Zeitschrift: Le messager suisse : revue des communautés suisses de langue française

Herausgeber: Le messager suisse

Band: - (1994)

Heft: 69

Artikel: Un créateur passionné

Autor: Bruhin, Francine

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-847962

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 14.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

subventionnée (elle reçoit 40 à 50.000 frs.s. de la ville de Pully et quelques subsides ponctuels de Lausanne). La fondation a dû également modifier sa démarche. «L'idée de départ était de montrer des oeuvres très récentes, explique Chantal Michetti. Depuis, on a essayé de mieux équilibrer entre productions très contemporaines et artistes plus connus. Ainsi Roy Lichtenstein : il est un jalon incontournable en histoire de l'art contemporain. L'exposer, ou exposer des oeuvres de Picasso [2] comme nous venons de le faire, aide à la compréhension de l'art du 20ème siècle».

La FAE se veut un outil. Celui qui permet à deux publics bien distincts – les spécialistes et les néophytes – de se rencontrer. La programmation, la façon de présenter les oeuvres, d'en parler, doit être la plus directe possible. «On donne quelques clés de lectures possibles face à une oeuvre d'art, poursuit Chantal Michetti. L'information concrète sur l'oeuvre est disponible, mais dans un deuxième temps seulement. C'est pourquoi les étiquettes sont loin, pour éviter les interférences. On ne veut pas de pollution visuelle». Un musée pour rêver ? Pour se distraire, et apprendre, aussi. Le lieu est en effet également ouvert à d'autres types d'activités : conférences d'artistes, performances de danse, concerts de musique contemporaine...La dernière manifestation en date a été une table ronde sur l'exposition Picasso, organisée à la suite de violentes critiques sur l'exposition elle-même. «C'est un peu au coup par coup, car je n'ai pas tellement le temps d'élaborer un programme, dit-elle encore. J'attends que les gens me contactent. On n'a pas vraiment de budget pour cela, mais on offre un espace et une promotion, la possibilité d'entrer en contact avec des gens passionnés».

[1] Les bâtiments ont été revus et corrigés, ô combien discrètement, par Jacques Richter et Ignacio Dahl Rocha.

[2] «Picasso contemporain». L'exposition s'est terminée au début de l'automne.

portrait

Un créateur

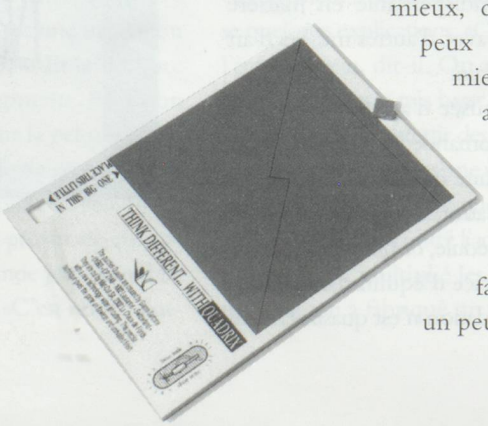
Installé dans un joli quartier ouvrier situé en contrebas de la gare de Lausanne, Gianni Sarcone crée ses drôles d'objets dans son appartement : il vient de quitter son atelier du Flon, après avoir pu apprécier les charmes et les vicissitudes de la cohabitation...

PAR FRANCINE BRUHIN

VEILLÉ MALICIEUSEMENT par un très bavard merle des Indes, flanqué d'un chat abyssin - élégant comme le veut la légende - ce passionné des formes et des couleurs invente montres et casse-tête pour notre plus grand plaisir. A glisser dans la poche, un jeu «éprouve-patience», de couleur vive (comment insérer cette f... petite pièce jaune dans un ensemble qui, apparemment, n'a pas de place pour elle ?). Au poignet, une étrange montre, sans aiguille ni chiffre : une pièce de couleur masque le temps qui s'écoule. Poésie des formes et des couleurs, Gianni Sarcone nous fait redécouvrir le plaisir des objets usuels.

«Comment insérer cette f... petite pièce jaune dans un ensemble qui, apparemment, n'a pas de place pour elle ?»

Difficile de lui faire dire ce qu'il est. Ni un designer ni un artiste. Modestie de l'homme qui s'est formé sur le tas ? «Je suis un artisan concepteur, explique-t-il. Mais je ne me définis pas. Quand je fais quelque chose, je le fais sérieusement. Mes objets, j'y tiens. C'est ce que j'arrive à faire de mieux, ce que je peux offrir de mieux aux autres. Je fabrique des objets pour faire rêver un peu les gens. Ainsi, la montre est une façon de voir le temps en couleurs». Issu de quatre générations d'artistes-peintres, Gianni Sarcone est tombé dans les couleurs quand il était tout petit. Et il ne les a jamais quittées. «Je me suis toujours lancé dans des histoires pas possibles, raconte-t-il. Je fais tout tout seul, mais j'ai parfois des amis qui me donnent un coup de main». Travaillant seul depuis trois ans, Gianni Sarcone a compris la nécessité d'avancer doucement. Son travail, il le construit jour après jour. Il contrôle la chaîne de bout en bout, de la conception à la vente, en passant par la fabrication. Sa clientèle, il se l'est constituée, petit à petit. Il vend principalement à des entreprises, des sociétés désireuses d'offrir des cadeaux sortant de l'ordinaire. Le bouche à oreille fonctionne bien. «L'Ecole Hôtelière m'a amené la Jeune Chambre Economique, explique-t-il. Avant, j'avais des agents. Mais ils étaient aussi efficaces que moi je parle le sanskrit. Alors maintenant, je me débrouille seul. Actuellement, je travaille pour 3 ou 4 entreprises par année. Cela me fait vivre». Pour ces sociétés, Gianni Sarcone invente des jeux bizarres, des casse-tête jouant sur les concepts des couleurs et de l'espace. Chaque jeu voit se développer une série : «Quand je fais un objet, j'essaye de le ramifier, de lui trouver le plus possible d'applications. Plus il



passionné

Une étrange montre, sans aiguille ni chiffre.

y en a, plus il peut plaire à un maximum de personnes». Travailler pour une nouvelle entreprise signifie développer un nouveau jeu. « Cela me demande de 4 à 6 mois de travail, rarement moins.Tout commence par des discussions avec l'entreprise, sur le budget, l'effet recherché sur la clientèle...Avec les grandes sociétés, tout va bien. C'est moins facile avec les petites : leur petit budget demande que l'on passe plus de temps, que l'on fasse plus de recherches au niveau des prix. Mais je peux vendre aussi seulement l'idée : l'entreprise peut avoir le matériel sur place». Les discussions avec les entreprises peuvent être longues : il est parfois difficile de savoir ce qui est voulu exactement. «Il faut que je sois là, pour les guider, les sortir des partis pris. D'ailleurs, je suis payé pour cela aussi : les sociétés attendent que je fasse des propositions, que je donne des idées». Une fois l'idée trouvée, il faut tester le produit: il est là pour vendre l'image de la société. «Je travaille sur une feuille de papier, je me promène, je tourne en rond. Souvent, je vais dans une bibliothèque : l'idée ne vient pas en restant chez soi. Et puis, tout à coup, ça vient, tout est clair. C'est marrant, mais ça vient toujours. Le plus souvent vers 1 ou 2 heures du matin ! Une idée en entraîne une autre et plusieurs possibilités s'offrent. Mais je n'invente rien de nouveau. L'idée de la montre, c'est la clepsydre. L'idée de Quadrix (un jeu de...grande patience) est basée sur le paradoxe. En fait, le but est de trouver des éléments qui nous entourent et qui n'ont pas encore été revus. Mon travail est de revoir, de revisiter ces idées, de faire des choses pratiques mais en même temps belles. De toute façon, toute idée a déjà été trouvée : c'est la synchronicité».

Gianni Sarcone travaille beaucoup avec les symboles, souvent sources d'inspiration. Outre les jeux, sa passion des couleurs l'a amené à écrire un livre. Une longue aventure de cinq années de recherches pour aboutir à un ouvrage sur les couleurs et les jours, les couleurs et la personnalité. Ce livre – il le décrit comme une boîte à outils – propose un système permettant de découvrir ses affinités, bref, de se découvrir. Parallèlement existe aussi un jeu de cartes fonctionnant sur le même principe. En plus de ce livre, il prépare des cartes, les «clés de Musaraki» qui proposent elles aussi une méthode de découverte de soi-même.

Ses jeux sont devenus depuis quelque temps objets d'études. Des enseignants, mais aussi des ingénieurs, se sont passionnés à tel point que maintes demandes lui ont été faites de venir faire le professeur à son tour. Demandes qu'il a refusées, «je ne suis pas un bon professeur, explique-t-il. Je suis surtout un visuel». Des écoles alémaniques, mais aussi françaises, ont acheté ces jeux de patience, tout comme la Fédération Française des Jeux Mathématiques. Un tel engouement ne donne-t-il pas envie d'aller plus loin ? « Pour l'instant, je vivote. Mais je sais que sur la longueur, j'arriverai à créer une société fabriquant des objets qui nous remettent en question, basés sur les formes et les couleurs. Je suis en train de travailler le marché des USA. Il faudrait que je trouve une clientèle là-bas. Mais je ne pense pas que je pourrai exporter. Il faudrait que je vende l'idée. Quant au marché asiatique, il est très traditionnel, donc fermé. Pourtant ce sont de grands joueurs !»

Quand on lui demande quelles sont ses relations avec les autres professionnels du métier, les designers entre autres, Gianni Sarcone répond qu'il n'en a aucune. «Je passe pour un farfelu», dit-il en guise d'explication. Il faut dire aussi qu'il se montre très critique vis-à-vis de la profession : «Le design va actuellement dans une direction qui me déplaît. On ne s'assied plus sur des chaises, mais sur des oeuvres d'art. Le design doit être simple, évident. Il doit apporter quelque chose émotionnellement, mais surtout, si c'est un objet utilitaire, le confort. On n'est pas des dieux, on ne crée pas pour des dieux, mais pour des humains. Et puis, avec les designers, j'ai l'impression d'avoir à faire à des médecins, plutôt qu'à des artisans qui ont du plaisir à toucher la matière. L'objet n'est pourtant pas quelque chose d'inanimé, c'est un bout de vous-même. Quand j'envoie des jeux, je les enveloppe dans du beau papier, je soigne l'emballage : il y a des gens qui sont surpris lorsqu'ils reçoivent leur paquet. Et puis, je téléphone souvent à des sociétés qui ont acheté mes jeux. Je les agace parfois. Mais le jeu est un lien entre eux et moi. Et j'ai besoin d'avoir le contrôle total de ce que je fais».

«Je suis un artisan concepteur, explique-t-il. Mais je ne me définis pas. Quand je fais quelque chose, je le fais sérieusement. Mes objets, j'y tiens.