



RADICALITÉ ET OBJETS //
L'IMAGINAIRE DU DESIGN
HISTOIRE ET DIVERGENCES

Léonor Salem
Mastère Création et Technologie Contemporaine
Ensci - les Ateliers

2015

En fin de compte, les «industrial designers» sont des dessinateurs de «prêt-à-porter» qui ne savent pas qui utilisera leurs produits, ni quand ni comment. Ils dessinent des pièces qui, assemblées à d'autres, forment le dessin des existences, le dessin des comédies, des fêtes, des drames et de l'ennui, le dessin des possibilités ou impossibilités, de la nostalgie ou de l'espoir, des amours ou des guerres.

Ettore Sottsass.

Photos par la fenêtre

PRÉAMBULE

En flânant dans les rues mystérieuses et pleines d'histoires de Paris munie de mon Nikon FM2, je me suis aperçue que les gens me rendaient triste et presque me décourageaient à l'idée de développer un sujet tourné autour des usagers de la ville. Ce n'est pas une nouvelle me diriez-vous.*

En effet ce n'est pas la première fois que l'on dit que Paris est ville grise (surtout en plein mois de décembre, bien que la période de Noël se rapproche et la magie reste invisible.). Mais retournons quelques années, je dirais même siècles auparavant. Je n'en ai pas le souvenir je n'étais pas née, mais j'ai pour connaissance que lors de grandes révolutions dans la sphère des techniques, il y avait un enthousiasme et engouement total pour tout ce qui était de grandes innovations et de prouesses techniques. Ces exploits étaient réservés à l'élite. Aujourd'hui, la technologie est entre les mains de tous mais a tendance à désintéresser son consommateur avant même qu'elle soit devenue à la mode. Cette observation m'amène à transgresser ce premier schéma de pensée et à photographier divers sujets de la ville qui accompagneront mon étude. Elle se transforme en une analyse de la critique dans le design et de son impact.

Je m'imagine alors un monde ré-enchanté...

** Appareil photographique argentique mono-objectif*

Le sujet de mon étude a pris forme en passant en mémoire ce qui liait les différents projets que j'ai réalisés depuis le début de mes études en design. Je me suis rendue compte que de manière apparemment fortuite, chacun de mes projets relevait souvent de l'utopie. C'est de cette constatation que j'en suis venue à explorer les travaux des designers radicaux des années 60-70. Les figures de ce mouvement radical avaient pour volonté de s'échapper du mainstream et de la standardisation, et avait pour moyen d'expression la réalisation de projets utopiques ou tout du moins provocateurs. J'ai cherché alors d'autres exemples historiques similaires, ce qui m'a amenée à la période des premières Révolutions des temps modernes qui ont vu naître les Arts Décoratifs au XXème siècle.

Ceci m'a amené à considérer l'universalité du design comme prise de position. La contestation des productions consensuelles et formelles favorise la création de nouveaux concepts, et le moyen d'expression du designer « critique » est la création de projets apparemment délirants, qualifiés utopiques, provocateurs, irréalistes...

J'analyse donc dans cette étude le design comme prise de position.

Cette réflexion n'a pas vocation à être une histoire de la critique du design mais prétend à être un voyage au cours des divergences historiques.

Cependant je m'appuie sur la description de ces mouvements critiques pour expliquer mon point de vue étant que la prise de position est constitutive du design. Ceci m'amène à prétendre que les utopies en design sont les preuves qu'il y a une dynamique du design à travers l'histoire : on progresse entre standard de pensée > critique et prise de position > évolution.



PROLOGUE

UNE UTOPIE

Lorsque Thomas More décrit l'Île d'Utopie, il entreprend à ce moment une satire de la société anglaise du XVI^e siècle.

C'est une tentative d'affirmation du souhaitable par le biais de la littérature.

«Je le souhaite, plus que je ne l'espère»

Thomas More dans *l'Utopie* dans son dernier chapitre,
des Religions de l'Utopie

C'est une invitation à l'action. C'est aussi **l'ouverture d'esprit, l'aptitude à l'expérimentation et à la discussion pour améliorer la société.**

Plus que toute institution nouvelle, c'est un état d'esprit que propose Thomas More.

Pour les utopiens la représentation d'une société idéale et sans défaut est un moyen de dénoncer les dérives et injustices de leur temps, en passant par un monde mystérieux, imaginaire.

L'idée d'imaginer une cité «idéale» consiste, le temps d'un voyage, à se représenter dans un «non-lieu», de s'y projeter, de l'analyser, puis de laisser place à la réflexion...

Yona Friedman développait en 1976 dans son ouvrage *Utopies Réalisables* une théorie *axiomatique* de certaines Utopies en trois étapes qui sont les suivantes :

— les utopies naissent d'une insatisfaction collective;

— elles ne peuvent naître qu'à condition qu'il existe un remède connu (une technique ou un changement de conduite), susceptible de mettre fin à cette insatisfaction;

- soit éliminer la source de cette insatisfaction;

- soit réévaluer cette insatisfaction en la considérant comme une ouverture vers une meilleure situation.

— une utopie ne peut devenir réalisable que si elle obtient un consentement collectif.

Il considère dans cette démarche que les Utopies naissent d'un paradigme qui par un *projet* tente de pallier les insatisfactions collectives. Seulement ce *projet* doit être accepté par ces collectifs.

Ainsi, d'après lui, la condition *sine qua non* de toute utopie réalisable est, soit la persuasion, à laquelle doit avoir recours l'auteur de l'utopie pour convaincre ceux qui pourraient avoir un rôle à remplir dans la réalisation du projet de l'utopie, soit une communication directe entre ceux-là mêmes, communication qui leur permettrait de comprendre la nécessité de réaliser ce projet.



LE DESIGN AU SERVICE D'UNE PROPOSITION UTOPIQUE QUI TEND À CONVAINCRE L'USAGER

«L'objet ne s'échappe plus vers l'infiniment subjectif, mais vers l'infiniment social. [...] Communément, nous définissons l'objet comme «quelque chose qui nous sert à quelque chose». L'objet est, par conséquent, à première vue, entièrement absorbé dans une finalité d'usage, dans ce qu'on appelle une fonction. Et, par là même, il y a, spontanément sentie par nous, une sorte de transitivité de l'objet : l'objet sert à l'homme à agir sur le monde, à modifier le monde, à être dans le monde d'une façon active ; l'objet est une sorte de médiateur entre l'action et l'homme. [...] Autrement dit, l'objet sert effectivement à quelque chose, mais il sert aussi à communiquer des informations.»

Extrait des écrits de Roland Barthes dans L'Aventure Sémilogique p.251-252 éd. Points



① L'UTOPIE DU PROGRÈS : COMMENT LE DESIGN NAÎT D'UNE CRITIQUE ?



LE CHOC DE L'INDUSTRIALISATION

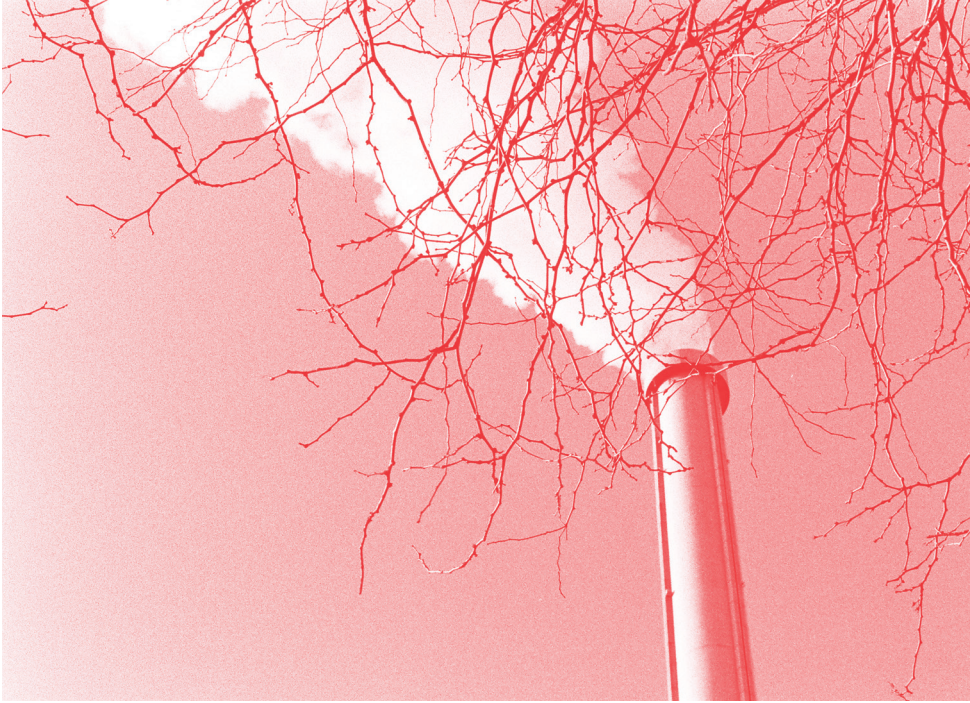
La Révolution Industrielle a commencé lorsque de nombreux outils ont cessé d'être le prolongement de la main.

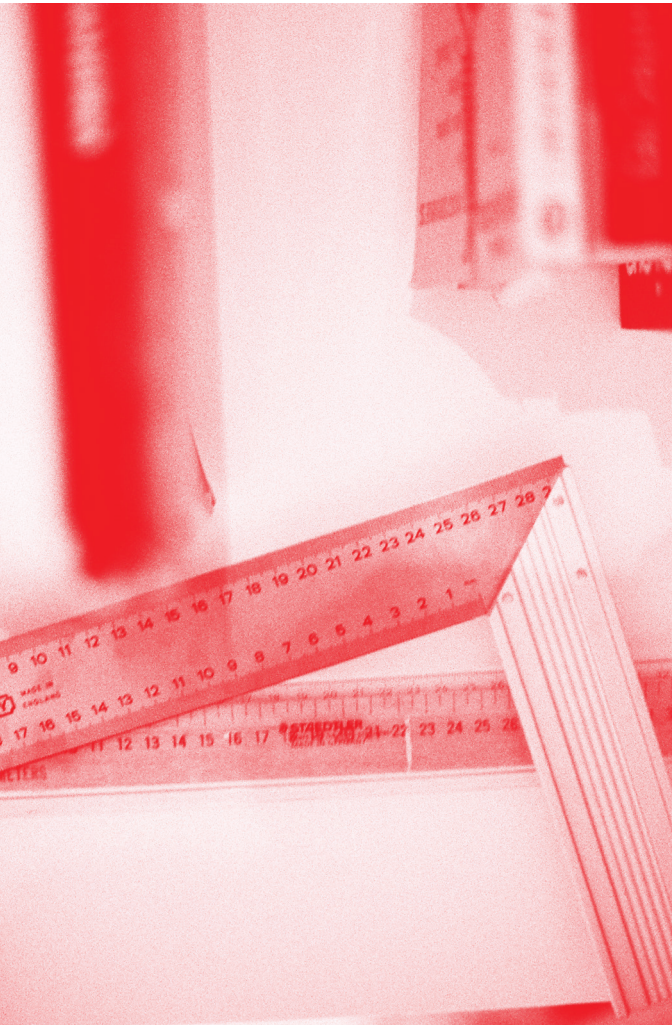
Elle provoque la décadence des solides traditions de l'artisanat, le travail manuel cède aux machines, l'atelier à l'usine.

L'accélération de la production en série, centralisée et normée suscite un enthousiasme, permettant une amélioration des niveaux de vie et suscite une production massive tentant de reproduire les styles de différentes époques.

C'est surtout dans l'Architecture que l'industrialisation a installé une routine dans la construction vide de sens. On a continué de construire des bâtiments et édifices aux styles connus, sans rapport avec le lieu ni l'époque. Il était souvent de bon goût d'y ajouter quelques ornements tirés d'un recueil «de style», plaquer un peu «d'art» sur la façade.

La demande en était ainsi, elle voulait des colonnes, des pilastres, des corniches et des moulures.





Face à cette absurdité et aux dérives de la période industrielle de reproduire à outrance des grands styles, des artistes et critiques ont ce sentiment de regret et de déclin de l'artisanat.

C'est en Angleterre que les premiers mouvements prônant l'artisanat firent leur apparition. Un certain William Morris souhaite porter le métier authentique et consciencieux au profit de la production mécanique.

Quant à l'espoir lié à la création, l'espoir de produire une œuvre digne, voire exceptionnelle qui sans vous, les artisans, n'aurait jamais existé, une chose qui a besoin de vous et pour la fabrication de laquelle on ne peut se passer de vous, qui n'en comprend pas le plaisir?

William Morris «L'Art et l'Artisanat» p. 66, éd. Payot & Rivages, Paris, 2011

De l'autre côté de la Manche l'Art Nouveau se manifeste sous la forme d'une contestation du langage classique et de tous ses codes. De nombreux artistes veulent absolument trouver une porte de sortie devant l'angoisse de rester figés dans l'imitation.

Le mouvement est très vite relayé et stylisé par son successeur : L'Art Décoratif.

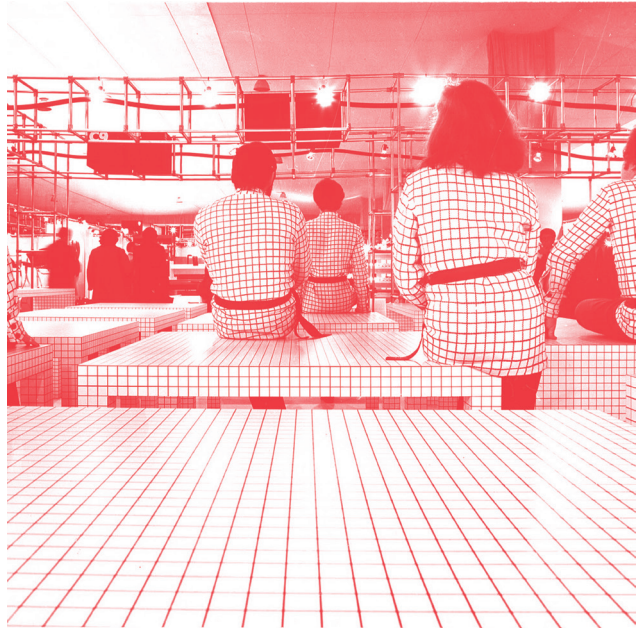
② ANTI-DESIGN ET RADICALITÉ : LE DESIGN COMME CRITIQUE PURE



GLOBO TISSURATO
Ugo la Pietra 1966

DESIGN RADICAL

APRÈS LA SECONDE
GUERRE MONDIALE, LA
PROFUSION DE CRITIQUES
ÉMANANT DU DESIGN SE
POURSUIT. ELLE VISE CETTE
FOIS LE CAPITALISME,
L'INDUSTRIALISATION, LE
FONCTIONNALISME ET LES
DIVERSES ET NOMBREUSES
AUTRES CRITIQUES ÉMISES
PAR LES DESIGNERS
DE LA CONTESTATION
MODERNISTE.



QUADRA CENTRA FURNITURE Superstudio 1972
ARISTEA VASE Ettore Sottsass 1986

Au milieu des années 60 prend forme, en Italie, le mouvement de l'Anti-design, voisinant avec les théories d'Archigram en Angleterre ou encore Haus-Rucker-Co en Allemagne. Simultanément à l'Arte Povera, de jeunes groupes de designers et architectes contestataires florentins et turinois ébranlent le compromis idyllique entre industrie et design, né dans les années 50, en dénonçant les perversions de la société de consommation. Les groupes Archizoom, Superstudio, Strum et Ufo deviennent les protagonistes de ce mouvement où se rejoignent critiques de la société, anticapitalisme, ironie, utopie sociale, nomadisme ou encore hyper-technologie.

Ce vaste mouvement de contestations représente alors l'espoir d'une voie alternative. En dépassant la problématique du style (séduire pour faire consommer), en reconsidérant le lien entre design, architecture et urbanisme, l'Anti-design se veut une manière d'agir sur le monde et sur l'univers artificiel qui le compose.

« Faire du design, ce n'est pas donner forme à un produit plus ou moins stupide pour une industrie plus ou moins luxueuse. Pour moi le design est une façon de débattre de la vie. »

Ettore Sottsass

Une nouvelle pensée est donnée au Design, celle de donner une impertinence, une approche critique et décalée, **les productions font souvent figure de manifeste.**

RÉAPPROPRIATION SUBJECTIVE DE L'ESPACE

À partir de 1967, Ugo La Pietra radicalise sa critique du fonctionnalisme, qui asphyxie selon lui l'individu.

Il met en place un « système déséquilibrant » qui, à travers objets, environnements audiovisuels, immersions, vise à étendre notre champ de perception et à rendre actif le spectateur.

Dans les années 1970, le territoire urbain devient son objet privilégié. Muni d'« outils de décodage », il arpente la ville dans ses moindres interstices, en quête de « degrés de liberté ». Utilisant la photographie, le film, le dessin ou le photomontage, l'artiste détourne et réinterprète méthodiquement l'espace urbain. La ville est pour lui tissée de nos comportements et de nos choix.

Poursuivant le rêve situationniste d'une réappropriation subjective de l'espace, l'artiste-architecte détourne, transgresse, réinterprète, transformant par exemple le mobilier urbain en « structures de service pour l'espace domestique » (Reconversion projectuelle, 1977-79) et réalisant par là même son programme-slogan « Habiter la ville, c'est être partout chez soi ».

SUPER ARCHITETTURA Superstudio 1966



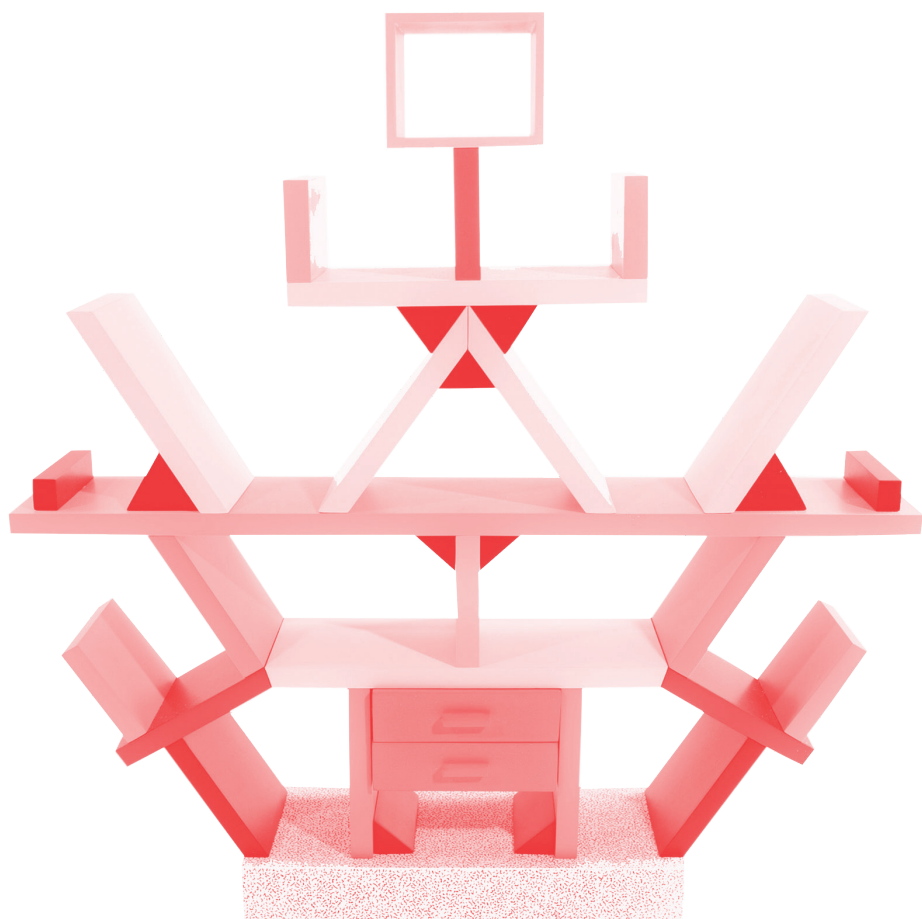
UNE VIE SANS OBJET FAILLITE DE L'UTOPIE MODERNE

Superstudio imagine de mettre en péril le modèle capitaliste du design et de l'architecture en proposant « une vie sans objet », menant à bien une critique virale du contexte économique. Constituée de meubles, de films, de dessins et photo-montages, leur œuvre entend décimer la production d'objets. Superstudio crée un mobilier anti-moderne et anti-bourgeois délibérément provocateur et hostile.

*«Si le design est plutôt une incitation à consommer, alors nous devons rejeter le design ;
si l'architecture sert plutôt à codifier le modèle bourgeois de société et de propriété, alors nous devons rejeter l'architecture ;
si l'architecture et l'urbanisme sont plutôt la formalisation des divisions sociales injustes actuelles, alors nous devons rejeter l'urbanisation et ses villes... jusqu'à ce que tout acte de design ait pour but de rencontrer les besoins primordiaux. D'ici là, le design doit disparaître. Nous pouvons vivre sans architecture.»*

Natalini, 1971

co-fondateur de SUPERSTUDIO



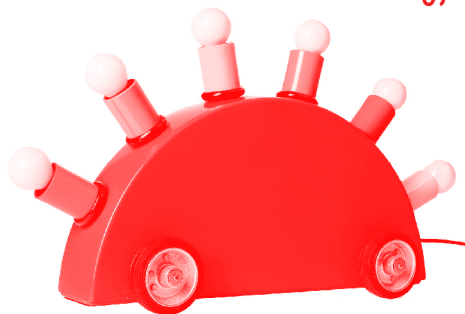
BIBLIOTHÈQUE CARLTON

Ettore Sottsass 1981

DU POP-ART À L'ITALIENNE UN DÉTOURNEMENT DU BON DESIGN

En 1981, le groupe Memphis est fondé à Milan pour revivifier le mouvement du Design radical. A la fin des années 70, les designers italiens d'avant-garde, comme Ettore Sottsass, Andrea Branzi et Alessandro Mendini, s'engagent dans une démarche de design alternatif motivée par des considérations intellectuelles et artistiques. Ces membres ont réalisé une centaine de projets colorés et audacieux puisant leur inspiration dans des thèmes futuristes ou des arts décoratifs comme l'Art Déco et le Kitsch des années 50, avec la volonté arrêtée de détourner le Bon Design. Partant de la théorie que la conception n'est pas la « solution » à un problème, ce dernier n'étant jamais immobile et isolé mais variable, les designers de Memphis dessinent des objets et les construisent ouverts et non plus selon une structure, permettant ainsi de manipuler et lire l'objet.

SUPER LAMP
Martine Bedin 1981



UNE CONCEPTION ESSENTIALISTE DE L'OBJET

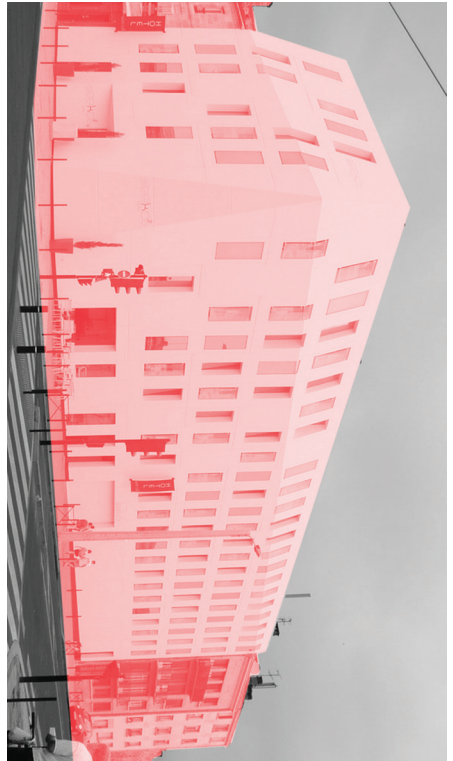
Dans son texte « Imagination et Invention » (1965), *L'invention dans les Techniques* Gilbert Simondon aborde une théorie particulièrement radicale. Il considère qu'un objet « technique » peut exister seulement grâce au « noyau » (couche interne) qui est l'essence, le « contenu technique ». Il soutient l'idée que ces objets sont habillés en « objets de manifestation » dissimulant la partie souveraine qui serait l'appareillage technique.

Toutefois il considère que le progrès technique a contribué à des usages fonctionnels qui ont fait rayonner toute une époque et ont contribué au « prestige de techniques triomphantes » (ex : l'aviation). Néanmoins l'utilisation de ces techniques à une fin esthétique lui semble relever de la « norme d'actualité » et approuve difficilement les transpositions relevant des tendances.

Certes, l'étude fait preuve d'une grande sévérité, pourtant elle fait écho à des problématiques toujours contemporaines.

Il est vrai que les découvertes techniques et matérielles engendrent des tendances et des usages motivés plus par des intérêts esthétiques que fonctionnels.

Prenons en exemple l'engouement soudain pour l'utilisation du Corian®. Ce matériau non poreux était essentiellement utilisé dans la conception de plans de travail pour les cuisines ou dans les hôpitaux. Soudainement, il s'est trouvé projeté sur le devant de la scène et est devenu le matériau le plus en vogue du moment, faisant naître des architectures vitrines d'une modernité éphémère.



HOTEL SEEKO'O À BORDEAUX
FAÇADE EN CORIAN®
2007

BIEN QU'ILS AIENT DES
MODES D'EXPRESSION
DIFFÉRENTS LAISSANT
ENTENDRE DES MESSAGES
PLUS OU MOINS RADICAUX,
CES DÉTRACTEURS
ONT TOUS UNE PENSÉE
EXCENTRÉE. ELLE N'EST
PLUS ARTICULÉE PAR
LES PARADIGMES ET
TENTE AU CONTRAIRE DE
BOULEVERSER LES US ET
COUTUMES, AUSSI BIEN
DANS LES COMPORTEMENTS
SOCIAUX QUE DANS LA
CULTURE DES FORMES.



Vision as reception

Vision as reflection

Vision as projection

©© Viola, 1986.

The design is a work of art. All rights reserved for the design of the design. 1986.

③ LE DESIGN COMME PROPOSITION UTOPIQUE RÉALISABLE

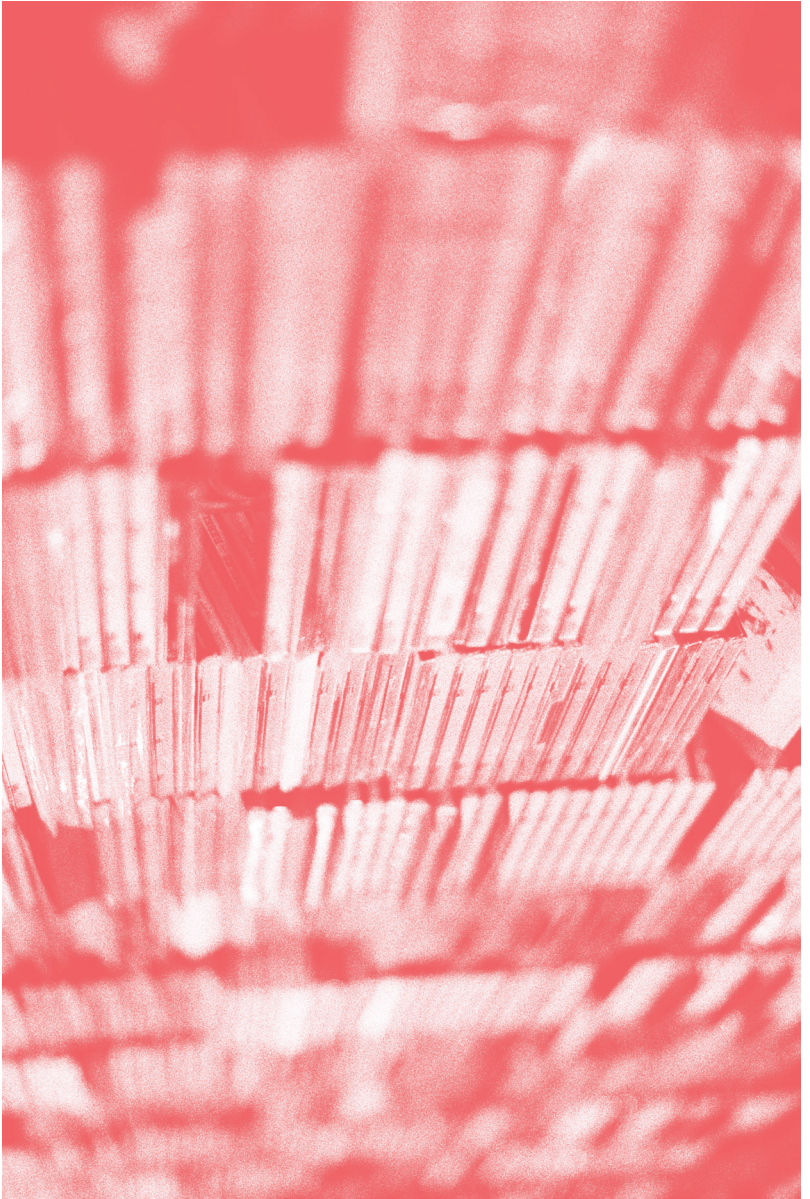
'SOFTPOWER'

Yona Friedman écrit en 1976 les Utopies Réalisables et propose un protocole devant régir la conception utopique. Si son œuvre s'inscrit dans le domaine de l'architecture, il est également applicable au design. Pour l'auteur hongrois, il s'agit dans un premier temps d'analyser l'insatisfaction à laquelle on fait face ; l'auteur doit ensuite concevoir une application «remède» par l'usage d'une technique connue ; enfin cette application doit être conçue pour remporter le consentement collectif.

L'auteur identifie deux méchants comme source d'insatisfaction : l'Etat Mafia et la Mafia des médias.

- l'Etat mafia est la conséquence de l'impossibilité du maintien de l'Etat démocratique classique dès que les dimensions de l'Etat dépassent certaines limites
- la Mafia des médias découle directement de l'impossibilité de la communication globale.

Le design radical souligne l'impossibilité de l'objet design à répondre à un nombre toujours plus grand d'utilisateurs,



l'objet design perdant alors sa fonction essentielle.

En dénonçant la standardisation de l'objet design et sa soumission marchande aux diktats esthétiques, ceux-ci n'expriment-ils pas une forme d'insatisfaction face à un objet design devenu outil de domination sur ses usagers ?

Plutôt que de rejeter le design, les protagonistes du design radical vont rechercher des solutions au sein même du design. Puisqu'il est avant tout porteur des symboles et des codes contemporains à une société donnée, le design peut être pensé comme un médium permettant de stimuler un débat auprès des designers, des concepteurs d'objet. Le design devient alors softpower, instrument d'un changement des interactions politiques, économiques, sociales et environnementales.

Au long de ce chapitre, j'étudierai deux exemples de propositions utopiques réalisables de design contemporain.

- Le design manifeste rassemble des projets relevant le plus souvent de la fiction/utopie ou de l'absurde, ayant pour objectif de pointer du doigt des us et

coutumes

- Le design prospectif définit des idées et usages, constitutifs d'un nouveau paradigme. En se projetant, il tente d'inventer le monde de demain.



DESIGN MANIFESTE

IL RELÈVE DE LA MANIÈRE
DONT LES ARTISTES
CONTEMPORAINS,
LES DESIGNERS ET
ARCHITECTES RACONTENT
LE FUTUR À TRAVERS DES
QUESTIONNEMENTS
POUR DÉVELOPPER UNE
VISION DES STRUCTURES
ET SYSTÈMES QUI SONT
POTENTIELLEMENT LE DESSEIN
DE NOTRE VIE FUTURE. IL NE
S'AGIT PAS DE PESSIMISME
OU D'OPTIMISME MAIS
D'UN GRAND SENS DE
L'ENGAGEMENT, EN PASSANT
PAR LA DÉRISION.



***LES MOUVEMENTS
MARGINAUX D'AUJOURD'HUI
REPRÉSENTENT PEUT-ÊTRE
LES SOLUTIONS DU
FUTUR ?***

Yona Friedman





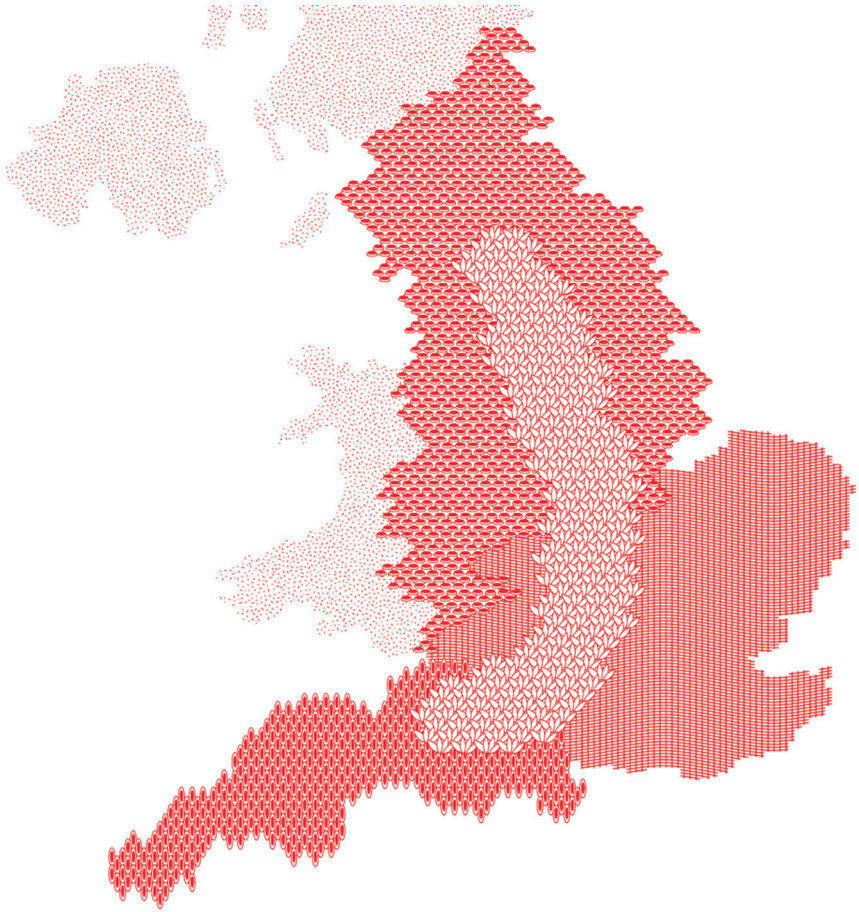
A REMATERIALISATION OF SYSTEMS INDUSTRIES
El Ultimo Grito 2013

REMATÉRIALISATION DES ESPACES INDUSTRIELS

Le studio El Ultimo Grito se prête à l'exercice fictionnel en imaginant un processus de production réduit dans le temps et l'espace. A Rematerialisation of Systems regroupe quatre espaces industriels fictionnels : une usine chimique, une mine, une usine de traitement de gaz et un SuperCollider (environnement de programmation pour la synthèse audio en temps réel et la composition algorithmique)

Ces travaux révèlent les caractéristiques typologiques d'un modèle d'architecture industrielle et questionnent la manière dont il serait possible de vivre dans cet espace.

Ces modules de verres à la fois fascinants et si délicats pourraient être une allégorie de l'efficacité. En reprenant des éléments existants et les regroupant en un schéma unique, ils s'interrogent sur un nouveau format de ville.



UMK
Dunne&Raby 2014

DES SOCIÉTÉS ET DES HOMMES

Dunne&Raby ont imaginé un monde dans lequel ils s'inscrivent dans un design spéculatif. Ils présentent différents interfaces

The United Micro Kingdoms (UmK) est composé de quatre grands comtés habités par les digitariens, les biolibéraux, les anarcho-évolutionnistes et les communo-nuclearistes. Chaque comté est une zone expérimentale, libre de développer leur propre forme de gouvernement, économie et mode de vie. L'UmK est un laboratoire dérégulé afin de mettre à l'épreuve des modèles sociaux, idéologiques, technologiques et économiques.

Le projet propose des sociétés dans lesquelles des individus se situent, le monde qu'ils évoquent et des normes et des valeurs qui font tourner ce monde.

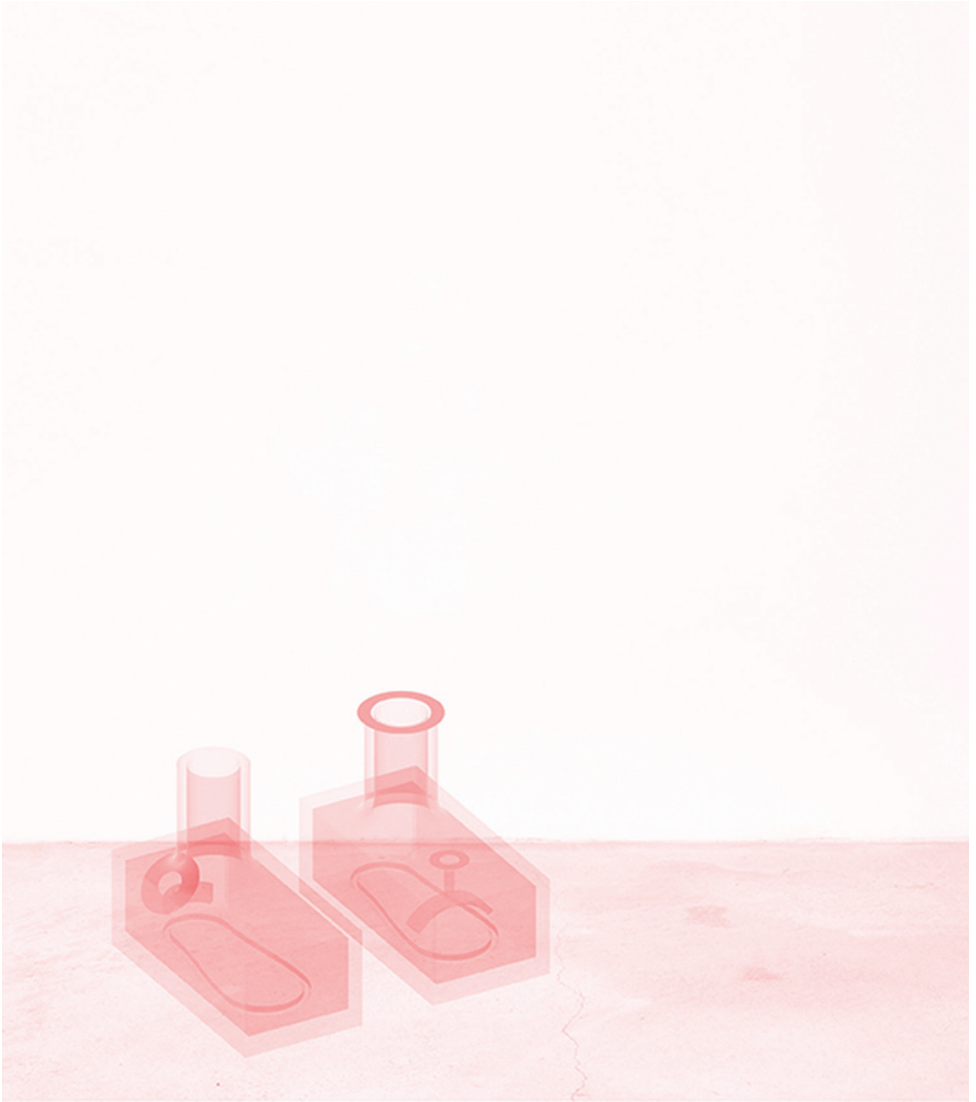
Chaque catégorie segmentée accède aux réalités d'aujourd'hui poussées dans leurs extrêmes.

NEO TECHNO

Dans l'univers des Digitariens, Dunne&Raby envisagent un monde alternatif avec des interfaces données aux sociétés.

Not Here, Not Now montre bien qu'il y a des technologies existantes aujourd'hui, cependant comment pourraient-elles être utilisées autrement afin qu'elles soient complètement intégrées dans les sociétés, qu'il n'y ait plus de différenciation. Ou du moins comment pourraient-elles améliorer les nouvelles façons de communiquer.

Il est bien question autrement dit d'Intelligence Artificielle...



NOT HERE, NOT NOW

Dunne&Raby 2014

CHINDOGU !

UTILES MAIS INUTILISABLES...

Kenji Kawamaki est l'initiateur de cet art créé dans les années 1980.

Ses objets, bien qu'ils détiennent des brevets ingénieux, dénoncent le «consumérisme» et l'«utilitarisme» omniprésent du monde moderne.

Les principes du *chindōgu* sont caractérisés par l'idée que les objets ne sont conçus pour un véritable usage et doivent être d'un point de vue pratique quasiment inutilisables.





POUR ÉVITER D'AVOIR LES PIEDS MOUILLÉS
Kenji Kawakami, 1980

À PEINE ACHETÉ, DÉJÀ BON À JETER !

La responsabilité du consommateur est un débat souvent occulté surtout lorsqu'il s'agit du phénomène d'«obsolescence programmée», expression en vogue, pour décrire les méthodes industrielles et commerciales qui réduisent la durée de vie des produits, les difficultés pour les réparer, et la tendance de certains à les renouveler sans cesse.

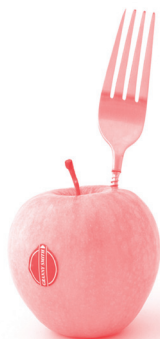
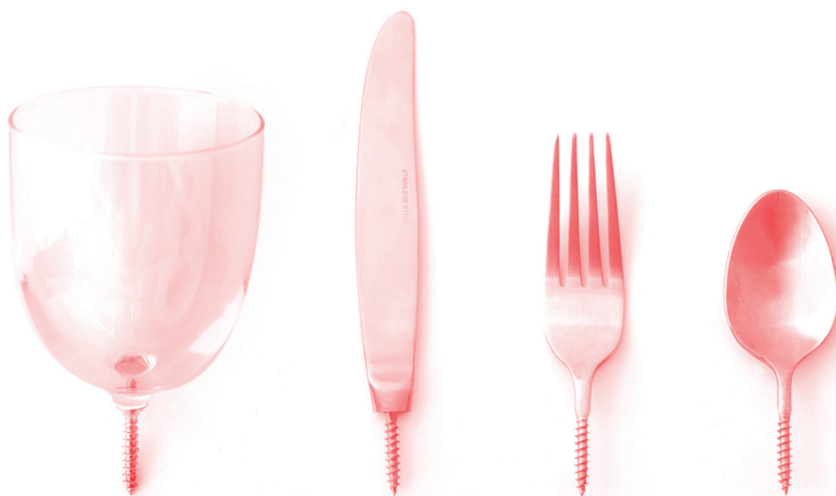
Il s'agit ici de mettre à l'épreuve le consommateur. Les discours sur l'environnement et l'épuisement des ressources commencent à le faire réfléchir, la crise économique et les soucis de pouvoir d'achat aussi. Le consommateur ne doit pas oublier qu'il dispose d'une arme suprême, à manier avec précaution : celle de renoncer à l'achat.

Cette collection de couverts imaginée par les 5.5 se contente de l'essentiel et fait disparaître toute trace de style pour ne conserver que la partie fonctionnelle de l'objet.

Le reste, tout ce qui est lié à l'esthétique du produit, est dicté par le consommateur. Ces fourchettes, couteaux, cuillères et verres suggèrent l'indispensable, l'utilitaire réduit à son minimum, et c'est en ce sens que ces produits sont issus d'une démarche de design.

LES VICES DE LA DÉCO

5.5 2006



"IT IS CONSIDERED GOOD MANUFACTURING PRACTICE, AND NOT BAD ETHICS, OCCASIONALLY TO CHANGE DESIGNS SO THAT OLD MODELS WILL BECOME OBSOLETE AND NEW ONES WILL HAVE THE CHANCE TO BE BOUGHT. [...] WE HAVE BEEN TOLD [...] THAT THIS IS CLEVER BUSINESS, THAT THE OBJECT OF BUSINESS OUGHT TO BE TO GET PEOPLE TO BUY FREQUENTLY AND THAT IT IS BAD BUSINESS TO TRY TO MAKE ANYTHING THAT WILL LAST FOREVER, BECAUSE WHEN ONCE A MAN IS SOLD A CAR HE WILL NOT BUY AGAIN. OUR PRINCIPLE OF BUSINESS IS PRECISELY THE OPPOSITE.

WE CANNOT CONCEIVE HOW TO SERVE THE CONSUMER UNLESS WE MAKE FOR HIM SOMETHING THAT, SO FAR AS WE CAN PROVIDE, WILL LAST FOREVER. [...] IT DOES NOT PLEASE US TO HAVE BUYER'S CAR WEAR OUT OR BECOME OBSOLETE. WE WANT THE MAN WHO BUYS ONE OF OUR CARS NEVER TO HAVE TO BUY ANOTHER. WE NEVER MAKE AN IMPROVEMENT THAT RENDERS ANY PREVIOUS MODEL OBSOLETE."

Henri Ford, 1922

"Il est considéré qu'une bonne pratique industrielle, et non pas immoral, de changer occasionnellement le design afin que les vieux modèles deviennent obsolètes, et les nouveaux modèles aient la chance d'être vendus. [...] On nous a dit [...] qu'il était plus intelligent que les objets devraient amener les gens à acheter fréquemment et que c'était mauvais pour l'entreprise que les objets aient une espérance de vie illimitée, parce que lorsqu'une personne achète une voiture, il n'en achètera plus ensuite. Notre conception des affaires est tout à fait à l'opposé.

Nous ne pouvons pas concevoir comment satisfaire le consommateur, à moins que nous ne fassions pour lui quelque chose qui durera pour toujours. [...] Cela ne nous satisfait pas d'avoir des voitures d'acheteurs qui s'usent ou deviennent obsolètes. Nous voudrions que la personne qui achète une de nos voitures n'ait plus à en acheter d'autre. Nous ne faisons jamais d'amélioration qui puisse rendre le précédents modèles obsolètes."

Henri Ford, 1922

Cette citation de Henri Ford dans les années 20 fait allusion à ce qui est encore le conflit fondamental du système économique dominant : la primauté de la société sur l'éthique et la primauté de la croissance économique sur tous les autres domaines de la vie et de l'environnement.

UTOPIE RÉALISABLE

Y. Friedman affirme dans *Les Utopies Réalisables* que seules les petites communautés peuvent se défendre et résoudre leurs problèmes grâce à leurs propres moyens. La raison de cette réussite relève de la communication et le temps de réaction dont ces petits groupes sont dotés. Il s'agit d'une réaction de survie qui assure leur autodéfense. «*Les utopies sociales réalisables obéissent à une sorte de loi naturelle, celle du groupe critique*».

Le groupe critique constitue une société ou un environnement ayant une structure déterminée qui ne pourra pas contenir plus d'un nombre établi d'éléments (hommes, objets et liens).

Si ce groupe s'émancipe, il tendra vers sa perte car la communication se verra impossible.

Ces micro-utopies garantissent une migration libre. Cependant elles doivent conserver une taille raisonnable et surveiller leur propre croissance.

30 ans plus tard, Bernard Stiegler tient un propos tout à fait autre en énonçant le processus d'adoption. Les civilisations se sont constituées en inventant des modes de vie nouveaux et en adoptant les modes de vie de sociétés étrangères.

Ce processus d'adoption est concluant seulement s'il contribue à renforcer l'individuation existante. Or le capitalisme hyperindustriel d'aujourd'hui n'adopte ce processus qu'à un niveau primaire. Les technologies d'information et de communication ne font que désidentifier car elles sont des technologies de contrôle. Cela génère un processus de prolétarianisation où les producteurs ont perdu leur savoir-faire et les consommateurs leur savoir-vivre. Il fait appel au temps de la conscience. Pour la survie de l'humanité il faut dépasser l'âge de la consommation. C'est là le programme d'une croissance qualitative qui ne repose pas sur le « toujours plus », mais sur le « toujours mieux ». Il s'agit d'élever le niveau de conscience individuelle et collectif, former une volonté des peuples.

Ce sont deux façons de mettre en place les conditions nécessaires à la réalisation d'une utopie. Synthétiquement, il s'agit de maîtriser le développement par une approche locale et de ne pas viser à globaliser. D'autre part, rechercher à incorporer des apports innovants extérieurs, sans pour autant être le prétexte d'un projet consumériste introduisant en permanence de nouveaux objets destinés à alimenter les marchés des consommateurs.

LE DESIGN PROSPECTIF

IL S'ATTÈLE DAVANTAGE À
DONNER DES VISIONS ET
DES INNOVATIONS DESTINÉES
À UNE APPLICATION PLUS
DIRECTE ET CONCRÈTE.

LES ÉCOLES D'ARTS
APPLIQUÉS REGORGENT
DE CES ÉTUDIANTS QUI,
DÉMUNIS DE TOUTES
CONTRAINTES LIÉES AU
MARCHÉ DU TRAVAIL,
DÉPLOIENT TOUTE LEUR
ÉNERGIE DANS DES PROJETS
INNOVANTS MAIS DONT
LA PART UTOPIQUE SE
DISTINGUE DE TOUTES
EXPÉRIENCES RÉALISABLES.

RÉINVENTER LA CONSOMMATION

Transcender l'acte de consommation en un acte de conscience, reformuler les cycles et modalités de consommation, explorer les ambiguïtés, paradoxes et limites du consumérisme pour, sans pour autant l'aire table rase, proposer des alternatives fécondes.

01/05

EXTRACTE

SIMON LAVA
CREATION INDUSTRIELLE



Quels seront nos rapports aux objets dans le futur ? À quoi ressembleront-ils et à quels besoins répondront-ils? Dès à présent le design anticipe et traduit dans l'univers sensible l'évolution des valeurs individuelles et sociales du futur. Ainsi, demain, les objets nous permettront-ils de définir plus finement nos relations aux autres, de mieux concilier l'affirmation des identités individuelles et collectives ou d'intégrer davantage au quotidien nos préoccupations éthiques et environnementales. Ils nous aideront à équilibrer notre rapport au temps, à jongler entre désir de mémoire et besoin d'éphémère.



PROJET CENTRAL PARK DU GRAND PARIS
2015

VERS UNE ÉCONOMIE CONTRIBUTIVE

Celle où l'homme prépare l'avenir et gère le passé. On y trouve la vie associative, culturelle, spirituelle, politique, mais aussi toutes les activités liées à la vie de la famille et celles liées à l'innovation.

Le Design contribue comme tout autre domaine à créer des richesses et à diversifier les corps de métiers impliqués dans l'amélioration et la recherche de nouvelles économies inédites.

De profondes mutations s'opèrent dans le monde du design. De nouveaux concepts apparaissent. Le design de service en est un. Il contribue à donner un nouveau sens à l'économie.

La 27ème région par exemple est une organisation initiatique qui conseille et intervient directement dans différentes communes afin de répondre à des problématiques publiques ou environnementales. Elle explore de nouvelles façons d'améliorer la conception et la mise en œuvre des politiques publiques.

« design des politiques publiques », c'est l'application des principes du design – ou de la « conception orientée utilisateur » – à la fabrique des politiques publiques. C'est à la fois un état d'esprit et un ensemble de méthodes qui permettent de réinterroger des problèmes de société, de mieux comprendre les situations du point de vue des bénéficiaires visés, d'associer ces derniers à des tests et des simulations, de réaliser des prototypes de solutions pouvant ultérieurement être déployées avec de meilleures chances de succès.

En repartant des pratiques du terrain, en imaginant de nouveaux possibles issus du dialogue créatif avec les usagers, en échangeant les points de vues grâce aux techniques de représentation et de matérialisation, en les mettant rapidement à l'épreuve de la réalité au travers de tests, l'ambition consiste à organiser différemment l'exercice politique et ainsi redonner du sens à l'action publique.



FAIS-LE TOI-MÊME : DIY

Au-delà d'une simple volonté de récupération, le mouvement Do It Yourself se voit comme une alternative politique en opposition au monde d'ultra-consommation dans lequel il baigne. Ses membres ont le besoin de créer, d'avoir une certaine indépendance par rapport à l'industrie et aux grands groupes commerciaux, de retrouver un savoir-faire abandonné les poussant à trouver des solutions pour faire le maximum de choses par eux-mêmes, en opposition à la marchandise dominante, tout en recherchant la gratuité ou les prix faibles.

*À droite, couverture du Whole Earth Catalog, magazine contre-culture américain, précurseur du DIY
Stewart Brand, 1968*

Première image satellite de la planète Terre diffusée dans un catalogue

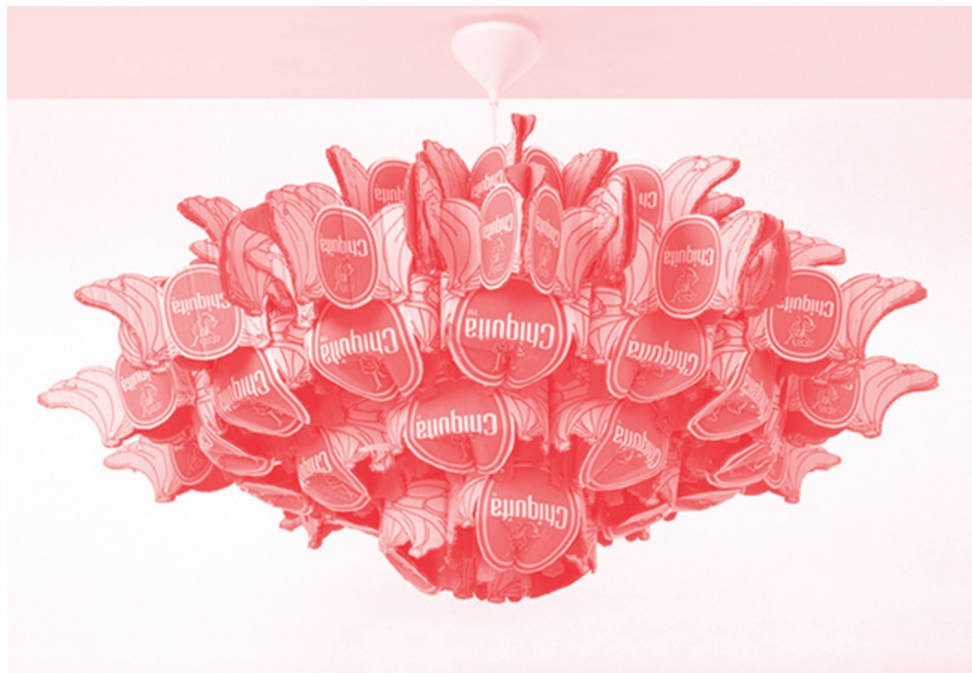
WHOLE EARTH CATALOG

access to tools



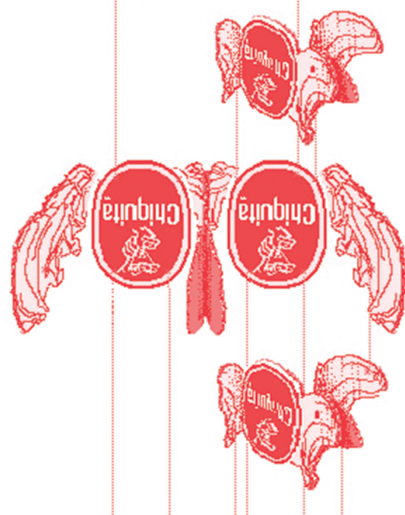
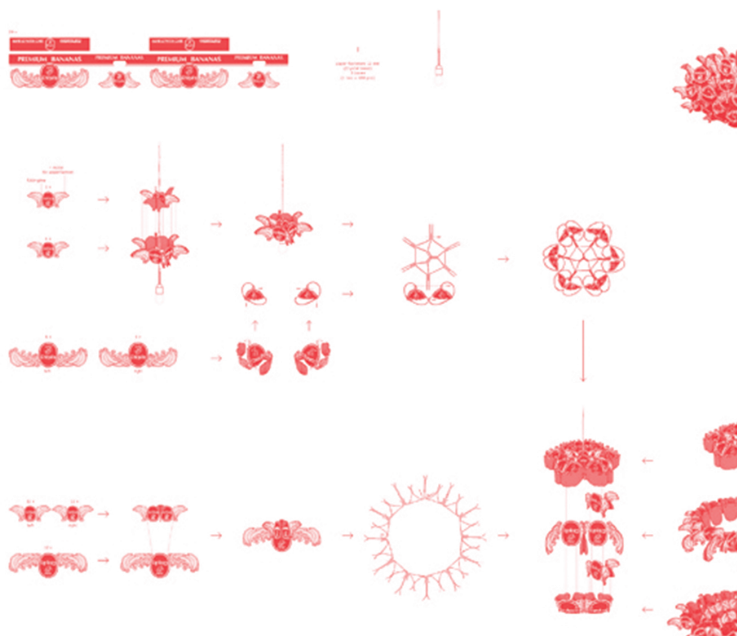
Fall 1968

\$5



Anneke Jakobs, d'origine hollandaise, a un intérêt particulier pour la culture matérielle. En tant que designer, elle se questionne sur la manière d'influencer les relations entre Homme et objet. Son design résulte le plus souvent de produits existants placés dans un nouveau contexte. Ses installations contiennent un process qui invite le public à interagir.

Chiquita Chandelier démontre une nouvelle façon de fabriquer son propre lustre à partir de cartons Chiquita. Un manuel de montage est disponible sur son site.



CHIQUITA CHANDELIER
Anneke Jokobs, 2004

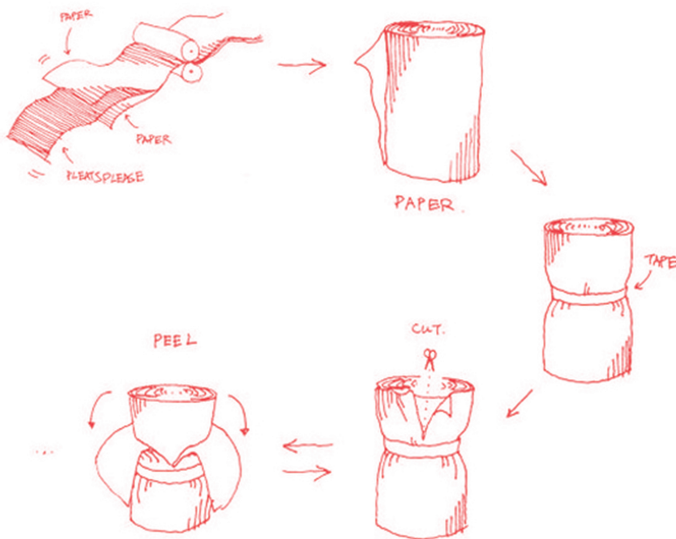


Les mentalités changent et sont plus soucieuses de la seconde vie des matériaux.

Il est de bon goût de penser et concevoir avec un esprit de récupération. Ainsi tous les concepts de DIY (Do It Yourself) et d'upcycling émergent de plus en plus.

Les designers eux-mêmes proposent des notices de montage sur leur site afin de donner des solutions économiques et responsables.

Ici Oki Sato réalise la «Cabbage Chair», composée de chutes de papier récupérées chez des fabricants de tissus plissés,. Cette dernière résulte d'une commande du grand couturier Issey Miyake pour l'exposition «l'Homme du XXI^e siècle», organisée à Tokyo.



CABBAGE CHAIR
Oki Sato, 2008

LA NATURE COMME INSTRUMENT CRITIQUE

Certains artistes, architectes et designers ont utilisé les matériaux fragiles de la nature comme moyen d'expression poétique et instrument critique. Les éléments de la nature deviennent ainsi les matériaux d'une contestation virulente contre la standardisation de l'objet.

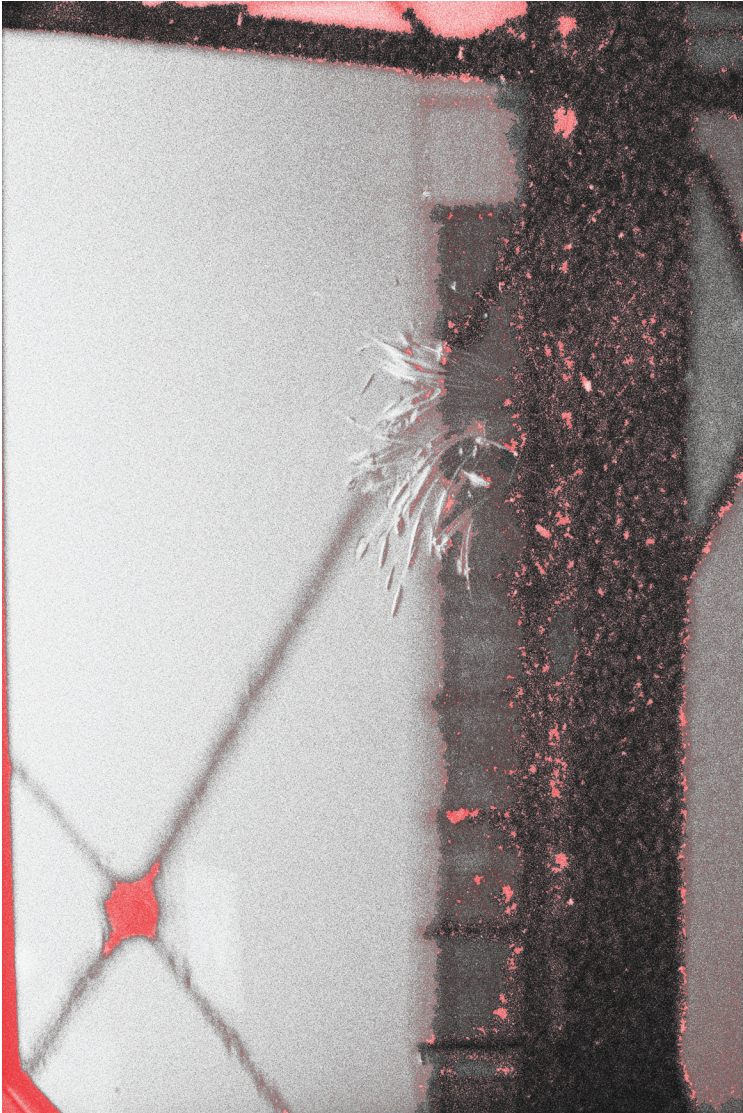
Détourner les éléments : récupérer et réinventer

Il existe une conscience écologiste qui, non seulement dénonce la distance que le design provoque entre les hommes et leur environnement, mais cherche également des solutions. Certains designers, attachés à l'idée d'«écologie» - et donc des relations entre les êtres vivants et le milieu organique ou inorganique dans lequel ils vivent - utilisent les matériaux existants et détournent les rebuts de la société industrielle.

*À droite, la hairy chair par Charles Kaisin, elle est composée de languettes de papiers provenant de revues.
2005*



HAIRY CHAIR
Charles Kaisin, 2005



***LE CYCLE DE LA
NATURE INSPIRE
ET INFLUENCE NOS
PERCEPTIONS.
CECI DONNE LIEU
À DES PENSÉES
SPIRITUELLES ET
AU PROGRÈS
TECHNOLOGIQUE.***



ALIMENTAIRE

Parmi les enjeux du développement durable, le sujet de l'alimentation occupe une place prépondérante.

L'évolution de l'organisation de nos sociétés modernes et le développement d'une économie centrée sur la production de masse ont bouleversé les modes d'alimentation, les chaînes de production et de distribution.

Les dimensions écologique, sanitaire, sociale, économique sont majeures et les challenges très importants pour l'épanouissement de l'homme dans une économie de l'alimentation qui serait davantage maîtrisée. De nouvelles tendances de la consommation prennent le relais (supermarchés BIO, bar à jus/salade/soupe...). Cependant il reste tout de même des champs d'application multiple pour un designer : aménagement du territoire, logistique, design objet, nouvelles technologies de matériaux, recyclage, technologie de communication.

La nature alliée aux technologies de pointe devient service. Au designer d'inventer les moyens matériels de cette cohabitation judicieuse qui nécessite, toutefois, un changement de perception des utilisateurs.

DESIGN SOUS L'EAU : DES RACINES ET DES POISSONS

L'aquaponie interroge de plus en plus les curieux et soucieux de l'avenir de l'agriculture. Cette culture de végétaux en « symbiose » avec l'élevage de poissons est utilisée depuis l'Antiquité mais refait surface progressivement afin de pallier les problématiques d'agriculture de masse.

De nombreux designers se sont penchés sur les divers usages et matérialisation que peut adopter ce système.

En 2008, Mathieu Lehanneur a conçu l'aquarium-réfrigérateur Local River à partir d'une réflexion sur les écosystèmes, dans la continuité de ses recherches sur les objets contribuant à améliorer les conditions domestiques.

Partant du constat établi par les Locavores (groupe fondé à San Francisco en 2005), prônant une consommation de proximité au faible coût écologique, grâce à un transport des denrées alimentaires réduit et à une traçabilité maîtrisée, Mathieu Lehanneur s'intéresse à cette demande croissante en produits frais et traçables. Chaque consommateur devient un éleveur conscient de sa place dans le biotope et un producteur qui s'adapte au plus près de ses besoins. Dans cette intention, le designer envisage plantes et animaux comme des « objets » vivants, simples vecteurs entre l'environnement et le monde des humains.



LOCAL RIVER
Mathieu Lehanneur, 2008

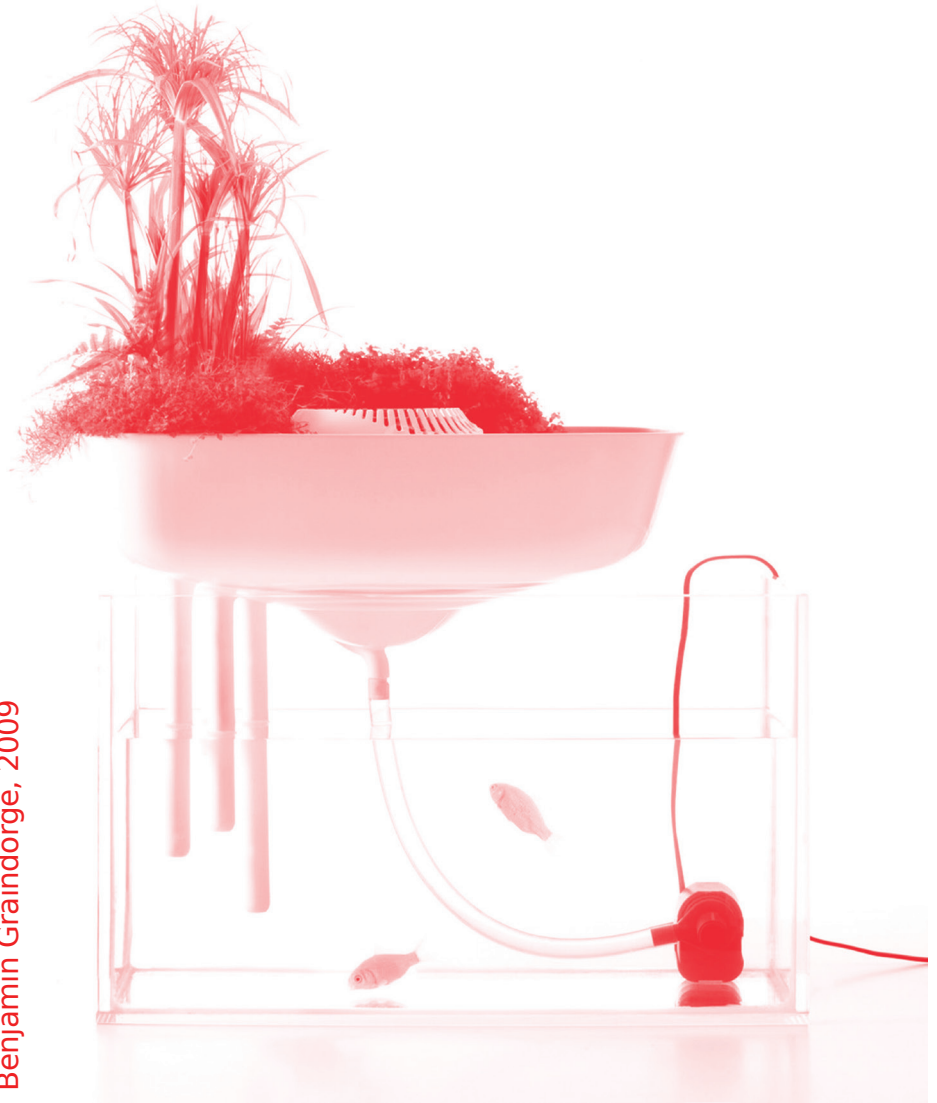


Benjamin Graindorge conçoit en 2009 Floating Garden, un système de filtration naturel d'aquarium reposant sur l'aquaponie.

Ce travail sur la mare comme point d'eau domestique développe une réflexion en forme de métaphore sur le recyclage des déchets dans notre habitat.

Le rôle du designer consiste plus que jamais à inventer cette nouvelle génération d'«objets» qui seront des outils à penser l'avenir.

FLOATING GARDEN
Benjamin Graindorge, 2009





ENERGIA
Bangkok, 2015



NOURRIR LA PENSÉE

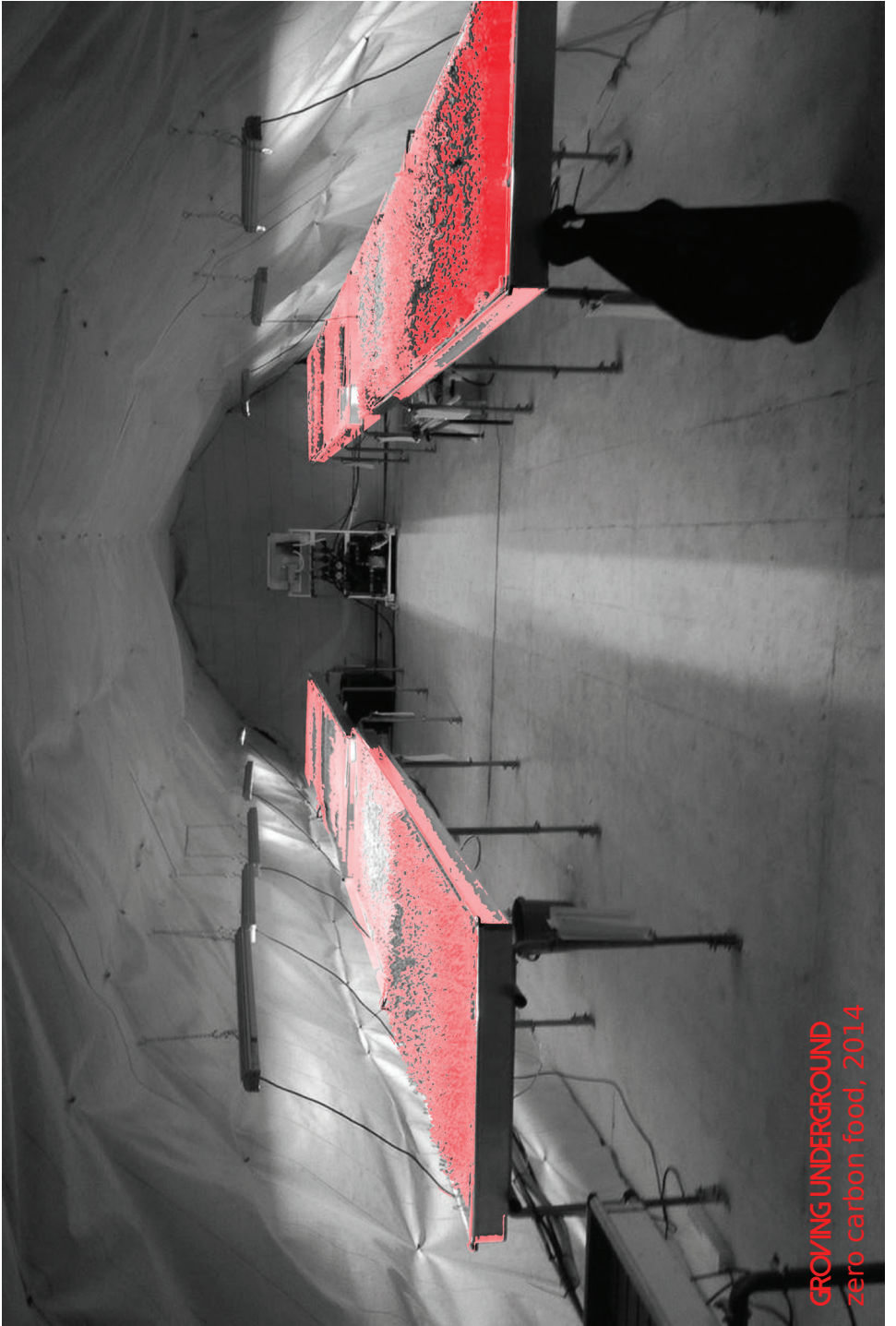
La nourriture a toujours été l'objet central de nos sociétés. De tout temps, les modes de consommation étaient déterminants pour le devenir des Hommes.

Le XIX^{ème} siècle particulièrement a bouleversé les mœurs avec l'apparition des ustensiles de cuisine hyperfonctionnels ou l'électro-ménager (blenders, mixeurs, etc.). Les avancées dans le processus de distribution a rendu la profession du fermier obsolète. Chez les américains, on voyait tout en accéléré. La nourriture prête à l'emploi (chewing-gum, céréales, riz *Uncle Ben*) a rendu la préparation et consommation simple pour tout le monde. Puis les années de restrictions dues à la guerre verront émerger les Victory Garden, espaces de culture individualisés dédiés à la culture de légumes et à l'élevage de poulets afin d'aider les familles à se nourrir. L'arrivée des fast food a rapidement fait mouche dans les années 60 lorsque les jeunes se sont mis à voyager et à découvrir de nouvelles cultures culinaires.

Aujourd'hui les populations sont de plus en plus engagées concernant l'alimentation.

On voit se développer des formes d'agriculture urbaine initialement pensées pour développer des denrées saines, responsables, de qualité et faciles à cultiver.

Les Fermiers deviendront nos super-héros des temps à venir.



GROWING UNDERGROUND
zero carbon food, 2014

Les recherches dans le domaine des fermes verticales ont inspiré de nombreux urbanistes et certains projets voient le jour aujourd'hui. Des bâtiments entiers où l'on fait pousser de la nourriture font rêver nos contemporains. À Londres, Zero Carbon Food, lance une ferme souterraine dans un ancien abri anti-bombardement de la seconde Guerre Mondiale.

À Bangkok, on voit se développer des projets sur les toits des immeubles s'inscrivant dans le développement de la compagnie Energaia. Ces toits deviennent de véritables fermes urbaines capables de produire des containers entiers d'algues appelées spirulina, des plantes vert-d'eau offrant une composition complète de vitamines et de fer.

L'amusement devra faire partie du mouvement fermier afin que la plus large partie de la société s'y intéresse.

Les fermes ont la capacité d'apprendre aux nouvelles générations d'où provient la nourriture et de les responsabiliser.

The Farm Project de Mike Meiré est un refuge construit avec divers panneaux assemblés. Cette cuisine devient un endroit où les gens viennent se rassembler et deviennent créatifs. Il devient un lieu qui stimule les sens. *The Farm Project* apprend aux enfants que le poisson n'est pas rectangulaire.



THE FARM PROJECT
Mike Meiré 2006



4 DESIGN SOCIAL DES SOLUTIONS RÉALISTES AU SERVICE DE LA SOCIÉTÉ





AGIR DANS LE BUT
D'ÉRADIQUER L'EXTRÊME
PAUVRETÉ EN TROUVANT
DES SOLUTIONS DURABLES
QUI REDONNENT UN
SENS À LA VIE DES PLUS
DÉFAVORISÉS EST UN DES
DÉFIS LES PLUS RESPECTABLES
QUI SOIT. AU SERVICE
DE CET IDÉAL, LE DESIGN
IMAGINE DES SOLUTIONS
SOUS FORME D'OBJETS
PRATIQUES, ACCESSIBLES
ET INTELLIGEMMENT PENSÉS
QUI ÉLIMINENT LE HANDICAP
RÉCURRENT QUI EMPÊCHENT
LES PERSONNES LES PLUS
PAUVRES DE SORTIR DE LA
MISÈRE.



Kirsty Love & Justin Rodgers, Eco-fuel Africa Packaging, 2013

ENERGY

ENERGY

DESIGN ÉCONOMIQUE ET SOCIAL

Certains économistes aujourd'hui très en vue ont révolutionné la lutte contre l'extrême pauvreté en démontrant par diverses expériences et méthodologie qu'il est possible d'intervenir de manière spontanée et intelligente à des populations en grande crise humanitaire.

Esther Duflo économiste française, particulièrement engagée dans la lutte et la repensée de la pauvreté appelle à procéder plus intelligemment :

« Les pauvres ne sont pas moins rationnels que les autres, au contraire. Précisément parce qu'ils possèdent peu de choses, ils se montrent souvent extrêmement prudents dans leurs choix: ce n'est qu'en développant une économie complexe qu'ils peuvent survivre.

[...] Il faut promouvoir la créativité pour trouver des solutions adaptées avant tout aux vraies réalités des quotidiens des plus pauvres. »

Aujourd'hui les designers concernés par ce genre de problématiques peuvent être des architectes, des artistes, mais aussi des organisateurs, des activistes et des rêveurs.

Les sujets sont aussi larges et diversifiés que les réponses apportées par ces designers. Il s'agit de trouver des solutions innovantes aux problèmes journaliers auxquels font face diverses populations. C'est également un engagement d'amélioration des instabilités environnementales, tels que la production de denrées alimentaires ou la consommation énergétique.



HUGGABLE MUSHROOM Dunne&Raby 2004

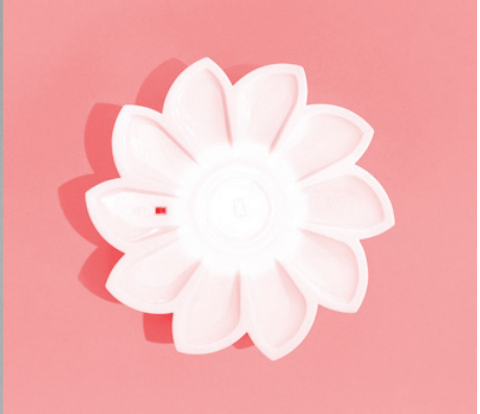
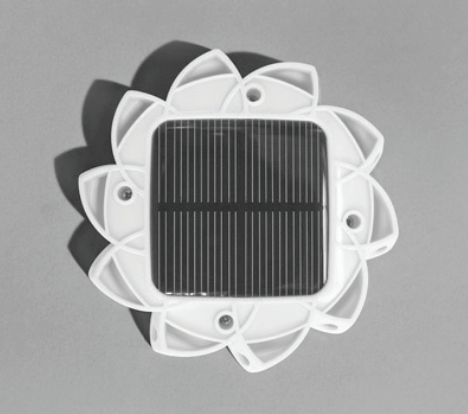


LIFESTRAW Vestergaard, 2005





LITTLESUN Olafur Eliasson & Frederik Ottesen, 2012



RE-INSTAURER LA RELATION ENTRE UTILISATEUR, PRODUIT ET ENVIRONNEMENT

Un des domaines où les designers se montrent créatifs et innovants est celui de l'énergie.

Greenpeace ainsi que ses leaders scientifiques affirment qu'il est possible de réduire l'émission de CO² de moitié sans affecter l'économie mondiale. Les centrales au charbon et nucléaires ainsi que la dépendance au gaz et au pétrole seront réduits au minimum. Cela semble trop beau pour être vrai mais ce projet pourrait être réalisé si les politiciens et les businessmen lançaient des réformes sérieuses et applicables, et si les architectes et designers développaient des solutions alternatives au système actuel.

Olafur Eliasson est un artiste mondialement connu pour son travail avec l'espace, la lumière et la couleur, mais également pour mettre à l'épreuve nos perceptions. *Little Sun* est un petit écran photovoltaïque connecté à une LED, pensée pour les populations vivant dans des endroits dépourvus d'électricité – soit pratiquement 1/5e de la population mondiale. L'achat de cette lampe à énergie solaire dans des endroits alimentés électriquement, permet de réduire les coûts ailleurs. Cette technologie remplace les lanternes au kérosène ou autres liquides à base d'essence, coûteuses et polluantes.



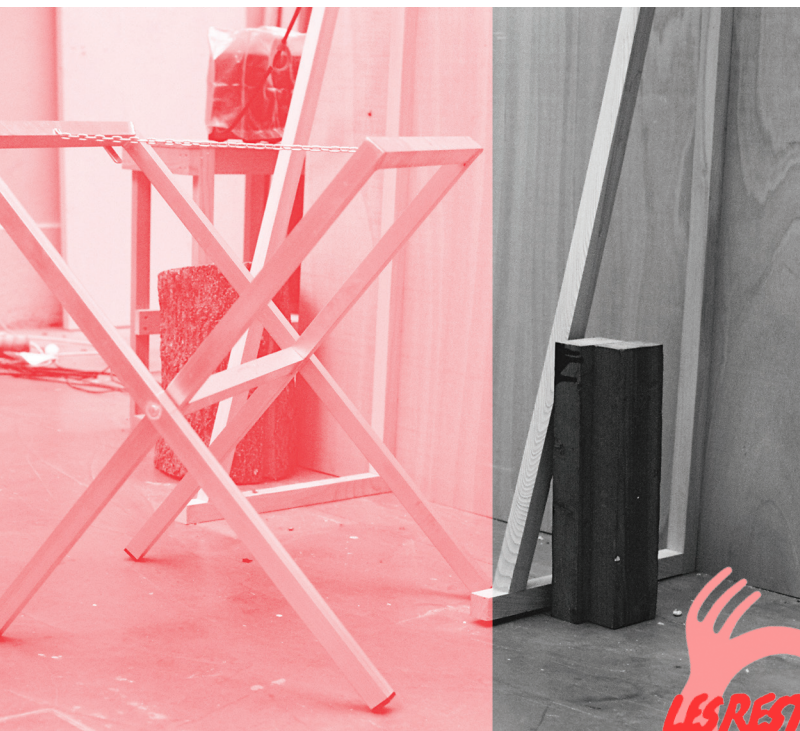
DU DESIGN ASSOCIATIF, FAIRE LA DIFFÉRENCE

Il est rare de trouver des designers qui mènent à bien leurs projets dans les milieux associatifs. Les partenariats ou le manque de financement ainsi que les idées reçues des bénéficiaires ne sont jamais très concluants.

Mais que demander de plus lorsqu'un projet parvient à voir le jour, mené par des étudiants qui plus est ?

Timothé DUFOUR - Tom FORMONT - Joachim SAVIN, étudiants de l'Ensci-les Ateliers ont remporté le projet lancé par l'école afin de répondre à une problématique à laquelle les bénévoles des Restos du Coeur sont confrontés.

Grâce aux financements de l'Ensci et de l'agence d'architecture UrbanAct, les tables de distribution des repas ont pu être industrialisées et distribuées.



LES RESTAURANTS
DU COEUR

TRÉTEAU pour les Restos du Coeur
Timothé DUFOUR - Tom FORMONT - Joachim SAVIN
Ensci - les Ateliers 2015

EAU

L'eau est sans doute un problème mondial qui attire le plus grand nombre de designers sociaux. C'est après tout une cause noble. Il en a résulté des projets remarquablement simples et efficaces. Par exemple l'Aquaduct, un vélo qui permet de transporter l'eau et de la purifier en même temps. En pédalant, l'eau est pompée à travers un filtre qui sépare deux containers à l'avant et à l'arrière du vélo.

Les deux designers industriels Rob Opdorp et Maarten Willems ont également développé le Villagepump, une pompe manuelle capable de transformer 500 litres d'eau usée en eau potable par heure.

Ou bien un objet très ingénieux pour les endroits à proximité de la mer : l'Eliodomestico, un petit four alimenté à l'énergie solaire qui transforme l'eau salée en eau fraîche, pensée par le designer Gabriele Diamanti.

ELIODOMESTICO Gabriele Diamenti 2011
VILLAGE PUMP Rob van Opdorp & Joost de Waard, 2013



Rob van Opdorp & Joost de Waard
Ramanji, Mali, 2013
Village Pump



DÉPASSER LES TABOUS

Le design social ne concerne pas seulement la santé, l'énergie, l'accès à l'eau ou tout autre forme de bien-être (environnemental ou social), mais aussi bien d'autres sujets moins « médiatisés » tels que l'accès à l'hygiène. C'est ce que tente le designer Shruti Grover lorsqu'il casse les tabous en proposant Gu Bag, un sanitaire off-grid.

En Inde, nombreux sont les ouvriers immigrés travaillant temporairement dans les villes et payés à des salaires dérisoires.

Ils sont contraints de se laver et de déféquer dans des endroits ouverts ou dans les rivières.

Gu Bag est un sac composé d'une toile de soja à usage unique. Ensuite ce sac peut être renvoyé à la Gu Bank où les excréments sont détruits et changés en gaz naturel. A chaque sac retourné, l'ouvrier se voit crédité en recharge téléphonique.

Cette approche met le doigt sur un problème qui touche plus d'un milliard de la population mondiale, mais demeure irrésolu.





GU BAG Shruti Grover 2013

CONCLUSION

Le déroulé de cette étude a consisté à établir un lien entre les visions utopiques et intellectuelles des figures qui ont marqué l'histoire du design et les visions alternatives de la création d'aujourd'hui. En effet, les designers utopistes s'attaquent à la critique d'un état existant en s'en extrayant totalement pour repenser un nouveau paradigme qui peut, certes être qualifié d'irréaliste mais en réalité permet de mettre le doigt sur une insatisfaction partagée et de libérer l'imagination et les freins psychologiques.

De la même manière le design social conçoit de nouvelles applications qui ne seront réalisables qu'à la condition d'une évolution des consciences collectives.

Le témoin de cette convergence entre le designer radical et le designer social, pourrait bien être l'étudiant en Arts Appliqués. Sensibilisé par les défis de l'avenir, il a la latitude de conceptualiser tout en étant abstrait dans une certaine mesure des contraintes matérielles et économiques.

Nous sommes dans une époque critique marquée par une tentative entre le repli sur soi et faire face aux grands dangers pour l'équilibre de la société et de la planète suite à la frénésie du siècle précédant de croissance à tout prix.

Au-delà d'illustrer quelques œuvres de design critique, cette étude a révélé des outils méthodologiques au service de la réalisation d'applications radicalement nouvelles. Le passage de concept à la réalité, ne s'opère que par évolution plus ou moins

radicale des consciences collectives. Celles-ci englobent le public, les industriels et les politiques. Des expérimentations sur ces acteurs, inspirées par les méthodes sociologiques décrites dans cette étude, peuvent être menées pour permettre à un projet novateur de naître.

La pratique sociale et la conscience collective doivent évoluer. Comment ces travaux pourraient être mis au service de la réalisation d'un projet urbain novateur et le rendre acceptable et réalisable ?

IMAGERIE

- 1^{ère} de couverture : **La brocante**, 12-2014
- #06 : **Angle vide**, 12-2014
- #09 : **Géométrie variable**, 02-2015
- #11 : **La Terre dans la Lune**, 12-2014
- #13 : **Ghost trash**, 02-2015
- #15 : **Smokey town**, 01-2015
- #16 : **Outil**, 01-2015
- #19 : **Globo Tissurato**, Ugo la Pietra, 1966
- #21 : en haut : **Quadra centra furniture**, Superstudio, 1972 - en bas : **Aristea Vase**, Ettore Sottsass, 1986
- #24 : Extraits du livre Habiter la ville : **Immersions et le Commutateur**, Ugo la Pietra, 1970
- #26 : **Super Architettura**, Superstudio, 1966
- #28 : **Bibliothèque Carlton**, Ettore Sottsass, 1981
- #29 : **Super lamp**, Martine Bedin, 1981
- #33 : **Forme de ville**, 12-2014
- #34 : **Vision as**, 02-2015
- #37 : **Softpower**, 02-2015
- #39 : **Shard**, 02-2015
- #41 : **La marche**, 11-01-2015
- #43 : **Please Take**, 02-2015
- #44 : **A rematerialisation of systems industries**, El Ultimo Grito, 2013
- #46 : **UmK**, Dunne&Raby, 2014
- #49 : **Not here, Not now**, Dunne&Raby, 2014
- #50-51 : **Pour éviter d'avoir les pieds mouillés**, Kenji Kawakami, 1980
- #53 : **Les vices de la déco**, 5.5, 2006
- #59 : **Réinventer la consommation**, Diplorama, 01-2015
- #61 : Extrait du projet **Central Park du Grand Paris**, 10-2014
- #63 : **Signalétique**, 02-2015
- #66-67 : **Chiquita Chandelier**, Anneke Jokobs, 2004
- #68 : **Cabbage Chair**, Oki Sato, 2008
- #71 : **Hairy Chair**, Charles Kaisin, 2005
- #72 : **la brindille de la Halle**, 03-2015
- #77 : **Local River**, Mathieu Lehanneur, 2008

- #79 : **Floating Garden**, Benjamin Graindorge, 2009
- #80-81 : **Energaia**, Bangkok, 2015
- #83 : **Groving Underground**, zero carbon food, 2014
- #85 : **The farm project**, Mike Meiré, 2006
- #86-87 : **Ligne 2**, 01-2015
- #89 : **Eco Fuel Africa packaging**, Kirsty Love&Justin Rodgers, 2013
- #91 : **Huggable mushroom**, Dunne&Raby, 2004
- #92-93 : **LifeStraw**, Vestergaard, 2005
- #94 : **Little Sun**, Olafur Eliasson & Frederik Ottesen, 2012
- #97 : Prototype **tréteau** pour table **Restos du Coeur**, Ensci, 2015
- #99 : en haut : **Eliodomestico**, Gabriele Diamanti, 2011
- en bas : **Villagepump**, Rob van Opdorp & Joost de Waard, 2013
- #100-101 : **Gu Bag**, Shruti Grover, 2013

ANNEXE

Gilbert SIMONDON, « *Imagination et Invention* » (1965-1966)
L'invention dans les techniques, Cours et conférences, texte établi par
 J.-Y. Chateau, Seuil/Traces écrites, 2005, pp. 282-284.

Un grand nombre d'objets techniques sont habillés en objets de manifestation, ce qui leur ajoute des significations locales et transitoires qui surchargent le contenu technique, le dissimulent, et parfois lui imposent une distorsion. En prenant comme exemple l'automobile dite « de tourisme » (bien que ce mot n'ait plus grand sens par rapport à la majorité des usages actuels), on trouve différentes couches qui vont de l'objet de manifestation (à l'extérieur) à l'objet technique à peu près purement créé (dans les parties peu visibles ou inconnues de la majorité des utilisateurs, les engrenages, la transmission, la génératrice d'électricité) ; la couche intermédiaire de réalité, mi-technique et mi-langage, est aussi celle des organes partiellement visibles et descriptibles, comme le moteur, qui affiche sa cylindrée, son taux de compression, le nombre de paliers, et les solutions employées pour les circuits (filtre d'huile, etc.) ; il y eut l'époque des moteurs à grand nombre de cylindres en ligne, puis les moteurs à cylindres en V, d'autres en « flat-twin », depuis peu le moteur incliné, sans parler de l'incorporation, fréquente en Italie, de la mesure de la cylindrée à la dénomination du type ou de la série.

Les variations de la couche externe sont à la fois infinies en nombre et assez limitées, parce qu'elles sont continues, sans saut nécessairement imposé par la nature des choses ; tous les coloris, toutes les modifications de formes sont possibles, comme dans le domaine du vêtement ; toutefois, ces modifications sont limitées par la compatibilité avec l'emploi, tout comme celles du vêtement se trouvent limitées par la forme du corps, la nécessité de ménager une relative liberté de mouvements et de conserver une suffisante utilité ; s'il y a création dans le domaine de la couche externe de manifestation, c'est comme invention d'une compatibilité entre l'automobile de tourisme et d'autres productions techniques (par exemple la carrosserie unique pour voitures de type commercial et pour « breaks » de type familial) ou entre l'automobile et d'autres catégories d'objets, selon un style défini de lignes et de volumes, qui n'est pas non plus sans influence sur le vêtement (angles vifs ou formes arrondies et amples, tendance vers les grandes ou les petites dimensions) ; cette esthétique des objets créés, qui les fait apparaître comme le produit d'une époque et d'une civilisation, est plus une sémantique qu'une esthétique ; elle se manifeste simultanément dans un très grand nombre de catégories de la production, et est déjà plus profonde que la simple manifestation externe ; elle enregistre et incorpore aux objets un certain mode de communication entre l'homme et les choses, en explorant à chaque moment les possibilités les plus récentes, comme s'il fallait que l'homme trouve en chaque objet une occasion d'explorer l'effet des plus récentes découvertes, participant ainsi, dans la mesure où il le peut, à toute l'activité contemporaine, selon une norme d'actualité. Par là, on quitte la couche de manifestation externe de la réalité technique pour passer à la couche intermédiaire de la communication avec l'utilisateur, discontinue, plus réservée, s'adressant partiellement au connaisseur.

Cette sémantique de l'actualité du créé se traduisait, dans l'automobile de 1925, par l'emploi visible d'alliages légers ou d'aluminium ayant un sens fonctionnel dans la construction aéronautique, au moment où la toile était remplacée par des surfaces

métalliques ; au même moment, on trouve les alliages légers dans les appareils médicaux, dans les agrandisseurs photographiques, dans un très grand nombre d'appareils ménagers, et jusque dans l'ameublement (boutons de porte, poignées). L'utilité du choix de l'aluminium en petites quantités, par exemple pour un tableau de bord d'automobile, est à peu près nulle, car l'ensemble est ainsi allégé de manière infime ; mais l'apparition de ce métal au point clef qu'est le tableau de bord permet à l'automobile de parler, dans la communication avec son conducteur, le langage de l'avion ; à ce moment, en raison du caractère « pilote » de l'aviation progressant à pas de géant, l'aluminium était un métal plus « technique » que les autres ; après la Seconde Guerre mondiale, on vit sur l'automobile de tourisme une prolifération d'automatismes mineurs et d'asservissements ayant une utilité dans la marine et l'aviation, où les masses à mouvoir dépassent la force d'un homme, et où les instruments de bord sont nécessaires.

L'emploi d'un matériau manifestant l'actualité ne reflète d'ailleurs pas seulement, au sein d'une technique définie, le prestige d'une technique triomphante en laquelle le matériau a une utilité fonctionnelle ; cet emploi correspond aussi à la transposition en tous domaines d'une tendance qui s'est affirmée dans un secteur si général qu'il institue des apprentissages durables et fait rayonner des normes perceptives et opératoires ; la maison à vastes surfaces vitrées a imposé à l'automobile ses grandes glaces presque planes, comparables à des baies, victorieuses de l'aérodynamisme des formes ; comme le placard intégré aux murailles, le coffre à bagages de l'automobile, jadis rapporté à la carrosserie de l'extérieur, fait maintenant partie de l'ensemble et reçoit un grand développement. Chaque objet créé participe ainsi à l'activité contemporaine de création selon des modalités générales unifiant les solutions et les alignant, soit sur les techniques de pointe, soit sur les réalisations dont l'usage constant impose des normes communes à l'ensemble d'une population, par exemple l'habitation moderne. Cette communication entre les couches moyennes des objets créés fait qu'il existe à chaque moment non pas seulement des collections parallèles des objets créés répartis selon les catégories d'usage, mais un monde des objets créés, une création.

Toutefois, dans la couche externe et la couche moyenne, il ne s'agit encore que d'une organisation de compatibilité extrinsèque, comparable aux règles d'une langue tendant à devenir une *koinè*. Au contraire, l'organisation de la couche interne et proprement technique fait de l'objet créé le produit d'une véritable invention qui le formalise concrètement en lui donnant les caractères d'un organisme, par la recherche des conditions d'une compatibilité intrinsèque ; il ne s'agit plus ici d'un acte de manifestation ni d'une relation sémantique avec l'univers des techniques en voie de progrès, mais d'une adéquation directe et immédiate entre l'acte d'invention et l'objet créé : l'objet créé est un réel institué par l'invention, en son essence ; cette essence est première et peut exister sans manifestation ni expression.

La manifestation (couche externe) et l'expression (couche moyenne) ne pourraient exister si elles n'étaient portées par la (couche interne) noyau de technicité productive et résistante, sur laquelle les couches externe et moyenne se développent en parasites, avec une importance variable selon les circonstances sociales et psychosociales.

BIBLIOGRAPHIE / LIENS INTERNET

STRANGE DESIGN, Jehanne Dautrey et Emanuele Quinz, éd. it : éditions

POLITIQUE FICTION, Alexandra Midal, éd. Revue Azimut

ARCHITECTURE ET SOCIÉTÉ, Walter Gropius, éd. Picard

PHOTOS PAR LA FENÊTRE, Ettore Sottsass, éd. Pagine d'Arte

LA LAIDEUR SE VEND MAL, Raymond Loewy, éd. tel gallimard

HOW DESIGNERS THINK, Bryan Lawson, éd. Fourth Edition

HABITER LA VILLE, Ugo la Pietra, éd. HXX

HISTOIRE DE L'ART, E.H. Gombrich, éd. Phaidon

DESIGN DU XX E SIECLE, éd. Taschen

DESIGN EMOTIONNEL, Donald A. Norman, éd. De Boeck

LE LANGAGE DES OBJETS, Deyan Sudjic, éd. Pyramid

UTOPIES RÉALISABLES, Yona Friedman, éd. L'éclat

MYTHOLOGIES, Roland Barthes, éd. Points

L'AVENTURE SÉMIOLOGIQUE Roland Barthes éd. Points

AZIMUTS 40-41, revues de recherches en design

SAFE : DESIGN TAKES ON RISK, MoMA

DESIGN LE GESTE ET LE COMPAS, Jocelyn de Noblet, éd. Somogy

TOOLS FOR THE DESIGN REVOLUTION, IDRVI-Institute of Design Research Vienna, éd. Niggli

RÉENCHANTER LE MONDE, La valeur esprit contre le populisme, Bernard Stiegler & Ars Industrialis, éd. Flammarion

LOOKS GOOD FEELS GOOD IS GOOD, Anne van der Zwaag, éd. Lecturis

ARTICLES / INTERNET

60 MILLIONS DE CONSOMMATEURS n° 479 Fev
2013

Z33 FUTURE FICTIONS, Catalogue

LE CENTRAL PARK DU GRAND PARIS, Catalogue

[http://www.lesechos.fr/idees-debats/cercle/
cercle-75031-economie-de-la-contribution-et-eco-
nomie-contributive-1016704](http://www.lesechos.fr/idees-debats/cercle/cercle-75031-economie-de-la-contribution-et-economie-contributive-1016704)

www.la27eregion.fr

www.frac-centre.fr

www.lejournal.cnrs.fr

TABLE DES MATIÈRES

Préambule	p. 04
Prologue	p. 07
1 L'Utopie du progrès : Comment le design naît d'une critique ?	p. 12
Le choc de l'industrialisation	p. 14
2 Anti-design et radicalité : le design comme critique pure	p. 18
Design Radical	p. 20
3 Le design comme proposition utopique réalisable	p. 35
SoftPower	p. 36
Design Manifeste	p. 40
Utopie Réalisable	p. 56
Design Prospectif	p. 58
4 Design social, des solutions réalistes au service de la société	p. 86
Design économique et social	p. 90
Conclusion	p. 102
Imagerie	p. 104
Annexe	p. 106
Bibliographie	p. 108



Léonor Salem

Mastère spécialisé Création et Technologie Contemporaine
Ensci - les Ateliers
2015

