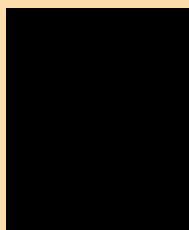
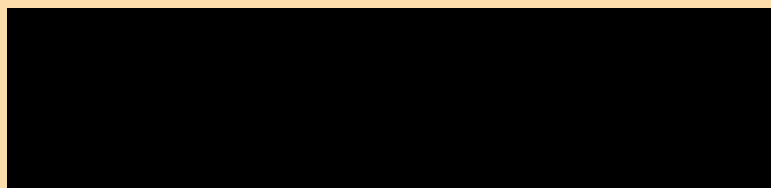
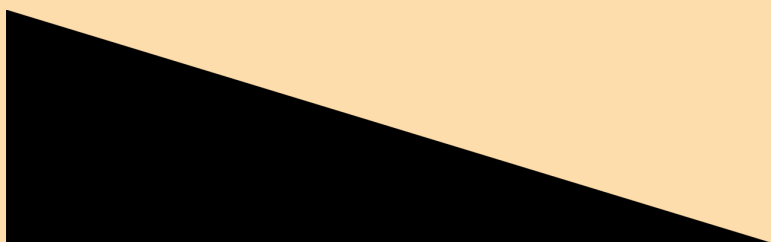


La futile petite cale de bois marquetée.



Arthur Benyaya

**La futile
petite cale de
bois marquetée.**



Arthur Benyaya Cazorla

mémoire
de Diplôme National
Supérieur d'Expression Plastique
option design mention espaces réalisé à
l'École Supérieure d'Art et Design de Saint-Étienne
entre novembre 2021 et janvier 2022 par
Arthur Benyaya accompagné
d'Émilie Perotto



Les cours de méthodologie.

En début de quatrième année¹, nous avons des cours de méthodologie de mémoire. Tiphaine² nous y donne des exercices pratiques (imagier³, axiomes⁴, viatique⁵) comme autant d'outils à s'approprier et à utiliser au besoin. Il y a également des cours plus traditionnels de méthodologie pure, expliquant comment construire son mémoire.

Il faudrait donc partir d'un thème, puis d'un sujet, en extraire une question de recherche, puis une problématique avant d'établir un plan pour y répondre... ainsi est censé se fabriquer un mémoire, cela paraît logique, mais je n'y arrive pas.

Je fonctionne de manière plus anarchique, en partant d'intuitions éparses. Je tombe sur quelque chose qui me parle, puis sur autre chose, puis sur une troisième qui pourrait peut-être relier les deux précédentes (ou pas). C'est ainsi que, progressivement, se construisent mes pensées. Cela paraît chaotique, ça l'est probablement. Mon travail consiste alors à essayer d'organiser ce chaos, ces intuitions fragiles, pour tenter d'y apporter un peu de cohérence.

C'est exactement comme cela que j'ai procédé pour le mémoire, sans même m'en rendre compte. En cherchant désespérément le sujet idéal⁶, j'ai réfléchi à diverses pistes potentielles dont la plupart sont arrivées à moi *par hasard*.

Dans les moments de détresse, quand je ne savais que faire de toute la matière ingurgitée, que des échéances approchaient... c'est dans cette urgence que j'écrivais des mails à Émilie⁷. J'y exposais mes pistes, mes intuitions, mais, surtout, mes doutes et mes paradoxes.

Ce sont à travers ces mails, seul moyen efficace que j'ai trouvé pour écrire, que mes intuitions éparpillées ont commencé à résonner ensemble. C'était d'abord lointain, flou, je pressentais seulement un lien sans arriver à le nommer. Progressivement de nouvelles intuitions sont arrivées, d'autres, oubliées, sont revenues. Les choses se sont articulées les unes aux autres et ce mémoire est né, au fil des mails, presque de lui-même, exactement comme Émilie l'avait prédit.



C'est comme cela que j'ai envie de présenter les choses, honnêtement. J'ai envie de raconter mon mémoire à son lecteur en lui parlant de sa genèse, d'où il provient, de quoi il est constitué, de ses mails, de ses doutes. J'ai envie de présenter les choses comme elles se sont présentées à moi et dans l'ordre où elles se sont présentées à moi.

Je ne partirai donc pas d'un thème ou d'un sujet, encore moins d'une problématique. Je partirais d'intuitions, de mails, d'exemples précis desquels je tenterais de tirer un fil conducteur. En le suivant, il me mènera ailleurs, puis ailleurs, puis je trouverai enfin un thème, un sujet. Finalement, je donnerais un titre à ce mémoire qui n'en a pas encore. C'est ainsi qu'il se construira, presque de lui-même, presque par hasard, chance et sagacité.

1 Je suis actuellement étudiant en 5e année à l'ESADSE pour l'année 2021-2022.
2 Tiphaine Kazi-Tani est designer-chercheur.e et enseignait à l'ESADSE jusqu'en 2021.
3 Un imagier est un regroupement d'images

pouvant prendre la forme d'une édition. Le mien est une vidéo que j'ai mise en ligne (youtu.be/NI7avPVBSKk). Voir annexe p.28.
4 Un axiome est une vérité énoncée de manière certaine et évidente. Dans le

cadre de cet exercice, il s'agissait de rédiger des axiomes à partir de nos intuitions de mémoire. Voir annexe p.30.
5 Un viatique est une provision que l'on donne à quelqu'un pour un voyage. Il était ici question de constituer

son propre bagage de mémoire à partir de travaux d'artistes/ designers et de livres que l'on apprécie ou, au contraire, que l'on déteste.
6 Le sujet parfait n'existe pas.
7 Émilie Perotto est

artiste et enseignante à l'ESADSE.

SÉRENDIPITÉ n. f.
Capacité, art de faire une découverte inattendue et à en saisir l'utilité.

Reprenons depuis le début.

Ma première intuition, celle avec laquelle j'ai timidement démarché Émilie en tant que *directrice de mémoire*, était de travailler sur la relation plus ou moins tyrannique que nous entretenons avec les objets. J'avais envie de déplacer le point de vue du côté de l'objet, comme dans le film d'animation *Tin Toy*¹, pour porter un regard d'objet sur les humains. Nous étions alors en janvier, c'était juste avant que je ne parte en stage.

Fin février est arrivé le stage. Je me suis installé dans l'appartement-atelier de Didier Courbot² à Paris, et ai commencé à travailler avec lui à A1043³. À ce moment-là, le mémoire n'était plus ma priorité. J'ai mis un certain temps à m'acclimater à cette nouvelle vie, à cette nouvelle ville, à ce nouvel environnement de travail si éloigné de ce cocon qu'est l'ESADSE.

Le mémoire était toujours dans un coin de ma tête, en revanche, mon enthousiasme envers mon pré-sujet déclinait pour laisser place au doute. Je n'avais plus envie de parler frontalement de l'humain et de son rapport à l'objet (ou inversement), cela me paraissait de plus en plus naïf et déjà-vu. De là a commencé une longue période de tergiversations, j'avais des intuitions, mais n'arrivais pas à m'arrêter sur une thématique précise.

Très progressivement, je me suis toutefois aperçu que quelque chose revenait, quelque chose de l'ordre de *faire avec ce qui est disponible*. Cela posait la question subsidiaire de définir ce qui est disponible, ce que l'on choisit de rendre disponible et qu'est ce que cela témoigne d'un certain contexte.

Je côtoyais, dans l'appartement où je logeais, le travail de Didier Courbot et notamment ses grandes photographies des séries *needs* et *Studio Works*. Les *needs* sont une série d'interventions modestes réalisées dans l'espace public. Il s'agit de peindre un passage pour les piétons, d'arroser des plantes qui poussent dans les fissures, de réparer un banc public. *Studio Works* est une série de sculptures réalisées dans la rue, à partir d'encombrants récupérés et assemblés

sur place. Les pièces sont ensuite laissées sur le trottoir puis potentiellement emportées au matin par les services de la ville.

Ces deux projets illustrent d'actions modestes, intelligentes, plus ou moins improvisées et réalisées, dans l'espace public, dans une grande économie de moyens. Ils se matérialisent finalement par de grandes photographies (dont certaines d'entre elles étaient donc stockées dans l'appartement-atelier de Didier).

À A1043, là où je travaillais, j'étais au contact de pièces de design contemporain. Quand je suis arrivé, l'exposition en cours rassemblait certaines pièces d'une précédente exposition intitulée *Economy*. A1043 y présentait des objets faits de peu de moyens avec une grande intelligence.

Economy est une sélection d'objets anciens (mais pas trop quand même) et d'aujourd'hui que l'on ne jugera pas seulement sur la qualité des matériaux et de leur mise en œuvre, mais aussi sur l'intelligence de leur conception, leur économie de gestes et parfois

d'ego. *Economy* parle des moyens dont on dispose pour travailler. Peut-on travailler avec peu de choses, peu de moyens? Est-ce que le design, le design inventif, le design novateur, passe forcément par des moyens techniques et de production coûteux? C'est un aspect du design, (...) mais un autre aspect du design est d'interroger les moyens économes de production. Comment produire à partir de rien ou presque? Les objets d'*Economy* peuvent-être simples et presque évidents mais leur conception et leur réalisation, même à partir de matériaux courants ou pauvres, peuvent-être exemplaires.⁴

J'ai notamment été marqué par une pièce du designer néerlandais Rijkert Paauw⁵. *Shelf2 Brussels* est une petite étagère constituée d'éléments glanés dans les rues de Bruxelles puis assemblés avec beaucoup de précision et de justesse dans le dessin. Était également présenté le travail de Lucas Maassen⁶ avec de *vrijgieterij*⁷ qui consistait à creuser de la matière pauvre, en l'occurrence du polystyrène, pour en faire des moules éphémères. Ces deux pièces, datant de



2019 et 2020, sont encore une fois faites avec peu de moyens, mais beaucoup d'intelligence et d'astuce.

Quand Émilie m'a demandé d'écrire sur une pièce que j'ai côtoyée à galerie, j'ai hésité entre les deux. J'ai finalement décidé d'écrire sur les deux. Ces textes⁸ étaient censés débloquer ma situation (j'étais alors en plein doute concernant mon *sujet*) et intégrer mon mémoire. Concernant ce dernier point, j'étais assez sceptique. Je n'avais en effet pas de sujet et écrire mon mémoire avant même de savoir de quoi il allait traiter me semblait paradoxal. J'ai cependant écrit ces textes, sans me préoccuper du mémoire, et ils ont fini, plus tard, par résonner avec d'autres intuitions.

Dans ces textes, je commençais par établir de longues et précises descriptions de chaque pièce, comme si je la décrivais à quelqu'un qui ne la voyait pas⁹. J'y décrivais en détail chaque assemblage, chaque matériau, ainsi que le processus de fabrication des deux objets. Ce dernier point me semble particulièrement important, car le fait de savoir comment sont faites les choses, de quels contextes elles sont issues, permet souvent de les comprendre.

Les pièces de Rikkert Paauw en sont un parfait exemple. Elles évoquent les environnements sociaux et culturels desquels elles proviennent. En effet, le processus de travail de Rikkert consiste à glaner des rebuts dans une zone géographique précise, à un instant précis. Ces pièces sont donc des sortes de portraits plus ou moins représentatifs¹⁰ d'une ville, d'un quartier, de ses habitants et de leurs habitudes de consommation.

De manière plus générale, lorsque Rikkert Paauw utilise des rebuts ou que Lucas Maassen creuse dans du polystyrène, cela raconte forcément quelque chose. Personnellement, j'y vois une forme d'avertissement quant à l'épuisement des ressources naturelles sur lesquelles sont fondés nos sociétés et nos modes de vie occidentaux modernes. L'usage d'une telle matière première (chutes, rebuts, déchets) témoigne d'un futur dans lequel nous serions contraints de composer avec le peu qu'il nous resterait : nos ruines, nos restes, nos mains et notre besoin de créer des choses. La collection de de



vrijgieterij intitulée « Post-Modern Primitive » illustre d'ailleurs assez clairement cette vision plutôt pessimiste d'un futur incertain, d'une post-modernité qui pourrait s'avérer plus primitive que prévu.

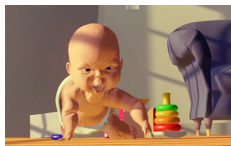
Tout cela pour dire que faire avec ce qui est à disposition (où ce que l'on choisit de mettre à notre disposition) est finalement très révélateur d'une contemporanéité et de ses enjeux. Si le plastique était fantastique après guerre pour relancer l'économie par la consommation de masse, concevoir un objet en plastique aujourd'hui n'a plus la même signification.

Finalement, et cela peut paraître évident, mais il y a de véritables choix politiques dans le simple fait de décider de ce avec quoi on va travailler. C'est ce à quoi j'ai commencé à réfléchir par la suite.

Une ébauche de sujet commençait ainsi à se dessiner. Quelque chose en rapport avec la création, la contrainte, la modestie, la simplicité revenait. Cette ébauche était façonnée et nourrie par l'environnement dans lequel j'évoluais, mais elle était aussi et avant

tout le fruit de préoccupations et d'intuitions qui font partie de moi depuis bien plus longtemps.

Sans même que nous nous en apercevions, le contexte dans lequel nous évoluons a une influence considérable. Il nous nourrit, nous modèle, sculpte ce que nous sommes, ce que nous pensons et ce que nous produisons. C'est la raison pour laquelle il me semblait important de parler du contexte duquel provient ce mémoire, duquel il a été secrété. Cela permettra peut-être de mieux l'appréhender.



1 *Tin Toy* est un court-métrage d'animation des studios Pixar réalisé par John Lasseter en 1988. Il met en scène un petit jouet homme-orchestre qui découvre le bébé auquel il est destiné. D'abord fasciné il se rend progressivement compte de l'agressivité de cet être gigantesque et monstrueux (le film est filmé du point de vue de l'objet). À la suite d'une course-poursuite avec le bébé, le jouet se réfugie

sous le lit où il découvre d'autres jouets, également tétanisés par l'enfant.



2 Didier Courbot est un artiste français. Je l'ai découvert lors d'une conférence qu'il a donnée à l'ESADSE en 2019. J'avais à la fois été marqué par son travail d'artiste et par A1043, la galerie de design qu'il avait fondé. Je l'ai contacté en 2020, car j'avais l'intuition que nos préoccupations

pouvaient se rejoindre, je sentais que j'avais quelque chose à faire avec lui. Nous avons finalement travaillé ensemble dans le cadre de mon stage de 4e année, à A1043.



3 A1043 est une galerie de design parisienne fondée en 2016 par l'artiste Didier Courbot et la paysagiste Stéphanie Laurent. Plutôt spécialisée dans le design contemporain et les pièces des années 1980,

A1043 propose régulièrement des expositions aux partis-pris forts et conceptuels. Elle organise également des expositions thématiques ou monographiques constituées de pièces oubliées, récentes ou peu connues.

4 Extrait du communiqué de presse de l'exposition *Economy* d'A1043. (a1043.com/item/economy/)



5 Rikkert Paauw est un artiste, designer et architecte néerlandais.

Basé à Bruxelles, il travaille essentiellement à partir de matériaux récupérés et de rebuts glanés.

6 Lucas Maassen est un designer néerlandais. Il enseigne à la Design Academy d'Eindhoven et travaille régulièrement avec A1043.

7 *De vrijgieterij* (« la fonderie libre » en néerlandais) est le nom de la collaboration entre les designers Lucas Maassen et Hossie.

8 Les textes écrits sur les conseils d'Émilie sont présents en annexe pp. 8-17.

9 C'est ainsi qu'Émilie nous apprend, dès la première année, à

procéder pour décrire puis analyser une œuvre. C'est la manière dont je procède systématiquement.

10 Les matériaux sont scrupuleusement sélectionnés par Rikkert Paauw. Il n'utilise par exemple que rarement du plastique qui constitue pourtant une grande partie des déchets modernes.

Le diplôme de Clara.

Pendant le confinement parisien, en mars 2021, j'ai repensé au diplôme de Clara Monteil¹ sur les objets fabriqués en milieu carcéral. Elle y présentait des échanges qu'elle avait eus avec des prisonniers, des plans d'objets produits par les détenus et les objets qu'elle avait fabriqués d'après ces plans et ces discussions.

Ce diplôme m'a remémoré un livre que ma mère m'a offert il y a longtemps sur les objets de prisonniers (*Système P* de Catherine Réchard). Je m'y suis replongé, car je voyais un lien entre ces objets faits en contexte de pure contrainte, avec si peu, et les projets de Didier, Rikkert ou Lucas, également fait avec peu de moyens.

Système P est un livre de photographie dans lequel des détenus présentent des objets qu'ils ont eux-mêmes fabriqués dans leurs cellules, avec les moyens du bord. La plupart de ces objets sont purement utilitaires, souvent économiques (fabriquer coûte moins cher que de *cantiner*²). Il s'agit de recouvrir sa chaise avec de la mousse, du carton et du scotch pour la rendre plus confortable; d'atténuer la lumière agressive d'une ampoule avec un bon de cantine rose, de fabriquer un réchaud, une étagère, un dérouleur de papier toilette, un étendoir à linge, etc. Autant d'objets basiques destinés à rendre le temps de la détention et l'espace de la cellule un peu plus confortables.

Avec deux grosses vis et une rallonge électrique, on fait un toto [thermoplongeur].

[...] On est bien obligé de faire chauffer de l'eau pour le café ou pour faire la lessive. C'est interdit mais toléré. Évidemment, on n'a pas intérêt à emmerder le surveillant...³

La prison, et particulièrement l'espace de la cellule, est un contexte très particulier de privation extrême et d'hostilité. Ce qui est présent est le minimum du minimum, tout ce qui y pénètre est contrôlé et très limité. Il s'agit alors d'une situation inédite dans laquelle des femmes et des hommes se retrouvent coupés de tout,



privés des ressources mêmes de la nature (ce qui est probablement exceptionnel dans l'histoire de l'humanité).

C'est donc dans ce contexte de souffrance et de privation qu'émergent des objets, faits de presque rien, du peu qui est encore disponible, mais surtout d'une grande intelligence pratique. Il est ainsi question de récupérer et de détourner tout ce qui est encore là : des emballages jetables, des boîtes de conserve, des canettes, des chutes en tout genre, etc. Quand il n'y a rien, la moindre petite chose acquiert un potentiel insoupçonné à être détournée et à devenir autre chose. Assembler tout cela astucieusement, parfois sur les conseils d'un autre détenu, permet de résoudre un problème immédiat et, *in fine*, de vivre un tout petit peu mieux.

Un jour, j'ai récupéré un poste de radio dans une poubelle. Je n'ai pas réussi à le réparer mais je l'ai transformé en ventilateur. Le corps est fait d'une boîte de Ricoré, montée sur une boîte de rillettes.



Il m'a suffi d'installer le transfo et le petit moteur à l'intérieur, puis de fixer à l'extérieur les hélices découpées dans des morceaux de canettes. Le centre est un bouchon de bouteille de sirop.⁴

Au-delà de l'aspect purement fonctionnel de ces objets, le designer Philippe Starck (qui préface le livre de Catherine Réchard) note que « *ce qui est peut-être plus fort encore que le service rendu par cet objet fabriqué [est] la jubilation d'avoir surmonté l'obstacle avec ses seules ressources personnelles, ses capacités mentales et manuelles ensemble. Et finalement, faire. Faire devient ici un pied de nez au système* »⁵.

Les notions de dignité, de fierté revêtent, dans ce contexte, une importance particulière. Créer des objets, résoudre ses problèmes autrement, par soi-même, devient un moyen d'exister en tant qu'individu en dépit d'un système qui tend à nous nier.

Il est ainsi question du caractère politique et critique (même s'il n'est pas nécessairement conscientisé) de ces objets fabriqués sous la contrainte et la privation. Les objets de prisonniers, aussi utilitaires soient-ils, portent intrinsèquement en eux des questions sociales. Faire devient un moyen de s'opposer à un système et à des règles jugées injustes, faire devient un acte, aussi modeste soit-il, de résistance.

Ici, nous n'avons pas de chaise en cellule. C'est mon ancien codétenu qui a fabriqué celle-ci avec un tabouret. [...]

Les chaises devraient être obligatoires pour les personnes qui travaillent en cellule. Normalement, avec un certificat médical prouvant qu'on a des problèmes de dos, on peut en avoir une. Moi, même avec une scoliose, je n'en ai pas. Heureusement que j'ai récupéré celle-ci.⁶

Système P met également le doigt sur la question de ce qui est vital, indispensable et de ce qui peut, à première vue, paraître secondaire, futile. Les objets des prisonniers sont donc pour la plupart, bien que forcément symboliques, d'abord fonctionnalistes.

Cependant, un objet présenté dans le livre, celui de Ghislain, m'a particulièrement frappé, il s'agit d'une guitare en carton. La caisse est en carton, cintres tordus et scotch ; les cordes sont de simples élastiques. La guitare de Ghislain ne produit donc pas de son, mais elle lui permet de répéter ses accords entre deux ateliers de musique à la prison. Cet objet est particulièrement puissant, car il illustre le fait que l'être humain n'a pas uniquement besoin d'un confort primaire pour survivre, la notion de réconfort est probablement tout aussi importante.

L'oreiller de l'administration pénitentiaire que l'on nous donne à l'entrée, c'est un bloc de mousse triangulaire. La même mousse compacte que sur les matelas. On récupère ceux qui ne servent plus et on en découpe la mousse en tous petits morceaux [...]

J'ai voulu faire quelque chose de plus moelleux, un peu comme à la maison. Ça n'est pas uniquement une question de confort, ça rapproche de l'extérieur.⁷

Sur cette question de réconfort dans la survie j'aime bien l'exemple de Tom Hanks dans le film *Seul au monde*⁸. Quand il se retrouve prisonnier sur une île déserte, avec quelques colis FedEx également échoués, Chuck Noland commence par fabriquer des outils et imagine comment se protéger du soleil. Cependant, ce qui lui permettra réellement de survivre pendant si longtemps est définitivement son compagnon Wilson, un ballon de volley-ball sur lequel il a dessiné un visage. Wilson est le seul rempart entre Chuck Noland et la solitude, le désespoir, la folie totale. C'est finalement Wilson, plus que les outils, qui le fera tenir.

Ainsi, les objets les plus utiles ne sont pas forcément ceux que l'on croit. L'humain est un animal social qui a besoin de plus que de simplement assouvir des besoins primaires. Les notions de confort, de réconfort, de symbolique, peuvent ainsi s'avérer vitales.

Que peut faire un prisonnier de guerre, un détenu politique au fond de sa cellule pour tuer le temps, ou pour se prouver qu'il est en vie, envers et contre tous, ou encore pour témoigner ? Il prend un bout

de bois, un morceau de tissu, une boîte en fer-blanc, tout ce qui peut lui tomber sous la main, et à force d'imagination, de ténacité, dans le silence et la durée, il transforme l'objet en statuette ou en sac ou en bonnet ou encore en lampe à pétrole. Cela peut devenir un chef-d'œuvre, c'est toujours un témoignage.

Ces objets de prisonniers que le Musée international de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge expose dans ses locaux jusqu'au 27 septembre ont une grande valeur affective; ils témoignent, mieux que les paroles peut-être, de la vie carcérale; ils racontent comment, avec un rien façonné avec amour, le prisonnier peut échapper au désespoir et comment ces objets arrivent à s'identifier à leurs créateurs. Objets de la souffrance, ce sont en même temps des antidotes à la souffrance.⁹

1 Clara Monteil est une ancienne étudiante de l'ESADSE, diplômée de la mention design espaces en 2020. Je l'ai rencontrée, par hasard, à l'occasion de la présentation de son diplôme sur les objets de prisonniers.

2 « [En prison] les achats s'effectuent par l'intermédiaire du service de cantine qui permet de se procurer différents produits de consommation courante. » Catherine

Réchard, *Système P*, éditions Alternatives, 2002, p.125.



3 Catherine Réchard, *Système P*, éditions Alternatives, 2002, p. 30.

4 *Ibid.* p. 73.

5 *Ibid.* p. 5.

6 *Ibid.* p. 86.

7 *Ibid.* p. 67.



8 *Seul au monde* est un film de Robert Zemeckis dans lequel

un avion-cargo de l'entreprise FedEx s'écrase en pleine mer. Chuck Nolland, un personnage interprété par Tom Hanks, est le seul rescapé du crash. Il va s'échouer sur une île déserte et y survivre plusieurs années. Pendant son long séjour, il entretient une amitié imaginaire avec un ballon de volley-ball qu'il prénommera Wilson. C'est, entre autres, cette relation qui lui permettra de tenir

le coup pendant quatre ans sur l'île avant de s'en échapper, avec Wilson.



9 Jacques Meurant, *Objet du silence : Le prisonnier et l'objet* [en ligne], Revue Internationale de la Croix-Rouge, 1992. (international-review.icrc.org/sites/default/files/

S0035336100084628 a.pdf)

La chaîne YouTube d'Arte.

Je suis abonné à la chaîne YouTube d'Arte. Début avril, je suis tombé sur l'une de leurs séries : *Le temps des ouvriers* de Stan Newman¹. À la suite de ce visionnage, j'ai acheté un livre sur le travail en perruque (*L'usine en douce : Le travail en « perruque »* d'Étienne de Banville). La perruque y est définie comme « *un travail, un objet pour soi, réalisé durant le temps de travail, avec les matériaux et le matériel de l'entreprise. Travail non prescrit, donc, réalisé en principe en cachette de la hiérarchie : détournement de temps, de matériaux et d'usage de machines* »².

À cette période, j'étais en pleine panique pour trouver un sujet de mémoire et j'avais l'impression que ce thème regroupait beaucoup de mes préoccupations. Il y avait cette idée de faire avec les moyens à disposition, de faire preuve d'imagination et d'ingéniosité (à la fois pour détourner les matériaux et les machines, mais également pour ne pas se faire repérer). Il y avait également la portée symbolique de cet acte créateur, à l'initiative de l'ouvrier et proscrit par la hiérarchie.

Historiquement, les premiers ouvriers étaient des paysans-tisserands indépendants possédant leurs propres métiers à tisser et travaillant en famille, chez eux, à leur rythme. Ils achetaient du coton brut, qu'ils tissaient, puis ils revendaient le produit fini à un marchand. Cette vie était loin d'être facile, mais l'exploitation des terres communes et la pratique de l'artisanat permettaient de subvenir aux besoins du foyer de manière autonome.

Progressivement, les marchands ont décidé de prendre le contrôle de cette chaîne. Ils ont investi dans des métiers à tisser qu'ils ont réunis au sein d'usines pour rationaliser et accélérer la production. Les tisserands indépendants, n'étant plus concurrentiels, se sont retrouvés obligés de travailler pour un patron : dans son usine, avec ses machines et sur une cadence imposée. L'artisan, autrefois libre et indépendant, s'est progressivement retrouvé réduit à son unique force de travail, il est devenu ouvrier et de moins en moins qualifié.

 **perruque**

Ce passage d'une industrie domestique au *Factory System* (système de l'usine) lors de la révolution industrielle au 18^e siècle en Grande-Bretagne s'est donc déroulé de manière assez violente. Dans certaines régions d'Angleterre et d'Écosse, les paysans se sont vus confisquer les terres communales desquelles ils dépendaient pour survivre. De riches industriels les ont acquises, clôturées, parfois même saccagées, pour forcer leurs occupants à partir. Cela s'est traduit par un exode rural massif, les agriculteurs-artisans étant contraints de quitter les campagnes pour aller trouver du travail dans les nouvelles villes industrielles, là où les usines fleurissaient. Ce processus de privatisation des terres communes³ a été appelé *enclosure* (cloturage) en Angleterre et, de manière plus évocatrice, *clearance* (nettoyage) en Écosse. La force de travail des premiers ouvriers a donc été obtenue par la contrainte, la violence, la spoliation.⁴

Il s'agit là d'un résumé express et vulgarisé des glissements progressifs qui se sont opérés, au 18^e siècle, lors de la révolution industrielle. Chacune des étapes de ce bouleversement est détaillée dans un livre de Paul Mantroux *La Révolution industrielle au XVIII^e siècle*. Il ne me paraît cependant pas nécessaire de revenir en détail sur cela dans le cadre de ce mémoire.

La perruque ouvrière peut donc être vue comme la tentative de l'ouvrier de récupérer l'autonomie dont il a un jour été dépossédé.

L'idée quelque part c'est : si le patron nous vole, si on fait de la perruque, on récupère une partie de ce qui nous a été volé.⁵

En travaillant en perruque, l'ouvrier récupère le contrôle de son travail, de ses outils, de son corps et de son savoir-faire. Il reprend la main sur toute une chaîne de fabrication de laquelle il a progressivement été évincé et dont il ne représente maintenant plus qu'un maillon interchangeable.

La perruque est un travail à l'initiative de l'ouvrier, réalisé dans l'enceinte de l'usine, avec les machines de l'usine et sur le temps du travail. En plus de détourner les machines et le temps qui l'asservissent, l'ouvrier retrouve la maîtrise de la totalité du *projet* : l'idée vient de lui, la conception vient de lui et la fabrication est de lui. Tout cela dans le but de fabriquer quelque chose pour lui ou qu'il offrira à un proche (l'une des caractéristiques essentielles du travail en perruque est son caractère gratuit⁶) et dont il sera fier. La notion de fierté est importante, c'est ce que le travail à la chaîne a retiré. À la différence de son travail quotidien à l'usine, la perruque, elle, est palpable, partageable, personnelle, utile, gratifiante. Elle matérialise le savoir-faire de l'ouvrier, son habileté au travail, sa créativité. Finalement, la perruque donne un sens concret et tangible au travail. Il s'agit de ce même sens qui existait quelques siècles auparavant, lorsque l'ouvrier était artisan, qu'il produisait et vendait le produit de son travail et qu'il vivait de manière autonome.

Au-delà de donner un sens au travail, la perruque est véritablement utile, fonctionnellement. Elle a d'abord un sens, car elle sert à remplir un usage précis. Le travail en perruque consiste en effet essentiellement à réparer ou à fabriquer des objets très fonctionnels. Il peut s'agir d'outils, de plombs pour la pêche, de gamelles, de patères, d'ustensiles de cuisine, de fer à repasser, etc. ; des objets très liés au quotidien. L'aspect utilitaire et économique est donc un

moteur important du travail en perruque, il se conjugue et s'ajoute à la satisfaction apportée par le fait de produire de quelque chose par soi-même : « *C'était avant tout le plaisir de faire soi-même, et bien fait, plutôt que de l'acheter* »⁷.

On notera cependant que ces objets, bien que fonctionnels, sont souvent agrémentés, lorsque cela est possible, d'un certain raffinement esthétique. Un fer à repasser, par exemple, ne sera pas une simple plaque de métal sur laquelle est vissé un morceau de bois. Le manche sera plié, la poignée façonnée au tour à bois, quasiment dessinée. Le dessus du fer sera quant à lui orné de motifs décoratifs. *In fine*, la qualité du travail est aussi importante que sa fonctionnalité. Au-delà de l'aspect pratique, c'est également la qualité de fabrication, le raffinement de la pièce, qui fera la valeur de l'objet perruqué ainsi que la fierté de l'ouvrier perruqueur qui en est à l'origine.

Mais, tout comme certains objets de prisonniers, certaines productions en perruque revêtent des utilités plus subtiles, moins

primaires. L'aspect esthétique et décoratif peut, même si cela est plus rare, être au centre de nombreuses perruques. Il s'agit par exemple de bibelots et de décorations qui trôneront sur la cheminée du foyer. Ces objets peuvent s'apparenter à des trophées, attestant du savoir-faire technique de l'ouvrier. Ils sont également les témoins d'un certain besoin de satisfaire plus que le strict nécessaire, de vivre *correctement* plutôt que de survivre.

En dehors du côté pratique de la perruque qui a toujours été pour moi le côté primordial de la perruque, mais il y a aussi le côté esthétique qui peut jouer. Regardez un truc comme ça, y a le travail manuel qui est quand même quelque chose de bien, puis le côté esthétique, il faut bien le reconnaître. Je vais pas dire que c'est une œuvre d'art, non, j'en arrive pas à ça, mais moi j'estime que c'est quand même beau. Et dans le même style, y a aussi cette espèce de chandelier ; moi j'estime qu'il faut déjà avoir l'idée de le faire, et puis, reconnaissons le, ça a de l'allure...⁸



Quelques objets enfin, mais c'est beaucoup plus rare, sont purement symboliques et revendicateurs. Le travail photographique de Jean-Luc Moulène autour des *objets de grève* témoigne de cette pratique ouvertement politique de la perruque. Il s'agit alors, pour des ouvriers grévistes, de produire des objets dans les usines lors de leurs occupations. Il n'est alors plus question de *faire quelque chose pour soi*, mais de soutenir un mouvement en faisant de ces objets des symboles qui seront diffusés et vendus pour soutenir la cause.

Ces productions m'intéressent cependant moins dans le cadre de ce mémoire, car il y a déjà une forme d'institutionnalisation autour d'elles. De plus, je pense que toutes les perruques, même les plus modestes, revêtent un caractère revendicatif. Les objets de grève en sont simplement une manifestation exacerbée dans le contexte très particulier, et non plus quotidien, qu'est celui de la grève.

Étienne de Banville, dans la conclusion de son livre, insiste sur la « *réalité beaucoup plus concrète, quotidienne, spontanée* »⁹ de la perruque qui ne peut, selon lui, simplement s'assimiler à l'insatisfaction au travail. Il constate notamment que « *les objets perruqués ne sont qu'exceptionnellement ludiques, esthétiques et fortement chargés de symboles.* »¹⁰.

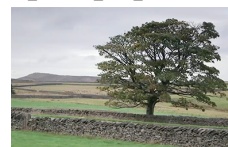
Comme évoqué précédemment, il est vrai que la plupart du travail en perruque est utilitaire, fonctionnel. Je pense cependant que toutes les perruques, qu'elles soient fonctionnalistes ou ouvertement revendicatives, portent intrinsèquement en elles un caractère hautement politique. Le caractère *utilitaire* de certaines d'entre elles peut simplement avoir tendance à occulter cette réalité.

Perruquer c'est avant tout s'opposer à des règles dictées par un patron et structurant un système. En ce sens, même la réparation d'un manche de poêle, si elle est effectuée en douce sur ses heures de travail, est finalement une critique d'un système, et ce, même si son auteur ne l'a pas nécessairement conscientisé en ces termes. Fondamentalement, les travaux en perruque, tout comme les objets

de prisonniers, sont des objets critiques et politiques qui peuvent revêtir différentes formes.

Faire une perruque, c'est être autonome, mais c'est tout en même temps faire un clin d'œil aux copains : « Tu vois, le contremaître, je l'em... »¹¹

1 *Le temps des ouvriers* est une série de quatre documentaires réalisés par Stan Neumann en 2020. « Du début du XVIII^e siècle à nos jours, Stan Neumann déroule l'histoire du monde ouvrier européen, rappelant en une synthèse éblouissante tout ce que nos sociétés doivent aux luttes des « damnés de la terre ». » (boutique.arte.tv/detail/le_temps_des_ouvriers).



2 Étienne de Banville, *L'usine en douce : Le travail en « perruque »*, L'Harmattan, collection Mémoires du travail, 2001. p. 5.

3 Les *Inclosure Acts* sont des lois anglaises et

britanniques autorisant la création de droits de propriété légaux sur des terres précédemment détenues en commun. Cela a engendré des phénomènes d'*enclosure* (cloturage) à partir du 18^e siècle.

4 La violence avec laquelle les premières forces de travail ont été obtenues est expliquée par l'historien Alan Brooke dans le reportage « Le temps de l'usine » (Stan Newman, 2020) (à 11:34).

5 Robert Kosmann, *Sorti d'usines : La « perruque » : un travail détourné*, Éditions Syllepse, collection Les Utopiques, 2018. p. 96.

6 Étienne de Banville, *L'usine en douce : Le travail en « perruque »*, L'Harmattan, collection Mémoires du travail, 2001. p. 9.

7 Robert Kosmann, *Sorti d'usines : La « perruque » : un travail détourné*, Éditions Syllepse, collection Les Utopiques, 2018. p. 27. (Entretien avec un ouvrier d'Air France. Cité dans le travail de Pierre Contesenne (1994)).



8 Étienne de Banville, *L'usine en douce : Le travail en « perruque »*, L'Harmattan, collection Mémoires du travail, 2001. p. 70.

9 *Ibid.* p. 88.

10 *Ibid.*

11 *Ibid.* pp. 87-88. (Citant : Philippe Bernoux, *Un travail à soi*, Privat, p.164.)

DJ Mehdi - Signatune.

DJ Mehdi - Signatune (Official Vidéo)¹. C'est avec ce clip projeté par Rodolphe² en octobre 2019 au cours d'un *Ping-Pong Design*³ que j'ai réellement découvert le tuning.

Bien plus tard, à la boutique de la Cité du design⁴, je suis tombé sur la revue *Azimuts* n°42⁵ sur le tuning. Je l'ai achetée sans vraiment savoir pourquoi, je sentais simplement que certaines choses pouvaient me parler dans cette pratique dont je ne connaissais pas grand-chose. La revue est longtemps restée sur mon étagère, puis je l'ai apportée à Paris quand je m'y suis installé en février 2021 pour mon stage. J'ai finalement commencé à la lire alors que j'étais en pleins questionnements sur de potentiels sujets de mémoire et que je cherchais de la matière pour réfléchir.

J'ai commencé par le texte *Pimp my, car? A working class work of art?*⁶ (un lieu de mémoire ouvrière : le tuning) du sociologue Éric Darras et ai été particulièrement étonné des parallèles qui pouvaient se faire entre tuning et perruque ouvrière. Un second texte de l'*Azimuts* n°42, *Standard and Poor : Tuning en temps de crise* de la designer Julie Gayral, a également particulièrement retenu mon attention. Il revient sur l'émergence du tuning qu'il fait coïncider avec des moments de crise économique.

J'avais l'impression d'avoir des choses à chercher dans le tuning, des liens à faire avec la perruque, et la question des *manifestations de créativité émergeant de contextes contraignants* semblait également revenir.

Tout d'abord, le tuning se définit aujourd'hui comme « *une modification non nécessaire du véhicule* »⁷. Ses origines remonteraient cependant dès le début du 20^e siècle avec les débuts de la production de masse appliquée à l'industrie automobile et la diffusion massive de la Ford T⁸ aux États-Unis. Des milliers de consommateurs aux besoins différents se sont alors retrouvés, au même moment, à utiliser la même automobile.

Cette généralisation s'est assez naturellement accompagnée des premiers détournements et transformations de la Ford T, dans le



but d'adapter le véhicule standard à divers usages répondant aux besoins de leurs propriétaires.

Parmi les nombreux accessoires comme ceux qui permettaient de faire tourner la manivelle de façon sûre et simple, il y avait aussi des dispositifs comme des absorbeurs de secousses et de chocs pour adoucir les tours de voiture, des systèmes de chauffage pour rendre les voyages d'hiver supportables, des jauges d'huile et d'essence pour rendre le contrôle et le plein moins onéreux, des systèmes sonores comme des klaxons ou des sirènes [...] Cela pouvait transformer la modeste machine d'Henry Ford en voiture de course ou en limousine.⁹

Ces pratiques de transformations automobiles vont plus ou moins s'imposer lors de la grande dépression de 1929 aux États-Unis. Les fermiers américains, progressivement contraints de quitter



leurs États d'origine pour trouver du travail, partiront avec leurs Ford T, préalablement optimisées pour faire face aux longs trajets. Il s'agirait là des premières manifestations de ce que l'on appellera plus tard *tuning* ; des modifications de véhicules de série pour faire face, donc, à une crise économique.

Cinquante ans plus tard, en France : « *Après le deuxième choc pétrolier de 1979, la France subit les conséquences de la récession économique et connaît un pic de chômage sans précédent. La création du RMI en 1988 est révélatrice de ces « nouveaux pauvres » typiques des sociétés post-industrielles* »¹⁰.

Il est à noter que ces « nouveaux pauvres »¹¹ sont les descendants des premiers ouvriers ayant subi les transformations de la révolution industrielle (comme évoqué plus tôt avec l'exemple de la perruque ouvrière). Deux siècles plus tard donc, à l'aube de l'ère *post-industrielle*, ce sont ces mêmes populations qui subiront, encore une fois, les transformations du système capitaliste. Après avoir été expropriés de leurs terres en tant que paysans, ils sont désormais renvoyés des usines dans lesquelles ils avaient été contraints de se faire employer, au nom de la mondialisation et plus spécifiquement de la délocalisation industrielle de multinationales françaises. À cette souffrance, ils apporteront leurs réponses, non plus seulement par la perruque, mais également par le tuning.

Cette crise économique est le terreau d'un nouveau style de modifications automobiles, importé des États-Unis. Il ne s'agira plus uniquement de modifier les performances du véhicule (comme ce fut le cas au siècle dernier avec les Ford T), mais principalement son esthétique, son look.

C'est ce tuning populaire français des années 1980 à 2000 qui m'intéresse ici en priorité ; principalement son côté *artisanal*, le tuning de *puristes* où les propriétaires modifient leurs véhicules à la main, avec ce dont ils disposent. Cette pratique *originelle* s'oppose à un tuning plus institutionnalisé, où les modifications peuvent être confiées à des garages spécialisés.



Michael, ancien peintre carrossier reconverti dans le transport routier le résume simplement : « c'est une fierté d'avoir fait sa propre voiture et ça me met les boules de voir les mecs qui vont au garage. »¹²

Comme la perruque donc, le tuning est une pratique originellement artisanale, issue des milieux populaires, de la classe ouvrière. Il y a dans les deux cas cette nécessité de produire quelque chose de singulier, de personnel, dont on puisse être fier, le tout avec ses propres moyens. L'important dans le tuning (et l'essence de la perruque) est de *faire soi-même*. Ce sont le temps passé, la dextérité du propriétaire et la singularité du projet qui accordent sa valeur et sa beauté à un véhicule tuné et la fierté à son propriétaire (« *même si je gagne pas de prix, j'ai quand même cette fierté en moi que j'ai l'ai fait moi-même* »¹³). Éric Darras, qui a passé plusieurs années à côtoyer le monde du tuning, dresse un portrait type de ce que l'on appelle les *tuneurs*.

Les *tuneurs* sont presque toujours des hommes de moins de 25 ans dont le niveau d'études n'atteint qu'exceptionnellement le bac professionnel, plus souvent titulaire d'un CAP ou d'un BEP [...]

Tous ou presque appartiennent à cette jeunesse rurale faiblement qualifiée, ces « gars du coin » qui comptent parmi les plus durement affectés de la « génération sacrifiée », confrontée à la désindustrialisation, à la difficile entrée sur le marché du travail et sur le marché matrimonial, à la hausse des attentes scolaires, etc., autant de transformations socio-économiques lourdes auxquelles ces jeunes hommes tentent aussi d'apporter leurs réponses par le *tuning*.¹⁴

Au vu des profils de ses pratiquants, le tuning peut légitimement paraître absurde. Objectivement, il s'agit de jeunes gens, disposant de peu de moyens financiers, qui dépensent énormément d'argent et de temps dans la transformation de véhicules qu'ils dévalorisent à mesure qui les personnalisent. Ces voitures, trop particulières, ne pourront en effet jamais se revendre correctement sur le marché de l'occasion¹⁵.

Mais l'apparente absurdité du tuning ne s'arrête pas à ce simple paradoxe économique. En effet, en plus d'être de véritables gouffres financiers (« *je ne sais pas combien ça a coûté, vaut mieux pas savoir.* »¹⁶), les voitures tunées sont également totalement contre-fonctionnelles. Les éléments rajoutés les alourdissent (« *ça se sent à la pompe* »¹⁷), les abaissent (« *c'est pas facile dans les chemins et on habite en montagne* »¹⁸), les rendent fragiles (« *c'est pas pratique dans le boulot pour trimballer les outils, la peinture, je suis obligé de mettre une couverture sur les banquettes arrière (pour ne pas salir)* »¹⁹).

Aucune rationalité ne semble donc pouvoir expliquer le tuning... Pourtant, quand on demande aux tuneurs les raisons qui les poussent à s'investir avec tant d'entêtement dans cette pratique, ils répondent, tout simplement, « *parce que c'est beau!* »²⁰ (« *tout en s'interrogeant (...) sur le peu de discernement de l'interviewer et de l'absurdité de sa question* »²¹).

Si la recherche du *beau* est centrale dans le tuning, il est intéressant de constater qu'il s'agit souvent, au départ du moins, de cacher la misère (au sens propre comme au sens figuré). C'est ici qu'un lien peut se faire avec les premières transformations fonctionnelles des Ford T. Il s'agissait, à l'époque, d'optimiser son véhicule pour les longs trajets. Il est désormais question de la rendre esthétiquement acceptable, ce qui constitue une autre nécessité, celle d'un autre temps.

Le tuning, lors de son apparition, était un moyen sûr de mettre au goût du jour une voiture au design vieillissant et souvent à moindres frais.²²

Les contraintes économiques sont donc intrinsèquement liées à la pratique du tuning, tout comme le caractère originellement utilitaire de la discipline. Un glissement s'est simplement opéré de modifications purement techniques vers des modifications esthétiques, mais non moins utiles pour les propriétaires. Le tuning a ainsi



conservé ce double aspect technico-esthétique, les deux étant parfois intimement entremêlés.

La pratique du tuning débute d'ailleurs souvent, pour ses jeunes pratiquants, par une nécessité d'ordre technique, celle de camoufler un défaut à moindre coût. Plutôt que de faire appel à un carrossier pour reprendre un éclat de peinture, le *faire soi-même* s'est économiquement imposé : « *les écailles de poissons ou la peinture pailletée ça coûtait moins cher* »²³. C'est ainsi qu'en partant d'un problème technique les tuneurs en viennent à faire des choix esthétiques qu'il s'agira ensuite de sublimer, d'assumer puis de revendiquer.

« quand on a pas trop les moyens on se démerde ». Lorsque Jerry ne trouve pas à la casse le pare-choc d'une 306, il le remplace par celui d'une 205 en le retournant, il en va de même avec l'usage du simili-cuir à l'extérieur sur la carrosserie beaucoup moins onéreux pour dissimuler les impacts de chocs sur le capot...²⁴

On retombe, là encore, sur un point commun entre le tuning, la perruque et les objets de prisonniers. Dans ces trois pratiques *rusées*, issues de la contrainte, il y a la nécessité de résoudre un problème

(tantôt fonctionnel, tantôt plus intériorisé) en faisant preuve d'une certaine intelligence pratique.

Un autre point, évident, mais d'une importance capitale, est le fait que les tuneurs travaillent à partir d'automobiles : un « *objet privé volumineux qui occupe l'espace public* »²⁵. La voiture représente, dans notre société, le statut social de son propriétaire.



Vivre sans avoir le droit reconnu de conduire une automobile, ce n'est pas être citoyen à part entière dans la société industrielle²⁶

la lecture du statut social que la voiture propose, 'signe extérieur de richesse comme les habits, l'habitation', fait aussi partie de sa qualification d'objet moderne²⁷

Pour le tueur cette symbolique est évidemment exacerbée, car sa voiture, il l'a modifiée lui-même. La voiture tunée contient intrinsèquement en elle une partie de son propriétaire, de son patrimoine, de son temps, de son savoir-faire, de son goût, etc. Plus que

pour quiconque, la voiture est, pour le tueur, une véritable vitrine. C'est ce qu'il donne à voir de lui aux autres, c'est l'objet dont il est à l'origine et dont il tire sa fierté. Dès lors, on comprend mieux le fait qu'il s'attarde à en prendre un soin extrême et à le rendre le plus beau, le plus personnel possible.

La voiture, en plus d'en être un symbole, est également le moyen de l'autonomisation. Posséder sa voiture, ainsi que le permis de conduire, c'est être libre de se déplacer et de vivre sa vie de manière indépendante « *tant vis-à-vis du village que des parents* »²⁸. La recherche d'autonomie apparaît alors comme multiple chez les tuneurs. De manière purement matérielle, en possédant un véhicule leur permettant de se déplacer librement, et de manière très symbolique, en se réappropriant librement les codes d'un système.

Mais, et là est le point le plus important, les automobiles dont se servent les tuneurs sont des produits standardisés. Elles sortent de chaînes de production rationnelles et aliénantes (sur laquelle certains d'entre eux travaillent probablement). Elles alimentent un système capitaliste mondialisé que les tuneurs des milieux ruraux subissent plus ou moins directement.

La voiture est paradoxalement ce symbole d'autonomie de déplacement et également celui de l'oppression d'un système qui contraint l'expression individuelle, l'indépendance, l'autonomie.

La pratique du tuning opère alors une sorte de renversement. Plutôt que de se contenter des formes et des couleurs de ces automobiles sortantes impeccables²⁹ des chaînes d'assemblage, les tuneurs vont les transformer, à la mousse expansée s'il le faut, et les adapter à leurs goûts plutôt que de les subir passivement. Comme le note Julie Gayral, il s'agit là d'une provocation directe envers le design (ce qui confère aux automobiles leurs formes et leurs couleurs). En se réappropriant l'esthétique de véhicules produits en série par de grandes compagnies, les tuneurs se jouent de la figure du designer et de la rigidité du système qu'elle symbolise.

Un détail, qui prend dès lors toute son importance : un projet de tuning commence presque systématiquement par le retrait du logo représentant la marque : « *histoire de rouler différent, de se faire démarquer* »³⁰.

Nous pouvons faire l'hypothèse que la maîtrise des composants de l'ouvrage industriel qu'est la voiture permet aux praticiens du tuning d'être acteurs d'une partie du processus industriel qui leur a été retiré en même temps que disparaissait une partie de la classe ouvrière des usines³¹.

La voiture tunée, comme le bibelot bricolé en prison ou à l'usine, est finalement une sorte de trophée tangible. Elle atteste du savoir-faire, de l'intelligence, du goût, de l'autonomie et de la singularité de son propriétaire. Elle lui permet de se revendiquer en tant qu'individu singulier, pensant et capable. Par le tuning, et même s'ils n'en ont pas nécessairement conscience, les tuneurs remettent symboliquement en cause la production en série, l'uniformisation, une esthétique imposée et, finalement, un système capitaliste mondialisé.

Il y a, derrière cette recherche du beau, la volonté de s'accomplir personnellement en opposition à un système subi. Vu sous cet angle, le tuning apparaît comme bien plus complexe et moins absurde qu'il n'y paraît.

1 youtu.be/bOyU_OzRXnM

2 Rodolphe Dogniaux est designer et enseignant à l'ESADSE. Il a dirigé le post-diplôme Design et Recherche de l'ESADSE et a notamment participé à la création de l'*Azimuts* n°42 consacré au tuning.



3 Quand j'étais en troisième année à l'EASDSE, Rodolphe proposait un cours intitulé *Ping-Pong Design*. Il s'agissait d'une *battle* de références entre Rodolphe et un.e intervenant.e invité.e pour l'occasion. Les deux participants disposaient d'un ordinateur relié à un vidéoprojecteur et rebondissaient sur la référence de l'autre à la manière d'un « trois petits chats - chapeau de paille - paillason ».

4 La Cité du design forme, avec l'ESADSE, un établissement public de coopération culturelle. Elle a pour objectif de « sensibiliser tous les publics aux réalités et aux usages du design » ce qui passe par l'organisation d'expositions, de séminaires ou d'événements tels que la biennale internationale de design de Saint-Étienne.

5 *Azimuts* est une revue de recherche en

design fondée en 1991 par les étudiants-chercheurs du post-diplôme de l'ESADSE. Le numéro 42 est consacré au tuning, dans le prolongement de l'exposition *Tu nais, tuning, tu meurs* conçue par le post-diplôme de l'ESADSE et présentée dans la cadre de la 9e Biennale Internationale de Design de Saint-Étienne en 2015.

6 Texte également disponible en ligne (www.cairn.info/revue-sociologie-de-l-art-2012-3-page-85.htm)

7 Éric Darras, « Pimp my, car ? A working class work of art ? », dans : *Azimuts*, n°42, 2015, p.19.



8 La Ford T est une automobile produite de

1908 à 1927 aux États-Unis par la société Ford Motor Company. Elle est considérée comme la première voiture à être produite et diffusée en masse.



9 Julie Gayral, « Standard and poors : Tuning en temps de crise », dans : *Azimuts*, n°42, 2015, pp. 43-44 citant : Robert Casey, *The Model T, A Centennial History*. Baltimore, The John Hopkins University Press, 2008, p. 106.



10 *Ibid.* p. 42.

11 *Ibid.* p. 49. « Le terme « nouveaux pauvres » est apparu dans les années 1980 ; il désigne une catégorie de personnes atteintes

par la pauvreté et la misère dans les sociétés post-industrielles. » *Libération*, cahier spécial du 27 janvier 1998. *La société du chômage. Années 80, l'émergence des « nouveaux pauvres »*. De l'ASS en 1984 au RMI en 1988, genèse de deux grands billets sociaux.

12 *Ibid.* p. 31.

13 *Ibid.* p. 23.



14 Éric Darras, « Un lieu de mémoire ouvrière : le tuning » [en ligne], *Sociologie de l'Art*, mars 2012. (<https://www.cairn.info/revue-sociologie-de-l-art-2012-3-page-85.htm>)

15 « Est-ce une bonne idée d'acheter une voiture tuning ? », Thomas Drouart, le 28 mai 2020 ([pdlv.fr/2020/05/28/est-ce-une-bonne-idee-](http://pdlv.fr/2020/05/28/est-ce-une-bonne-idee-dacheter-une-voiture-tuning/)

[dacheter-une-voiture-tuning/](http://pdlv.fr/2020/05/28/est-ce-une-bonne-idee-dacheter-une-voiture-tuning/))



16 Éric Darras, « Pimp my, car ? A working class work of art ? », dans : *Azimuts*, n°42, 2015, p. 21.

17 *Ibid.*

18 *Ibid.*

19 *Ibid.* p. 22.

20 *Ibid.* p. 19.

21 *Ibid.*

22 Remise en ligne de « GTI Tuning International Best of » de *GTI Mag* sur la chaîne Youtube *BASSEVELLE AUTO SERVICES*. (youtu.be/FxZeElIRRAc?t=1611)

23 Éric Darras, « Pimp my, car ? A working class work of art ? », dans : *Azimuts*, n°42, 2015, p. 31.

24 *Ibid.* p. 32.

25 Olivier Peyricot, « États de surfaces », dans *Azimuts*, n°42, 2015, p. 83.

26 Emmanuel Pagès, « La voiture : un objet symbole », *carfree.fr* [en ligne], le 24 septembre 2010. (carfree.fr/index.php/2010/09/24/la-voiture-un-objet-symbole/). Citant : Georges Friedmann, *La puissance et la sagesse*, 1970, p. 63.

27 *Ibid.* Citant : Maryse Pervanchon, op. cit., 1999, p. 27.

28 Éric Darras, « Pimp my, car ? A working class work of art ? », dans : *Azimuts*, n°42, 2015, p. 22.



29 Robert Linhart, *L'établi*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1978, pp. 58-59. « Mon travail de contrôleur me porte à la méditation : vérifier la parfaite netteté de ces carrosseries lisses, quelle absurdité ! (...) Il faut que ça brille, que

l'apparence soit parfaite, il faut en mettre plein la vue à l'acheteur. Car, au bout de tout ça, il y'a la vente. À travers cette dictature de l'objet (...) c'est celle du secteur commercial qui s'exerce sur nous : vendeurs, représentants, concessionnaires, gens de publicité, huiles du marketing, eux-mêmes soumis aux caprices de la mode, de l'apparence, du standing. Ce n'est pas une bagnole qu'on vend, mais un rêve étincelant. »

30 Éric Darras, « Un lieu de mémoire ouvrière : le tuning » [en ligne], *Sociologie de l'Art*, mars 2012. (www.cairn.info/revue-sociologie-de-l-art-2012-3-page-85.htm)

31 Olivier Peyricot, « États de surfaces », dans *Azimuts*, n°42, 2015, p. 83.

Pour survivre, il ne faut ni obéir ni désobéir, il faut ruser ■

■ Geneviève Brisac

■ ruse

Les objets faits en prison, les perruques ouvrières, les voitures tunées, ces objets sont marqués par la nécessité de faire avec ce qui est disponible dans des contextes contraignants. Ils sont autant de réactions à des systèmes oppressifs durement subis. Faire par soi-même, contre les règles, contre les normes, devient un moyen de s'émanciper et de remettre en cause des codes qui s'imposent. L'objet, qu'il soit beau, utilitaire ou symbolique devient un prétexte, la matérialisation d'une forme de résistance, plus ou moins active, plus ou moins consciente, mais toujours politique.

La perruque existe en réaction à une stigmatisation quotidiennement et historiquement subie par des ouvriers, c'est ce qui la rend puissante. Le fait, aussi, qu'elle se pratique en détournant les moyens de l'usine, *en douce*, en trompant la figure d'autorité, sans se faire repérer.

Tuner c'est remettre en cause les codes esthétiques d'une industrie aliénante et, par là, tout un système qui s'impose durement aux tuteurs des milieux ruraux. Le tuning c'est aussi, et avant tout, simuler des éléments de carrosserie avec les moyens du bord, puis dissimuler le tout sous de la peinture ou du simili-cuir.

Quant aux prisonniers, ils détournent, eux aussi, le peu de matériaux qui leur sont encore accessibles pour fabriquer des objets plus ou moins prohibés avec. Il s'agit également de ne pas se faire repérer, de cacher ce que l'on récupère, de cacher ses outils et, parfois, ses productions au risque de se les faire confisquer.

Toutes ces pratiques sont des pratiques d'appropriation et d'émancipation passant par le détournement et le camouflage. Tous ces objets sont secrétés par la souffrance, le besoin de *faire*, de revendiquer son autonomie, son goût, son individualité. Il s'agit finalement de *faire* par soi-même, autrement qu'en suivant les règles, en somme de *tricher*.

La triche possède une connotation négative que je tiens ici à nuancer. Elle ne peut en effet être condamnée de manière systématique dans le sens où elle s'effectue toujours par rapport à un

système qui s'impose. Si ce système de normes et de valeurs ne correspond pas à celui ou celle à qui il s'applique, il apparaît alors légitime de s'y opposer, de tricher contre lui pour ne pas se trahir soi-même.

Les personnes qui cachaient, chez elles, des familles juives pendant la Seconde Guerre mondiale, trichaient. Il paraît évidemment impossible, aujourd'hui, de blâmer ces individus qui ont désobéi. Le phénomène de triche apparaît alors comme plus complexe qu'il n'y paraît. Tout est en effet une question de point de vue, de subjectivité et, surtout, de contexte.

En cherchant l'étymologie du verbe *tricher* j'ai découvert qu'il provient du latin *tricare*, du bas latin *tricare* et du latin classique *tricari*. Ces termes renvoient à la recherche de détours, de « chicanes » obligeant à contourner, ainsi qu'à la notion de ruse.

Tricher peut ainsi être vu comme un moyen de *faire* différemment, de contourner des contraintes qui s'imposent, de trouver des chemins détournés, alternatifs, personnels, en vue d'atteindre un objectif. Elle nécessite de l'inventivité, de l'ingéniosité et de la ruse. Ainsi considérée elle devient un outil critique permettant de questionner des normes, des règles et leur légitimité.

Tricher peut également être un moyen de rendre justice, en réponse à un système jugé injuste. Comme nous l'avons vu, le passage au *factory system* peut s'assimiler à une sorte de *vol*, une spoliation. Travailler en perruque devient ainsi un moyen, pour l'ouvrier, de critiquer ce système tout en essayant de récupérer, modestement, l'autonomie dont il a été dépossédé. Idem pour les tuteurs qui, en ne respectant pas les normes, revendiquent un savoir-faire, des compétences, une fierté ouvrière perdue. Chez ces derniers, la *triche* se caractérise également par le passage au contrôle technique qui peut s'avérer difficile pour ces véhicules *hors-normes*.

Finalement, il s'agit d'utiliser un système opprimant pour le retourner contre lui-même, de se montrer plus malin que lui pour ne

pas se laisser écraser. Il s'agit de tromper un ennemi plus fort que soi par un surplus d'*intelligence rusée*.



Les pratiques *rusées* que je viens de décrire avaient un lien, je le présentais, mais avais du mal à mettre un mot dessus. Il y avait d'un côté les exemples très précis du tuning, des objets de prisonniers et de la perruque et de l'autre, des notions d'intelligence, de ruse, de débrouillardise, de triche, de camouflage, de discrétion. Pour tenter de déblayer ces questions, d'approfondir certaines intuitions et de faire des liens entre tout cela j'ai pris un rendez-vous téléphonique avec Marie-Hélène¹, on était alors fin mai.

Elle m'a, entre autres, parlé du court-métrage *Barres* de Luc Moullet. Le film présente différentes techniques pour frauder dans le métro, les moyens de répressions appliqués en retour, l'imagination de nouvelles méthodes pour contourner ces nouvelles barrières et ainsi de suite. Je trouvais que cela synthétisait de manière simple et efficace les différentes questions que j'abordais. Il y avait la contrainte (représentée par la barre du tourniquet du métro) et les différents moyens rusés de contourner cette contrainte en

constante évolution, sans se faire repérer évidemment. Le tout est traité de manière plutôt légère et humoristique, avec un fond politique et engagé (la prise de position est plutôt du côté du fraudeur, de celui qui contourne, que de celui du contrôleur censé faire appliquer la règle stricte et rigide du système). Une citation de Pascal m'a particulièrement marqué dans le film, car elle met le doigt sur un point que je n'avais pas forcément nommé :

Plus il y a d'obstacles plus l'homme veut les vaincre.²

Cela me parlait, car j'y voyais un moyen de dé-moraliser la *triche*. Ce terme qui me gênait de par sa connotation alors que j'y voyais un moyen de s'émanciper en faisant autrement, en contournant, en s'immisçant dans des failles, en faisant preuve d'intelligence. Pour citer Yvon Pesqueux dans *Essai sur la triche*³ : « *La triche se caractérise [...] par un jeu contre la règle (avant même d'être un jeu contre les autres)* »⁴. Cette vision de la triche me convient plutôt, car, en jouant *contre la règle* on s'oppose à un système, à ses valeurs et non plus à des individus en vue de leur nuire.

Rappelons combien la ruse (la *mètis* des Grecs) est inhérente à la culture occidentale depuis l'Illiade et l'Odyssée, deux récits fondateurs dont certains aspects se trouvent plus proches qu'il n'y paraît de la triche. Cette référence est un des arguments qui contribue à la démoralisation de la triche qui, tout comme l'Odyssée valorise le détour au lieu de la voir droite. Rappelons aussi combien le référent principal de la stratégie (tout comme de la triche d'ailleurs) est la quête d'un avantage.⁵

Finalement, les termes de *ruse* ou de *malin* seraient peut-être plus adaptés que celui de *triche*, car plus ambigus. En effet, « malin » définit aussi bien quelqu'un qui est enclin à faire du mal (le malin c'est également le diable) qu'un individu doté de finesse d'esprit, d'astuce, d'habileté et de ruse. Idem pour la ruse, il s'agit avant tout d'un outil pouvant, à ce titre, être employé indifféremment pour faire le *bien* ou le *mal* en fonction de la position à laquelle on se place.

Concernant la triche, je me suis intéressé à la fraude aux examens, en tombant, un peu par hasard, sur un reportage *Soir 3* (Archive INA du 3 juin 1986⁶) consacré à la triche au baccalauréat. À la suite du visionnage de ce reportage, j'ai acheté et lu un petit livre intitulé *Comment tricher aux examens : en 20 leçons* de Désiré Audric aux éditions Alain Moreau (également à l'origine du sulfureux *Suicide mode d'emploi*).

Il s'agit d'un livre assez curieux, car il paraît parfois très sérieux (il l'est peut-être). L'auteur nous y explique comment envisager chaque objet *autorisé*, ou présent en salle lors d'un examen, non plus selon sa fonction initiale, mais à y déceler son potentiel à être détourné pour contenir de l'information. La gomme, le stylo, le buvard, le sac, le manteau, le mobilier, le tableau noir ne servent dès lors qu'à camoufler l'objet antisèche qui est le réel usage, l'objet camoufle l'objet.

La triche est présentée par l'auteur comme un véritable mode de vie (il faut prendre l'habitude de s'habiller ample toute l'année pour ne pas éveiller les soupçons le jour de l'examen) et un moyen de développer d'autres compétences (grâce à la triche elle-même, qui oblige à faire preuve d'imagination pour résoudre une problématique; et au temps qu'elle permet d'économiser sur les révisions). Le livre se conclut finalement en précisant que toutes les techniques présentées sont à prendre comme des « sources d'inspiration ». En effet, le principe même de la triche réside dans le fait de pouvoir s'adapter à un environnement précis et en perpétuel mouvement. Pour tricher efficacement, il faut savoir faire preuve d'adaptabilité, de sagacité, de flair, autant de capacités « de l'instant » qui ne peuvent se préméditer de manière cartésienne, immuable.

1 Marie-Hélène Desestré est la bibliothécaire en chef de la médiathèque de l'ESADSE. Elle nous apporte notamment son aide concernant les mémoires de DNSEP.



2 Citation de Blaise Pascal dans *Barres* de Luc Moullet (1985) (www.dailymotion.com/video/xcsh2x) (à 03:12)

3 www.cairn.info/revue-management-et-avenir-2009-2-page-226.htm?contenu=article

4 Yvon Pesqueux, « Essai sur la triche » [en ligne], *cairn.info*, le 15 avril 2009 ([www.cairn.info/revue-management-et-avenir-](http://www.cairn.info/revue-management-et-avenir-2009-2-page-226.htm?contenu=article)

2009-2-page-226.htm?contenu=article)

5 *Ibid.*



6 « Les conseils pour tricher au bac | Archive INA », chaîne Youtube *INA Société* (youtu.be/clxfz6qFc-s).

Lors d'un bilan au cours duquel je présentais les ébauches du mémoire, Kader¹ m'a incité à m'intéresser à la notion de *mètis*.

Le texte d'Homère le plus propre à révéler la nature de la *mètis* figure au chant XXIII de l'Iliade, dans l'épisode des Jeux. Tout est prêt pour la course de chars. Le vieux Nestor, modèle du sage, prodigue à son fils Antiloque ses recommandations. Le garçon est encore bien jeune, mais Zeus et Poséidon lui ont appris « toutes façons d'en user avec les chevaux ». Par malheur ses coursiers ne sont pas très rapides ; ses concurrents sont mieux partagés. Le jeune homme semble aller au-devant d'une défaite. Comment pourrait-il l'emporter sur des adversaires qui disposent de chevaux plus rapides, alors qu'il conduit des bêtes moins vites ? C'est dans ce contexte qu'il est question de la *mètis*. Défavorisé par ses chevaux, Antiloque, en vrai fils de son père, a dans son sac plus de tours de *mètis* que ne peuvent en imaginer ses concurrents. « À toi donc, mon petit, lui dit Nestor, de te mettre en tête une *mētīn pantoīēn* (« multiple ») pour ne pas laisser échapper le prix. » Suit alors le morceau qui chante les louanges de la *mètis* : « C'est par la *mètis*, plus que par la force, que vaut le bûcheron. C'est par la *mètis* que sur la mère vineuse l'homme de bar guide le bâtiment de course en dépit du vent. C'est par la *mètis* que le cocher l'emporte sur son concurrent. » Dans le cas d'Antiloque, sa *mètis* de cocher lui suggère une manœuvre plus ou moins frauduleuse qui va lui permettre de renverser une situation défavorable et de triompher de plus fort que lui — ce que Nestor exprime en ces termes : « Qui connaît les tours (*kérdē*), même s'il conduit des chevaux médiocres, l'emporte. » En quoi consistent donc les tours d'Antiloque ? Suivant les conseils de son père, le jeune homme profite d'un brusque resserrement de la piste, ravinée par les eaux d'un orage, pour pousser son char en oblique devant celui de Ménélas, au risque de provoquer l'accrochage ; la manœuvre surprend l'adversaire qui doit retenir ses chevaux ; profitant de son désarroi, Antiloque gagne l'avance nécessaire pour le distancer dans les dernières foulées.²

C'est par cet épisode de *l'Illiade* que commence *Les ruses de l'intelligence : La mêtis des Grecs* de Marcel Detienne et Jean-Pierre Vernant. Ce livre, fruit de dix années de recherches autour de la mêtis, constitue la base de tout ce que j'ai pu apprendre de cette notion. Il s'agit également d'une référence sur ce sujet peu exploré.

J'aimerais pouvoir citer le livre en entier, tellement il est étoffé, complet et documenté. Je vais cependant devoir me résoudre à ne le citer que partiellement et, au demeurant, tenter de résumer ce que j'ai pu découvrir de la mêtis des Grecs.

La mêtis est bien une forme d'intelligence et de pensée, un mode du connaître; elle implique un ensemble complexe, mais très cohérent, d'attitudes mentales, de comportements intellectuels qui combinent le flair, la sagacité, la prévision, la souplesse d'esprit, la feinte, la débrouillardise, l'attention vigilante, le sens de l'opportunité, des habiletés diverses, une expérience longuement acquise; elle s'applique à des réalités fugaces, mouvantes, déconcertantes et ambiguës, qui ne se prêtent ni à la mesure précise, ni au calcul exact, ni au raisonnement rigoureux.³

Pour revenir à la course de chars d'Antiloque, si elle apparaît dès le premier chapitre c'est parce qu'elle permet de mettre en évidence plusieurs des caractéristiques inhérentes à la mêtis. Il y a tout d'abord « *l'opposition entre l'emploi de la force et le recours à la mêtis* »⁴. Il existe en effet deux moyens pour triompher d'un adversaire. Le premier est d'être meilleur que lui (*supériorité de puissance*), le second est de se montrer plus malin que lui en usant de ruse, de mêtis.

Par certains aspects, la mêtis s'oriente du côté de la ruse déloyale, du mensonge perfide [...]. Mais par d'autres elle apparaît comme plus précieuse que la force; elle est en quelque sorte l'arme absolue, la seule qui ait pouvoir d'assurer en toute circonstance, et quelles que soient les conditions de la lutte, la victoire et la domination sur autrui. [...] seule la supériorité en

mêtis confère à une suprématie ce double caractère de permanence et d'universalité.⁵

Une autre caractéristique essentielle de la mêtis est sa capacité à pouvoir s'adapter aux situations les plus diverses, la mêtis n'est pas spécialisée, elle est utilisable partout, en toutes circonstances.

[La mêtis] n'est pas une, ni unie, mais multiple et diverse. Nestor la qualifie de *pantoîē*. Ulysse est le héros *polúmētis* [...]; il est expert en ruses variées (*pantoíous dólous*), *polumēchanos* en ce sens que jamais il ne manque d'expédients, de *póroi*, pour se tirer d'affaire en tout genre d'embarras, *aporía*. Instruit par Athéna et Héphaistos, divinités à la mêtis, l'artiste possède de même une *téchnē pantoîē*, un art de diversité, un savoir à tout faire.⁶

L'épisode du cheval de Troie est un bon exemple de mêtis. En imaginant un cheval de bois creux qu'il fit offrir aux Troyens, Ulysse parvint à pénétrer la ville et à l'assiéger. C'est ainsi que, avec quelques hommes et beaucoup de mêtis, la ville aux remparts imprenables est tombée. Nous retombons ainsi sur la première caractéristique de la mêtis : comment, par la ruse et la surprise, celui d'apparence plus faible peut triompher de celui qui paraît plus fort.

Le cheval de Troie pourrait s'apparenter aux antisèches utilisées par les élèves lors des examens (ce petit morceau de papier contenant les *pompes*⁷ et dissimulé aussi efficacement que possible). En effet, le cheval de bois est une façade permettant de dissimuler une réalité insoupçonnée, celle des soldats cachés à l'intérieur. À la manière d'un crayon, d'apparence classique, renfermant petit papier astucieusement enroulé.

Dans le domaine du tuning cela se rapproche grandement de ce que l'on appelle les *sleepers* (dormeurs) ou *q-cars*. Il s'agit d'une forme particulière de tuning, invisible, consistant à ne modifier que la partie mécanique de la voiture, sans toucher à son esthétique. Ainsi, une voiture d'apparence tout à fait banale est en réalité dotée d'un moteur surpuissant. Le charme de cette pratique réside



en l'effet de surprise, au moment où une voiture d'apparence modeste supplante des véhicules paraissant bien plus performants. Le même principe existe dans le domaine naval avec les *q-ships* (bateaux-leurres), qui sont des navires militaires de guerre aux apparences de navires marchands.

La mètis est elle-même une puissance de ruse et de tromperie. Elle agit par déguisement. Pour duper sa victime elle emprunte une forme qui masque, au lieu de le révéler, son être véritable. En elle l'apparence et la réalité, dédoublées, s'opposent comme deux formes contraires, produisant un effet d'illusion, *apátē*, qui induit l'adversaire en erreur.⁸

Le cheval de Troie, comme les antisèches et les *sleepers* sont des pratiques de déguisement, de camouflage, de tromperie. Il s'agit de camoufler sa ruse derrière une apparence inoffensive. Les notions de déguisement, de camouflage et de transformation sont extrêmement liées à la mètis. Le terme même de mètis provient de la déesse Mètis, première épouse de Zeus, et douée du pouvoir de

métamorphose. « *Elle peut revêtir les apparences les plus diverses; se faire successivement lion, taureau, mouche, poisson, oiseau, flamme ou eau qui fuit* »⁹.

Mais la mètis est loin d'être le seul apanage des héros, des déesses ou des dieux, elle concerne bel et bien tout le monde du vivant. Un long chapitre des *Ruses de l'intelligence : La mètis des Grecs*, « Le renard et le poulpe », est consacré aux traités de chasse et de pêche qui sont, bien plus qu'il n'y paraît, des pratiques extrêmement liées à la mètis.

Les animaux sont en effet tous, à des degrés divers, doués de mètis. C'est elle qui leur permet de survivre dans ce « monde de pièges » qu'est la nature. Pour les attraper, le chasseur et le pêcheur doivent donc faire preuve d'une mètis encore plus grande. Cela passe par la discrétion, l'affût, l'utilisation de pièges, du filet épousant la forme du poisson, du fil de pêche se devant le plus fin et invisible possible, l'utilisation d'appâts, etc. C'est ce que décrivent le *Traité de chasse* et le *Traité de Pêche* composés par Oppien au 2^e siècle.

Dans le monde animal, comme dans le monde humain, les rapports de forces sont constamment faussés par l'intervention de la mêtis. La règle n'est pas que les gros y mangent les petits : «Ceux qui n'ont pas reçu d'un dieu la force en partage et qui ne sont point munis de quelque aiguillon acéré pour se défendre ont pour armes les ressources de leur intelligence fertile en ruses et stratagèmes (*dóloi*), ils font périr un poisson qui par la taille et la force leur est bien supérieur (*kai karterón, kai hupérteron*).» Les faibles, les chétifs ne sont pas vaincus d'avance. Les écrevisses sont petites, et leur force, dit Oppien, est en rapport avec leur taille : «Pourtant, grâce à leurs ruses (*dóloi*), elles réussissent à tuer le loup de mer, un des poissons les plus vigoureux.»

La mêtis des poissons peut prendre mille formes, elle abonde en inventions, elle est toute en surprises. Voici par exemple la grenouille de mer à l'œuvre : «La grenouille marine est un animal aux mouvements lourds, au corps mou, à l'aspect hideux. L'ouverture de sa gueule et d'une largeur excessive. Avec tout cela, elle n'en possède pas moins de la mêtis, qui lui procure sa nourriture. En effet elle se blottit, se tient sans bouger au sein de la frange humide; puis, elle allonge une petite excroissance charnue qu'elle porte en dessous de la mâchoire inférieure : cette excroissance est grêle, blanche, d'une odeur désagréable; elle l'agite sans cesse et s'en sert comme d'un appât (*dólos*) pour attirer les petits poissons. Ceux-ci l'ont à peine aperçue qu'ils se précipitent pour s'en saisir. Alors d'un mouvement insensible, la grenouille ramène à elle cette espèce de langue et continue à l'agiter doucement à deux doigts de sa gueule. Sans aucun soupçon du piège (...) les petits poissons suivent l'appât; ils sont bientôt engouffrés pêle-mêle dans les profondeurs de cette gueule énorme...» C'est ainsi, ajoute Oppien, que la faible grenouille, dupant les poissons, s'en empare. Le domaine de la mêtis est celui où règnent la ruse et le piège : un monde ambigu, fait de duplicité, de tromperie, d'*apátē*.¹⁰

Dans le monde de la chasse, la victoire ne peut donc s'acquiescir que par la mêtis. «*Pour les animaux comme pour les hommes,*

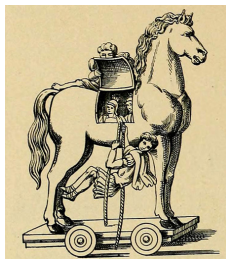
chasseurs et pêcheurs, la règle est de fer : on ne triomphe d'un polúmētis si l'on a fait preuve de plus de mêtis que lui. »¹¹ et, plus précisément, «*il faut retourner contre lui ses propres armes* »¹².

La «nuée» du pêcheur répond implacablement à la «nuée» de la seiche. C'est en se faisant lui-même, à travers le filet, lien et cercle, en devenant à son tour nuit profonde, aporie sans issue, forme insaisissable, que l'homme à mêtis peut triompher des espèces les plus rusées du monde animal.¹³

Face à un système plus fort qu'eux, les prisonniers, les perruqueurs et les tuneurs n'ont d'autres moyens d'agir que la mêtis. C'est par la mêtis qu'ils détournent ce qui est disponible pour le retourner contre le système qui les opprime. Il s'agit de retourner les armes d'un adversaire plus fort que soi pour tenter d'en triompher.

La mêtis est finalement l'une des notions que je recherchais depuis le début, elle relie mes trois exemples de pratiques rusées en contextes contraignants. La mêtis est, au moins en partie, le sujet de ce mémoire.

- 1** Kader Mokaddem est philosophe. Il a été enseignant à l'ESADSE jusqu'en 2021.
- 2** Marcel Detienne et Jean-Pierre Vernant, *Les ruses de l'intelligence : La métis des Grecs*, Flammarion, collection Champs, 1974. pp. 18-19.
- 3** *Ibid.* p. 10.
- 4** *Ibid.* p. 19.



- 5** *Ibid.* p. 20.
- 6** *Ibid.* p. 25.



- 7** Informations relatives au cours dissimulées pendant un examen.
- 8** Marcel Detienne et Jean-Pierre Vernant, *Les ruses de l'intelligence : La métis des Grecs*, Flammarion, collection Champs, 1974. p. 29.
- 9** *Ibid.* p. 28.
- 10** *Ibid.* pp. 33-34.

- 11** *Ibid.* p. 35.
- 12** *Ibid.* p. 51.
- 13** *Ibid.* pp. 51-52.

Bonjour Émilie.

Bonjour Émilie

Tout va bien merci, j'espère que tu vas bien également.

Concernant le mémoire j'avance toujours de manière un peu chaotique. J'ai pas mal lu et je continue. J'essaie aussi d'imaginer comment relier les choses... c'est encore assez flou mais je pense qu'une notion centrale sera la « mètis » grecque. C'est Kader qui m'en avait parlé pendant le dernier bilan et en effet « l'intelligence rusée, l'intelligence pratique » les ruses de l'intelligence (super livre de Detienne et Vernant) regroupe et relie pas mal de mes sujets.

Je me suis par contre confronté à une espèce de paradoxe un peu problématique hier. En écrivant ce mail pour te l'exposer, je me suis rendu compte qu'il n'était peut être pas si dérangeant voir qu'il pouvait s'avérer intéressant.

Dans mes diverses pistes, j'ai toujours d'un côté la fonction pure (technique)...

- La plupart des objets de prisonniers ont pour objectif très concret d'améliorer le confort de leur cellule, du moins de la rendre moins inconfortable.
- La plupart du travail en perruque consiste à réparer des choses cassées ou à fabriquer des objets utilitaires.
- Concernant le tuning les premières modifications de Ford T étaient utilitaires. Il y a aussi l'exemple des sleepers/q-car consistant précisément à ne modifier que la partie technique de la voiture pour la rendre plus performante.
- La triche a également un objectif purement utilitaire, les anti-sèches, le cheval de Troie, les chemins de traverse, les hacks, les

 **paradoxe**

courts-circuits sont autant de moyens d'atteindre un objectif précis.

... et de l'autre la fonction « symbolique », plus « intériorisée » mais pas moins utile. Elle est particulièrement visible quand elle prend le pas sur la fonctionnalité pour donner des objets fonctionnellement absurdes :

- Les voitures tunées trop basses pour franchir un dos d'âne, trop lourdes pour être performantes, tout en étant des gouffres financiers in-revendables
- Les bibelots perruqués et autres objets d'«œuvriers» (terme commun aux perruqueurs et aux tuneurs) qui sont, par définition, des productions « de l'inutile, pour soi »¹
- Certains objets de prisonniers à l'image de la guitare en carton de Ghislain

Ce sont ces objets qui me touchent particulièrement, car ils renvoient à des problématiques profondes (sociales notamment) et ce de manière plus directe que les « objets rusés fonctionnels ». Ces derniers sont par ailleurs tout aussi porteurs d'une symbolique forte, et d'une fonction « émancipatrice » énorme, mais leur fonction « utilitaire » peut parfois l'occulter. C'est le faire pour le faire à l'état pur, ce qui renvoie l'humain à sa nature même de créateur, son besoin de créer des choses inutiles, mais indispensables. Là est peut-être la spécificité de l'humain. Ce besoin de s'exprimer personnellement, de transformer et d'adapter son environnement avec ses mains, selon ses goûts.

En plus du paradoxe de fonction, il y a également un paradoxe de « visibilité ». Il y a toujours ce besoin de s'affirmer en tant qu'individu, de se différencier, de prouver qu'on peut faire autrement, par soi-même (tuning, perruque, triche, prison) mais cela passe

paradoxalement par la discrétion, le camouflage, la ruse, le déguisement. C'est ne pas se faire repérer quand on perruque ou qu'on triche, cacher la misère (ou la puissance du sleeper) sous la carrosserie, détourner discrètement de la matière en prison, etc.

C'est comme s'il s'agissait d'un retournement, d'utiliser un système contraignant et problématique contre lui-même, de se montrer plus malin que lui pour ne pas se laisser écraser. Tromper le système comme la grenouille de mer trompe des poissons mille fois plus forts qu'elle ou comme un Renault Kangoo modifié qui coiffe tout le monde en sortie péage. C'est l'ouvrier qui retourne les machines de l'usine contre le patronat, le jeune tueur qui transforme une voiture normalisée en un objet unique et personnel, le prisonnier qui détourne le peu de ressources qu'on lui laisse accessible pour retrouver la liberté de faire par soi-même.

Finalement je me rends compte que l'on retombe sur la notion de mêtis, c'est ce supplément d'intelligence permettant au plus faible de l'emporter sur le plus fort. Initialement il s'agit plutôt d'une intelligence pratique et fonctionnelle (les ruses d'Ulysse, atteindre un objectif précis par divers moyens intellectuels et techniques) mais il s'agit aussi d'un processus de pensée, d'un outil polymorphe pouvant servir aussi bien à s'extirper d'un danger imminent à la Action Man, qu'à combattre la négation de soi en bricolant au fond d'une cellule ou en modifiant les lignes de sa voiture à la mousse expansée.

Tout cela revient finalement à des questions de *design*² : le design comme un outil intellectuel et technique pouvant potentiellement répondre à toutes sortes de problématiques. Son rôle fonctionnel, fonctionnaliste ou critique, individuel ou collectif, son omniprésence et sa visibilité (nulle au quotidien et hyper-exacerbée dans une galerie par exemple)... Je pense en tout cas qu'il y a des liens à faire.

Du coup voilà, pour le moment je n'ai pas vraiment écrit (à part ce mail qui s'ajoute aux autres du coup) et là je me rends compte que

je devrais peut-être le faire parce que ça m'aide beaucoup à clarifier mes idées.

Donc pour résumer j'ai beaucoup de matière, il manque « juste » à ce que tout cela se cristallise... je sais que ça peut aller très vite mais je sais aussi que si je me force à écrire ça ne sera pas bien. C'est finalement encore en écrivant des mails que j'écris le plus... Mais je vais avancer et ça va aller !

En tous cas merci beaucoup pour ton aide, c'est précieux

A bientôt
Arthur

1 Moulinié Véronique, « Des « ouvriers » ordinaires » [en ligne], *Terrain*, mars 1999. (journals.openedition.org/terrain/2825)

2 Laïta Cardin m'a conseillé de lire *Autonomie et design* de Arturo Escobar. Il faudrait peut-être que je le fasse.

Textes à Kader.

En début de troisième année, Kader nous a demandé d'écrire un texte tentant de définir ce qu'était, pour nous, le design (vaste question). J'écrivais alors que, pour moi, le design commence par l'observation de son environnement, puis par son analyse. Ces deux étapes permettent d'identifier, s'il y a lieu, une problématique ainsi que les éléments disponibles pour y apporter une réponse. L'acte de design en lui-même se traduit ensuite (toujours selon le moi d'il y a deux ans) par une action réfléchie et consciente au sein de cet environnement, en vue de l'adapter à ses besoins et de le rendre moins hostile à l'homme.

Je suis aujourd'hui toujours plutôt d'accord avec moi et mes intuitions passées. En reprenant ce texte, j'ai même été assez surpris des liens qui pouvaient se faire avec ce mémoire. En effet, observer son environnement, l'analyser, repérer ce qui y est disponible en vue d'arriver à ses fins, tout cela résonne quand même beaucoup avec les différentes pratiques rusées auxquelles je m'intéresse et, particulièrement, avec la notion de mètis.

Pour aller plus loin dans les coïncidences, j'ai, depuis quelques jours, commencé *Petite philosophie du design* de Vilèm Flusser. Selon Kader, tout designer se doit d'avoir lu ce livre. C'est donc en partie chose faite et je dois avouer que les premières pages m'ont particulièrement troublé. J'y voyais, pour la première fois, les termes de ruse et de design clairement associés. Il était également fait mention d'Ulysse, du cheval de Troie, de tromperie, de fraude, d'artifice, du levier permettant de tromper la pesanteur en retournant contre la nature ses propres lois... Tout cela était là, dans ces trois premières pages, dans l'étymologie même du mot design.

[En langue anglaise, le mot *design*] signifie entre autres choses « projet, plan, dessein, intention, objectif », mais aussi « mauvaise intention, conspiration », [...] toutes ces significations et d'autres encore étant liées aux idées de « ruse » et de « perfidie ». En tant que verbe - to design - il veut dire notamment « manigancer, simuler, ébaucher, esquisser, donner forme », et « procéder de façon stratégique »¹

 **mètis = design**

[...]

Le mot design se présente dans un contexte où il a partie liée avec la ruse et la perfidie. Un designer, c'est un comploter perfide qui tend des pièges. Dans le même contexte, on rencontre d'autres mots très significatifs, notamment et surtout les mots « mécanique » et « machine ». Le grec *mêchos* désigne un dispositif visant à tromper, un piège, par exemple le cheval de Troie. Ulysse est qualifié de *poly-mêchanikos*, ce que l'on traduit à l'école par « aux mille ruses »²

[...]

[Le levier], par son dessin, son dessein, son design, cet art, cette technique à pour but de vaincre la pesanteur par la ruse, de duper les lois de la nature et, précisément par l'exploitation stratégique et rusée d'une de ces lois, nous libérer de notre condition naturelle. (...) Tel est le design, le dessein fondateur de toute culture, de toute civilisation : tromper la nature au moyen de la technique, surpasser le naturel par l'artificiel.³



Selon Vilém Flusser le design serait, par nature, contre nature et purement humain. J'ai d'ailleurs toujours été étonné du fait que la *nature* se définisse systématiquement par soustraction à l'homme. L'humain serait donc intrinsèquement contre-naturel et le design, purement humain, purement artificiel. Force est en effet de constater que l'être humain a, de tout temps, adapté son environnement à ses besoins. C'est ce qui constitue, pour moi, la base du design. J'ai en effet toujours pensé que le premier acte de design avait été de rassembler des branches pour dormir plus confortablement ou trouver le rocher le plus adapté pour s'y asseoir (l'ordre restant à vérifier). Ces actes de design ont ensuite évolué, s'adaptant sans cesse aux besoins des hommes et des sociétés dans lesquelles ils évoluaient. Aujourd'hui, la plupart d'entre nous avons la chance de dormir sur des matelas et de s'asseoir sur des chaises, la question est, dès lors, de savoir quelle sera la prochaine étape. Que reste-t-il aujourd'hui à designer, à améliorer, à transformer ? Telle est l'éternelle question d'un design en perpétuelle mutation. Pour ma part, j'aurais tendance à penser que la guitare en carton de Ghislain et les élargisseurs d'aile de Kyle constituent de beaux exemples d'amélioration.

Si, comme l'affirme Vilém Flusser, le design consiste à « *surpasser le naturel par l'artificiel* »⁴, il paraît alors logique qu'il soit très lié aux notions de ruse, de stratégie, de tromperie et de transformation que j'ai évoquées tout au long de ce mémoire. Il s'agirait donc, pour l'humain, par le design, de ruser avec la nature, de retourner contre elle ses propres règles, de la transformer en vue de l'*améliorer* et de l'adapter ses propres envies et besoins d'humains.

Aujourd'hui l'humain parle beaucoup de sauver la planète. Évidemment, le design s'est instantanément saisi de ces questions environnementales. Mais l'humain ne veut pas sauver la planète, il veut simplement continuer à pouvoir vivre dessus. Il y a bien quelque chose de perfide là-dedans. C'est la perfidie de l'humain à l'égard de son environnement naturel auquel il s'oppose constamment pour y survivre.

Mais tout cela est terriblement anthropocentré, il ne s'agit toujours que du point de vue de l'humain sur ce qui l'entoure. De nombreuses vidéos, à commencer par *Powers of Ten*⁵ des designers Charles et Ray Eames, montrent à quel point l'être humain est insignifiant par rapport à l'univers qui l'encercle. Il devient alors évident que la Terre n'a pas grand-chose à faire de cette espèce, le caillou continuera indifféremment de tourner, avec ou sans elle. Nous parlons également beaucoup de la disparition de certaines espèces animales, proches de nous ou qui nous sont utiles. Cependant, du point de vue de certaines algues dites « toxiques »⁶ (selon l'humain toujours) ou encore du SARS-CoV-2⁷, les modes de vie humains contemporains apparaissent comme tout à fait bénéfiques. Tout cela pour dire que le design est, par nature, anthropocentré. C'est cette caractéristique fondamentale qui le rend « perfide » au regard du reste du monde.

En octobre 2019, quand Kader nous avait demandé d'écrire sur *notre design*, il y avait également un autre exercice, un autre texte à rédiger, ayant pour sujet « l'objet ultime ». J'avais presque oublié l'existence de ce texte, mais je suis, par chance, retombé dessus au moment de penser à finaliser l'écriture de ce mémoire.

Dans cet écrit, je m'interrogeais donc sur ce que pouvait être l'objet ultime, l'objet des objets (au sens très large du terme). Je me souviens avoir écrit ce texte de manière très libre, un peu comme les mails à Émilie qui structurent ce mémoire. Je commençais par évoquer ma première intuition, un objet de survie. J'expliquais alors en quoi un objet de survie pouvait être ultime et en quoi il ne l'était finalement pas. Je cherchais alors un autre objet, repoussant les limites du premier et avançais, ainsi de suite, d'objets pas ultimes en objets un peu plus ultimes, mais quand même pas tout à fait.

Deux ans plus tard, dans le cadre de ce mémoire, je tombais (toujours grâce à Kader) sur la notion de mètis et sur ce livre de Marcel Détienne et Jean-Pierre Vernant la présentant comme « l'arme

ultime ». Je n'ai pas tout de suite fait le lien avec mon texte de l'objet ultime, mais, en le relisant, cela m'a semblé d'une grande évidence... Je me suis rendu compte que, en conclusion de ce texte écrit il y a plus de deux ans, j'établissais une définition presque parfaite de ce que j'ai, par la suite, mis un mémoire entier à rechercher.

Le 28 octobre 2019, j'écrivais donc la conclusion de ce mémoire en décrétant, sans même le savoir, que le design était la mètis : cette chose plus ou moins présente en chacun d'entre nous et permettant de trouver, en toutes circonstances, des réponses aux problématiques les plus diverses et les plus complexes.

1 Flusser Vilém, *Petite philosophie du design*, Circé, 2002. p. 7.

2 *Ibid.* p. 8.

3 *Ibid.* p. 10.

4 *Ibid.*



5 *Powers of Ten* (puissance de dix en français) est un film réalisé par

le couple de designers américains Charles et Ray Eames en 1977. Il propose, par un effet de dé-zoom puis de zoom, un voyage entre l'infiniment grand l'infiniment petit. En 9 minutes, il permet de relativiser la notion de taille dans l'univers, et d'y apprécier la place de l'humain.

6 www.natura-sciences.com/sante/microalgues-toxiques-rechauffement-climatique.html

7 Le SARS-CoV-2 est le virus responsable de l'épidémie de COVID-19 frappant le monde depuis janvier 2020.



À la recherche de l'objet ultime

Arthur Benyaya

28 octobre 2019 – 5 janvier 2022

Si je devais partir sur une île déserte avec un seul objet, quel serait-il ?

D'abord je voudrais qu'il soit utile à ma survie : qu'il me permette de boire, de me nourrir, de dormir, de me protéger de la nature. Un objet tel qu'une bâche permet de répondre approximativement à ces quelques besoins primaires sans toutefois être parfaitement adapté à aucun d'eux. Elle me permettrait de récupérer de l'eau mais pas de la stocker durablement, de m'isoler de l'humidité nocturne mais pas de me réchauffer et je n'aurais pas une confiance absolue en sa capacité à me protéger d'une attaque dans la jungle.

Or l'objet ultime n'est pas qu'un objet de survie, cela ramènerait l'homme à son état primaire, bestial. L'homme a évolué, il a besoin de vivre pour survivre. Seul dans une forêt, s'il parvenait à rester en vie, il deviendrait fou ou dépressif. L'objet ultime devrait donc donner un sens à la vie de l'homme, lui apporter de la joie ou de la peine, le rendre heureux ou triste. L'objet ultime est également un objet d'émotions.

L'objet ultime serait donc un objet permettant à l'homme de vivre et de survivre dans toutes les situations. Ce serait un objet multifonction. Cependant, un objet multifonctions n'est pour moi pas la solution ultime dans la mesure où il répond approximativement aux fonctions qui lui sont attribuées. À contrario, un bon objet est parfaitement adapté à

ce pour quoi il a été conçu. L'objet ultime est *parfaitement* adapté à *toutes* les situations, ce qui en fait un paradoxe.

L'objet ultime ne peut donc exister à moins qu'il ne soit capable de résoudre son propre paradoxe. Il pourrait par exemple être capable de prendre différentes formes, toutes parfaitement adaptées à chacune des situations qu'il rencontre.

Les *Barbapapas*, issus des livres pour enfants d'Annette Tison et de Talus Taylor, ont la capacité de changer de forme à volonté en fonction des situations et des problèmes qu'ils rencontrent. Par exemple, dans l'épisode « L'ami des bêtes », Barbapapa Orange trouve des œufs abandonnés qu'il décide de couvrir en prenant la forme d'une poule. Le Barbapapa se rapprocherait donc de l'objet ultime de par sa capacité d'adaptation quasi illimitée. Il possède cependant quelques limitations qui font qu'il n'est pas toujours 100% autonome pour résoudre des problématiques. Dans un épisode, Barbapapa Jaune a besoin d'imiter un veau mais a également besoin de peinture noire pour simuler les taches de l'animal et paraître plus réaliste (les *Barbapapas* conservent toujours leur couleur d'origine). Dans certaines circonstances, ils ont également besoin d'utiliser des machines complexes (comme une écrémeuse pour transformer le lait), car ils sont limités à imiter des formes assez basiques. Enfin il est impossible pour un *Barbapapa* de se diviser ou de se multiplier pour répondre à plusieurs problématiques en même temps, une situation a parfois besoin de plusieurs *Barbapapas* ou d'objets extérieurs pour être résolue.

Déess
Métis

Vilém
Flusser

Seul au
monde

Wilson

L'objet ultime ne peut, par définition, pas être dépendant d'autres objets; le *Barbapapa* s'en rapproche donc de par ses capacités d'adaptations quasi illimitées sans jamais atteindre la perfection.

L'objet des objets, l'objet ultime, ne serait-il pas le designer ?

Face à un problème, le designer commence par analyser la situation puis envisage toutes les solutions possibles avant de sélectionner la plus appropriée au contexte. De ce fait, il sait s'adapter à toutes les situations, trouver des solutions avec ce que son environnement lui offre. Sur une île déserte il n'aura besoin de rien d'autre que ce dont il dispose, il créera des outils pour récolter et stocker l'eau, d'autres pour chasser et ramassera des branchages pour fabriquer un abri. Mais le designer n'est pas que technicien, il est également doté d'une grande sensibilité lui permettant de créer des objets de réconfort. Le réconfort est une part importante, bien que trop souvent oubliée, du confort.

Le designer possède une vision globale de son environnement et analyse, avant toute action, toutes les conséquences que cette dernière pourrait avoir. C'est ainsi qu'il est toujours capable d'apporter la solution la plus appropriée. Sa capacité à se transformer en expert du domaine qu'il étudie fait du designer l'ultime solution.

Qu'est-ce qu'un designer, ou plutôt qu'est-ce qui fait du designer un designer ?

Je pense que chaque être humain possède en lui une part de designer. L'évolution l'a doté d'une certaine capacité à

Métis
Low-Cost
= MÉTIS

faire avec
ce qui est
disponible
A vérifier

Ajouté à
posteriori
"capacité de prévoir, par delà
le présent immédiat, une tranche
plus ou moins éloignée du futur"
les Russes du
l'intelligence
p-22

trouver des solutions à des problèmes plus ou moins complexes. L'objet ultime ne serait dès lors plus le designer en lui-même mais la capacité d'inventivité, d'ingéniosité et de mise en œuvre présente dans chacun d'entre nous.

L'objet ultime serait donc le designer ultime (capable de résoudre n'importe quel problème dans n'importe quel contexte) et par conséquent l'humain ayant atteint des capacités d'adaptation illimitées.

~~Repousser les limites du possible a toujours été l'objectif ultime de l'humanité.~~ Le designer ultime, s'il existait, prédirait les conséquences des actions nécessaires à atteindre cet objectif et leurs effets à long terme avant de les entreprendre. Il analyserait également l'objectif en lui-même afin de déterminer s'il est réellement *utile* et bénéfique. Chacun de ses projets contribuerait ainsi à rendre le monde un peu meilleur, avec toute la subjectivité que cela implique.

Tentative de fin.

Ayant visionné un certain nombre de vidéos sur le tuning, YouTube m'en suggère désormais sur sa page d'accueil. C'est ainsi que je suis tombé sur une vidéo de ChrisFix¹ montrant une voiture progressivement évidée de tous les éléments *non essentiels* constituant son habitacle. Sièges passagers, mousses, plastiques, tapis de sol, système de climatisation, enceintes, etc. tout cela a été retiré pour gagner en poids et donc en performance.

Il s'agit d'un tuning invisible, à l'image du sleeper. Il opère par soustraction, par opposition au tuning plus traditionnel consistant à orner sa voiture pour lui donner une esthétique unique et, souvent, exubérante.

Cette pratique de *weight-reduction* (réduction de poids) m'a évoqué le travail de la designer Mathilde Pellé avec des projets comme *Maison Soustraire*² ou *Une Pénurie*.

La designer Mathilde Pellé habite ici confortablement, mais une pénurie de matière met en péril la société dans laquelle elle vit et chaque jour elle doit fournir à l'état 9 kilos de matériaux quelconques issus de son habitation. Elle commence alors un travail de prélèvement de matière dans son environnement domestique pour répondre à cette obligation. Elle soustrait les ornements, gratte le superflu, lime l'essentiel et essaie de préserver les objets qui l'entourent et les fonctions qu'ils remplissent.³

Les photographies présentant les résultats de ces expérimentations sont frappantes par leur agressivité. Elles évoquent instantanément des cellules de prison, ces espaces dépouillés de toute matière fonctionnement superflue.

Une différence fondamentale réside cependant dans le fait que, en prison, les détenus fabriquent. Ils rendent la cellule plus vivable, plus confortable, plus réconfortante, plus incarnée, moins dépouillée. La matière apparaît alors comme une échappatoire à la précarité et à la misère.

 **fin**



C'est ce qui me dérange un peu dans le travail de Mathilde Pellé. Il démontre qu'il est possible de vivre avec peu et est, en ce sens, assez moralisateur. Cependant, un projet comme *Maison Soustraire* parle, pour moi, surtout du fait qu'il est possible de survivre ainsi, mais que l'humain a, avant tout, besoin de vivre et que cela semble difficile dans de telles conditions.

Ce travail interroge néanmoins l'utilité, la futilité, l'indispensabilité des objets et de leurs usages. Des notions très subjectives. Survivre, vivre, c'est ce que fait Mathilde Pellé en soustrayant, c'est également ce que tentent de faire les tuneurs, les prisonniers et les perruqueurs à travers la production d'une forme d'inutile. Revendiquer son humanité, son individualité, passe chez eux par la production, l'ajout de matière fonctionnellement superflue mais se révèle absolument essentiel.

Ces questions d'utilité et de futilité posent des questions fondamentales de design. Elles constituent pour moi le paradoxe qu'est

le design et que j'évoquais dans un mail à Émilie. J'en ai également beaucoup parlé avec Didier.

En avril 2021 Didier réfléchissait à la nouvelle exposition d'A1043. Il avait envie d'une exposition invisible où les objets exposés seraient uniquement les poignées de porte, les néons, les prises électriques, les interrupteurs et tous ces éléments présents auxquels on ne prête pas attention.

Au-delà de l'idée que *le design est partout*, il y a surtout ce contraste entre un design banal, commun, invisible qui n'est, par définition, jamais montré et un design hypervisible, extraordinaire et expressif (celui qui est, traditionnellement, exposé en galerie).

Il est alors apparu évident que le design était ces deux choses en apparence si distinctes. L'humain a besoin de design efficace, qui s'efface, mais il a aussi besoin d'un design d'émotions, expressif et visible. La question de l'ornement et du fonctionnalisme n'en est donc plus vraiment une, nous avons juste besoin de design à divers

niveaux. C'est la raison pour laquelle, à l'image de la mètis, le design se doit d'être multiple.

...

Je suis un peu déçu d'en arriver à de telles banalités... Oui le design est partout, multiple, visible et invisible... et alors? Une fois arrivé à ce constat, Émilie a raison, il faut que je me positionne.

Avec ce mémoire j'en arrive à la conclusion que le design part systématiquement de la nécessité : du besoin de fonction, de beau, de sens... peu importe, le design part de la nécessité.

Tout au long de cet écrit, j'évoque des humains qui ont des besoins et qui y répondent par eux-mêmes, par la ruse. Cela constitue une forme de design, peut-être même la forme la plus élémentaire du design. Ce design, cependant, ne nécessite pas de designers. Dès lors, comment me positionner en tant que designer quand j'arrive à la conclusion que le design n'a pas forcément besoin de moi?

C'est le paradoxe auquel Émilie m'a confronté dans un long mail faisant suite à une longue discussion. Cela n'a pas été facile, car arriver, au bout de cinq années d'études, à la conclusion que la profession à laquelle on se destine est largement dispensable, c'est assez violent. Et, en même temps, avec un peu de recul, je trouve qu'il y a quelque chose de beau et de juste dans cette prise de conscience d'une forme de vanité.

Avec ce mémoire, j'ai aussi envie d'en arriver à la conclusion que le futile s'avère parfois précieux et indispensable. Je pense encore une fois à cette guitare en carton bien moins inutile qu'il n'y paraît. J'aimerais croire qu'il en va de même avec le design et la profession que j'exercerai dans le futur.

Émilie, pour répondre à ton superbe mail, je ne sais pas si je serais un designer qui fait de l'art. Peut-être, peut-être pas, ou peut-être que ce n'est pas si important. Ce que je crois surtout c'est que, aussi

absurde que cela puisse être, j'ai envie de créer des choses⁴. Avoir la conscience que cela ne servira probablement pas à grand-chose⁵ me libère finalement d'un poids.

Ainsi décomplexé, confronté à ma propre inutilité relative, j'ai eu besoin de retourner aux ateliers pour fabriquer de petites choses en suivant des intuitions. Ce n'est pas forcément évident pour moi qui ai tendance à beaucoup penser avant de faire, mais j'ai également la conviction qu'il ne faut pas trop penser et qu'il y a un équilibre à trouver entre la théorie et la pratique. Théoriser un tout petit peu, au début, juste assez pour penser qu'une intuition peut-être signifiante, mais jamais trop pour ne pas nuire à la création. J'ai en effet la sensation que si la théorie précède trop fortement la pratique il y a de grands risques pour qu'elle la stérilise.

Il m'est arrivé de beaucoup réfléchir, de tellement réfléchir qu'il m'était ensuite impossible de produire quoi que ce soit. La théorie me paralysait. C'est exactement ce qui est arrivé avec ce mémoire : c'est précisément parce que je ne savais pas où il allait (tout en ayant l'intuition qu'il allait quelque part) qu'il a été écrit. Je crois d'ailleurs que je ne ferais pas grand-chose si je savais, à l'avance, exactement où cela finirait par me mener.

Vendredi 7 janvier 2022, j'ai donc pris la journée pour fabriquer une petite cale en bois sur laquelle j'ai expérimenté la marqueterie⁶. Une fois l'objet produit j'ai pu recommencer à réfléchir, en me posant des questions simples du type :

qu'est ce qu'une cale pour moi ?

qu'est ce que le placage ?

la marqueterie ?

qu'est ce que cela signifie ?

pourquoi ai-je eu envie d'expérimenter cette technique ?

pourquoi sur cet objet en particulier ?

Si j'ai, aujourd'hui, quelques intuitions de pourquoi j'ai fabriqué cette petite cale, je sais surtout qu'elle est porteuse de bien plus de réponses que je n'en peux imaginer pour le moment. Je ne sais pas exactement pourquoi je fais les choses et c'est pour cela que je les fais. Les réponses arrivent ensuite, progressivement, évoluent et se précisent avec le temps. Peut-être que dans 6 mois, 1 an, 10 ans, je retomberai sur ce morceau de bois et que je me dirais *c'est drôle il y avait déjà ça dans ce projet et je ne m'en étais pas rendu compte*.

C'est la raison pour laquelle je vais un peu arrêter d'écrire et aller fabriquer de quoi nourrir la pensée. Ensuite, je pourrais éventuellement écrire⁷ sur ces petites choses, je pourrais en discuter avec toi Émilie, ou avec des ami.e.s, ma famille ou des inconnu.e.s. On pourra parler de ce qui est là, devant nous. Que ce soit de l'art ou du design là ne sera pas la question, la question sera toujours et avant tout celle de la création.



1 « How Much Weight can you REMOVE from your Car? (Weight Reduction) », chaîne YouTube *ChrisFix* (youtube/MCINGmwopx4)

2 *Maison Soustraire* est un projet de design mené par la designer Mathilde Pellé. Cette

dernière a vécu pendant 8 semaines dans un appartement duquel elle a progressivement soustrait la matière et les objets. Au terme de l'expérimentation, elle ne disposait plus que d'un tiers de la masse initiale de ses objets. Cela l'a amené à constamment transformer et reconfigurer ses espaces, ses objets, ses usages.

3 soustraire.fr/une-penurie



4 Le terme créateur pourrait fonctionner, mais il trop puissant et grandiose pour moi pour le moment.

5 Je suis toutefois convaincu que rien ne

sert complètement à rien et qu'une toute petite chose, aussi futile puisse-t-elle paraître, peut avoir un impact gigantesque sans que personne n'en prenne jamais conscience. C'est l'effet papillon d'Edward Lorenz, le fait que « Le battement d'ailes d'un papillon au Brésil [pourrait] provoquer une tornade au Texas ».

6 En ébénisterie, la

marqueterie désigne un décor réalisé avec des placages de bois d'essences et de couleurs diverses découpés, assemblés puis collés suivant un motif.

7 J'utilise l'écriture comme une forme de dialogue avec moi-même. En me forçant à mettre des mots sur ce qui peut me paraître clair, je découvre souvent de nouvelles pistes,

de nouveaux points de vues. C'est un peu comme débattre avec quelqu'un, le résultat n'est jamais uniquement la somme de deux opinions, 1+1 n'est pas égale à 2 mais à 2 + une infinité de pensées intermédiaires.

Sommaire

Processus	6
Art/Design	10
Prison	18
Perruque	26
Tuning	34
Ruse	48
Mètis	56
Paradoxe	66
Mètis = Design	72
L'objet ultime	78
Fin	82
Sommaire	90
Bibliographie	92
Remerciements	98
Annexes	



Bibliographie

Comment tricher aux examens : en vingt leçons

Audric Désiré, Éditions Alain Moreau, 1986

Blasé-e de l'apocalypse

Cardin Laïta, ESADSE, 2022

L'usine en douce : Le travail en « perruque »

De Banville Étienne, L'Harmattan,
collection Mémoires du travail, 2001

Les ruses de l'intelligence : La métis des Grecs

Detienne Marcel et Vernant Jean-Pierre,
Flammarion, collection Champs, 1974

Le pas de la Manu : Saint-Étienne, où se fabriquent les armes

Deyrail Baptiste, Acte Sud, collection L'an 2, 2020

C'est quoi le design ?

Fayolle Claire, Éditions Autrement et le SCÉRÉN,
collection Autrement Junior Arts, 2008

Petite philosophie du design

Flusser Vilém, Circé, 2002

Réinventer le monde sensible

Garnier Philippe et Pesce Gaetano,
Éditions Buchet-Chastel, 2017

Le Caméléon : Les multiples vies de Frédéric Bourdin

Grann David, Allia, 2010

« La triche : le paradoxe éthique du progrès économique ? » [en ligne]

Jacquet Janine, *cairn.info*, le 15 avril 2009

cairn.info/revue-management-et-avenir-2009-2-page-245.htm

Sorti d'usines : La « perruque » : un travail détourné

Kosmann Robert, Syllepse,
collection Les Utopiques, 2018

L'établi

Linhart Robert, Paris, Les Éditions de Minuit, 1978

La révolution industrielle au XVIII^e siècle : essai sur les commencements de la grande industrie moderne en Angleterre

Mantoux Paul, Société nouvelle de librairie et d'édition,
1906

La passion du tuning

Maurice Stéphanie, Éditions du Seuil,
collection Raconter la vie, 2015

La manufacture du meurtre : Vie et œuvre de H. H. Holmes, premier serial killer américain

Midal Alexandra, Éditions La Découverte,
collection Zones, 2018

Azimuts n°42 : Tuning

Sous la direction de Monjou Marc,
Cité du design/Esadse, 2015

« Pimp my, car ? A working class work of art ? »

Darras Éric, dans *Azimuts*, n°42, 2015, pp.17-40

« Standard and poors : Tuning en temps de crise »

Gayral Julie, dans *Azimuts*, n°42, 2015, pp. 41-50

« États de surfaces »

Peyricot Olivier, dans *Azimuts*, n°42, 2015, pp. 80-94

« Des « ouvriers » ordinaires » [en ligne]

Moulinié Véronique, *Terrain*, mars 1999

journals.openedition.org/terrain/2825

« Essai sur la triche » [en ligne]

Pesqueux Yvon, *cairn.info*, le 15 avril 2009

cairn.info/revue-management-et-avenir-2009-2-page-226.htm

Système P

Réchard Catherine, Éditions Alternatives, 2002

« Tout le monde dit que je suis méchant »

Sottsass Ettore, « *Mi dicono che sono cattivo* », dans *Casabella*, n°376, 1973, dans Alexandra Midal, *Design, l'Anthologie*, HEAD, 2013

Sitographie

A1043, a1043.com

Pellé Mathilde, mathildepelle.fr/soustraire

Rikkert Paauw, rikkertpaauw.nl

« **Que sont les bidouilleurs devenus ?** », Aizicovici Francine, *Le Monde*, le 15 février 1995

https://www.lemonde.fr/archives/article/1995/02/15/que-sont-les-bidouilleurs-devenus_3837920_1819218.html

« **Vol d'œuvres de l'artiste Invader : la mairie de Paris porte plainte contre les faux agents municipaux** », Carez Céline, *leparisien.fr*, le 6 août 2017

www.leparisien.fr/paris-75/paris-75005/vol-d-oeuvres-de-l-artiste-invader-la-mairie-de-paris-porte-plainte-contre-les-faux-agents-municipaux-05-08-2017-7177359.php

« **Claude Cahun et Marcel Moore : une résistance surréaliste** », Chaigne Marion, Latimer Tirza True, Oberhuber Andrea, Sentis Isabelle, *France-Culture*, émission *Le cours de l'histoire*, le 12 juin 2021

<https://www.franceculture.fr/emissions/series/claude-cahun-et-marcel-moore-une-resistance-surrealiste>

« **La mètis des Grecs** », Colosimo Anastasia, *France-Culture*, émission *Le journal de la philo*, le 19 novembre 2018

www.franceculture.fr/emissions/le-journal-de-la-philo/la-metis-des-grecs

« **Mais au fait, pourquoi “l’ornement est un crime” ?** », De Jarcy Xavier, Téléràma, le 18 juillet 2018
www.telerama.fr/scenes/mais-au-fait,-pourquoi-lornement-est-un-crime,n5733166.php

« **Est-ce une bonne idée d’acheter une voiture tuning ?** », Drouart Thomas, le 28 mai 2020
pdlv.fr/2020/05/28/est-ce-une-bonne-idee-dacheter-une-voiture-tuning/

« **Faussaires mais vrais artistes, histoire du faux en peinture** », Gaillemine Jean-Louis, Guichard Charlotte, Mauduit Xavier, France-Culture, émission Le cours de l’histoire, le 27 janvier 2021
<https://www.franceculture.fr/emissions/le-cours-de-lhistoire/histoire-du-mensonge-34-faussaires-mais-vrais-artistes-histoire-du-faux-en-peinture>

« **Ce Renault Kangoo cache un moteur... de Ménage R.S. !** », Oliva Jacob, motor1.com, le 9 avril 2019
fr.motor1.com/news/342203/kangoo-transformation-mecanique-renault-megane-rs/

« **La voiture : un objet symbole** », Pagès Emmanuel, le 24 septembre 2010
www.carfree.fr/index.php/2010/09/24/la-voiture-un-objet-symbole/

« **La saga des Postiches : il était une fois des garçons de Belleville** », Tourancheau Patricia, Libération, le 11 mars 2013
www.liberation.fr/evenements-libe/2013/03/11/la-saga-des-postiches-il-etait-une-fois-des-garcons-de-belleville_887670/

Filmographie

Argo [Film]. Affleck Ben (Réalisateur). 2012

Le Trou [Film]. Becker Jacques (Réalisateur). 1960

Les Temps modernes [Film]. Chaplin Charlie (Réalisateur). 1936

Powers of Ten [Film]. Eames Charles & Ray (Réalisateurs). 1977

Archi-faux : Vraies villes et faux monuments [Documentaire]. Felici Benoit (Réalisateur). 2018

Tin Toy [Film]. John Lasseter (Réalisateur). 1988.

Barres [Film]. Moullet Luc (Réalisateur). 1985

Le temps des ouvriers [Série documentaire]. Neumann Stan (Réalisateur). 2020

Arrête-moi si tu peux [Film]. Spielberg Steven (Réalisateur). 2003

Berlin : Le tunnel de la liberté [Documentaire]. Vetter Marcus (Réalisateur). 2020

Vérités et mensonges [Film]. Welles Orson (Réalisateur). 1973

Seul au monde [Film]. Zemeckis Robert (Réalisateur). 2000

Les Sous-doués [Film]. Zidi Claude (Réalisateur). 1980

Remerciements

Émilie, merci d'avoir accepté de m'accompagner malgré ton quota d'étudiant.e.s déjà bien dépassé. Merci d'avoir cru en ce mémoire avant même qu'il n'existe. Merci pour ta clairvoyance, ta confiance, ton attention. Merci pour ce mémoire.

emilie.perotto@esadse.fr, merci d'avoir accueilli mes doutes, mes longues réflexions et tergiversations. Ce mémoire, je l'ai un peu écrit grâce et à travers toi.

Didier, Stéphanie, merci pour la confiance que vous m'avez accordée. Travailler avec vous a été quelque chose d'important. Je pressentais qu'il fallait que je sois à cet endroit, à ce moment, avec vous, je ne me suis pas trompé.

Didier, tu as un peu irrigué ce mémoire et je suis convaincu que ça ne s'arrêtera pas là.

A1043, merci de m'avoir accueilli chez toi. J'ai été ravi de te servir pendant ces quelques mois.

Ernesto, thank you for the tea you gave me and for the discussion we had over it. Thank you for your availability, your consideration, your kindness.

Kader, merci d'avoir été là. Ce mémoire est fait de faux hasards dont tu es souvent à l'origine.

Marie-Hélène, merci pour ton enthousiasme, ta bonne humeur, ton professionnalisme, ton efficacité, ton humble génie.

Tiphaine, merci pour les « exercices de mémoire ». Je n'ai pas tout bien suivi dans l'ordre, mais ça sert aussi à ça.

Grégory, merci d'être sensible et attentif aux petites intuitions fragiles. Merci pour ta pertinence et ta modestie.

Juliette, Nicolas, merci pour votre temps, votre gentillesse, vos précieux conseils.

Pauline, merci d'être à mes côtés.

Laïta, merci d'être là cette année et d'avoir été là les précédentes. Merci pour nos discussions fécondes.

Mathias, merci pour tes conseils, tes remarques, tes interrogations toujours avisés.

Martin, merci d'être fidèle à toi même et de me faire voir les choses sous d'autres angles. Merci d'être attentif à mes intuitions.

Rémi, merci pour ton honnêteté, ta présence, tes interrogations, ta sensibilité.

Madé, merci pour ta bienveillance, ta gentillesse.

Zoé, merci pour ta joie de vivre.

Lola, merci d'être un peu présente dans ce mémoire sans même le savoir.

Maman [REDACTED]

Mathis, merci d'être toujours présent pour moi, de m'écouter, de me répondre. Merci de prendre du recul et de m'en faire prendre. Merci pour nos discussions en voiture à propos d'art, de design, du monde et de l'avenir. Merci d'être la personne que tu es, merci de m'inspirer.

Papa, merci de toujours me soutenir dans mes choix, merci de croire en moi si fort.

Mamie, merci de te soucier de mon avenir avec tant de bienveillance. Je ne sais pas exactement de quoi il sera fait, mais je te promets que ça ira. Ce petit livre y participera probablement un tout petit peu et c'est déjà rassurant.

Papi, merci pour ton intelligence, ton pragmatisme, ton ingéniosité, ton inventivité. Tu ne le sais pas, je m'interroge moi-même sur la question, mais il ne fait aucun doute que tu es un vrai designer.

Christine, Joël, merci de me soutenir, même de loin.

Faculté de médecine de Grenoble, merci de m'avoir fait douter de la médecine telle que tu l'enseignes.

IUT génie civil construction durable de Lyon 1, merci de m'avoir fait douter toi aussi. Merci aussi pour le diplôme.

ESAAA prépa, merci d'avoir confirmé mes doutes et mes intuitions.

ESADSE, merci de m'avoir suivi après ce parcours chaotique, merci d'y apporter de la cohérence et de l'intelligence.

Lecteur.ice, merci pour votre lecture.

Enfin, et parce que tout impact tout, merci à toutes les personnes que j'ai côtoyées et qui ont, d'une manière ou d'une autre, influencé ce mémoire. Merci surtout à toutes celles auprès desquelles je m'excuse par avance pour l'oubli.

Annexes

Glossaire	2
Placeholder	6
Post-Modern Primitive Collection Bowl	8
Shelf 2 Brussels	10
De vrijgieterij + Paauw =	14
Œuvriers	18
Demande de stage	20
Gros point mémoire	21
Imagier	28
Axiomes	30

Glossaire

Glossaire réalisé d'après *Blasé-e de l'apocalypse*¹ de Laïta Cardin, du dictionnaire Hachette de la langue française (éd. 1980)², du dictionnaire en ligne Larousse de la langue française³ (www.larousse.fr/dictionnaires/francais/) et des sites web cnrtl.fr⁴ et wikipedia.fr.⁵

AMÉLIORER v. trans. Augmenter les qualités, les capacités, le niveau, l'efficacité de quelque chose, de quelqu'un, les rendre meilleurs.

ARTIFICE n. m. Emprunté au latin *artificium* « Art, habileté, talent, métier ». **1** Technique élaborée. **2** Moyen peu naturel. **3** Moyen ingénieux d'agir, de sortir de difficulté. **4** Moyen habile visant à cacher la vérité, à tromper sur la réalité. ► **ARTIFICIEL**. **LE** adj. **1** Qui est le produit de l'activité humaine (par oppos. à *naturel*). **2** Qualifie les matières obtenues à partir de produits qui existent dans la

nature (par oppos. à *synthétique*).

CALE n. f. **1** Objet quelconque que l'on place sous un autre ou contre un autre pour le maintenir d'aplomb ou dans une certaine position. **2** Objet d'usage servant à combler un manque (fonctionnel ou affectif). ► **CALER** v. trans. Fait d'adapter son environnement à ses besoins immédiats avec ce dont l'on dispose.

COMPENSER v. trans. **1** Neutraliser un inconvénient, un préjudice par un avantage, un dédommagement. **2** Faire équilibre à un fait ou un effet,

généralement négatif ou défavorable, par un effet opposé.

CONTEXTE n. m. Du latin *contextus* « assemblage », de *contextere* « tisser avec ». **1** Ensemble des conditions naturelles, sociales, culturelles dans lesquelles se situe un énoncé, un discours. **2** Ensemble des circonstances dans lesquelles se produit un événement, se situe une action.

CONTRAINTÉ n. f. Du latin classique *constringere* « lier ensemble ; enchaîner, contenir, réprimer ». **1** Violence, pression exercée sur qqn (pour

l'obliger à agir, ou l'en empêcher). **2** Obligation, règle en usage dans un milieu, par les lois propres à un domaine, par une nécessité, etc. à laquelle on doit se soumettre.

DÉGUISEMENT n. m. **1** Action de déguiser quelqu'un ou de se déguiser ; fait d'être déguisé. **2** Action de déguiser quelque chose ; dissimulation, travestissement. **3** Artifice pour cacher la vérité. ► **DÉGUISER** v. trans. **1** Habiller quelqu'un de façon à le rendre méconnaissable et à le faire ressembler à quelqu'un d'autre. **2** Modifier quelque chose dans sa personne pour tromper, dissimuler ; maquiller. **3** Cacher sous des apparences trompeuses, dissimuler (qqch).

ENVIRONNEMENT n. m. Entre autres issu de l'ancien français *vivron* « tour », « rond, cercle ». **1** Ensemble des choses qui se trouvent aux environs, autour de

quelque chose. **2** Contexte, en particulier contexte immédiat. **3** Ensemble des éléments constitutifs du milieu d'un être vivant. **4** Ensemble des éléments constitutifs du paysage naturel ou du paysage artificiellement créé par l'homme.

FAIRE AVEC loc. nom. Faire avec ce qui est disponible.

FUTILE adj. **1** Qui a peu de valeur, d'importance, qui ne mérite pas qu'on s'y arrête. **2** Qui attache de l'importance à des choses qui n'en ont pas

INDISPENSABLE adj. **1** Qu'on ne peut éviter. **2** Dont on ne peut se passer.

INTELLIGENCE n. f. Faculté de comprendre, de découvrir des relations entre les faits et les choses.

INTUITION n. f. Emprunté au latin scolastique *intuitio*, en bas latin « image réfléchie dans un

miroir », formé sur *intuitum*, supin du latin classique *intueri* « regarder attentivement » et au figuré « se représenter par la pensée ». **1** Action de deviner, pressentir, sentir, comprendre, connaître quelqu'un ou quelque chose d'emblée, sans parcourir les étapes de l'analyse, du raisonnement ou de la réflexion ; résultat de cette action ; aptitude de la personne capable de cette action. **2** Idée sentie. **3** Pressentiment.

INUTILE adj. **1** Qui ne sert à rien, qui n'apporte rien, qui est superflu **2** Qui, dans une situation difficile, sait ou sent que tous ses efforts seront vains.

MALIN, MALIGNE adj. et n. Du latin *malignus* « perfide ». **1** Qui est enclin à faire du mal, du tort à autrui. **2** Qui est rusé, astucieux, ingénieux, dégoûdi.

MÉTIS n.f. "Forme d'intelligence et de

pensée, mode du connaître; [La mètis] implique un ensemble complexe, mais très cohérent, d'attitudes mentales, de comportements intellectuels qui combinent le flair, la sagacité, la prévision, la souplesse d'esprit, la feinte, la débrouillardise, l'attention vigilante, le sens de l'opportunité, des habiletés diverses, une expérience longuement acquise; elle s'applique à des réalités fugaces, mouvantes, déconcertantes et ambiguës, qui ne se prêtent ni à la mesure précise, ni au calcul exact, ni au raisonnement rigoureux." (Marcel Detienne et Jean-Pierre Vernant, *Les ruses de l'intelligence : La mètis des Grecs*, Flammarion, collection Champs, 1974. pp. 18-19.

MOYEN n. m. **1** Ce que l'on fait ou ce que l'on utilise pour parvenir à une fin. **2** Plur. Capacités naturelles (physiques ou intellectuelles).

NATURE n. f. Du latin *natura* « naissance » **1** désigne l'ensemble de la réalité matérielle considérée comme indépendante de l'activité et de l'histoire humaines, ainsi que l'environnement terrestre, en tant qu'il sert de cadre de vie à l'espèce humaine, qu'il lui fournit des ressources.

PILAS adj. espagnol **1** Individu vif, alerte, perspicace. **2** Intelligence du moment et de l'endroit. **3** Personne utilisant la ruse pour atteindre un objectif. **4** Être habile, diligent, judicieux.⁶

PLACEHOLDER n. anglais (« texte fantôme », « marque substitutive ») Terme, signe ou autre marque qui tient la place d'un contenu inconnu ou non identifié.

POSTICHE adj. **1** Mis à la place de quelque chose qui n'y est pas et qui devrait y être naturellement. **2** Qui remplace artificiellement un objet naturel

(pour un objet ajouté). **3** Fait et ajouté après coup. **4** Qui n'a que l'apparence de quelque chose. **5** Qui est factice, trompeur.

RESSOURCE n. f. Du latin *resurgere* « rejaillir », au figuré « se rétablir ». **1** Moyen employé pour se tirer d'embarras. **2** [Au pluriel] Moyens d'action, réserves de forces, d'habileté. **3** Désigne ce qui est utile au vivant en général et plus spécifiquement aux êtres humains. **4** Désigne ce qui est exploitable.

RUSE n. m. De l'ancien français *reüser*, « repousser, faire reculer (qqn) » et « se retirer, reculer ». **1** Artifice, moyen habile dont on se sert pour tromper. **2** Astuce, truc permettant de résoudre une difficulté, de faire quelque chose **3** [Ruse du renard] Habileté particulière du renard à déjouer les pièges.

S'ÉMANCIPER v. pro. **1** Se libérer d'un état de dépendance, d'une

sujétion juridique, morale ou sociale. **2** S'affranchir d'une autorité, d'une domination.

SURVIVRE v. trans. **1** Rester en vie après quelque chose. **2** Mener une existence précaire, comme réduite aux seules fonctions biologiques.

STRATÉGIE n. f. Art de combiner des opérations, de manœuvrer habilement pour atteindre un objectif. ►

STRATAGÈME n. m. Du latin *stratagema*

« ruse de guerre ». Tour d'adresse conçu dans le dessein de tromper; ruse.

TROMPER v. trans. **1** Donner volontairement une idée erronée de la réalité, induire en erreur en usant de mensonges, de dissimulation, de ruse. **2** Échapper à quelqu'un, à sa vigilance, son attention, les déjouer par ruse, feinte.

TRICHER v. intr. Du latin classique *tricar* « chercher des détours, chicaner » **1**

Agir d'une manière déloyale pour gagner, réussir. **2** Enfreindre certaines règles, certaines conventions explicites ou d'usage en affectant de les respecter **3** Mentir, user d'artifices, de moyens détournés à l'égard de quelqu'un, quelque chose. **4** Dissimuler habilement un défaut par un artifice.

1 *Blasé-e de l'apocalypse* est le mémoire de DNSEP de Laïta Cardin (ESADSE, option design mention espaces, 2021-2022). Il prend la forme d'un dictionnaire où sont définis des termes précisément sélectionnés. Ouvrage cité pour *Environnement* (1, 2, 3), *Faire avec*, *Intelligence*, *Intuition*, *Nature*, *Ressources*, *Survivre*.

2 Ouvrage cité pour *Artifice* (1, 2), *Artificielle*, *Contrainte* (1), *Déguiser*, *Environnement* (4), *Moyen*, *Stratégie*, *Stratagème*, *Tricher* (1).

3 Site internet cité pour *Améliorer*, *Artifice* (3, 4), *Cale* (1), *Compenser* (1), *Contexte*, *Déguisement*, *Futile*, *Inutile*, *Malin-Maligne* (2), *Postiche* (2, 5), *Tromper* (2), *Tricher* (2, 3, 4).

4 Site internet cité pour *Compenser* (2), *Indispensable*, *Malin-Maligne* (1), *Postiche* (1, 3, 4), *S'émanciper*, *Tromper* (1).

5 Site internet cité pour *Placeholder*.

6 Terme et définition proposés par Martin Ayala.

Placeholder

« This term used to be employed in graphic design to name the black rectangles that occupied, in the pre-press archives, the areas destined for illustrations and photographs. Other terms close to placeholder in different contexts: proxy, vicar, substitute, surrogate, succedaneum, and ersatz. The Pope, as we know, is the vicar of Rome, something like Jesus Christ's placeholder on Earth. It's precisely in the power structure that this tactical placeholder role survives. I wonder: What political potentialities reside in the placeholder image ? When it temporarily occupies a space, be it a graphical surface, a physical space, or a discourse— what political possibilities does the image enable at its insertion ? Undoubtedly, the placeholder is that tactical object that, upon its insertion, contaminates, corrupts, empowers, amplifies, or interrogates the space it comes to occupy. A placeholder is, at the same time, both an indicator (index) of its placeholder function and an indicator (index, deictic) of the dimensions or the qualities of the absent, of that which has allowed it, by some trace of similarity, to occupy its place. The placeholder is a photo of the "frame", and the latter frames what is framing it : because of its need to match up, it ends up describing the context into which it is inserted. »

Ernesto Oroza, TABLOID #35 by Oolite Arts, Miami, 2021

Placeholder

[Marque substitutive - emplacement réservé - paramètre fictif - élément de substitution - espace vide destiné à être utilisé ultérieurement]

«Ce terme était autrefois employé en graphisme pour nommer les rectangles noirs qui occupaient, dans les archives prépresse, les espaces destinés aux illustrations et aux photographies. Autres termes similaires à *placeholder* dans différents contextes : mandataire, vicaire, substitut, représentant, remplaçant, succédané, ersatz. Le Pape, comme nous le savons, est le vicaire de Rome, quelque chose comme l'espace réservé de Jésus-Christ sur Terre. C'est précisément dans la structure du pouvoir que ce rôle d'espace réservé tactique existe. Je me demande : quelles potentialités politiques résident dans l'image d'espace réservé ? Lorsqu'elle occupe temporairement un espace, qu'il s'agisse d'une surface graphique, d'un espace physique ou d'un discours, quelles possibilités politiques l'image permet-elle lors de son insertion ? Sans aucun doute, *placeholder* est cet objet tactique qui, lors de son intégration, contamine, corrompt, renforce, amplifie ou interroge l'espace qu'il vient occuper. *Placeholder* est à la fois un indicateur (index) de sa fonction d'espace réservé et un indicateur (index, déictique) des dimensions ou des qualités de l'absent, de ce qui lui a permis, par quelque trace de similitude, d'occuper sa place. *Placeholder* est une photo du «cadre», et ce dernier encadre ce qui l'encadre : du fait de son besoin de correspondre, il finit par décrire le contexte dans lequel il s'insère. »

Ernesto Oroza, TABLOID #35 par Oolite Arts, Miami, 2021

Post-Modern Primitive Collection Bowl, Lucas Maassen & Hossie (de vrijgieterij), 2019

De vrijgieterij («la fonderie libre» en néerlandais) est le nom de la collaboration entre les designers Lucas Maassen et Hossie. Il s'agit également d'un terrain d'expérimentation dont l'objectif est de produire de manière libre et avec des moyens simples. Les pièces issues de ce projet sont obtenues par coulage de béton ou d'aluminium dans des moules éphémères, creusés à la main dans divers matériaux. Elles n'ont pas nécessairement de nom, ni de numéro, ni de fonction spécifique. Elles ne font pas toujours partie d'une collection, elles sont donc difficilement identifiables mais elles existent.

La galerie A1043, où je suis actuellement en stage, présente plusieurs de ces pièces uniques. L'une d'entre elles, sans nom ni numéro, fait partie de la collection « Post-Moderne Primitive Collection Bowl » (2019). Il s'agit d'un contenant de forme organique, irrégulièrement ronde, d'environ vingt-cinq centimètres de diamètre par neuf centimètres de hauteur. Il comporte d'épaisses bordures, irrégulières également, réduisant sa contenance.

À première vue on pourrait croire que la pièce est en aluminium du fait de sa couleur grise argentée, il s'agit en réalité de béton peint à la bombe. Le moule a été creusé à la main dans une épaisse plaque de polystyrène, le béton y a ensuite été coulé. Ce processus confère à l'objet des aspérités dues aux empreintes des petites billes caractéristiques du polystyrène. Elles apparaissent en négatif sur tout l'intérieur et l'extérieur de l'objet. Seuls le bord supérieur et la face inférieure (normalement posée contre un support) sont d'aspect lisse.

Ce qui m'intéresse dans la série de *de vrijgieterij* est le geste primitif de la main, celui de creuser, de gratter. Pour cette pièce Lucas Maassen et Hossie ont creusé dans ce qu'ils avaient sous la main, du polystyrène. Ce matériau symbolise pour moi parfaitement notre

époque moderne. Il s'agit d'un matériau de synthèse, issu de l'industrie pétrochimique, que l'on retrouve partout sur la planète y compris au fond des océans. Il n'a quasiment aucune valeur, il sert à protéger ce qui en a le temps d'un transport, puis il est jeté. Peu recyclé, il met environ 1000 ans à se dégrader naturellement, ou bien il est incinéré en produisant autant de CO₂ qu'il en a fallu pour le produire. Malgré tout cela le polystyrène fait partie intégrante de notre modernité et il peut, à ce titre, être envisagé comme une ressource à part entière, une matière première issue d'un triste gisement contemporain.

Il y'a finalement beaucoup de cynisme dans cette pièce issue de la collection « Post-Modern Primitive ». En plus de servir à produire polystyrène et béton, nous nous rendons maintenant compte que les énergies fossiles, sur lesquelles sont fondées nos sociétés, sont des ressources épuisables et bientôt épuisées. Sans pétrole et aidées par la dégradation environnementale globale, nos civilisations modernes pourraient (à l'échelle de l'humanité) très prochainement décliner. Notre Post-Modernité pourrait ainsi s'avérer plus Primitive que prévu. Un futur dans lequel il faudrait composer avec ce qu'il nous reste, nos mains, nos déchets, nos ruines et notre besoin de créer des choses.



Shelf 2 Brussels, Rikkert Paauw, 2020

Shelf 2 Brussels est l'une des plus petites pièces de mobilier du designer hollandais Rikkert Paauw. Il s'agit d'une étagère murale d'environ 80 centimètres de largeur par 45 centimètres de hauteur et 25 de profondeur. Elle est exclusivement fabriquée à partir de matériaux récupérés dans les rues de Bruxelles (d'où sa dénomination), principalement du bois massif verni de teinte foncée que l'on imagine issu de meubles anciens. Trois tubes en métal et une lanière de cuir complètent ce tout assemblé avec des vis et des boulons laissés apparents.

L'étagère dispose de quatre niveaux, quatre planches en bois de différentes largeurs placées à l'horizontale. Les deux niveaux centraux sont les plus grands. Il s'agit de deux planches rectangulaires, identiques, chacune d'une cinquantaine de centimètres de large. Elles se superposent sur une vingtaine de centimètres et sont espacées l'une de l'autre de 4 centimètres par deux petites pièces (l'une en bois, l'autre en laiton). La planche de gauche est ainsi légèrement plus basse que celle de droite.

Ces deux niveaux principaux sont complétés par deux autres niveaux, plus petits, d'une quarantaine de centimètres de large. L'un est placé au-dessus de la partie centrale gauche (les bords droits des deux planches alignés) l'autre est placé en dessous de la planche centrale droite (bord gauche aligné au bord gauche).

Le niveau supérieur est de forme rectangulaire. Il est soutenu par deux morceaux de bois fixés sur les planches centrales. L'une de ces deux pièces est peinte en blanc (il s'agit du seul morceau de bois recouvert de peinture et non de vernis transparent brillant). L'autre pièce, carrée, fait la jonction avec la partie centrale droite. Elle comporte un trou de trois centimètres de diamètre. Ces deux pièces de bois sont placées face à nous, dans le sens de la largeur quand on regarde l'étagère de face.

À l'inverse, les deux planches reliant la partie centrale à la partie inférieure sont fixées de telle manière que l'on n'en voit que

la tranche. Ces deux planches, identiques, sont en forme d'arc de cercle. Cela ne se révèle que lorsque l'on observe l'étagère de côté. Le niveau inférieur reprend d'ailleurs cette forme d'arc de cercle. Un long tube en laiton, comportant des points de rouille par endroit, finit d'assurer la jonction de la partie centrale droite avec la partie inférieure.

Enfin, une barre en métal argenté (que l'on peut supposer être une ancienne poignée de maintien de salle de bain) est fixée à l'horizontale sur la partie inférieure gauche de l'étagère, entre le niveau central et le niveau bas. Elle est suspendue sous la planche centrale à l'aide d'une lanière en cuir brun à motifs moirés (une ancienne ceinture type «cow-boy»). La barre se termine à son extrémité gauche par une sphère transparente couleur saumon. On peut imaginer suspendre des choses à ce qui pourrait s'apparenter à une tringle, mais son faible éloignement du mur (une dizaine de centimètres seulement) ne permet pas d'y suspendre quelque chose de trop large tel qu'un cintre par exemple.

La fixation de l'étagère au mur s'effectue via trois vis sur trois morceaux de planches fixés sur les niveaux centraux et inférieurs. Elles constituent les trois points d'ancrage de l'étagère et suffisent à assurer la suspension de l'objet.

Cette longue description démontre la complexité d'enchevêtrement de la vingtaine d'éléments non standards composant Shelf 2 Brussels. L'étagère a été dessinée de manière très précise afin que chaque pièce glanée s'adapte au mieux à l'ensemble sans être trop modifiée. Au-delà d'un aspect technico-fonctionnel, on sent que les formes et les matériaux se répondent, de telle manière à créer une certaine logique interne à l'objet. En résulte une impression de simplicité et d'évidence formelle ainsi qu'une sensation de grande légèreté. Shelf 2 Brussels semble en effet flotter tel un vaisseau. L'étagère reprend d'ailleurs certains codes d'une esthétique «nautique» à travers les matériaux utilisés (bois vernis, métal piqué de

rouille), son trou semblable à un hublot ou ses différents niveaux évoquant les ponts d'un navire.

On retrouve également une influence steampunk dans Shelf 2 Brussels. Un univers alternatif fictif dans lequel le développement de la machine à vapeur aurait supplanté celui des moteurs à combustion et du pétrole. L'absence de pétrole aurait entraîné celle du plastique, de l'électricité et de l'informatique et aurait conduit à une esthétique marquée par la révolution industrielle. Le laiton, les boiseries sombres et le cuir présents dans la pièce de Rikkert Paauw sont très associés à cet univers, de même que le recours à des moyens de production alternatifs de type « Do It Yourself ».

Le terme steampunk, datant du début du 20^e siècle et désignant originellement un genre littéraire auquel on peut associer Jules Verne, regagne depuis quelques années en popularité. Difficile en effet de ne pas faire entrer en résonance cet univers de bricole sans pétrole avec notre réalité moderne et ses enjeux.

Nos sociétés contemporaines étant très largement basées et dépendantes de cette ressource limitée et surexploitée qu'est le pétrole, on peut légitimement se demander ce qu'il adviendra d'elles d'ici quelques dizaines d'années. Shelf 2 Brussels est peut-être un aperçu, bien que romantique, de ce qui pourrait nous attendre dans un futur plus ou moins proche. Les déchets d'aujourd'hui, marqueurs de nos excès, pourraient ainsi devenir les principales ressources d'un demain incertain, mais probablement plus frugal.

Shelf 2 Brussels parle donc de notre rapport à la consommation, intrinsèquement, à travers sa conception et sa fabrication. Mais elle s'ancre aussi et surtout dans une réalité locale, celle de la ville de Bruxelles, peut être d'un de ses quartiers, d'une de ses rues ou d'un de ses immeubles. Cette pièce révèle des habitudes de consommation d'une population dans un contexte économique, social et culturel précis. On peut ainsi la voir comme un portrait, un portrait comme pourrait en faire un archéologue-sociologue moderne en analysant des populations à travers ce qu'elles rejettent.



***Post-Modern Primitive Collection Bowl*, de vrijgieterij**

+

***Shelf 2 Brussels*, Rikkert Paauw**

=

Il est avant tout important de préciser que *Post-Modern Primitive Collection Bowl* et *Shelf 2 Brussels* sont deux pièces ayant été produites à la même période (2020 et 2019) par deux designers néerlandais de la même génération (Lucas Maassen est né en 1975 et Rikkert Paauw en 1982). Il semble donc assez normal que leurs préoccupations et leurs modes d'expression puissent se rejoindre.

Lucas Maassen et Rikkert Paauw utilisent tous deux le design comme un outil servant à critiquer et à questionner le monde moderne. Cette approche de la discipline (design dit « social », « critique », « conceptuel »...) est particulièrement développée aux Pays-Bas et notamment à la Design Academy d'Eindhoven où enseigne Lucas Maassen.

Post-Modern Primitive Collection Bowl de Lucas Maassen et *Hossie* et *Shelf 2 Brussels* de Rikkert Paauw sont pour moi deux pièces très proches en termes de signification. Elles font toutes deux état de sociétés modernes se retrouvant face à leurs contradictions. Des sociétés basées sur la croissance et la consommation face aux limites d'une planète aux ressources limitées.

Pour illustrer ces contradictions, l'exemple des énergies fossiles est l'un des plus parlants (il en est d'ailleurs plus ou moins directement question dans les pièces de Lucas Maassen et de Rikkert Paauw). Le pétrole par exemple, qui représente 41% de la consommation énergétique mondiale, est issu d'un processus naturel de transformation de matière organique qui a nécessité des dizaines de millions d'années. Autrement dit

cette ressource n'est pas renouvelable à l'échelle de l'humanité. Idem pour le charbon (19% de la consommation) et le gaz (22%) qui sont des ressources épuisables, de plus en plus rares, et de plus en plus énergivores à extraire. Leur combustion participe en outre à l'émission de gaz à effet de serre accélérant le dérèglement climatique et impactant directement tous les éco-systèmes. En résumé, pour subsister, nos sociétés ont besoin de plus en plus de ressources qui sont de plus en plus limitées et dont l'utilisation menace directement l'habitabilité de la planète à plus au moins court terme.¹

Ces deux pièces incarnent des visions assez pessimistes d'un futur incertain. Un futur où les ressources indispensables aux modes de vie actuels viendraient à s'épuiser. Un futur où nous serions contraints de survivre avec ce qu'il nous reste.

Dans *Post-Modern Primitive Collection Bowl* et *Shelf 2 Brussels* cela se traduit par l'utilisation et le détournement de matériaux « pauvres » (polystyrène, rebuts), symboles des excès du consumérisme. Ils sont directement récupérés dans des environnements qui en sont tragiquement saturés. Le béton est quant à lui un matériau extrêmement énergivore à produire, mais (paradoxalement) très peu coûteux. Ces matières premières, accessibles par tous, sont ensuite travaillées avec des moyens basiques, à l'échelle de la main et de l'individu. Des processus de fabrication extrêmement simples, frugaux et sobres, peut-être à l'image de ce qu'ils devraient ou devront être.

L'une des principales différences entre *Post-Modern Primitive Collection Bowl* et *Shelf 2 Brussels* est la formalisation de l'objet. La pièce de Lucas Maassen est fabriquée de manière instinctive, en creusant directement la matière et en y coulant le béton. Il y a une grande part d'aléatoire dans le processus et le designer ne maîtrise pas totalement la forme qui en résultera. Ces pièces sont radicales

dans leurs formes, on se demande ce qu'elles sont, en quoi elles sont faites, comment elles sont fabriquées et ce qu'elles signifient.

L'étagère de Rikkert Paauw est au contraire extrêmement étudiée et dessinée. Bien que composés de matériaux glanés, ceux-ci sont soigneusement sélectionnés pour leurs qualités, leur préciosité. Le bois massif, le laiton et le cuir sont des matériaux nobles. La plupart des éléments en bois sont d'ailleurs travaillés (angles arrondis, arrêtes chanfreinées). Au-delà de ce choix méticuleux, une grande importance est accordée à l'agencement des différents éléments entre eux, à la forme générale qui en découlera et surtout à l'effet visuel que cela produira.

Malgré deux approches formelles différentes, *Post-Modern Primitive Collection Bowl* et *Shelf 2 Brussels* soulèvent toutes deux des questionnements complexes et profonds sur nos modes de vie et leurs impacts. Elles n'apportent pas de véritables solutions, ne sont pas particulièrement fonctionnelles, leur utilité n'est pas là. Le rôle du designer a toujours été de répondre aux besoins de son temps. La question étant de définir ce que sont réellement ces besoins aujourd'hui.

1 fr.wikipedia.org/wiki/Ressources_et_consommation_énergétiques_mon-diales#Consommation_énergétique_selon_le_type_d'énergie_utilisé
<https://www.edf.fr/groupe-edf/espaces-dedies/l-energie-de-a-a-z/tout-sur-l-energie/le-developpement-durable/l-epuisement-des-ressources>
www.techniques-ingenieur.fr/actualite/articles/chronique-retour-energetique-39038/
<https://www.coren.be/fr/les-changements-climatiques>
www.iea.org/data-and-statistics/?country=WORLD&fuel=Energy%20consumption&indicator=TotElecCons
www.ecologie.gouv.fr/changement-climatique-causes-effets-et-enjeux

Œuvriers

À la lecture de textes sur le tuning et sur la perruque, j'ai été surpris de repérer le terme d'œuvrier. Il s'agit un mot inventé par Véronique Moulinié dans son texte « Des "œuvriers" ordinaires : lorsque l'ouvrier fait le/du beau ». Provenant de la contraction entre *œuvre* et *ouvrier* ce mot désigne ces ouvriers (ou membres de la classe ouvrière) qui créent « **statues, tableaux, maquettes en bois, en ciment, en fer** »¹. Il est souvent question de faire pour le faire, de la production de « l'inutile, pour soi »² et de la beauté du geste. Mais, comme c'est toujours le cas avec ces pratiques interstitielles, ru-sées, la valeur des productions oeuvrières est également hautement symbolique.

La production de l'« inutile » mérite de moins en moins ce qualificatif. On comprend la ferveur dont elle est l'objet, car son sens n'échappe à personne. Son efficacité symbolique est multiple : elle est un acte de résistance et de perpétuation d'un savoir [devenu « inutile »] mais aussi d'une identité.³

Ce qui fait l'importance de ces productions, unanimement reconnues par les locaux, est le caractère impressionnant de l'ouvrage, le fait que la pièce ait été difficile et longue à produire et, si possible, que l'ouvrier ne vienne pas du domaine. Par exemple un métallurgiste réalisant une pièce complexe en bois sera perçu comme un « as », un « type doué ».

Cependant, les perruqueurs comme les tuneurs refusent toute comparaison avec une quelconque pratique « artistique ». Pour eux les artistes sont des « bourgeois, intellos » appartenant à une classe supérieure et dominante. L'œuvrier n'est, lui, qu'un simple ouvrier plutôt habile de ses mains. Il produit des petites choses, pour lui, parfois de jolies choses, mais pas des œuvres.

Tu trouves que j'ai la tronche d'un artiste, toi ? Moi je suis un simple ouvrier. [en parlant de perruque] Je fais ça comme ça. pour m'occuper. Parce que je sais le faire aussi. C'est tout.⁴

[Lestuneurs] ne se vivent certainement pas comme des « artistes » non seulement par ce qu'ils perçoivent ces derniers comme des « fainéants », mais encore parce que les artistes sont assimilés aux « intellos », aux « parisiens ».⁵

Reste pour l'essentiel, que ces créateurs culturels de milieu populaire ont surtout intériorisé, ne serait-ce qu'à l'école, l'ordre social qui place les « artistes » en haut et les familles ouvrières rurales en contrebas de la hiérarchie sociale.⁶

1 Moulinié Véronique, « Des «œuvriers» ordinaires » [en ligne], *Terrain*, mars 1999. (journals.openedition.org/terrain/2825)

2 *Ibid.*

3 *Ibid.*

4 De Banville Étienne, *L'usine en douce : Le travail en «perruque»*, L'Harmattan, collection Mémoires du travail, 2001. pp. 70-71.

5 Darras Éric, « Pimp my, car ? A working class work of art ? », dans : *Azimuts*, n°42, 2015, p.36.

6 *Ibid.*

BENYAYA Arthur

Demande de stage

À : contact@a1043.com

29 décembre 2020 à 09:53

BA

Bonjour,

Je suis étudiant en 4ème année à l'école d'art et design de Saint-Etienne et me rappelle souvent d'une conférence donnée par Didier Courbot le 7 février 2019 à l'école. J'entamais alors ma 2ème année et cette intervention m'avait marqué. Je ne savais à l'époque pas vraiment *pourquoi* mais, avec du recul, je comprends mieux en quoi ses travaux abordent des problématiques que je touche aujourd'hui du doigt.

J'ai récemment repensé à Needs et Studio Works par rapport au rôle de l'artiste et du designer dans la société. Ces deux travaux font échos à mes questionnements sur le « design », de son utilité et de sa légitimité à exister à une époque où la plupart de nos besoins sont (trop) largement assouvis.

Je me suis ressouvenu de la galerie A1043 et notamment d'une exposition dans laquelle les meubles étaient recouverts de film plastique noir. J'avais alors pris conscience que la galerie pouvait aussi être un lieu d'expérimentations (j'avais une vision assez restreinte de ce monde à l'époque).

Je n'ai pas retrouvé cette exposition sur le site internet mais y ai découvert d'autres travaux de designers, la plupart liée à Eindhoven, qui font également échos à ma pratique. J'ai notamment redécouvert Pierre Castignola dont des amis m'avait parlé à leur retour de la Design Week mais dont j'avais complètement oublié le nom. Heureux hasard.

En 4ème année nous devons passer un semestre en Erasmus ou en stage. Le contexte actuel fait que ces mobilités sont assez perturbées et j'imagine que votre activité l'est également. Dans tous les cas je voulais savoir s'il vous arrivait d'accueillir des stagiaires car j'aimerais vraiment sortir mon nez de l'école pour voir autre chose pendant 5 mois.

J'ai beaucoup de mal à trouver un contexte qui pourrait me porter, quand je tape « stage design » sur Google je ne sais pas vraiment si je veux être designer. Quand j'ai repensé à votre travail et à la galerie il m'a semblé assez évident qu'il s'agissait d'un bon endroit pour moi.

Donc si, par un dernier heureux hasard en cette période compliquée, vous recherchez un stagiaire de fin février à juillet 2021 je vous joins mon portfolio et mon CV et vous laissez me recontacter pour la moindre question.

Je vous remercie pour votre attention et vous souhaite un bonne fin d'année.

Bien à vous,

Arthur Benyaya



Portfolio_Arthur
_Benyaya.pdf

De: BENYAYA Arthur Arthur.BENYAYA@etudiant.esadse.fr

Objet: Point mémoire

Date: 4 juin 2021 à 14:35

À: Emilie PEROTTO emilie.perotto@esadse.fr

BA

Bonjour Émilie,

J'ai écrit un texte pour faire un point sur mon avancée, mes idées, mes tergiversations de mémoire. A la base c'était juste un mail pour Didier (qui m'a proposé de l'aide) mais ça a prit plus d'ampleur que prévu ... Donc je te joins le pdf si jamais tu as un peu de temps et dans tous les cas on en parlera mardi, si c'est toujours ok pour toi ?

Merci bonne après-midi et à bientôt

Arthur



point mémoire
0406.pdf

Gros point mémoire fin mai Maj (04/06 2021)

Ma première idée de mémoire, juste avant de commencer mon stage, était de travailler sur la relation objet-homme. Je pensais aux films d'animation Pixar (Tin Toys, Toys Story), aux livres « Les drôles de petites bêtes » etc. qui nous placent du point de vue de l'objet (ou de l'animal) et où l'humain est montré comme horridique. J'avais cette idée de *remettre l'objet au centre de l'attention*, de le (re)considérer comme important ... Je me suis rendu compte que c'était un peu trop naïf et naïf pour moi à moment là et que j'avais besoin d'autre chose. J'avais besoin de traiter d'une thématique plus « engagée », « corrosive », moins consensuelle.

En écrivant cela je me rends maintenant compte qu'il y'avait déjà cette envie de traiter du modeste, du banal voir de l'ingrat, de ce qui passe inaperçu ... Dans ma pratique je suis d'ailleurs plus Bulgomme que marbre. Il me semble assez évident que ma thématique sera simple. Je ne me sens pas l'ambition de faire progresser la recherche sur un grand sujet ... réfléchir sur quelque chose de petit, sur lequel personne n'attend rien mais qui peut se révéler plus riche qu'il n'y paraît, cela me parle déjà d'avantage en terme d'« objectif de mémoire ».

Fin février est arrivé le stage. Je suis monté à Paris et ai commencé à travailler à la galerie. J'ai assez naturellement mis en stand-by le mémoire le temps de m'acclimater à ce tout nouvel environnement de vie et de travail, ce qui m'a pris un certain temps. J'ai ensuite eu beaucoup de mal à me mettre dans le mémoire, je ne trouvais pas de sujet, je changeais d'idée tous les jours, je tergiversais et n'avancais pas. J'ai eu quelques intuitions qui me semblaient pertinentes sur le moment puis que j'abandonnais pour essayer de trouver mieux. Ce sont ces intuitions que je vais essayer de présenter ici. Elles ont toutes un lien, je le sens, mais n'arrive pas à mettre précisément un mot dessus ... cela me faisait peur mais ce n'est peut-être pas si grave en même temps. Émilie Perroto, ma directrice de mémoire, dit que le sujet et le titre peuvent les dernières choses à trouver ...

Un jour, pendant le confinement à Paris, je discutais avec ma mère de son idée d'investir les panneaux « de libre expression » de la ville d'Annecy avec des affiches d'artistes. En en parlant je me suis aperçu que ces panneaux sont des espaces étranges, ils sont sensés encourager l'expression populaire et être le symbole de la liberté d'expression mais ils sont paradoxalement bourrés de contraintes et légitiment l'interdiction de s'exprimer en dehors ...

Cela m'a fait repensé aux Needs et Studio Works par rapport à ces actions modestes et improvisées dans l'espace public. À la galerie j'avais aussi découvert le travail de Rikkert Paauw qui fabrique des objets à partir d'encombrants glanés dans les rues.

J'ai aussi pensé à un livre sur les objets de prisonniers (Système P de Catherine Réchard). Le contexte, en l'occurrence très hostile, ainsi que le peu de moyens à disposition entraînent des productions « pirates » (utilitaires ou non). Il y'a cette idée récurrente de « **faire avec ce qui est disponible** » et la question subsidiaire de définir, de choisir, ce qui est disponible.

Les pièces de Rikkert parlent des environnements sociaux et culturels desquels les elles sont issues : d'une ville, d'un quartier, des ses habitant etc. Faire avec ce qui est à disposition est finalement très révélateur d'une contemporanéité et de ses enjeux. Le plastique était fantastique après guerre pour relancer l'économie via la consommation de masse, aujourd'hui faire un objet en plastique n'a peut être plus la même signification. Finalement il y'a des choix quasi politiques dans le simple fait de décider de ce avec quoi on va travailler.

Quand Rikkert utilise des rebuts pour créer ses pièces j'y vois un avertissement quand à l'épuisement des ressources naturelles sur lesquelles sont fondées nos sociétés. C'est d'ailleurs ce dont je parle dans le texte que m'a demandé d'écrire Émilie en tant qu'exercice de mémoire. Je devais décrire et analyser un objet que j'ai côtoyé à la galerie. Hésitant entre l'étagère Shelf 2 Brussels de Rikkert Paauw et une pièce de Lucas Maassen & Hossie (de vrijgieterij), j'ai décidé de traiter les deux. J'en ai fait de longues et précises descriptions puis des analyses plus conceptuelles. En conclusion j'ai mis les deux pièces en perspective. Cela m'a permis de dégager cette thématique commune autour de l'épuisement des ressources, de la future obligation que l'on aurait de faire avec le peu qui serait encore disponible dans un futur plus ou moins proche.

Émilie me disait que ces textes pourraient intégrer mon mémoire ... Je ne sais pas trop. Si je les intègre ce ne sera peut-être pas tel-quel, je ne me sens pas de faire un mémoire sur l'épuisement des ressources, un trop gros morceau pour moi. Mais peut-être qu'en ré-axant ou les ré-introduisant sur le « faire avec ce qui est disponible » cela pourrait être cohérent avec des intuitions qui sont arrivées plus tard et que j'expose ci-après.

À la suite du visionnage d'une série Arte sur « Le temps des ouvriers » j'ai acheté un livre sur le **travail en Perruque** (L'usine en douce, Le travail en « perruque » d'Etienne de Banville). J'avais l'impression que ce thème regroupait beaucoup de mes préoccupations. Il y'avait cette idée de faire avec les moyens à disposition, de faire preuve d'imagination et d'ingéniosité (à la fois pour détourner les matériaux et les machines mais également pour ne pas se faire repérer). Il y'avait également la portée symbolique de cet acte créateur, à l'initiative de l'ouvrier et proscrit par la hiérarchie.

Historiquement les ouvriers étaient des tisserands indépendants, possédant leur propre métier et travaillant en famille chez eux à leur rythme. Ils achetaient du coton brut qu'ils tissaient puis ils revendaient le produit fini à un marchand. Progressivement les marchands ont décidé de prendre le contrôle de la chaîne. Ils ont investi dans des métiers à tisser qu'ils ont réunis dans une usine pour rationaliser et accélérer la production. Les tisserands indépendants, n'étant plus concurrentiels, se sont retrouvés obligés de travailler pour un patron : dans son usine, avec ses machines et sur une cadence imposée. L'ouvrier, autrefois libre et indépendant, s'est retrouvé réduit à son unique force de travail (*factory system*).

Je vois donc la perruque comme la tentative de l'ouvrier de (re)prendre le contrôle d'une chaîne de production de laquelle il a été évincé et dont il ne représente maintenant plus qu'un maillon interchangeable.

La perruque est un travail à l'initiative de l'ouvrier, réalisé dans l'enceinte de l'usine, avec les machines de l'usine et sur le temps du travail. En plus de détourner les machines et le temps qui l'asservissent, l'ouvrier maîtrise la totalité du *projet* : l'idée vient de lui, la conception vient de lui et la fabrication est de lui. Tout cela dans le but de fabriquer quelque chose pour lui ou qu'il offrira à un proche (l'une de caractéristique du travail en perruque est son caractère gratuit). En résulte des objets, tantôt utilitaires tantôt décoratifs, dont les créateurs sont fiers parce que « c'est moi qui l'ai fait ». Je pense que la notion de fierté est importante, c'est ce que le travail à la chaîne a retiré. À la différence de son travail quotidien à l'usine la perruque, elle, est palpable, partageable, personnelle, utile, gratifiante. Elle donne un sens à son travail.

J'ai l'Azimuts 42 sur le **tuning** et particulièrement le texte d'Eric Darras (un lieu de mémoire ouvrière : le tuning). J'ai été étonné des parallèles qui pouvaient se faire entre tuning et perruque. En effet le tuning, comme la perruque, est une pratique originellement artisanale et issue des milieux populaires, de la classe ouvrière. Il y a dans les deux cas cette *nécessité* de produire quelque chose de singulier et de personnel, le tout avec les moyens du bord. L'important dans le tuning (et l'essence de la perruque) est de « faire soi-même ». C'est le temps passé et la dextérité du propriétaire qui accordent sa beauté à un véhicule tuné.

Comme le travail en perruque le tuning est un moyen de s'émanciper en faisant soit-même. Cela est d'autant plus touchant avec les tuneurs qui sont dans l'immense majorité des cas des personnes issues de milieux défavorisés mais qui dépensent le peu d'argent qu'ils ont dans la personnalisation de leur véhicule. Cela peut paraître absurde (le tuning est objectivement économiquement et fonctionnellement absurde) mais je trouve cette recherche du beau à tout prix extrêmement forte.

Les tuneurs travaillent à partir d'automobiles : des produits d'un travail à la chaîne rationnelle et aliénant. Ils les modifient, les personnalisent, les rendent uniques et « belles ». Ils remettent ainsi symboliquement en cause la production *en série*, une esthétique imposée et finalement le système qu'ils subissent plus ou moins directement. Comme les perruqueurs, les tuneurs sont fiers de leur projets. Parce qu'ils sont personnels, qu'ils ont nécessité des centaines d'heures de travail. Les voitures sont la matérialisation de ce travail, elles existent physiquement, on peut les montrer, en parler. Derrière la recherche du beau il y a la recherche de s'accomplir personnellement, ce qui est loin d'être absurde.

À la lecture du livre sur le tuning et de celui sur la perruque j'ai été surpris de repérer le terme « ouvrier ». C'est un terme inventé par Véronique Moulinié dans son texte « Des oeuvres ordinaires » que j'ai lu. Les perruqueurs comme les tuneurs refusent toute comparaison avec une quelconque pratique « artistique » dans laquelle ils ne se retrouvent pas. Les artistes sont des « bourgeois, itellos », ils appartiennent à une classe « supérieure » et dominante. L'« ouvrier » n'est qu'un simple ouvrier plutôt habile de ses mains. Il produit juste des petites choses pour lui, parfois de jolies choses mais pas des œuvres. Ce qui fait l'importance de ces productions, unanimement reconnues par les locaux, est le caractère impressionnant, le fait que la pièce ait été difficile et longue à produire et, surtout,

que celui qui en est à l'origine ne vienne pas du domaine (ex : un métallurgiste qui va travailler le bois sera perçu comme un « as », un « type doué »).

Les objets de prisonniers, le travail en perruque, le tuning ... ces pratiques sont autant de preuves que, même dans des contextes extrêmement hostiles, l'homme a ce besoin de créer des choses, de s'exprimer « créativement » en imaginant et en fabriquant des bibelots sur une chaîne de production, des ailerons en bois et des élargisseurs d'ailes en mousse expansée, des guitares en carton ne produisant pas de son.

Un autre point commun entre tout ça est la notion de déguisement, de tromperie, de triche. Cela qui rejoint également l'ingéniosité et le détournement.

Les ouvriers trichent en travaillant pour eux sur leur temps de travail et en détournant les moyens de l'usine. Les tuneurs déguisent leurs voitures, les bricolent avec du bois et de la mousse expansée pour simuler des éléments de carrosserie. Les prisonniers doivent cacher leurs productions pirates et récupérer en douce les matériaux et les outils pour les réaliser ...

Ce qui m'intéresse n'est pas seulement le « bricolage » de ces objets fait de contraintes, c'est aussi et surtout qu'ils sont une réaction à un système oppressif et contraignant. Faire devient un moyen de s'émanciper, de remettre en cause les codes, les règles pré-établies. L'objet devient un prétexte, une forme de résistance plus ou moins consciente et/ou politique.

C'est le caractère interdit de la perruque qui la rend intéressante à mes yeux. Pour le tuning, même s'il ne s'agit pas vraiment de triche (bien qu'il s'agisse de simuler des éléments de carrosserie souvent avec les moyens du bord) c'est aussi une pratique de détournement et d'appropriation, d'émancipation en réaction à un système d'uniformisation, de travail à la chaîne, d'aliénation, voir du système capitaliste dont l'automobile est le symbole. La triche, en tant que moyen de faire autrement qu'en suivant des règles imposées, est un outil critique et qui permet de questionner ces règles et leur légitimité. La triche nécessite en outre de l'inventivité, c'est créer son propre chemin pour atteindre un objectif. C'est faire par soi-même, ce qui est potentiellement plus gratifiant et émancipateur que de suivre un schéma pré-établi.

Tricher peut également être un moyen de rendre justice en réponse à un système jugé injuste. Le factory system instauré au 19^{ème} siècle peut s'apparenter à du vol, à de la soumission. Le patron « vol » le temps de l'ouvrier (en imposant des cadences, en n'accordant quasiment pas de temps de repos sous prétexte qu'il en profiterait pour s'adonner à des activités de débauche, en l'obligeant à venir travailler à l'usine souvent éloignée de chez lui voir en décalant l'horloge pour le faire travailler plus), il « vol » l'autonomie de l'ouvrier (en le dépossédant de son propre métier à tisser, en lui imposant un lieu de travail, un rythme, une tâche, des horaires ...) et il « vol » le corps de l'ouvrier (autrefois à cause de machines dangereuses, maintenant en contraignant son corps et sa main à tel point qu'il ne peut plus s'en servir normalement). Ainsi la perruque ouvrière peut être vue comme un moyen de récupérer ce dont l'ouvrier a été dépossédé. Il vol le temps que l'employeur lui a volé, il utilise son corps et ses compétences à sa guise, il retrouve son autonomie en maîtrisant la totalité du projet et en pouvant à nouveau travailler « pour lui ».

J'ai acheté et lu un petit livre qui s'appelle « comment tricher aux examens en 20 leçons » d'Audric Désiré. C'est un livre assez drôle parce qu'il paraît parfois très sérieux (il l'est peut-être). L'auteur nous y explique comment envisager chaque objet « autorisé » non plus comme une gomme, un tableau noir, un buvard ou un vêtement mais à voir leur potentiel à contenir de l'information. L'objet original ne sert finalement qu'à masquer l'objet anti-sèche qui est le réel usage. La triche devient un véritable mode de vie et un moyen pour développer d'autres compétences (grâce à la triche elle-même et au temps qu'elle permet d'économiser sur les révisions).

Je me suis ainsi intéressé au **déguisement** d'objets (anti-sèches, matériel espion, passage de drogue dans divers contenants) et également au déguisement du corps et de l'attitude qui doivent être en cohérence pour ne pas éveiller les soupçons.

En 2017 à Paris des voleurs se faisaient passer pour des agents de propreté et décollaient les fresques d'Invader dans les rues sans trop attirer l'attention. Ce que je trouve intéressant dans ce fait divers est d'observer le pouvoir qu'offre un simple gilet jaune. Il crée une fausse réalité. Dans le cas des voleurs d'Invader le plan était imparfait et ce sont d'ailleurs principalement les incohérences de costumes et d'attitudes qui auront fini par trahir les voleurs.

Il existe beaucoup d'autres exemples de gens ou de choses qui « se font passer pour ce qu'il ne sont pas » pour diverses raisons. Cela amène à une question immense sur la frontière entre le **vrai** et le **faux**.

J'ai visionné un reportage Arte (« Archi-faux : vraies villes et faux monuments ») qui parlait des copies d'architectures. En Chine par exemple, à Tiandu Cheng, il est possible de se balader au milieu d'immeubles Parisiens, d'emprunter les champs Elysées et d'arriver à la tour Eiffel. Tout a été copié. La fin du reportage ouvre sur le fait que ces copies existent finalement réellement et créent une réelle réalité autour d'elles. Les touristes chinois venant en voyage de noces fabriquent de réels souvenirs, ressentent de réelles émotions. Les habitants habitent vraiment cette ville et y vivent réellement des choses. À partir de ce moment il est difficile de réellement parler de faux. Cela invite également à s'interroger le caractère original de tout ce qui nous entoure.

Pour revenir au tuning il s'agissait au départ de recopier les éléments de carrosserie de voitures sportives. Progressivement, à force de copier les copies, un caractère singulier est apparu. La copie s'est progressivement transformée en originale.

Sur ces questions de simulacre et de réalité je me suis renseigné sur l'oeuvre de Jean Baudrillard et notamment son livre « simulacres et simulation » que je n'ai pas encore pu emprunter. Par contre j'ai écouté des interviews et son propos à l'air extrêmement complet et complexe ... je ne me sens pas vraiment de m'y confronter. Et peut-être que ça s'éloigne trop de mon point de départ ... ?

Aussi, quelques références en vrac :

- Pilivi Takala - Real Snow White : l'artiste essaie d'entrer à Disney Land déguisée en Blanche-Neige. La vidéo présente un dialogue entre l'agent de sécurité essayant

d'expliquer à l'artiste que la « vraie » Blanche-Neige (qui est un personnage de fiction) est dans le parc et qu'elle ne peut pas rentrer car elle créerait la confusion.

- Le gang des postiches, braqueurs de banque se faisant passer pour des bourgeois pour entrer sans se faire repérer.
- Film *Arrête-moi si tu peux* usurpateur, multiples identités, caméléon
- Victor Lustig, vente de la tour Eiffel
- Bernard Madoff, pyramide de Ponzi
- Q-ships : navires de guerres camouflés en navires marchands
- Q-Car / sleeper (tuning) : voiture d'apparence banale mais mécaniquement modifiée pour être surpuissante
- Concours de hacking (informatique) : jeu vidéo impossible à finir sans hacker le code du jeu. La seule règle est de terminer le jeu le plus vite possible, qu'importe le moyen d'y arriver

Pour finir j'ai l'impression que tout cela pourrait tourner autour du « postiche » (adjectif).

J'ai réalisé un gros imagier sur le postiche divisé en 3 parties, basées sur 3 définitions :

1. « Fait et ajouté après coup » (tuning, ornement)
2. « Mis à la place de quelque chose qui n'y est pas et qui devrait y être naturellement » (cale, détournement, ingéniosité)
3. « Qui est factice, trompeur, qui n'a que l'apparence de quelque chose » (déguisement, tuning, perruque, triche etc.)

Je ne sais pas trop si cela fait sens de regrouper toutes ces idées autour de cette notion de postiche ou si ce n'est finalement pas la peine ... Le thème du postiche est peut-être encore trop vaste ? peut-être devrais-je me focaliser sur un de ces 3 aspects ? Un sous exemple ? Ou encore réfléchir à autre chose ...

Ce qui me manque surtout c'est un angle d'attaque, une question à laquelle je pourrais apporter quelques éléments de réponse à ma modeste échelle, un objectif pour ce futur mémoire ...

Imagier

Mettez en forme votre champ de recherche / vos intuitions / vos références / votre territoire d'interrogation sous une forme uniquement iconographique (comme : l'Atlas Mnémosyne, un album Panini, un numéro de Permanent Food/Toilet Paper, un catalogue de vente par correspondance, un Tumblr, une encyclopédie visuelle, un atlas, un album-photo, un fil 4chan, un magazine de mode,...).¹

¹ Énoncé d'exercice proposé par Tiphaine Kazi-Tani dans le cadre des cours de méthodologie de mémoire.

IMAGIER



youtu.be/Nl7avPVBSKk



J'utilise cet imagier comme un outil. Il permet d'associer aléatoirement des images représentant mes préoccupations actuelles. Le principe est de créer des liens fortuits pour dégager de nouvelles pistes de recherche.

- Affiche publicitaire pour Santorin, 2020
- Diner d'affaire entre Francois Hollande et Barack Obama, 2015
- Sculpture d'Elisa Fantozzi, MIAM, 2017
- 1984, Michael Anderson, 1958
- Touristes au Parthénon d'Athènes, 2020
- La Joconde, Léonard de Vinci, 16ème siècle
- Les vis de la déco, studio 5.5, 2006
- Épicerie, Grèce, 2020
- Peintures rupestres de la grotte de Lascaux, 17000 à 19000 ans avant notre ère
- Gardes devant le Parlement Grec, Athènes, 2020
- Lancé de voitures depuis une falaise en Alaska
- Mike Horn, Traversée de l'Amazonie en hydrospeed, 1997
- Hyperinflation allemande de 1923
- Chute du mur de Berlin, 1989
- Meeting de Donald Trump, 2020
- Manifestations pro-démocratie à Hong-Kong, 2019
- Systèmes de reconnaissance faciale en Chine, 2019
- The Blue Marble, Apollo 17, 1972
- The Artificial Beach, Martin Parr, 1996
- Bateau financé par l'artiste Banksy pour venir en aide aux migrants en Méditerranée
- Terrains de tennis de la station des Arcs, 2020
- Festival de Woodstock, USA, 1969
- Extrait du documentaire La gueule de l'emploi, Didier Cros, 2011
- Fat Mini, Erwin Wurm, 2018
- Affiche promotionnelle de Bayer Monsanto
- Real Time, Maarten Baas, 2016
- Do Hit Chair de Martin van der Poll présentée sur CNN, 2007
- Extrait de la video Technologie primitive: Carrelage Roof Hut de Primitive Technologie, 2015
- Vente aux enchères du Salvator Mundi de Léonard de Vinci, 2017
- Découverte archéologique
- Chest of drawers, Tejo Remy, 1991
- Air de Paris, Marcel Duchamp, 1919
- Construction d'un escalier en béton, 2020
- Décharge à ciel ouvert, Grèce, 2020
- Sculpture vendue sur un vide grenier, 2017
- Touriste se prenant en photo devant La Joconde de Léonard de Vinci, 2017
- Sculpture du Christ au Louvre, 2017
- Sculpture au Louvre, 2017
- Visiteur prenant en photo une oeuvre de La Sucrière, Lyon, 2017
- Capture écran d'une publicité tv, 2018
- Glanage dans les bennes d'Emmaüs, Firminy, 2019
- Décoration de Noël sur une poubelle, 2019
- Distributeur de cure-dents, 2019
- Installation sans titre de Shilpa Gupta, 2009
- Mondo Cane, Jos de Gruyter et Harald Thys, biennale de Venise 2019
- Girafe en peluche éventrée, 2019
- Eglise à vendre à Saint Etienne, 2017
- Vue depuis Centre Deux Saint Etienne, 2018
- Clay Furnitures, Maarten Baas, 2006
- Navire de croisière
- Capture écran du film Little Miss Sunshine de Jonathan Dayton et Valerie Faris, 2006
- Capture écran du film-documentaire Pour Sama de Waad Al-Kateab et Edward Watts, 2019
- Défilé militaire en Corée du Nord
- Extrait du film Les temps modernes de Charlie Chaplin, 1936
- Brique de la marque Supreme
- Renault Megane tunée
- Fontaine, Marcel Duchamp, 1917
- Ruines Maya
- Astronaute dans l'espace
- Stay with friends (Kellogs and Telma, Haim Steinbach, 1986
- The Continuous Monument, Superstudio, 1969
- Smoke, Maarten Baas, 2002
- The toaster project, Thomas Thwaites, 2010
- Rage room
- Exposition d'objets préhistoriques

Axiomes

Au lieu de poser vos hypothèses comme des questions et passer du temps à vous demander quelle est la BONNE réponse (il n'y en a pas, seulement certaineS qui sont plus pertinentes, plus fertiles, plus élégantes, plus dérangeantes, etc. que d'autres), je vous propose de poser vos hypothèses et vos intuitions comme des axiomes, des déclarations manifestes, des affirmations et vérifier si/comment elles tiennent. RAPPEL : l'erreur de trajectoire, le cul-de-sac, le chemin dérobé sont des trajectoires normales dans un parcours de recherche et de création.¹

¹ Énoncé d'exercice proposé par Tiphaine Kazi-Tani dans le cadre des cours de méthodologie de mémoire.



- 1 Le musée est un sanctuaire et l'artiste un gourou.
- 1 Le designer est un dictateur.
- 1 Une lampe éteinte est une sculpture.
- 1 Les objets contiennent une part de fiction.
- 1 L'argent a peu de valeur d'usage brute, l'argent ne se mange pas.
- 1 Parier sur le progrès est un pari risqué.
- 1 Nous ne voulons pas protéger la planète, nous voulons continuer à vivre dessus.
- 1 Le design est cette capacité innée qu'a l'homme à adapter son environnement à ses besoins.
- 1 Les décharges sont les mines du futur.
- 1 La notion de folie est subjective
- 1 Le bulgomme est un matériau très sous estimé.
- 1 Les objets sont nos vassaux.

Crédits

P.14 Capture d'écran du film *Tin Toy* de John Lasseter / *needs*, Didier Courbot ©Didier Courbot / Exposition *Fantasma*, A1043 ©A1043 **P.15** *Shelf 2 Brussels*, Rikkert Paauw ©Yann Bohac **P.22** ©Catherine Réchard / Capture d'écran du film *Seul au monde* de Robert Zemeckis **P.23** Ibid. **P.31** Capture d'écran du documentaire *Le temps des ouvriers* de Stan Neumann / Reproduction de la page 31 du livre *L'usine en douce : le travail en perruque* d'Étienne De Banville, L'Harmattan, 2001 **P.43** ©Deloire Timothée **P.44** ©HarwoodMotors / ©The New York Times / ladepeche.fr / source internet **P.45** lejournaldemontreuil.nordlittoral.fr / ©UPI - AFP **P.53** Capture d'écran du film *Barres* de Luc Moullet / Capture d'écran de la vidéo « Les conseils pour tricher au bac | Archive INA », chaîne YouTube *INA Société* **P.62** Reproduction de la page 44 du livre *Histoire des jouets* d'Henry René D'Allemagne, Hachette, 1902 / source internet **P.75** Capture d'écran du film *Powers of Ten* de Charles et Ray Eames / Ibid. **P.86** Capture d'écran de la vidéo « How Much Weight can you REMOVE from your Car? (Weight Reduction) », chaîne YouTube *Chris Fix* / Maison Soustraire, Mathilde Pellé Annexes : **P.9** *Post-Modern Primitive Collection Bowl*, de vrijgieterij ©A1043 / Ibid. **P.13** *Shelf 2 Brussels*, Rikkert Paauw ©A1043

La version papier de ce mémoire est accompagnée d'un coffret de 52 images indépendantes, consultables et manipulables avant, pendant ou après la lecture.

Dans cette version numérique, ces mêmes images sont présentes en fin de document.

Une vidéo associant aléatoirement chacune des 52 images est également disponible dans le but de reproduire des liens fortuits. Elle est disponible ici :

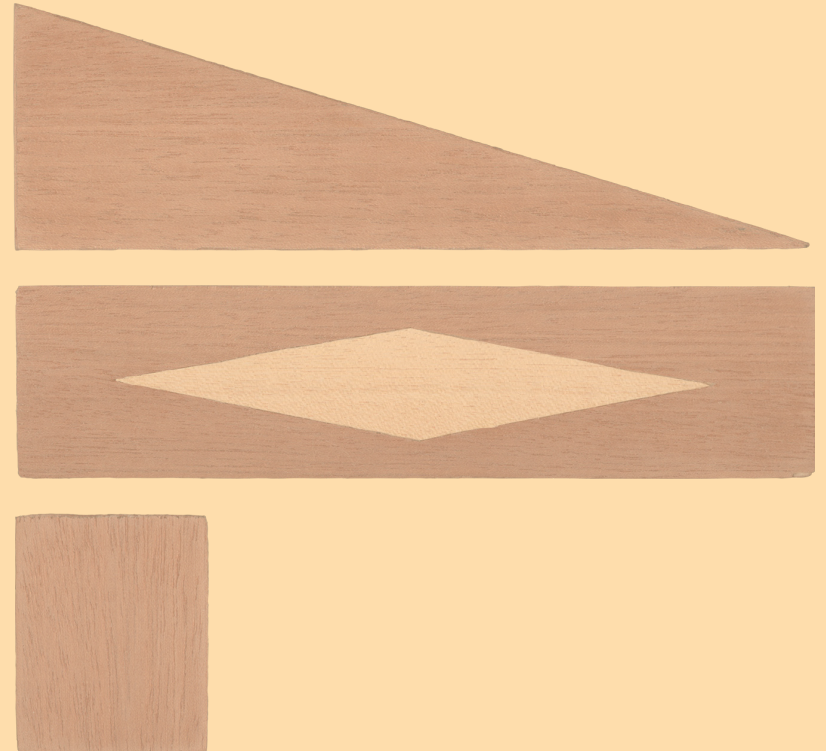
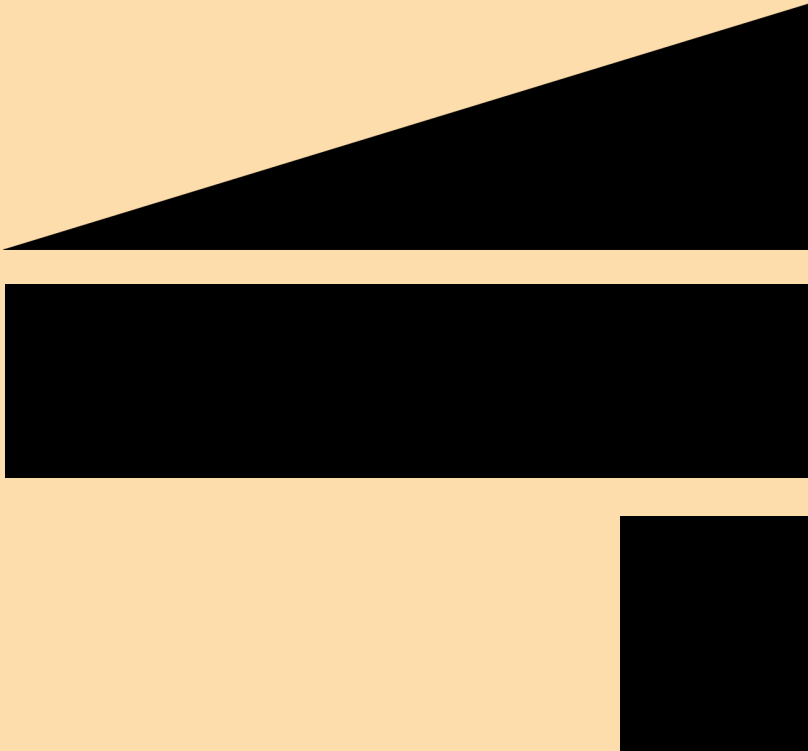
youtu.be/2Qsu7g6KBq8

Typographies Seravek d'Éric Olson & FreightNeo Pro de Phil's Fonts

Papier Munken Print 80g 2.0 & Pollen ivoire 160g

Achévé d'imprimer en février 2022 aux presses de l'ESADSE

**Tout le monde peut faire du design,
y compris les designers.**
Ernesto Oroza





Mon travail de conseiller ne porte à la méditation : vérifier la météo avant de se promener dans la ville, quelle absurdité !... Il faut que ça brille, que l'apparence soit parfaite, il faut en mettre plein la rue d'un bonjour. Car, au bout de tout ça, il y a la vente : à travers cette divinité de l'objet... La vente elle-même commerciale qui s'adresse sur nous : vendeurs, représentants, concessionnaires, gens de publicité, hôtels de tourisme, nos propres clients au de l'autre côté de la mode, de l'apparence, du standing. Ce n'est pas une bagatelle qu'on vend, mais un rêve éblouissant.

Comment ne pas être pris d'une envie de saccage ? Lequel d'une main ne s'en va pas, par moment, de se venger des autres bagatelles innocentes, si patissières, si lisses - si lisses !

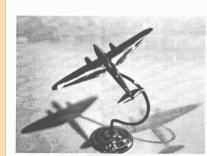
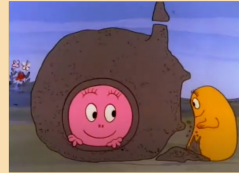
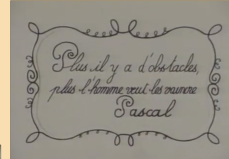
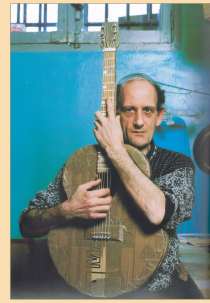
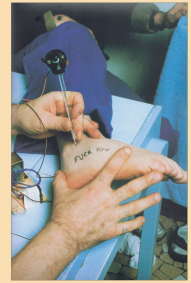
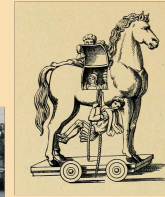


Photo 17. Année 50, charbonnais saint, Loire.

Ce vendredi là, dans l'après-midi, il devait en être à sa cinquième visite de la journée. Tout à coup il se met à hurler et il se précipite sur les ailes des voitures en brandissant son tournevis comme un poignard. Il lacère une bonne dizaine de carrosseries avant qu'une troupe de blouses blanches et bleues ne parvienne à le maîtriser. (...)

A l'asile, ils l'ont gardé trois semaines. Puis l'on renvoyé en disant que ce n'était pas grave (...)

Je ne sais pas ce qu'il lui avait fait, à l'asile, mais il était bête. Il avait toujours l'air absent, il n'adressait plus la parole à personne. Il quêtait ses câbles, les yeux vagues, sans rien dire, presque sans bouger... immobile comme une pierre, tu vois ? Soit-disant guéri. Et puis un jour, on ne l'a plus vu.



Le tableau noir de la classe est la plus volumineuse des grilles imaginables. Mais les autres les plus énormes sont parfois les meilleurs ! Avant l'épreuve, notent les tableaux de grilles tout d'une suite installés mais glissés, ni vu ni su, au jour. Vous pouvez même raffiner si le tableau le tout dans une langue étrangère : un tableau couvert d'anglais, d'espagnol ou d'allemand s'éveille l'attention à l'examen porte sur l'histoire ou les sciences naturelles !

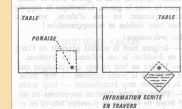


Photo 8. Un lit à l'espagnol. Penney (Londres), 1942.

Rassemblement tuning à
Predeignes le 11 juillet 2011.
www.ladepeche.fr/article/2010/07/15/873619-predeignes-premier-rassemblement-tuning.html

L'établi, Robert Linhart,
Les Éditions de Minuit, 1978,
pp. 58-59.

Volkswagen Polo tunée de Jérémie Colle.
www.objectifgard.com/2013/07/28/st-christol-lez-ales-pour-lamour-dune-voiture/

Biblot fabriqué en perruque.
L'usine en douce : le travail en perruque,
Étienne De Banville, L'Harmattan, 2001
Reproduction de la page 32.

L'établi, Robert Linhart,
Les Éditions de Minuit, 1978,
pp. 60-61.

Machine à tatouer fabriquée
en prison par Georges à partir
d'un stylo Bic et d'un radio-K7.
L'encre est également fabriquée
sur place avec les moyens
du bord.
Système P, Catherine Rechart,
éditions Alternatives, 2002
Reproduction de la page 107.
© Catherine Réchart

Shelf 2 Brussels, Rikkert Pauw
© A1043

Antisèche camouflée dans un stylo.
Capture d'écran de la vidéo « Les conseils pour
tricher au bac | Archive INA », chaîne Youtube
INA Société, 8 juin 2018
youtu.be/clxfz6qFc-s

Transformation artisanale de la carrosserie
d'une BMW M3.
Capture d'écran de la vidéo « DIY Widebody M3
Final Touches Before Paint! Pt. 23 », chaîne
YouTube Kyle Reese, 18 février 2018
youtu.be/jyrckqxFZ3g

Système de communication
dissimulé sous un t-shirt.
Capture d'écran du film *Les Sous-doués*
de Claude Zidi

Papillon en cuivre, tissus et
bois réalisés en perruque à la
SNCF par mon oncle Joël.
© Joël Geay

Barbapapa rose transformé en brouette.
Capture d'écran d'un épisode de la série
d'animation *Barbapapa* d'Annette Tison
et Talus Taylor

Vignette d'une vidéo montrant
quelle masse d'éléments
superflus il est possible de retirer
d'une voiture.
chaîne YouTube Chris Fix, 5
juin 2021
youtu.be/MCINGmwopx4

Four de Mathilde Pellé suite à
son projet *Maison Soustraire*.
© Mathilde Pellé
soustraire.fr/images

Ruines d'habitations sur d'anciennes
terres communales anglaises.
Capture d'écran du documentaire
Le temps des ouvriers de Stan Neumann.

needs (Rome), Didier Courbot
© Didier Courbot
<https://www.macval.fr/Didier-Courbot>

Capture d'écran du film
Powers of Ten
de Charles et Ray Eames

Capture d'écran du film
Powers of Ten
de Charles et Ray Eames

Ford T transformée en chapelle mobile.
« Mr. Ford's T: Versatile Mobility »
[en ligne], *The New York Times*, le 20
juillet 2008
www.nytimes.com/2008/07/20/automobiles/collectibles/20FORD.html

USS Big Horn, navire de guerre éta-
sunien camouflé en navire marchand
(navire-leurre).
[en.wikipedia.org/wiki/
USS_Big_Horn_\(AO-45\)](http://en.wikipedia.org/wiki/USS_Big_Horn_(AO-45))

Extrait des traités
de la chasse et de
la pêche, Oppien,
2ème siècle.
[patrimoineiediciones.
com/portfolio-item/
tratado-de-caza-y-
pesca/?lang=pt-pt](https://patrimoineiediciones.com/portfolio-item/tratado-de-caza-y-pesca/?lang=pt-pt)

Paire d'althères en cuir
fabriquées en perruque à
la SNCF par mon oncle Joël.
© Arthur Benyaya

WC de Mathilde Pellé suite à son
expérimentation *Maison Soustraire*
dans laquelle elle a progressivement
retiré de la matière à son habitation.
Maison Soustraire, Mathilde Pellé
© Mathilde Pellé
soustraire.fr/images

Meeting GTI du Cap d'Agde le 22
septembre 2009.
[revue-azimuts.fr/numeros/42/
pimp-my-car-a-working-class-of-art](https://revue-azimuts.fr/numeros/42/pimp-my-car-a-working-class-of-art)

Chislain et sa guitare en carton
fabriquée en prison.
Système P, Catherine Rechart,
éditions Alternatives, 2002
Reproduction de la page 104.
© Catherine Réchart

Capture d'écran
du film *Barres* de Luc Moullet.

Wilson.
Capture d'écran du film *Seul au
monde* de Robert Zemeckis.

"Donnez-moi un point fixe
et un levier et je soulèverai
la Terre." Archimède
[www.pinterest.com.mx/
pin/35873992653704734/](https://www.pinterest.com.mx/pin/35873992653704734/)

Barbapapa rose transformé en moule
de construction de maison-bulle.

Capture d'écran d'un épisode de la série
d'animation *Barbapapa* d'Annette Tison
et Talus Taylor

Ford T transformée en chasse-neige.
« Mr. Ford's T: Versatile Mobility »
[en ligne], *The New York Times*, le 20
juillet 2008
www.nytimes.com/2008/07/20/automobiles/collectibles/20FORD.html

Capture d'écran du film *Barres* de Luc
Moullet.

Vue de l'exposition *Fantasma* à A1043 en 2019.
L'exposition présentait des pièces de mobilier
recouvertes de film noir opaque.
© A1043
<http://a1043.com/item/fantasma/>

Capture d'écran du film *Barres* de
Luc Moullet.

Barbecue pliant en inox fabriqué
en perruque à la SNCF par mon
grand-père dans les années 1970.
© Arthur Benyaya

Studio Works, Didier Courbot
© Didier Courbot
[https://www.phasesmag.com/
didier-courbot/studio-works/#s-4](https://www.phasesmag.com/didier-courbot/studio-works/#s-4)

Barbapapa rouge
transformé en râteau.
Capture d'écran d'un épisode de
la série d'animation *Barbapapa*
d'Annette Tison et Talus Taylor

Vue de l'exposition *Economy* à A1043
en 2020.
FURNITURE FACTORY, Lucas Maassen
& Sons
Copytopia, Pierre Castignola
© A1043
<http://a1043.com/item/economy/>

Xavier avec son oreiller
fabriqué en prison.
«Ça n'est pas uniquement une
question de confort, ça rapproche
de l'extérieur.»
Système P, Catherine Rechart,
éditions Alternatives, 2002
Reproduction de la page 67.
© Catherine Réchart

Des techniciens vérifient la
finition des véhicules à la sortie
des chaînes de montage de l'usine
Citroën de Rennes le 15 février 1966.
© UPI - AFP
[www.francoculture.fr/litterature/
feuilleter-le-tabli-avec-les-oreilles](https://www.francoculture.fr/litterature/feuilleter-le-tabli-avec-les-oreilles)

Fer à repasser fabriqué
en perruque.
*L'usine en douce : le travail
en perruque*,
Étienne De Banville,
L'Harmattan, 2001
Reproduction de la
page 23.

Renault Kangoo modifiée accueillant un moteur
de Renault Mégane RS de 225 chevaux.
fr.motor1.com/news/342203/kangoo-transformation-mecanique-renault-megane-rs/

*Comment tricher aux examens : en 20
leçons*, Désiré Audric, Éditions Alain
Moreau, 1986
Reproduction de la page 48.

Ventilateur fabriqué en
prison par Jean à partir
d'un poste de radio,
d'une boîte de Ricoré,
d'une boîte de rillettes,
de morceaux de cannettes
et d'un bouchon de
bouteille.
Système P, Catherine
Rechart, éditions
Alternatives, 2002
Reproduction de la page 72.
© Catherine Réchart

Illustration de l'industrie domestique
par opposition au *factory system*.
Capture d'écran du documentaire
Le temps des ouvriers de Stan Neumann.

Barbecue pliant en inox fabriqué en
perruque à la SNCF par mon grand-père
dans les années 1970.
© Arthur Benyaya

Ford T transformée en voiture de sport.
« Mr. Ford's T: Versatile Mobility » [en ligne],
The New York Times, le 20 juillet 2008
[www.nytimes.com/2008/07/20/automobiles/
collectibles/20FORD.html](http://www.nytimes.com/2008/07/20/automobiles/collectibles/20FORD.html)

Salle de bain de Mathilde Pellé suite à son
expérimentation *Maison Soustraire* dans laquelle
elle a progressivement retiré de la matière à son
habitation.
Maison Soustraire, Mathilde Pellé
© Mathilde Pellé
soustraire.fr/images

Anciennes terres communales anglaises encerclées par
des murs de pierres pour en empêcher l'accès une fois
privatisées (enclosure).
Capture d'écran du documentaire *Le temps des ouvriers* de
Stan Neumann.