

D

é

C

O

r

Gaetano Pesce

La tactilité dans le décor contemporain

Qui est à l'origine des formes qui nous entourent aujourd'hui et pour qui sont-elles fabriquées ? Quelles méthodes de production engendrent un univers homogène et lisse, sans une aspérité pour s'accrocher ? Pourquoi l'invitation au *contact* est-elle progressivement en train de disparaître ? Qu'est-ce qui provoque le sentiment d'un espace aseptisé, proportionné, calibré, digne d'un décor de Disneyland ou d'un futur dystopique dans lequel chaque intérieur d'habitation serait similaire, fonctionnel, exclusivement utilitaire ? Un décor de notre création, auquel nous ne semblons plus appartenir aujourd'hui.

Artiste, designer, architecte, industriel et philosophe italien, Gaetano Pesce porte un regard sur les méthodes de production qui résonne particulièrement aujourd'hui. La dimension militante et sociale de son œuvre, son goût pour

l'innovation, sa volonté de s'adresser à chaque individu, sont les facteurs qui donnent naissance à une œuvre protéiforme qui n'a eu de cesse de s'interroger sur la place de l'humain et de son corps dans un contexte de production de masse. Les formes qu'il crée ne négligent aucune échelle, du bijou au bâtiment, et sollicitent l'ensemble de notre perception. Imprégné d'une approche multi-sensorielle de l'architecture, c'est la promesse d'un espace résonnant, aux couleurs vives, où les surfaces se caressent. Le corps s'exprime, il a même une odeur. En 1975, le musée des Arts décoratifs de Paris est contraint de mettre un terme à l'exposition « Gaetano Pesce, le futur est peut-être passé » pour raison sanitaire. La cause ? L'odeur de chair en putréfaction provenant de son œuvre *Hommage à Mies van der Rohe*, boîte en Plexiglas contenant plusieurs kilos de viande, a gagné l'ensemble des salles du musée.

MATÉRIAUX, ANALOGIE DES CORPS



« Si l'aspect d'un produit (l'état ultime de la forme d'un matériau) devait dépendre de la technique avec laquelle il a été produit, alors à tout changement du mode de production devrait correspondre un changement esthétique. » Comme le note le philosophe Pierre-Damien Huyghe dans *Art et Industrie*, l'objet produit industriellement devrait logiquement être la carotte sédimentaire ainsi que le miroir de la société dont il est contemporain. La fracture qui existe entre les objets produits et une réalité sociale n'est en soi que la première strate du phénomène ; la production s'est distancée du contexte humain, mais aussi *matériel*. Pourquoi ? La pratique du travestissement des matériaux a pris de l'ampleur. Un aspect est désormais reproductible, un matériau peut être maquillé pour en représenter un autre, une production en série peut simuler l'intervention artisanale de la main, le nouveau passer pour de l'ancien. L'apparence n'est plus indicatrice de la manière dont l'objet a été produit, de la nature du matériau employé.

Pour cause partielle, l'élargissement considérable des choix de matériaux dont l'industrie dispose, ainsi que les possibilités techniques correspondantes. Le monde des matériaux s'est enrichi tout au long de l'histoire de l'humanité, mais une transition majeure a eu lieu dans la manière de se procurer la matière et de l'adapter à ses besoins : le matériau de rencontre, qui existe à l'état naturel, a été remplacé par le matériau sur mesure. L'ingénieur dispose aujourd'hui de cinquante à quatre-vingt mille matériaux disponibles, et d'environ trois mille procédés. Parmi les catégories de matériaux, celle des polymères et élastomères est peut-être celle qui a le plus modifié notre contexte matériel contemporain.

Matière modifiée au niveau moléculaire, le plastique n'a pas fait l'objet d'un langage expressif spécifique, comme ceux propres à des matériaux antérieurs tels que le bois ou le fer. Il s'agit du « matériau à tout faire par excellence », et son lien étroit avec le simulacre de l'industrie

bon marché le destine à un usage mimétique pour une exaltation superficielle des sens. Ce sont des formes riches d'informations mais avec peu de consistance tangible véritable. Le terme *ersatz* est initié par la langue allemande après la guerre pour désigner la nouvelle industrie imitant de manière clinquante l'art de vivre bourgeois. Si la langue française parle de « camelote » pour rester dans un registre péjoratif, la traduction littérale serait *remplacement*. Je pense que c'est par ce biais qu'il faut observer l'usage progressif des plastiques par l'industrie moderne. C'est un substitut, un matériau dont la fonction est de donner une consistance partielle, pour signifier un matériau absent. Une expérience sensorielle partielle donc, tout comme le témoignage culturel et contextuel que porte l'objet.

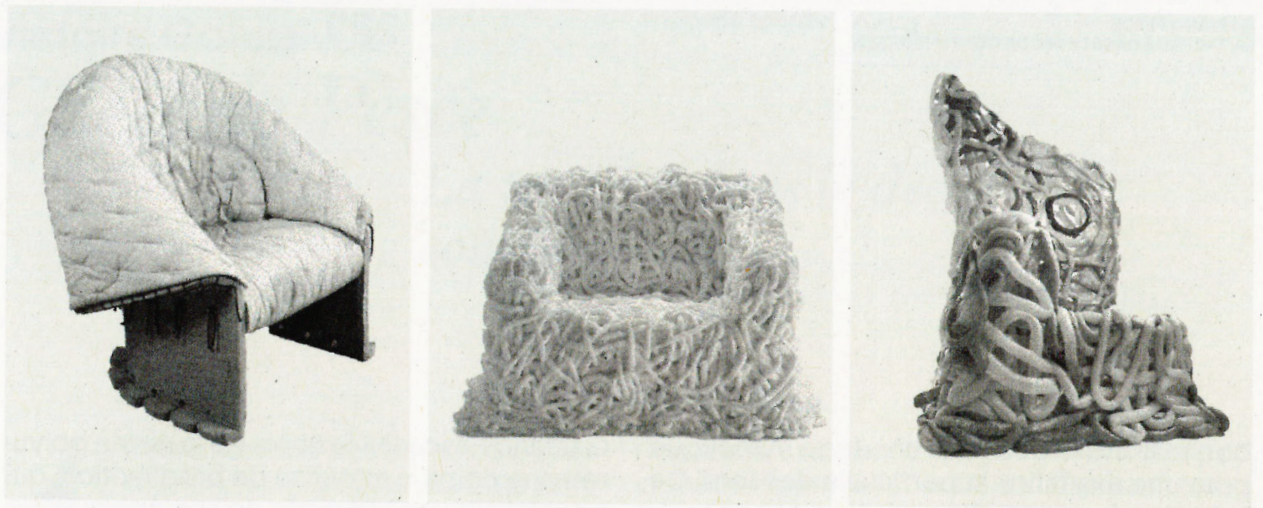
Dans une production diversifiée à échelle mondiale, l'usage d'un matériau n'est plus uniquement induit par la disponibilité environnante ou la maîtrise d'une technique locale. Dans la mesure où tout est accessible, intervient la question d'une adéquation entre le matériau, son époque et sa localisation. Quel sens y a-t-il à choisir un matériau plutôt qu'un autre autrement que pour des contraintes esthétiques ou budgétaires ?

La question de la cohérence de l'usage des matières premières est déjà pointée au lendemain de la deuxième révolution industrielle. C'est l'exemple de l'Allemagne de 1920, en voie de rebâtir son architecture : le pays manque d'abris. Le choix se présente alors entre deux matériaux : le fer et la pierre. Walter Gropius, architecte, urbaniste et directeur de l'école du Bauhaus, rédige alors un texte en faveur du matériau bois : *Der Holzbau*. L'argumentaire est complet : une quantité locale en abondance, un usage dans tous les éléments du bâtiment, et une correspondance directe avec une histoire de l'architecture européenne fondée au Moyen Âge. Un lien au passé qui refuse cependant l'imitation. Il s'agit de bâtir une époque nouvelle, avec des formes nouvelles ; concevoir à travers ce matériau une sensibilité propre à l'époque qui le travaille. Le matériau approprié sera celui relatif à un contexte précis, et non à une logique globalisée.

Gaetano Pesce fait le choix de la résine polyuréthane comme matériau de prédilection, qui pour lui est une allégorie de son époque. Un matériau pauvre, très employé dans plusieurs secteurs industriels, et dont le potentiel formel semble à peine découvert au moment où sa pratique connaît son essor dans les années quatre-vingt. Il ne s'agit pas du rapport à la provenance préconisée par Gropius, mais les deux visions se rejoignent sur l'adéquation entre le matériau et une sensibilité formelle contemporaine. La résine pour Pesce est l'image symbolique d'une époque mondialisée, mouvante et fluide.

L'apport de son œuvre, c'est la dimension tactile impliquée par ce matériau. La hiérarchie qui existe entre les matières nobles et pauvres est abolie pour valoriser l'expérience unique qu'apporte chaque type de surface. Le choix d'utiliser des matériaux de synthèse, alors perçus comme relatifs à des objets de mauvaise facture destinés à une nouvelle clientèle en recherche de *cossu-à-petit-prix*, est aussi une manière de réaffirmer le devoir du designer de proposer une expérience sensorielle accessible à tous.

Les matériaux avec lesquels travaille Pesce sont pensés pour interagir avec le corps et présentent même des similitudes avec lui. Pour aborder le bijou, le designer pose la question suivante : « Pourquoi ne pas orner le corps avec des matières proches de lui ? ». Souplesse, élasticité, chaleur, c'est la dimension physique du matériau qui est mise à l'honneur, impliquant des accents anthropomorphiques. L'analogie entre matière industrielle et matière vivante est notamment liée à une révolution dans le domaine de la sculpture au même moment, une nouvelle genèse à partir de l'*informe*. La sculpture ne donne plus forme par la contrainte, c'est la matière libérée qui engendre la forme selon ses qualités propres, inversant le processus. Fontana, Beuys, Hesse, Morris, nombreux sont les artistes à valoriser l'expression de matériaux industriels, « rebuts » de la société de consommation, résines, mousses, textiles, dont l'origine est liée à des logiques de rentabilité et de performance. L'anthropomorphisme n'est pas ici synonyme de figuration du corps humain, mais de la possibilité pour une unité de matériau homogène de se comporter en « être »



Gaetano Pesce. De gauche à droite : *Feltri*, feutre de laine et résine polyester 127,3 x 140 x 71,1 cm, 1986. *Senza Fine*, polyuréthane extrudé 105 x 85 cm, 2010. *Senza Fine Unica*, uréthane, 184 x 180 x 138 cm, 2010. D.R.

à part entière, avec ses règles, ses forces et les conséquences sur son aspect extérieur.

La relation entre matériau et corps que propose Pesce, dans une problématique de design, est une intention portée à la *texture*. La « peau » de l'objet n'est pas artificielle, il s'agit d'une surface formée par le matériau, « une surface intelligente et sensible [...]. Parfois ce n'est pas une peau, mais plutôt un pelage, une pilosité, voire une croûte naturelle. Ce qui compte c'est que la peau se forme à même le matériau, comme sur un corps vivant. ». La surface des objets est vouée à être touchée, et pour entrer en interaction avec le corps, l'information tactile doit témoigner de la formation de cette « peau ». Tout ajout supplémentaire, vernis, revêtement de surface, est une gêne pour l'expérience tactile, et la compréhension du matériau. L'aspect final ne doit pas constituer un ajout décoratif superfétatoire et artificiel. Le décor, que la surface incarne, doit au contraire être le reflet de l'intériorité de l'objet, de son homogénéité matérielle, et non un art du recouvrement.

La pratique des arts décoratifs est historiquement liée à celle des métiers d'art : le savoir-faire de la main, un partenariat entre celle-ci et le matériau. L'artisan apprend à ressentir le matériau auquel il donne forme pour pouvoir le contraindre, tout en respectant sa nature. C'est dans cette continuité que s'inscrit Gaetano Pesce, marquant une distance avec un autre décor, qui a pour origine le divertissement. C'est l'exemple du théâtre, où tout élément de scénographie doit être visible de loin : la surface en carton-pâte est un écran de représentation, le spectateur n'accède que par la vue. Le rôle du designer est donc de créer un cadre propice à l'expression du matériau, afin qu'il soit *perceptible*. L'espace du moule pour Gaetano Pesce est un carcan dans lequel le matériau peut s'exprimer, notamment avec des matériaux comme la mousse expansée, ou autre alliage à mémoire de forme.

La texture atteste du processus de fabrication, c'est la manifestation des qualités intrinsèques qui sont à l'intérieur de la forme, la trace d'une *morphogenèse*. Il faut accompagner ce processus, parfois l'orienter pour donner une cohérence entre la fonction de l'objet et l'expérience tactile correspondante. Les nombreuses versions de fauteuils réalisées par Pesce, avec une diversité de textures importante, montrent une recherche en ce sens. Agglutinées entre elles, les mottes irrégulières de caoutchouc forment la *Garden Chair* (1984). Ludique, proche de l'activité manuelle, le geste du modelage est présent. La légère brillance suggère un toucher proche de la cire. Entremêlés, presque foisonnants, retombant les uns sur les autres, les tubes, dont la forme est probablement due à l'usage d'une douille pour appliquer le polyuréthane de coulée, donnent corps au fauteuil *Senza fine* (2010). La technique du matelassage, davantage associée à la literie, générant des tensions visibles sur la surface du textile, donne le motif générique de la gamme *Feltri* (1987). La traduction italienne — feutre — affirme la volonté première d'une expression du matériau.

Ici le feutre constitue l'extérieur du fauteuil, l'intérieur est un matelas en polyester, l'addition de matériau est peu fréquente chez Pesce qui privilégie le *mono-matériel* à l'assemblage. Si le matelas est une invitation au sommeil, c'est un éventail de sensations que pense le designer à travers la texture de ces fauteuils, toujours synonymes de souplesse. Ce sont des structures rondes, charnues, dans lesquelles le corps va pouvoir déposer une empreinte, se lover. La résine polyuréthane, pour Gaetano Pesce, est une entité féminine. La maternité, la puissance procréatrice, sont des thèmes déterminants de son œuvre, à commencer par le contact charnel entre le corps et l'*autre* : « les matériaux que j'utilise, les résines, les mousses, sont chauds comme le corps, souples comme la peau. En les touchant, les enfants se souviennent du corps de leur mère. »

EXPÉRIENCE DE SOI, D'UN ENSEMBLE



Le design pour les enfants est fréquent dans la pratique de Gaetano Pesce, qui a imaginé des jeux de construction, réédité des modèles de ses objets adaptés aux plus petits, mais aussi construit un univers ludique qui s'adresse à la sensibilité de tous les âges. Ces problématiques viennent davantage nourrir sa réflexion sur une nouvelle compréhension de l'environnement à partir du corps en interaction avec les matières qui l'entourent. Le langage du corps n'est pas celui du langage verbal, et l'enfant qui apprend à désigner les éléments qui l'entourent doit aussi être éveillé par le toucher. Développer un panel de sensations liées aux matériaux qui nous entourent doit faire partie de l'apprentissage. En effet, si le toucher intervient, c'est qu'il y a un échange, entre la matière touchée et notre corps. Lorsque le psychanalyste Donald Winnicott mentionne « ce qui importe au petit enfant, c'est que son environnement lui réponde », désignant les expériences tactiles de celui-ci, il met en évidence l'importance du toucher dans le développement de l'individu. Comprendre ce processus, c'est prendre conscience des conséquences possibles sur notre corps d'une raréfaction de l'expérience du toucher au quotidien.

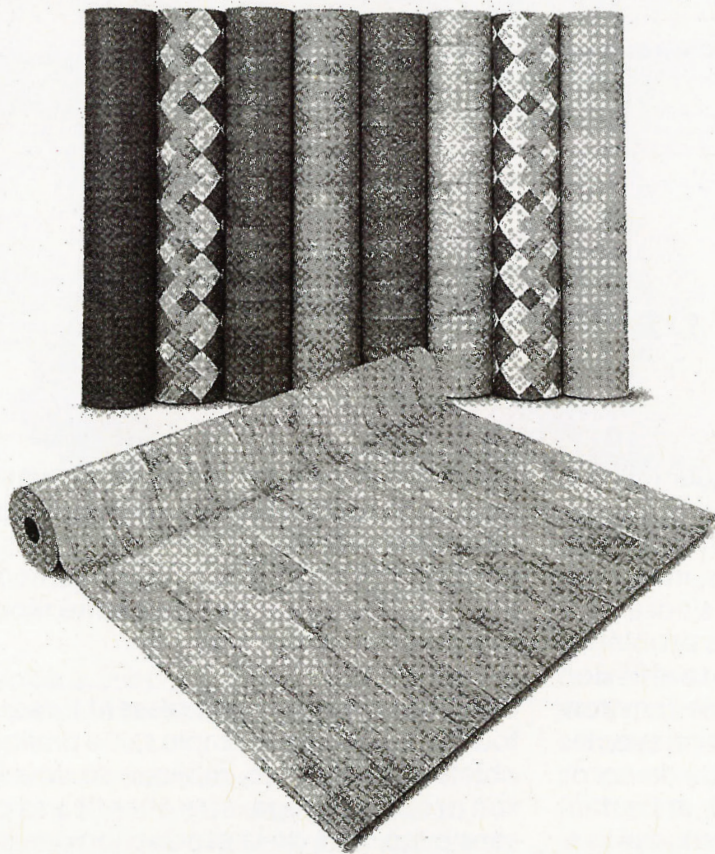
Visionnaire, le philosophe allemand Johann Gottfried Herder décrit les bases de notre rapport tactile au monde à la fin du XVIII^e siècle : « Entrez dans la salle de jeux de l'enfant et voyez comment le petit expérimentateur saisit, empoigne, prend, soupèse, palpe, mesure avec ses mains et ses pieds pour se fabriquer partout, fidèlement et sûrement, les concepts les plus sûrs, premiers et nécessaires, des corps des figures, des grandeurs de l'espace, de la distance, etc. [...] Ici, liant incessamment la vue et le toucher, examinant, élargissant, soulevant, renforçant l'un par l'autre, il forme son premier jugement. » (*La Plastique* [1778], trad. P. Pénisson, Cerf, 2010). En éprouvant ce qui l'entoure, le corps prend conscience de sa propre constitution, de ses qualités physiques en tant qu'il est aussi une matière à part entière. C'est la découverte des possibilités et limites de sa perception, et plus simplement de son attachement à un temps et un lieu donné. Autrement dit, la conscience d'être là. Une logique de construction psychomotrice élémentaire qui est aussi

celle du réel : ce que l'œil perçoit c'est une surface ; pour que la surface devienne corps, la main doit éprouver. L'uniformisation des sensations tactiles pourrait donc logiquement avoir une conséquence directe sur notre rapport au monde et à notre corps.

Considérer ce que l'on ressent lorsque l'on touche, au-delà de la simple saisie pratique des objets que l'on utilise, implique de développer son propre langage, être attentif à sa propre sensibilité. Lors de la production des chaises Pratt (1984) en résine uréthane, Gaetano Pesce suggérait aux futurs acheteurs d'essayer la chaise pour éprouver le matériau, sentir si la résine leur semblait trop rigide, trop souple. En fonction de cette expérience, la dose de catalyseur, un des bi-composants de la résine, était modifiée pour obtenir une sensation de la texture sur-mesure à la personne. Le manque de diversité des textures qui ornent nos objets quotidiens amoindrit notre capacité à développer un jugement, une relation au toucher qui soit personnelle, et donc une meilleure connaissance de soi. Nous devenons progressivement étrangers à notre propre corps.

Publié le 26 avril 2018, le rapport gouvernemental américain du CDC (Centers for Disease Control and Prevention) mentionne une augmentation nette de jeunes patients atteints de troubles du spectre autistique. Aux États-Unis 1,7 % des enfants, soit 1 enfant sur 59, présente cette pathologie, en croissance permanente. L'hypothèse d'une corrélation entre la raréfaction de l'expérience tactile et l'impact conséquent sur le neuro-développement des plus jeunes n'est pas certifiée, mais elle a déjà été établie. Pour cause, le toucher est le système de perception qui fait le lien entre ce qui est interne et externe au corps, qui nous insère dans un ensemble.

L'expérience tactile quotidienne, au-delà des nombreuses manipulations utilitaires, du rugueux et du lisse, permet la création du lien à soi, à l'autre, à une altérité, au monde. Pour Merleau-Ponty, le toucher est une expérience originelle permettant de renouer avec la chair, non pas un repli sur soi mais une ouverture poreuse entre l'espace interne et externe, une



Rouleau sol vinyle imitation parquet
chêne de la marque Tapistar
(capture d'écran du site Amazon.fr).

co-naissance, « je touche donc je suis ». L'environnement *hors-sol* propre à nos sociétés modernes rompt une expérience qui, par le biais du toucher, nous connecte à un ensemble qui dépasse l'espace individuel du corps. Dans la mesure où nous devenons étranger à notre corps, nous devenons aussi étranger à ce qui est extérieur à lui, l'espace intérieur et l'espace extérieur sont interdépendants. L'expérience tactile est une plateforme d'échanges entre l'individu et son environnement saisissable, mais aussi avec les différentes forces contenues à l'intérieur. Toucher nous permet d'aller au-delà de la surface des choses.

Si l'usage des matériaux mis à l'honneur par Pesce a souvent pour caractéristique la fluidité et la souplesse, ce n'est pas sans lien avec l'idée même de *plasticité*. À l'origine, ce mot est un substantif désignant le travail de la forme, notamment dans le champ de la sculpture. La particularité de ce terme, c'est qu'il englobe l'ensemble du processus. Tant la matière réceptrice de la forme, tels que le marbre et l'argile qui sont dits « plastiques », que l'action de donner forme, comme l'indique l'association des termes « arts plastiques » ou encore « chirurgie plastique ». L'usage s'est progressivement ouvert au cours du vingtième siècle, à l'esthétique, la philosophie, la psychanalyse, la neurologie, si bien qu'émerge la notion de *plasticité cérébrale*. Véritable travail de « sculpture biologique », l'interaction avec l'environnement engendre des mutations, notamment celui des sens, le cerveau est capable de se modifier lui-même. Une image forte des échanges qui s'opèrent entre la chair et les surfaces tangibles qui l'entourent. Le corps qui modèle est modelé

à son tour. Gaetano Pesce apporte du soin aux matériaux qu'il emploie, il les choisit en fonction de sa propre sensibilité, d'une émotion, mais ce processus implique une compréhension de leurs propriétés. Ce qu'il souhaite, c'est donner accès aux gestes et mécanismes qui ont pétri la forme, qu'il s'agisse des réactions chimiques à l'origine de l'aspect, ou des actions de la main qui ont orienté la forme. Le toucher devient une fenêtre sur la *genèse* du matériau ainsi que sur le corps auteur de sa fabrication.

Rappelons en outre que notre capacité à identifier et analyser la constitution des éléments qui nous entourent n'enrichit pas uniquement une expérience contemplative et sensorielle, c'est aussi un atout qui nous permet de mieux pouvoir reconnaître ce que nous consommons, par exemple juger de la qualité d'un produit. La valorisation de la texture par Pesce ne donne pas nécessairement lieu à une sensation dite « agréable ». La surface agit comme un abrasif auquel le corps se frictionne, et cela donne lieu à un *jugement*. Le rapport individuel au tactile permet de développer des sensations intimes : « la texture peut dérouter, déplaire, elle peut au contraire procurer un étrange réconfort, un explicable sentiment d'appartenance et de retrouvailles. » *L'interprétation* personnelle est au centre de cette interaction. C'est la notion de standard qu'il faut dépasser, l'homogénéité n'existe pas pour ce designer. L'uniformisation est dangereuse, et pour répondre à cela, il faut trouver des méthodes de production qui permettent d'intégrer la différence. Ainsi, Gaetano Pesce introduit la possibilité de combiner la production industrielle moderne à l'*aléatoire*. C'est ce qu'il nomme la *production diversifiée*.

NOUVEAU LANGAGE MATÉRIEL



« [...] fabriquer des objets uniques, c'est-à-dire des objets de série, qui en se réalisant ont la possibilité de se définir de façon individuelle ». C'est ce principe que Gaetano Pesce n'aura cessé de développer tout au long de sa carrière. Plusieurs enjeux interviennent : artistique, industriel, politique, social, mais la toile de fond de ce projet, c'est la possibilité de mutation d'une société de *production* à une société de *création*. Là encore, c'est un procédé à double sens : la standardisation des objets quotidiens empêche l'individu de créer des liens avec ces artefacts, de développer une *affection*, un sentiment d'appartenance. Il s'agit de réactiver les imaginaires, que la forme ne soit pas issue d'un procédé abstrait, mais bien d'un contexte donné, réalisée par l'action d'un corps qui ne répètera pas deux fois le même geste. Chaque pièce est un documentaire, il ne faut pas craindre de *mal faire*, accepter l'hétérogénéité.

Plusieurs procédés de série diversifiée ont été mis au point par Pesce, attentif à placer au sein de la chaîne de montage une action qui soit œuvre de l'ouvrier. L'une des plus connue de ces séries est la *Golgotha Chair* (1972), de la fibre de verre et dacron plongés dans un bain de résine polyester puis posés sur une forme jusqu'à l'achèvement de la polymérisation. Le drapé de la fibre prend différentes orientations, le geste de déposer est figé par la résine. Cette même résine, si elle est colorée, crée des motifs. Aucun motif du plateau de la table *Sansone* (1980) n'est le même, il s'agit d'une création unique de l'ouvrier au moment de faire couler le mélange.

La distinction entre l'artiste, le designer et l'ouvrier n'est plus stricte, chaque étape du travail est valorisée et s'en suit une *création commune*. Ce n'est plus le rythme des machines qui régit la production, mais bien l'expérience de la main. Gaetano Pesce souhaite adapter la production aux savoir-faire, afin que l'action manuelle en soit le pilier central. L'expérience du toucher, l'émotion individuelle, ne sont pas uniquement destinées à l'individu qui acquiert l'objet, mais aussi à celui qui le fabrique. À Philippe Garnier, il pose la question suivante : « Ces artistes qui refusent de travailler avec leurs mains, comment font-ils l'amour ? ». La référence ironique à la sexualité, souligne l'interaction de plusieurs

corps à travers la surface de l'artefact. Un ensemble charnel communicant par le biais du tactile. Si la personne qui possède l'objet distingue le geste du fabricant, la manière dont ces gestes ont modelé la forme, alors il accède partiellement à son expérience. Dans sa quête de rupture avec le standard et la hiérarchie entre les matériaux, Pesce envisage ce qu'il nomme la *troisième révolution industrielle*, comme une mutation *linguistique* des formes. La production diversifiée accessible à tous s'accompagnera d'une réflexion créative sur les manières d'intégrer ces nouveaux matériaux au *langage contemporain*.

L'imitation est d'abord une expérience sensorielle visuelle. Prenons l'exemple d'un parquet en vinyle imitation bois : il s'agit d'une surface plane, ou comportant un faible relief, sur laquelle est imprimé un motif en deux dimensions. La surface recréée ne comporte ni l'information tactile liée au bois, ni celle du vinyle, qui doit être discret pour ne pas mettre en avant le subterfuge. L'expérience vécue, tactile, olfactive, visuelle, n'ajoute en aucun cas une connaissance personnelle supplémentaire de l'une de ces matières, le processus même de création de ce produit s'appuie sur une vision collective de masse. Pour pouvoir concevoir une imitation de la matière bois, il a d'abord fallu s'interroger sur ce qui était pour le plus grand nombre la caractéristique principale permettant d'identifier une surface comme étant « bois ». Nous recensons actuellement soixante-mille espèces d'arbre partout dans le monde : cependant, si l'on saisit les termes « parquet imitation bois » sur un moteur de recherche, on constate que malgré cette diversité, un motif fait office de référence : bois clair, faiblement marqué par des lignes reprenant celles qui indiqueraient la présence de nœuds, fibres et cernes, créant une légère marbrure plus foncée que la teinte principale. Ce motif agirait comme l'image générique, collective, de l'aspect permettant d'identifier ce matériau.

Le terme *ersatz* est un parent du *kitsch* que décrit justement Florence Bancaud comme une accumulation d'effets voués à stimuler les « canaux sensoriels ». Bien que le kitsch associé au mauvais goût soit souvent d'usage pour parler



Gaetano Pesce. De gauche à droite : *Golgotha*, tissu en fibre de verre, dacron, résine, 100 x 46,5 x 26 cm, 1972. *Garden*, maquette en caoutchouc, 1984. *Pratt*, résine uréthane, 93 x 53 x 54 cm, 1984. D.R.

de simulacre, il ne s'agit que d'une esthétique, mais nous pouvons néanmoins observer que le magma ornemental qui le caractérise est davantage voué à exciter l'œil et non la *chair*. Dans la mesure où nous pouvons tout imiter et que l'image de notre choix, la couleur, le reflet, la texture, peuvent être apposés sur n'importe quel support, le langage synthétique de l'imitation progresse, et l'imitation finit par s'imiter elle-même. C'est la rupture entre l'élément original et la copie, entre une esthétique issue d'un processus de fabrication réel, et celle produite par le décor. Aujourd'hui par exemple, le béton appliqué au sol peut-être imprimé d'un motif, comme les interstices en quadrillage, propres à un sol réalisé en pavé. Ce qui fut à l'origine d'une typologie de formes propres au sol pavé, c'est la nécessité technique de disposer de l'enduit entre chaque pierre ; dans la mesure où la pierre n'est plus présente, ce motif n'a plus de raison d'être.

De tout temps, l'innovation de l'outil et de la technique entraîne une mutation des objets produits. Ainsi, les outils et armes de l'âge de bronze commencent d'abord par imiter leurs homologues de pierre avant de logiquement diminuer et égaliser l'épaisseur de matière et alléger les pièces. Le fer modifie le visage de l'architecture, permettant de substituer les piliers et d'affiner les structures, de même que le béton remodèle le visage des villes, parfois encore marquées du sceau de sa fabrication. L'exemple des façades bétonnées de Tadao Ando en atteste : l'architecte utilise le béton banché caractérisé par les trous de banches, panneaux de moulage, qui restent apparents sur la façade. Mais si le béton et le verre ont pris

de l'avance sur l'époque moderne et se sont imposés, c'est aussi par la diversité de vocabulaire qui s'est développée au fil du temps.

Les matériaux nouveaux, résine, mousse et plastique, n'ont pas bonne réputation lors de leur introduction sur le marché, mais à cela s'ajoute un contrôle sur leur développement, leur production et leur application. L'innovation des matériaux et leur usage sont aux mains de la grande industrie : en ce sens, l'ingénierie est partiellement prisonnière de la production. On développe un matériau en vue d'un produit fini, et la recette est jalousement gardée. Il s'agit là d'une réalité que Pesce tend à contester avec sa méthode de travail. Du fait qu'il se trouve au croisement de plusieurs disciplines, art, design, architecture, l'accès aux nouveaux matériaux mis au point par l'industrie lui est facilité. Régulièrement, le studio reçoit des échantillons de quelques kilos. La règle est simple, ne pas tenir compte des instructions, essayer, manipuler, mettre la main, permettre au matériau de révéler des propriétés insoupçonnées. Pesce compare ses procédés de création à de la cuisine, la forme atteste d'un passage, d'un flux. Les designers et les artistes doivent maintenir une recherche interne sur les matériaux, c'est la clé du renouvellement linguistique.

Restituer un pouvoir d'expression aux matériaux contemporains, c'est un credo qui peut s'adapter à toute époque. En 1999, le pavillon d'Avignon refuse un projet de Gaetano Pesce qui souhaite réaliser une façade en silicone. Coûteux et surtout peu écologique, le projet est avorté, soulignant le détachement progressif des matériaux d'hier pour les nou-

velles réalités d'aujourd'hui. Néanmoins, bien que les matériaux de prédilection de l'artiste s'éloignent peu à peu du contexte écologique actuel, l'omniprésence des matières synthétiques aujourd'hui, et notamment le plastique, montrent qu'il n'est pas hors contexte d'observer la manière dont ces *chimères* ont modifié les formes de notre environnement.

Le plastique n'a toujours pas fait peau neuve de sa fonction utilitaire, notamment par sa prédisposition au moulage. Le formage du plastique à chaud, c'est l'avènement du *décor aseptisé*. Les objets ne renferment aucune expérience, au sens physique d'abord : il suffit de quarante-cinq secondes pour mouler une forme ; au sens culturel ensuite : l'objet ne contient pas une histoire propre, mais un système global. Ce sont des objets *visuels*.

Ainsi l'expérience sensorielle d'un *grip*, d'une pelouse artificielle ou d'un revêtement mural, n'est en aucun cas liée aux propriétés intrinsèques du matériau, mais à sa grande capacité à se soumettre à tout rendu de surface. Les qualités physiques du matériau doivent orienter son utilisation. Lorsque Gaetano Pesce implante des maisons individuelles en polyuréthane au milieu des Pouilles (*Polyurethane Houses* 1970), il s'éloigne de la tradition architecturale locale. Pourtant, l'architecture des Pouilles a quelque chose d'organique, aléatoire, que le polyuréthane, et surtout la manière dont il est appliqué par projection sur la paroi, rend très bien. Il faut recréer des liaisons sensibles entre les éléments, rompre l'uniformisation des lieux, sauvegarder la différence en réinventant régulièrement les spécificités locales.

NOUVEAU LANGAGE SYMBOLIQUE



La création d'un nouveau langage annoncé par Gaetano Pesce ne se situe pas uniquement sur le plan matériel. Son œuvre, notamment architecturale et artistique, n'a de cesse de convoquer des signes et des symboles culturels, sociaux et politiques.

La ville doit être un espace d'expression pour des *identités diversifiées*. L'architecture doit être à l'image de la ville, qui ne peut perpétuer la rupture entre l'ancien et le moderne, il faut un hybride qui atteste de sa condition actuelle. Marqué par Venise où il fait ses études, Pesce pointe les stratégies de muséification qui ont lieu sur certains territoires : les villes deviennent immuables, en constante restauration, ce qui efface les témoignages de son histoire en cours et future. La ville doit accepter de vieillir, tant par l'appartenance au passé de ses architectures anciennes que par la mutation visuelle de ses matériaux. L'architecture doit convoquer des *signaux sensoriels* forts, tant par les matériaux que par la forme. L'architecture moderniste s'est tournée vers le choix de l'abstraction ordonnée, notamment suite aux travaux du Bau-

haus. La géométrie élémentaire, ainsi que les outils qu'elle emploie, sont le visage universel qui s'est progressivement implanté à l'échelle internationale. Cette cristallisation, suscitée par l'entretien de la mémoire et du patrimoine, ainsi que la pétrification du passé, érige très souvent l'architecture en symbole emblématique d'un lieu. La Tour Eiffel, l'Empire State Building, la Sagrada Família, le Colisée, la Cité interdite, sont des exemples d'images associées à l'identité des villes que ces monuments représentent. C'est la construction d'un imaginaire de la part des habitants, mais surtout de la création d'un décor tourné vers le tourisme.

Gaetano Pesce raconte des histoires, met en scène des mythes, notamment par les questions qu'il pose sur son époque. L'un des plus connus est l'adaptation d'une Vénus paléolithique enchaînée par une chaîne à un boulet. Cette forme donnera lieu à la série de fauteuils *la Donna* (1969), et à plusieurs créations dans l'espace urbain. Un engagement féministe, qu'affirme le titre de l'exposition « *Maestà Tradita* » — « *Vierge en Majesté trahie* » à Florence en 2016.

Aliénation de la femme, port du voile, écologie, condition de travail, etc., plusieurs thèmes ont ainsi été exprimés à travers ses créations. Mais si l'un d'entre eux est tout à fait caractéristique de son œuvre, c'est la manifestation de l'*artificiel* comme un phénomène culturel majeur de notre époque. C'est en effet l'espace du *décor* qui est représenté, et cela n'est pas sans lien avec le type de matériau utilisé. Nous l'avons évoqué, l'usage du polyuréthane résulte d'un lien sensible qui rapproche le matériau de son époque, mais incontestablement, c'est aussi le matériau phare du sacro-saint lieu de l'artifice : le parc à thème. Le décor du parc est un immense *corps* de résine et autres polymères, dont les surfaces ne sont pas vouées à être touchées. Le parc à thème est un espace du signe, la texture des formes ne résulte pas d'un comportement du matériau : cette même résine, tantôt vernie, tantôt peinte, signifiera la pierre, le bois, l'eau, etc. Une sculpture de parc, une façade, ne se touche pas et ne présente pas d'intérêt à l'être. C'est une démarche inverse à celle de Gaetano Pesce, mais celui-ci fait référence à cette artificialité pour dénoncer le transfert qui s'est opéré, de la sphère du spectacle et du divertissement, à celle du réel quotidien où le simulacre est omniprésent. Entre abstraction et figuration, Pesce constitue son langage, et le corps en est la thématique centrale, il n'hésite pas à peupler ses formes de figures humaines. L'*artifice* est un phénomène culturel, entièrement construit par l'homme, et il est important pour le créateur que cette réalité réintègre le domaine du figuratif.

Si l'on observe la maquette réalisée en uréthane souple pour la façade de Chicago Tribune (1980), celle-ci semble être destinée à l'entrée d'un manège pour le train fantôme : une oreille géante, des mains qui tentent de traverser la paroi, un demi-visage hurlant. Les scènes représentées n'ont pas pour but de se fondre dans un ensemble, Pesce soulève une cruauté inhérente à la nature humaine, et il n'hésitera pas à façonner des images crues, qui dérangent par leur brutalité. En 1979, son projet pour les Halles de Paris est refusé, la maquette montre une femme couchée, la forme du visage reprend l'édifice de la chambre du commerce, le torse une carte de France, le sexe fait

corps avec un tampon encreur qui dépose sa trace sur des objets en série. C'est une scène d'accouchement, la créature engendre une production en chaîne, sans doute un écho au centre commercial prévu à cet endroit. Satire du consumérisme, le message comporte encore des zones d'ombre, libre à l'interprétation de chacun.

Dans certains cas, il n'est pas réellement possible de toucher la surface, seulement de la contempler, c'est le cas par exemple d'une façade architecturale dont l'échelle nous surplombe. Gaetano Pesce s'adresse alors à la vue. En ce sens, les corps mutilés que l'on observe dans certaines de ses œuvres, le rapproche de la pensée de Georges Bataille quant à l'acte de *regarder*. Il s'agit de *sacrifier* le monde visible : distinguer, découper, opérer par la coupure pour faire venir à soi.

Dans son article « Le cauchemar des formes » (*Le genre humain*, Seuil, 2019), Georges Didi-Huberman décrit l'expérience face à la grande plaie vivante qu'est le *Christ* du musée civique de Livourne : « sentir soi-même ou en soi-même — le tranchant du couteau. » La *plaie* est bien présente, plusieurs figures sont écorchées, sanguinolentes. Dans son autoportrait même, *Fioreinbocca* (1969), le sang coule des narines, ainsi que sur la cafetière *Vesuvio* (1990), la maquette pour *Architettura repressiva* (1973) montre littéralement une masse informe se vidant de tous côtés, mettant le spectateur face à un dégueulis d'hémoglobine, proche des films d'horreur à effets grossiers de l'époque tels que *The Blob* (1988) de Chuck Russell.

Dans son rapport à la matière, Pesce se rapproche presque de l'univers *gore* — au sens étymologique du terme — *gor* (saleté en vieil allemand), *goor* (minable, miteux en hollandais) et *gor* (substance visqueuse en vieil islandais). C'est une confrontation charnelle, parfois collante, gluante, et la figuration n'est pas contraire à cette étreinte, au contraire ; bien qu'orienté de manière figurative, le matériau est présent. C'est un décor de carton-pâte, où l'artifice dans sa vulgarité devient le sujet, même avec un visage, c'est de l'*informe* qui nous réunit tous dont il s'agit. L'horreur, la souffrance, cohabitent avec

le ludique : Pesce conjugue la vie, le vieillissement et la mort, parfois violente. Ce sont des objets qui naissent et meurent, qui seront marqués par les signes de l'érosion. « Ses objets ont une peau, une croûte, un âge. On y lit, on y touche, on y sent le temps qui passe. » pour reprendre les termes de François Barret dans le catalogue *Gaetano Pesce : Cinq techniques pour le verre / expérience au CIRVA*. Cet animisme sous-tend une pensée créatrice qui donne naissance à une chose sans redouter sa ruine, l'objet inanimé est doté d'un corps, et peut-être aussi une âme. La genèse des formes est aussi évoquée par les mythes sacrés qui ponctuent régulièrement l'œuvre de Gaetano Pesce, la plus connue étant le drap de *Golgotha Chair* inspiré du Saint-Suaire de Turin. Notre monde a fabriqué des modes de production démiurgiques, supprimant progressivement le propre de l'homme : la variabilité aléatoire, l'irrégularité propre à la vie, ou tout simplement la trace de son passage.

Les recherches de Gaetano Pesce, qui s'appliquent à plusieurs secteurs de la création, constituent un signal d'alarme. Pourquoi continuer à employer les matériaux de façon mimétique et stérile ? À l'heure de la transition écologique et d'un intérêt regagné pour l'origine et la fabrication des produits, pourquoi l'usage simulé des matériaux est-il toujours au cœur de notre manière d'appréhender le design ? Les méthodes initiées par Pesce rendent compte d'une manière de produire des formes *contenantes*, et non des façades *informatives* constituant un décor opaque de plus en plus distancé des réalités de conception, de fabrication, d'interaction. Pour parer à cela, l'objet déplié doit rendre compte d'un contexte singulier, d'une origine de la matière première, de l'intervention des individus à son contact, du contexte culturel, social et créatif auquel il appartient. Rompre le décor uniforme, c'est redonner de l'importance à l'expérience unique que porte chaque forme, chaque matériau, et ainsi, à la singularité du corps qui vit cette expérience. ▽

Artiste, Victoire Gonzalvez est chercheuse à l'École des Arts Décoratifs. Au sein du groupe « Symbiose » de l'EnsAD Lab, elle mène un projet de « design de la surface comme indicateur de l'origine et des procédés manufacturés appliqués aux matériaux destinés à la production d'artefacts ».
<http://symbiose.ensadlab.fr/>

BIBLIOGRAPHIE

Florence Bancaud, « Entre diabolisation, séduction et légitimation. Le kitsch ou l'imitation comme "mal esthétique ?" », *Cahiers d'Études Germaniques*, 2017.

Yves Bréchet, « La science des matériaux : du matériau de rencontre au matériau sur mesure », Paris, Collège de France, « Leçons inaugurales », 2013.

Georges Didi-Huberman, « Le cauchemar des formes (retour sur l'informe et la dialectique) », *Le Genre humain*, n. 60, 2019.

Clement Greenberg, *Art et culture*, « Avant-garde et kitsch » [1939], trad. A. Hindry, Paris, Macula, 1988.

Pierre-Damien Huyghe, *Art et Industrie : philosophie du Bauhaus*, Belval, Circé, 1999.

Catherine Malabou, « Souffrance cérébrale, souffrance psychique et plasticité », *Études*, n. 414, 2011.

Ezio Manzini, *Artefacts vers une nouvelle écologie de l'environnement artificiel*, traduit de l'italien par Adriana Pila, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 1991.

Gaetano Pesce et Philippe Garnier, *Réinventer le monde sensible : abécédaire*, Paris, Buchet-Chastel, 2017.

Robert William Higgins, « Le soin, origine et horizon. Déplacement des frontières, Presses universitaires de Grenoble », *Jusqu'à la mort accompagner la vie*, n. 112, 2012.

Gaetano Pesce : Cinq techniques pour le verre / expérience au CIRVA, Musée Grobet-Labadié, Marseille, Musées de Marseille, 1992.

Gaetano Pesce : le temps des questions, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 1999.