

art press

SEPTEMBRE 2013 BILINGUAL ENGLISH / FRENCH

BIENNALE DE LYON

ROY LICHTENSTEIN À BEAUBOURG

MATALI CRASSET INTERVIEW

LA SCÈNE ESPAGNOLE

BIENNALE DE VENISE ALI KAZMA

NOUVELLES VAGUES : PALAIS DE TOKYO, ETC.

DUSTAN VEINSTEIN CHANTAL THOMAS



403

CAN 13,20 \$CA - USA 15,50 \$US
DOM 9,10 € - PORT. CONT 9,40 €
BEL ESP ITA 9,10 € - GR 10,30 €
CF 16,60 FS - MAROC 30 MAD



MATALI CRASSET

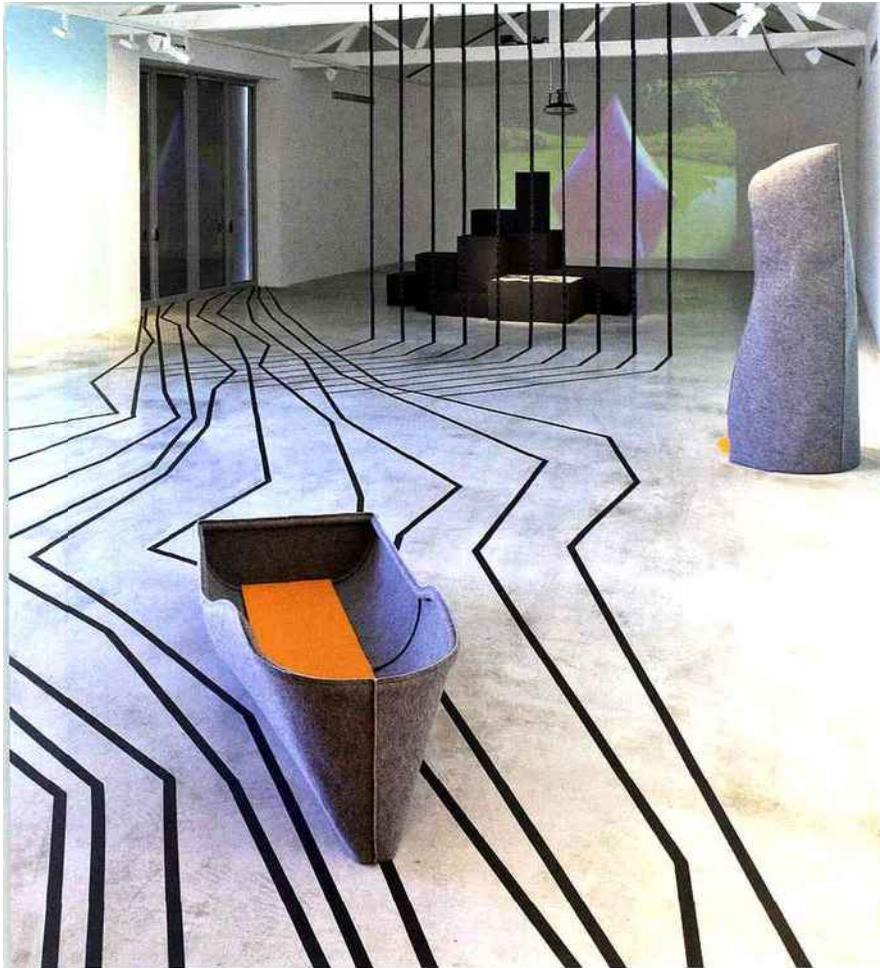
un bateau sur le temps qui passe

entretien avec Anaël Pigeat

Designer industriel, matali crasset vient d'ouvrir une exposition à la galerie Thaddaeus Ropac à Pantin où elle a déjà exposé à quatre reprises, aux côtés de Peter Halley notamment. Arrivée à l'univers du design par celui de l'art contemporain, elle a mis en place, depuis une vingtaine d'années, une pratique hors normes et toujours en prise avec la vie – au point qu'elle conçoit ses objets comme des « scénarii de vie ». Certains d'entre eux ont une dimension fonctionnelle ; d'autres en sont dépourvus. Parallèlement à ces recherches, elle travaille régulièrement la question de la scénographie, pour ses propres expositions ou bien pour d'autres. Elle joue actuellement le rôle de « mentor » pour l'art et le design dans le concours organisé par Samsung, *Launching People*, qui permet à de jeunes créateurs de réaliser l'un de leurs projets. Dans l'entretien qu'elle nous a accordé, elle raconte sa pratique, à la croisée de l'art et du design, et revient en particulier sur son premier film tourné récemment.

artpress.com





■ VOYAGE EN UCHRONIE

Votre exposition à la galerie Thaddaeus Ropac s'intitule Voyage en uchronie. Quelle en a été la genèse ?

Il y a plusieurs années que je voulais faire cette exposition, et que je ne savais pas comment la mettre en forme. J'ai d'abord eu la vision d'une communauté figée dans le temps et dans ses attitudes ; elle était dans mon ordinateur sous la forme d'un croquis. Et puis je suis tombée sur l'image d'une personne qui pense, le regard tourné vers l'intérieur. Cela m'a remémoré cette vision que j'avais eue il y a quatre ou cinq ans. L'uchronie est une bifurcation, non pas un changement de lieu comme l'utopie, mais un changement dans le temps. L'exposition se divise en deux parties : *les Permanents* qui composent la communauté, comme un arrêt sur image du film *Voyage en uchronie, salvatico è colui che si salva*, et le film lui-même qui permet d'aller beaucoup plus loin dans l'imaginaire. Habituellement mon travail consiste à créer des dynamiques. Ici c'est l'inverse, je fige les objets et j'essaye d'insuffler la vie dans leur structure même. C'est l'idée de revenir à ce qu'est l'homme, dans toute sa simplicité, assis, debout, couché.

À gauche et ci-dessus/page left and above:

Vue de l'exposition « Voyage en uchronie », galerie Thaddaeus Ropac, Pantin (7 juin - 20 juillet 2013)

L'uchronie est un néologisme datant du 19^e siècle. Quel en est pour vous le sens ? Beaucoup d'historiens se sont intéressés à cette notion, car elle permet de ne pas relater seulement des faits, mais de voir comment les choses s'articulent entre elles. Cela rejoint l'idée de travailler sur des objets comme « scénarii de vie » que j'ai mise en place afin de proposer des logiques alternatives globales, un peu à la manière de Charles Fourier.

Comment avez-vous pensé votre scénographie, vous qui travaillez aussi parfois comme scénographe pour d'autres ?

Dans ce contexte précis, j'ai plutôt défini un accrochage, même si on pense à une installation. Il y a d'abord eu cette communauté, puis une rivière évoquée par des lignes au sol, car les communautés s'installent souvent près des cours d'eau. Cette rivière apporte quelque chose de contemporain, et un lien entre les différents éléments. Le *Permanent* qui est allongé devient un petit bateau sur le temps qui passe, deux autres sont un peu à part. Dans quelques semaines, je vais apporter de nouvelles bifurcations pour faire des liaisons entre ces humains.

Quel sens cela a-t-il pour vous de montrer vos objets dans le contexte d'une galerie ? Je n'avais pas envie de ces questions que l'on se pose sans cesse à propos du design, notion

qui est devenue complètement poreuse. D'ailleurs, pourquoi les artistes auraient-ils le droit de s'emparer du design et pas les designers de l'art ? On se trompe sur ce qu'est le design, c'est une entité autonome et non dépendante de l'art ou de l'architecture.

Je voulais que l'on puisse lire les objets de l'exposition avec deux regards différents, comme du mobilier ou comme une installation artistique, à mi-chemin entre le design et l'art. L'objet guide et définit par lui-même sa destination. C'est ce que j'avais initié dans mon exposition à la galerie Thaddaeus Ropac dans l'exposition *À rebours* avec Peter Halley (2007).

À LA CROISÉE DE L'ART ET DU DESIGN

Comment envisagez-vous la notion de confort dans vos objets de design ?

On souffre aujourd'hui beaucoup de la maison cocon, et je préfère proposer un confort propice à l'introspection, un confort symbolique, un peu spartiate. À l'heure du néo-nomadisme, je m'interroge sur la notion de « chez-soi ». Cela passe par l'idée d'un ancrage. Je lisais récemment que l'on a toujours, dans notre construction mentale, une unité primaire, un petit groupe isolé qui est notre famille de référence. Cela fait-il encore sens dans le monde d'aujourd'hui ?

La couleur est très présente dans vos travaux. Comment l'utilisez-vous ?

La couleur est pour moi complètement instinctive, c'est la vie. Si on n'utilise pas la couleur c'est que l'on a peur de vivre. Lorsque je construis des maisons privées, je propose beaucoup de couleurs ; au début les gens ont un peu peur, puis ils ne peuvent plus s'en passer. Il faut écouter son instinct, hors des dik-tats de la mode, et cela devient un vrai plaisir, un cheminement personnel, une ouverture. Il y a dans mon travail des couleurs récurrentes : l'orange, le jaune, le vert pour l'énergie vitale, une invitation à redevenir actif. La couleur est une alliée.

Comme le souligne Bruce Benderson, vos créations sont toujours des « objets à interpréter ».

C'est particulièrement évident avec *les Permanents* : je propose de faire une halte. C'est un arrêt sur image pour mieux se donner le temps de penser.

L'ARRIVÉE DU CINÉMA

Dans l'exposition, vous présentez votre premier film. Pourquoi cette collaboration avec l'éditeur Juli Susin ?

Nous nous sommes rencontrés il y a très longtemps ; je me souviens d'un week-end, comme une échappée belle, durant lequel il nous a invités à une pêche à la bonde. C'est ensuite devenu un livre. Nous avons tous ensemble vidé un étang près d'un château, avec les villageois, et récupéré les poissons pour

faire un grand repas. On peut se demander si c'était une pratique artistique ; je crois que oui. À l'époque, nous arrivions à Paris et n'étions pas encore très familiers de l'art contemporain. Je garde de ce projet le souvenir d'un moment suspendu, à la fois artistique, quotidien et ancré dans un territoire.

Il y a deux ans, Juli Susin m'a demandé de réfléchir à un outil pour montrer la diversité de son travail d'éditeur et sa plateforme participative Royal Book Lodge. J'ai dessiné une sorte de cargo pour l'exposition *A Mysterious Cruise* à la galerie Sophie Scheidecker en 2011 ; cette pièce est exposée actuellement au Fotomuseum de Rotterdam dans le cadre de l'exposition *Vrai ou Faux?* de Véronique Bourgoïn qui présente différentes vitrines modulables et remplies d'objets, de livres, de céramiques...

Pour le *Voyage en uchronie*, j'ai proposé à Juli Susin que nous fassions une carte ensemble. Il m'a apporté une carte psychogéographique de Guy Debord. Au lieu de m'ouvrir de nouvelles perspectives, elle m'a semblé si réussie qu'elle m'a dissuadée d'en faire une moi-même. Juli m'a alors proposé de plutôt faire un film. Nous avons commencé à réfléchir à un projet sur des énergies primitives ; la première idée que j'ai eue était celle des sangliers dans la forêt. J'ai réellement ressenti la part d'animalité présente en chacun de nous en entendant dans la forêt les cris des sangliers. Nous avons créé des accessoires, reconstitué les *Permanents* en papier, fabriqué des collerettes pour capter la lumière. Nous voulions parler d'un certain rapport à l'eau, à la lumière. Nous avions le lieu idéal, la maison d'une amie que j'ai transformée. Nous y avons trouvé à la fois l'enthousiasme et le lâcher prise nécessaire à la fabrication de ce projet.

La plupart de vos objets sont l'occasion de développer ce que vous appelez des « scénarii de vie ». Était-il pour vous naturel de faire du cinéma ?

Oui, bien que ce film ne soit pas vraiment du cinéma. Il y a des liens évidents entre le film et les objets. Par exemple, pour le film, j'ai créé une habitation faite de *Permanents*, que je voulais construire pour l'exposition, mais je n'en avais pas eu le temps. Les images du film ne sont pas léchées, ce qui crée une vraie fraîcheur. C'est une chose plus difficile à atteindre lorsqu'on est obligé de fixer un objet dans sa matérialité. Au cinéma, on a beaucoup plus de liberté.

On devine dans le film l'influence du cinéma expérimental des années 1960 et 1970. Vous en êtes-vous inspirés ?

Ci-dessus/above: HI hôtel, eco spa and beach, techno corner, Nice. (Ph. DR)

Ci-contre/right: hôtel DAR HI, Tozeur, Tunisie, ouvert en décembre 2010. (Ph. J. Spriet)



Mes échanges avec Juli ont été nourris par Andrei Tarkovski et par les deux frères Strugatzky, auteurs de science-fiction. Le moment où plusieurs personnages se roulent sur une couverture de mylar argentée est bien sûr un clin d'œil au cinéma russe.

Je pourrai citer également les films de Michel Auder, que j'ai vus récemment à la Kunsthalle de Bâle ; j'aime son intelligence du séquençage et du rythme sonore. Cela crée une richesse, une texture dont on n'a plus l'habitude et pourtant cela paraît n'être presque rien.

D'où vient le titre, Voyage en uchronie, salvatico è colui che si salva ?

Le sous-titre *Sauvage celui qui se sauve* est une phrase que Léonard de Vinci aurait prononcée. Juli l'avait mise en exergue dans son premier livre *Inukshuk*. En l'associant à *Voyage en uchronie*, nous voulions préciser les orientations du film par rapport au projet global. Il y a aussi un lien avec Pythagore : le hasard fait qu'un film de Louise Hervé & Chloé Maillet a été tourné dans cette même forêt : *Pythagoras and The Monsters*. Avec des formes géométriques abstraites et des



couleurs, nous avons voulu évoquer une communauté pythagoricienne.

Peut-on rapprocher ce film des vidéos que vous réalisez parfois en animation, et qui sont très à part dans votre pratique, un peu comme un journal de recherche, une sorte de voix intérieure ?

En effet, car aucun sens ne sous-tend le projet. Il n'y a pas de jugement moral par exemple. Comme ils sont associés à la vie quotidienne, les objets sont soumis à la question de ce qu'ils apportent. En regardant le film, on peut faire sa propre interprétation en fonction de ses références, plusieurs personnes m'ont parlé de *Peau d'Âne* de Jacques Demy. Cela m'a fait plaisir mais ce n'est pas du tout un rapport intentionnel !

Les animations en 3D que j'ai créées auparavant (appelées *soft-fictions*) participent d'une autre recherche : « amadouer » les outils numériques, apprendre à y ancrer ma sensibilité sans qu'elle soit écrasée par la technologie. La narration est très lente ; j'utilise une couleur à la fois pour pouvoir me décaler, et expérimenter les choses une à une, en travaillant avec des gens qui font normalement des jeux vidéos, mais en leur demandant l'inverse de ce qu'ils font d'habitude.

LA CRÉATION ENGAGÉE

Vous avez dessiné des espaces et des objets destinés à des enfants. Vous êtes à présent engagée dans le projet de Samsung Launching People. Pourquoi accordez-vous une telle attention à la pédagogie ?

Transmettre, c'est une question d'attitude par rapport à la vie qui me semble indissociable de mon métier de designer. Je suis très intéressée par différents types d'apprentissage, et plus particulièrement ceux qui mettent en avant l'expérimentation. On peut citer John Dewey qui propose une méthode pour apprendre par l'action ou Célestin Freinet dont les techniques pédagogiques sont basées sur l'expression libre. Avec la *Maison des petits* au Centquatre, l'idée était de créer un lieu d'écoute et d'attention où les enfants interagissent avec leurs parents, comme dans les *Maisons vertes* de Françoise Dolto, mais dans un cadre contemporain. J'ai cherché à ce que ces enfants sentent cet espace singulier, à leur montrer que nous pouvons modeler notre environnement. Cette générosité se transformera pour certain en une volonté d'agir ; à d'autres, elle apportera plus simplement une forme d'ouverture.

Dans la grande nef du Centquatre, nous avons dernièrement créé le Petit Salon qui accueille les parents si la *Maison des petits* est trop demandée.

Par ailleurs, j'aime beaucoup le travail de Bruno Munari, chaque projet est d'une simplicité extrême, et pourtant il représente une compréhension intime de ce qui est essentiel

dans la vie. C'est pour moi une chose essentielle et c'est la raison pour laquelle j'aime beaucoup le projet « du bois de Sharewood » que j'ai mené récemment. Dans un bois de pins qui borde une zone de pavillons à Nègrepelisse, près de Montauban, ont été installés un rucher géré par une association, et une plateforme de dégustation de mets à base de miel. Le rucher a la forme de deux pignes de pin surdimensionnés. Le tout étant accompagné par le centre d'art et de design local « la cuisine ». Ces projets montrent que mon métier peut aller au-delà d'une amélioration de l'existence, qu'il permet d'inventer de nouvelles logiques pour vivre ensemble.

J'ai eu beaucoup de chance de pouvoir participer au *Vent des forêts*, projet participatif qui se développe au fil du temps puisque nous sommes en train de construire la troisième maison sylvestre et qu'il y en aura quatre en tout. Je travaille également avec les Nouveaux Commanditaires de la Fondation de France pour la rénovation d'une école dans les Côtes-d'Armor. L'école est devenue un lieu de fédération des villageois comme j'en ai rarement vu. Enfin, le projet de Samsung, *Launching People*, s'adresse à ceux qui portent des projets et il leur permet de les réaliser. Cela m'intéresse de les aider à trouver un contexte de développement pour leurs travaux. C'est ce qui est le plus complexe aujourd'hui.

À cette dimension pédagogique, on pourrait associer dans votre travail une dimension écologique, notamment à travers l'hôtel que vous avez créé en Tunisie, et celui que vous êtes en train de créer au Sénégal.

Pédagogie et écologie sont intimement liées. C'est pour cela que Rudolf Steiner m'impressionne ; il a créé des écoles où les activités artistiques et manuelles ont une grande importance mais il est aussi l'inventeur de la

biodynamie. Qui possède aujourd'hui la même amplitude ? Il y a mille manières d'être écologique. Il s'agit en fait de ressentir intimement les choses, et non de suivre des dogmes. Par exemple, l'écologie s'est glissée tout naturellement dans les gènes du Hi Hôtel de Nice qui vient d'avoir dix ans, et a été créé avec Patrick Elouarghi et Philippe Chapelet. Nous nous sommes avant tout intéressés à l'humain. Pour la Dar Hi, nous avons réinterprété certains aspects de la culture tunisienne dans un champ contemporain, ce que nous proposons comme une expérience à vivre. C'est donc une rencontre singulière avec la culture tunisienne, avec le désert, et son oasis qui favorise l'introspection mais en même temps offre des perspectives sur les grands enjeux qui animent le pays.

Au Sénégal, c'est encore différent. L'hôtel qui est situé dans une zone d'aménagement protégé est une plateforme d'entraide et permet d'accueillir aussi bien le tourisme responsable que les ONG qui veulent s'y associer. Il est beau de constater que dans cette partie de l'Afrique, la conscience de cette question est déjà présente dans les esprits. Les hôtels sont un peu des écoles de la vie. Il s'agit d'inventer un lieu qui devient le centre d'un réseau fédérateur. ■

Samsung Launching People
Participez au choix des projets finalistes.
Voir en page 98 et sur www.artpress.com

matali crasset

Née en / born 1965. Vit et travaille à / lives in Paris

Projets récents / Recent projects:

2010 hôtel *Dar'Hi*, Nefta

2011 hôtel *Hi.matic*, Paris

2010-2013 *le Vent des forêts*

2013 *Le bois de Sharewood*, Nègrepelisse

2011-2013 *Sledge house*, maison privée

2010-2014 École *le Blé en Herbe*, Trebedan,

Expositions personnelles récentes / Recent shows:

2012 *matali crasset - l'arbre à malice*,

L'onde, Vélizy; *le blobterre de matali*,

Istanbul Modern, Istanbul

2013 *La filière imaginaire*, CAC Passages, Troyes;

Nano-ordinaire, Biennale du Design, Saint-Étienne;

matali crasset: voyage en uchronie,

galerie Thaddaeus Ropac, Pantin

Expositions collectives récentes / group shows:

2012 *Politique-fiction*, Cité du design, Saint-Étienne;

Space oddity, *Design fiction*,

Grand-Hornu Images, Hornu

2013 *DOS - Disegnare Oggetti Sonori*,

Triennale di Milano, *Design*, Milan; *Sharing space*,

Art Institute, Chicago; *Vrai ou Faux ?*

Véronique Bourgoin, Fotomuseum, Rotterdam;

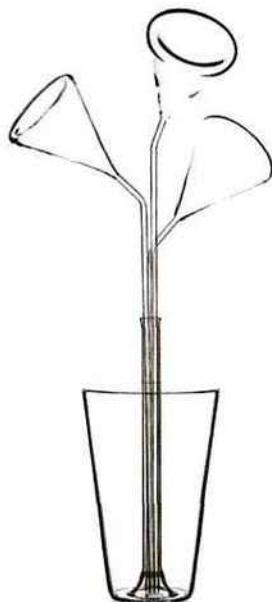
Nomadic furniture, Mak, Vienne

« TRANSPLANT #03 ». 2007

Contenant. Verre borosilicaté soufflé au chalumeau.

4 éléments. 65 x 27 x 27 cm environ (Ph. Patrick Griess)

Container. in borosilicate glass



Matali Crasset's Boat on Passing Time

The industrial designer Matali Crasset has just opened an exhibition at Galerie Thaddaeus Ropac's space in Pantin. She has already exhibited four times with the gallerist, notably in the company of Peter Halley. Coming to design from a background in contemporary art, over the last twenty years Crasset has established a practice inspired by real life in which she conceives her objects as "life scenarios." Some of them are functional, others not. Another aspect of Crasset's work is exhibition design, both for herself and for others, and she is currently acting as a mentor in Samsung's Launching People initiative, a competition designed to promote young designers and provide them with the means to carry out their projects. In this interview she describes the nature of her work, and in particular the interaction between art and design, and discusses her first film, which she completed recently.

JOURNEY IN UCHRONIA

Your exhibition at Thaddaeus Ropac is titled *Voyage en uchronie*. How did this originate? I had wanted to put on this exhibition for several years and didn't know what form to give it. At first I had a vision of a community frozen in time, and also in its attitudes. It was on my computer in the form of a sketch. And then I came across the image of a person thinking, their gaze turned inwards. That put me in mind of a vision I had four or five years ago. Uchronia is a bifurcation, not a change of place like utopia, but a change in time. The exhibition is divided into two parts: the *Permanents*, which composes the community as a freeze frame on an image in the film *Voyage en uchronie, salvatico è colui che si salva*, and the film itself, which takes us much further into the imagination. Usually, my work is about creating dynamics. Here it's the contrary: I freeze objects and try to infuse life into their very structure. It's the idea of coming back to the nature of man, in all his simplicity: seated, standing, reclining.

Uchronie is a neologism dating from the nineteenth century. What is its meaning for you? Many historians have taken an interest in the notion, because it makes it possible not only to relate the facts, but also to see how they are articulated together. This connects with the idea of working on objects as "life scenarios" which I put in place in order to offer alternative global logics, a bit like Charles Fourier.

How did you conceive your exhibition design, as someone who occasionally designs shows for other people?

In this particular context what I did was define a hanging, even if it brings to mind an installation. First there was this community, then a river evoked by lines on the floor, for communities often settle near rivers. This river introduces something contemporary, and creates a link between the different elements. The *Permanent* who is reclining becomes a little boat on passing time. There are two others off to one side. In a few weeks I am going to add bifurcations in order to make more connections between these humans.

What does it signify for you to show your objects in a gallery context?

I didn't want to keep hearing all those questions that people are constantly asking about design, a notion that has become completely porous. Indeed, why should artists have the right to take over design but not designers art? People are mistaken about design: it's an autonomous entity, not something that's dependent on art or architecture.

I wanted it to be possible to read the objects in the exhibition in two ways, as furniture or as an artistic installation, halfway between design and art. The object guides and defines its destination, in and of itself. That's something that I initiated with *À rebours*, the exhibition I had at Galerie Thaddaeus Ropac with Peter Halley (2007).

THE INTERSECTION OF ART AND DESIGN

How do you approach the idea of comfort in the objects you design?

Nowadays we suffer a great deal from the house as cocoon, and I prefer to offer a comfort conducive to introspection, a symbolic, somewhat Spartan comfort. In the age of neo-nomadism, I question the notion of "being at home." It involves the idea of a grounding. I was reading recently that in our mental construction there is always a primary unit, a little isolated group that is our family of reference. Does that still mean something in today's world?

Color features prominently in your work. Tell me about how you use it?

For me color is completely instinctive. It's life itself. If you don't use color, it means you're afraid of living. When I build private houses, I offer a lot of colors. At first, people are rather afraid, then after that they can't do without them. You have to listen to your

instincts, without bowing to fashion, and then it becomes a true pleasure. There are a number of recurrent colors in my work: orange, yellow, green for vital energy, an invitation to be active again. Color is an ally.

*As Bruce Benderson points out, your creations are always "objects to be interpreted." That is particularly obvious with the *Permanents*: I am suggesting a pause. It's a freeze frame, a way or taking the time to think a bit.*

THE ARRIVAL OF CINEMA

In the exhibition you are presenting your first film, made with editor Juli Susin. What was the reason for this collaboration?

We met a very long time ago. I can remember a weekend, a kind of getaway, when he invited us to go prowess fishing. This later became a book. We all emptied a pond near a château, with the villagers, then gathered up all the fish and cooked a big meal. One might wonder if this was an artistic practice. I think so. At the time, we'd only just arrived in Paris and weren't very familiar with contemporary art. I remember that project as a moment out of time, at once artistic and everyday, and grounded in a territory. Two years ago, Juli asked me to think of a tool for showing the diversity of his work as a publisher, and his participative platform, the Royal Book Lodge. I designed a kind of cargo boat (for the exhibition *A mysterious cruise* at Galerie Sophie Scheidecker in 2011; that piece is currently exhibited at the Fotomuseum in Rotterdam in the exhibition *True or False* by Véronique Bourgoïn) which holds various modular vitrines filled with objects, books and ceramics.

For *Voyage en uchronie*, I suggested to Juli that we make a map together. He brought me a psychogeographic map by Guy Debord. Rather than open up new perspectives for me, I found the thing so well done that it dissuaded me from making one myself. Juli then suggested that we make a film. We began by reflecting on a project about primitive energies. The first idea I had was that of boars in the forest. I could really feel the animal within us when I heard the cry of the boars in the forest. We created accessories, recreated the *Permanents* in

Page de droite/page right:

Matali Crasset et Juli Susin, avec la participation de Julia Rublow. « Voyage en uchronie, salvatico è colui che si salva ». Film couleur, 12 min
Montage & son : J. Lefdup ; prod. Royal Book Lodge
(Court. galerie Thaddaeus Ropac)



paper, made ruffs to capture the light. We wanted to talk about a certain relation to water, to light. We had the ideal place, a friend's house, which I transformed. There we found both the enthusiasm and the release we needed for this project.

Most of your objects are an opportunity to develop what you call "life scenarios." Was cinema something it felt natural for you to do? Yes, although this film is not really cinema. There are obvious links between the film and objects. For example, for the film, I created a dwelling made of *Permanents*,

which I wanted to build for the exhibition, but I didn't have the time. It's something that is harder to attain when you have to determine a material object. In the cinema, you are much freer.

In the film one can sense the influence of the experimental cinema of the 1960s and 70s. Was that an inspiration for you?

My exchanges with Juli were nourished by Andrei Tarkovsky and the two Strugatzky brothers, who are science fiction writers. The moment when several characters roll around on a silver mylar blanket is of

course a nod to Russian cinema. I could also mention the films of Michel Auder, whose exhibition I recently saw at the Kunsthalle Basel. I love the intelligence of his sequencing and sound rhythms. That creates a richness, a texture we are no longer used to, yet which seems almost impalpable.

Where does the title come from, *Voyage en uchronie*, salvatico è colui che si salva?

The subtitle, "Savage is he who runs away" is a phrase attributed to Leonardo da Vinci. Juli chose it as the epigram to his first book, *Inukshuk*. By linking it to *Voyage en uchronie*, we wanted to specify the film's orientation in relation to the overall project. There is also a connection with Pythagoras: it so happens that a film by Louise Hervé & Chloé Maillet was shot in that same forest: *Pythagoras and the Monsters*. Using abstract geometrical forms and colors, we wanted to evoke a Pythagorean community.

Can this film be compared to the videos that you sometimes make as animations, which are very distinct in your practice, a bit like a research log, a kind of inner voice?

Indeed, for there is no meaning underlying the project. There is no moral judgment, for example. Because they are associated with everyday life, objects are subjected to the question of what they bring. Watching the film, you can make your own interpretation, depending on your references. Several people mentioned *Peau d'Âne* by Jacques Demy. I was pleased about that, but the relation wasn't at all intentional!

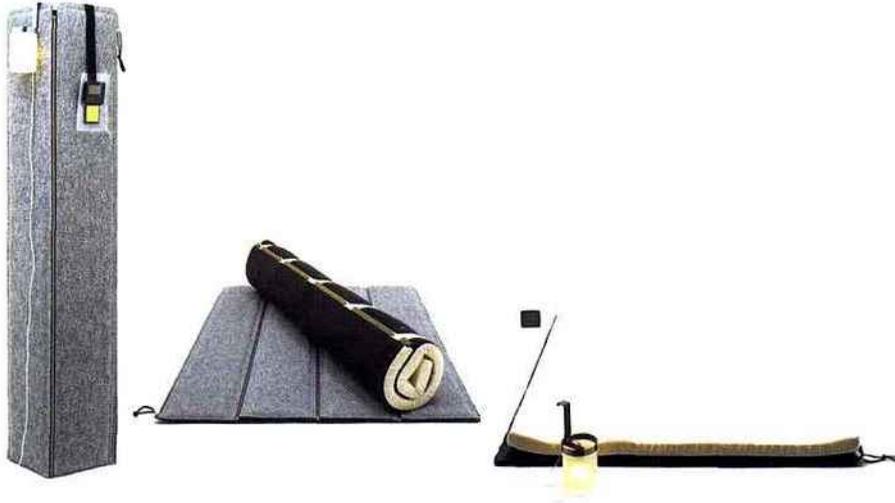
The 3D animations I made before (called soft fictions) belong to other efforts: to "tame" digital tools, to learn to fit my sensibility into them, without being crushed by technology. The narrative is very slow. I use one color at a time in order to be at a tangent and try things out one by one, working with people who usually make video games, but asking them the opposite of what they are in the habit of doing.

COMMITTED CREATION

You have designed spaces and objects for children. You are currently involved in Samsung's Launching People project. Why is teaching so important to you?

Passing things on is an attitude to life. I think it's inseparable from my work as a designer. I am very interested in different types of learning, and more particularly those in which experiment is important. One could quote John Dewey and his method for learning through action, or Célestin Freinet, whose pedagogical techniques were based on expression. With the Maison des Petits at the Centquatre, the idea was to





create a place of listening and attention, where children interact with their parents, like in Françoise Dolto's Maisons Vertes, but this time in a contemporary setting. I wanted children to have a sense of this singular space, to show them that we can model our environment. For some, this generosity will be transformed into a will to act, for others it will simply bring a kind of openness. In the great hall of the Centquatre we recently created the Petit Salon, which can accommodate parents if the Maison des Petits is overbooked. I also very much like the work

of Bruno Munari: each project is extremely simple, and yet it represents a deep understanding of what is essential in life. That for me is vital, and that's why I really like the "bois de Sharewood" project that I did recently. In a pine wood on the edge of a housing zone at Nègrepelisse, near Montauban, a beehive was put in place and run by an association, with a platform for tasting dishes made with honey. The beehive has the form of two oversize pine cones. Together with all this is the local art and design center—"the kitchen." These

projects show that my work can go beyond improving existence, that it can invent new logics for living together.

I was very lucky to be able to take part in *Le Vent des forêts*, a participative project which will develop over time. At the moment we are building the third forest house. There will be in four in all.

I am also working with the Fondation de France's "New Patrons" program on the renovation of a school in Côtes d'Armor, Brittany. The school has become a community center for the villagers of a kind I've rarely seen before.

Finally, Samsung's *Launching People* helps people to carry out their projects. I find it interesting finding a context in which they can develop their work. That's what's most complicated nowadays.

This pedagogical dimension could be linked with the ecological aspect of your work, notably in the hotel you designed in Tunisia, and the one you are currently creating in Senegal. Pedagogy and ecology are intimately linked. That's what I find remarkable about Rudolf Steiner: he created schools in which artistic and manual activities play an important role, but he was also the inventor of biodynamics. Who has that kind of stature nowadays? There are a thousand ways of being ecological. It's really a matter of having an intimate sense of things, and not of following dogma. For example, ecology naturally entered the DNA of the Hi Hotel in Nice, which has just celebrated its first ten years, and was created with Patrick Elouarghi and Philippe Chapelet. What really interested us was the human aspect. For the Dar Hi, we revisited certain aspects of Tunisian culture from a contemporary angle, and we offer that as an experience. It's an unusual encounter with Tunisian culture, with the desert and the oasis, which are conducive to introspection but at the same time afford a perspective on the big issues facing the country.

In Senegal it's different. The hotel, which is located in a protected development zone, is a mutual help platform and can host responsible tourism as well as NGOs that want to work with it. It is heartening to see that in this part of Africa people are already conscious of this problem. In a way, hotels are schools of life. The point is to invent a place that can become the center of a unifying network. ■

Translation, C. Penwarden



Ci-dessus/above: « quand j'im monte à Paris ».

Colonne d'hospitalité (éditeur Domeau 1 & Pérès)

(Ph. Patrick Gries). "Hospitality column"

Ci-contre/left: « Le nichoir ». 2011. Vent des forêts

(Ph. C. Hofgaertner). "Nest"