

ANNE PERIER
La montagne comme atelier

Écrit par Sarah Salem, 2017, (*non publié*)

Arrivant au terme de sa formation en design d'objets, Anne Perier décide de prendre le contrepied de ce que l'on attend d'un designer, et de se détacher de toutes les contraintes propres au métier : conception d'une marchandise destinée à être achetée et vendue, fabrication d'objets en série, réflexion sur le marketing... Plutôt que de souscrire à ces impératifs, elle choisit de prendre du recul, de se retirer un instant de la ville, afin de renouer avec un travail « sur le vif ». C'est dans les Alpes de Haute-Provence, près de Digne-les-Bains, entre la rivière et la montagne, qu'elle choisit d'établir un atelier en pleine nature. Munie de cinq outils (scie, couteau, ciseau à bois, fils et boîte d'allumettes), elle se donne pour protocole d'entrer en immersion dans le lieu où elle se trouve, de consacrer plusieurs semaines à expérimenter au gré des matériaux qui l'entourent, et de fabriquer, intuitivement et simplement, une série d'objets. Le but n'est pas la survie, mais la création, avec peu de moyens. Avec cet atelier, Anne crée les conditions d'une expérience, où il s'agira de se plonger dans un contact patient, prolongé, avec les éléments qui l'entourent. C'est un lieu suspendu, dans l'espace et dans le temps, où la designer peut renouer avec la nature, mais aussi avec le plaisir spontané de concevoir des objets.

Anne commence par construire un camp de base, une simple cabane de branches, puis ramasse des éléments qui l'intéressent, pour leur utilité ou par leur forme. Jour après jour, une progression se tisse; c'est d'abord l'exploration de l'endroit, de ses reliefs, de ce dont le paysage se compose. De la matière dont on dispose, mais aussi de ce qui traverse, ce qui stimule les perceptions : la manière dont le soleil gagne progressivement la vallée chaque matin et dont il se retire le soir, la fraîcheur du vent dans les arbres, les nuances de gris et de vert dans la végétation alentour... Sans plan préétabli, le corps se dirige vers ce dont il a besoin, s'organiser, s'abriter, se reposer.

Petit à petit naissent des objets, au fil d'un temps qui s'allonge et permet une certaine qualité d'expérience: « Ce sont de longues journées et il y a des moments plus laborieux que d'autres, raconte Anne, parfois tu ne sais plus à quoi tu as passé ta journée, tu as fait un travail rébarbatif, répété le même geste pendant longtemps et tu ne te rends même plus compte de ce que tu as

fait. Et puis la nuit commence à tomber, l'atmosphère change... tu es plongée dans le paysage en permanence, et il change d'aspect constamment... ». Le fait d'être immergée dans la nature crée un état suspendu, une sorte de transe, une observation qui prend son temps, qui se promène, où l'attention se laisse porter au gré de ce qu'elle trouve : une branche d'une forme particulière, du fil de fer abandonné dans la rivière, une pierre fendue par le gel... Anne explore les lieux, sans au préalable savoir exactement ce qu'elle cherche, et laisse le hasard, l'attention et l'expérimentation influencer le processus de création.

Le résultat, Atelier à 721m, est un ensemble d'objets, présentés côte à côte sur un tapis d'aiguilles de pin, comme tirés de la nature où ils ont été formés pour rejoindre l'espace d'exposition : une petite table, des ustensiles en bois et en terre cuite, un panier, quelques poteries, un métier à tisser... Projetée au mur, la vidéo qui les accompagne retrace l'histoire de leur fabrication, et montre les techniques utilisées, les tentatives effectuées, les trouvailles et les gestes qui ont mené à la réalisation des pièces. Le spectateur voit chaque objet en train de se créer, il explore à son tour et peut entrer dans la logique de la fabrication. En observant Anne travailler, on s'interroge sur ce qu'elle fait: que prépare-t-elle au moment où elle scie, où elle tisse, où elle assemble ? Le spectateur ignore l'intention de départ, et doit suivre la narration suggérée par les gestes, qui se succèdent pour construire progressivement, patiemment, l'objet désiré.

Cette expérience amène donc à se questionner sur la genèse des objets, et peut se voir comme une démarche de proto-design, en ce qu'elle est un retour aux racines de la pratique, mais aussi à celles des processus d'invention et de fabrication.

Penser avec les mains

À se rendre trop rapide et sophistiqué, à rechercher l'efficacité autant que la rentabilité, la pratique du designer perd un certain contact avec la part d'astuce et de surprise nécessaire à l'inventeur pour concevoir de nouveaux objets. Plutôt que de se baser sur un protocole uniforme, pourquoi ne pas examiner ce qu'il se passe lorsqu'on accepte de ne pas savoir exactement où l'on va ? Si la rationalité et l'anticipation se mettent un instant en retrait, c'est l'imagination et l'expérimentation qui peuvent prendre le relais. Il est alors possible de réapprendre à fabriquer, à inventer, à essayer ; le hasard et l'incertitude ne pourraient-ils pas être des terrains fertiles pour de nouvelles découvertes? La démarche d'Anne Perier raccompagne vers l'exploration empirique du monde. Elle invite à

s'accorder le temps et l'espace de laisser libre cours à ses tâtonnements, à se laisser imprégner par le réel, à s'attacher à de petites choses, des gestes, des tentatives. Elle conduit à une pensée par la pratique, dans ce que cette dernière a de plus primitif.

On peut alors imaginer une pratique du design qui prendrait en compte et la singularité des matériaux rencontrés, et une sorte d'état méditatif propre au créateur. Le processus est inductif : ce sont les formes et les propriétés des objets rencontrés au gré de l'exploration qui vont induire l'idée, avant le concept et avant la maîtrise du résultat final.

En se donnant comme présupposé de revenir à un territoire vierge, comme une page blanche, en retrait du monde de ce qui est connu et maîtrisé, Anne Perier vise un certain minimalisme, tant en termes de moyens que de connaissances. Elle arrive sur son terrain de recherche plastique sans savoir-faire artisanal préalable en tissage, en vannerie ou bien en poterie. On peut donc imaginer les tests qui ont eu lieu hors champ, et la part d'improvisation nécessaire pour arriver à la conception de chaque objet : « Je peux avoir une idée, avoir fait un dessin préparatoire, sauf que dans la nature je ne trouve jamais exactement l'objet, la forme dont j'aurais besoin. Ce que l'on trouve pousse à adapter l'idée de base, à rebondir par rapport à ce que l'on pensait au départ ». Cette façon de faire, empirique et intuitive, permet de s'écarter du territoire déjà balisé de tous les objets connus: même si les objets créés dans le projet imitent des choses qui existent déjà, Anne se situe néanmoins dans un processus d'invention ou de réinvention de certaines techniques. Présente en tant que designer qui redécouvre sa pratique autant que comme corps sensible qui revient à la nature, elle suit une piste qui s'appuie sur les résultats inattendus de l'expérience et laisse le champ libre à la surprise.

« Je gagnai les bois parce que je voulais vivre suivant mûre réflexion, n'affronter que les actes essentiels de la vie, et voir si je ne pourrais apprendre ce qu'elle avait à enseigner » : à la manière d'un Thoreau auprès de l'étang de Walden, Anne évolue en suivant deux principes : simplicité et lenteur. « Ça me rend heureuse de voir tout ce qu'il est déjà possible de faire dans un territoire si restreint, avec si peu de chose, à échelle humaine ». Porter son attention à un nombre réduit d'objets permet d'être plus concentré, et travailler avec lenteur amène à atteindre une conscience plus vaste des possibilités de la matière.

F(abr)ic(a)tion

La séquence filmée n'a pas pour unique vocation de créer un espace de contemplation : elle permet d'accompagner la déambulation de l'artiste, et établit ainsi un récit. Le médium vidéo implique une mise en scène, une histoire qui se raconte. La vidéo ici présentée est à la fois un film documentaire qui permet de comprendre le processus de fabrication des objets, et une performance-vidéo dans laquelle Anne suggère une fiction où elle se replonge dans l'invention des techniques primitives. Elle découvre le feu, la poterie, l'argile de la rivière qui cuit dans les braises chaudes toute une nuit, et les formes modelées qui au matin se trouvent solidifiées. C'est l'histoire d'une jeune fille qui reprend contact avec les possibilités de la nature, comme autant de miracles.

On pense d'emblée au design-fiction, qui s'appuie sur un scénario spéculatif pour penser des objets qui dialoguent avec la situation imaginée; on présente une forme, une histoire, afin d'avoir un impact sur la pensée du public. Le design peut alors servir une réflexion prospective sur ce que pourrait être l'avenir et sur les manières dont nous pourrions y vivre. La différence ici, c'est que la fiction prend place dans le monde que nous connaissons déjà ; pas besoin de projeter un quelconque scénario de science-fiction, nous sommes déjà pris dans cette nature et dans ce monde qui appelle à des pratiques plus épurées et plus simples. La nature tient d'ailleurs, dans la vidéo, une présence de personnage qui s'exprimerait à l'écran par les reliefs de la montagne, le son de la rivière qui coule ou du vent dans les arbres, ou un oiseau de passage, et avec lequel le personnage principal entrerait en dialogue. Ces images peuvent être vues, plus simplement, comme l'espace d'une rêverie, ou d'une utopie, où l'imagination se projette : « Et si je vivais dans les bois, avec seulement quelques outils, que pourrais-je fabriquer ? ».

Les objets, quant à eux, émeuvent par leur simplicité : tout est visible en eux, tout est reconnaissable, rien n'est masqué par une quelconque opacité de la technique. L'artiste fait le choix de les présenter simplement, à portée du spectateur, comme les fruits d'un travail que l'on comprend en regardant le film. Ces créations sont des versions brutes d'objets familiers, dépouillées de volonté de séduire par une forme dessinée, anticipée, aussi bien que de toute confusion sur la provenance des matériaux, et cela les rend clairs, transparents, au sujet des intentions qui mènent à leur fabrication. Ils racontent un amour pour l'autosuffisance, une recherche de simplicité.

La fiction est donc un point de départ pour la réflexion, une manière d'étendre le champ des possibles. Le spectateur peut entrer en empathie avec l'ingéniosité du personnage, s'appropriier ces gestes familiers à l'enfant en chacun, celui qui jouait et faisait des expériences avec le monde qui l'entourait. Il peut alors considérer une possibilité nouvelle : celle de revenir à une sobriété tranquille, de redécouvrir le pouvoir de créer.

D'où viennent les objets ?

Ici, l'action poétique – dans le sens de la poiesis, création matérielle et création de sens – amène vers un questionnement critique plus large: d'une part autour de la provenance des matériaux, de l'ingénierie et de la logistique, de l'aspect matériel du processus de production (comment les objets sont-ils créés ?) et d'autre part une préoccupation du futur, de l'écologie, une sensibilité au contact de la nature et une attention à ce que cette dernière peut nous apprendre, une réflexion sur de nouveaux modes de vie (pourquoi fabrique-t-on des objets, pour quoi faire, et comment pourrait-on faire autrement?).

C'est tout le paradoxe du design : au lieu de questionner les besoins et de prendre en compte les enjeux écologiques, on se limite à questionner le matériau, le comment, là où il faudrait parfois tout simplement arrêter de produire. « C'est compliqué de parler de «designers écolos» : combien d'objets sont fabriqués par jour ? Combien d'objets les designers font-ils abonder sur la planète, se surajoutant à la masse déjà énorme des marchandises existantes ? ».

Il suffit de regarder autour de soi pour voir que l'on est entouré par des produits manufacturés, dont on ignore bien souvent la composition, les procédés qui entrent en jeu dans leur fabrication, et les moyens par lesquels ces denrées que nous consommons nous parviennent. Nous utilisons quotidiennement des objets en admettant l'invisibilité, caractéristique de l'ère industrielle, des processus de leur production, si bien que nous ne les questionnons plus. Nous vivons dans un monde où tout est déjà transformé, préparé, prêt pour que tout un chacun puisse en jouir sans effort, si bien que l'on perd parfois jusqu'à la conscience de la possibilité de faire soi-même.

Anne Perier mène ses recherches plastiques en toute conscience de la globalité et de l'aspect systémique des questions écologiques urgentes qui se posent aujourd'hui. Elle estime que l'on dispose de moyens technologiques suffisants pour y répondre, et qu'il s'agit à présent de reprendre confiance en nos capacités de trouver des

ressources pour inventer des solutions nouvelles aux problèmes qui se posent. Un questionnement de fond donc, radical au sens de la racine, qui va dans le sens d'un étirement du temps et de l'espace pour mieux agir et mieux penser ; et si se mettre en retrait et refuser de faire par conformisme, voire « ne rien faire », pouvait aussi produire des choses ? « Sans avoir envie d'en devenir une moi-même, la figure de l'ermite me fascine beaucoup. Se retirer du monde, c'est une forme de révolte qui ne repose sur aucune communication. Ce n'est pas une révolution puisque personne ne sait que les ermites ont cette forme de combat en eux – mais ils font les choses exactement comme ils ont envie de les faire, et c'est la plus pure des formes de rébellion.»

Le projet d'établir un atelier isolé du monde répond, d'une certaine manière, à cet appel de solitude ; sans chercher à convaincre, Anne travaille à son ouvrage. Tout en étant consciente de la portée sociale de l'art et du design, elle garde une bonne distance avec tout discours frontalement politique et s'engage plutôt dans une action qui dessine une certaine éthique, tournée vers la simplicité et l'indépendance.

Son dispositif raconte la vision d'une beauté, d'une poésie dans le geste même de fabriquer ; le désir de retourner à l'expérience brute, l'envie de faire et de montrer comment on fait. Un regard et une sensibilité retrouvés, qui, puisqu'ils sont accessibles à tous, portent une forme de résistance.

Sarah Salem