



RESIDENCES décoration

N°34

Mars Avril 2011

POINTDEVUE

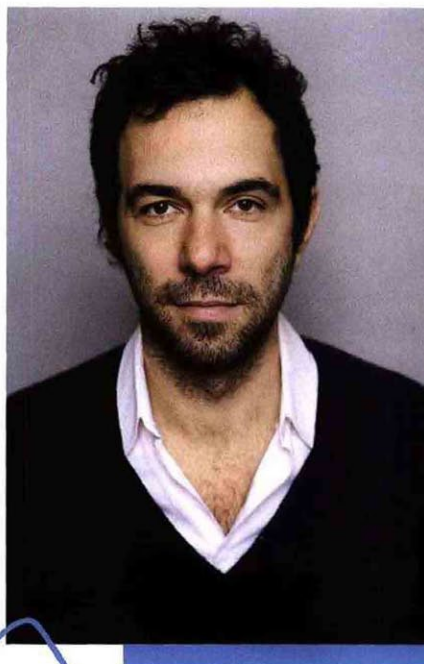
“

Point de vue est le titre de l'édito et c'est aussi l'un des éléments les plus importants dans mon travail. Le point de vue est en fait la chose la plus compliquée à partager. A moins d'être très influençable, c'est quelque chose qui relève de sa propre expérience et connaissance.

C'est quelque chose qui m'intéresse beaucoup : cette notion est centrale pour moi. Comment faire passer des idées, des sentiments ? Comment les transmettre ? Comment appréhender ce que l'on regarde, le comprendre, l'utiliser, ou non, l'apprécier ou le rejeter ? Comment proposer son point de vue sans l'imposer de façon trop brutale et unique ? Quelle est la place du designer et celle à qui ce propos s'adresse ? Pour qui dessiner ?

Il me plaît de voir qu'un même projet puisse être perçu différemment. C'est pour ça que le point de départ dans mon travail est souvent un élément déjà présent dans l'inconscient collectif : comme une accroche familière. Le déplacement perçu n'en sera que plus déroutant puisque le projet n'est finalement pas aussi simple. Et de cette perte de repères, naît un sentiment nouveau, une deuxième perception.

Ma collection « Parisienne » pour Roche **Bobois** en est un exemple : une table en parquet point de Hongrie dont un morceau se serait détaché du sol, des meubles semblant sortir des murs et qui auraient happé leurs moulures, une cheminée de marbre typique devenue console... On peut y voir des meubles de style, classiques et seulement fonctionnels, ce qui ne me gêne pas. Mais bien sûr, mon propos n'est pas là uniquement. Si l'on regarde plus attentivement, on découvre que des détails cachés parsèment les pièces, des tiroirs secrets des jeux de miroirs. Le regard est plutôt grignotant sur l'idée du meuble statutaire, le mobilier de style, de famille, comme un vestige d'héritage familial. Les deux points de vue se valent-ils finalement ? Se complètent-ils ou s'opposent-ils ? Un sera plus conventionnel, l'autre plus ouvert : le propos finalement aussi d'une collaboration avec un éditeur de diffusion large comme Roche Bobois. Au final, l'objet devra remplir sa fonction : servir et faire plaisir. Il devra être adopté. Et là, l'utilisateur continuera de projeter sur cet objet et ainsi se l'appropriera complètement. Mon intervention n'ayant été que le point de départ de la relation à l'objet.



José Lévy
Designer