

Métiers d'ART édité par Éditions Faton,
SAS au capital de 343 860 €,
25, rue Barbisey, 21000 Dijon. info@faton.fr

Directeur de la publication

Marie-Françoise Brulé

Comité scientifique

Basile Baudéz (maître de conférences en Histoire de l'Art / période contemporaine, Sorbonne), Denise Bax (Division des expressions culturelles et des industries créatives, Unesco), Françoise Coeur (inspectrice générale Arts Appliqués, Ministère de l'Éducation Nationale) représentée par Olivier Duval, Dominique Forest (conservateur - période contemporaine, Musée des Arts Décoratifs de Paris), Gérard Laizé (directeur VA, Valorisation de l'innovation dans l'ameublement), Catherine de Gabory (conservateur, Musée des Arts Décoratifs de Bordeaux).

Rédaction SEMA

Responsable du Pôle Rédaction :

Aurélien Taupin

Chargée de la rédaction et de l'iconographie : Anna Serwanska

Rédaction : Aurélien Taupin, Éliane Morère, Pascale Meyer, Emmanuelle Serrano,

Priscille de Lassus, Pauline Mari,

Anna Serwanska, Catherine Tacquet.

Tél. : 01 55 78 86 12

redaction@eurosema.com

www.metiersdart-artisanat.com

La SEMA (Société d'Encouragement

aux Métiers d'Art) bénéficie du soutien

du Secrétariat d'État au Commerce

et à l'Artisanat, aux PME, au Tourisme

et aux Services.

Mise en page Els Baekelandt

Traitement de l'image Richard Sibilas

Abonnements Éditions Faton, B.P. 90

21803 Quétigny cedex.

Tél. 03 80 48 98 45 - Fax 03 80 48 98 46

abonnement@metiersdart-magazine.com

Publicité Ariane Régie, 54, boulevard Rodin,

92137 Issy-les-Moulineaux cedex

Tél. 01 41 08 01 01 - Fax 01 41 08 88 77

directrice de la publicité : Olga Diaz,

odiaz@arianeregie.fr - chef de publicité :

Cécile Charlaïne, ccharlaïne@arianeregie.fr

Ventes à Paris Intermédias, 60, rue La Boétie,

75008 Paris. Tél. 01 45 61 90 90

et à la SEMA, 23, av. Daumesnil, 75012 Paris.

Tél. 01 55 78 85 85.

Diffusion en Belgique Tondeur Diffusion

9, avenue Van Kaiken, 1070 Bruxelles

Tél. 02 555 02 17. press@tondeur.be

Abonnements en Suisse Edigroup SA

Case postale 393, 1225 Chêne-Bourg

Tél. 02 28 60 84 01 - Fax 02 23 48 44 82

abonne@edigroup.ch

Diffusion M.L.P.

Imprimé en France / Printed in France

par Loire OffsetPlus Saint-Etienne.

Commission paritaire 0512G81881.

ISSN 1631-7726. Dépôt légal : mai 2009.

Les articles publiés n'engagent

que la responsabilité de leurs auteurs.

Les manuscrits ne sont pas rendus.

© 2008, Éditions Faton SAS.

En couverture : Création Octopuss,

Vincent Breed. © Erick Saillel.



ACTUALITÉS

- 06 À voir
- 12 À savoir
- 19 Formations
- 20 Mécénat
- 21 Éco-Fi
- 22 À lire
- 23 Multimédia
- 24 Actu SEMA
- 74 Salons et marchés
- 79 Expositions
- 90 Prix, conférences et visites



DOSSIER

26 Verre et design. De la synergie des savoir-faire à l'imbrication des métiers.

En faisant appel l'une à l'autre, chacune des disciplines y a trouvé le complément qu'elle cherchait. Temps forts et échanges internationaux ont également permis à une branche innovante au concept hybride de trouver sa place. Oscillant entre expérimentations et éditions en séries, les professionnels du secteur posent leurs marques et s'inscrivent dans de nouvelles perspectives.

À LA LOUPE

46 Collaboration inédite pour édition limitée. Christian Louboutin et Jean-François Lesage se sont retrouvés autour de la réalisation d'un soulier *Marie-Antoinette*. Des ateliers de Madras à ceux de Paris : quand la broderie de luxe rencontre le savoir-faire bottier.

INTERNATIONAL

52 Outre Atlantique les célébrités ne lésinent pas à s'offrir les réalisations minimalistes et précieuses de Deuce. Pour ces Français, tout a commencé le jour où ils ont eu l'idée de réaliser des plateaux de jeux en utilisant les techniques du cuir plaqué de la botterie. Depuis lors le succès les accompagne.



INNOVATION

56 La sculpture numérique, telle est la nouvelle discipline qui s'est imposée à Étienne Bigot. Mêlant connaissance technologique et savoir-faire traditionnel, le procédé, qui offre l'avantage de pouvoir se décliner sur d'innombrables supports, ouvre de nouvelles perspectives à l'inventivité.



RENCONTRE

60 Marina Gélineau, Prix VMF-SEMA 2008. Le parcours de cette jeune vitrailliste, déjà consacrée, à travers ses œuvres et son univers créatif.



GRAND TÉMOIN

66 Chez Hermès, « la main de l'artisan est au cœur même de la maison ». Patrick Thomas revient sur les fondements d'un établissement de luxe ayant fait le choix de s'appuyer sur l'excellence des savoir-faire pour créer et renouveler ses collections.



VISITE PRIVÉE

68 Jacques Garcia livre les détails du long processus de restauration de Champ de Bataille, château construit par Lenôtre. Depuis les jardins jusqu'aux décors intérieurs en passant par la réhabilitation des bâtiments, les travaux de rénovation titanesques ont permis au domaine de retrouver la splendeur toute particulière du XVII^e siècle.



PRATIQUE

- 92 Juridique
- 94 Forum
- 96 Petites annonces

NOUVEAU/NEW

ENGLISH SUMMARIES

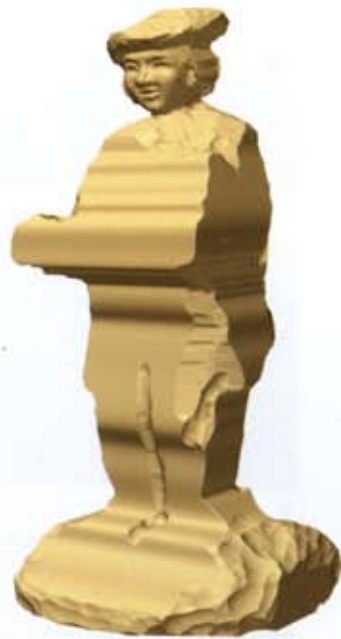
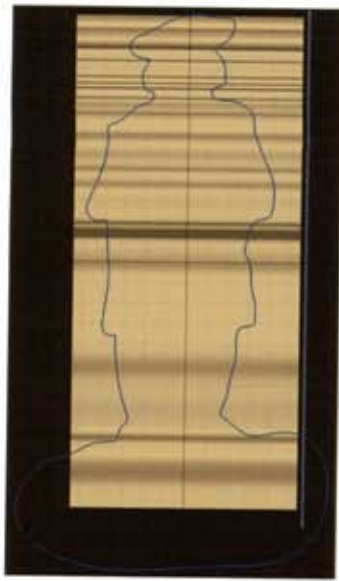
97 With the summary of the main subjects, english speaking people now have their own pages.

Étienne Bigot cyber sculpteur



Gravure pour
un sablé nappé
de chocolat.

À la croisée du virtuel et de la matière, Étienne Bigot s'est inventé un nouveau métier. Ce sculpteur applique sa connaissance des volumes aux systèmes de reproduction numérique. Du papier au marbre en passant par le PVC ou le chocolat, les champs d'application sont infinis.



Ce santon est une sculpture numérique réalisée grâce au logiciel Freeform. Le cyber sculpteur doit manoeuvrer un bras à retour d'effort pour modeler sa glaise virtuelle en 3D.

Étienne Bigot

Ci-contre : Étienne Bigot travaillant sur un projet de cheminée baroque : l'application d'un savoir-faire manuel et artistique aux techniques du numérique.

Ci-dessous : l'image de synthèse permet de visualiser le résultat final avant même la réalisation de l'objet. Ici une carte de vœux en papier gaufré.



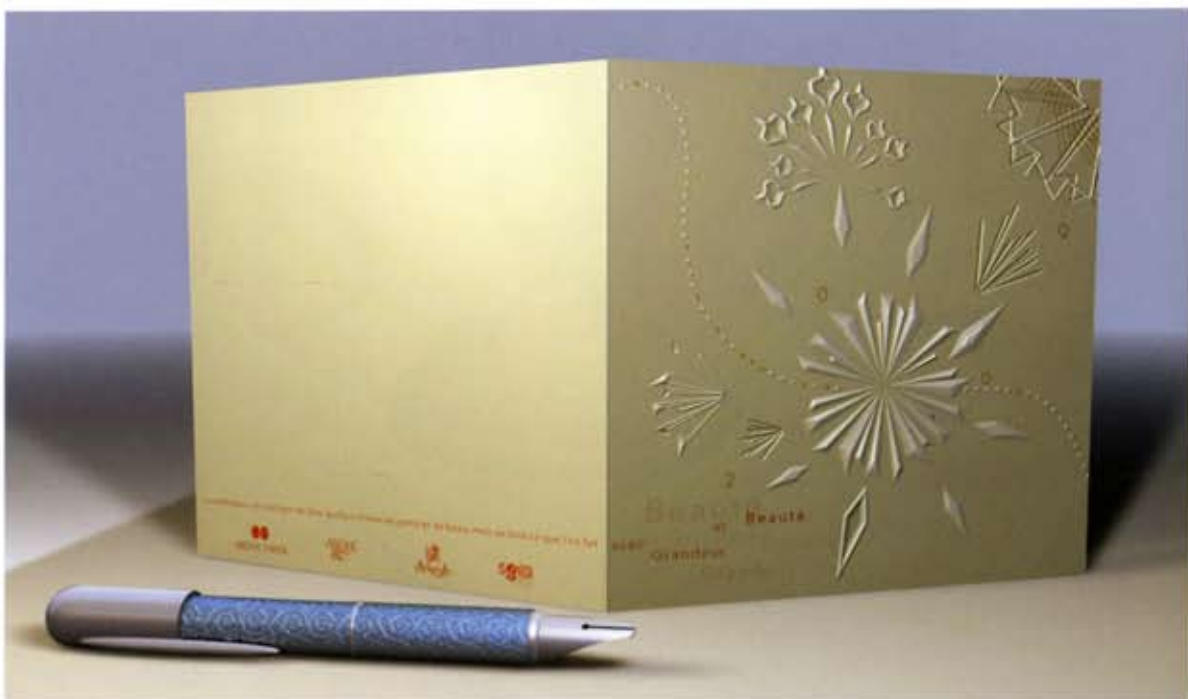
« Je ne sais pas dire non alors je dis oui à tout ! Après, je sue pour trouver des solutions ». Étienne Bigot est comme ça, fonceur et enthousiaste : « On vient de me demander de concevoir une jeep en marbre » confie-t-il. « C'est certainement réalisable mais je ne sais pas encore comment je vais m'y prendre ». Ce sculpteur virtuel modèle les pixels dans le but de les transformer en réalisations concrètes : « Les gens qui viennent me voir possèdent souvent des machines et des logiciels mais il leur manque un opérateur ». Fort de son expérience dans la sculpture et les nouvelles technologies, Étienne Bigot fait donc le pont entre le projet de ses clients et l'usinage des pièces demandées.

Une matière virtuelle

« Au démarrage, je suis un sculpteur sur bois pur et dur » rappelle cet heureux père de sept enfants. « Seulement depuis les années 60, on fait beaucoup moins de sculpture sur mobilier ou architecture. Je ne trouvais pas de travail ». Doué en dessin, le jeune homme s'improvise graphiste. Puis au hasard d'une petite annonce, il se retrouve apprenti filigraniste. Étienne apprend à graver à la main et à jouer des épaisseurs pour créer des effets de transparence sur les billets de banque ou les étiquettes de vin. Quand son entreprise bascule du tout-manuel au tout-numérique, il se passionne pour ces logiciels révolutionnaires qui permettent de rendre le volume : « J'avais envie de toucher à tout » se souvient-il. « C'était comme un jouet, je voulais savoir jusqu'où ça pouvait aller ». En 1997, il opte pour le télétravail et installe la famille à Saint-Jean-de-Luz. Parallèlement, il crée son entreprise qu'il baptise Arkatza. Un mot basque qui veut dire crayon. « La mise en route a été longue » admet-il. « Mais petit à petit ça a commencé à intéresser énormément de gens ».

Aujourd'hui le sculpteur-graveur jongle avec les logiciels. Certains viennent de la mécanique comme le CAO (Conception Assistée par Ordinateur), d'autres sont plus graphiques à l'instar d'Amapi et puis il y a aussi les images de synthèse ou bien encore Freeform et son bras à retour d'effort pour la sculpture numérique : « Je fais ma tambouille avec ce qui existe » raconte-il. « On peut passer allègrement du virtuel au réel ou bien faire le contraire. Moi je vais vers le concret. C'est la matière qui m'intéresse ». Car Étienne Bigot n'a pas renié son métier d'origine : « Ce n'est pas parce que vous avez le meilleur matériel informatique que vous êtes un cyber sculpteur professionnel » martèle-t-il. « Il faut connaître les règles de l'art. Après, c'est de la transposition ».

Certains clients redoutent un travail déshumanisé, il faut





alors les rassurer: «Je ne veux pas que l'innovation se fasse au détriment de quoi que ce soit. Même si l'outil change, le système reste manuel». D'ailleurs, Étienne Bigot sculpte encore volontiers des pièces à la main.

Des applications à l'infini

L'intérêt de la conception assistée par ordinateur, c'est la grande précision de la reproduction. Arkatza a ainsi modélisé des plaques de laiton laminé pour une entreprise picarde spécialisée dans l'impression sur tissu: «Ces plaques servent au gaufrage des étoffes. J'ai redessiné les motifs et conçu des programmes pour les graver sur le laiton. Grâce au numérique, les pièces de tissu coïncident parfaitement!». En matière de gaufrage, la société luzienne possède une longue expérience: «Ce sont nos meilleurs clients. Nous travaillons par exemple sur des emballages de flacon de parfum pour des marques de luxe». Presser, couler, mouler, poinçonner, sculpter, graver et même imprimer, il y a bien des façons de créer du relief. Étienne Bigot doit tenir compte des contraintes de ses clients: «Je les aide à concrétiser leur idée et à trouver le bon moyen de la réaliser» résume-t-il. «Ensuite, je fournis l'image en 3D qu'ils peuvent intégrer sur les logiciels de leurs appareils. En outre, il m'arrive parfois d'imaginer quels outils spécifiques pourraient convenir à la fabrication». Du côté des matériaux, la gamme est élastique: «Je travaille souvent avec une entreprise qui possède une machine à usiner le marbre» commence le gérant d'Arkatza. «En ce moment nous finalisons un projet complètement fou de cheminée baroque!». À côté des traditionnels bois et métaux, la mousse polyuréthane offre une bonne finition et le polystyrène permet de faire de grandes pièces. Pour les strates des imprimantes numériques, on utilise du PVC, de la résine ou de la cire. Le plastique, lui, sert aux publicités en relief thermoformé (PLV). Pour rendre les matières et

les éclairages, le cyber sculpteur bascule son projet modélisé en image de synthèse: «C'est très intéressant pour les clients car ils peuvent voir le résultat».

Bien sûr, Étienne Bigot doit toujours inventer des pirouettes pour contourner les faiblesses techniques des logiciels mais le matériel est de plus en plus abouti. Fini le temps où il fallait retoucher à la main ce que l'ordinateur n'avait pu intégrer. Fort de ces progrès et de son expérience, il se prend à rêver de nouvelles applications de son savoir-faire. Il se verrait bien modéliser des gravures pour tablettes de chocolats, des gaufrages pour carrosseries de voitures ou encore des sculptures pour un mobilier ornemental d'un nouveau genre.

Priscille de Lassus



De haut en bas : cette machine à usiner le marbre est très rare. Elle exécute l'image 3D d'un blason créée sur Freeform.

Outillage de gaufrage pour la ville de Saint-Jean-de-Luz.

Un gaufrage tout en finesse pour donner du caractère à une étiquette de vin.

Tête de maure montée en pendentif. Arkatza a modélisé le moule du bijou.

Photos et illustrations : © Bigot.



Le logiciel Freeform

«C'est le *nec plus ultra*» affirme Étienne Bigot en vantant les mérites du logiciel Freeform. Ce programme informatique permet au sculpteur de modeler son produit sur ordinateur de façon tactile: «L'écran présente un pain de glaise virtuel en 3D» explique Étienne Bigot. «On prend dans sa main le bras à retour d'effort qui se termine par un petit stylet». Chaque mouvement du bras fait bouger l'outil sur l'image. Et les sensations sont au rendez-vous: «Quand votre bras arrive sur la matière, il s'arrête. Si vous insistez, il usine dedans. Au début c'est déconcertant mais ce logiciel est celui qui se rapproche le plus de la sculpture».



International

Isabelle Guedon and Benjamin Caron have known each other since they were 13. She had worked for Yves Saint-Laurent and other prestigious figures in French fashion, he was an expert boot-maker. One day in 1999 they made a backgammon set from shoe leather as a decorative object for a fashion show. That was the starting point for Deuce. Although their workshop and show-room is Paris-based, most of their clients live outside France: American, German and Swiss people, a number of British architects. They love their game sets and pieces of furniture made of a fine leather so far used in shoe making, precisely hand-crafted in the tradition of French cabinet-making. Colours are chosen to match interior design on demand.



From top to bottom and from left to right : table games created by Deuce.
© Stéphanie Courquin.

© Étienne Bigot.

Piece of fusing, details of the creation *Mobilis in Mobile*.

© Laurent Bourdin.

Leather by Hermès.
© Jérôme Galland.

Bust from the *Chambre de Parade, Champs de Bataille*.
© Éric Sander.

Innovation

A marble jeep, a baroque fireplace – people come to Étienne Bigot with the craziest ideas because he is unique in combining the art of sculpture with the expertise in new software to create volume. His small business – Arkatza, set in the Basque country – provides the 3D picture from which they then work on their machines.

He started sculpting wood for furniture or architecture. Today, though he could be called a virtual sculptor, he says not only could he not achieve what he does without his former craft, but his interest in matter and manual work is still there. More than CAD or Amapi, he finds Freeform is the closest software programme to actual sculpture as it entails a tactile approach.



Rencontre/Meeting

It all started in an art museum in a French provincial town – Marina Gélneau, then 16, had an aesthetic revelation at an exhibition of Michel Guevel's stain glassed creations. After studying art, she learned the craft as an apprentice – learning traditional and modern techniques as well as restoration and preservation. Twelve years later, she

has opened her own workshop and is the winner of a competition organized by the German glass provider TGK. Her techniques combine enamel, fusing, glass painting, are influenced by Paxton's 1851 Crystal Palace or US glassworker Tiffany. Her sources of inspiration range from nature, marine life, Jules Verne's mythical submarine to Albrecht Dürer's engravings.



Grand témoin/Personality

From 1837 to 2006, Hermès remained a family business, through 10 generations. Starting with high quality saddles to meet the demands of rich clients worldwide, the traditional know-how in leather work – still 49% of the production – was later used to produce other goods (handbags, luggage, accessories) – recognizable by the particular "saddler-sewing". Today over 2500 artisans and creators work for the high-fashion house – also known for its silk scarves, jewellery, perfume... constantly innovating, mixing exotic inspiration with Parisian style. The Hermès group has recently acquired the oldest French crystal glassworks *Cristalleries de Saint-Louis* and boot-maker *John Lobb* for the best made to measure shoes.



Visite privée/Private visit

Champ de Bataille was derelict when interior designer Jacques Garcia bought it in 1992. Built by Versailles architect Lenôtre in the 1650's, the Château was looted of its beautiful pieces in the 1789 Revolution. As he battled for fifteen years to restore the site to its former grandeur, Garcia learned a lot – sometimes the hard way: from his inability to identify sick trees to the scarcity of the professional specialists he needed – down from 8000 to some one hundred in 10 years. The splendid Château – located 130 km north-west of Paris – with 38 hectares of gardens, is now open to visitors. The spectacular *Salon d'Hercule* and many other rooms are full of rare baroque pieces collected over the years.

Adapted into English by Catherine Taconet