# Ciguë

*Architectes, collectif créé en 2003, travaille à Montreuil, www.cigue.net*

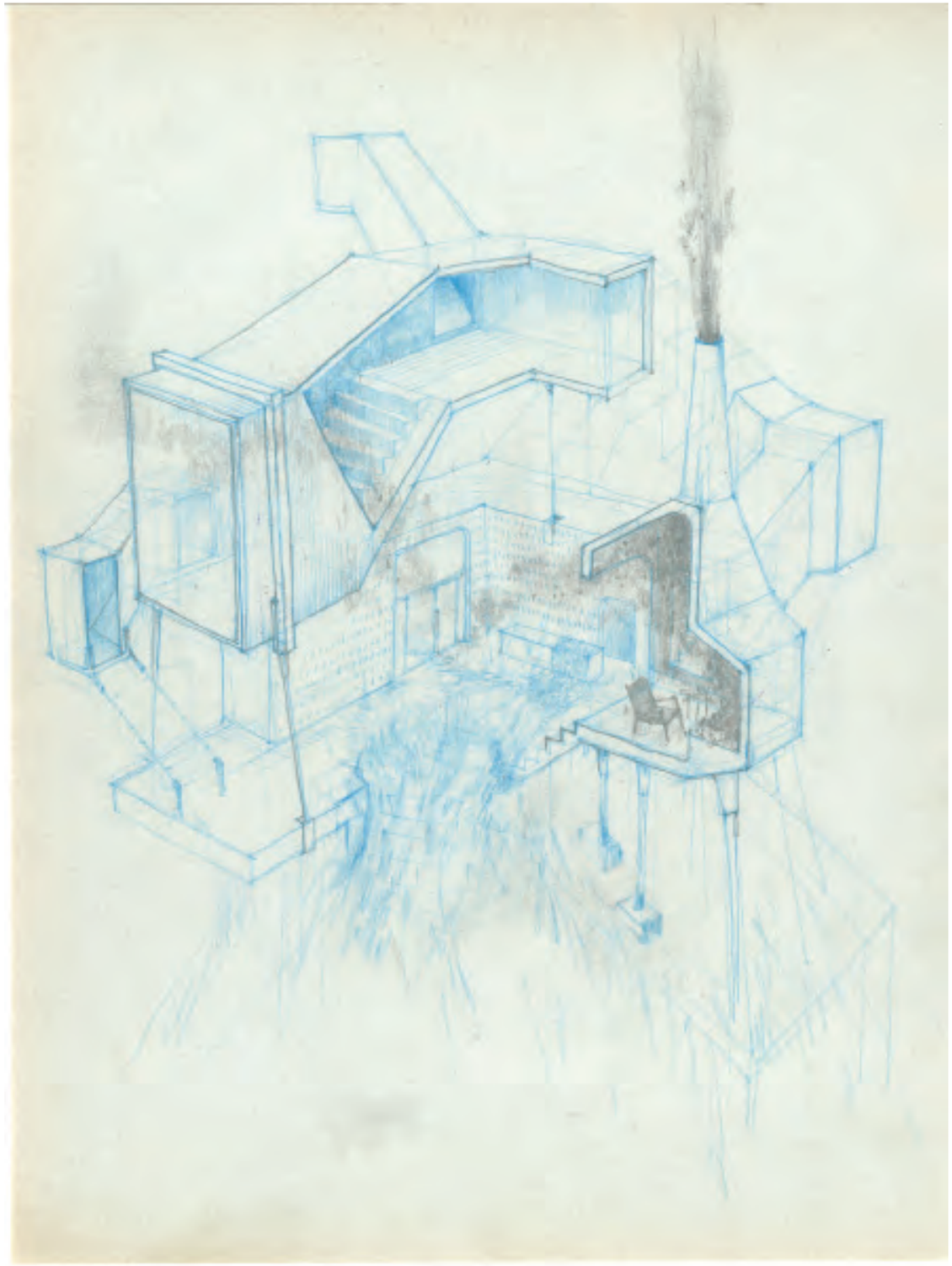
**Ce qui vous amuse dans le dessin ?** Ne pas savoir comment et où ça va se terminer. Le dessin est une forme de sculpture autant mentale que graphique. C'est un ping-pong constant entre l'éclosion de l'idée, du cerveau jusqu'au stylo qui roule sur le papier, et le regard sur ce que l'on est en train de faire. Un travail d'équilibre entre l'éphémère sensation qui émerge de notre inconscient et l'œil analytique critique. Tout le jeu réside dans la manière dont on va se saisir de l'idée ou de l'image qui passe. C'est un peu comme tenter d'attraper une mouche en plein vol : ou on a de la chance et on l'attrape du premier coup, ou on la rate, on recommence, on s'énerve et on finit par l'écraser grossièrement sur une vitre. Ou bien on attend patiemment qu'elle se pose dans la confiture étalée avec soin et on s'en saisit délicatement.

**Ce qui vous effraie ?** Ne pas parvenir à s'en saisir justement, en ayant le sentiment de laisser passer quelque chose qui ne reviendra plus.

**Ce qui vous importe : le récit ou la chute ?** L'idée première. Même si une bonne chute remet parfois les idées en place.

**À quoi joue votre dessin ?** Le plus souvent à « Pierre-feuille-ciseaux ». On ne sait jamais ce qui va advenir.

**À quelles règles obéit-il ?** Cela dépend des jours et des humeurs. Dans notre métier, il est parfois nécessaire de dessiner pour avancer et formaliser les choses, sans être forcément sûr de ce que l'on fait. Donc c'est important de savoir jouer avec les règles et de s'en affranchir. Pour éviter l'autoflagellation. Mais la règle d'or reste quand même celle des tripes !

**Que cache-t-il ?** Nos tripes !

P. 131 : *Sans titre*, mine bleue et graphite sur papier, 21,9 x 27,9 cm, 14 janvier 2013.