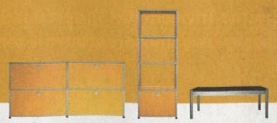
SO FIGARO

design PLAYTIME

Quand architectes et créateurs mènent le jeu, le mobilier se décline sur le mode ludique.

Espace de sérénité L'essentiel est source d'apaisement – Les systèmes d'aménagement USM s'harmonisent aux aspirations d'aujourd'hui.



Visitez notre showroom ou demandez notre documentation.

USM U. Schärer Fils SA, 23 rue de Bourgogne, 75007 Paris, Tél. +33 1 53 59 30 37
Showrooms: Berlin, Berne, Düsseldorf, Hambourg, Londres, Munich, New York, Paris, Stuttgart, Tokyo

USM
Systèmes d'aménagement

www.usm.com

8

Jeux de rôle

Lorsque les objets hybrident fonction et apparence et que le design s'en mêle, outre la philosophie et les lignes, l'humour et l'absurde ont même parfois droit de cité.

Et si ce banc de jardin n'en était pas un, contrairement à ce que l'on pourrait penser, mais plutôt un rêve de sofa pour salon grand confort ? Et ces verres en cristal, non pas un service dépareillé mais plutôt un jeu d'échecs ? Décalage et puissance de la perception, métamorphoses de la fonction, les marques s'offrent aussi aujourd'hui le luxe de faire place à des objets insolites doués, parfois de déraison, qui se déclinent espiègles, oniriques, poétiques, voire surréalistes. « *Objets mixtes, objets-sujets* » auxquels faisait référence, réminiscence des cours de philosophie, Gaston Bachelard en son temps dans *La Poétique de l'espace*. Mathieu Mercier, peintre, sculpteur, architecte, pour qui les objets de la vie quotidienne n'ont plus de secrets, s'est interrogé le temps d'une installation – qui constitue au final une œuvre témoin – sur « *ces objets qui ne sont pas ce qu'ils disent* ». Il en a retenu à ce jour environ 150, dont aucun ne sert à ce qu'il représente, qu'il a mis en scène en trois vitrines. Une collection éclectique présentée récemment à Berlin. « *Ce sont des objets que j'achète en grandes surfaces, tous issus de la production industrielle, aussi bien dans le domaine des jouets, du bricolage, de la papeterie... C'était la quatrième fois que la pièce était montrée, elle a déjà évolué,* et dit-il, *je veillerai à ce qu'elle ne soit jamais figée. Je la compléterai encore.* » Lauréat 2003 du prix Marcel-Duchamp, Mathieu Mercier apporte son regard d'artiste pour pointer l'ambivalence des objets et leur place dans l'imaginaire commun. « *Ces objets ont digéré toutes les ruptures de l'art. Derrière chaque objet un autre se cache qui en détourne la fonction. Certains sont même des simulacres. Ces pièces d'apparence innocente se jouent de tabous liés aux armes, aux drogues, au sexe, même si cela ne saute pas aux yeux. Je me demande comment elles seront regardées dans cent ans.* »

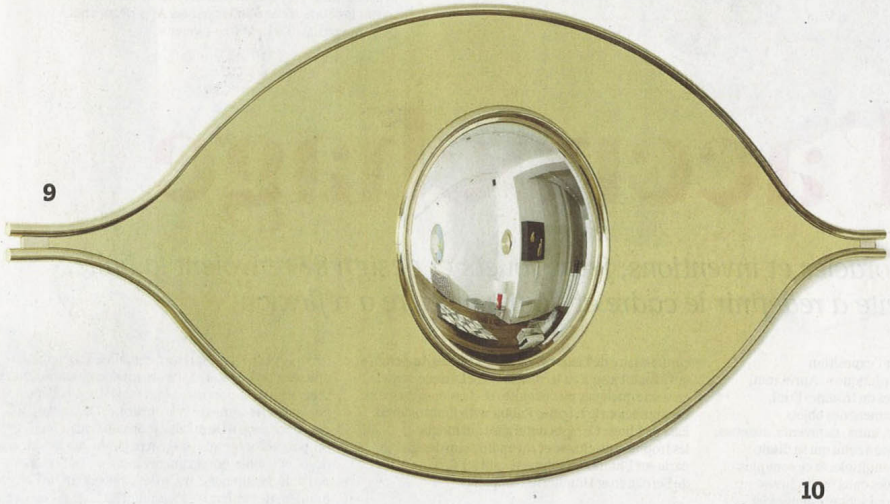
« Chatouilleurs d'enfance »

Devinera-t-on alors que le parapluie exposé dissimule une épée, que la balle de golf sert à effeuiller, que le livre ou la boîte de corn flakes font office de coffre-fort. Bien sûr, ici, l'artiste nous entraîne sur le terrain glissant des jeux adultes, mais les objets qui bousculent les symboles en appellent fréquemment à l'enfance pour raconter leurs histoires. Ils font sourire, osent le clin d'œil, frôlent parfois l'absurde, l'irrévérence. « *Les objets sont bavards. Ils sont, comme les odeurs, des chatouilleurs d'enfance... Quand nous devenons adultes, ils continuent de nous parler de nos difficultés, de nos complexes ; comme le barbecue, qui nous ramène soudain à cinq cent mille ans en arrière* », s'amuse Sophie Carquain (1). Que faut-il en conclure quand le barbecue que propose Mooöi joue la carte onirique et campe gracieusement sur des pattes, tel un animal des forêts ? Apparence de vie qui témoigne de la fragilité de celle-ci qu'évoque aussi le lapin naturalisé d'Idiots accroché au mur pour mieux tourner en dérision le principe du trophée de chasse, fierté des générations passées... Aujourd'hui, une authentique « lunch box » signée Sismo peut abriter en guise de nourritures des outils mode d'emploi conçus pour expliquer ce qu'est un objet connecté et comment décliner un jeu de l'oie du design pour chercher des solutions innovantes. Clin d'œil encore, le sofa Summertime Double Dream en mousse de Valerio Berruti édité par Gufram, qui se donne des allures de banc en lattes de bois comme il y en a plus d'un dans les jardins publics. Ou la joviale et chevelue pièce Cabana de Fernando & Humberto Campana en raphia synthétique et acier laqué, que l'on verrait bien en conversation avec un épouvantail au milieu des champs, qui se révèle être un facétieux mais efficace élément de rangement. On se souvient que la lampe Gun de Philippe Starck avait provoqué plus d'un commentaire lors de sa création, il y a dix ans ! « *Signe des temps* », avait annoncé le génial designer, reflet, entre autres, des menaces qui planaient déjà sur l'époque. Une partie des bénéfices de l'objet avait été donnée à des associations caritatives. Enfin, Daniel Rozensztroch et Paola Navone rappellent qu'on joue souvent mieux à plusieurs. L'une a choisi d'illustrer ses « addictions », l'autre ses « obsessions » pour dialoguer à coups de papiers peints, déclinés sur le principe du double-face, réalisés par la maison d'édition néerlandaise NLXL. On pourra les voir dans le cadre du festival D'Days chez Merci (du 1er au 7 juin), histoire de perdre joyeusement ses repères.

Catherine DEYDIER

(1) « Les Objets bavards », Éditions du Rocher.

Photos Gallery Negropontes, Hamilton Conte Paris, Magis, JAG Gallery, Armani Casa, Manufacture Cogolin, Baccarat, Edra, Mooöi, Verreum Prague



9

11

10