



## SOMMAIRE

### Art & design

Interview : Jean-Baptiste Sibertin-Blanc  
Le rôle de la main  
Sophie Fougeray : la place de l'artisanat

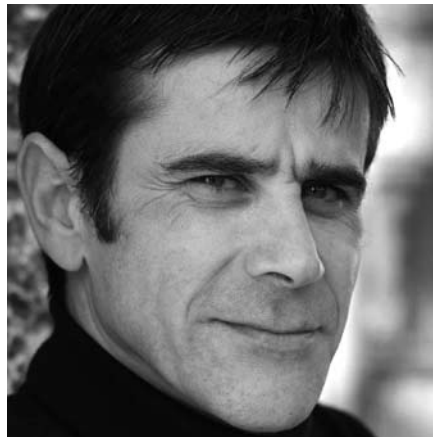
### Législation

Cristal et verre ultra clair  
Tableau et références

### Se former

Calendrier  
Ateliers annuels - Pantin  
Apprentissage CAP-BMA  
Modules & cycles Vannes-le-Châtel

## INTERVIEW : JEAN-BAPTISTE SIBERTIN-BLANC



Jean-Baptiste Sibertin-Blanc

**J**ean-Baptiste Sibertin-Blanc, directeur de la création de la maison Daum depuis 1999, est également designer indépendant. De formation ébéniste-marqueteur, il est aussi issu des rangs de l'école de design industriel (Ensci). Cette double approche nous a intéressé.

On la retrouve dans les propos recueillis ici ; l'idée d'apprendre puis de désapprendre, l'idée de trouver la bonne distance et de laisser place à la réflexion.

### ÉDITO

Lors d'un précédent numéro d'*Id verre infos* relatant nos différentes expérimentations, éditions d'objets et recherches, nous avons souhaité attirer votre attention sur l'intérêt et les possibilités des procédés numériques appliqués au verre. Mais les procédés ont-ils une valeur particulière ? Impactent-ils l'objet et la démarche créative ? Quelle place le verre tient-il dans ces processus, en particulier face à tous les autres matériaux (silicones, composites, fibres, etc.) qui s'offrent aujourd'hui aux designers et artistes ?

Bien sûr, le Cerfav considère toujours que le verre est méconnu et revendique ardemment son statut de matériau d'avenir ! Mais comment l'utiliser pour ses caractéristiques propres ? Comment le rendre plus accessible, compréhensible et exploitable par les concepteurs ? Nous n'aurons pas de certitude à proclamer, sinon que les réflexions sont loin d'être closes.

Côté formation, le Cerfav dispose de places pour la formation Brevets des métiers d'art (BMA) par apprentissage en première et deuxième année. Ce diplôme s'inscrit dans la réforme des formations de la filière verre visant à permettre l'enchaînement CAP puis BMA, soit 4 années de formation pour un haut niveau correspondant aux exigences professionnelles.

Bonne lecture et bon été.

Denis Garcia, directeur du Cerfav

- *Denis Garcia: Qu'est-ce qui différencie le métier de directeur artistique dans une maison telle que Daum et celui de designer libéral? Quels sont leurs points de rencontres?*
- Jean-Baptiste Sibertin-Blanc: La direction artistique accompagne l'évolution, les mutations, au regard de l'ADN de la marque, ses process, sa distribution et son public. En l'occurrence avec la marque Daum, pas question d'imprimer une écriture uniforme lorsque son histoire est faite d'influences multiples et variées. À l'inverse, le métier de designer doit être guidé par une certaine insolence sans se départir de ses convictions éthiques et artistiques et veiller à ce que chaque nouvel objet qu'il propose à une marque trouve sa place, son rôle, son pouvoir ou sa responsabilité. Le directeur artistique, lui, s'assurera que les créations résonnent entre elles sans trop de fausses notes. Dans les deux cas, l'acte de création sera la recherche d'une certaine harmonie et la distinction résidera dans le rapport au temps. Pour le designer, le temps du produit, pour le directeur artistique, celui de la marque.
- *Historiquement et dans l'acceptation communément admise, la notion de designer fait référence à l'industrie et s'attache à définir un produit pour une production de masse. Cette définition est-elle réductrice lorsqu'on sait que des designers conçoivent des objets à édition plus limitée voire confidentielle?*
- Le design naît dans la seconde moitié du 19<sup>e</sup> siècle autour des métiers de l'artisanat et des manufactures, dans l'idée et le souhait de démocratiser la notion de beau. Le design prend forme au début du 20<sup>e</sup> siècle, à l'ère industrielle, lors de la première exposition universelle de Londres. Peter Behrens, premier directeur artistique de la marque AEG s'appuie sur les métiers de l'artisanat et de l'industrie naissante pour ses premiers produits industriels. Le mot design peut donc s'appliquer à des contextes très différents, autres que l'industrie, sans que ce soit réducteur. Les anglo-saxons précisent toujours l'univers du métier du designer: industrial designer, graphic designer, textile designer, etc.
- *Dans le design de séries limitées, le travail de la main n'a-t-il pas une place prépondérante? Comment le designer interagit-il avec l'artisan? Le travail de la main a-t-il un impact sur votre travail?*
- L'activité de mon studio privilégie depuis sa création (en 1991) le design artisanal et concerne des métiers où l'intervention de la main est essentielle. Mes projets, souvent dans les secteurs des métiers d'art et du luxe, ont besoin d'une rigueur comparable à celle du design industriel, en utilisant l'aléatoire du process semi-artisanal ou semi-industriel. Peu à peu, le métier devient une manière de dessiner les choses pour qu'elles s'inscrivent dans un monde auquel on croit, auquel on rêve. Il peut s'agir pour certains de la fascination de la



«Thanatos», verre soufflé, Corian<sup>®</sup>, verre feuilleté et acétate de couleur

vitesse, de la technologie, des industries du numérique, et pour d'autres de l'idée d'un certain rapport à l'espace, aux matières, au temps, à l'autre.

- *L'artiste a longtemps rejeté la question du matériau. Le designer est-il dans la même prudence? Ou alors est-il, dans ce cadre, «l'anti-artiste» au sens où le designer développerait sa démarche créative selon d'autres aspects?*
- C'est vrai jusqu'à la fin du 18<sup>e</sup> siècle, tant que l'artiste vit dans la quête ou l'idée de représenter ce qu'il voit, portrait ou paysage. Mais cette idée de représentation est battue en brèche dès le début du 19<sup>e</sup> pour aboutir à son apogée au début du 20<sup>e</sup> avec

Malévitch. Le rapport au matériau apparaît alors dans sa capacité à être le vecteur d'un discours plus complexe; c'est par exemple le feutre pour Joseph Beuys ou l'acier pour Eduardo Chillida. Le designer s'est emparé du matériau à partir du Bauhaus, qui mettait le métier et le travail de la main au centre du rapport à l'objet et à l'espace. En 1998, j'ai consacré une exposition à mon travail, appelée *La Matière des lieux*, précisément pour raconter que le matériau et la matière peuvent être, au sens propre et au sens figuré, des points d'appui pour le métier de designer. La matière, manufacturée ou industrielle, est essentielle dans le rapport à l'objet ou à la sculpture. L'épaisseur, la texture, la transparence, le toucher... Dans ce sens, la collection de Daum en est une illus-



«Clear Line», canapé pour Leblon Delienne 2009, collection de mobilier en résine laquée

tration évidente avec à ce jour un catalogue raisonné de plus de 500 éditions originales signées avec des artistes et designers du monde entier.

■ *Quelles sont les ressorts qui différencient la démarche créative de l'artiste de celle du designer ?*

● La démarche de l'artiste est sans cesse renouvelée, relative à une quête de soi et à la recherche d'une certaine reconnaissance. Elle peut être aussi un travail sur la représentation de sa compréhension ou de sa non-compréhension du monde. Cette démarche prend corps grâce au renouvellement et à la succession de solutions — toujours uniques — qui s'assemblent peu à peu. À l'inverse, la démarche du designer est motivée par une réponse à une question posée par un autre, le consommateur ou l'industriel. L'enjeu est donc de nature très différente.

■ *L'artisan d'art crée et «designe» souvent son objet lui-même. A-t-il une méthodologie particulière pour concevoir ses productions ? Quel regard portez-vous sur cela ?*

● L'artisan et le designer sont à mon sens complémentaires, et rarement réunis dans la même personne. Combien de grands musiciens sont-ils devenus de grands compositeurs ? Cette complémentarité maîtrisée par un seul nécessite la maîtrise de deux univers de connaissances complexes, de deux modes de réflexion qui font appel à l'intuition, au geste, au regard porté sur l'évolution de nos besoins, de nos comportements. Pour concevoir de nouveaux objets autour d'un métier, il faudrait être dedans et dehors, proche et très loin, pour prendre le recul nécessaire et porter sur sa création un regard extérieur, plus objectif, moins passionné. Je ne dis pas que cette osmose n'existe pas, mais je pense qu'elle est rare.

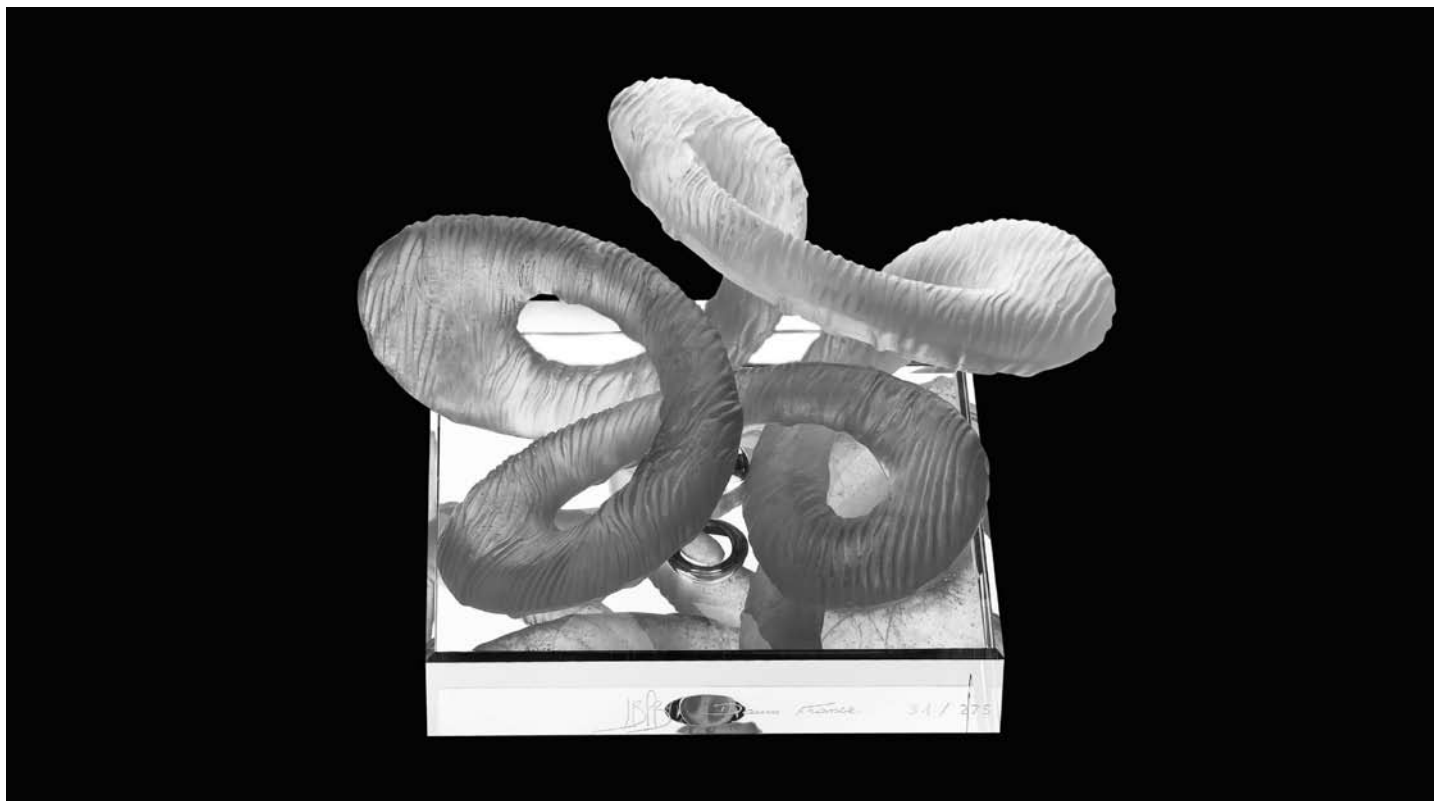
■ *Revenons au verre. Pensez-vous que les designers connaissent suffisamment le matériau verre ?*

● Non, mais ce n'est pas grave !

■ *Le verre doit-il être traité par le designer au même titre que tout autre matériau ? Vous qui le connaissez, quelles préconisations faites-vous à ce propos ? Quelle réserves et conseils émettez-vous ?*

● C'est une question de sensibilité, de curiosité. Connaître le verre, ce serait avant tout le comprendre, en décortiquer les différentes perceptions, les possibilités techniques. Mais faut-il connaître un matériau pour en dessiner de nouveaux contours ? Oui et non, cela dépend du contexte et des enjeux du projet. Le risque demeure cependant de réinventer l'eau tiède. Il faut peut-être chercher par comparaison avec d'autres matériaux, par opposition, par association, se fabriquer une banque d'images imaginaires de ce qui a été fait, pas fait, de ce qui rend la matière unique, artistiquement et techniquement. J'ai invité beaucoup d'artistes verriers et de designers à participer à l'aventure de Daum. Certains se sont trouvés démunis, comme désemparés face aux possibles du *process* mal connu de la cire perdue. J'en conclus qu'il y a bien la nécessité d'un apprentissage pour tout matériau et tout métier, puis d'un désapprentissage pour apporter quelque chose de neuf. La création — comme la culture disent certains — serait ce qui reste quand on a épuisé tous les dessins déjà connus.

■ *Vous faites référence dans vos propos à certains, fascinés par les mondes virtuels, et d'autres, très terriens en somme, qui vibrent avec la matière. Entre les deux, il y a néanmoins des outils et des technologies nouvelles qui apparaissent : qu'on le veuille ou non, ne constituent-elles pas un moyen ?*



«FLEUR (en)volée», pâte de cristal, process Daum de la cire perdue

- Considérant que le 20<sup>e</sup> siècle a été celui de l'accélération de la technologie et des biens de consommation, on peut imaginer, un peu naïvement sans doute, que le 21<sup>e</sup> siècle inventera un nouvel équilibre pour les terriens que vous évoquez, assistés d'outils numériques très intelligents. Loin de moi l'idée de les rejeter. Je pense d'ailleurs que l'architecture contemporaine en est un exemple remarquable. Quelle évolution du dessin au service de grands projets! Et sans oublier que les projets de Franck Gehry, Shigeru Ban, Renzo Piano et tant d'autres partent d'un travail inlassable autour de la matière, du dessin de la main et de concepts forts nés de maquettes en carton. Bilbao n'existerait pas sans un geste initial ni l'histoire de son auteur, mais Bilbao n'existerait pas non plus sans les outils numériques.
- *Jugez-vous que ces technologies vont faire évoluer le travail de la main? Comment le designer intègre-t-il cela dans son «référentiel»?*
- Les outils numériques sont par définition des outils. Ils servent à matérialiser des idées, des desseins, des intentions. Ils ne remplacent pas l'idée, au mieux ils la confirment, l'enrichissent. Dans l'atelier création Daum de Nancy, nous avons mené entre 2005 et 2008 un travail de fond très important sur cela. Chaque étape de création, chaque outil numérique a été analysé, testé, puis comparé à la réalisation manuelle afin de choisir la solution la plus appropriée selon le projet.
- *Est-ce que ces outils ont un impact sur le processus mental que constitue la démarche créative?*
- Oui l'impact est décisif, et je pense qu'il le sera encore plus pour des étudiants et créateurs dont le processus mental aura été construit essentiellement à partir d'outils de modélisation virtuelle. L'apprentissage du chaud et du froid ne peut être fait à partir d'une image... et l'expérimentation concrète doit rester une des phases nécessaires de l'apprentissage.
- *Dans notre environnement quotidien, qu'auriez-vous aimé designer par dessus tout?*
- Sans doute l'iPhone... Mais est-ce le design (ou l'absence de design) qui s'efface devant la subtilité d'une intelligence technologique que je trouve exceptionnelle? (...je n'ai pas d'iPhone)
- *Quel est pour vous l'objet ou la réalisation summum en matière de design?*
- Le tabouret Butterfly de Yanagi Sori dessiné en 1954.
- *Y a-t-il un objet courant que vous considérez comme l'anti-design par excellence?*
- Le téléphone portable.
- *Que vouliez-vous faire quand vous étiez petit? Pompier?*
- Enfant, je montais au grenier, grand atelier avec plein d'outils; mon grand-père était peintre et mon père architecte. Il voulait que je fasse l'école navale...
- *Et aujourd'hui qu'aimeriez-vous faire?*
- Il y a quelques années, on s'entendait dire être conduit à exercer au moins trois métiers. Mon premier était éducateur, mon second ébéniste, mon troisième me va bien, si je considère que c'est un métier de recherches, de découvertes, de curiosité, d'enseignements, et qu'il se doit d'être en phase et à l'écoute des évolutions du monde dans lequel on vit.