

Les grands designers sont (aussi) des femmes

En préparant ce numéro 100% design, la rédaction a listé de grands designers à qui consacrer nos grands entretiens. Dans cette liste, beaucoup d'hommes et pas mal de femmes. Mais en réalité, ces hommes, nous en avons déjà rencontré la plupart, tandis qu'il nous restait beaucoup à faire côté designeuses. L'égalité est (aussi) une question de visibilité. A la question de la place des femmes dans le design, Constance Guisset, Paola Navone et Monica Armani nous ont apporté des réponses très différentes. A vous de les lire. Avec ces trois grandes du design, nous avons toutefois avant tout parlé création.

CONSTANCE GUISSET

'Pour faire passer des choses délicates, il faut souvent y aller au bazooka'

A ses yeux, le design est une oscillation entre rigueur et fantaisie. Depuis sa découverte à la Villa Noailles et le succès de sa lampe Vertigo, Constance Guisset a signé des dizaines d'objets au pouvoir évocateur, mais aussi des intérieurs, des scénographies et des livres. Mue par la curiosité et un imaginaire débordant, elle est l'auteure d'une œuvre riche et hybride... qui ne devrait pas cesser d'évoluer.

TEXTE JEAN-MICHEL LECLERCO

Bio express

1976 Naissance en France.
2003-2007 Etudes en design à l'ENSCI (Paris) après un premier cursus en sciences politiques.
2003-2010 Employée à l'agence des frères Bouroullec.
2007 Grand Prix du design de la Ville de Paris.
2009 Fonde son propre studio. Prix du public à la Design Parade Villa Noailles et scénographie du spectacle *Le Funambule* d'Angelin Preljocaj.
2010 Edition de la lampe 'Vertigo' par Petite Friture ; Designer de l'année à Maison & Objet ; création du café de l'Institut français d'Ankara.
2012 Miroir 'Francis' ; fauteuil 'Sol' pour Molteni & C.
2017 Collaboration avec Monoprix ; édition du livre pour enfants *Brouillards*.
2021 Expo rétrospective à la Villa Noailles ; création du restaurant Ernest à La Samaritaine et du Philharmoniques des enfants (Paris) ; livre de dessins *Corps flottants*.
constanceguisset.com



#1

#1 Sur la terrasse de la Villa Noailles (Hyères, Fr.), un fragment de la rétrospective Constance Guisset : dans l'hypnotique miroir 'Francis' (2011) où se reflètent les tables 'Ankara' (2014) et les chaises 'Batchair' (2018), trois créations pour Petite Friture. #2 'Ernest', le nouveau bar restaurant de la Samaritaine, Paris (2021). #3 L'imagerie solaire de *Winterreise* (2019), un ballet d'Angelin Preljocaj, pour qui Constance Guisset a conçu plusieurs scénographies. #4 Bienvenue à la 'Philharmonie des enfants', 1000 m² dédiés à la découverte de la musique aménagés en une succession d'installations interactives. #5 'Dolmen', un système de canapé modulaire imaginé pour Pierre Frey (2021) mais aussi une réponse aux besoins personnels de la créatrice.

Le cœur de votre métier, auriez-vous déclaré, est de créer des décors. Qu'entendez-vous par là ?

Je citais Gió Ponti qui disait qu'une architecture d'intérieur était une succession de décors de cinéma, de spectacle. Dans un restaurant, l'effet du décor est très fort sur le visiteur et c'est souvent ce qu'il retiendra. Mais on ne peut pas se permettre de commencer à faire du décor sans avoir auparavant réglé l'usage. Je suis en ce moment sur un projet de restaurant. Il y a une foule de questions pratiques à solutionner avant de passer aux grands gestes de décor.

Un objet peut-il aussi être un décor ?

Oui, du moins en partie, car la question de l'usage joue différemment. Mais effectivement, un objet peut vous basculer dans un univers... ou pas. Un objet dit des choses, il évoque des sensations, suscite des émotions. Quand le rideau d'un spectacle se lève, vous êtes plongé dans une atmosphère. Certains objets ont cette même capacité à vous raconter une histoire.

Votre miroir 'Francis' en est un bel exemple. Quelle était l'idée derrière ?

Un designer est souvent dépassé par ses propres objets. Ils naissent de plusieurs choses qu'on additionne. Or le tout est supérieur à la somme des parties. Pour 'Francis' (voir ci-contre, NDLR), je voyais des couleurs, des taches induisant un effet de vieillissement, de mouvement. Mais je n'avais pas mesuré à quel point ces couleurs feraient plonger dans un autre monde, un peu comme ce miroir dans Harry Potter. C'est la force des miroirs : être des trous dans l'espace qui vous aspirent et transforment le décor. Alors si vous ajoutez du mystère...

Le mystère crée un ailleurs, un hors-cadre.

C'est le principe de l'évocation et c'est pour cela que je préfère la suggestion à la figuration. Si un objet ressemble trop à un animal, je vais lui ajouter de l'abstraction. Je préfère donner de petits indices, ne pas donner des pistes trop évidentes. Cela permet d'y voir des choses différentes selon le point de vue et cela permet aux objets de se comporter différemment selon le contexte.

Avez-vous un mode de création privilégié ?

C'est très variable. Certaines choses naissent sur papier, d'autres en maquette ou à l'échelle. Puis elles se transforment. Il y a aussi pas mal de bricolage. Quand je travaille sur un espace, j'essaie de sentir ce que le visiteur va ressentir à chaque endroit. Ensuite, je veille à sculpter cet espace en ajoutant des choses ci et là afin que l'on se sente bien partout. C'est bêtement ce qu'on appelle de l'empathie. Au fond, je pense c'est ça un designer : quelqu'un capable de se mettre à la place des autres. Tout découle de là : l'ergonomie, l'usage, etc.

Vous parlez d'une oscillation entre rigueur et fantaisie.

C'est l'idée de répondre à l'usage en ne laissant rien au hasard et de veiller également à proposer autre chose. Avoir garanti une base solide permet pas mal de liberté ensuite. C'est pareil avec l'expérience et l'émerveillement : l'expérience permet d'être meilleur mais il faut continuer à s'émerveiller. Il y a un équilibre à trouver, un équilibre dans le déséquilibre.

L'imaginaire est une constante de votre travail. Pourquoi avoir choisi le design plutôt que les arts ?

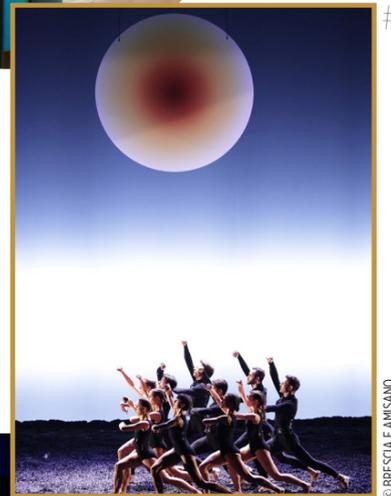
J'ai longtemps hésité entre être artiste ou designer. J'ai opté pour le design parce que c'était un métier technique. J'ai toujours aimé construire des choses, mais aussi les mathématiques, la logique. Créer un objet, c'est résoudre une équation à plusieurs inconnues. Cela me procure une forme de plaisir mathématique assez joueur.

Vous signez de nombreuses expositions, dont vous aimez rédiger les textes. Comment percevez-vous la dimension culturelle du design ?

Le design, la façon dont on fait des objets, nous montre la façon dont on vit. Le design peut aussi proposer de nouveaux usages, transformer nos vies. C'est ce dont parlent chaque musée de civilisation et chaque collection de design. Cela va bien au-delà de l'aspect décoratif. Les expos de design sont souvent hélas très ennuyeuses. Les objets sont posés là et les textes se concentrent sur des détails techniques, sans poser la question de ce que tel ou tel objet a finalement apporté. Pour l'expo 'Formes savantes' au Musée Fabre de Montpellier, nous avons fait dialoguer mes objets avec des objets du XVIII^e siècle, en se demandant ce que ces objets avaient à se dire. Notre conclusion était que des objets d'époques différentes échangeaient des choses différentes.



#2



#3



#4

© VINCENT LEROUX



#5



#1



#2

#1 Autre vue de la rétrospective à la Villa Noailles, avec e.a. diverses les lampes 'Cape' (2014, Moustache) et Angelin (2017), et les canapés 'Scape' pour Wow Design (2020). **#2** 'Vertigo' en 2010 pour Petite Friture est devenu un classique et un authentique succès populaire. **#3** Constance Guisset fait aussi des livres : parfois pour enfants, parfois pour tout le monde tel ce *Corps flottants*, un recueil de dessins abstraits et sans parole. Ouvert à tous les imaginaires. **#4** En 2017, une collaboration avec Monoprix donne lieu à une série d'objets variés (vaisselle, tapis...). **#5** 'Drapée' (2014), une chaise filaire décalée pour Petite Friture. **#6** 'Angelin' (2017) décline une lampe enrobée de bandes de papier élaborée à l'origine pour une scénographie pour Angelin Preljocaj. **#7** 'Olivia' pour Zanotta, deux croissants de lune pour un fauteuil doux et rétro. **#8** La collection 'Ankara' (Petite Friture, 2014) découle du mobilier et du décor créés pour l'Institut français d'Ankara. **#9** 'Sol', un fauteuil à bascule en aluminium tout en mouvement pour Molteni & C (2012). **#10** 'Apollo' (2017) une édition très personnelle du Studio Constance Guisset tournée vers les cosmos.



Pensez-vous à cette influence des objets lorsque vous créez ?

Bien sûr, car je ressens moi-même des choses quand je les dessine : je peux être amusée, avoir envie de les toucher, être embarquée ailleurs, me sentir protégée... Je cherche toujours un détail qui me fascine, une interaction. Créer dix canapés par an ne m'intéresse pas. Celui que j'ai conçu pour Pierre Frey, 'Dolmen', c'est celui que je ne parvenais pas à trouver pour chez moi : un truc extrêmement modulaire, qui donne envie de se jeter dedans. J'ai fait la liste de mes attentes et je les ai mises en forme.

Vous avez conçu votre lampe 'Vertigo' comme une architecture accueillante.

A la base, cet objet était le toit d'une cabane. Qu'est-ce qu'une cabane ? Un objet qui vous protège, vous. Nous en avons une au bureau et je constate que l'enveloppement qu'elle crée est réel. Elle a une forme de légèreté, à la fois en retrait et très présente. Cet objet est ancien, j'oublie que je l'ai fait mais il continue à m'étonner.

En quoi vos livres destinés aux enfants ou ceux faits de dessins abstraits peuvent-ils éclairer votre design ?

Je ne sais pas. Ce sont des petits bouts qui apportent chacun quelque chose et qui, ensemble, forment un univers. Cela dit, je ne suis plus la même personne qu'il y a dix ans. Je ne dessine pas la même chose et, tant dans ma vie que dans mon travail, ne m'intéresse pas aux mêmes choses. Bien sûr, certains éléments traversent et subsistent. J'ai des tics, une façon de dessiner, d'adoucir les choses...

Que vous évoque la question de la place des femmes dans le design ?

C'est clairement un sujet, comme c'est un sujet dans la société en général. On ne peut l'aborder d'une seule façon. Plus de 50% des diplômés en école de design sont attribués à des femmes mais la proportion des designers qui ont leur propre agence est très faible, à l'instar de la proportion de femmes chefs d'entreprise. Il y a un moment où ça chute dans la société, et cela pour plein de raisons : la répartition des tâches, la valeur attribuée au mérite, qui est vu comme un trait masculin, etc. L'expo 'Elles font l'abstraction', l'an dernier au Centre Pompidou, montrait qu'il y a toujours eu des femmes artistes, bien que pas toujours reconnues. Il était frappant de voir qu'elles avaient toutes un mari artiste ou mécène, ou alors étaient lesbiennes, n'avaient pas d'enfants. Cela pose la question de la capacité de la femme en couple à trouver son chemin, son espace ou sa "chambre à soi" comme l'écrivait Virginia Woolf. Être designer est exigeant : cela demande une concentration, une pensée de chaque instant. Il faut sortir le soir pour rencontrer des gens... Cela réduit le temps disponible pour autrui, pour les enfants. Ensuite, le côté technique de la discipline draine une série d'*a priori*. Je pense ne pas avoir fait une visite d'entreprise où je n'ai pas été confrontée à des doutes sur ma capacité "en tant que femme" à maîtriser ce côté technique. C'est logique dans un monde où l'on attend des petits garçons qu'ils sachent démonter leur voiture... et des petites filles qu'elles trouvent leurs poupées jolies. Puis il y a toutes ces fois où l'on vous choisit ou bien où l'on ne vous choisit pas parce que vous êtes une femme. Cela s'entend de moins en moins, mais parler de "design féminin" parce qu'il y a des courbes, un peu de rose ou de la délicatesse est ridicule. Dirait-on la même chose si j'étais un homme ? Par moments, être femme c'est sympa mais on a juste envie d'être designer ! Au fond, je me rends compte que pour faire passer des choses délicates, il faut souvent y aller au bazooka. C'est la seule façon de faire passer la délicatesse. Quand je vois ma fille, qui est délicate, j'espère qu'elle n'aura pas besoin de faire sans cesse le bulldozer et que le monde sera plus ouvert qu'aujourd'hui.

Design, architecture d'intérieur, scénographies, expos, livres...

Comment gérez-vous votre temps entre tout ça ?

J'aime rencontrer des gens et découvrir des univers, visiter des usines, parler d'un spectacle avec un créateur, créer des lieux de vie... De nouvelles personnes, ce sont de nouvelles énergies, l'occasion de voir comment le monde est fait. Cela me motive. Mais je n'aime pas répéter les choses ou participer à un projet où je sais que je ne vais rien apporter. Accélérer le rythme et multiplier les projets ne m'intéresse pas. Cela m'empêcherait de ressentir les choses. J'aime la façon dont le bureau fonctionne, j'aime son rythme. Ce studio, je le vois comme une création en soi. Nous travaillons beaucoup mais cela reste sympa, il y a une complicité dans l'équipe, de la joie. Travailler est important, mais il faut aussi se faire plaisir.



#3



#6



#7



#4



#5



#8



#9



#10

