rachel et Ohlman Zachary : *Experimental Eco-Design*, Mies (Suisse), Éditions RotoVision, 2005.

Bure (de) Gilles et Braunstein Chloé, *Roger Tallon*, Paris, Éditions Dis-voir, 1999.

Catalogue de la Biennale Internationale du Design, Saint Etienne, Éditions de la Cité du Design, 2010.

Conran Terence et Fraser Max : *Design/designers*, Paris, Éditions EPA-Hachette Livre, 2005.

Crasset Matali : *Matali Crasset, Un pas de côté 91/02*, Paris, Éditions Somogy – Éditions d'art, 2002.

Déchets - L'art d'accommoder les restes, "la poubelle ne ment pas", catalogue d'exposition, Paris, Éditions du Centre Pompidou / CCI, 1984.

Dunne Antony et Raby Fiona : *Design noir : The secret life of electronic objects*, Basel (Suisse), Éditions Birkhäuser – Éditions d'Architecture, 2001; Londres (Royaume Uni), Éditions August media, 2001.

Hertzian tales : electronic products, aesthetic experience and critical design, Londres (Royaume Uni), Royal College of Art, Computer Related Design research studio, 1999.

Edwards Jeremy : *Objets anonymes*, Paris, Éditions Jean-Michel Place, 2000.

Fayolle Claire : *Les Sismo – Pourquoi pas le design ?*, Paris, Éditions de L'Épure, 2008.

Fitoussi Brigitte (interview avec Philippe Starck) : *La vie en Starck*, dans *L'œil*, n°488, Septembre 1997.

Guillaume Valérie (sous la direction de) : *D. Day, Le design aujourd'hui*, catalogue d'exposition, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2005.

Écrits sur Starck, Paris, Éditions du Centre Georges Pompidou, 2003.

Henwood Esther : *Design & Littérature*, Paris, Éditions Norma, 2009.

Houseley Laura : *Ultra design – La nouvelle génération de designers*, Paris, Thames & Hudson, 2009.

Huygen Jean-Marc : *La poubelle et L'architecte*, Arles, Éditions Actes Sud, Collection L'impensé, 2008.

Kazazian Thierry (sous la direction de) : *Il y aura l'âge des choses légères, Design et développement durable au quotidien*, Paris, Éditions Victoire, 2003.

Köberlin Folke et Kaltwasser Martin : *Ressource Stadt – City as Ressource*, Berlin (Allemagne), Éditions Jovis Verlag, 2006.

Laizé Gérard (sous la direction de) : *Design d'elles*, textes de Sophie Tasma Anargyros pour *Intramuros*, Paris, Éditions du VIA, 2004.

Les bon Génies de la vie domestique : Catalogue de l'exposition présentée du 11 octobre 2000 au 22 janvier 2001, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2000.

Lorente David, Santacana Amadeu, Guayabero Òscar (sous la direction de) : *Crossed Lines New Territories of Design*, catalogue d'exposition, Barcelone (Espagne), Éditions Actar et Edicions de l'Any del Disseny, 2003.

Lovell Sophie : *Limited Edition : Prototypes, Ones-Offs and Design Art Furniture*, Basel (Suisse), Éditions Birkhauser, 2009.

Radi Designers : *Réalité fabriquée*, Arles, Éditions Actes Sud, Fondation Cartier pour l'art contemporain, 1999.

Ramakers Renny et Bakker Gijs (sous la direction de) : *Spirit of the nineties*, Rotterdam, Éditions 010 Publishers, 1998.

Ramakers Renny (sous la direction de) :

Simply Droog- 10+1 years, (version anglaise), Amsterdam, Éditions Droog Design Foundation, 2004.

Simply Droog, 10+3 ans, édition en français, Oostkamp (Pays Bas), Éditions Droog Amsterdam et Stichting Kunstboek bvba, 2006.

A human Touch, Amsterdam, Éditions Droog Design Foundation, 2006.

Less+More – Droog Design in context, Rotterdam, 010 Publishers, 2002.

Réchard Catherine : *Système P*, Paris, Éditions Alternatives, 2002.

Re(f)use : Le design d'aujourd'hui pour l'environnement de demain, "Design et développement durable", Journal de l'exposition éponyme du 22 septembre au 22 octobre 2000, Paris, Éditions de l'Institut Néerlandais, 2000.

Reyes Fabiola : *Nature – Inspiration for Art & Design*, Barcelone (Espagne), Instituto Monsa de ediciones, 2008.

Rubini Constance : interview avec R. et E. Bouroullec, janvier 2009, disponible sur : www.bouroullec.com.

Schouwenberg Louise : *Hella Jongerius*, New York (États-unis), Éditions Phaidon, 2003.

Starck Philippe : *Starck Explications*, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2003.

Terragni Emilia :

Spoon, Londres (Royaume Uni), Éditions Phaidon, 2002.

& Fork, Londres, Éditions Phaidon, 2007.

Thompson Henrietta : *Remake it*, Paris, Éditions Thames & Hudson, 2010.

Thompson Ian, Stott Nikki et Kerridge Tobie :
Biojewellery - Designing rings with bioengineered bone tissue, Londres (Royaume Uni), publié par Oral and Maxillofacial Surgery, King's College London, 2006.

Webb Michel : *Ingo Maurer*, édité par Marisa Bartolucci et Raul Cabra, San Francisco (États-unis), Collection Compact Design Port folio, Éditions Chronicle Books, 2003.

Revue et "webzine"

Azimuts (Saint Etienne, France)

Beaux Arts Magazine (Issy-les-Moulineaux, France)

Domus (Milan, Italie)

Intramuros (Paris, France)

La Revue du Design, revue en ligne dirigée par Alexandre Cocco, disponible sur :
www.larevuedudesign.com.

Summary

The object is that objects, that places itself in opposition. Its meeting with a user is a diverting punctuation, a point of diffraction within our world. It introduces a bursting of the reality's structure between several alternatives.

The hypothesis is that the object's appearance constitutes a "between-two" : a singular point where our world duplicate between several possible lines of flight. This between-two is a junction where emerge tangent and unsuspected lines to our everyday life. The object is inscribed in an interfering process allowing to extract the ordinary from its ordinariness, to propel it towards its singularity.

During our thesis, we seek to answer to this essential question : "How the design and the object do they make of the everyday an event?". From the analysis of our practice of the design and contemporary designer's ones, we question the modalities of this passage from reel's commonness to its evenementiality.

Between-two, the design doesn't impose a completely different reality but, it proposes little-shifted ways, alternative ways in our world. The rhizomic procedures we set-up are initiating passages or breakthroughs between this reality and unheard versions. The design constitutes a schizophrenic zone : a tip-over locality to a reality's unexpected variant, but conceivable of itself. The between-two, dug by the designer whom we are, are accesses to possible worlds, perhaps even, the revelation of this world's utopian other-side.

The design and the object have the intention to reveal what we couldn't see otherwise. They unceasingly discuss the reality's boundaries. They seem to plan to investigate possible extensions, to open new perspectives in our common world. They aim to make appear a prospective mid-place within which proposed alternatives should engage a debate, and to make choices about the world in which we wish to live.

Résumé

L'objet est ce qui objecte, ce qui se place en opposition. Sa rencontre avec un usager est une ponctuation déroutante, un point de diffraction au sein de notre monde. Il induit un éclatement de la structure du réel entre plusieurs alternatives.

L'hypothèse est que l'apparition de l'objet constitue un "entre-deux" : un point singulier où notre monde se dédouble entre plusieurs lignes de fuites possibles. Cet entre-deux est un embranchement où émergent des lignes tangentes et insoupçonnées à notre quotidien. L'objet s'inscrit dans un processus interférant permettant d'extraire l'ordinaire de son ordinarité, de le propulser vers sa singularité.

Au cours de notre thèse, nous cherchons à répondre à cette question qui s'est imposée : "Comment l'objet et le design font-ils du quotidien un événement ?". À partir de l'analyse de notre pratique du design et de celle de designers contemporains, nous interrogeons les modalités de ce passage de la banalité à l'événementialité du réel.

Entre-deux, le design n'impose pas une réalité totalement autre, il propose des chemins un peu décalés, des itinéraires "bis" à notre monde. Les procédures rhizomiques que nous mettons en place sont initiatrices de passages ou percées entre ce réel-ci et des versions inédites.

Le design constitue une zone schizophrène : une localité de bascule vers une variante inattendue du réel, mais envisageable de lui-même. Les entre-deux, creusés par le designer que nous sommes, sont des accès à des mondes possibles, peut-être même, la révélation d'un envers utopique de ce monde-ci.

Le design et l'objet ont ainsi pour dessein de dévoiler ce qu'on ne saurait voir autrement. Ils discutent sans cesse les frontières du réel. Ils auraient pour projet d'explorer des prolongations éventuelles, d'ouvrir des perspectives nouvelles à notre monde commun. Ils cherchent à faire apparaître un mi-lieu prospectif au sein duquel les alternatives proposées permettraient d'engager un débat, et d'opérer des choix sur le monde dans lequel nous souhaitons vivre.