

FICHE TECHNIQUE

Sauver les histoires en réparant les objets.

CHLOE CHAPAL

SOMMAIRE

INTRODUCTION
CARTOGRAPHIE

I- PRATIQUE PLASTIQUE

- EXPÉRIMENTER LA RÉPARATION ET LA RE-VALORISATION
- COMPRENDRE LES OBJETS

I- MACRO-PROJET

- METTRE EN PLACE UN SYSTÈME ÉDITORIAL
- INVESTIR DES DISPOSITIFS INTERACTIFS
- MÊLER PRINT ET NUMÉRIQUE

ANNEXE

- EXPÉRIMENTATIONS PRÉLIMINAIRES
TAPISSERIE
VITRAIL
SÉRIGRAPHIE

CONCLUSION

INTRODUCTION

Dans mon mémoire, je questionne la posture de l'amateur de bricolage en regard avec celle de l'artisan. Tous deux inscrits dans un mode de production alternatif à la norme industrielle dominante, ils questionnent notre mode de consommation et notre rapport aux objets. En effet, les objets issus de l'artisanat et du Do it Yourself court-circuitent le fameux schéma : acheter, consommer, jeter. Ces objets nous impliquent économiquement et affectivement et nous poussent à prendre soin d'eux. L'artisanat prend une valeur marchande considérable en raison du temps et du travail manuel hautement qualifié de l'artisan. Le Do it Yourself, au contraire, est un véritable art de l'économie de moyen qui sollicite la bidouille, le recyclage, la réparation, la récupération, le détournement, la revalorisation. La valeur des objets produits repose sur la contribution volontaire et personnelle de l'amateur et sur le temps qu'ils accordent à leur ouvrage.

Il s'ajoute à la dimension économique, la dimension affective. Selon Jean Baudrillard, les objets artisanaux et faits à la main font partie de la catégorie des objets marginaux et anciens au même titre que les objets baroques, folkloriques, singuliers et exotiques. Leur fonction est de signifier le temps, de faire référence au passé et à l'histoire. Ils symbolisent le témoignage, le souvenir, la nostalgie, l'évasion. L'artiste et collectionneur Bernard Belluc travaille sur cette dimension affective par le biais d'installations d'objets presque archéologiques, de véritables cabinets de curiosité, avec lesquels il dit pratiquer l'objectothérapie. Ces installations sont témoins de la mémoire intime de toute une génération. Elles sauvegardent un passé adulé et les souvenirs des êtres chers. Exposé au Miam le musée d'Art Modeste de Sète tous ces objets abandonnés par leur propriétaire puis chinés par l'artiste dans les marchés aux puces vivent un sauvetage de leur histoire.

Lorsqu'un objet ancien, cher à nos yeux, se casse, ce sont aussi nos histoires qui sont en péril. Restaurer un objet ancien, c'est réparer un portrait de famille. Il existe différentes manières de sauver les objets et leur histoire. L'artisanat relève de techniques et de savoir-faire, notamment dans la restauration d'objets anciens, dont les amateurs ne sauraient prétendre. Il est préférable de confier la réparation des objets anciens de valeur à des spécialistes. Cependant, il existe une multitude d'interventions à la portée de tous et qui permettent de réanimer les objets et d'allonger leur durée de vie. Dans le cadre du macro-projet, je tente de répondre à la problématique suivante : **comment transmettre les savoir-faire de la restauration d'objets et les astuces de revalorisation au plus grand nombre, dans le but de conserver et de prolonger leur histoire ainsi que d'en inventer de nouvelles?**

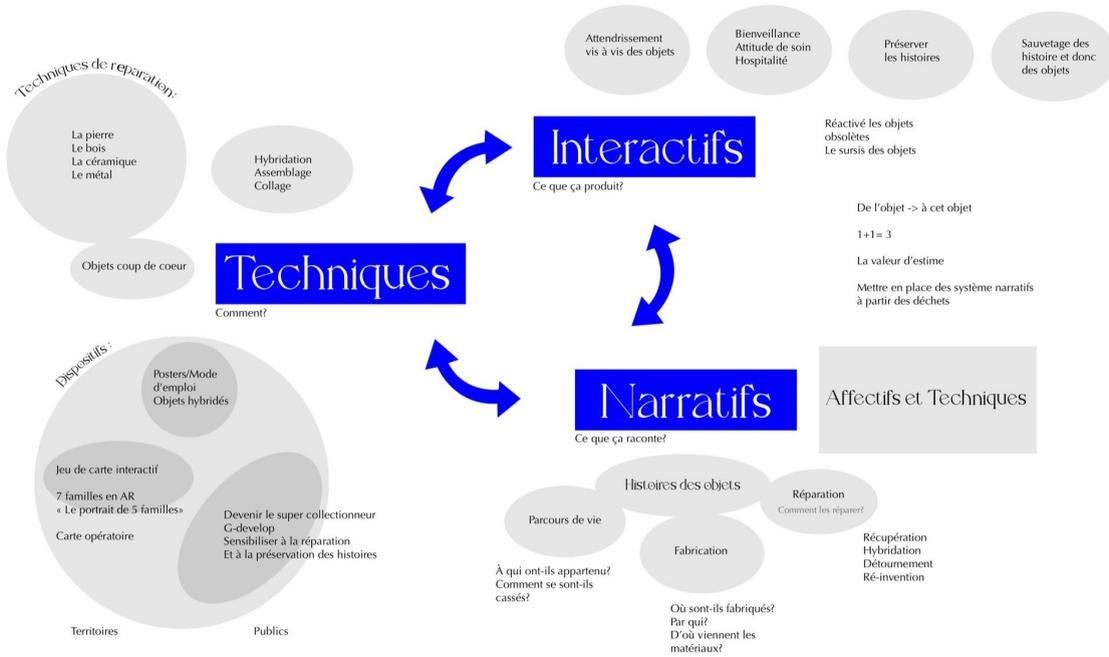
Pour ce faire, je souhaite mettre en place un système éditorial de mode d'emploi qui mêle réparation et histoires des objets. Puis créer un jeu de carte interactif transmettant des Tips de réparations et des astuces de re-valorisation, ainsi que sensibilisant à la dimension affective des objets abandonnés. Enfin je souhaite proposer un dispositif de jeu vidéo mettant en avant les objets abandonnés comme un support fertile de création de nouveaux systèmes narratifs et leur hybridation comme une méthodologie de conservation, de prolongation et d'inventions d'histoires.

CARTOGRAPHIE

CARTOGRAPHIE

Chloé Chapal

? Comment transmettre au plus grand nombre les savoir-faire de la restauration d'objets anciens dans le but de sauver leur histoire?



I- PRATIQUE PLASTIQUE

- EXPÉRIMENTER LA RÉPARATION ET LA RE-VALORISATION

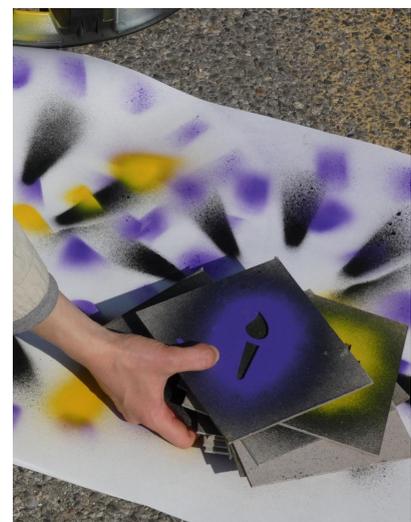
Remanier détourner les histoires : revaloriser les objets

L'expérience de l'enjoliveur repose sur une démarche de revalorisation et d'up-cycling d'histoires. L'idée est de faire dans le présent avec le passé, en accordant à l'objet initial un gain de valeur. En recueillant cet enjoliveur et en le transformant en pochoir, j'ai dépoussiéré son histoire et l'ai détourné pour lui en donner une nouvelle.



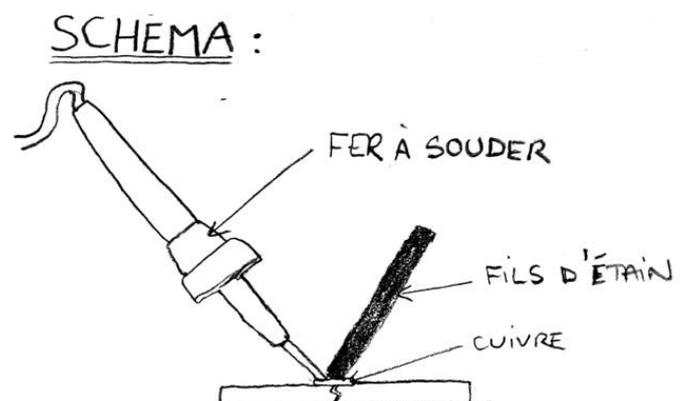
Après avoir détourné l'enjoliveur il m'est venu l'idée de détourner la CAO (Conception Assisté par ordinateur). J'ai récupéré les pictogrammes des outils photoshop et en ai fait des pochoirs avec la découpe laser. C'était une manière d'expérimenter une machine/outils à commande numérique et de fabriquer mon propre outil-pochoir.

SCHEMA :



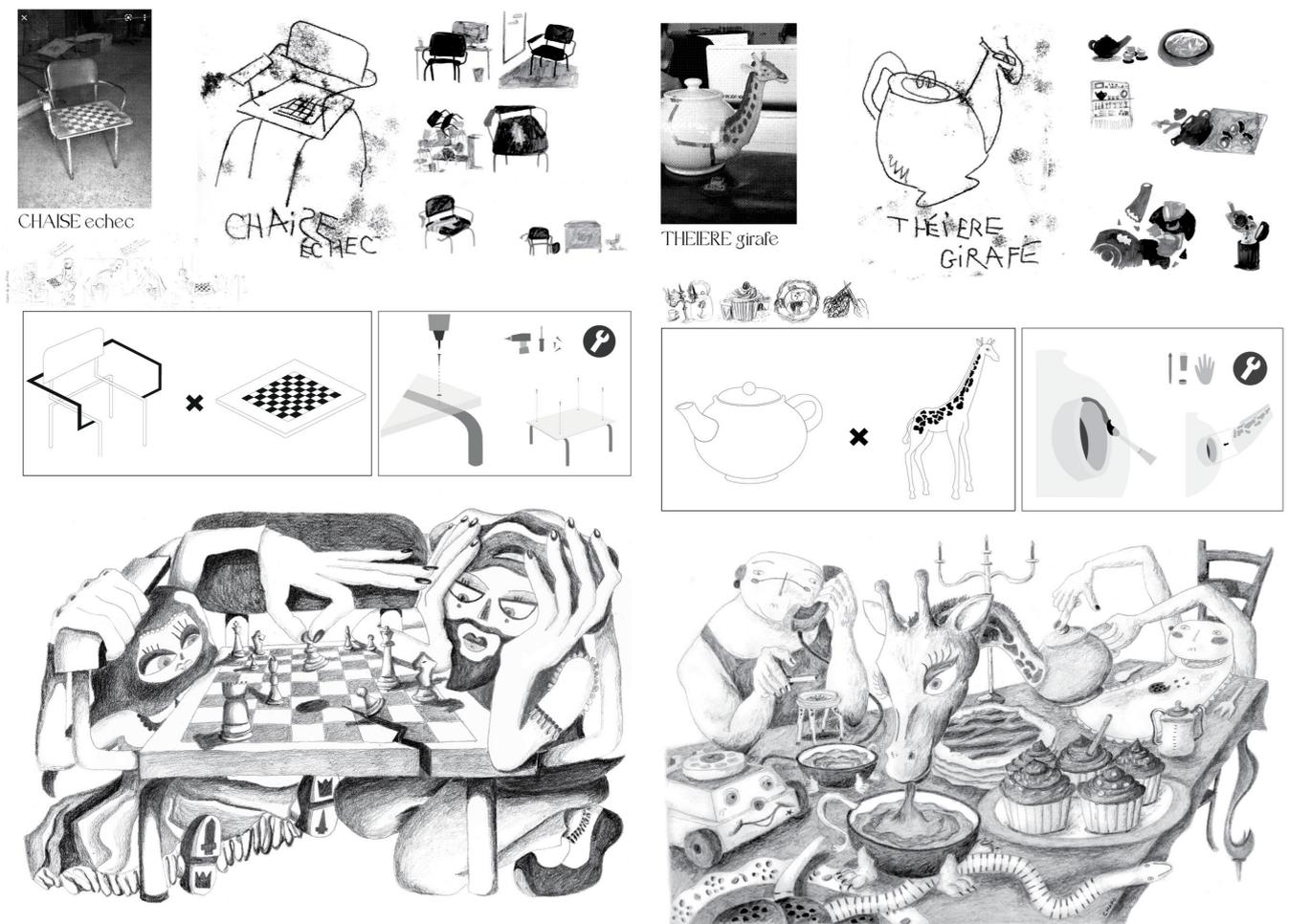
La réparation : redonner de l'éclat aux objets, de la vie, les réanimer

Par la suite, ma pratique plastique s'est orientée autour des objets marginaux et sur les différentes façons de leur redonner de l'éclat, de la vie, les réanimer. J'ai d'abord recueilli aux marchés aux puces de Gèze une série d'objets laissés à l'abandon, car cassés, anciens, démodés, usés, kitch. Porté par le projet Réanim de 5.5 designers, j'ai effectué plusieurs interventions de soins sur les objets à la manière d'un docteur : désinfecter les plaies, poser des points de soudure, installer des prothèses. Cette démarche de réparation s'inspire aussi du Kintsugi, une méthode japonaise de réparation de porcelaine, qui consiste à réparer les brisures avec de la poudre d'or en laissant les cicatrices visibles. Ensuite, influencé de *Animali domestici* d'Andrea Branzi, j'ai travaillé à donner à l'objet domestique une allure d'animal domestique en hybridant de la vaisselle ancienne avec des animaux en plastique. Le résultat n'est pas sans rappeler Dadaïste et les surréalistes qui travaillaient, notamment, par collage et assemblage d'images.



- **COMPRENDRE LES OBJETS**

Dans un troisième temps, je me suis concentré sur la compréhension des objets. Il s'en est suivi un travail d'autopsie, d'archéologie, de décryptage des objets. La lecture du Système des objets de Jean Baudrillard et des Mythologies de Roland Barthes m'ont permis de mieux comprendre les différents prismes par lesquels l'objet peut-être appréhendé, comme la couleur, le matériau, la forme, la fonction, les signes, les histoires, etc. À l'issue de ces recherches, j'ai pu réaliser deux portraits-objets sous forme de poster, analysant une chaise et une théière. Les posters sont composés de croquis questionnant les différents modes de représentations des objets. On retrouve des dessins spontanés au monotype, des dessins techniques, des modes d'emploi efficaces détaillant le processus de fabrication, des dessins oniriques mettant en scène les histoires, etc.



Ce travail m'a permis de mettre en place un univers graphique dont je me servirai pour le macro-projet.

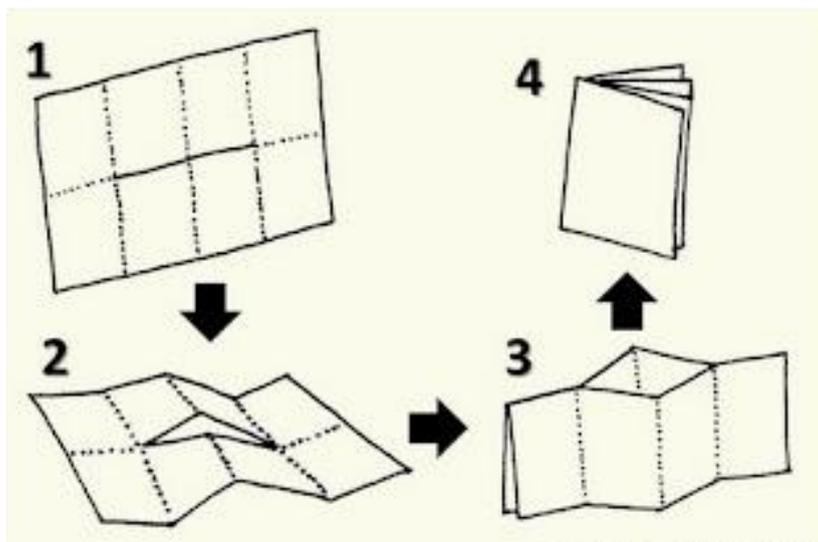
I- MACRO-PROJET

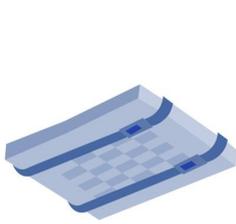
Mon intention pour le macro-projet est de transmettre les savoir-faire de la restauration d'objets au plus grand nombre dans le but de conserver et de prolonger leur parole. Ainsi que de questionner nos manières de produire et de consommer dans le but de prendre plus soin des objets et de moins jeter dans un souci écologique -> cela en mettant en avant l'artisanat et le DIY avec la figure de l'amateur.

- **METTRE EN PLACE UN SYSTÈME ÉDITORIAL**

Poster/Mode d'emploi :

L'idée est de mettre en place un système éditorial composé de différents modes d'emploi à suivre pour restaurer du mobilier et des objets coups de cœur: des notices-posters. Les modes d'emploi sont organisés autour de 5 matériaux : la pierre, la céramique et le bois. Chaque réparation est décrite par le biais de schémas techniques et efficaces pouvant être compris de tous. Les réparations s'effectuent chacune par hybridation de deux objets. En définitive, ceux-ci reprennent vie, graphiquement dans des illustrations mettant en scène une nouvelle narration issues de l'hybridation de leurs histoires.





- assise - garniture
- nervure
- bricolage classique

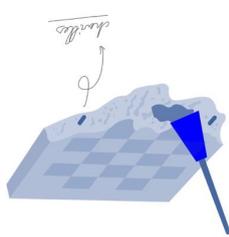
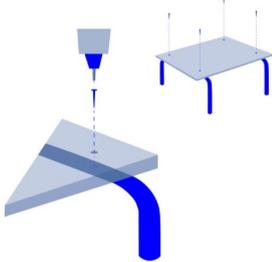
Tout objet recollé doit être maintenu sous presse pour consolider l'assemblage.

4. Immobiliser la réparation

5. Fixer l'assise

D'abord, percez la structure de la chaise avec un foret à métal de la bonne dimension. Puis à l'aide d'une visseuse et de quatre vissez fixez la pièce de bois au niveau de l'assise.

⚠ Traçer les repères au préalable



mélanges de poudre de bois et de résine

Le Repair Bois est un produit bi-composant qui permet de combler les trous dans le bois ainsi que de coler des morceaux entre eux. Appliquez-le à la spatule.

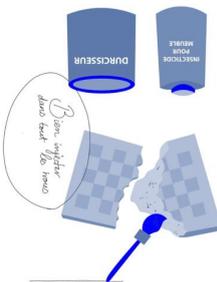
3. Coler le bois

6. Finition protectrice et décorative

Sur le bois mis à nu par le décaillage, toutes les finitions sont envisageables. La cire à bois incolore ou teintée, teinte à bois, verni font revivre la matière.



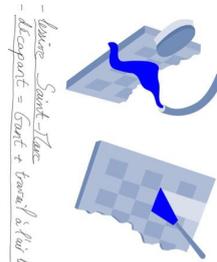
VERNIS
à petit coup de pinceau



«Bois injecté dans tout les trous»
Le travail de finition

Un traitement protecteur s'impose sur les bois vernis. Procéder par badigeonnage. Appliquez par les lames puis avec une brosse le bois, cela-ci doit être considéré avec une résine appelée "durcisseur pour bois vernis".

2. Traiter et consolider le bois vernis

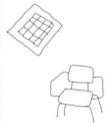


- visseuse - Saint-Jacques
- Assemblage = assise + travail à l'air libre

Après un enrobage approfondi, débarrassez le bois par abrasion et brosse. Le simultané.

1. Nettoyer et décaper le bois

JEU D'ECHECS X CHAISE



«Restauration du Bois»

Ré-Inventer

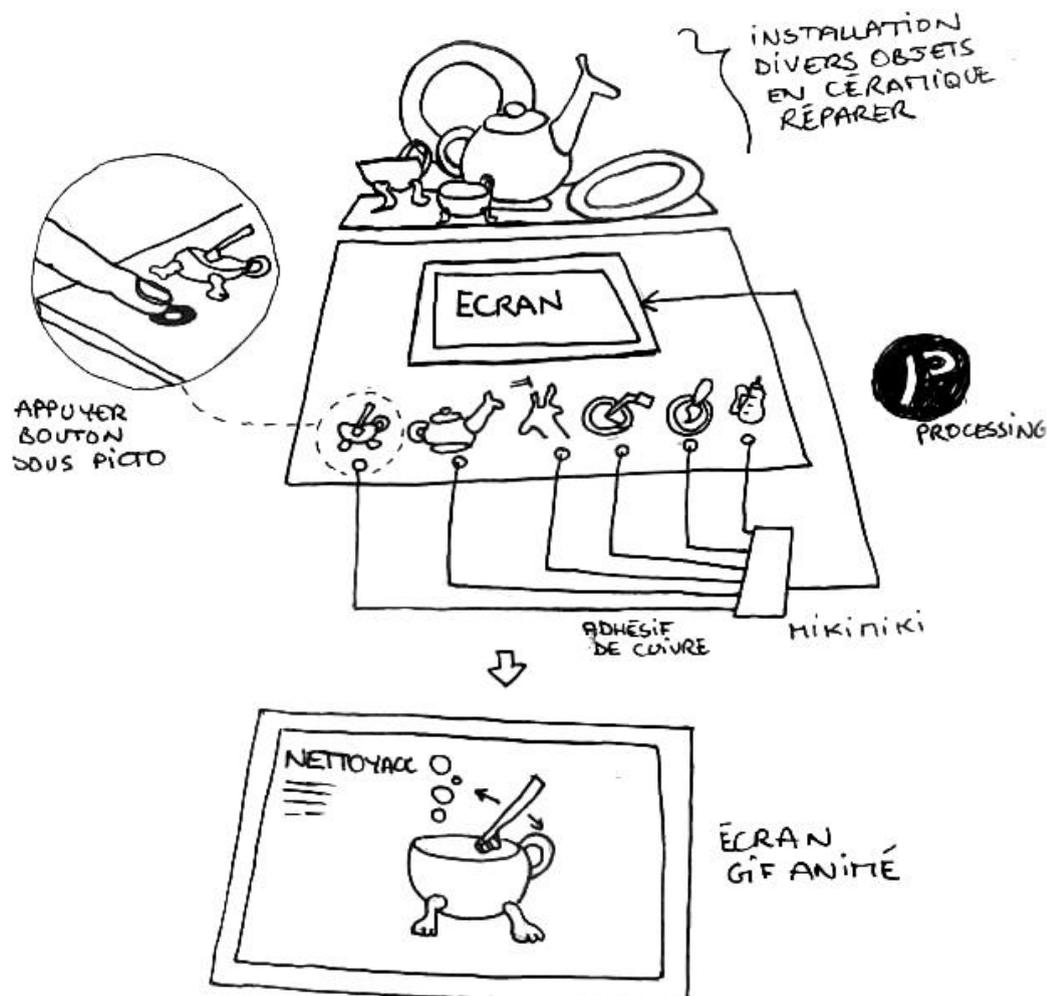


Les Histoires

- INVESTIR DES DISPOSITIFS INTERACTIFS

Installation interactive :

En parallèle du système éditorial j'aimerais mettre en place une installation interactive pour ma soutenance avec tous les objets bricolés lors de ma pratique plastique : vitrail, tapisserie, objets hybrides. Cette installation donnera de manière ludique la parole aux objets qui pourront ainsi raconter leur histoire. Ce dispositif pourrait être installé dans un repair café.



Installation de l'adhésif de cuivre et du câblage Makey Makey déjà expérimenté dans un prototype d'affiche interactive

Code :

```
/** Affiche tactile interactive -
 * Quand on appuie sur une touche, cela lance une image, une vidéo, une anim, un son, etc...
 */
// librairies
import processing.sound.*;
import processing.video.*;

// variables globales
PImage im; // une image
SoundFile son; // un son
Movie vid; // une vidéo

// bouton son image active ?
boolean image_active = false;

// bouton son actif ?
boolean son_actif = false;
float tempsDebutSon = 0; // temps du début de la musique a été joué

// bouton video active ?
boolean video_active = false;

void setup() {
  size(1300, 750);
  noStroke();
  background(0);

  // initialisation des variables globales
  im = loadImage("images/imperatrice.jpg");

  // chargement du son
  son = new SoundFile(this, "sons/Jul.mp3");
  //println(son.duration());

  // chargement de la video
  vid = new Movie(this, "videos/igtv.mp4");
}

void draw() {

  // gestion du son //////////////////////////////////////
  // test du temps pendant lequel le son est joué
  //debug
  println("son_actif = "+ son_actif);
  // fin debug

  if (son_actif){
    float tempsEcoule = millis() - tempsDebutSon ;

    // debug
    println("tempsDebutSon = " + tempsDebutSon);
    println("tempsEcoule = " + tempsEcoule);
    println("durée du son " + son.duration());
    // fin debug

    if ( tempsEcoule >= son.duration()*1000){ // si le son est fini
      son_actif = false; // bouton son_actif off
    }
  }

  // gestion de la vidéo //////////////////////////////////////
  if (video_active){
    image(vid, 0, 0, width, height);
  }
  else{
    background(0); // fond noir
  }

  // gestion de l'image
  if (image_active){
    float x = 30 + random(-20,20); // random sur la position
    float y = 30 + random(-20,20);
  }
}
```

```

        image(im,x,y,1300,750);
    }
}

void keyPressed() {
    if (key == CODED) {
        if (keyCode == RIGHT) { // son
            if (son_actif==false){ // le son ne joue pas
                // arrêter l'autre son qui tourne éventuellement
                son.stop();
                // chargement du son 1
                son = new SoundFile(this, "sons/Jul.mp3");
                son.play();
                tempsDebutSon = millis();
                son_actif = true; // bouton son_actif on
            }
            else { // le son joue
                son.stop();
                son_actif = false;
            }
        }
        if (keyCode == LEFT) { // son 2
            if (son_actif==false){ // le son ne joue pas
                // arrêter l'autre son qui tourne éventuellement
                son.stop();
                // chargement du son 1
                son = new SoundFile(this, "sons/NewRace.mp3");
                son.play();
                tempsDebutSon = millis();
                son_actif = true; // bouton son_actif on
            }
            else { // le son joue
                son.stop();
                son_actif = false;
            }
        }
        if (keyCode == UP) { // son 2
            if (son_actif==false){ // le son ne joue pas
                // arrêter l'autre son qui tourne éventuellement
                son.stop();
                // chargement du son 1
                son = new SoundFile(this, "sons/Teik Arô.mp3");
                son.play();
                tempsDebutSon = millis();
                son_actif = true; // bouton son_actif on
            }
            else { // le son joue
                son.stop();
                son_actif = false;
            }
        }
        if (keyCode == RIGHT) { // video 1
            if (video_active == false){ // la vidéo 1 ne tourne pas
                // chargement de la video 1
                vid = new Movie(this, "videos/igtv.mp4");
                vid.loop();
                video_active = true;
            }
            else{
                vid.stop();
                clear();
                video_active = false;
            }
        }
        if (keyCode == UP) { // video 2
            if (video_active == false){ // la vidéo 2 ne tourne pas
                // chargement de la video 2
                //vid = new Movie(this, "videos/transit.mov");
                vid = new Movie(this, "videos/deformation.mov");
                vid.loop();
                video_active = true;
            }
            else{
                vid.stop();
                clear();
            }
        }
    }
}

```

```

    video_active = false;
  }
}

if (keyCode == LEFT) { // image
  if (image_active == false){ // l'image ne tourne pas
    // chargement de la video 2
    //vid = new Movie(this, "videos/transit.mov");
    im = loadImage("images/imperatrice.jpg");
    image_active = true;
  }
  else{
    image_active = false;
  }
}

}

if (key == ' ') { // image
  image_active = !image_active;
}
}

void movieEvent(Movie movie) {
  vid.read();
}

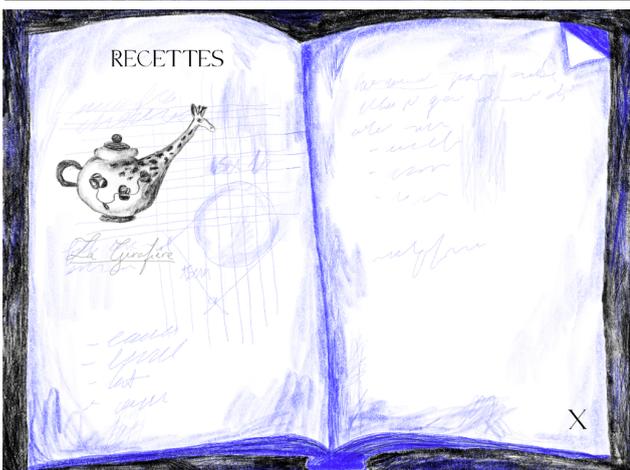
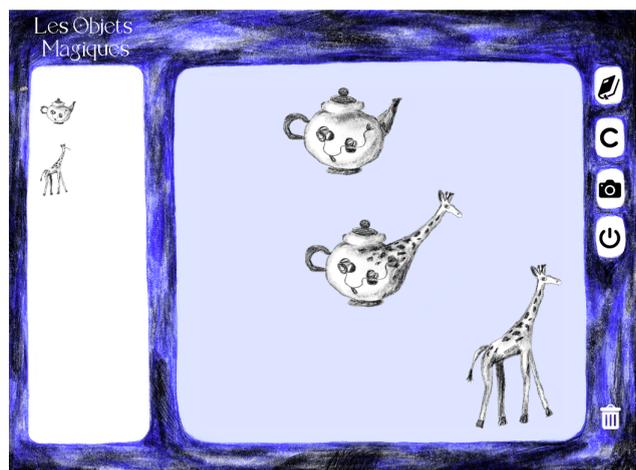
```

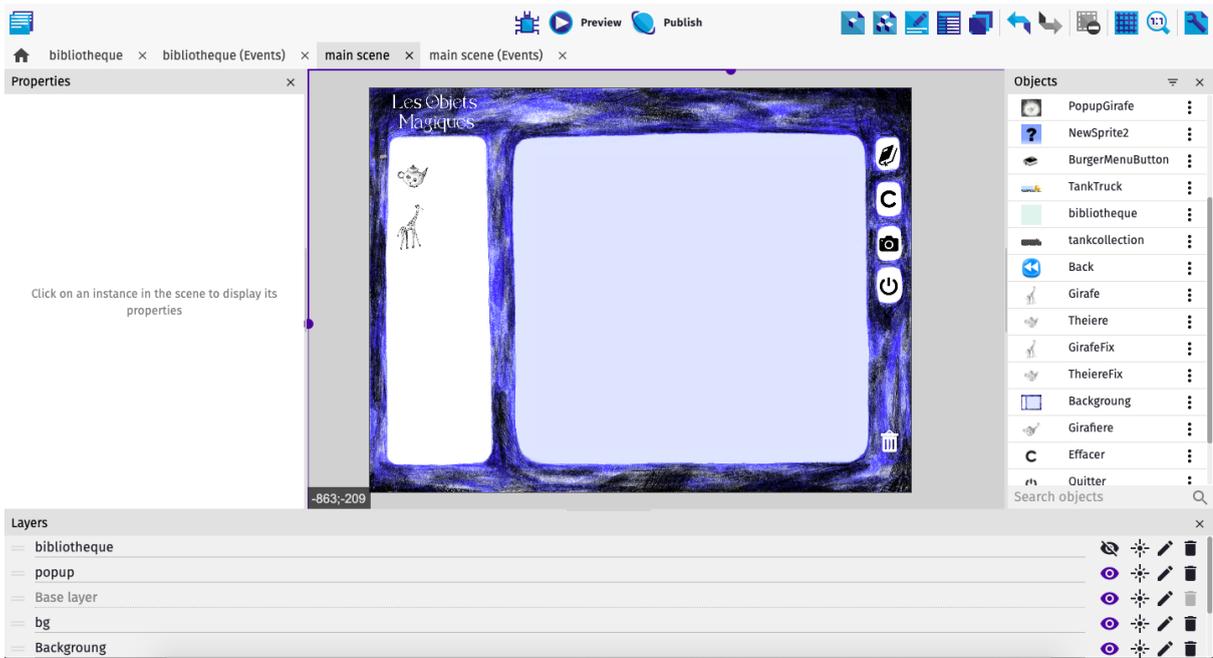
- **INVESTIR DES DISPOSITIFS INTERACTIFS (suite)**

G-Develop :

Ce petit jeu interactif apporte une dimension supplémentaire à mon projet. Il met en place une méthode de création de systèmes narratifs organisés autour de l'hybridation de deux objets.

Le joueur se retrouve immergé dans un atelier de bidouillage. Sa mission: trouver les recettes permettant de créer les objets magiques. Il va devoir drag and drop les objets sur le plateau et les assembler pour essayer d'en faire apparaître un nouveau.





Programmation du Drag and Drop

Girafe et Théière	
<ul style="list-style-type: none"> The cursor/touch is on GirafeFix Trigger once Add condition The cursor/touch is on TheiereFix Trigger once Add condition Girafe is in collision with scene Add condition Girafe is in collision with scene Add condition Theiere is in collision with scene Add condition Theiere is in collision with scene Add condition Girafe is in collision with Poubelle Left mouse button was released Add condition Theiere is in collision with Poubelle Left mouse button was released Add condition Girafiere is in collision with Poubelle Left mouse button was released Add condition Girafiere is in collision with scene Add condition Girafiere is in collision with scene Add condition 	<ul style="list-style-type: none"> Create object Girafe at position GirafeFix.X(); GirafeFix.Y() (layer:) Add action Create object Theiere at position TheiereFix.X(); TheiereFix.Y() (layer:) Add action Change the number of the animation of Girafe: set to 1 Add action Change the number of the animation of Girafe: set to 0 Add action Change the number of the animation of Theiere: set to 1 Add action Change the number of the animation of Theiere: set to 0 Add action Delete Girafe Add action Delete Theiere Add action Delete Girafiere Add action Change the number of the animation of Girafiere: set to 1 Add action Change the number of the animation of Girafiere: set to 0 Add action

Programmation de l'hybridation de 2 objets :

Hybridation Girafe et Théière	
<ul style="list-style-type: none"> Girafe is in collision with Theiere Trigger once Add condition 	<ul style="list-style-type: none"> Delete Theiere Delete Girafe Create object PopupGirafe at position scene.X(); scene.Y() (layer: "popup") Change the global variable bus: set to 1 Create object Girafiere at position scene.X(); scene.Y() (layer:) Add action
<ul style="list-style-type: none"> The cursor/touch is on PopupGirafe Left mouse button was released Add condition 	<ul style="list-style-type: none"> Delete PopupGirafe Add action

Apparition dans le Bibliothèque :

bibliotheque	
<ul style="list-style-type: none"> The cursor/touch is on BurgerMenuButton Left mouse button was released Add condition The global variable bus: = 1 Add condition The cursor/touch is on GirafiereCollection Add condition The cursor/touch is on GirafiereCollection Add condition The cursor/touch is on Back Left mouse button was released Add condition 	<ul style="list-style-type: none"> Show layer "bibliotheque" Add action Change the number of the animation of GirafiereCollection: set to 1 Add action Change the number of the animation of GirafiereCollection: set to 2 Add action Change the number of the animation of GirafiereCollection: set to 1 Add action Hide layer "bibliotheque" Add action

- **MÊLER PRINT ET NUMÉRIQUE**

Le dernier dispositif que je souhaite mettre en place est un jeu de cartes interactif. Après avoir rassemblé les 6 membres (le fils, la fille, la mère, le père, la grand-mère, la grand-père) des 5 familles (pierre, bois, verre, céramique, métal). Ces cartes sont illustrées de divers objets cassés, abîmés et abandonnés. Les joueurs doivent associer les bons objets à la bonne carte "réparation". Ces cartes "réparation" proposent diverses idées pour sauver l'objet, lui redonner vie. Pour ce faire, il faut utiliser la Réalité augmentée, si lorsque l'on assemble deux cartes un portrait apparaît c'est que l'assemblage est juste. L'image qui apparaît correspond au portrait de la personne à qui a appartenu l'objet, en le réparant on entretient son histoire.



Carte famille



Carte réparation



Pour ce dispositif je ne vais faire que de la simulation avec le logiciel Artivive.

ANNEXE

- EXPÉRIMENTER DIVERS SAVOIR-FAIRE ARTISANAUX

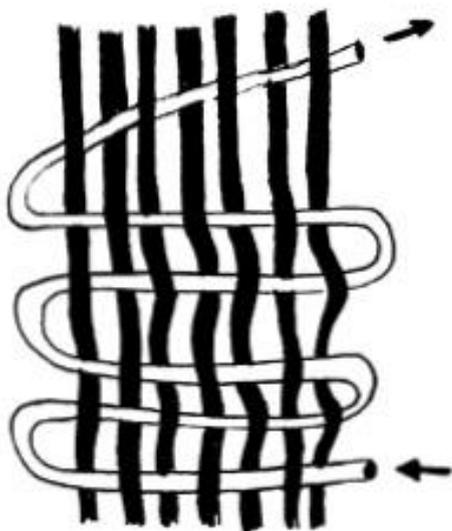
Avant de me focaliser sur la réparation d'objets anciens j'ai expérimenté plusieurs techniques artisanales, notamment la tapisserie, le vitrail et la sérigraphie. Ces recherches m'ont permis d'appréhender différentes matières (le tissu, le fil de laine, le verre, le papier et l'encre) et de les travailler en parallèle d'une volonté illustrative et narrative. La tapisserie et le vitrail m'intéressent beaucoup pour leur dimension mémorielle car ce sont des supports historiques de mythes et de légendes.

La tapisserie:

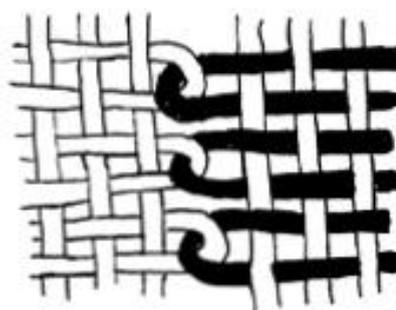


TISSAGE DE LA
TOILE

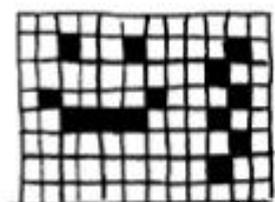
■ : FILS DE CHAÎNE
□ : FILS DE TRAME



ENTRECROISEMENT
DES FILS DE TRAME



PENSER EN
PIXEL



Le vitrail :

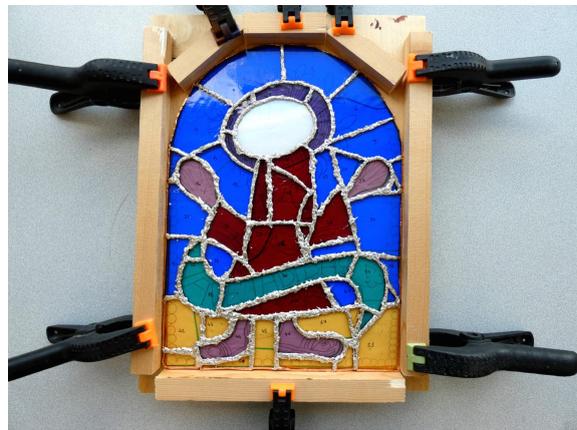
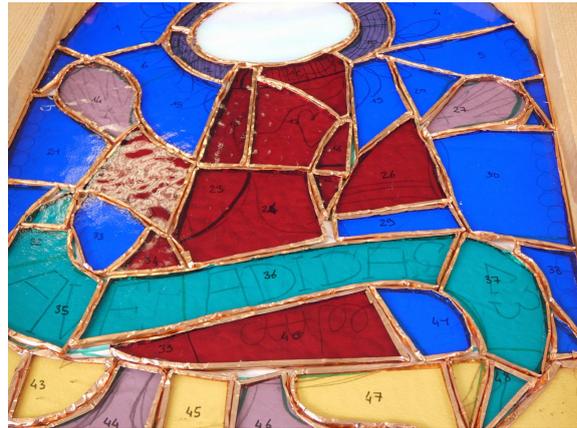
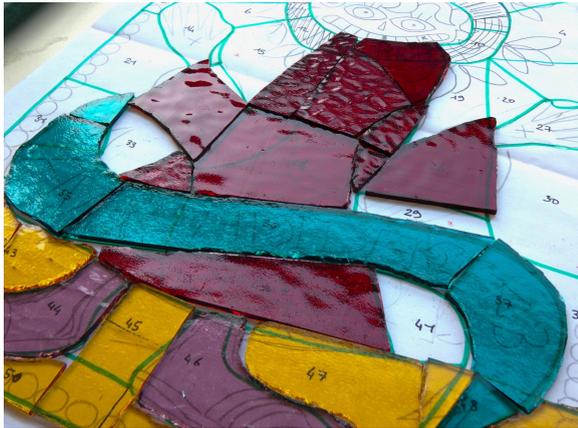
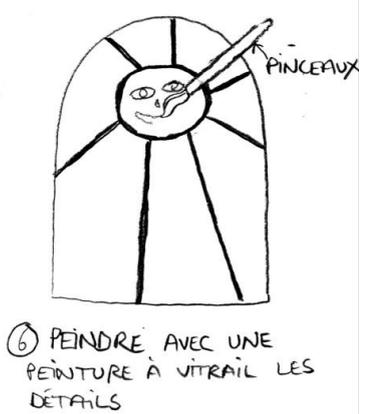
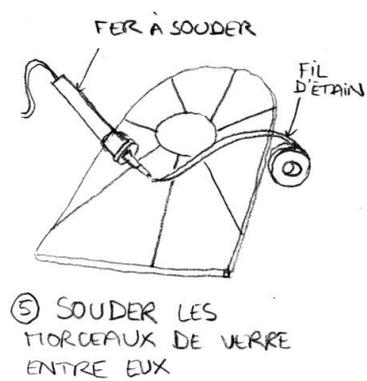
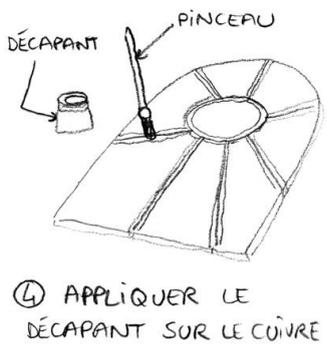
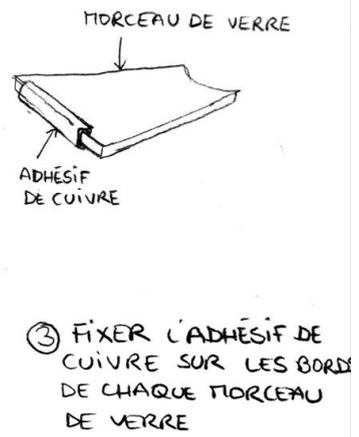
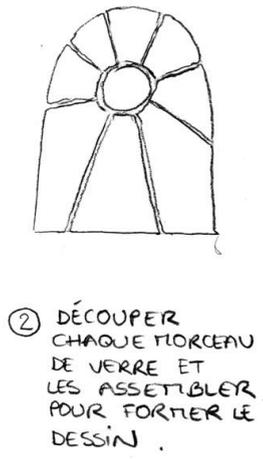
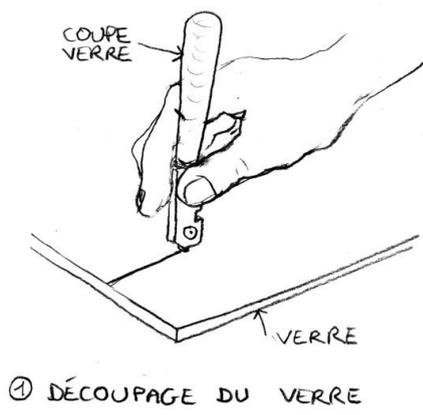
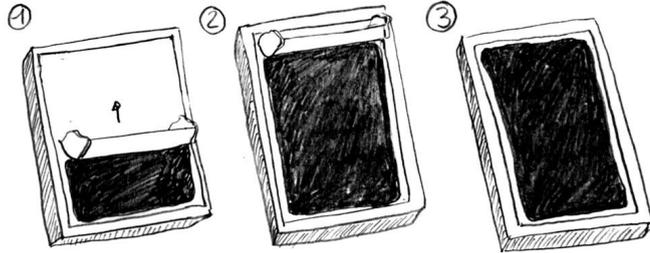


SCHÉMA:

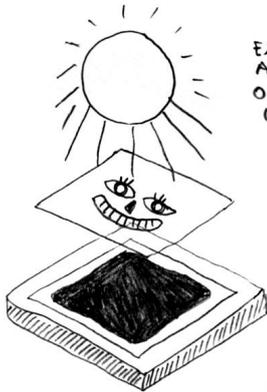


La sérigraphie :

SCHEMA:

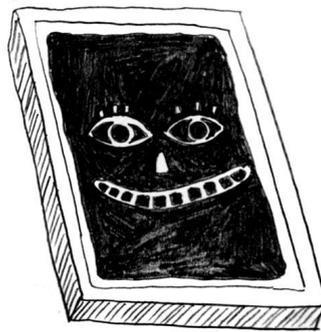


ENDUIRE LES CADRES AVEC UN PRODUIT PHOTOSENSIBLE



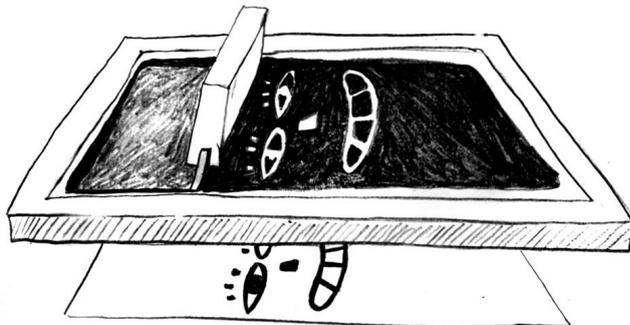
EXPOSITION AU SOLEIL OU AU NEON UV.

TYPON: CALQUE OU ROUDOIDE IMPRESSION NOIR



RÉVÉLATION DU DESSIN À L'EAU

INSOLATION DES CADRES



IMPRESSION À L'ENCRE SÉRIGRAPHIQUE

