

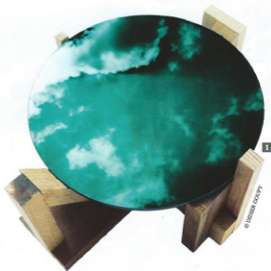
# de relations Une histoire

MATHILDE  
BRETILLOT



© INHERIT COPY

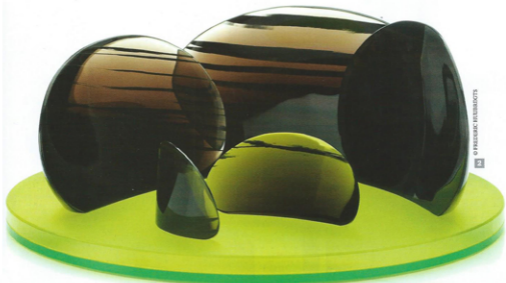
Posé sur un coin du bureau, un morceau de bois sculpté sur la partie supérieure en un petit ramequin doré accroche la lumière et attire le regard comme un aimant. De sa simplicité se dégage une sérénité digne des objets d'église. « une présence », vous précisez aussitôt Mathilde Bretillot qui l'a baptisé *Objet de contemplation* et nous raconte son histoire : « J'étais dans un village en Inde. Je suis rentrée dans cet atelier, je ne parlais pas la langue, j'ai repéré ce morceau de bois pour sa forme, j'ai fait comprendre par des gestes ce que je voulais, l'artisan a commencé à le tourner, je pressais son bras quand je voulais qu'il s'arrête. » Un bel exemple de ses expériences qu'elle baptise de *No Distance Design* : dans ses déplacements en France ou lors de voyages à l'étranger, elle repère à l'instinct un atelier et demande d'y rester un moment, parfois deux-trois jours. Sans dessin préalable, elle s'inspire du lieu pour travailler en résonance avec l'artisan. En souriant, elle vous explique : « C'est comme une blind date,



© INHERIT COPY

*Pour Mathilde Bretillot, le design est avant tout un point de rencontres : entre des êtres humains, des matériaux, des histoires. Entretien avec une femme étonnante qui se nourrit d'expériences et de voyages.* ■ Nathalie Degardin

on manipule les matériaux, on pousse les essais, on voit ce qui en sort. » Parfois, l'expérience ne débouche sur rien de concret : dans d'autres cas, il en sort des pièces uniques. « L'outil est presque secondaire, et il ne s'agit pas seulement de savoir-faire : ce qui m'intéresse, c'est la rencontre avec une personne, la présence autour d'un matériau et d'un objet, et le moment où cet objet va prendre sa place... ou pas ! » Un brin joueuse, elle avoue apprécier ce côté instantané, cette relation directe entre le faire et la pensée. « On ne prend pas de recul, il y a comme une compression du temps. » Sachant que, en général, lorsqu'un designer fait appel à un artisan, c'est dans un esprit de « *slow made* », de prendre justement le temps nécessaire pour faire, Mathilde Bretillot va tranquillement à l'encontre des principes habituels. Mais très vite, elle ajoute que si elle s'autorise cette démarche paradoxale, c'est parce qu'elle peut compter sur ses années d'expérience derrière elle, qui vont lui donner tout son sens. Avec une pointe de



© FREDERIC BILIBIOTTS

**1 HALF CRAFT** Mathilde Brestillon/Caspar & Pergus, une série artisanale conçue en partie avec des disques de verre issus de l'industrie, 2014.

**2 LE LAC DES CYGNES/CUB-ART** Centre de table présenté à la Galerie Pierre-Alain Chaillet, obsidienne et verre de couleur, édition limitée, 2011.

provocation, elle décrit l'équation suivante comme « *le luxe ultime : quelqu'un rêve d'un objet, le designer est l'interface, l'artisan le met en forme* ».

Sans oublier l'essentiel : ce qui compte avant tout dans le fait de créer des objets, c'est « *qu'ils existent en tant qu'eux-mêmes* ». Pour elle, ce sont des jonctions indispensables de la communication humaine, des symboles d'une civilisation, d'un vivre-ensemble. Et c'est le rôle du designer d'analyser le contexte et de dessiner en considérant de nombreux paramètres, il va penser l'objet au-delà de la retranscription d'un dessin par un artisan. « *Dans une commande, le designer met le doigt sur la vraie raison pour laquelle quelqu'un veut cet objet, au-delà des images que ce dernier a en tête, le designer revient au cœur du désir du commanditaire* ». Comme une belle illustration de son appétit pour l'expérimentation, la designer est présente à l'exposition *Tropical* dans le Off de la Biennale du design de Saint-Étienne, avec sa série « Half Craft » :

L'idée était de faire une série d'objets en partie conçus avec des éléments issus de l'industrie – ici, des disques de verre –, associés à des compléments artisanaux. Une exposition dite collective, car les créations sont cosignées avec les artisans, « *sinon cela n'aurait pas de sens* ». On en revient ainsi toujours à ce qui l'anime : la raison d'être d'un projet, et ce à quoi il donne naissance, dans le concret et dans l'immatériel.

Professeur à l'École Camondo, elle essaie de transmettre ce rapport charnel, voire spirituel à l'objet : « *Je dis souvent à mes étudiants que l'on dessine avant tout avec un matériau, on l'a éprouvé, on le ressent, on le comprend pour ce qu'il est. On sait sa transparence, son poids, sa brillance...* » Selon elle, avec les FabLab, les nouvelles générations redécouvrent la proximité avec la fabrication : « *C'est bien plus simple que de passer par des moules, comme*

*dans l'industrie, pour réaliser des prototypes. Elles peuvent s'essayer à la fabrication de façon plus légère, car le but, c'est quand même d'éprouver un dessin dans un matériau. Les FabLab sont très ouvertes aux projets collectifs, participatifs ; mais plus qu'une nouvelle forme de pratique, c'est révélateur d'un mode de société en germe qui place l'expertise dans un lien social.* »

Mais la grande voyageuse a aussi une vision macro des évolutions actuelles : « *Si on pense à la façon dont l'Inde se transforme, on peut imaginer que c'est un reflet de notre monde actuel, à deux vitesses. Il y a toujours les artisans qui travaillent dans les rues tandis que se développe une Silicon Valley*

*indienne (NDLR : à Bangalore) où l'on crée dans le virtuel. On se demande comment tout ça va se rejoindre, voire s'interpénétrer, comment on va penser avec les technologies qui sont à notre portée. Comment notre société va gérer le*

**« Le rôle du designer est de faire rencontrer l'histoire commune et chaque histoire personnelle. »**



1

© PATRICK BONNARD



2

© DENISE GALTIER

**1 ASSIETTE BOCCA** « Conversations savoureuses », pièce présentée chez Boffi Paris dans le cadre des Designer's Days 2011, marbre de Carrare sculpté par Oliviero Bertolassi, Italie.

**2 CÉRAMIQUE AVEC PATRICK GALTIER** Réalisé à Saint-Quentin-la-Poterie, en Provence, 2014.

**3 OBJET DE CONTEMPLATION** Entre l'objet et la sculpture, réalisé lors d'un voyage en Inde, 2009.

*nécessaire équilibre d'un corps, qu'on pourrait dire être le « faire », et de l'esprit, ou concept, pour avancer »*

Ce qui fascine chez Mathilde Bretillot, c'est son aisance à changer d'échelles, avec le même engagement, elle passe du design du plus petit objet (elle nous présente une bague) à l'aménagement d'un restaurant de 1500 mètres carrés, d'un magasin ou de maisons de particuliers. Dans ses projets de design d'intérieur, bien sûr, elle conçoit du mobilier ou des accessoires sur mesure. Mais pour elle, aménager, c'est avoir en premier l'expertise pour orchestrer une rencontre – encore et toujours – entre un

lieu qui a une histoire, des contraintes, et les attentes d'un nouveau propriétaire, et trouver le fonctionnement pour que la magie opère. « Ce qui est passionnant avec l'architecture d'intérieur, c'est le fait d'arriver dans un lieu existant et de composer avec les flux de lumière, les

*ambiances, les interactions avec l'extérieur... J'aime cette idée de renouveau. Je cite souvent cet extrait du Guepard de Giuseppe Tomasi di Lampedusa : "Il faut tout réinventer pour que tout soit comme avant." Sans perdre de vue qu'il ne faut pas figer les éléments, que l'on intervient à un instant T. Il faut aussi savoir laisser des pages blanches pour que le lieu vive, que l'histoire continue. »*

*« Dans un lieu, il faut aussi savoir laisser des pages blanches »*

Cette intelligence relationnelle est une constante chez Mathilde Bretillot, on la devine dans la fluidité des espaces qu'on lui confie, les lignes douces de ses créations, comme si elle insufflait une souplesse à ses objets, poussant les matériaux à leurs limites, tout en leur conférant une simplicité : « Je

*suis convaincue que le moindre objet reflète ce que nous sommes intimement. J'ai toujours considéré que la petite et la grande histoires étaient liées, que le rôle du designer dans la prise en compte des contextes est de faire rencontrer l'histoire commune et chaque histoire personnelle. » ■*



3

© DENISE GALTIER