

ARCHIPEL

DE AGNÈS MARTEL
Médiathèque de Quimper /
ET SYLVIE UNGAUER

En confiant à la designer Agnès Martel et à l'artiste Sylvie Ungauer la création d'une œuvre pour son département jeunesse, la Médiathèque de Quimper souligne l'importance de penser un monde de lecture spécifique à l'enfance qui ne se limite pas à une réduction d'échelle du mobilier. La contrainte du programme était inspirante : l'île aux trésors, en référence à l'ouvrage éponyme¹ écrit par Robert Louis Stevenson à la fin du XIX^{ème} siècle, et considéré depuis comme l'un des premiers grands romans d'aventures. De la quête initiatique du jeune héros Jim Hawkins, Agnès Martel et Sylvie Ungauer retiennent deux éléments constitutifs de ce nouveau genre littéraire : la carte, « support de la dynamique du voyage », et le monde marin avec ses eaux de navigation et ses îles, oasis de terre. Naît ainsi *Archipel*², œuvre totale transportant ses lecteurs dans de véritables univers parallèles de lecture, et déployant sur les murs une carte mystérieuse incitant aux vagabondages des esprits.

En 1876, sept ans avant la publication de *L'île au trésor*, Melvil Dewey inventait un système de classement des livres. Complétée quelques années plus tard, et universellement utilisée aujourd'hui, la classification décimale de Dewey (CDD) répartit les ouvrages dans dix classes, de 0 pour les généralités à 9 pour l'histoire et la géographie. Chaque classe est divisée en dix, chaque division étant elle-même redivisée en dix, de manière à offrir un classement de plus en plus précis des ouvrages (les livres sur les artistes ressortent ainsi de la subdivision 759). Le cheminement est là rigoureux, scientifique ; c'est cependant cet univers apparemment sans fantaisie et sans surprise que choisit Sylvie Ungauer pour penser sa carte.

Sensible aux systèmes d'organisation des choses et des êtres, et aux flux qui inervent leurs déplacements - qu'ils soient spontanés ou délibérés, l'artiste s'attache à les rendre visibles. A la Médiathèque de Saint-Jean de Braye en 2005, Sylvie Ungauer s'était ainsi intéressée aux mouvements des livres, au rythme de leurs sorties et entrées, au gré des prêts. Elle en avait dégagé, pour chaque mois d'une année de référence, le plus itinérant ; elle révélait ainsi des pratiques de lecture négligées, masquées par les systèmes classiques d'évaluation qui mesurent le succès d'une œuvre à l'aune du nombre de ses achats. La classification de Dewey apparaissait déjà aussi dans l'œuvre *Babel Composition*, à travers une visualisation des catégories de livres les plus mobiles. Plus abstraite que l'extraction du titre le plus emprunté, cette dernière renseignait sur l'évolution d'une société animée par la constante mutation de ses savoirs de référence³.

Pour Quimper, Sylvie Ungauer imagine une mise en forme plastique de la classification Dewey inspirée de la carte marine et de la carte au trésor⁴. A chaque classe sont associées une zone et une couleur ; les isobathes ne correspondent plus à la profondeur de l'eau, mais à une division de la CDD⁵. Il n'y a pas de véritables dangers dans cette carte du savoir livresque, ni d'obstacles, mais une alternance de balises qui rythment l'avancée dans la CDD, et de trésors, points culminants dans le plaisir de la lecture. Leurs obscurs codes numériques (qu'il s'agit donc de « déchiffrer ») masquent non pas les ouvrages les plus célèbres, mais les livres que l'artiste a aimé retrouver dans la Médiathèque de Quimper. Sous couvert du scientifique et de l'art, Sylvie Ungauer nous livre en fait une clé d'accès à une bibliothèque éminemment personnelle.

A l'origine, l'artiste souhaitait que cette carte déploie ses courbes et ses motifs sur le sol, pour permettre aux lecteurs de suivre ses cheminements et de s'y perdre. Apprentis situationnistes, ils pouvaient oublier un temps ce qu'ils cherchaient, et découvrir, grâce à ces fils, d'autres ouvrages⁶. Pour Sylvie Ungauer en effet, « l'œuvre d'art doit être dynamique, cinématique comme le dit Deleuze ; elle n'est pas en dehors de la vie, c'est quelque chose de vivant qui est dans la vie, qui poursuit la vie ». L'artiste avait ainsi créé, pour sa vidéo-sculpture *Déplacés* (2006), une perruque pour trois dont elle avait organisé le port collectif et le déplacement dans la ville de Brest. Dans une sorte de dérive debordienne inversée, les longs cheveux de *A wig for 3*, traînant au sol, empêchaient ses trois porteurs de voir le monde, mais engageaient par leur étrange présence à une expérimentation différente des espaces du quotidien, devenus soudainement singuliers. A Quimper cependant, l'impossibilité d'intégrer l'œuvre au sol conduisit l'artiste à en étirer les courbes sur les murs. Pour elle, il ne s'agit pas de proposer aux visiteurs une image, la représentation intellectuelle d'un territoire abstrait, ou un tableau mental. La circulation ne peut être qu'oculaire, la carte doit encourager les lecteurs à prendre physiquement le chemin de nouveaux bacs.

Appel à la découverte et à la déambulation tout autant qu'au repos confortable et concentré, le mobilier conçu par Agnès Martel vient en contrepoint de la carte de Sylvie Ungauer. Il en accompagne les dérives et les temps de contemplation ; il dessine aussi, à lui-même, un univers d'évasion marine, bulle interactive et colorée inscrite dans une architecture sobre et neutre. Comme l'écrit la designer, « le mobilier est conçu comme une métaphore de l'île et de ses abords. Chaque élément est développé suivant un scénario qui invite les plus jeunes à devenir acteurs de leurs lectures. Cet ensemble fonctionnel s'adresse à la petite enfance, choix des matériaux qui favorise l'éveil. Interactivité entre les formes et les couleurs et leur toucher ». L'espace de l'« heure du conte » se dérobe aux regards grâce à un rideau de hautes herbes synthétiques, cloison blanche que l'on rêve de voir s'animer d'une légère brise. Au sol, sur le tapis bleu « goutte d'eau » (il est parsemé d'ondes concentriques), des coussins plats aux formes courbes irrégulières offrent de multiples assises. Ces « galets » aux couleurs de pierres forment des îlots individuels, où l'on peut lire aux côtés des autres ou écouter un conteur. La designer y développe ses recherches sur les matériaux contemporains et écologiques : les galets sont en caoutchouc naturel, non peint, et le tapis en caoutchouc naturel et textile élastique. Les grands bacs à livres en bois, rouges et jaunes, ponctuent l'espace de cloisons-répères qui appellent à la lecture ; leurs bords ondulés et se brisent comme la crête des vagues. Agnès Martel aime détourner les objets et les formes du quotidien pour composer des œuvres hybrides. Leurs lignes simples et élégantes, à la folie maîtrisée, leur palette raffinée en font des objets ludiques, beaux et contemporains, qui invitent au rêve.

Avec *Archipel*, Sylvie Ungauer et Agnès Martel créent les conditions d'un voyage tout aussi mental que physique au sein du département jeunesse de la Médiathèque de Quimper. Tout à la fois oasis, havre, carte, eau et paysage, *Archipel* disparaît et réapparaît, au gré des lectures et des pauses. Les échappées qu'il offre rappellent que la médiathèque, lieu de conservation et de prêt, est aussi et peut-être avant tout un espace d'évasion et de découverte de soi, à travers la projection fictionnelle.

Camille de Singly, février 2010

- 1 - Il est en fait intitulé « L'île au trésor ». Mais pour devenir métaphore de la bibliothèque idéale, l'île de Stevenson devait se parer de multiples trésors...
- 2 - L'archipel est un ensemble d'îles relativement proches les unes des autres ; c'est aussi le titre choisi par Agnès Martel et Sylvie Ungauer pour leur œuvre commune.
- 3 - Dewey avait pensé une classification suffisamment ouverte pour intégrer tous les nouveaux champs de connaissance ; l'écologie humaine a ainsi été classée en 304.2, dans les sciences sociales.
- 4 - « La carte possède un pouvoir de séduction imaginaire, permettant au lecteur de participer au jeu de la fiction. Que ce soit la carte à l'échelle du territoire de Borgès, ou carte vide de Lewis Carroll, faite de signes, elle représente, décrit un monde, elle en est le paysage. »
- 5 - Ce travail de transposition visuelle rappelle celui entrepris pour *Panorama* au Lycée Benjamin Franklin d'Orléans en 2004 : les mouvements des élèves à l'intérieur du lycée étaient retransmis sur un écran visible de la rue, à travers une symbolisation des classes en globules de formes variées, et un code couleur. Les élèves apparaissaient ainsi comme les éléments d'un fluide vivant, nourrissant le corps-lycée.
- 6 - Cette dérive fait écho à la méthodologie de dessin de l'artiste, aussi présente dans les Dessins Réseaux (2004) : « Il y a un modèle de départ, puis des variations, comme dans le jazz, la tapisserie. Il faut broder, rajouter. C'est un travail de petite main, fastidieux, mais aussi libérateur ; tu pars en improvisation, ton esprit, ta main s'envolent en volutes... »

ARCHIPEL, 2008

Département jeunesse : « L'île aux trésors ».
Médiathèque des Ursulines de Quimper.
1% artistique. Commanditaire :
Quimper communauté.
Architecte : Marc Iseppi

Sylvie Ungauer née en 1963 à Voiron, réside à Brest après avoir séjourné en région Centre. Depuis l'obtention de son Dnsep à l'École Supérieure des Beaux-Arts de Lyon en 1987, elle poursuit des projets d'exposition et de résidence de création à l'étranger et en France : *Imaginary Landscape* présenté en 2008 au BOL/Mixar à Orléans, puis en mars 2010 à la galerie de la médiathèque des Ursulines à Quimper ; *Home* au centre d'art passerelle à Brest en 2010. Son travail est présent dans des collections publiques dont le Frac Poitou-Charentes et le Frac Centre. Elle enseigne, depuis 2005, à l'École Supérieure d'Arts de Brest en vidéo/multimédia. Dans ses recherches, Sylvie Ungauer s'intéresse aux liens et aux réseaux qui structurent notre société, et notamment aux rapports des individus avec leurs lieux de vie. Ses matériaux de prédilection, la vidéo, la fibre optique et le réseau internet, ont un rôle de vecteur d'information. Ses objets, sculptures, maquettes sont aussi supports à des actions qui questionnent la territorialité.

Pour une documentation complète sur le travail de l'artiste :
www.ddab.org/ungauer



III.1
bacs en bois laqué.
Photo : DR

III.2/3/7
Vues partielles de la carte Dewey.
Adhésif sur mur et plafond. Méridienne en mousse et simili cuir.
Photo : DR

III.4/5/6
Heure du conte.
Herbes. Cloison mobile. Bois et fibre de verre.
Tapis goutte. Caoutchouc naturel, tissu double élastique.
Galets. Latex.
Bacs. Mousse bultex, peinture latex.
Photo : DR et
Lionel Flageul / Quimper Communauté (III.5)



Agnès Martel est née en 1970, elle vit et travaille à Paris. Diplômée de l'école supérieure d'art et design de Saint-Etienne (Dnsep), elle est professeur d'enseignement artistique en design à l'École Supérieure des Beaux-Arts de Marseille. Elle a participé à plusieurs reprises à la Biennale de Design de Saint Etienne et au salon du Meuble de Paris.

Designer, elle possède une expérience de dix ans dans les domaines du design d'objet et de mobilier, elle intervient également depuis quelques années dans celui de l'architecture d'intérieur, en réalisant notamment des boutiques de luxe, des résidences et des appartements. Elle travaille régulièrement pour la marque Agnès B qui lui a confié des projets de boutique et la réalisation de cornes pour les magasins "Galeries Lafayette".

Elle a également réalisé deux commandes artistiques dans le cadre de la procédure adaptée du 1%, pour la construction du pôle STI de l'IUFM de Villeurbanne en 2003 et, en équipe avec Sylvie Ungauer, dans le cadre de la construction de la médiathèque de Quimper en 2008.