

*musée  
du  
design*

*musée des  
arts  
décoratifs*

Rencontre avec  
les designers du  
studio

**BIG-GAME**

*"Q&A BIG-GAME,  
curated by  
Constance Rubini"*

**9.06**

**10.05.2015**

Après Tokyo et Prague, c'est au musée des Arts décoratifs et du Design de Bordeaux que BIG-GAME propose une expérience de curating inédite : le collectif de designers a demandé au musée de choisir dix oeuvres de sa collection susceptibles d'instaurer un dialogue avec dix objets représentatifs de leur travail depuis dix ans, envoyés au préalable par la poste.

Pour cette présentation, le musée a accueilli deux des designers de BIG-GAME, Elric Petit et Augustin Scott de Martinville, pour une exposition-conférence le jeudi 9 avril à 18h30.

Les couples d'objets ainsi formés sont exposés jusqu'au 10 mai au sein des collections permanentes.

BIG-GAME est un collectif franco-suisso-belge basé à Lausanne. Il est régulièrement sollicité par les plus grandes marques internationales : Alessi, Habitat, Muji, Nespresso, etc.

Castor, tabouret  
Chêne  
Edition Karimoku New Standard, 2010

Tabouret  
Noyer sculpté « en os de mouton » et  
toile de coton imprimée  
Menuisier anonyme, France, 17e siècle  
Manufacture de toiles imprimées,  
Beautiran (Gironde),  
18e – 19e siècle  
Legs Edouard Bonie, 1895  
Inv.7810

## **BIG-GAME**

*Nous avons collaboré pendant cinq ans avec la société japonaise Karimoku qui nous a demandé de travailler sur le mobilier en chêne japonais. Tous nos meubles ont été réalisés avec de petites pièces car ce bois est normalement destiné à la fabrication de la pâte à papier. Chaque pied est constitué de deux pièces. Nous avons réalisé une collection entière. Pour des raisons pratiques, nous proposons, dans le cadre de ces expériences de curating, le tabouret Castor, qui est le plus simple à transporter (nos objets ont voyagé par la poste). Le nom de ce tabouret évoque un détail présent sur les pieds qui donne l'impression qu'un castor l'a grignoté. Dans la réalité, cela permet d'empiler les tabourets.*

## **Le musée**

*Ces deux tabourets présentent des silhouettes, des matériaux et des styles complètement différents. Au tabouret très épuré de BIG-GAME répond notre meuble du 18e siècle avec son piètement en bois sculpté en « os de mouton », un motif courant sous le règne de Louis XIV. A l'assise simple et sobre de Castor s'oppose l'assise volumineuse recouverte d'une garniture en tissu qui assure un confort optimal. Il s'agit d'une toile de coton imprimée appelée « Indienne » et fabriquée à Beautiran en Gironde. Aujourd'hui le tabouret est un siège d'appoint pratique et recherché. Autrefois, il était l'assise la moins prestigieuse et était plutôt réservé aux personnes les moins en vue. Visuellement et dans la pratique, tout les oppose donc. Et pourtant, une fois que nous les avons mis l'un à côté de l'autre, nous sentions qu'un lien se tissait de lui-même. En observant bien, on remarque effectivement qu'ils ont la même hauteur. Et bien c'est sous le règne de Louis XIII, au 17e siècle, que se fixe définitivement la hauteur qui doit séparer le sol de l'assise d'un siège : 17 pouces, soit entre 43 et 45 cm... une norme toujours en vigueur aujourd'hui !*

Scout, montres  
Aluminium, bracelet synthétique en nylon  
mouvement à quartz japonais  
Edition Lexon, 2014

Montre et sa châtelaine  
Or et émaux polychromes  
Horloger Giteau  
Paris, vers 1848  
Inv.69.3.327

## **BIG-GAME**

*Nos bureaux sont installés en Suisse, il était donc évident que nous serions amenés à dessiner un jour une montre, sauf que cette montre n'est pas suisse mais française, réalisée pour la marque Lexon, le mouvement à l'intérieur est japonais et la fabrication est chinoise. C'est une montre solide, efficace, avec une lecture des chiffres très basique inspirée des montres militaires. Elle a été déclinée dans différentes couleurs.*

## **Le musée**

*Le musée possède plusieurs montres des 18e et 19e siècles dans ses collections : des montres dites « oignons », des montres de gousset, etc. Mais le rapprochement était un peu trop facile. Il nous a paru plus intéressant de partir de ce constat : aujourd'hui, c'est une évidence de porter une montre bracelet au poignet, alors qu'au 18e siècle, il ne semble pas en avoir été question. Nous avons donc décidé d'exposer une châtelaine, sorte de bijou qui s'accrochait à la ceinture et auquel on suspendait la montre, mais également la clef pour la remonter, et parfois d'autres objets (cachets, éventail, etc.) mêlés aux breloques qui cliquetaient à chaque mouvement. La châtelaine est un bijou d'abord féminin, qui devient mixte au 19e siècle. L'ornement est assorti au reste de la parure, comme pourraient l'être aujourd'hui les bracelets de différentes couleurs. C'est à la fin du 18e et au 19e siècle qu'apparaît, en Suisse, la montre-bracelet.*

Pen, clés USB  
ABS (type de polymère thermoplastique)  
Edition Praxis, 2013

Carnets  
Reliures diverses : galuchat, nacre,  
métal argenté, cuir, ivoire peint  
France et Italie  
18e et 19e siècles  
Collection Raymond Jeanvrot, entrée  
dans les collections du musée par achat  
(1958) puis legs (1966)  
*Inv.66.1.308*

## **BIG-GAME**

*Une entreprise de Hong Kong nous a demandé de dessiner une clé USB. C'est une chose assez difficile, car c'est un peu un « non objet » : ce qui importe n'est pas la clé en elle-même mais ce qu'elle contient, elle est petite, on la perd, donc c'est un défi pour un designer de réfléchir sur cet objet. On a souhaité donner à la clé USB un statut, la rendre un peu plus matérielle. On s'est alors demandé quelle serait la forme la plus logique à avoir en main, dans la poche, dans un pot... Notre idée a donc été de reprendre la même typologie que celle du crayon Caran d'Ache, une analogie intéressante puisque l'on pouvait dès lors imaginer que les clés reprennent les couleurs que l'on trouve dans une boîte de crayons. Ces couleurs amenaient un plus, il devenait possible de stocker les informations de manière rationnelle : la musique dans la clé rouge, les documents, dans la jaune, etc. Après, nous ne savons pas si les gens le font vraiment !*

## **Le musée**

*Les clés USB sont aujourd'hui des éléments incontournables de notre quotidien pour stocker, transporter et échanger des données numériques. Attachées au porte-clefs, glissées dans une poche, elles se font de plus en plus petites pour être transportables en toute situation. Cette recherche de miniaturisation a également concerné, deux siècles auparavant, des carnets de toute petite taille appelés « minuscules » que l'on glissait dans un manchon ou un réticule, petite bourse suspendue au poignet. Dans ces carnets, entre les notes prises aux porte-mines, on retrouve aujourd'hui des gravures, des dessins, des photographies qui ont été placés par le propriétaire du carnet : une manière de stocker des données ! Les matériaux et les couleurs des reliures permettaient également de les différencier. Nous trouvons donc intéressant de les confronter aux clés USB du collectif BIG-GAME.*

Roedeer, trophée de chasse  
Bois  
Edition Moustache, 2005

Plat à la couleuvre, dans le goût des rustiques figulines de Bernard Palissy  
Atelier de céramique de Charles-Joseph Landais  
Tours, 19e siècle  
Don Edouard Evrard de Fayolle, 1911  
Inv.4631

## **BIG-GAME**

*Il y a 11 ans, en avril, on partait à Milan présenter notre travail pour la première fois. Ce fut un véritable safari car il est très difficile de s'imposer dans cette ville, il y a une concurrence assez rude. C'est là que nous avons trouvé le nom de notre studio : «BIG GAME», littéralement « gros gibier » ! Nous avons imaginé une collection intitulée Heritage in progress, dont fait partie le trophée Roedeer. Le but était de faire des objets qui parleraient de la notion d'héritage (le trophée de chasse a un pouvoir d'évocation assez fort, il se rapporte à la tradition), mais qui donneraient la possibilité d'acheter son héritage, de le monter soi-même, et de déménager facilement avec. Décliné en trois tailles et trois espèces (chevreuil, cerf et élan), cet objet a un coût de production très faible, il a donc beaucoup intéressé et a remporté un succès incroyable... si bien qu'il a été copié à de nombreuses reprises ! C'est intéressant de voir aussi les différentes interprétations qu'en ont faites les gens, ceux qui sont opposés à la chasse et qui nous félicitent de notre initiative, d'autres qui l'achètent pour le mettre à côté de leurs vrais trophées...*

## **Le musée**

*Parodie des trophées de chasses accrochés au mur, cette tête de cerf nous rappelle que le monde animal est une source d'inspiration constante pour les artistes. Mais, ici, les designers en proposent une interprétation originale puisque ce qui évoque à la base un trophée de chasse devient un jouet que l'on pourrait accrocher dans une chambre d'enfant. C'est presque une figure de style puisque de l'intérêt porté aux bois de cerf, on passe désormais à celui du cerf en bois ! Le plus étonnant c'est que la silhouette du cerf est simplement esquissée, or on a l'impression de le voir s'incarner, on l'identifie tout de suite. A l'inverse, dans la veine des trompe-l'œil, de nombreux artistes ont tenté de représenter des animaux plus vrais que nature. Le plus célèbre d'entre eux est sans doute Bernard Palissy (1510 ? – 1590) qui devint maître dans l'art des « rustiques figulines » en terre vernissée. La très grande précision des détails anatomiques et le naturalisme impressionnant sont le fruit d'une maîtrise de la technique du moulage direct sur nature et du surmoulage. Les « suiveurs » de Palissy continuèrent à imiter ces céramiques qui connurent un regain d'intérêt au 19e siècle, comme le prouve le plat issu des collections et présenté ici.*

Cargo box, boîte de rangement  
universelle  
Plastique et bois  
Edition Alessi, 2014

Encrier du comte de Chambord  
Bois et cornes de cerf  
et de bouquetin  
Auteur anonyme  
Autriche, deuxième moitié du 19<sup>e</sup> siècle  
Legs Raymond Jeanvrot, 1966  
Inv.66.1.308

## **BIG GAME**

*Cet objet est le premier réalisé pour la marque italienne Alessi qui nous avait demandé de réfléchir à « un objet anonyme suisse, universel ». Nous avons pensé à cette boîte à outils métallique très en vogue dans les années 50 et utilisée aussi bien pour mettre du cirage que des outils. Nous avons donc repris cette idée de faire un petit contenant universel, plus adapté à la vie moderne, qui pourrait se poser sur un bureau ou pour ranger des crayons, ou être utilisé dans un tout autre contexte (outils, couture, etc.). Cette boîte est intéressante pour nous d'un point de vue technique par la contrainte qu'a représenté l'assemblage de la partie en bois avec celle en plastique, ce qui pourrait paraître simple mais qui, techniquement, est difficile à résoudre car il se crée une tension entre la matière synthétique et le côté naturel du bois.*

## **Le musée**

*Cette boîte qui fait de prime abord penser, par sa forme, à une boîte à outils est en fait une boîte de rangement universelle dont le format nous suggère de l'utiliser pour du matériel de bureau, d'écriture, de dessin ou de peinture. Face à cette sorte de plumier des temps modernes, nous avons eu l'idée de la confronter à un de ses homologues du 19<sup>e</sup> siècle qui se voulait, quant à lui, terriblement ostentatoire. L'encrier du comte de Chambord, petit-fils de Charles X et héritier du trône de France, est en effet orné de plusieurs cornes de cerf et de bouquetin et ressemble finalement plus à un trophée de chasse qu'à un objet fonctionnel.*

Beam, porte-manteau  
Support en aluminium extrudé thermo-laqué, crochets en frêne naturel  
Edition Hay, 2014

Porte-perruque  
Faïence stannifère à décor en camaïeu bleu  
Faïencerie non identifiée  
France, 18e siècle  
Legs Georges Périé, 1945  
Inv.2870

## **BIG GAME**

*La marque Hay, au Danemark, nous a proposé de travailler sur un objet pour la pièce d'entrée. Nous avons choisi de réfléchir à un porte-manteau. En nous sommes inspirant de notre fascination pour l'architecture et les standards, par exemple les poutrelles de bâtiments qui soutiennent une structure. Nous avons donc emprunté ce langage à l'architecture et l'avons appliqué à cet objet. La deuxième idée était de ne pas réaliser quelque-chose de trop cher pour que notre produit soit accessible. Il s'agit donc d'aluminium soudé en forme de « H » et coupé tous les 60cm ; les crochets en bois sont mobiles et coulissent, on peut donc en rajouter autant qu'on le souhaite. La forme en « H » crée une petite gouttière qui permet aussi de poser des petites éléments, comme du courrier, entre les patères.*

## **Le musée**

*Bien que l'objet soit évoqué, surtout en Italie, dès le 17e siècle, le mot « porte-manteau » qualifie d'abord, en France, au 18e siècle, un officier chargé de porter le manteau d'un haut personnage. Ce n'est qu'au 19e siècle qu'il désigne une patère murale à laquelle on suspend un manteau ou un chapeau. Son usage s'est donc diversifié et adapté aux modes et aux pratiques quotidiennes. Ce qui n'est pas le cas de tous les objets servant à porter quelque-chose, comme ce porte-perruque en faïence qui a complètement disparu aujourd'hui ou, du moins, n'est plus utilisé que dans des milieux spécialisés (théâtre, coiffure, etc.).*



Bote, petits bateaux  
Liège aggloméré, polyuréthane  
Edition Materia (Amorim), 2010

Jonque chinoise  
Ivoire et bois  
Tabletier anonyme  
Chine, 19e siècle  
Legs André Lataillade, 1969  
*Inv.69.3.186*

*Three little boats*, jouets pour le bain  
Plastique  
Designer James Galt, Royaume-Uni  
Edition Ambi Toys, fabriqué en Chine,  
première édition, 2010  
Collection particulière

## **BIG-GAME**

*Amorim est une entreprise portugaise qui fabrique des bouchons en liège. Lorsqu'on creuse une forme cylindrique en liège, cela produit 70% de chute et le but était d'essayer de créer un objet à partir de ces chutes. Le liège est un matériau qui flotte, donc l'idée nous est venue d'imaginer peut-être un jouet pour enfant qui s'inspirerait des flotteurs utilisés pour la pêche. A priori cela paraissait simple à développer mais rapidement nous nous sommes rendus compte que notre prototype flottait à l'horizontal. Et il nous a fallu près de deux ans pour résoudre ce problème et équilibrer ces bateaux ! Au final, on peut s'interroger sur la destination de cet objet : est-ce vraiment un jouet ? Ou plutôt une maquette, un objet décoratif ?*

## **Le musée**

*En découvrant les bateaux, nous nous sommes effectivement posé cette question : de quoi s'agit-il ? Et finalement c'est cette question et son absence de réponse qui ont été le fil conducteur lors de notre choix des objets à présenter. Cette surprenante jonque chinoise en dentelle d'ivoire date du 19e siècle. Elle est animée de petits personnages peints mobiles qui prennent le thé sur une terrasse, se promènent sur le pont ou vaquent à d'autres occupations. On pourrait se dire que c'est un jouet, comme on retrouve à l'époque des dinettes pour petites filles qui sont réalisées en cristal. Pourtant le matériau précieux utilisé et le soin porté à la fabrication nous font hésiter. Aucune hésitation en revanche pour les petits bateaux en plastique qui escortent la jonque et qui ont été conçus pour la célèbre marque de jouets Ambi Toys.*

Tools, poignée de porte  
Barre en métal à douze faces polies  
Edition Vervloet, 201

Poignée de porte dite  
« manivelle bordelaise »  
Laiton et bois laqué  
Auteur anonyme  
Bordeaux, 19e siècle  
Fonds ancien de la Ville de  
Bordeaux  
Sans numéro

## **BIG-GAME**

*Les poignées ont été réalisées pour une entreprise belge. Nous avons conçu une série complète, composée de poignées, de boutons et des plaques qui vont avec. Au début de notre travail, l'idée était de partir de l'esthétique que l'on trouve dans certains outils, comme la clé à visser à six pans, qui ont une certaine beauté fonctionnelle mais en même temps entretiennent un lien très fort avec la main. Il nous a donc paru intéressant d'adapter cette esthétique aux poignées de portes en leur conférant plusieurs facettes, ou pans. Ces facettes sont également présentes sur les tirelires ou encore sur le manche des clés USB car elles représentent des finitions formelles assez travaillées tout en étant sympathiques au toucher.*

## **Le musée**

*La partie amovible qui permet d'ouvrir une porte a deux noms différents en fonction de sa forme : on l'appelle poignée lorsqu'elle désigne un objet allongé que l'on lève ou que l'on abaisse, ou bouton de porte lorsqu'elle désigne un élément circulaire que l'on pivote. L'objet que nous avons choisi, et que l'on appelle communément une « manivelle bordelaise », est un peu les deux puisque que c'est une poignée qui se termine par un bouton rond. La confrontation de ces deux poignées pose la question de la préhension, du geste, avec des questions collatérales : qu'en est-il pour les gauchers ? L'une ou l'autre est-elle plus efficace selon que l'on tire ou que l'on pousse la porte ? Etc.*

Bouteille de vin pour la société  
Provins (suisse)  
Edition Univerre Pro Uva, 2010

Bouteille de vin  
Château Haut-Bailly  
Grand cru classé, 2007  
Pessac-Léognan,  
Mécène d'honneur du musée  
des Arts  
décoratifs et du Design

## **BIG-GAME**

*La Suisse est productrice de vin, c'est peu connu (moins d'1% de son vin est exporté), mais elle n'avait pas de forme de bouteille spécifique, reconnaissable, ce qui posait aux producteurs un problème d'identité. A nos débuts, nous avons participé à un concours pour la société Provins : il fallait proposer une forme de bouteille facilement identifiable par les consommateurs, mais qui se différenciait de ce qui existait déjà. Notre idée, assez simple, a donc été d'ajouter un petit piédestal au bas de la bouteille pour la surélever, d'une part, et, d'autre part, pour pouvoir y faire figurer les trois étoiles rappelant le canton du Valais où est produit le vin. En observant bien le profil de ces bouteilles, on se rend compte que ce piédestal s'évase légèrement, de la même manière que les épaules de la bouteille, créant ainsi deux points de parallélisme qui permettent de stabiliser les bouteilles sur la chaîne de remplissage et d'éviter qu'elles s'entrechoquent. Autre spécificité du vin suisse : les bouteilles sont fermées par des capsules vissées sur le goulot, et non pas par des bouchons en liège.*

## **Le musée**

*Cette bouteille conçue par BIG-GAME reprend la forme traditionnelle de la bouteille dite « bordelaise » de 75 cl, dont la forme apparaît à la fin du 19e siècle. C'est une bouteille droite avec des épaules hautes. Cette contenance correspondait à une mesure en usage chez les Britanniques, principaux clients du vin de Bordeaux – le quart populaire anglais – et permettait également de remplir exactement 300 bouteilles par barrique bordelaise de 225 litres. Aujourd'hui encore, les dimensions et la forme de la bouteille bordelaise sont considérées comme les mieux adaptées à la commercialisation, assurant des économies de coûts de production et de transports. Il paraissait donc logique de comparer cette dernière avec deux bouteilles bordelaises réalisées à plusieurs siècles d'intervalle : l'une datant du 18e siècle, avant que la bouteille de 75 cl ne s'impose, et l'autre provenant d'un des plus prestigieux châteaux de la région, le château Haut-Bailly, mécène d'honneur du musée.*

Bank, tirelire  
Plastique souple  
Edition Praxis, 2013

Coffret-tirelire  
Fer forgé  
Ferronnier anonyme  
France, 16e siècle  
Fonds ancien de la Ville de  
Bordeaux  
Inv.8448

## **BIG GAME**

*Nous avons conçu ces tirelires pour le même producteur que les clés USB. Elles font écho aux petits porte-monnaie en cuir équipés de lamelles en acier ressort qui s'ouvrent en appuyant sur les deux côtés. Sauf que nous avons décidé de tout faire dans la même matière, à savoir du silicone : lorsqu'on exerce une pression sur les parois de la tirelire, la fente, par laquelle on glisse les pièces, se déforme et permet de les faire sortir également. Il n'y a donc qu'un seul orifice. C'est un objet qui ne coûte pas cher... et permet d'économiser. La boucle est bouclée !*

## **Le musée**

*Quatre siècles séparent les tirelires BIG-GAME de celle du musée. Pourtant leurs silhouettes verticales et polygonales se répondent plutôt bien. Mais le rapprochement s'arrête là puisque l'une est une boîte de confrérie en fer forgé dont le système complexe d'ouverture à deux serrures était conçu pour protéger l'argent placé à l'intérieur, alors que la tirelire conçue par les designers de BIG-GAME se veut au contraire d'un usage simple et instinctif. A partir d'une même forme, on peut donc envisager un même objet différemment. Nous trouvons cette confrontation instructive.*