ENSCI - Les Ateliers

Septembre 2016

# LE DESIGN DE LA RELATION A L'AUTRE

**Aurélie HORNOY**
Mastère spécialisé « Innovation by design »

Sous la direction de **Jean-Christophe AGUAS**
Directeur recherche et prospective stratégique

# LE DESIGN DE LA RELATION A L'AUTRE


Remerciements ..... 3

Introduction ..... 6

PREMIERE PARTIE : le rapport complexe entre individu, objet et designer ..... 9

**CHAPITRE 1 : En quoi les objets modifient-ils le rapport social ?** ..... 9

1. L'isolement des individus face à la logique de la consommation ..... 9
2. Du rôle du design dans le système des objets ..... 15
3. Les designers de la société industrielle ..... 22

**CHAPITRE 2 : les déterminants conjoncturels** ..... 36

1. Un design conscient des limites du jeu industriel ..... 36
2. Le souci de l'autre, l'inspiration du Bauhaus ..... 51
3. De l'objet au sujet : l'adoption de nouvelles logiques ..... 64

DEUXIEME PARTIE : de l'objet aux formes objectivées, vers un nouveau rapport social ..... 72

**CHAPITRE 1 : Repenser l'autre dans la chaîne de valeur : les missions** ..... 72

1. POC21, le piratage écologique ..... 73
2. MakeSense, le forum contributif pour construire une ville durable ..... 90
3. Liberté-Living Lab, réconcilier les valeurs *social et business* ..... 99

**CHAPITRE 2 : Caractéristiques d'un design de la relation à l'autre** ..... 104

1. Participation à un enjeu commun ..... 108
2. Le lieu : trait d'union entre objet et sujet ..... 109
3. Le design du bien commun : les limites ..... 114

TROISIÈME PARTIE : LES OBJETS DU DESIGN DE LA RELATION À L'AUTRE ..... 118

**CHAPITRE 1 : La plateforme Holocene Design Gallery** ..... 118

1. L'origine du projet ..... 118
2. Les champs d'investigation ..... 120

**CHAPITRE 2 : Les penseurs de la relation à l'autre : designers et non designers** ..... 120

1. Points de vue de designers sur la création et le design de la relation à l'autre ..... 120
2. Points de vue croisés de non-designers sur le design de la relation à l'autre ..... 131

CONCLUSION ..... 144

BIBLIOGRAPHIE ..... 144

**Remerciements**

Je tiens tout d'abord à remercier mon directeur de thèse, Jean-Christophe Aguas pour nos échanges et son point de vue sur les questions centrales et les perspectives renouvelées du design qu'il me proposait de poser.

Je remercie également Christophe Chéron, pour son soutien indéfectible, son enthousiasme à toute épreuve, ainsi qu'Olivier Hirt, Dominique Boullier, Evelyne Panato, Vincent Puig, les designers de l'Ensci et d'Ici Montreuil pour leurs conseils avisés, leurs contributions précieuses pour avancer et « pivoter » tout au long ma réflexion dans la phase de recherche ou d'écriture.

Un grand merci à Jean-Michel Falligan Devergne, designer graphiste qui a apporté un soin particulier à la lisibilité de la maquette et aux détails de composition et dont l'esthétique répond bien au sujet de la thèse.

Mes chers collègues de la promotion IBD5 ENSCI Les Ateliers avec qui j'ai vécu de belles expériences au cours de ces 15 mois, et qui je crois, ont tout comme moi, une existence nouvellement et autrement impliquée grâce à ce processus de la pensée du design. Des êtres singuliers-pluriels avec qui depuis, nous sommes liés très amicalement.

Je remercie cette école pour l'énergie qu'elle transmet, son esprit oblique, sa rigueur anarchiste, sa liberté nue, qui m'ont permis de m'interroger sur l'image vivante du monde, de faire ce voyage inédit sans directions présupposées.

« A tous les hommes échoit de se connaître eux-mêmes et d'avoir l'esprit clair » Héraclite d'Ephèse.

L'écriture de ce sujet fut aussi directement motivée par les personnalités et experts avec qui j'ai eues l'occasion de collaborer dans le cadre de mes missions professionnelles : des chercheurs populaires, des philosophes combatifs, des designers durables, des artisans migrateurs, des bricoles-tout, des activistes silencieux, des pionniers punks, des rêveurs non consensuels dont le taux démographique continue malgré tout de progresser, des habitants agiles… à tous ceux-là qui montrent une grande bonté envers les autres, dont nulle période de l'histoire ne peut mieux révéler le pouvoir créateur. Echanger avec ces « exilés du dialogue » venant de tous les horizons et qui exercent un seul et même métier « acteur du changement », mes remerciements les plus sincères.

J'ajouterai enfin un grand merci à mes parents et à ma famille qui continuent de m'encourager par leur bienveillance.

# LE DESIGN DE LA RELATION A L'AUTRE

**RESUMÉ**

Cette thèse professionnelle interroge le design et la relation à l'autre. En confrontant une histoire non linéaire du design depuis la naissance du Bauhaus jusqu'aux usages de la société de consommation, la thèse s'intéresse à cette question : le design peut-il modifier le rapport social dans lequel il s'inscrit, et notre rapport au monde par les objets qu'il a pour mission de faire exister ? Cette question ne se réduit pas à une conception sociologique du design, et ne cherche pas non plus à ouvrir la controverse de l'influence des objets numériques sur les comportements des individus, en s'appuyant notamment sur un choix d'auteurs qui ne sont pas tous des penseurs du design (comme Jean Baudrillard, Philippe Descola, Gilbert Simondon ou Andreï Tarkovski.) La thèse s'apparente plutôt à un travail d'enquête qui se construit à partir d'un faisceau d'indices, relevés sur le terrain dans le cadre de trois missions structurées autour d'individus, d'objets, de lieux, de processus, de supports médiatiques. La thèse questionne également la pertinence du design ou des formes du design de la relation à l'autre dans leur approche « inter » (interdisciplinaire, intergénérationnelle, interculturelle) qui tend à se généraliser au sein d'organisations différentes : start-ups, entreprises, associations, collectivités. La réflexion se matérialise par ailleurs dans une plateforme digitale qui a pour objectif de rendre visible et partageable de nouveaux champs d'exploration du design, en tant qu'enjeu relationnel ou comme nouveau moyen d'expression du rapport au monde.

**MOTS-CLÉS**

*Altruisme, Attention, Communs, Consommation, Design pour tous, Design social, Echange, Empathie, Ensemble, Ethique, Expérience de l'autre, Langage. Numérique, Partage, Responsabilité, Sociologie, Souci de l'autre, Valeurs.*

**ABSTRACT**

This professional thesis questions design and its relationship to the other. By comparing nonlinear design history since the birth of Bauhaus to consumer society values, this thesis addresses the question: Can design alter the social rapport that it fits in, and the relationship we have to the world through the objects it aims to bring to life? This question can not be downplayed as a sociological concept of design, neither does it seek to open the controversy about the influence digital objects have on the behavior of individuals, which is based on a selection of authors who are not all design thinkers (such as Jean Baudrillard, Philippe Descola, Gilbert Simondon or Andrei Tarkovsky). This thesis is more an investigation built from a body of evidence; three field surveys framed around the individual, objects, places, processes, and various media. This thesis also questions the relevance of the design or shape of the design in its relationship to the others "inter" approach (interdisciplinary, intergenerational, intercultural) which tends to be generalized into different organizations: start-ups, businesses, associations, and communities. This thought processes becomes apparent in a digital platform that aims to make new exploration of the design field more visible and shareable, as relational challenge or as a new means of expression in relation to the world.

**KEYWORDS**

*Altruism, Attention, Commons, Consumption, Design for everybody, Social Design, Exchange, Empathy, Togetherness, Ethics, Experience of the other, Language, Digital, Sharing, Responsibility, Sociology, Concern for the other, Values.*

**Introduction**

L'objet est omniprésent dans notre relation au monde, dans notre relation aux autres. L'objet est indissociable des activités humaines, il est au cœur de relations personnelles, interpersonnelles et sociales. Comprendre l'objet c'est aborder la question de l'exploration du monde que nous installons, que nous habitons. L'objet est toujours partie prenante de nos vies avec une volonté fréquente que nous avons de nous en détacher, de le dominer, ou de l'appréhender selon la nature de la relation affective, tendue, bonne ou mauvaise, longue ou fugace que l'on entretient avec lui.

Le design est certainement pour quelque chose dans cette relation. Il rappelle son rôle salutaire auquel il conviendrait de rendre hommage à chaque fois que l'objet prend place dans nos habitudes culturelles, dans nos usages quotidiens. Le monde des objets et indirectement le design, fixerait une ontologie propre à une société.

En quoi le design est-il, une pratique relationnelle ? Lorsque László Moholy-Nagy affirme « Faire du design, c'est penser en termes de relations[1] », il souligne que les interdépendances sont au cœur du design. Cependant, le piège de ce type d'approche consiste à se laisser emporter par l'infini des relations à étudier. Par définition, elles sont toutes aussi importantes les unes que les autres. Même si en phase de conception, toutes ne comptent pas. Il faut alors partir du sens étymologique du mot « relation » qui définit en tant que terme philosophique, le lien entre des personnes, le « rapport entre deux personnes considérées respectivement l'une à l'autre[2].» En abordant le sujet du *design de la relation à l'autre* on pense d'emblée à l'expérience utilisateur qui est une acception courante en design : l'autre c'est l'usager, le consommateur à qui est destiné l'objet. Il aurait d'ailleurs été plus simple que le *design de la relation à l'autre* soit consacré au seul *usager*. Ce modèle semble s'être imposé dans la société occidentale, sans que l'on puisse suivre d'autres cheminements. Nous préférons qualifier *l'autre* comme une personne sociale, une externalité qui met en mouvement, et qui fait peu ou prou interroger le design de manière substantielle. Pour appréhender toute la richesse de cette relation[3], cette thèse prend justement le parti de questionner l'autre en tant qu'être multiple, qu'il soit expert, usager, entreprise, collectivité. Le *design de la relation à l'autre* est un sujet ouvert, complexe et assurément fécond, si l'on considère notamment son évolution par rapport au numérique.

Relationnel par rapport à l'objet ? Ce point de vue est le plus logique dans une société de consommation qui parvient à créer un rapport fantasmatique à l'objet, entraînant l'usager dans des représentations rassurantes, imaginaires, lesquelles ont tendance à considérer le monde en objets.

Relationnel par le contexte socio-économique dans lequel s'inscrit le design ? C'est une question qui soulève d'autres questions car le rapport au monde a changé : bouleversements par le numérique, l'émergence de savoirs-alternatifs, les événements politiques, le changement climatique.

Relationnel par le caractère empathique inhérent au design ? Dans une société fragmentée et individualiste, comment le design, peut–il fonder sa relation à l'autre, aspirer à donner forme aux objets dans un souci constant du rapport à l'autre ?

---

[1] László MOHOLY-NAGY, Peinture, photographie, film et autres écrits sur la photographie, 1947.

[2] Le Littré dictionnaire de la langue française. Paris : Hachette, 2000.

[3] « Au commencement est la relation » affirme Emmanuel Levinas, cité par Marie MONNET, Emmanuel Levinas. La relation à l'autre. Toulouse : Ed. Domuni Press, 2016.

Relationnel par différents types d'interactions ? Quelle est la nature de la relation et quels sont les types d'interaction entre designer, objet et usager ? Quels peuvent être aujourd'hui le degré d'autonomie et d'interdépendance de chacun ? Pour quelle finalité ? Quelles sont les limites de la relation à l'autre dans la pratique du design ? Est-ce que certaines pratiques peuvent participer au devenir collectif d'une société ?

Au départ, le sujet concernait les formes concrètes de la multitude dans la transformation de la vie urbaine, en référence au livre « L'âge de la Multitude » de Nicolas Colin et de Henri Verdier[4]. Un livre sur la révolution numérique dont l'enjeu stratégique est de susciter, de recueillir et de valoriser la créativité des individus. Finalement, c'est en m'appuyant sur mes différentes mes missions professionnelles dans le champ du design que j'ai voulu sans doute réexaminer la question du participatif, de comprendre sa puissance ou son impuissance, d'où elle surgit et de voir comment le design exploite, reformule cet argument, sans faire oublier son rôle de médiation. J'avais noté aussi les distorsions entre les individus qui peuvent sitôt confrontés à un problème difficile ou face au chaos sont capables de se relier, de tracer ensemble une autre vision qui métamorphose la perception de leurs modes de vie et leur place dans l'environnement.

La méthodologie de recherche s'appuie sur quatre partis-pris 1) une richesse de rencontres de designers et de penseurs du design, 2) la création d'une plateforme digitale ouverte pour partager ces rencontres et interroger les connexions entre objets design, pratiques et environnement social, 3) des expériences professionnelles concrètes portant sur le design des objets, le design participatif à l'échelle d'une ville, le design de services pour des entreprises, 4) la réalisation d'un format de restitution spécifique afin de créer un objet facilitant la *relation à l'autre*.

La réflexion s'est nourrie d'un large choix d'ouvrages et de publications dans le champ du design mais également dans les domaines de l'architecture, de la sociologie, de la philosophie, de l'art. Pourquoi faire appel aux réflexions de ces sociologues, philosophes, artistes a priori éloignés de la pensée du design ? Car cela permet d'ouvrir d'autres angles de réflexion, d'éclairer d'un jour nouveau la conception des objets contemporains ainsi que leurs effets sur l'autre.

En nous attachant à penser ensemble l'industrie, l'art et la technique, nous pouvons ainsi chercher à travers eux ce qui nous arrive, ce qui arrive à l'être sensible, tout comme le propose Pierre Damien Huyghe en citant souvent l'exemple de la photographie. Le réalisateur Andreï Tarkovski ne nous rappelait-il pas que « l'art est un métalangage, par lequel les hommes essaient de communiquer entre eux, de se connaître et d'assimiler les expériences des uns et des autres[5] » ?

Le rapprochement d'auteurs comme Philippe Descola, Merleau-Ponty ou Hannah Arendt nous a permis de trouver un angle plus original au sein de notre étude. Ces auteurs nous permettent de parler pertinemment d'objets et de notions répandus parmi nous. Enfin, faire appel à des écrits parfois anciens pour penser le design d'aujourd'hui, loin d'être anachroniques, nous permettent au contraire d'apporter le recul nécessaire pour comprendre les mécanismes psycho-sociologiques et les relations interpersonnelles dans notre environnement actuel.

Nous avons rencontré et interviewé de nombreux designers, urbanistes, sociologues, commissaires d'exposition pour explorer les champs du design et appréhender ses interactions complexes dans une perspective transdisciplinaire : Alexis Tricoire, designer végétal ; Gullian Graves, designer en bio design ; Stéphane Villard, designer et Commissaire d'Exposition de la Biennale de St Etienne ; Ferdinando Fava et

[4] Nicolas COLIN, Henri VERDIER, L'âge de la multitude, entreprendre et gouverner après la révolution numérique. Paris : Ed. Armand Colin.

[5] Andreï TARKOVSKI, Le temps scellé. Paris : Ed. Philippe Rey, 2014. p. 51

Nadja Monnet, anthropologues ; Evelyne Panato, Directrice de la Maison du Geste et de l'Image ; Vincent Puig, co-fondateur de l'Institut de Recherche et d'Innovation (IRI) du Centre Pompidou ;

Pour donner la parole aux chercheurs, artistes, ingénieurs, designers et partager leurs réflexions et les objets du design de la relation à l'autre, nous avons créé dès janvier 2015 la plateforme Holocene Design Gallery[6], pour explorer les champs du design et tenter de reconnecter l'homme tant aux autres qu'à son environnement naturel. Autant d'occasions de questionner les formes du design et repenser la conception centrée sur l'humain : réenchanter la vie urbaine, révéler l'esthétique poétique des objets, rehausser le caractère bienveillant d'une technologie.

Nous avons également eu trois expériences professionnelles distinctes pour expérimenter et vivre concrètement le design de la relation à l'autre. Le projet POC 21 (Proof Of Concept 21) créé durant l'été 2015 par le collectif international OuiShare en prévision de la Conférence sur le climat (COP21) : comment sélectionner et prototyper douze projets design offrant des solutions innovantes en réponses aux enjeux de développements durable ? L'organisation aux côtés de MakeSense d'un forum en octobre 2015 pour la ville de Loos-en-Gohelle : comment créer un design participatif pour concevoir et mettre en œuvre des solutions impliquant les populations locales, les acteurs économiques et sociaux ? Mission pour Player et Liberté Living Lab (anciennement Player), lancé début 2016 pour être un lieu alliant interdisciplinarité et hybridation : comment créer un design de services pour aider les entreprises à expérimenter, inventer de nouveaux modèles pour faire émerger un nouveau monde comme l'indique son slogan « People Change People ».

Enfin, nous nous sommes efforcés de concevoir la forme elle-même de cette thèse professionnelle sous l'angle de la relation à l'autre : respect des règles de composition et clarté de la mise en page, choix de typographie offrant la meilleure lisibilité, durabilité du style retenu, interaction et commentaires encouragés par le lien avec la plateforme Holocene Design Gallery, en un mot des choix de matériaux responsables.

PARTIE 1
Nous commencerons par situer le sujet en répondant dans une première partie à la question : En quoi les objets modifient-ils le rapport social, en nous basant sur l'évolution de la société de consommation et du rôle des designers à cette époque. (**Chapitre 1**) Pour après envisager l'étude des déterminants conjoncturels depuis l'histoire du Bauhaus jusqu'aux usages numériques. (**Chapitre 2**)

PARTIE 2
Ensuite, nous pourrons définir comment repenser la place de l'autre dans la chaîne de valeur (**Chapitre 1**) puis déterminer les caractéristiques du design de la relation à l'autre que nous pourrons mettre en perspective avec trois expériences vécues : penser la relation à l'autre à travers la conception de produits (POC21), la ville et ses habitants (MakeSense et Loos-en Gohelle) et la transformation des organisations et de leurs services avec un cas d'étude spécifique (Liberté-Living-Lab) (**Chapitre 2**)

PARTIE 3
Enfin, nous verrons les partis pris de création de la plateforme numérique Holocene Design Gallery qui a pour objectif de partager les champs d'exploration du design en tant qu'enjeu relationnel. (**Chapitre 1**) Nous nous attacherons en dernier lieu à appréhender les points de vues croisés de designers et de non designers qu'il s'agisse d'anthropologues, chercheurs, praticiens de l'art et du numérique auprès d'un jeune public afin de partager leur vision du design de la relation à l'autre. (**Chapitre 2**)

[6] http://holocene-design-gallery.com

**PREMIERE PARTIE : le rapport complexe entre individu, objet et designer**

Il n'y a rien d'original à mettre en évidence l'ambivalence dont le design a pu faire preuve quand il sert l'industrie sur le terrain émotionnel plutôt que d'apporter une solution strictement fonctionnelle à un besoin. Il n'est pas rare non plus que le sens commun fasse l'amalgame entre société de consommation et société industrielle, l'objet devenant un symbole fort, le dénominateur commun. Tous ces éléments ne sont pas nouveaux pour cerner les enjeux du design contemporain. Mais on peut se demander, si l'affluence et l'influence croissantes des objets techniques qui, d'après les sociologues, ont habilement structuré et hiérarchisé les relations entre les individus, n'ont pas eu pour effet de les séparer totalement, au point de créer un fossé qui s'est intensifié avec le temps. Siegfried Giedion, historien et critique de l'architecture précisait *:*

> *« Outils et objets sont le prolongement de nos attitudes fondamentales au monde extérieur ; de ces attitudes procèderont nos pensées et nos actions (…) l'individu est poussé par des forces centrifuges : argent, puissance, gloire, mais il suit sans le savoir l'orientation de son époque et reproduit son attitude vis à vis d'une forme ou d'un problème particuli*er. *Si le design a pu accompagner cette transformation de la société au XX*$^{ème}$ *siècle en insufflant une nouvelle modernité aux biens de consommation, il n'a cessé de questionner les usages en respectant l'horizon d'attente des individus*[7] *».*

Nous essayons d'établir de manière plus explicite la relation sociologique entre l'objet et l'individu qui, suivant son degré d'intensité et sa durée, est susceptible de modifier la manière d'être au monde et par conséquent la manière de considérer l'autre. Dans cette perspective, il convient d'interroger la position du design dans la relation à l'autre, comprendre la nature de son engagement dans les mécanismes qui règlent la société de consommation et impactent potentiellement le rapport entre les individus eux-mêmes.

## CHAPITRE 1 : En quoi les objets modifient-ils le rapport social ?

### 1. L'isolement des individus face à la logique de la consommation

**Quête d'un bonheur illusoire**

A partir de la deuxième moitié du XX$^{ème}$ siècle, le développement de la société de consommation est marqué par la profusion des objets et par l'idée que l'achat des biens de consommation contribue au bonheur individuel, promesse omniprésente dans les stratégies marketing. Jean Baudrillard[8] montre notamment que la consommation ne répond pas tant à des besoins rationnels qu'à certains besoins d'affirmation de soi, à une volonté de distinction ou d'affirmation de sa puissance vis-à-vis des autres.

Le philosophe souligne que le possédant se transforme petit à petit en possédé par la dépendance que la consommation crée par rapport aux objets, et rappelle combien les signes sont ambivalents : Que cache-

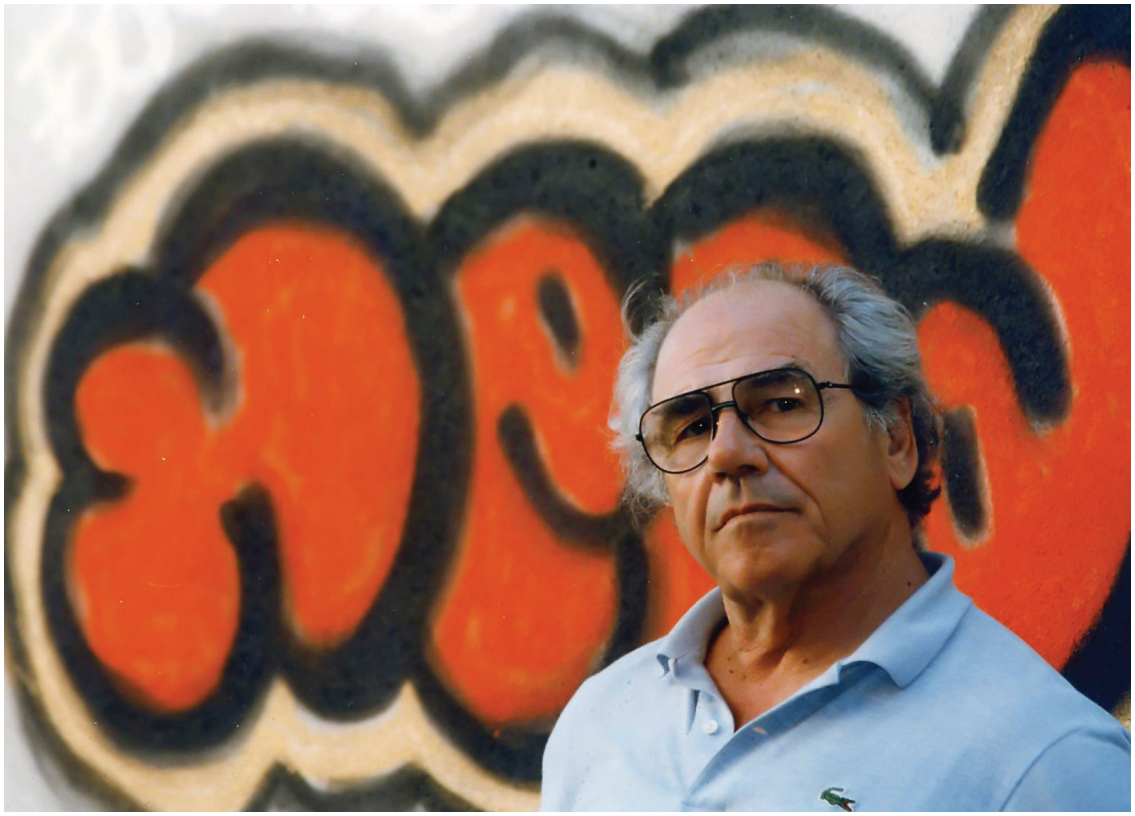
[7] Siegfried GIEDION, Mechanization takes commands. New York : Oxford University Press, 1948, p.21
[8] Jean BAUDRILLARD, La société de consommation. Paris : Denoël, 1970

t-on derrière le fantasme de l'achat ? Ou plutôt, que refusons-nous de voir derrière lui ? L'individu s'exprime par une consommation d'objets qui a « *pour fonction psychologique de réassurer le propriétaire sur sa possession, mais pour fonction sociologique de l'affilier à toute la classe des individus qui possèdent de la même façon.* » La démarche est à la fois individuelle et sociale. Loin d'apporter un sentiment apaisé et d'égalité entre les individus, la consommation revêt pour l'individu un « *caractère à la fois anxieux et triomphant*[9] » : l'objet apporte des satisfactions mais le sentiment est fugace, l'incertitude règne quant à la durée de la reconnaissance sociale, ceci d'autant plus que les classes se reconnaissent entre elles et s'opposent les unes aux autres par le type des objets consommés. Chaque consommateur entreprend une quête individuelle souvent insatiable, alimentée par la croissance des sociétés industrielles.

La société de consommation repose en outre sur la croyance que le système de production et de consommation de masse est vertueux. Jean Baudrillard souligne une dimension de l'objet qui dépasse largement sa nature fonctionnelle : « *toute chose produite est sacralisée par le fait même de l'être*[10]*.* » La peur de ne plus pouvoir consommer est réelle, la part d'ombre est rapidement éclipsée, laissant la part belle à la toute-puissance du renouvellement. L'idée d'abondance se trouve renforcée tandis que s'accroit progressivement la dépendance de l'homme pour les objets. L'apologie de la production excessive d'objets rime avec l'obsolescence programmée : le gaspillage des unités produites est le prix à payer pour alimenter ce système.

L'approche philosophique et sociologique de Jean Baudrillard replace l'individu dans un réseau complexes d'interactions et d'influences : l'individu en consommant cherche une reconnaissance sociale dans la mesure où son achat le catégorise dans un groupe par effet de mimétisme et, paradoxalement il revendique son individualité. Or, plus il s'approprie les signes d'un groupe et plus il perd sa singularité. L'usage de l'objet dépasse sa nature objective : pris dans une mécanique de reconnaissance et de surenchère sans limites qui le rend de plus en plus sensible à la nouveauté, l'individu entretient des rapports ambivalents avec l'objet. L'individu a l'illusion de se sociabiliser par l'appropriation de l'objet, alors qu'il a au contraire tendance à s'isoler par rapport aux autres.

[9] Jean BAUDRILLARD, La morale des objets, dans la Revue *Communication* n°13, 1969. p. 23-50
[10] Ibid.



*Jean Baudrillard*

**Importance de la publicité sur les comportements**

John Kenneth Galbraith[11] expose quant à lui que la production des biens de consommation n'a pas pour but de répondre à un besoin des individus mais constitue une fin en soi. L'industriel conditionne les besoins afin de pouvoir vendre les biens qu'il crée. Ce n'est pas le besoin qui détermine l'objet mais l'inverse, définissant ainsi que ce l'économiste nomme la « *filière inversée*. » Le concepteur de l'objet se trouve ainsi au cœur de la démarche.

> *« Conditionner la demande, cela consiste à mettre au point, pour un produit déterminé, la stratégie de sa vente. Le modèle de l'article, les modifications qu'on lui apporte, son emballage et même sa fiabilité, tout cela reflète la nécessité de procurer au vendeur de solides arguments. Tous ces éléments entrent donc au même titre qu'une campagne publicitaire dans le processus du conditionnement de la demande.[12] »*

Dans les années 50-60, les campagnes publicitaires avaient tendance à montrer des familles fières d'avoir fait l'acquisition du produit à la mode, au point de vouloir rivaliser avec les biens possédés par autrui. Comme en témoigne Vincent Garel, Directeur des stratégies de TBWA Paris : « *En 1956, une annonce Chevrolet Are you keeping up with the Jones ? (Pouvez-vous rivaliser avec les Jones?) joue sur les rivalités entre voisins. Dès 1959, Volkswagen riposte, en demandant Les Jones conduisent une voiture de quelle année ? Réponse : on s'en moque parce que la Coccinelle ne change pas d'une année sur l'autre... »*[13]

[11] John Kenneth GALBRAITH, Le Nouvel Etat Industriel, 1967.
[12] Ibid. p. 247
[13] Vincent GAREL, http://www.printempsdeloptimisme.com/wp-content/uploads/2015/09/STRATEGIES.pdf

Dans ce contexte d'économie florissante, les campagnes publicitaires jouent un rôle important car elles poussent les individus à passer à l'acte d'achat en limitant le plus possible l'éveil de la conscience rationnelle du « consommateur » sur un plan individuel. Vance Packard[14] montre par exemple que dès la fin des années 1950, les industriels américains se lancent dans des recherches, s'armant d'outils des plus sophistiqués pour comprendre les motivations psychologiques des individus et ainsi trouver des méthodes efficaces pour concevoir des objets plus attractifs : comment créer les caractéristiques qui recevront la plus forte adhésion des publics ? et identifier par la même les nouveaux moyens de mettre en scène ces objets afin de les rendre plus désirables.

Si Vance Packard interroge la création de nouveaux leviers de croissance pour l'économie occidentale, son champ d'observation se situe à l'échelle de l'entreprise et de l'individu consommateur, plus qu'au niveau macro-économique, contrairement à l'approche de John Kenneth Galbraith. La généralisation à l'échelle nationale de phénomènes alors émergents observés à l'échelon individuel peut poser certaines questions quant à la vérité statistique de la démarche. L'approche de Vance Packard a cependant le mérite de cerner une évolution majeure de la société de consommation et d'apporter une contribution réelle à la compréhension de la démocratie moderne : lorsque l'homme se trouve conditionné en tant que « consommateur » dans le but principal d'assurer le développement industriel, l'idée même de libre-arbitre peut être remise en question.

La suspension de l'incrédulité empêcherait le développement des tactiques industrielles. Compte tenu du fait que la consommation soit le trait majeur des sociétés occidentales, ou plus précisément comme l'énonce la thèse de Jean Baudrillard la « *réponse globale sur laquelle se fonde tout notre système culturel*[15] *»*, la consommation est un moyen de différenciation, et non de satisfaction. L'homme moderne vit dans et à travers les objets qu'il consomme ; ce sont mêmes les objets qui le consomme. En corollaire de cette thèse fondamentale, le philosophe affirme que l'objectivation des relations sociales, celle du corps et des individus, ont pris le pas sur le sujet. Le monde réel a disparu selon lui, remplacé par des signes du réel, qui donnent l'illusion du « vrai monde ». L'homme de la société de consommation vit dans une surabondance de produits et d'objets qui finissent par le posséder. Dans ce culte de la profusion, dont les centres commerciaux sont les archétypes, les individus doivent y trouver leur accomplissement, le seul salut offert par la société moderne.

**Dictature du paraître**

La société de consommation vit dans un mouvement contradictoire, dialectique : créer des objets pour s'accomplir, puis les détruire pour exister. Ce qui accroît la dépendance de l'homme à l'égard de la matière : « *La société de consommation a besoin de ses objets pour être, et plus précisément elle a besoin de les détruire* » renchérit Jean Baudrillard. Par rapport à la philosophie classique de Kant à Husserl, où le sujet constitue l'objet, Jean Baudrillard affirme que c'est l'objet qui fait exister le sujet.

Les exemples sont nombreux aujourd'hui pour illustrer ce point de vue. La recherche du bonheur induite dans la consommation montre combien l'individu souhaite afficher sa différence par rapport à l'autre. Une ambivalence nourrie à la fois par l'envie de ressembler à l'autre (l'objet crée un sentiment d'appartenance à un groupe) et par l'envie de se démarquer (l'objet source de potentielle rivalité). L'accès aux supports numériques ne fait que renforcer cette approche en permettant à chacun de découvrir tant les objets qui

[14] Vance PACKARD, La persuasion clandestine. Paris, Calmann-Lévy (1958).
[15] Jean Baudrillard, La morale des objets, Opus cité.

peuvent susciter la convoitise que ceux qui en ont fait l'acquisition. Lorsqu'un individu répertorie sur Pinterest des images regroupées par catégorie d'objets (« chaussures », « maisons de rêve », « coiffures préférées » etc.), il partage son attirance, revendique ostensiblement ses goûts. De la même façon, lorsqu'il découvre par exemple sur le profil Facebook de ses amis leurs dernières acquisitions en matière de mode ou de technologie, la convoitise peut animer des sentiments ambivalents où l'empathie peut se mêler à un sentiment de rivalité. Bernard Stiegler note ainsi à propos des réseaux sociaux que « *s'y développent des comportements hyper-consuméristes et addictogènes qui se révèlent souvent encore plus violents et mimétiques que ceux nés des industries culturelles caractéristiques de la société consumériste*.[16] »

Dans le même esprit, Georges Perec décrit dans « Les Choses[17] » la vie de Sylvie et Jérôme, un jeune couple qui rêve de posséder des objets avec lesquels ils souhaiteraient vivre. De nombreuses situations retracent les dilemmes auxquels font face le couple entre le désir de vivre librement et l'aspiration à vivre plus pleinement leur appartenance dans la société par l'acquisition d'objets qui les rendraient plus heureux : les difficultés financières pour acquérir les objets désirés, l'envie de posséder tout ce que possède déjà leur groupe d'amis, en passant par les flâneries dans Paris qui offrent au couple de nouvelles tentations de consommer. Le système des objets présenté par Perec n'est pas tant une étude sociologique, que le reflet d'une époque et de toute une génération. Le livre a le mérite de faire preuve d'une lucidité et d'une illustration assez visionnaire qui reste encore valable de nos jours : chaque lecteur peut se reconnaître dans certaines situations ou dans le comportement d'un des membres du couple, quelque que soit en effet l'époque dans laquelle il se trouve.

Le philosophe Jean Lévêque[18] analyse l'ouvrage de Georges Perec en indiquant :

> *« Au-delà de la description de nouvelles conditions et de nouvelles façons de vivre où se manifeste une importante mutation sociale, qu'on peut objectivement (scientifiquement) expliquer, ce que le roman nous permet de comprendre, c'est la profonde mutation des rapports personnels entre les individus et de leur individualité même qui se trouvent modifiée en son fond. »*
>
> *« Ce qui est mise en cause dans la nouvelle disposition de l'appartement moderne, c'est la démarcation entre l'extérieur et l'intérieur, la séparation entre la vie professionnelle et la vie privée. Le séjour est un lieu de vie ouvert sur l'extérieur : on reçoit les amis dans le lieu même où l'on vit en couple ou en famille, non seulement comme si l'on n'avait rien à cacher, mais plutôt comme si l'on souhaitait présenter aux autres, au travers des objets, une image de ce que l'on est vraiment, vus de l'intérieur. (…) Derrière ces objets les véritables relations – les rapports sociaux – restent illisibles. »*

Une analyse qui fait écho aux analyses de Jean Baudrillard dans « Le système des objets[19] » qui selon Jean Lévêque :

> *« Nous permettent d'éclairer le lien entre l'univers des objets qui constituent « l'intérieur » de Jérôme et Sylvie et la relation qui constitue l'intériorité du couple : une nouvelle forme de relation humaine. Baudrillard indique comment les nouvelles relations entre les objets traduisent de nouveaux rapports entre les hommes. L'intérieur*

[16] Bernard STIEGLER. « Manifeste 2010 » Ars Industrialis. http://www.arsindustrialis.org/manifeste-2010
[17] Georges PEREC, Les Choses. Paris : Ed. Pocket, 1965.
[18] Jean LÉVÊQUE. http://jean-leveque.fr/specific/formats/page.jsp?id=581
[19] Jean BAUDRILLARD, Le système des objets. Paris : Ed. Gallimard, 1968.

*« d'ambiance » est fait pour que joue entre les êtres la même alternance chaleur-non chaleur, intimité-distance qu'entre les objets qui le compose. Amis ou parents, famille ou client, une certaine relation est toujours de rigueur mais elle doit rester mobile c'est- à-dire il faut qu'elle soit à tout moment possible : les divers types de relation doivent pouvoir s'échanger librement. »*

Le récit de ce couple plongé dans l'univers de la consommation montre à quel point les objets occupent une place importante à partir du moment où l'on considère qu'ils représentent l'espoir d'un avenir plus souriant. Il en demeure pas moins qu'il faudra faire le sacrifice des autres pour trouver la joie intense que procure la possession d'un nouvel objet dans l'intervalle qui sépare l'acquisition de l'objet convoité, de l'envie de posséder un nouvel objet qui le remplace. Une sorte de quête qui ne se suffit jamais à elle-même mais que l'on devine plus intense par la recherche constante de la satisfaction de nouveaux désirs matériels.

**Développement du capitalisme**

C'est dans cette même logique que s'inscrivent les analyses de Karl Marx qui montrent comment la société capitaliste a vu naître le morcellement du travail et la fragmentation du système de production et en quoi ces mutations ont modifié les rapports personnels entre les individus. Les objets servant de « nourriture principale » :

*Les besoins naturels eux-mêmes changent continuellement. Quelle variété n' y a-t-il pas, en effet, dans les objets qui servent de nourriture principale aux différents peuples?*[20]

Karl Marx dénonce la stratégie des couches sociales qui a pour conséquence de créer l'illusion de l'uniformisation des conditions de vie. Or, d'après l'auteur de *critique de l'économie politique*, cette division de la société annonce la fin d'une identité personnelle, de la conscience de soi-même : l'individu se définit comme appartenant à la catégorie du bourgeois, de l'exploitant ou du commerçant et c'est ce statut qui à lui seul, est constitutif de son identité personnelle.

Quand l'économie cherche à homogénéiser les classes de la société, les individus aspirent à se distinguer des uns des autres, à exiger un besoin fort de personnalisation ce qui précisément revient à reconstituer un statut de l'individualité. « Toute personne se qualifie par ses objets[21] » précise Jean Baudrillard. En ce sens, on pourrait presque dire que la personnalité de l'individu s'affirme qu'à travers le symbole, la recherche de signes extérieurs qui sont autant de signes de reconnaissance pour chercher à se différencier des autres individus. Mais que ces objets finissent par combler le vide de la relation avec autrui.

**Aliénation et Altérité**

Dans une société où la relation à l'autre passe par l'identification et la différenciation, Bernard Stiegler remarque que le renforcement de l'économie de marché a pour conséquence le développement d'une société qu'il définit comme « addictogène »[22], c'est-à-dire produisant des individus entrainés par toujours plus de consommation et en même temps irresponsables face à la raréfaction des ressources naturelles.

L'exploitation du modèle consumériste repose sur la limitation (voire la destruction) du désir subjectif propre à chacun pour entretenir un comportement « pulsionnel » chez les individus. Le libre arbitre est

[20] Karl MARX, Misère de la philosophie, 1847, Ed. Payot 2002
[21] Jean BAUDRILLARD, Ibid.
[22] Bernard STIEGLER, Etat de choc : Bêtise et savoir au XXIe siècle (Essais), Ed. Fayard/Mille et une nuits, 1er février 2012

laissé au second plan, les besoins sont conditionnés pour alimenter une consommation entretenue pour les biens et les services. Bernard Stiegler montre ainsi que :

> *« Le comportement du consommateur est devenu structurellement pulsionnel. Son rapport aux objets de consommation est intrinsèquement destructeur : il est fondé sur la jetabilité, c'est à dire sur le désinvestissement. Ce désinvestissement libère une pulsion de destruction dont la conséquence – en tant que destruction de la fidélité aux objets du désir, la fidélité mesurant la réalité de l'investissement dans les objets de ce désir – est la généralisation et l'articulation systémique et destructrice des comportements pulsionnels des consommateurs aussi bien que des spéculateurs telle qu'elle engendre une bêtise systémique[23]. »*

En se concentrant exclusivement sur l'objet, l'individu-consommateur se désolidarise des autres.

## 2. Du rôle du design dans le système des objets

### Levier de croissance économique

Selon les résultats d'une étude publiée par l'APCI[24], le poids économique du design est considérable. Les entreprises qui s'appuient sur le design sont deux fois plus innovantes que la moyenne (British Design Council). Le chiffre d'affaires du secteur se situerait entre 1,9 et 3,4 milliards d'euros en France. Par comparaison avec le Royaume-Uni, la contribution du design représente près de 71 milliards de livres d'après un sondage du Design Council datant de 2016. Rappelons-nous d'ailleurs, dans les années 80, la célèbre formule lancée par Margaret Thatcher « *Design or Resign* ! » pour montrer l'importance du design en tant que facteur de compétitivité.

Cette montée en puissance du design dépasse pourtant largement la sphère économique. Le design est devenu un phénomène culturel à part entière, et concerne désormais tous les objets de la vie quotidienne. « Le design s'applique à tout ce qui est nécessaire pour vivre : habiter, travailler, voyager, se divertir… le design, c'est ce qui rend la technique aimable » affirmait le designer Joe Colombo dans les années 1960.

Plus récemment, le design se définit comme :

> *« Une activité créatrice dont le but est de présenter les multiples facettes de la qualité des objets, des procédés, des services et des systèmes dans lesquels ils sont intégrés au cours de leur cycle de vie. C'est pourquoi il constitue le principal facteur d'humanisation innovante des technologies et un moteur essentiel dans les échanges économiques et culturels. » – Définition de l'ICSID – 2002*

Une « humanisation innovante des technologies » idée que l'on retrouve quelques années plus tard dans la vision du responsable du DCE (Design Centre Europe) de Sony. Le Sony DCE est un centre dédié au design, créé pour refléter les tendances européennes tout en conciliant les besoins locaux. Le responsable accordait une interview pour promouvoir le lancement de nouveaux écrans, et faisait part à cette occasion, du rôle du design :

[23] Bernard STIEGLER, Ibid.
[24] ACPI : « L'économie du design » – APCI, Cité du Design de Saint-Etienne, Institut Français de la Mode – Rapport commandé par la DGCIS, 2010

*« Le design est au cœur des relations entre les hommes, c'est une partie intégrale de notre existence, il y est essentiel. Si c'est un bon design, il permet à la technologie d'entrer de façon transparente dans nos vies sans qu'on la remarque est ainsi améliorer nos façons de vivre. Le design est partout et dans tout. Mais aujourd'hui, on ne crée plus seulement de beaux objets, mais des objets qui provoquent une relation émotionnelle entre les individus. J'aimerais voir plus de gens confrontés à un design qui les a émus, qui les a fait sourire. Le design doit rendre heureux. L'humain est, et sera toujours au centre de la création. Nos produits sont faits pour être utilisés, regardés, admirés et aimés. »* et il ajoute : *« En mariant le design et la technologie, la TV peut devenir « Le » centre de nos divertissements à la maison. (…) Aussi beau éteint qu'allumé, il n'est plus une simple machine, mais il fait véritablement partie du salon.[25] »*

Cette vision montre que le design constitue d'abord et avant tout pour la marque, une activité lucrative qui sert sa dynamique économique et industrielle. Sony utilise dans ce cas précis, le design pour inventer une nouvelle grammaire de l'émotion : la marque met l'accent sur un facteur communicationnel, en rappelant que l'objet a des propriétés physiques séduisantes (surface plate, volume peu encombrant, ergonomie intuitive) qui s'ajoutent aux arguments de vente pour attirer les consommateurs. Une tendance qui peut s'étendre à de nombreuses industries qui attendent du design, une réponse performative, une injonction à penser l'objet comme une expérience positive du point de vue de l'usager. Cette phase relationnelle est une caractéristique dominante du marché industriel offrant une démonstration parfaite que le design est aussi une forme de langage chargé de connotations.

*« J'aimerais voir plus de gens confrontés à un design qui les a émus, qui les a fait sourire. Le design doit rendre heureux[26] ». Dans cette phrase, on peut se demander si le design peut d'une certaine manière façonner le comportement des individus, les rendre plus heureux, plus souriants.*

**Moteur de l'hyperconsommation**

La puissance du design dans ce « système des objets », peut également rappeler l'ouvrage de Hal Foster, « Design et crime », pamphlet qui n'est pas sans similitude avec l'ouvrage de l'architecte autrichien Adolf Loos « Ornement et crime »[27]. Un livre qui dénonçait à l'époque le penchant pour l'ornement dans tous les domaines de l'art ou de l'architecture. Hal Foster utilise les mêmes ficelles que Loos pour critiquer le statut culturel du design dans une économie post-fordiste. Il incrimine les répercussions négatives de l'alliance entre la culture et le capitalisme. Foster décrit en particulier le design dans son évolution récente, le fait apparaître comme un élément moteur qui contribue aux flux continus de l'hyper consommation. « Design et crime »[28] présente un compte-rendu polémique avec l'idée que la culture critique a perdu de sa force et de sa substance, comme le souligne l'éditeur dans la préface du livre :

*« A tel point qu'on peut se demander si le " sujet construit " du postmodernisme n'est pas devenu le " sujet design " du consumérisme. Et si le champ étendu de l'art de l'après-guerre ne s'est pas transformé en espace administré du design contemporain. S'attacher à montrer le lien entre les formes culturelles et discursives, d'une part, et les forces*

[25] Influencia, http://www.influencia.net/fr/actualites/in,tendances,design-est-coeur-relations-entre-hommes,650.html publiée le 27 /01/2010
[26] Influencia, Ibid.
[27] Adolf LOOS, Ornement and Crime. Riverside (USA) : Ariadne Press, 1908.
[28] Hal FOSTER, Design et Crime, extrait issue de la présentation de l'éditeur, Ed. Les prairies ordinaires, 4 avril 2008

*sociales et technologiques, de l'autre - et les périodiser afin de souligner les singularités d'ordre politique propres au monde d'aujourd'hui - est la principale ambition de ce livre. Mais au-delà des possibilités critiques du temps présent, c'est bien " une insatiable prédilection pour l'alternative ", qu'il s'agit de promouvoir. »*

**Fonction et signe**

Existerait-t-il donc des objets à comportements ? Des objets qui peuvent remplir d'autres fonctions que celles pour lesquelles ils ont été fabriqués ? On peut s'interroger sur la puissance des objets et de leur « danger » à partir du moment où la relation entre l'objet et l'individu peut faire perdre un certain sens des valeurs voire une partie de l'identité personnelle comme on l'a vu dans le chapitre précédent. Nous notons en effet que certaines dimensions ou caractéristiques spécifiques de l'objet favorisent un type d'interaction entre les personnes. Il peut avoir danger à partir du moment où une forme d'addiction se développe. Bernard Stiegler, ajoute dans le manifeste d'Ars Industrialis :

*« l'effet le plus massif et le plus ravageur de l'addiction est que celui qui en est victime ne prend plus soin ni de lui-même, ni des autres, ni du monde qui l'entoure : c'est un irresponsable sur qui il n'est plus possible de compter. Ainsi s'installe une société de l'incurie – c'est à dire une destruction de la société, ce que nous avons appelé une dissociation.[29] »*

Si traditionnellement, la sociologie se focalise sur l'analyse des personnes ou des groupes de personnes, il semble ici intéressant de s'intéresser à la sociologie de l'objet et de comprendre son impact sur la relation entre les individus. D'après le sociologue Jean-Claude Kaufmann dont le propos est extrait dans la publication « le monde social des objets[30] » :

*« Le monde des objets est rarement pris en compte par la sociologie (Kellershals, 1995). L'anthropologie semble lui réserver un meilleur sort, (Warnier, 1994 ; Segalen, Bromberger, 1996), mais surtout pour les sociétés exotiques, particulières, ou anciennes. Dans les sociétés contemporaines, elle contourne les objets les plus ordinaires de la banalité quotidienne. Or, ces derniers sont centraux dans la production de nos existences : tout autant que les personnes, ils forment le cadre actif et rapproché qui porte notre action. Pourquoi cet oubli, pourquoi ce mépris ? Bruno Latour (1991) avance une réponse séduisante : parce que la pensée moderne s'est (abusivement) structurée sur la base de la séparation (et de la hiérarchisation) entre les hommes et les choses. »*

Jean-Claude Kaufman fait part de ce vide sociologique du design et poursuit en indiquant :

*« D'autres chercheurs, de plus en plus nombreux, sont convaincus de la nécessité de réhabiliter les objets et de leur donner la place qu'ils méritent dans les sciences sociales. Pourtant cette conviction qui se propage ne parvient guère à déboucher concrètement. Les recherches empiriques sont souvent plates et décevantes : il est difficile de faire parler les objets. »*

Kaufman pousse plus loin la réflexion en considérant que tous les objets sont concernés, y compris les plus familiers, ceux de la vie de tous les jours qu'on utilise naturellement, sans se poser de questions.

[29] Bernard STIEGLER, Opus cité

[30] Jean-Claude KAUFMANN, « Le monde social des objets », article publié dans la revue Sociétés contemporaines, Vol. 27, 1997 p.111-125

> *« L'univers de la maison est constitué d'une masse d'objets les plus divers, une véritable « jungle de choses, trucs, machins et machines » (Löfgren, 1996), stockant de la mémoire humaine, chacun à sa façon : le sèche-cheveux, le savon, le rideau, le casse-noix, le calendrier, portent un savoir longuement accumulé par histoire, incitant l'individu à agir et à penser d'une certaine manière quand il les regarde ou les touche ».*

De ces objets naissent des automatismes qui peuvent conduire à des ritualisations qui portent nos actions, et de fait peuvent induire un changement de comportement que l'on détecte tant pour soi-même que pour les autres.

> *(…) « l'objet fonctionne comme un repère dans les enchaînements de gestes, les trajectoires et les rythmes familiers. Mais qui donne le sens de l'action : les objets sont saturés de signification implicite. »*

Déplacer l'objet au comportement revient à proposer à une société des objets décoratifs et divertissants. Ces exemples montrent que si le sens critique des individus n'est pas suffisamment développé, il est supplanté par des considérations qui jouent en faveur de l'idéologie de la consommation. De fait, les individus ne sont plus dans une réalité concrète, leur vision est dégradée un peu comme dans le mythe de la caverne de Platon, tout n'est qu'illusion. Dans cette perspective, le design domestique n'affirme plus le souci de l'autre et influe même sur des comportements qui se fondent sur la construction d'une pensée individualiste.

**Ritualisation et automatisation du geste**

Il y aurait donc un savoir stocké dans l'objet qui oriente vers un type de comportement. Malgré cela, la mémoire ne se situe pas dans l'objet en lui-même mais dans la relation à l'objet. Jean-Claude Kaufmann prend l'exemple de la cuillère qui nécessite depuis l'enfance un long apprentissage pour savoir comment la tenir correctement. Avec un objet aussi banalisé que la cuillère, on peut élargir la question à d'autres objets qui cadrent avec notre quotidien et qui nécessitent d'activer ou de réactiver notre conscience quand la situation impose un type d'usage. Plus l'objet est facile à utiliser, moins il fait appel à l'effort de la conscience. Peut-être est-ce là le début des interrogations pour un design pensé pour l'autre.

Le design facilite l'apprentissage d'un objet au point parfois d'oublier l'effet que provoque l'usage de cet objet sur un individu dans la durée. S'interroger par ailleurs sur la question de pourquoi « autoriser à créer » cet objet est essentiel car cela renvoie à la notion responsabilité du design et de l'industrie. L'exemple de la cuillère dans le contexte se comprend aisément, l'ustensile sert à manger. Mais qu'en est-il des objets qui se font oublier parce qu'ils ont réussi par un tel lien de familiarisation avec l'usager à créer des automatismes chez l'individu. Automatismes dont il n'a pas forcément conscience et qui ne sont peut-être pas fondamentalement nécessaires à son épanouissement personnel ou à sa relation à l'autre. Certains gestes conscients ou non peuvent en effet traduire des comportements qui tendent de plus en plus à nous éloigner des autres en instaurant progressivement une bulle individualiste.

**Monde du silence**

Prenons le cas du Smartphone qui est à la fois accessible à tous, et qui contient dans le même temps des spécificités qui intéressent certaines catégories de personnes : certaines fonctions du téléphone plus haut de gamme, avec des trucs qui font plus ceci, plus cela. Dans tous les cas, l'objet connecté constitue pour

beaucoup un point de repère capable à la fois de créer un espace relationnel et d'interactions très puissant avec les autres et paradoxalement, plonge l'individu dans silence lorsqu'il utilise.

Le chercheur américain Matthew B. Crawford est philosophe et revient sur la crise de l'attention qui devient un défi quotidien pour les utilisateurs de technologies numériques.

> *« J'ai passé une grande partie de mon temps en voyage, dans les salles d'attente d'aéroports, et j'ai été frappé de voir combien notre espace public est colonisé par des technologies qui visent à capter notre attention. Dans les aéroports, il y a des écrans de pub partout, des haut-parleurs crachent de la musique en permanence. Même les plateaux gris sur lesquels le voyageur doit placer son bagage à main pour passer aux rayons X sont désormais recouverts de publicités... » Le voyageur en classe affaires dispose d'une échappatoire : il peut se réfugier dans les salons privés qui lui sont réservés. On y propose de jouir du silence comme d'un produit de luxe. Dans le salon "affaires" de Charles-de-Gaulle, pas de télévision, pas de publicité sur les murs, alors que dans le reste de l'aéroport règne la cacophonie habituelle. Il m'est venu cette terrifiante image d'un monde divisé en deux : d'un côté, ceux qui ont droit au silence et à la concentration, qui créent et bénéficient de la reconnaissance de leurs métiers ; de l'autre, ceux qui sont condamnés au bruit et subissent, sans en avoir conscience, les créations publicitaires inventées par ceux-là mêmes qui ont bénéficié du silence... On a beaucoup parlé du déclin de la classe moyenne au cours des dernières décennies ; la concentration croissante de la richesse aux mains d'une élite toujours plus exclusive a sans doute quelque chose à voir avec notre tolérance à l'égard de l'exploitation de plus en plus agressive de nos ressources attentionnelles collectives.[31] »*
>
> *« L'épuisement provoqué par le papillonnage moderne, explique-t-il, n'est pas que le résultat de la technologie. Il témoigne d'une crise des valeurs, qui puise ses sources dans notre identité d'individu moderne. Et s'enracine dans les aspirations les plus nobles, les plus raisonnables de l'âge des Lumières. La faute à Descartes, Locke et Kant, qui ont voulu faire de nous des sujets autonomes, capables de nous libérer de l'autorité des autres — il fallait se libérer de l'action manipulatrice des rois et des prêtres. « Ils ont théorisé la personne humaine comme une entité isolée, explique Crawford, totalement indépendante par rapport au monde qui l'entoure. Et aspirant à une forme de responsabilité individuelle radicale. »*
>
> *(…) « Obsédés par cet idéal d'autonomie que nous avons mis au cœur de nos vies, politiques, économiques, technologiques, nous sommes allés trop loin. Nous voilà enchaînés à notre volonté d'émancipation.[32] »*

La question que pose ici le philosophe n'est pas tant une critique portée contre les technologies mais plutôt la multiplication des choix dont nous disposons pour gagner en autonomie. Cette pratique capture de l'attention en permanence ce qui est susceptible d'entraîner une rupture des liens relationnels que nous pouvons entretenir physiquement avec les autres individus.

> *« Vérifier ses e-mails en faisant la queue au cinéma, au feu rouge ou en discutant avec son voisin, c'est clamer sa liberté toute-puissante, face à l'obligation qui nous est faite*

[31] Matthew B. CRAWFORD, http://www.telerama.fr/idees/comment-le-monde-actuel-a-privatise-le-silence,138904.php, publié dans le Nouvel Obs, avec Rue 89 le 14/02/2016

[32] Matthew B. CRAWFORD, Ibid.

*d'attendre. C'est être « designer » de son monde, comme le répètent à l'envie les forces du marketing.*

*« Et c'est s'enfermer, dénonce le philosophe, dans l'idéal autarcique d'un « moi sans attaches qui agit en toute liberté », rationnellement et radicalement responsable de son propre sort.* Ajoute -t-il.

Le philosophe invite non pas à jeter les tablettes et autres smartphones, mais à opérer un travail sur soi pour apprendre à faire la part des choses notamment à mieux réguler ces stimuli numériques. Ainsi, d'éviter la séparation de deux mondes qui s'ignorent : d'un côté le silence qui se privatise (ou qu'on achète indirectement) au profit des classes favorisées et les stimuli qui parviennent à capter notre attention et notre esprit pour les classes plus défavorisées (stimuli qui sont le fonds de commerce des classes aisées.)

Si le design facilite l'apprentissage de l'usage d'un objet et d'une certaine manière règle son autonomie, grâce notamment aux nombreuses applications qui existent (il semble qu'il existe désormais une application pour tout, pour chaque type d'usage), est-il possible pour autant que ce « confort » qu'il offre aux usagers les prive de ce à quoi ils aspirent vraiment ?

En dehors des exemples numériques qui peuvent facilement faire l'objet de critique sur la question de l'interaction de l'objet à l'individu, la problématique du rapport à l'autre concerne finalement tous les objets. Prenez un tabouret posé dans une salle d'attente et un autre laissé dans l'espace public, abandonné près d'une poubelle, le message ne sera pas le même : cela n'incitera ni aux mêmes gestes, ni aux mêmes usages, pourtant l'objet reste le même. Cela change la perception et potentiellement le comportement de l'individu pour soi-même et vis-à-vis de l'autre dans l'usage qu'il pourrait faire de cet objet ultra banalisé.

En se concentrant exclusivement sur l'objet, l'individu-consommateur se désolidarise des autres. Cette analyse philosophique et sociologique invite à revenir sur certaines périodes clés de l'histoire contemporaine au cours desquels le design a joué un rôle déterminant entre engagement et instrumentalisation.

**Désintérêt pour l'autre**

Pierre-Damien Huyghe considère que la société de consommation définit un rôle clair pour les individus, leur attribue une fonction dans la chaîne de production et de consommation. L'action attendue est non seulement d'acheter l'objet mais surtout de se l'approprier en ayant l'usage de l'objet tel qu'il a été prédéfini par son concepteur. En simplifiant cet usage, en limitant les questionnements éventuels et les prises de décisions liées à l'utilisation de l'objet, l'industriel assigne à l'individu une relation d'instrumentation. Le philosophe résume ainsi « …*une grande évolution de l'industrie consiste précisément à épargner le travail. L'industrialisation aura consisté à épargner le travail et finalement à nous structurer comme des employés*.[33] »

Si dans les années 1950, le designer a pu participer à l'avènement de la société moderne occidentale, son rôle peut évidemment largement dépasser celui de créer des produits commandités par une industrie de plus en plus puissante. Selon Pierre-Damien Huyghe, « *le designer serait celui qui serait porteur du souci de l'aspect des choses. L'aspect des choses n'est pas leur apparence, pas leur look, mais une façon d'entrer dans la démarche de production.* »

[33] Pierre-Damien HUYGHE, « Design, mœurs et morale », entretien avec Emmanuel TIBLOUX, publié dans revue Azimuts n°30 année 2008 p. 31 à 41

En ce sens, le designer joue un rôle dans la relation à l'autre, permettant aux individus de s'approprier les objets non pour assurer un simple usage fonctionnel (tel que voulu par l'industrie de masse) mais bien pour susciter une réflexion individuelle liée à cet usage.

Nous arrivons à un moment où les objets ne sont plus de simples instruments mais ils deviennent des signes plus forts que l'on peut presque considérer comme des indices sur l'évolution des comportements des individus. C'est pourquoi une mise à distance de l'objet est nécessaire pour forcer l'attention plutôt sur le comportement c'est- à-dire les usages envisagés sous un angle des valeurs morales, éthiques. C'est pour cette raison que les sciences humaines constituent un chantier d'expérimentation qui reste en grande partie à explorer pour permettre une approche critique du design d'où naissent un système des objets capable d'inspirer des actions et des comportements.

Le designer peut apporter d'autres dimensions, sensibles ou sociales, à même de questionner l'asservissement des individus consommateurs par une industrie qui produit des biens et des services, apportant une réflexion morale, sociale et philosophique en amont et en aval sur les poussées technologiques de l'objet et de son impact sur l'environnement.

> *« Les sciences humaines constitue un chantier d'expérimentation inégalé – encore en grande partie à explorer —, qui a posé pour la première fois qu'une manière frontale la problématique d'une approche critique du design.*[34] *»*

Dans une exposition intitulée « De toi à la surface » présentée au Frac en avril 2016, comme le présente le communiqué de presse :

> *« On retrouve des objets et œuvres produits par différents artistes et designers d'âges et de sensibilités différents, des objets en tout genre, fabriqués, exploités, détournés, filmés ou inventés. Des objets qui s'exposent et font leur propre narration à partir des perceptions du visiteur. « Nous y investissons nos intuitions et nos affects qui fournissent aux objets leur puissance d'évocation »* indique le commissaire de l'exposition.
>
> *Les Bouquets de Simon Dybbroe Møller, qui sont en réalité des poussettes repliées ornées de tout un tas de déchets, les ordinateurs chez Judith Hopf, les parapluies chez Karl Larsson, l'ours en peluche et les crayons de couleur chez Christian Boltanski : en les extirpant de leur contexte ordinaire, l'exposition interroge notre rapport aux objets du quotidien. Ainsi nous voyageons dans de l'invisible, dans les histoires qui ne sont pas encore écrites, dans la puissance de l'imagination et dans les conditions de son avènement. L'exposition s'enrichit alors des récits que chacun s'y fait.*
>
> *L'objet est détourné, notamment dans l'œuvre de Camille Blatrix nous obligeant ainsi à entrer dans une autre relation avec lui, à le considérer non plus pour sa fonction mais pour ses possibles. La vidéo d'Anouchka Oler, « Episode 2 », met en scène des sculptures qui se rebellent et refusent de jouer dans le film qu'elle est en train de tourner. Artisanale et décalée, cette courte vidéo nous met face à la conscience des objets et la soumission de l'humain (ici l'artiste) à leur volonté. Bien que l'on rit de cette dystopie, elle change*

[34] Jehanne DAUTREY, Emanuele QUINZ, Strange Design : Du design des objets au design des comportements. Villeurbanne : IT Ed., 2014. p. 19

*tout de même notre regard, nous amenant à remettre en question notre relation avec la matière inanimée. »*

Ainsi, « De toi à la surface » offre à la fois une expérience personnelle, la rencontre intime et pénétrante avec des objets. Mais aussi une réflexion sur la projection que l'on ne peut s'empêcher de faire, non seulement face à de tels objets, mais également face à une œuvre d'art. L'exposition nous entraîne donc dans un labyrinthe qui explore la résonance des objets qu'elle créée en nous.

## 3. Les designers de la société industrielle

Il ne s'agit pas ici de dénombrer tous les designers, des plus marquants au plus médiatiques mais de citer quelques figures majeures. Une sélection de quelques designers pour voir comment, durant les débuts de la société de consommation jusqu'à aujourd'hui, ils se sont emparés de la question de l'*autre* pour concevoir les objets du quotidien.

Raymond Loewy montrant le dessin préparatoire pour la voiture Studebaker Commander Regal - 1950

Raymond Loewy, une figure de proue du design industriel américain des années 1950, représente une forme d'archétype du designer s'appuyant sur la combinaison vertueuse du progrès technique et de la consommation de masse. Créateur inspiré pour rendre la ville plus belle, il sera à l'origine de la création de nombreux logos qui font désormais partie du paysage publicitaire (le paquet de Lucky Strike, la coquille Shell, les enseignes de BP, New Man, L'Oréal, ou Spar…) et il est l'inventeur de l'aérodynamique moderne

(déclinée pour les bus Greyhound, les voitures Studebaker, l'avion Air Force One du Président Kennedy, les paquebots transatlantiques, jusqu'à l'intérieur de la capsule spatiale Skylab) en un mot, il a servi l'industrie capitaliste alors en plein essor tout en se mettant lui-même en scène.

Au lendemain de la première guerre mondiale, ce français émigré aux Etats-Unis est le designer de l'American *Way of Life*. Il n'hésite pas à affirmer qu'il est impossible pour un Américain de ne pas être en contact avec l'une ou l'autre de ses créations au moins une fois par jour. Designer prolifique au service de la croissance industrielle, Raymond Loewy propose une vision du monde optimiste et fluide, conciliant à la fois le design industriel, qui valorise le progrès technologique et le design graphique qui renforce l'impact des campagnes publicitaires.

L'American *Way of Life* constitue une promesse d'abondance, celle d'une consommation de masse, marquée par la profusion et le renouvellement permanent des objets. Avec Raymond Loewy, de nouveaux objets séduisants remplissent non seulement les magasins mais enrichissent également l'imaginaire collectif d'objets au design emblématique de cet état d'esprit américain, de la bouteille Coca-Cola au paquet de cigarettes Lucky Strike. Le designer a peu de questionnements quant aux aspirations réelles des « consommateurs » ni ne s'interroge sur la façon dont les biens de consommations sont accessibles au plus grand nombre. La conception du bonheur selon Raymond Loewy glisse sans aspérités, au travers de formules ambivalentes marquant la toute-puissance du designer : « *tous les objets peuvent être redessinés sauf les cercueils et les grenades* ».

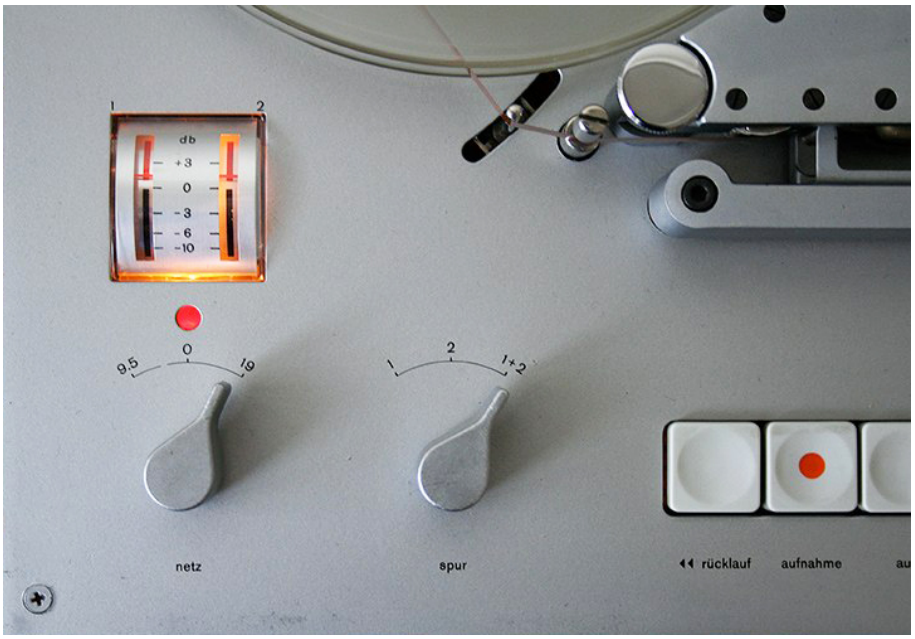
Cette vision forte et conquérante, loin de tout débat moral, est reprise en 1966 par T.J. Watson Jr, CEO de la firme IBM, lorsqu'il affirme aux employés de l'entreprise dans un mémo interne « *Good design is good business*. »

A la même époque le designer allemand Dieter Rams travaille sur les nouveaux produits de la société Braun, dont il est chef de la conception entre 1961 et 1995. Son approche fonctionnaliste du design industriel ne se réduit pas au produit fini, mais englobe les attentes réelles des individus et leur rapport au monde, « *confusion impénétrable de formes, de couleurs et de bruits.* » comme il le souligne et en cela, il s'oppose à la vision consumériste et plus ostentatoire de Raymond Loewy. Dieter Rams place en effet l'humain au cœur de sa démarche. Il tente de comprendre ses aspirations profondes, met le design au service des individus. Il s'efforce ainsi d'exprimer les dix principes fondamentaux de ce qu'il considérait être un « bon design » :

> « *Le bon design est innovant. Le bon design fait qu'un produit est utile. Le bon design est esthétique. Le bon design fait qu'un produit est compréhensible. Le bon design est discret. Le bon design est honnête. Le bon design est durable. Le bon design est précis jusque dans les moindres détails. Le bon design est respectueux de l'environnement. Le bon design, c'est aussi peu de design que possible.*[35] »

[35] Dieter RAMS, http://www.aa13.fr/design-objet/le-bon-design-dieter-rams-13334

Dieter Rams, Braun TP1 – 1959




Ettore Sottsass conçoit Valentine en 1969, une nouvelle machine à écrire portable. Légère car réalisée en ABS moulé par injection, elle est facilement transportable grâce à sa mallette rigide qui peut aussi servir de support. Les couleurs rouge vif de la machine, jaune des capuchons du ruban d'encre, rendent l'objet ludique et familier. Les touches du clavier semblent flotter dans le vide.

valentine

valentine

*Ettore Sottsass, Olivetti Valentine, 1969*

Ces notions qui dépassent l'objet pour remettre l'individu au centre de la démarche du designer, font écho à certains principes du Bauhaus que nous évoquerons ultérieurement.

En affinant sa connaissance des individus, de leurs aspirations réelles, Dieter Rams définit le designer comme un médiateur possible par rapport à l'industriel.

> « *Dans un proche avenir, l'étude pour appréhender les besoins réels de l'homme va devenir de plus en plus importante : pour comprendre ce dont l'homme a vraiment besoin – non seulement ici et maintenant – mais demain et après-demain. Finalement, le designer devra être encore plus étroitement lié aux équipes de travail de l'entreprise*.[36] »

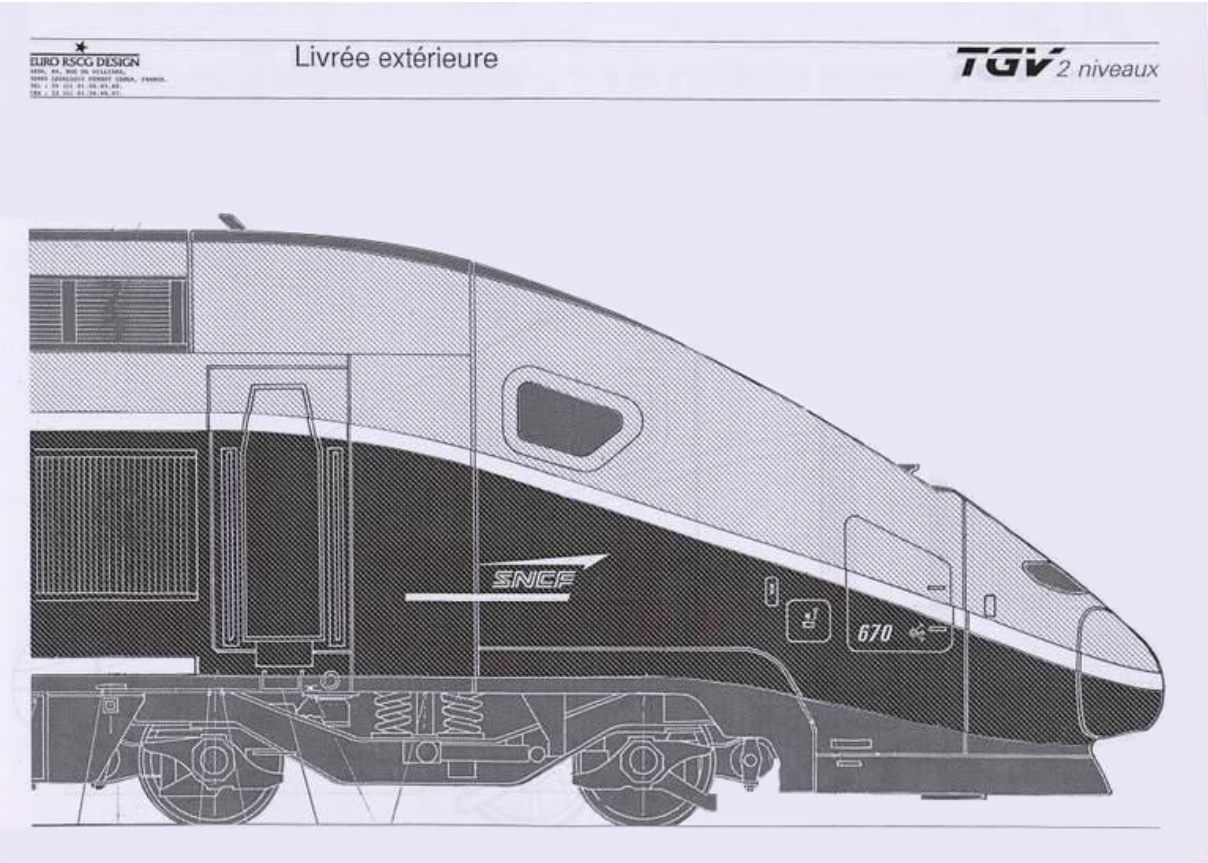
De la même façon, en France, Roger Tallon approfondit la voie ouverte par les expérimentations des années 1930 en termes de design pour apporter aux objets de la vie professionnelle une qualité esthétique associée à la valeur d'utilisation. Roger Tallon apporte ainsi une réflexion sur la cohérence structurelle du produit, que ce soit avec des réalisations comme les tours Gallic 16 et 14 pour l'entreprise belge La Mondiale, le Train à Grande Vitesse (TGV) ou le téléviseur portable Téléavia P111. Designer, pédagogue, passionné par l'humain, Roger Tallon s'engage même aux côtés d'artistes contemporains majeurs comme Yves Klein, César ou Arman pour les aider dans leurs travaux de recherche.

Roger Tallon, interviewé dans la revue Cree n°3, en février 1970, à l'occasion de l'exposition au Musée des Arts Décoratifs *Qu'est-ce que le design*, affirme :

> *« Le design n'est pas tradition, il est remis en question en continu. »*
>
> *« Le design, ce n'est pas l'esthétique de l'objet, mais l'intelligence de l'objet. »*

[36] Dieter RAMS interview par Alessandro Mendini, Revue Domus. Mai 1984

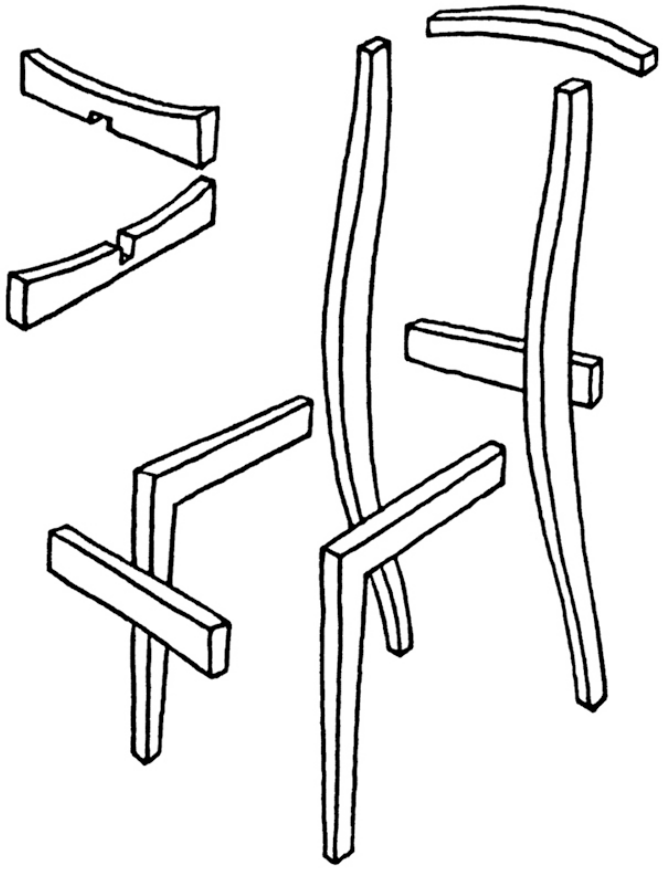
Roger Tallon, Micro lamp, Erco Serie, 1973




TGV Atlantique, 1994

Roger Tallon, Dieter Rams semblent en leur temps, avoir compris l'importance des articulations entre individu, objet et société. Un objet ne produit pas seulement un usage mais induit des mécanismes précis, des formes de sociabilités, qui ouvrent un espace d'interactions entre les individus desquels il peut résulter une représentation de la personne et de sa place dans la société : un design respectueux de soi-même et des autres. La démarche de ces designers montre au contraire que l'individu s'inscrit lui-même dans un processus de production, en étant au centre de la chaîne de valeurs. Cela permet de découvrir la portée et la validité des objets par l'individu lui-même. C'est donc par conséquent un rapport à l'objet qui ne peut être considéré comme une donnée fixe, figé dans le temps et l'espace mais bel et bien une donnée à géométrie variable selon l'usage qu'on en fait.

Jasper Morrison, le designer de super normal* indiquait à l'occasion de sa collaboration avec la marque MUJI : *« It is a liberating device that removes unnecessary distractions and goes back to the essentials of communication »* et il ajoute *: « super normal » (…) That was it, a name for what I have been trying to achieve all these years, a perfect summary of what design should be, now more than ever »*



*Jasper Morrison, Plywood Chair. 1988. Made by Vitra. Sketch, 1988. © Jasper Morrison.*

*« It is a liberating device that removes unnecessary distractions and goes back to the essentials of communication »*

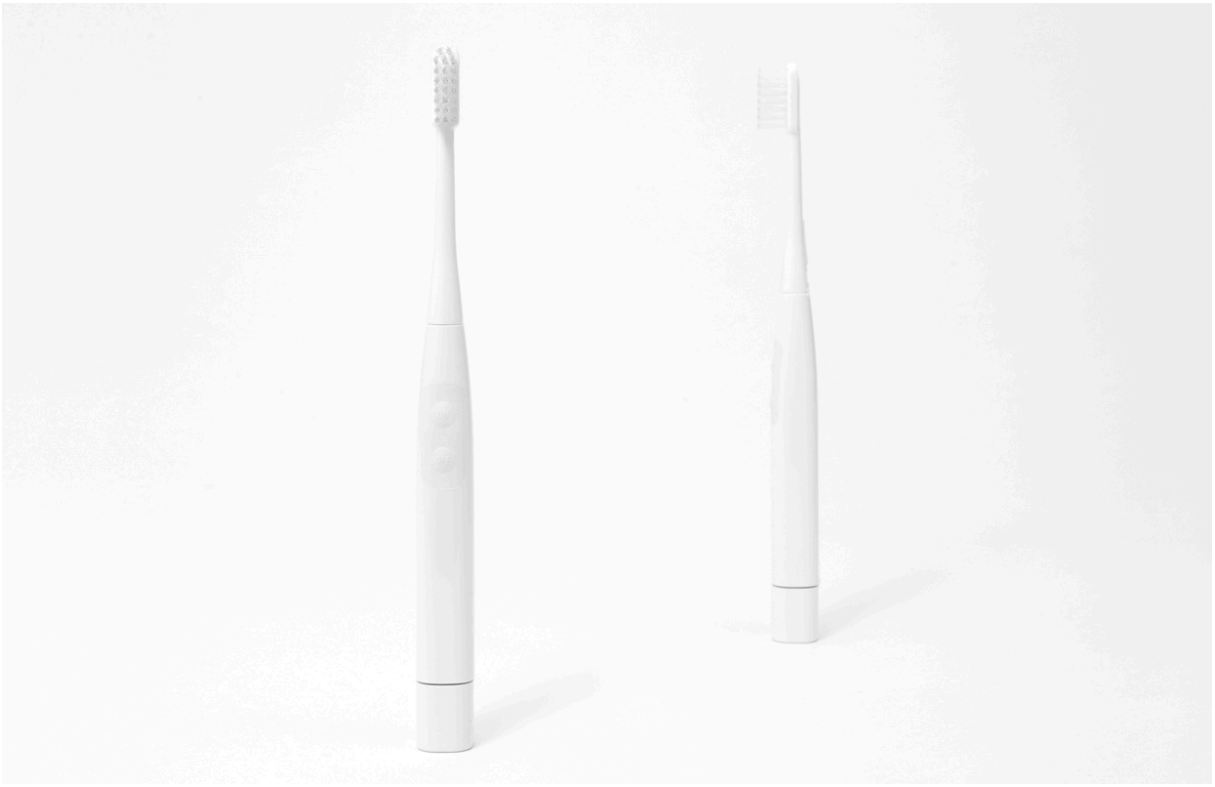
*« Created with a focus on call making with direct keys and an intuitive text-based interface, the handset offers unhindered access to all functions, without complex navigation keys and menu systems (…) enhance this rediscovery of the mobile phone. »*

*Jasper Morrison, Punkt MP01, 1995*

Le nom complet de Muji—Mujirushi Ryōhin— signifie littéralement « pas de marque, bonne qualité ». Les produits génériques Muji, anonymes et résolument sobres, sont une réaction contre la mise en avant de marques et la surenchère de la consommation statutaire. La fonction de l'objet définit tant la forme que le choix des matériaux.

Lors d'une conférence à San Franciso, le designer industriel Naoto Fukasawa, ancien directeur design chez Muji, expliquait : « *The keyword is Muji is enough . . . Muji always indicates what's appropriate to fit our everyday life. That's very important. We have to think about the appropriateness, the fit-ness.* »

*MUJI Mobile Battery, Design Kazushige Miyake, 2014*



*MUJI Tooth Brush, Design Kazushige Miyake, 2006*

Le design peut aussi s'inspirer directement du vivant, c'est ce qu'illustre par exemple le travail du designer Guillian Graves. Comment repenser la bouilloire électrique pour minimiser sa consommation énergétique tout en la rendant facile à utiliser, et en s'appuyant sur le design, la biologie et l'ingénierie ?

> *« Il est maintenant avéré que notre paradigme industriel actuel, bâti à la fois sur un ensemble de techniques particulièrement destructrices pour notre environnement et sur un usage massif de ressources limitées, ont fortement perturbé le fonctionnement de notre biosphère de ces vingt dernières années. Les conséquences sont la réduction de la biodiversité, l'acidification des océans, le changement climatique, etc. Or sans biosphère, nulle activité humaine et nulle industrie ne peuvent subsister. Il apparaît donc nécessaire d'envisager des alternatives à cette démarche industrielle productiviste, d'oublier la traditionnelle opposition entre nature et culture afin de réconcilier/reconnecter l'humain et la biosphère.*[37] *»*

[37] Entretien avec Guillian GRAVES, Aurélie Hornoy http://holocene-design-gallery.com/guillian-graves-bio-design/, 3 mars 2015

*Guillian Graves : Comment re-concevoir la bouilloire électrique pour minimiser sa consommation énergétique tout en la rendant facile à utiliser, et en s'appuyant sur le design, la biologie et l'ingénierie.*

Cette mise en perspective montre toute la richesse du rôle du designer au XXe siècle, à la fois associé à la démarche des industriels dès les années 1940-1950 et en même temps, à même de replacer la démarche de création dans une optique résolument centrée sur l'individu, et la recherche du meilleur usage de l'objet.

Le design a toujours été un enjeu qui reflète notre société. Mais considérons-nous pour autant qu'il a été détourné de sa vocation première pour servir l'accélération de la production industrielle ou pour accomplir le progrès technique du monde ? Comme le souligne Pierre-Damien Huyghe à la Conférence de l'ENSCI Les Ateliers, le 08/10/2013 :

> *« Le design est du plus grand intérêt lorsqu'il participe à cette tâche, seconde mais non secondaire, de découvrir formellement, dans l'utilité quotidienne, les enjeux déterminants de telle ou telle puissance technique en cours de développement. »*

Le design est capable d'infléchir certaines données et dimensions de l'objet qui changent les comportements et la relation entre les individus. Nulle attention sera portée ici au design associé à des techniques marketing tels que le packaging, les méthodes pour améliorer l'interaction de l'individu à l'écran, mais il sera plutôt question de considérer comme le soulignait Vilém Flusser dans son ouvrage « Petite philosophie du design[38] » : « la relation étymologique à l'objet distinction entre un objet usuel et un objet qui fait obstacle, qui nous écarte du chemin. » C'est dans cette acception que l'on peut considérer que le design peut dévier de son but original, vaciller, nous écarter du chemin de l'empathie envers les autres, alors que cette caractéristique empathique fait partie intégrante de ce qu'est le design à l'origine.

## CHAPITRE 2 : les déterminants conjoncturels

### 1. Un design conscient des limites du jeu industriel

**Anthropisation de la planète**

« La Terre nous en apprend plus long sur nous que tous les livres. Parce qu'elle nous résiste.[39] »

Les débats sur les problèmes environnementaux qui ont été abordés lors de la COP21, ont permis de faire émerger une première prise de conscience collective de l'impact de l'activité humaine sur le système Terre. D'après les scientifiques, l'anthropisation de la planète a sans doute commencé depuis la fin du 18ème siècle avec la révolution industrielle. Une transformation rendue possible par l'invention du modèle capitaliste basé sur la circulation mondiale des biens et des services et qui repose sur une organisation rationnalisée du travail. Le but étant de donner les moyens d'accroître plus rapidement la productivité des entreprises par le pouvoir des machines. Lorsque la technique est conjuguée aux besoins croissants en énergie, en ressources naturelles, elle ne fait qu'accentuer le rapport dominant de l'homme envers la nature, faisant de l'*Homo Faber* une force motrice capable de dérégler l'écosystème de la planète.

[38] Vilém FLUSSER, Petite Philosophie du design, Ed. Circé, 2002 p. 18

[39] Antoine DE SAINT EXUPERY, Antoine. Terre des hommes (1939). Paris : Ed. Gallimard, 1972. p. 9

Le terme « Anthropocène » utilisé depuis les années 2000, marque une nouvelle ère géologique qui vise à qualifier les responsabilités de l'homme. Une manière sous-jacente de dénoncer sa façon d'habiter le monde car il s'affranchit de toute conscience morale envers la nature au détriment des générations à venir. Cette époque est-elle devenue, comme le questionne l'anthropologue Philippe Descola, « le symptôme et le symbole d'un terrible échec de l'humanité ?[40] » Une interrogation qui invite à repenser en profondeur la manière de donner sens au monde selon une nouvelle idéologie et d'adopter un mode de vie moins anthropocentrique que celui prôné depuis la révolution des lumières. L'ambition porterait donc sur la refonte d'un système éthique à même de coordonner les conduites d'un groupe social, fournissant un objet d'attachement commun.

Or, d'après la philosophe Catherine Larrère, « il y a aujourd'hui plusieurs mondes globaux qui s'ignorent, ce qui conduit à une certaine schizophrénie : chacun est persuadé de faire partie du monde global important et ne s'occupe pas des autres[41] ». Ce désintérêt pour l'autre renvoie plus largement à une perte du système des valeurs qui pèse sur la société contemporaine et déteint sur l'évolution des rapports humains, créant une rupture plus forte entre les individus eux-mêmes.

Les inquiétudes face à cette crise environnementale obligent à reconfigurer les relations entre société, pouvoir économique et politique pour faire face à une situation sans précédent. Il s'agit de proposer de nouveaux modes d'existence, soumettre comme l'indique Bruno Latour « un nouveau système de coordonnées[42] » qui amène à définir d'autres valeurs. Cela passerait probablement par une relecture de l'ambition démocratique comme le pense Pierre Charbonnier[43], c'est-à-dire un cadre capable d'ébranler les principes de la conception technique et le socle matériel des sociétés humaines pour imprimer plus fortement une prise de conscience, celle d'un destin lié entre les hommes.

Au lieu de se sentir à l'écart des décisions, les individus souhaitent être partie prenante de ce qui se joue sur la scène mondiale pour savoir de quoi hériter. Collectivement, ils souhaitent aspirer à une vie plus humaine, ils sont animés par une volonté de mieux échanger, de trouver des codes communs du savoir-vivre, tout en conciliant une économie plus raisonnée et plus juste. Cette économie au sens stricte aurait pour finalité non plus la richesse illimitée et l'accumulation de biens, mais plutôt « la dépollution et le désencombrement du monde industriel » comme le souligne le philosophe Pierre-Damien Huyghe.

Dans ce contexte, le rôle des produits dans la vie de tous les jours constitue en effet, un enjeu important. D'après le philosophe Bernard Stiegler : « 80% de l'impact environnemental d'un produit, d'un service ou d'un système se décidant au stade de l'élaboration.[44] » Le design, perçu en général, comme un agent de l'industrie, est-il complice de la fracture envers l'autre ou peut-il au contraire, être un des fers de lance de la reconnexion à l'autre ? Aussi, pour comprendre le degré de connexion à l'autre par le design, il nous paraît utile de s'intéresser aux valeurs sociales et politiques que les objets véhiculent à travers la société industrielle et dans l'histoire du design.

**Contre le design industriel**

Dans l'histoire du design, il existe une affinité profonde entre la volonté de produire un bon design, utile pour le monde social et la prise en compte d'une industrie qui agit pour la dynamique de son système

[40] Philippe DESCOLA, Article Humain, trop Humain, Revue Esprit, Habiter la Terre autrement, N°420, Déc. 2015 p.12
[41] Catherine LARRÈRE, Article Comment penser l'anthropocène, Revue Esprit, Habiter la Terre autrement, N°420, Déc. 2015 p.7
[42] Bruno LATOUR, Enquête sur les modes d'existence. Une anthropologie des Modernes, Ed. La découverte, septembre 2012
[43] Pierre CHARBONNIER, art. Revue Esprit, habiter la Terre autrement, N° 420, p. 34, décembre 2015
[44] Bernard STIEGLER, Opus cité.

productif. Pour bien comprendre cette ambivalence, il faut évoquer rapidement les moments clés dans l'histoire du design qui ont frontalement critiqué le design et le rôle des produits dans la vie du quotidien : du design radical italien, fin des années 1960, au design hollandais des années 1990, en passant par le *critical design* anglais des années 2000. D'après Jehanne Dautrey et Emmanuele Quinz[45], ces périodes sont éminemment liées à un contexte :

> *« Chaque épisode (de l'histoire du design) se situe dans un contexte historique, matériel et culturel différent, une ramification complexe de traditions nationales et d'influences extérieures. »*

Le design critique postule l'idée que nous ne sommes pas tenus d'utiliser les produits qui sont proposés par l'industrie et qu'en réfléchissant aux effets que produisent leurs usages chez les individus, on définit le rapport qu'on souhaite entretenir avec l'autre.

> *« Les objets ne sont plus de simples instruments, mais deviennent des signes, des indices des pièces à conviction. »*

**Design radical italien des années 1960**

[45] Jehanne DAUTREY, et Emmanuele QUINZ, Opus cité.

*Ettore Sottsass. L'invenzione del palo, Photographie 30,2 x 24 cm, 1971-1972*

Entre la fin des années 60 et des années 70, l'exposition italienne Superarchitettura marque la naissance des groupes Archizoom et Superstudio considérés comme les mouvements fondateurs de l'architecture et du design radicaux italiens. On trouve parmi les designers de l'avant-garde, Ettore Sottsass Jr., Gilberto Corretti, Andréa Branzi. Abhorrant les valeurs consuméristes, et le verbe moderniste, les radicaux italiens choisissent la dérision pour dénoncer la crise culturelle des sociétés occidentales et la nécessité de se recentrer sur l'usager. (cf. exposition culte au Moma en 1972, « *the New domestic Landscape* »).

Archizoom ira bien au-delà de l'objet en développant des idées nouvelles pour la ville à travers le projet No Stop City, dans lequel l'usager est amené à co-gérer la ville lui-même.

Umberto Eco, dans son ouvrage « La structure absente. Introduction à la recherche sémiotique[46] », et plus particulièrement dans la section sur la fonction et le signe, affirme que :

> *« L'architecture et le design sont régis, comme les autres langages, par des codes, des modèles structuraux, des systèmes de normes. Ces codes (…) ont la spécificité de s'appuyer sur des dimensions « externes » notamment les usages et les comportements, et donc sur des dimensions psychologiques, sociologiques, politiques. Plus précisément, le signe architectural (et par extension le design) est pris un dans le double registre de la dénotation qui indique « sa fonction utilitaire première » — et des connotations, « fonctions secondaires symboliques » qui dérivent d'une conception singulière de l'habiter et des usages. Par conséquent, ils ne véhiculent pas simplement une communication mais impose une idéologie, une forme de persuasion qu'il met en acte en prescrivant des contraintes concrètes au comportement. »*

*Haus-Rucker-Co, Environment Transformers Vienna, 1968. Image © Haus-Rucker-Co, Gerald Zugmann*

[46] Umberto ECO, La structure absente. Introduction à la recherché sémiotique, Paris, Mercure de France, 1972, section p.259-317

**Design pragmatique hollandais des années 1990**

Plus tard, dans les années 1990 aux Pays-Bas, la Fondation Droog Design envisage une autre manière de penser le design visant à se centrer sur un système de production plus simplifié. L'historienne de l'art Renny Ramakers[47] met en avant un attachement aux pratiques « tempérées ». Un retour à la simplicité dans le choix des matériaux et qui s'exprime dans la durée comme en témoigne le travail des designers Jasper Morrison, le designer de Supernormal[48] ou James Irvine. Selon l'historienne, on est dans une phase où l'on « réintroduit un sens de la moralité dans le design ».

> *« Comme pour le design radical italien des années 1960, Le design hollandais des années 1990 compose une constellation hétéroclite de pratiques et de styles qui esquisse un nouveau régime de l'objet où la complexité des détails déplace l'attention vers le détournement du processus de production d'usage.[49] »*

Bien ancré dans le réel jusqu'à revendiquer un réalisme obstiné, il y a dans le design hollandais une volonté de promouvoir le pragmatisme, de réhabiliter l'usure, un élément plus familier dans le processus de fabrication en utilisant à la fois des techniques anciennes et modernes. Par exemple, pour la chaise Knotted Chair en 1996 de Marcel Wanders, on n'hésite pas à associer la technique traditionnelle du macramé à des matériaux plus sophistiqués et technologiques. L'objectif consiste ici à inscrire l'objet dans la durée, et d'ajouter volontairement des imperfections comme pour les objets d'Hella Jongerius afin de renouer avec les aspects plus intimes et personnels, de porter une attention sur la réalité telle qu'elle est.

Droog Design pousse la logique du *Do It Yourself* même si le terme pour l'époque semble anachronique, avec le projet Do-Create en 2000, dans lequel l'utilisateur donne forme à un objet pour un produit fabriqué en série : coups de marteaux, coupures ou fissures, l'usager peut transformer l'objet selon ses désirs, changer sa forme pour lui apporter plus de singularité, lui conférer un supplément d'âme et ainsi dénoncer la standardisation massive des produits que lui propose le marché économique.

Durant la même période, le mouvement hollandais questionne le statut des objets iconiques du design moderne hollandais, comme la *Red Blue Chair* de Gerrit Rietveld qui sera reproduite en Lego par Mario Minale (*Red Blue Lego Chair* en 2004), puis brulée par Marteens Baas (*Where There's Smoke* en 2004). Ces démarches témoignent d'une volonté de ramener ces objets mythiques à un « statut de simples objets matériels »[50]

**Dysfonction et comportements déviants dans l'Angleterre des années 2000**

Technologies du numérique, interface personnalisable, tactile, des écrans plats de toute taille, ces qualités de l'objet font apparaître de nouvelles contraintes pour la production et font émerger de nouveaux comportements pour les usagers. Dans les années 2000, le design anglais critique cette sur-optimisation des nouvelles techniques et vise à démontrer comment le design ruse pour concevoir une interface rassurante, plus « user-friendly » dans le but de séduire le consommateur. De créer une relation plus forte avec lui.

---

[47] RAMEKERS, Renny, BAKKER, Gijs. Droog Design, Spirit of the Nineties. Amsterdam : 010 Publishers, 1998.
[48] Naoto FUKASAWA, Jasper MORRISON, Super Normal : Sensations of the Ordinary, Baden, Lars Muller Publishers, 2006
[49] Jehanne DAUTREY, Emanuele QUINZ, Strange Design, op. cité p. 29.
[50] Jehanne DAUTREY, Emanuele QUINZ, Strange Design, op. cité p. 30.

François Brument, designer et enseignant à L'Ensci-les-Ateliers, (cours du 11 février 2016) explique que tout ne peut pas se résoudre par le numérique et que le design a plus que jamais un rôle à tenir :

> *« Avec le numérique, la chaîne du consommateur n'est plus linéaire, elle est personnalisable. Le rôle du designer est de se réinvestir dans la relation avec le consommateur ».*

Le design, s'il ne peut rester totalement maître de déterminer la nature de la relation entre les objets et les hommes, prête néanmoins une attention à l'éventuelle dissymétrie qui peut exister dans la distance entre les hommes par rapport à l'utilisation des objets. La relation à l'autre n'existerait que selon la valeur éthique de l'objet et donc selon la technique de conception, technique qui a pour mission de le faire exister. Le design serait donc capable d'infléchir sur certains aspects de l'objet, ses fonctionnalités.

Un ancien « philosophe-produit » de Google, appelé *Design-Ethicist*, raconte comment la technologie dixit « pirate l'esprit des usagers par des techniques de détournement produites par le design » et finissent par priver l'usager de sa liberté de penser de manière indépendante (appelé aussi *Empowering Design*)

> *« Ni les designers d'Apple et de Google n'ont voulu avoir des téléphones qui fonctionnent comme des machines à sous. Cela est apparu par hasard. Mais maintenant les entreprises comme Apple et Google ont la responsabilité de réduire ces effets en permettant à ces récompenses à intermittence variable d'être plus prévisibles, moins addictives et avec un meilleur design.*[51] *»*

[51] https://medium.com/france/comment-la-technologie-pirate-lesprit-des-gens-e8bd041adb4c#.qwwjsytxl

*Anthony Dunne et Fiona Raby*

Dans la même idée, Anthony Dunne et Fiona Raby, dans le projet « *Designs for Fragile Personalities in Anxious Time* » (2004-2005), introduisent de l'étrangeté dans des mobiliers familiers, des objets de la vie courante lorsqu'ils sont dotés d'un système électronique intelligent[52].

Anthony Dunne explique la raison de cette démarche

> *« Le terme désigne une forme de design où la fonction est utilisée pour encourager la réflexion sur la manière dont les produits électroniques conditionnent notre comportement (…) Il suggère un rôle pour les objets de design où la fonctionnalité peut être utilisée pour critiquer les limites que les produits imposent à nos actions. »*
>
> *« Avec ces œuvres, le design critique rappelle que, derrière l'horizon plat et rassurant du consumérisme technologique, se cachent des individualités complexes, fragiles, avec leurs défauts et leurs désirs, s'étendent les territoires accidentés de l'aberration et de l'obsession, de la « vraie nature humaine » dans son hétérogénéité inépuisable, intensément poétique.[53] »*

C'est aussi ce que Dunne appellera *Design Noir* (comme au cinéma) :

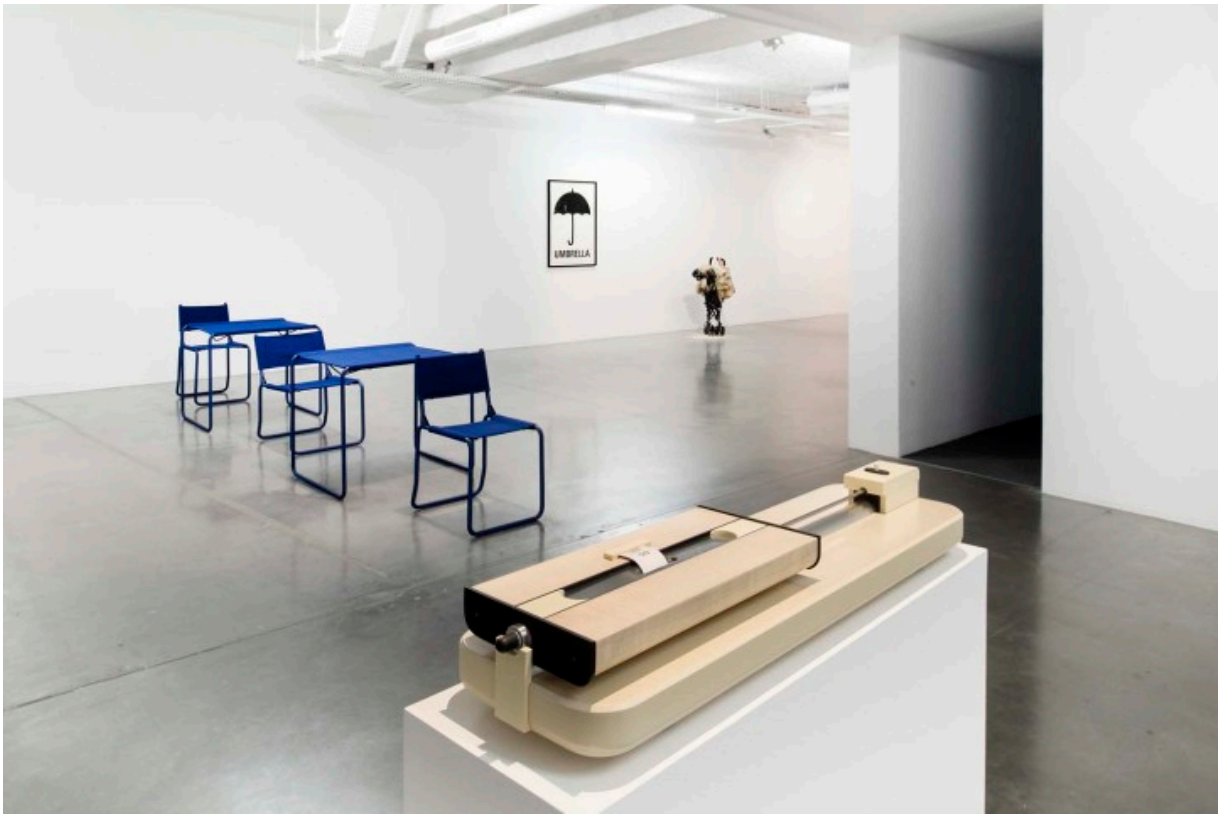
[52] Anthony DUNNE, Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design. MIT Press, 2008, p. 146
[53] DAUTREY, Jehanne, QUINZ, Emanuele. Strange Design, op. cité p. 39.

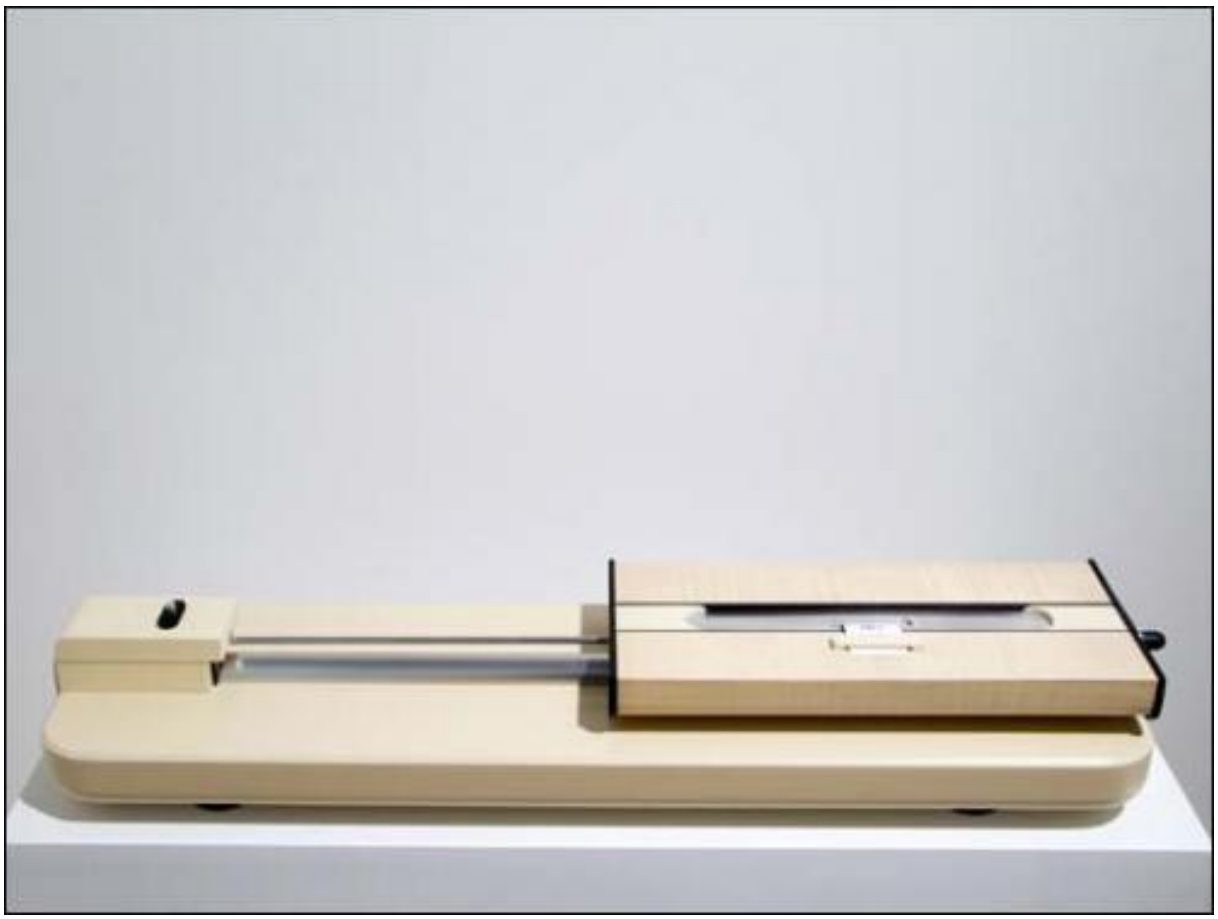
*« une tactique conceptuelle (…) capable de dramatiser par des scénarios troublants, très souvent imprégnés d'un humour grinçant et noir, les actes du quotidien et les interactions avec les machines, afin d'en rendre visible le côté obscur.*[54] *»*

Le design critique, une provocation constructive

[54] Anthony DUNNE, Fiona RABY, Design Noir, op. cit. p.46

UMBRELLA


UMBRELLA



*Camille Blatrix, Tosch 3, 2015. Courtesy de l'artiste et galerie Balice Hertling, Paris.*

*BCXSY (Boaz Cohen & Sayaka Yamamoto), Linear Cycle Wall-Clock, 2014*

*Mathieu Lehanneur, Demain est un autre jour, 60 x 60 x 25 cm, 2012*

**Valeur morale de l'objet**

Tous ces mouvements autour de la posture critique montrent que *l'opacité de l'objet* peut être le signe d'une crise. (Pierre Damien Huyghe parlant quant à lui d'objet franc.) Ils permettent de nous interroger sur la nécessité de ne pas tomber dans les stéréotypes cognitifs et psychologiques, de prendre notamment conscience de certains comportements déviants que les objets pourraient provoquer.

Utiliser les ressorts de la fiction, de l'étrange ou encore de l'ambiguïté pour déclencher des questions sur la relation à l'objet, revient à établir le lien entre la forme et la fonction mais également de rendre compte le système de signes qui se dégagent de la relation à l'objet. C'est à partir de ces interactions hétérogènes que l'on reconnaît la conscience de soi-même et l'autre.

Daniel Sibony, psychanalyste dans son ouvrage « Ethique de la relation dans l'arbre familial » nous indique :

« Notre rapport à l'autre et à nous-même s'élabore en confrontation avec cette loi symbolique. Cette ouverture à l'altérité et aux alliances qui en découlent, est constitutive de notre humanité parlante. C'est elle qui nous tient à l'abri de la confusion et de la barbarie. (…) Reconnaître l'humanité de ses ascendants ouvre le chemin de l'accomplissement de sa propre humanité. Il devient alors possible de laisser le mouvement du désir œuvrer.[55] »

Comment le design s'emploie-t-il pour reconnaître l'autre, lui accorder sa place ? Si on prend l'exemple de Uber, sommes-nous réellement dans la reconnaissance de l'autre ? Quand on parle d'*ubérisation* des services, faut-il y voir une reconnaissance de l'être pour ce qu'il est ou est-il au contraire réduit à un numéro à qui on impose des directives en lui suggérant de façon intrusive ce qu'il pourrait aimer, ce qu'il devrait acheter.

**Implicite ou explicite**

Ces pratiques dans l'histoire du design à aujourd'hui pose au fond la question du régime de valeur (éthique) de l'objet. Lorsque l'objet « se conduit » de manière *explicite* ou *implicite* vis-à-vis de l'usager. On peut ainsi se demander si le comportement induit par la relation à l'objet fait appel à une action consciente de la part de l'usager ou au contraire inconsciente, donc potentiellement non consentie. Le design a montré dans ce bref aperçu historique combien il pouvait se monter auto-critique, car il se laisse le choix de prendre une distance plus ou moins importante par rapport aux commandements de la logique consumériste. L'auto-critique passe également par la compréhension des mécanismes qui régissent ces systèmes économiques afin d'évaluer, dans la mesure du possible, l'impact de l'usage de l'objet sur le corps, la psychologie, la relation à l'autre. L'autonomie du design et sa capacité de déplacement serait-elle facilitée lorsqu'il se tourne plus vers l'art que dans le domaine de la technique. La mission du design consiste pour certains à effectuer intrinsèquement une stratégie de déplacement :

> *« La mission critique du design restitue, tout compte fait, une fonction à l'objet qui est toujours de l'ordre de l'utilité. Une utilité sociale plus qu'instrumentale, car elle vise l'horizon des comportements, des usages ordonnés selon des systèmes de valeur. En se*

[55] Daniel SIBONY, Ethique de la relation dans l'arbre familial. Extraits de la conférence du 31 Janvier 2004 à L'Entrepôt 75014 Paris

*positionnant en profondeur à l'intérieur du système social, le design critique révèle au fond une positivité inépuisable.*[56] *»*

Le comportement de l'usager peut par l'utilisation de l'objet se situer dans un engagement politique et social (cf. design radical italien) ou dans un design écologique (cf. design hollandais) ou dénoncer la perfection supposée d'un objet dans l'usage lorsqu'elle est vantée dans les campagnes publicitaires (cf. design anglais).

**Vers une économie du prendre soin**

Le design, quand il n'est pas assujetti à l'industrie, peut-il malgré tout se tourner vers une « économie du prendre soin », concept cher à Bernard Stiegler ? ou sur une « économie du bien commun » pour reprendre le titre du dernier prix Nobel d'économie ? Une économie qui consiste à prendre soin de l'autre en produisant des « biens de consommation » au sens premier du terme. Un design qui par conséquent ne cherche pas à stigmatiser les comportements. Si la fonction de l'objet conduit à un type de comportement, peut-être faut-il alors que le design dépasse la fonction de l'objet sans s'en débarrasser complètement juste, la « déplacer » comme l'indique Ettore Sottsass :

*« Quand quelqu'un cherche à définir la fonction d'un objet, elle lui échappe des mains, parce que la fonction est la vie même. La fonction n'est pas une vis de plus ou une mesure de moins. La fonction est la possibilité finale du rapport entre un objet et la vie.*[57] *»*

**Tactique du pot et du cache-pot**

Passer de l'illusion de la société de consommation des années 1960, au sentiment de confusion des années 2000, montre que nous avons eu différentes lectures du design selon le contexte socio-économique. L'essentiel n'est donc pas de déplorer la position du design dans le jeu de l'industrie mais de comprendre que le design est susceptible de concevoir les objets en intégrant une dimension sociale. Il rappelle également qu'il n'a jamais cessé d'alimenter la conscience critique, voire politique, de l'usager dans les rapports qu'il entretient avec l'objet et donc dans la relation à l'autre.

Baudrillard l'avait noté dans son ouvrage « La morale des objets[58] », le possédant est obsessionnel quand il est à l'affût de signes dont la redondance et la surcharge sont là pour le rassurer et le rend éligible à une certaine appartenance sociale. Le design doit pouvoir inclure de nouveaux paramètres dans sa manière de penser et de concevoir l'objet avec une vision incrémentale en incluant des externalités technologiques, sociologiques, morales pour véhiculer ainsi d'autres signifiants, changer le référentiel cognitif de l'individu.

Le cahier des charges du design est donc tout autre surtout quand il prend appui sur sa capacité de médiation. Le design et le rôle du designer accentuent le caractère relationnel lorsqu'ils prennent en compte les conditions de vie de l'autre dans la conception et la finalité de l'objet.

Pierre Damien Huyghe soulignait la pensée visionnaire de Moholy Nagy à propos du rôle du designer :

[56] DAUTREY, Jehanne, QUINZ, Emanuele. Strange Design, op. cité p. 42.

[57] Barbara RADICE, Memphis, Ricerche, esperienze, risultati, fallimenti et successi del nuovo design. Milan : Ed. Electa, 1984, p.143

[58] Jean BAUDRILLARD, La morale des objets, dans Communications, N°13, 1969

*« Dans les entreprises de production (ce qui est intéressant) c'est qu'il y ait plusieurs modes d'accès dans la façon d'envisager d'abord - dès l'abord les objets qu'il y ait plusieurs soucis, le designer ayant un souci d'entrer dans ces questions qui n'est pas celui de l'ingénieur ni celui du commerçant. L'important est que ces entrées-là ne se soumettent pas les unes les autres mais qu'elles soient en tension, en discussion, que ce soit des polarités. (…) On s'aperçoit ici que le fait d'être entré dans la conception d'un objet global, pratique de l'objet incluse, retentit sur l'âme de l'objet est donc sur ce qu'il anime.*[59] *»*

Et d'ajouter que l'on peut tirer profit encore aujourd'hui des enseignements du Bauhaus :

*« Je crois en effet que nous n'avons pas cessé de devoir méditer la phase du Bauhaus, dans le sens où il s'est posé là un certain type de questions dans l'entente nous aiderait à prendre en charge la nécessaire critique de la phase dans laquelle nous sommes aujourd'hui.*[60] *»*

Le design est « fait de relations ». Une expression que l'on doit à Laszlo Moholy-Nagy, qui fut une personnalité marquante du Bauhaus. C'est une période à laquelle il est important de revenir pour cerner la genèse du design de la relation à l'autre.

## 2. Le souci de l'autre, l'inspiration du Bauhaus

**De l'importance du contexte**

Au lendemain de la Première Guerre Mondiale, de nombreuses nations sont traumatisées et estiment qu'il est urgent de repenser la société sur des bases plus respectueuses de la communauté humaine. C'est dans ce moment que des transformations politiques et sociales importantes ont lieu. Elles vont permettre notamment la création du suffrage universel en Europe pour que les citoyens soient mieux représentés à l'échelle politique.

En 1921, après le premier congrès de la Ligue internationale de l'Education Nouvelle[61], Henri Wallon, psychologue de formation et homme politique français, rappelait l'importance de l'éducation dans la construction de la société :

« *Ce congrès était le résultat du mouvement pacifiste qui avait succédé à la Première Guerre mondiale. Il avait semblé alors que pour assurer au monde un avenir de paix, rien ne pouvait être plus efficace que de développer dans les jeunes générations le respect de la personne humaine par une éducation appropriée. Ainsi pourraient s'épanouir les sentiments de solidarité et de fraternité humaines qui sont aux antipodes de la guerre et de la violence* ».

C'est dans un contexte de carences sociales et économiques, que naît quelques années plus tôt, la première école de design à Weimar, en 1919. L'école s'établit, comme l'indique Hans Maria Wingler « *dans*

[59] Pierre Damien HUYGHE, Design, mœurs et morale, entretiens avec Emmanuel TIBLOUX
[60] Ibid.
[61] Ligue internationale de l'Education Nouvelle, créée en 1921 a également publié les travaux des pédagogues du mouvement dans la revue *Pour l'ère nouvelle* jusqu'à la Seconde Guerre mondiale. Les congrès rassembleront les militants de l'éducation nouvelle, permettant des échanges sur les pratiques et les travaux de recherche de chacun.

*la réalité du moment, celle de l'après-guerre chaotique, où une Allemagne post-révolutionnaire est reconnue* ». L'auteur du tableau synoptique du Bauhaus, poursuit son discours en évoquant la démarche de Walter Gropius, le fondateur de l'école « *la synthèse d'idées réalisées au Bauhaus (…) était plus qu'un résumé ; c'était un acte créateur extraordinaire*[62].»

Le Bauhaus veut marquer son époque et choisit d'adosser ses principes à une réalité plutôt qu'à une certaine idée de l'art pour montrer combien la création est un acte consistant. Derrière les fondamentaux de l'école, il existe une ambition forte de servir en effet la société et de lui proposer un design utile pensé pour l'individu et la collectivité. L'être humain a démontré sa perfectibilité en acceptant de s'investir dans une guerre. Il doit désormais faire place à l'essentiel. Le design du Bauhaus va traduire jusque dans les courbes et les fonctions de l'objet, cet esprit pragmatique et fonctionnaliste.

**Ancrage dans la vie réelle**

Au-delà des aspects esthétiques et techniques, le Bauhaus cherche en effet à panser les plaies de la crise moderne.Dans cette époque troublée, l'école fut souvent considérée comme succédant à la *Kunstgewerbeschule* de Henry Van de Velde, qui fut à la fois peintre, architecte et designer, et partisan d'un style en faveur d'une esthétique plus rationnelle.

> *« La structure et la forme externe doivent être adaptées au but réel.*[63] *»*

Le Directeur des Arts décoratifs d'alors explique combien il est important de « ramener dans l'enseignement, le potentiel de création qui avait disparu de la vie active du peuple.[64] »

Dans la lignée des théories du mouvement *The Arts & Crafts*, Walter Gropius souligne pour le Bauhaus, la nécessité de répondre aux besoins de la société et de rester en prise avec le réel. Une vision à la fois avant-gardiste qui contribue par là même au renouvellement des valeurs de la société.

L'ancrage dans la vie réelle est également largement revendiqué par le corps enseignant, les maîtres du Bauhaus. *« We do not want to become artists, but human beings, and intensify our looking, experiencing and sensing, and, simply because we can do no other, creating, or because it is on the path of creation that we are able to penetrate most deeply into life* » affirmait Gunta Stölzl[65].

[62] Das Bauhaus. 1919-1933 Weimar Dessau Berlin und die Nachfolge in Chicago Seit 1937. Bramsche 3e Ed. 1975, p.13
[63] Extrait de la publication de l'exposition Henry VAN DE VELDE : Passion, Fonction et Beauté en 2014 au Musée du Cinquantenaire. A l'occasion du 150e anniversaire de sa naissance, p. 9
[64] Extrait du discours de Walter GROPIUS, à propos des divergences d'opinion au Bauhaus, le 3 février 1922.
[65] Gunta STÖLZ, est une tisserande et designer de textiles allemande. Elle est considérée comme l'un des membres importants du Bauhaus. Extrait du livre « Bauhaus », Opus cité, p.18

*Henry van de Velde dans son atelier à Weimar - 1910*

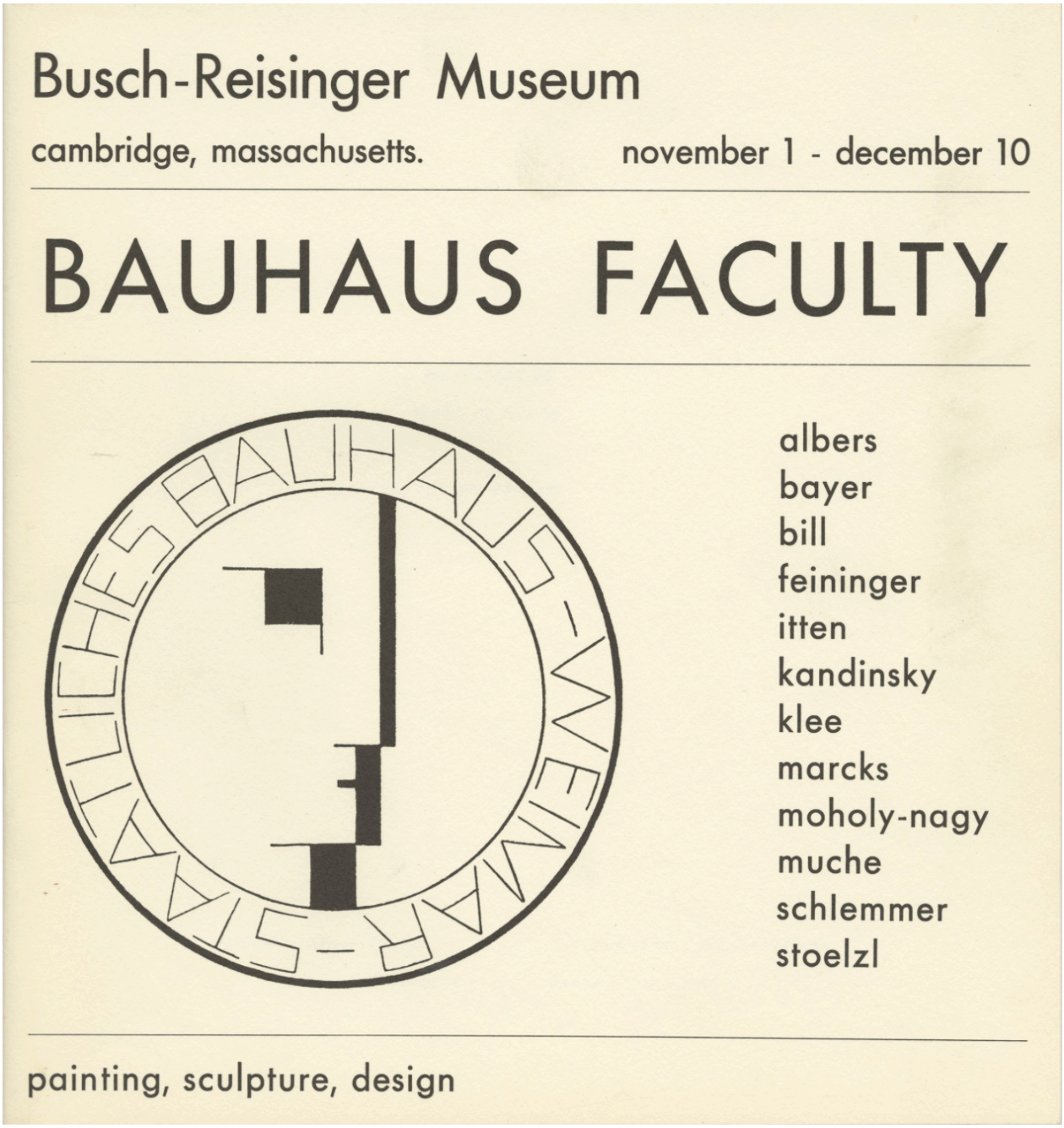
**Idéal communautaire**

Walter Gropius prend pour modèle les méthodes de travail médiévales qui prônent la collaboration entre les différents corps de métier : architecte, sculpteur et peintre apprennent à coopérer ensemble. Le Bauhaus s'inscrit dans cette volonté de synthétiser des pratiques différentes et promeut l'idée d'une nouvelle unité entre les ingénieurs, les artistes et les artisans dans la perspective d'apporter un regard nouveau sur le monde. Or, cette vision de l'unité qui doit trouver une application concrète dans le programme de l'école, et va susciter des divergences parmi les enseignants. Les maîtres tentent alors de freiner sa mise en œuvre ce qui n'empêchera pas Walter Gropius de rappeler au-dessus de la mêlée, que l'unité doit demeurer un principe essentiel de la conception pour l'école :

> *« Il s'agissait de remplacer consciemment le principe de la division du travail par un travail unifié basé sur la conception du processus créateur comme totalité indivisible.*[66] *»*

En intégrant une diversité de profils dans le corps enseignant et une variété d'ateliers, le Bauhaus abolit les hiérarchies entre les disciplines et innove dans l'œuvre pédagogique de manière totalement inédite. L'école est alors divisée en ateliers qui sont dirigés conjointement par un artiste et un artisan. Chaque maître au Bauhaus est capable de s'affranchir d'un courant stylistique pour forger une esthétique simple, dépouillée de tout ornement. Parmi les enseignants célèbres, on trouve Marcel Breuer, Johannes Itten, Paul Klee, Josef Albers, Vassily Kandinsky et bien d'autres qui sont aux yeux des élèves, de véritables mentors, des créateurs polymorphes de toutes nationalités.

[66] Opus cité




Bauhaus Faculty, Busch-Reisinger Museum, November 1–December 10, 1966
Harvard Art Museums Archives

Leur démarche vise à produire des objets pour la société sans tenir compte de l'origine géographique ni de la catégorisation des classes sociales. Il n'est pas donc envisageable de concevoir des objets pour un milieu précis. Le Bauhaus tire son originalité, en évitant de suivre un système qui se limiterait à un cadre. Comme le souligne par ailleurs Pierre Damien Huyghe dans son ouvrage, « A quoi tient le design », dans le chapitre consacré au Bauhaus « le Bauhaus, objet philosophique à penser », l'école se définit plus comme une action en perpétuel mouvement :

> *« Une action sans cesse décidée et jamais résolue, jamais achevée. Je pense aussi que dans l'idée du Bauhaus non encore pensé, il y a quelque chose des années 1920 et 1930 qui nous regarde encore. À partir des années 1920, sans doute avant, (…) ce qui mène le monde, ce sont les forces économiques et non des forces politiques. »*

Jean Leppien, étudiant au Bauhaus, rappelle quant à lui, l'apport constructif de travailler en commun : *« C'est justement ce travail en commun qui était stimulant pour tous les participants du Bauhaus, élèves et maîtres, en tenant compte des conditions particulières de cette communauté* (…) *Il faut insister en effet, sur les structures internes mêmes du Bauhaus où l'autogestion, le dialogue, la participation et l'œuvre collective (…) étaient choses acquises et essentielles*.[67]»

Par le rapprochement de l'art et de l'industrie d'une part, et celui de la théorie et de la pratique pour l'ensemble des activités humaines d'autre part, le Bauhaus se rallie aux mouvements de pensées novateurs et importants de l'histoire. Il se présente comme le grand atelier du XX$^{ème}$ siècle, cultivant le rapport au monde, comme un élément essentiel dans l'acte de création et de conception.

> *« Il est de sa responsabilité (entendu du Bauhaus) d'éduquer des hommes qui puissent discerner le caractère fondamental du monde dans lequel ils vivent, et qui, liant leurs connaissances à leur imagination, soient capables de créer des formes typiques et symboliques de ce monde.*[68] *»*

Ainsi, l'enseignement du Bauhaus se développe sur des bases rationnelles, c'est-à-dire tournées vers les besoins utiles d'une société qui se reconstruit économiquement. Il apparaît donc nécessaire que les élèves du Bauhaus adhèrent à une image émancipatrice de la société pour contribuer à fabriquer un destin plus humaniste, tourné vers les autres.

Face à un problème, l'élève doit en effet faire part de ses observations pour apporter concrètement des solutions qui sont jugées du point de vue de la faisabilité technique et de l'effet produit sur l'usager. Cette vision permet à l'étudiant du Bauhaus d'expérimenter différents moyens d'expression, d'utiliser plusieurs techniques pour révéler en sus, dans quel domaine il a le plus d'aptitude.

[67] Extrait du livre de Claude SCHNAIDT, Ce qu'on sait, croit savoir et ignore du Bauhaus », dans L'influence du Bauhaus sur l'architecture contemporaine, Université de Saint-Etienne, Travaux XVI, Centre Interdisciplinaire d'Étude et de Recherches sur l'Expression Contemporaine, 1976, p.26.

[68] Extrait du discours de Walter GROPIUS, à propos des divergences d'opinion au Bauhaus, le 3 février 1922.

*Unidentified Artist, Tea Glass, 1926-1933*
*Gelatin silver print 19.8 x 13.6 cm - Harvard Art Museums/Busch-Reisinger Museum, Gift of Josef Albers*

Les cours du Bauhaus diffèrent de l'enseignement des écoles traditionnelles qui souvent se focalisent presque exclusivement sur le travail intellectuel, sans attacher de l'importance à l'expérimentation, à la manipulation, à la connaissance scientifique des matériaux, ni à la communauté de travail, qui sont pourtant des éléments indispensables à la compréhension de la société. Comme le souligne Josef Albers :

> *« L'école doit insérer l'individu dans son temps, dans la société (Etat, profession, économie). Cultiver l'individualité est l'affaire de l'individu, non celle d'un établissement collectif comme l'école*[69]*. »*

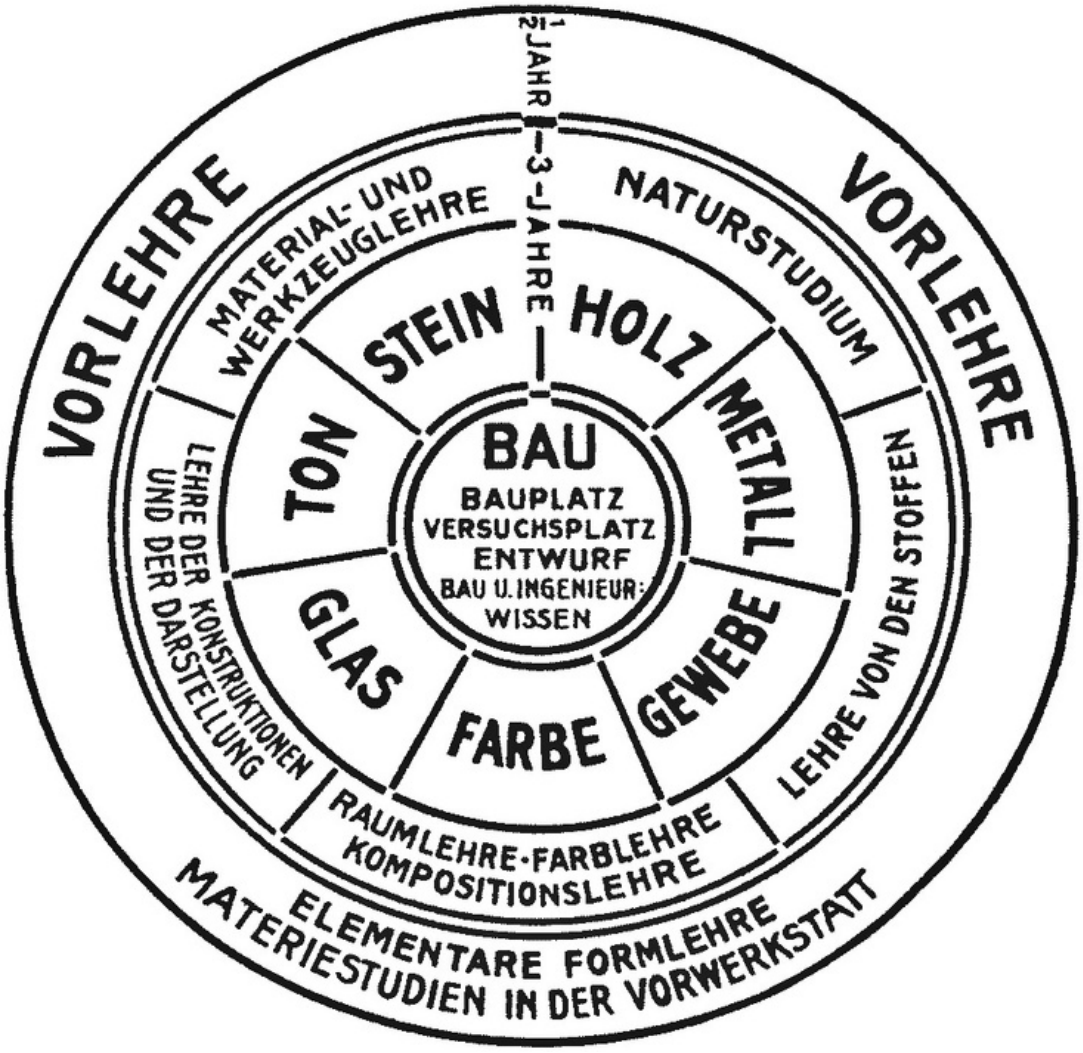
Cette posture est également rappelée plus tard par le pédagogue László Moholy-Nagy qui se voit confier le New Bauhaus de Chicago en 1937 par Walter Gropius : « *L'homme total, l'homme qui, à partir de son centre biologique, peut avec une sûreté instinctive prendre position envers toutes les choses de la vie*. » souligne-t-il. Il estime en effet indispensable que l'élève vive et comprenne le processus de fabrication du début à la fin afin de lui donner la notion d'un tout organique. Contrairement au travail industriel où le concepteur se contente de réaliser une partie de l'ensemble.

[69] Claude SCHNAIDT, Opus cité, p. 81

Face à l'épreuve d'une économie de guerre qui sévit dans le pays, les jeunes retrouvent l'espoir à travers l'appel de Walter Gropius qui lance une campagne pour recruter de nouveaux élèves. Certains jeunes y voient la possibilité de démarrer une nouvelle vie, de trouver un sens à leur vie.

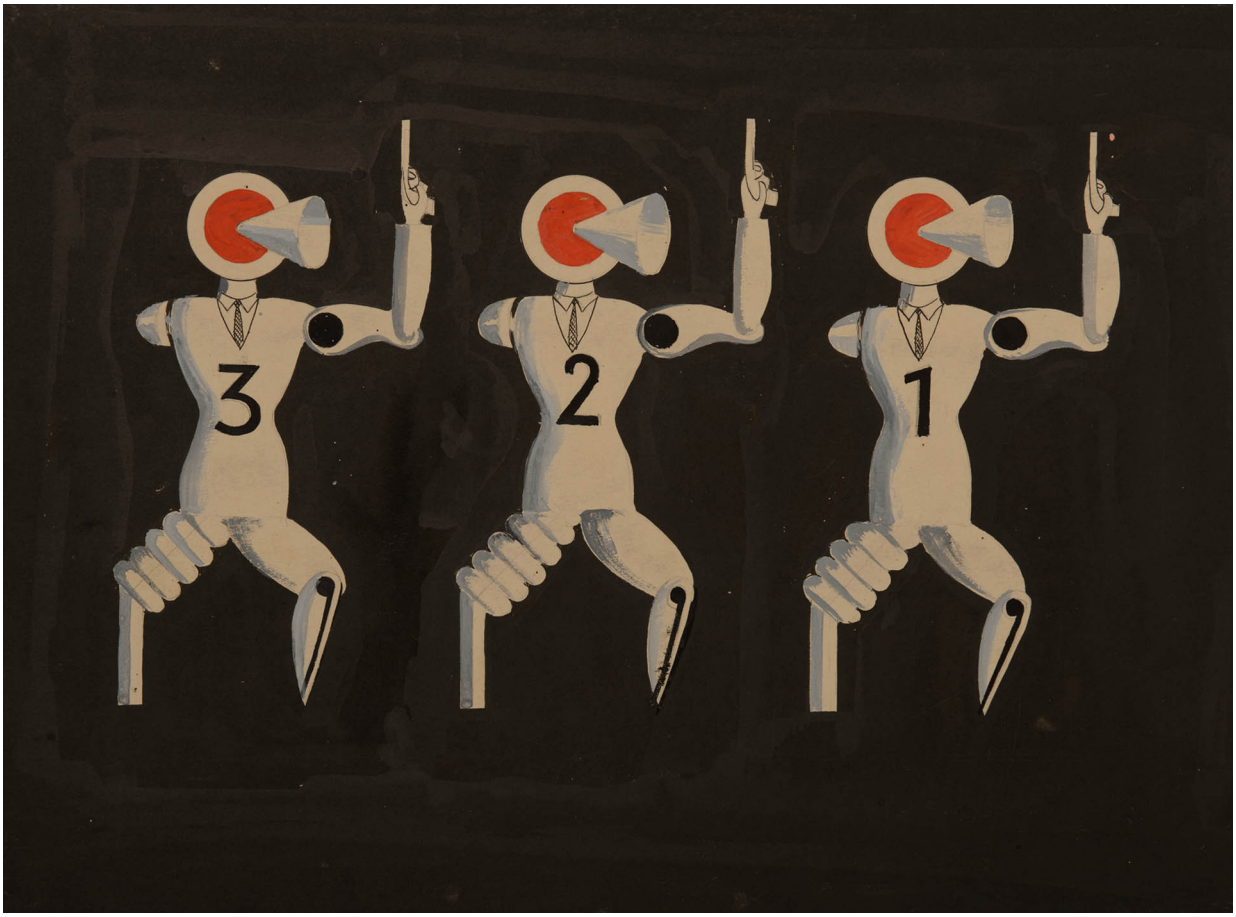
> *« L'appel de Gropius fit l'effet d'une fanfare, et les enthousiastes affluèrent de partout.*[70] *»*

Le Bauhaus contenait une déclaration qui s'attache au principe de l'égalité ce qui dans la situation de précarité économique était bien accueilli par les jeunes de tout sexe. L'objectif consistant également à aplanir les différences de classes dans une démarche visant à trouver ce qu'il y a de plus universel dans le peuple, pour aller chercher le plus petit dénominateur commun.

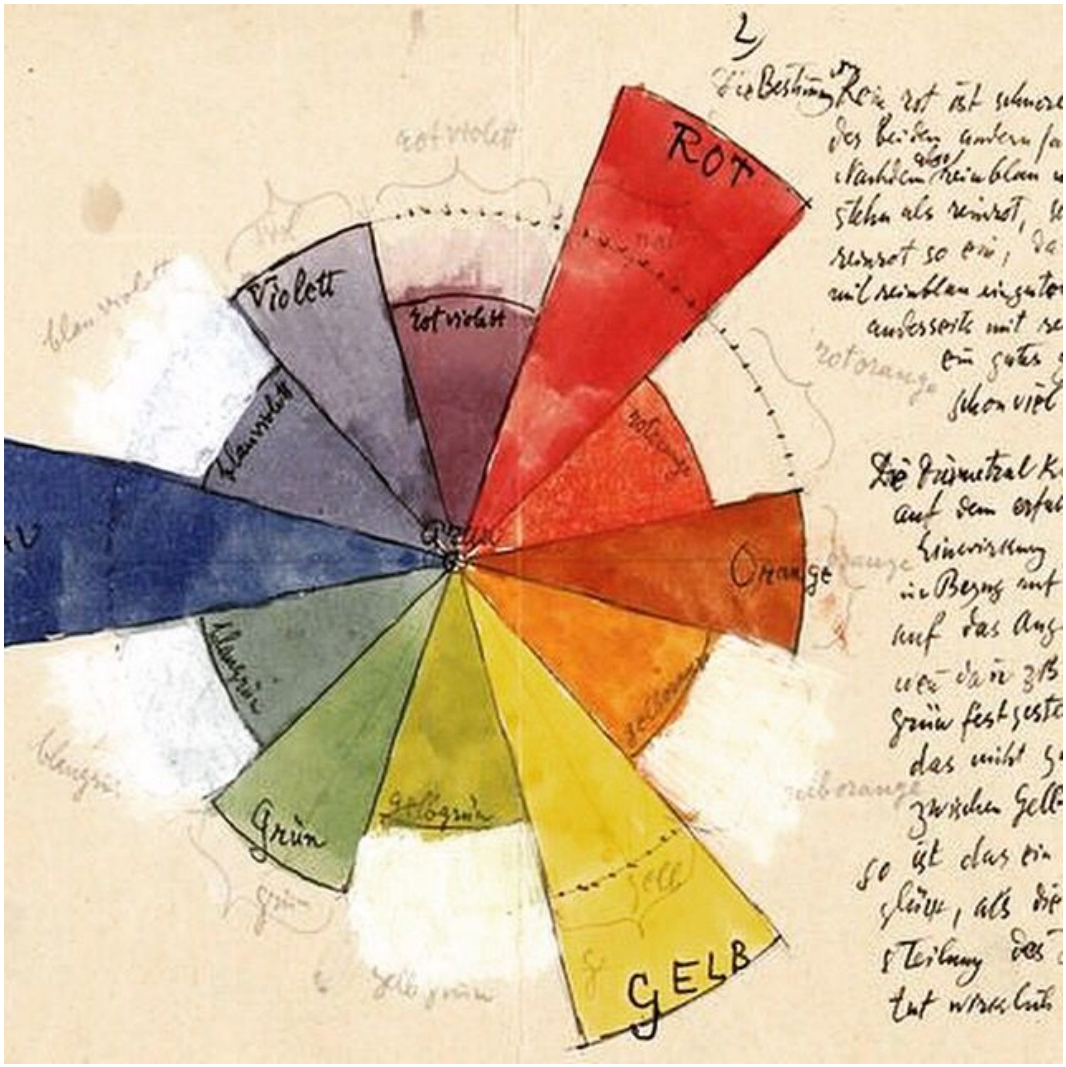



*Walter Gropius, Graph du programme d'enseignement au Bauhaus, 1923, 25 x 24.8 cm, Bauhaus-Archiv Berlin © VG Bild-Kunst, Bonn, Germany*

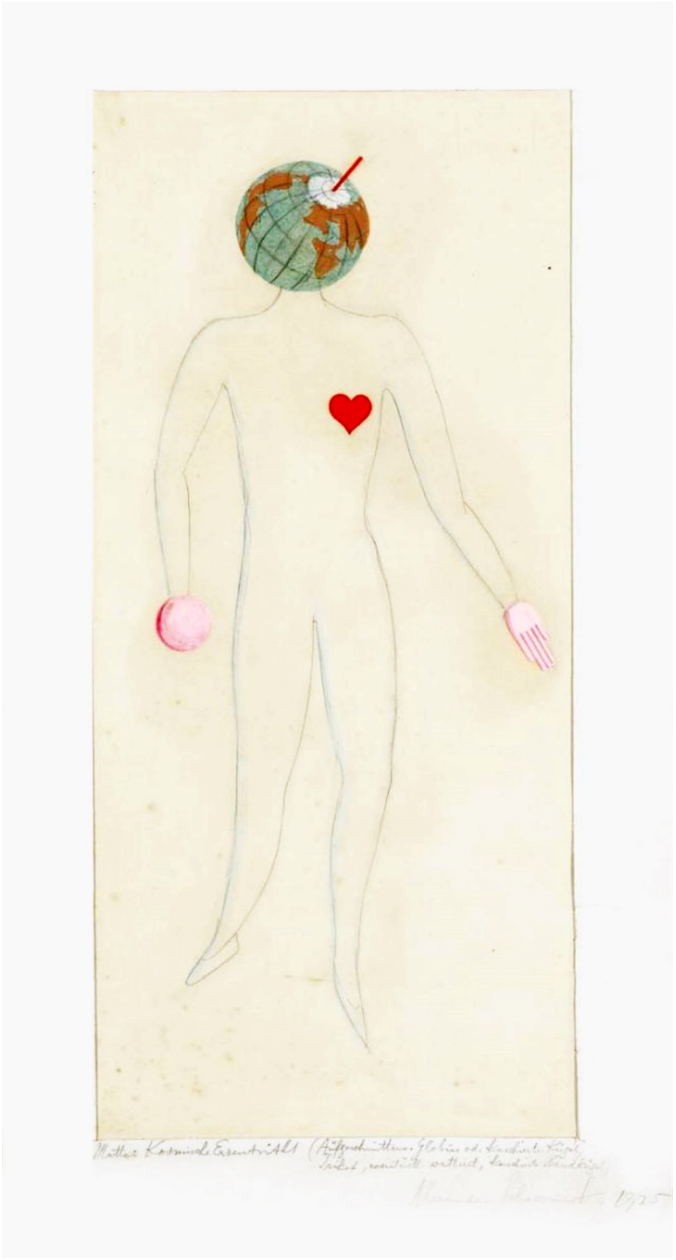
[70] Claude SCHNAIDT, Ibid. p. 29




*Xanti Schawinsky, illustration préparatoire pour le ballet "Die beiden Veroneser" d'après Shakespeare*




*Paul Klee Bauhaus color chart - 1931*



*Xanti_Alexander_Schawinsky_Kostuementwurf_Kosmische*

**Une éducation morale et spirituelle**

Par-delà les aspects utiles et fonctionnalistes que le Bauhaus entend apporter à la société, une partie de son enseignement reste indissociable des valeurs morales et spirituelles. L'apport de Itten ou de Kandinsky plus tard, marquant la vision philosophique du créateur dans son ouvrage « du spirituel dans l'art », en sont les représentants symboliques. Le Bauhaus impose un nouvel ordre qui ne distingue plus les classes sociales, comme nous l'avons vu précédemment, ce qui lui vaut de recevoir des critiques importantes de la part de la bourgeoisie et des politiques. Son ambition réside dans la volonté de rapprocher les individus entre eux, par le biais de la connaissance, de l'enseignement de la théorie et de la pratique afin de repenser une unité entre l'art et les autres activités.

**László Moholy-Nagy ou les modalités d'être au monde**

« Ce livre a été écrit pour l'artiste et pour le profane, pour celui qui est intéressé à comprendre la relation qui le rattache à notre civilisation.[71] »

Cette citation est issue de l'ouvrage de Moholy-Nagy « Vision in Motion », elle reprend les idées de l'Institute of Design de Chicago qu'il fonde en 1937 avec Walter Gropius. Publié à titre posthume par son épouse (en 1947), Vision in Motion se propose d'illustrer l'osmose entre l'art et la vie. Les illustrations y sont abondantes pour montrer l'importance qu'accordait l'auteur à la communication visuelle. Il soutient que les nouveaux outils et les technologies peuvent provoquer des transformations sociales ; que « ces outils et technologies peuvent modifier la production, l'avoir, la richesse et le pouvoir.[72] » Une déclaration prophétique qui témoigne de l'apport du design dans la société contemporaine.

[71] Lazlo MOHOLY-NAGY, Vision in Motion, Chicago : Ed. Paul Theobald and Company, 1947, p. 5
[72] Lazlo MOHOLY-NAGY, Ibid. p.5

*Lucia Moholy, portrait de László Moholy-Nagy, vers 1925 Tirage argentique, 24,4 x 18,6 cm*
*( National Portrait Gallery, Smithsonian Institution Digital image ©*

Moholy-Nagy, montre que le design est fait de relations. Une pensée substantielle du design qui préfigure du lien indiscutable entre le design, les arts, la technologie et la vie. Telle est la philosophie qu'il entend appliquer dans le programme pédagogique du New Bauhaus, où l'interdisciplinarité sera l'un des piliers fondateurs. Mais l'auteur va plus loin. Il démontre le lien quasi systémique entre conception, production et usage. Tous les projets sont par définition imbriqués et nécessairement globalisant. La table des matières de Vision in Motion l'illustre bien : la série de mots clés associés aux rubriques souligne que rien n'est disjoint et qu'au contraire toutes les caractéristiques sont intimement enchevêtrées. Voici un extrait :

> *« Nouvelle méthode d'approche - le Design pour la vie*
>
> *Les axiomes - La qualité des relations - Le Design n'est pas une profession mais une attitude - Les possibilités du Design - Les courants de pensée établis - Formes et modèles - L'ère de l'assemblage - Streamlining - Nouvelles conditions de travail - Autres*

*implications sociales - Économies d'échelles - Le rôle de l'intuition - L'avant-garde - Transmission de la connaissance – (..)*[73] *»*

Aucune discipline n'est donc plus privilégiée qu'une autre. Finalement, la corrélation entre la conception et l'intégration des objets dans vie, et à l'usage auquel ils sont destinés, révèle la nécessité pour Moholy-Nagy, d'œuvrer en cohérence au service de l'usager. Il entend en effet apporter le meilleur pour la société en tenant compte de tous les fondements moraux, sociaux, philosophiques, artistiques de l'époque. Une vision qui reste d'actualité si on pense à la responsabilité du design vis-à-vis de l'impact environnemental d'un produit.

Dans la préface de l'ouvrage d'Alain Findeli, *Le Bauhaus de Chicago, l'œuvre pédagogique de László Moholy-Nagy*, Frank Popper souligne un aspect important :

*« celui des perspectives toutes nouvelles des rapports entre le design et les technologies de notre temps et de la formation pédagogique des futurs artistes et designers » (…) l'engagement tardif mais complet, de László Moholy-Nagy en faveur du design, vient également de son idéal communautaire, acquis en Europe, emprunté à Lajos Kassák qui défendait l'idée un individu collectif.*[74] *»*

**L'héritage du Bauhaus**

L'influence de la pédagogie du Bauhaus prouve qu'il ne s'agit pas seulement de concilier l'école et la vie, mais de réconcilier également le savoir et le faire, et de rapprocher l'art et l'utilité. La pédagogie du Bauhaus apporte à l'élève de multiples dimensions qui sont indirectement bénéfiques à la société. L'école revendique une exigence humaniste capable de combiner la technique, le progrès industriel tout en répondant aux enjeux de la vie humaine.

Le design du Bauhaus choisit donc comme axiome principal la qualité des relations entre les individus pour construire une société enrichissante à différents niveaux, après les dégâts causés par la guerre. Le design serait donc plus qu'une action, c'est un état d'esprit, une attitude comme le déclarait le fondateur du Bauhaus de Chicago. Les fondements pédagogiques du Bauhaus doivent nous aider à réfléchir à de nouvelles logiques dans le rapport que le design entretient avec la société de nos jours. C'est le prochain chapitre que nous projetons d'étudier.

[73] MOHOLY-NAGY László, « Le design pour la vie » [1947] dans : Peinture Photographie Film et autres écrits sur la photographie. Paris : Folio essais, 2007.

[74] Extrait de la préface écrite par Frank POPPER, du livre « le Bauhaus de Chicago, l'œuvre pédagogique de László Moholy-Nagy » par Alain FINDELI, Les éditions du Septentrion, 1995 - Architecture - 465 pages

## 3. De l'objet au sujet : l'adoption de nouvelles logiques

En temps de crise, il suffirait de prendre à contre- pied les phénomènes susceptibles d'affaiblir la prise en compte de l'autre dans la société. Viser des modèles de contributions individuelles et collectives telle pourrait être la mission du design de la relation à l'autre. Un design constitutivement centré sur le sujet (tous les sujets, pas que l'usager destinataire du produit) et son environnement plutôt que sur la planification de l'objet en tant que tel. Ce design holistique d'une certaine manière, considère ce qui est techniquement faisable d'un point de vue environnemental, économiquement viable et désirable du point de vue de l'autre. L'individu, contribue à apporter ses réflexions ou ses pratiques d'ordre politique, éthique ou culturel fondées sur le sens des équilibres. Le design de la relation à l'autre c'est aussi reconnaître le respect de l'autre face à la démesure des conditions d'existence de la société contemporaine et cela incite donc à repenser les modes de vie.

**Sas de concentration**

Le sociologue Stéphane Hugon écrivait dans son ouvrage « L'étoffe de l'imaginaire : Design relationnel et technologies[75] » :

> *« Les crises ont ceci de rafraîchissant qu'elles nous intiment à regarder le monde différemment. Et au-delà de nos premiers réflexes d'urgentistes, on peut alors déceler l'émergence d'un imaginaire puissant qui soutient une lente modification du lien social. Ou plus encore, une métamorphose profonde des liens que nous tissons avec notre environnement naturel et social. Il y a là, pour qui sait y être attentif, les prémisses d'une nouvelle esthétique sociale. »*

La crise nous amène à prendre du recul sur une situation que nous avons subie mais peut-être sans l'avoir choisie. Il s'agit d'une certaine manière de s'interroger sur la nécessité d'être plus attentif aux mythes du progrès, de comprendre la raison cachée derrière la quête continuelle de la croissance économique recherchée par les acteurs économiques et politiques.

**Interaction riche de(s) sens**

Dans l'agitation numérique, le rythme effréné de la production et de la consommation qui définissent en quelque sorte les standards de notre époque, certains designers font la promotion de la lenteur pour prendre le temps de la réflexion et mieux définir le projet. Cela paraît d'autant plus nécessaire que les décloisonnements récents entre bien commun et production, peuvent donner l'impression d'une dispersion des valeurs au sens large et d'une communauté humaine qui se disloque au profit d'une autorité économique qui ne cesse, elle, de s'imposer sur la scène internationale.

> *« En réaction à l'accélération effrénée de la production et de la consommation, les partisans de la lenteur s'organisent. Clamant haut et fort que le temps a une valeur, ils imaginent des objets et des processus de conception, qui révèlent les vertus de la lenteur, de l'usure, du durable. Quand le temps était conté[76] »*

[75] HUGON, Stéphane. L'étoffe de l'imaginaire Design relationnel et technologies. Fontenay-le-Comte : Ed. Lussaud. 2011.
[76] Grégoire ABRIAL, thèse Ensci-les-Ateliers http://gregoire-abrial.net/Images/GregoireAbrial-Etapes-Slow.pdf

Regarder le monde différemment passe aussi par une nouvelle lecture des services commercialisés par les entreprises qui utilisent la performance de l'intelligence artificielle, du big data ou des nanotechnologies, pour permettre l'accès à une infinité d'informations et de services dont l'individu se sert aujourd'hui pour faciliter ses usages du quotidien : voyager, se divertir, s'éduquer.

**Preuve de discernement et innovation par le numérique**

L'information doit être lisible et facilement accessible pour bâtir les fondamentaux de la relation à l'autre. Le partage d'information sur internet permet non seulement de communiquer mais également d'apprendre de ses erreurs et d'améliorer le produit, le service de manière collaborative. (l'exemple de la Darpa qui lança Arpanet en 1969, un précurseur de l'internet, avait bien compris l'importance de communiquer à partir de paquets de données.)

Membre du CNNum de 2013 à 2016, Tristan Nitot est l'un des fondateurs de Mozilla Europe. Il milite sur le thème de la protection de la vie privée et des données en ligne depuis le début de sa carrière :

> *« Est-ce que la société de surveillance est notre projet de société ? Il faut absolument discuter de l'impact que ça aura. Serons-nous plus heureux ? Plus libres ? Dans "Surveiller et punir", Michel Foucault explique que quand on se sait surveillés, on s'autocensure. Quand on grandit dans un tel monde, avant d'arriver à une pensée mature, censée, il faut beaucoup d'essais-erreurs, beaucoup de pensées incorrectes. Avec cette surveillance, on créerait une société qui ne pense plus. On n'oserait plus. On ne serait plus créatifs. Pour créer, innover, il faut avoir le droit à l'erreur.*[77] *»*

Les plates-formes d'échange encouragent la mutualisation des forces et des connaissances individuelles. Le débat sur la sécurité des données entre les tendances hypertechnicistes souvent critiquées pour la grégarité qu'elles imposent aux individus, notamment en matière d'usages du numérique, et celui visant une approche plus rationaliste où l'exploitation des données peut être plus régulée et tempérée, doit permettre au design de ne pas traiter l'une ou l'autre des tendances de façon émotionnelle. Les individus étant tous différents face à la révolution technologique, le design doit être à même d'apporter des réponses à des problèmes complexes quel que soit l'évolution du statut règlementaire. Si des lois peuvent freiner la production des connaissances ou prendre le pouvoir sur les individus, l'enjeu pour le design est d'éveiller l'esprit critique car pour les objets, les services qu'il a pour charge de faire exister. Il a en effet cette faculté de mettre en mouvement un écosystème d'acteurs variés et de cueillir les fruits des idées qui proviennent de différents courants intellectuels.

**Retour aux communs**

Les individus sont en effet de plus en plus connectés à des objets quasi-vivants qui pensent à leur place, leur proposent une meilleure maîtrise du temps, gèrent leur santé, leur vie affective. D'autres individus cherchent au contraire à s'intéresser à l'interprétation d'un objet, au « lâcher prise » pour avoir à la fois un rapport plus fort au réel et une possibilité d'agir plus librement : le refus de confier son mode de vie à

[77] http://www.usine-digitale.fr/editorial/la-societe-de-la-surveillance-est-elle-notre-projet-de-societe-interroge-tristan-nitot.N373082

un scénario codifiable, interprétable par un calculateur numérique. Certains philosophes et sociologues voient le retour à soi-même que le design peut amplifier s'il intègre ce va et vient avec l'art et les sciences humaines pour influencer des comportements positifs, plus actifs envers l'autre. Une démarche qui prône le retour à une dynamique collective et au bien commun.

Par exemple, on assiste en effet à une montée progressive d'aspirations nouvelles et au développement de pratiques alternatives visant à garantir le partage et la distribution des droits (droits d'accès, d'usage etc..), comme l'explique la préface du livre le retour des communs :

> *« Autour des communs se noue aujourd'hui un espoir fort de transformation sociale à partir d'institutions ou d'entreprises proposant des ressources en accès ouvert. Cet ouvrage entend alimenter la réflexion sur les potentialités qu'offre le renouveau de ces communaux collaboratifs. » (…)*
>
> *« Des logiciels libres aux licences creative commons permettant l'accès et le partage des créations artistiques ou scientifiques au plus grand nombre, des plateformes ouvertes permettant l'autopartage des biens les plus variés aux garderies auto-gérées…[78] »*

**Design de partage ou acte politique ?**

Dans ce contexte, le design, le designer doivent y voir des opportunités pour aller conquérir d'autres territoires. Il est à la portée du design de proposer un mode de représentation alternatif rendu possible par une démocratie plus vocale comme on le constate à travers les réseaux sociaux et les plates-formes d'échange.

Constat qui n'a d'ailleurs pas échappé à Jeremy Rifkin[79] quand il affirme que l'histoire de l'humanité est plus sociale que jamais : elle forme un bloc consolidé par les outils technologiques alors qu'elle est dans le même temps déchirée par la crise financière, le réchauffement climatique, la propagation de pandémies. Une nouvelle conscience humaine semble émerger afin de "penser globalement et d'agir localement" nous-indique-t-il. Un nouveau rapport à l'artefact qui nous rapproche des uns et des autres. Les usages du numérique offrent une lecture plus rationaliste par le mode de connaissance que les individus parviennent à créer et à tisser entre eux.

Une logique de partage qui rappelle la vocation du mouvement creative commons :

> *« Comme l'avait fait Enzo Mari en 1974, des collectifs de jeunes designers donnent accès à leurs plans. Un esprit collaboratif qui pourrait bouleverser la discipline.[80] »*

On pense également à l'exemple de Hans Hollein, Walter Pichler, architectes et penseurs pluridisciplinaires qui s'étaient engagés dans des démarches expérimentales pour réinventer les instruments et les méthodes dans le but de transformer la relation entre l'individu et l'environnement dans le cadre d'un projet

---

[78] CORIAT, Benjamin (sous la direction de). Le retour des communs. La crise de l'idéologie propriétaire. Paris : Ed. Les Liens qui libèrent, 2015.

[79] RIFKIN, Jeremy. Une nouvelle conscience pour un monde en crise : Vers une civilisation de l'empathie. Paris : Ed. Actes Sud / Les Liens qui libèrent, 2012. 893 p.

[80] http://www.lemonde.fr/m-design-deco/article/2015/07/02/design-de-partage_4668008_4497702.html

architectural. A travers différentes enquêtes, ils ont interrogé des usagers sur leur vision de l'usage des objets, l'usage de la ville afin de refuser ce que la société cherchait à leur imposer c'est – dire à orienter ou à cadrer leurs comportements.

**Ecologie de l'attention**

Matthew Crawford**, philosophe de formation, indique qu'il faut davantage se confronter aux obstacles et aux frustrations du réel car ils accentuent la volonté de se tourner vers soi-même et donc vers l'autre :

> *« Ils nous rappellent que nous sommes des êtres "situés", constitués par notre environnement, et que c'est précisément ce qui nous nous permet d'agir et de nous épanouir ». Bref, il s'agit de mettre en place une « écologie de l'attention » qui permette d'aller à la rencontre du monde, tel qu'il est, et de redevenir attentif à soi et aux autres — un véritable antidote au narcissisme et à l'autisme. »*
>
> *« L'attention, bien sûr, est la chose la plus personnelle qui soit : en temps normal, nous sommes responsables de notre aptitude à la concentration, et c'est nous qui choisissons ce à quoi nous souhaitons prêter attention. Mais l'attention est aussi une ressource, comme l'air que nous respirons, ou l'eau que nous buvons. Leur disponibilité généralisée est au fondement de toutes nos activités. De même, le silence, qui rend possible l'attention et la concentration, est ce qui nous permet de penser. Or le monde actuel privatise cette ressource, ou la confisque. » La solution ? Faire de l'attention, et du silence, des biens communs. Et revendiquer le droit à « ne pas être interpellé »*

Dans la mesure où on échappe à son contrôle, la technique permet certes d'être libre mais d'avoir le choix semi-guidé qui de fait, peut nous rendre prisonnier et nous coupe des autres comme le souligne le sociologue et spécialiste des progrès techniques, Jacques Ellul dans cette vidéo :

https://www.youtube.com/watch?v=01H5-s0bS-I

En clair, les nouvelles logiques du design de la relation à l'autre nous invitent à avoir des repères cognitifs, perceptifs et sociaux plus importants qu'avant pour permettre de transformer le regard sur le monde et la relation entre les individus.

**Analogies avec le cinéma**

Quelques citations montrent que la relation à l'autre n'est pas qu'une affaire de design et que certains réalisateurs pensent le film comme un objet vivant qui contribue à faire émerger une prise de conscience autour de laquelle se dessine un système de relations dont le créateur va se nourrir.

Andreï Tarkovski précise ainsi :

> *« Les relations entre l'artiste et le public sont à double sens. En restant fidèle à lui-même et indépendant de la mode, l'artiste crée de nouvelles perceptions et élève le niveau de réception du public. En retour, la conscience grandissante d'une société contribue à accumuler cette énergie sociale qui permet la naissance d'un nouvel artiste (…) L'artiste, l'œuvre et le spectateur constituent une entité indivisible, comme un organisme avec un même groupe sanguin.*[81] *»*

[81] Andreï TARKOVSKI, Le temps scellé. Paris : Ed. Philippe Rey, 2014. p. 89

Et le réalisateur soviétique d'ajouter :

> *« L'homme moderne se trouve à la croisée de deux chemins. Il a un dilemme à résoudre : soit continuer son existence de consommateur aveugle, soumis aux progrès impitoyables des technologies nouvelles et de l'accumulation des biens matériels, soit trouver la voie vers une responsabilité spirituelle, qui pourrait bien s'avérer à la fin une réalité salvatrice non seulement pour lui-même mais pour la société tout entière. »*

Le cinéaste Terry Gilliam quant à lui décrit Chris Marker comme : « un cinéaste poète, politique, humaniste, avec un œil perspicace, un cœur bienveillant, et doté d'une vision tranchante et d'une honnêteté brutale dans l'approche de son sujet.[82]

Une vision humaniste et bienveillante de Chris Marker que l'on retrouve également dans cette citation :

> *« Quand Chris Marker « filme les autres », comme dans Joli mai et autres documentaires, il adhère à une image émancipatrice du peuple, mais ce n'est pas seulement ou ce n'est surtout pas à une image qu'il se rallie. Son travail de cinéaste porte toujours sur la question : comment se font les images et quand il s'agit d'image du peuple, comment celui-ci participe-t-il à ces images ? Et pour cela il ne filme pas le peuple, mais scrute l'ordinaire de son existence, dont il prélève des fragments, quand ces documents visuels et sonores ne sont pas fabriqués de concert avec les gens.[83] »*

**Metadesign : une pensée en arborescence**

Lorsque le design se confronte à une société dont les valeurs sont mises à mal, il porte une attention plus importante à l'individu qu'à l'objet lui-même, déplaçant alors la valeur sur l'empathie, l'expérience de l'autre dans son processus de création. Confronté à la réalité le design fait preuve d'une compréhension plus intime de l'autre et peut contribuer à l'enjeu d'une société plus respectueuse des valeurs humaines, plus durable. Certains ont d'ailleurs cherché à définir le *Metadesign*[84] : nouveau cadre de la pratique en design qui permet aux designers de penser le produit de manière *top down* et *bottom up*, c'est – à dire de façon synergétique.

Explorer tous les thèmes pour éviter de se conformer au linéarisme de la pensée occidentale, qui est parfois un peu trop cartésienne, telle est la vocation du *Metadesign.* Cette notion peut se définir comme une pensée en réseaux : chaque idée générant une autre idée par un processus de ramification qui à son tour va produire de nouvelles associations et d'autres ramifications afin de penser le projet dans son entièreté. Cela donne lieu à une pluralité de concepts et surtout pour le design d'exprimer simultanément les liens intrinsèques entre plusieurs concepts et thèmes qui, une fois combinés, intensifient les différentes modalités relationnelles pour en tirer un fil conducteur permettant de traiter le projet dans son ensemble et si possible de manière durable, responsable à l'égard de la société.

**Les inspirateurs du design du futur ? Gilbert, Bruno, Victor et les autres**

- Simondon, Gilbert : la transdisciplinarité

[82] Article de Nicolas RIOULT, « A la rencontre de Chris Marker », Première, 20 novembre 2013
[83] Article de Gaëtane LAMARCHE-VADEL, « A contre-courant , Chris Marker », Multitudes 2015/4 (N°61)
[84] http://metadesigners.org/Metadesign-Introduction

L'œuvre de Gilbert Simondon semble inspirer de nombreux esprits novateurs à travers le Monde car il y aurait un regain d'intérêts pour le croisement des sciences humaines, de l'innovation et du design. L'inventeur de la techno-esthétique[85] permet de comprendre la différence entre la technique et le design à la lumière des enjeux contemporains. Promoteur inconditionnel de l'interdisciplinarité, il permet à une nouvelle génération de designers et de non designers de jouer sur la carte de la connaissance transversale tout en gardant une proximité assez grande avec les individus afin de mieux appréhender le futur de l'invention et des objets.

> *« Quand on parle de design fonctionnel human-centred, on a en vue une manifestation de la technicité dont l'esthétique endogène se révèle comme étant l'art d'améliorer la communication entre l'homme et l'objet en vue d'établir une relation de continuité sans barrière. Ainsi conçu, le design est une activité qui produit des objets esthétiques parce que techniques, techniques parce qu'esthétiques. En préférant finalement l'expression "techno-esthétique" à celle, plus traditionnelle d'esthétique industrielle, Simondon souligne que le design est un art de la fonction et de la communication, c'est-à-dire du mode existentiel de l'objet en tant que produit.*
> *Or cette définition signifie que, dans un design fondé sur la communication, l'invention, l'usage et le plaisir de l'usage, l'esthétique doit être conçue de façon plus originaire que son sens courant... »*

- Munari, Bruno : l'art de la pédagogie

Le designer italien revient en force comme semble l'indiquer un article qui lui est consacré dans la revue Strabic[86], depuis la réédition de son ouvrage « l'art du design ». A l'heure où la morale de la société occidentale semble en berne du fait de produire des objets sans réelle utilité pour les usagers, il compare la société occidentale au Japon, en soulignant l'absurdité de certains usages dont on présume qu'ils sont pensés pour apporter une certaine idée du confort :

> *« Nous, par comparaison, nous sommes plus chanceux, car nous pouvons jeter les mégots par terre puisque le marbre ne brûle pas, claquons les portes puisqu'elles ne se ferment pas autrement, mettons les mains partout et avec nos chaussures faisons de superbes décorations sur les plinthes. »*

Munari est aussi un précurseur en matière de pédagogie pour les enfants. Les incitant à expérimenter toutes les sensations par le tactile, il met en place des tactilotèques afin d'aider le jeune public à développer le sens de l'observation.

- Papanek, Victor : la dialectique du design

[85] Giovanni CAROZZINI, Esthétique et techno-esthétique : Mikel Dufrenne et Gilbert Simondon, Podcast http://www.atelier-simondon.ens.fr/archives/article/esthetique-et-techno-esthetique, Paris : Conférence à l'Ecole Normale Supérieure, 20/01/2011

[86] Bruno, Munari dans Strabic : http://strabic.fr/Bruno-Munari-395

Dans son ouvrage, « design pour un monde réel » (Mercure de France, 1972) pour qui le design n'est ni un style, ni la recherche d'une esthétique, Victor Papanek assigne au design une tâche qui dépasse l'objet :

> *« Son discernement social et moral doit s'exercer bien avant qu'il ne commence à créer, car il doit porter un jugement, un jugement a priori, pour décider si le produit qu'il doit concevoir, ou reconcevoir, mérite réellement son attention. En d'autres termes, est-ce que sa création contribue ou non au bien-être social ? »*

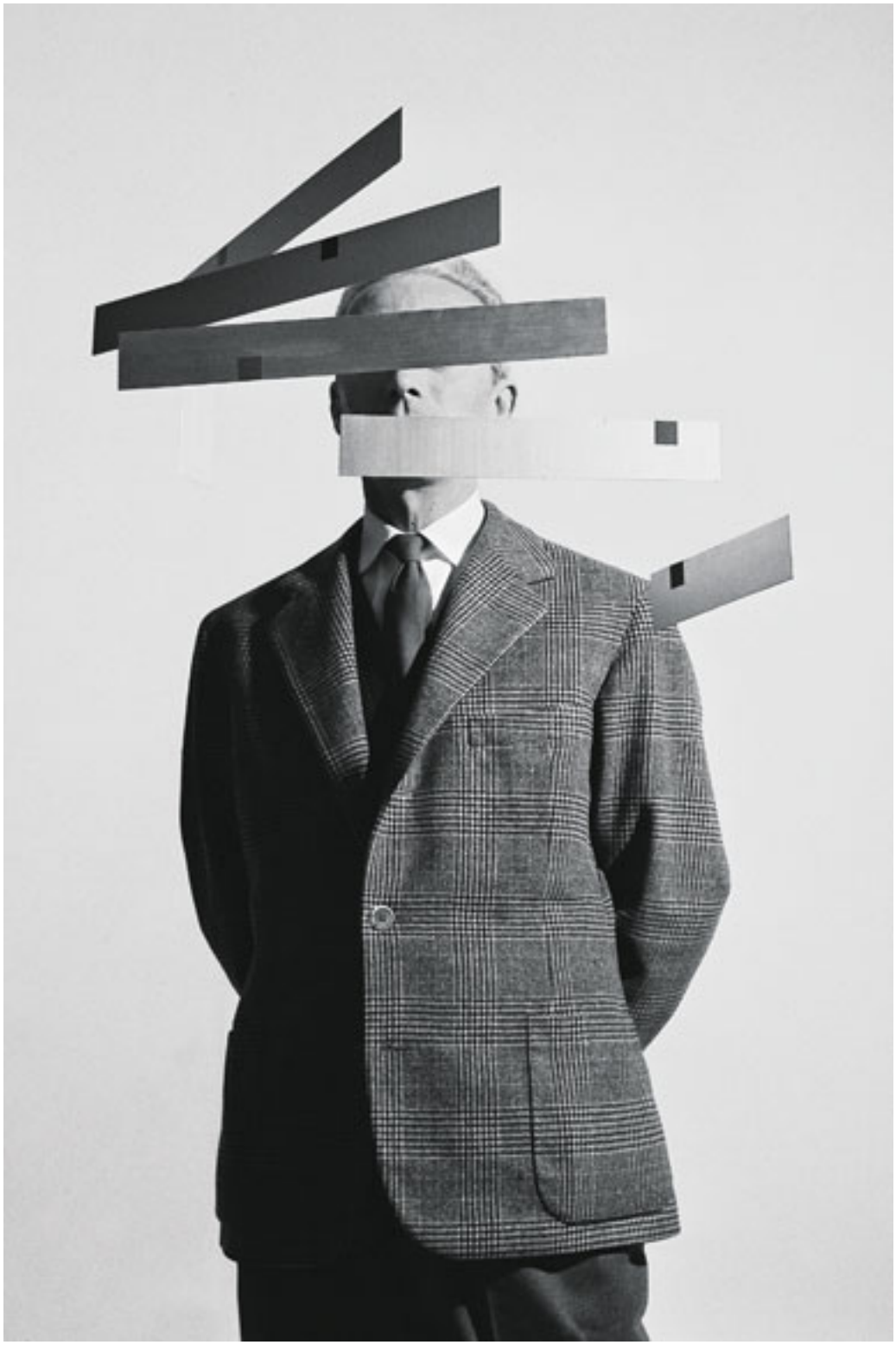
Il défend par ailleurs que le design peut résoudre presque tout :

> *« On pourrait croire que je suis persuadé que le design peut résoudre tous les problèmes du monde. En fait, je dis simplement que dans beaucoup de problèmes on pourrait utiliser les talents des designers, qui cesseraient alors d'être des outils aux mains de l'industrie pour devenir les avocats des utilisateurs. »*

Pour conclure sur ces nouvelles logiques pour le design, une citation d'Emmanuel Levinas, cité par Marie MONNET[87] qui affirme qu'« au commencement est la relation » :

> *« La relation à l'autre est perçue comme une question éthique et politique, alors qu'elle est, chez Emmanuel Levinas, avant tout une question métaphysique. Cette relation est en effet constitutive de la personne. Le philosophe la décrit comme située au tout commencement, c'est-à-dire au principe, au fondement. Il y a bien une relation au point de départ de tout. Cette perception métaphysique change radicalement le regard sur l'éthique, sur la vie politique, sur le dialogue interreligieux. »*

[87] MONNET Marie. Emmanuel Levinas. La relation à l'autre. Toulouse : Ed. Domuni Press, 2016.



***Bruno Munari***

**DEUXIEME PARTIE : de l'objet aux formes objectivées, vers un nouveau rapport social**

L'enjeu du design est de montrer en quoi il se saisit de l'autre, comme le souligne Catherine Geel, de *« faire quelque chose avec ce supplément qui permet à l'humanité de se retrouver*.[88] »

**TOYO ITO : relations à l'autre dans le processus de création**

> *« Plutôt que de me fixer sur un style particulier, je cherche à rencontrer de nouvelles personnes et à discuter avec elles, et à partir de là de nouvelles idées vont apparaitre, de nouvelles situations vont se produire, c'est ce qui très souvent m'inspire dans mon travail. »*
> *« Je pense que le dialogue est très important en tant que processus de conception. En échangeant avec la population locale, de nouvelles idées apparaissent et des choses auxquelles je n'avais pas pensées se produisent. La culture japonaise est fortement ancrée en moi, c'est pourquoi quand je parle à la population locale, il y a un mélange entre mes connaissances et cette culture locale, ce qui donne naissance à une nouvelle forme d'architecture. »*

## CHAPITRE 1 : Repenser l'autre dans la chaîne de valeur : les missions

Comme nous l'avons vu, la logique de conception, production et d'appropriation questionne la place de l'individu depuis l'avènement de la société de consommation.

Nous proposons de définir des jalons, des étapes, dans cette manière de repenser l'autre – par le design – dans cette chaîne de valeur socio-économique.

1. Quelle peut être une conception d'un objet, d'un service, voire du fonctionnement d'une ville lorsque l'autre est au cœur de la démarche ? Quelles sont les problématiques soulevées ? Comment identifier les traits de ce design ?
2. Le processus de production lui-même n'est-il pas susceptible de se déployer selon une logique particulière si la dimension inter-personnelle est valorisée ?
3. Les objets, biens ou services créés ne peuvent-ils pas à leur tour être présentés, mis à disposition de leur public d'une façon spécifique ?

Pour traiter ces sujets, nous nous appuierons sur trois expériences concrètes, trois enjeux distincts et surtout trois manières d'envisager le rôle du design.

- La Conférence sur le climat (COP21) qui s'est tenue à Paris en novembre 2015 constitue un enjeu majeur pour l'ensemble des pays, pas seulement des pays fortement industrialisés. En marge de cet événement, le collectif international OuiShare a monté le projet ambitieux POC 21 (Proof Of Concept 21)
- Le développement durable est un enjeu majeur pour les individus, les industriels et évidemment les collectivités territoriales : la ville est au cœur de l'éco-système qui relie les dimensions économiques, sociales, politiques, humaines au sens large. Loos-en-Gohelle constitue une ville pilote depuis 200XXX

[88] Pierre-Damien Huyghe, A quoi tient le design. Opus cité. Extrait du livret « Entretiens », p.54

pour la mise en œuvre de solutions concrètes impliquant les populations et les acteurs économiques et sociaux. J'ai organisé aux côtés de MakeSense un forum participatif en Octobre 2015.

- Player et Liberté Living Lab a été créé début 2016 pour comprendre les bouleversements au sein d'un lieu alliant interdisciplinarité et création de valeur pour aider les entreprises à relever les enjeux organisationnels et humains liés à leur transformation.

## 1. POC21, le piratage écologique

Présentation de la vidéo « teaser » de présentation
https://vimeo.com/132919309

En tant que bénévole, j'ai pu intégrer durant l'été 2015 l'équipe POC21 pour une mission de quelques semaines, et ainsi être associée à une démarche étonnante, rendue possible par l'implication forte d'une communauté internationale dédiée à l'innovation et constituée de plus de cent personnes : designers, makers, architectes, ingénieurs, chercheurs, innovateurs sociaux et de nombreux autres bénévoles.

**POC21 : la preuve du concept pour un mode de vie durable**

POC21 (Proof Of Concept), se faisant l'écho du COP21, visait à expérimenter et prototyper sur une large échelle une « société zéro carbone et zéro déchets », de montrer comment de nouvelles pratiques design peuvent concrètement contribuer à protéger l'environnement. L'ambition est de « concevoir la cellule la plus fonctionnelle et reproductible d'une société durable. »

Le siège du « piratage écologique » (*Eco-hacking*) a ainsi trouvé sa place dans un château du XVI$^{e}$ siècle, situé au milieu d'un domaine de 600 hectares à moins d'une heure de Paris. L'enjeu est de réinventer durant cinq semaines une société zéro déchets, et pour cela de prototyper douze projets open source pour une vie durable dans différents domaines : logement, nourriture, mobilité, énergie. Nombreux sont les secteurs dans lesquels sont prises des mesures visant à réduire le réchauffement climatique.
L'objectif final des organisateurs, les collectifs OuiShare (Paris) et OpenState (Berlin), est ainsi de dépasser une culture de consommation de plus en plus destructrice de l'environnement, et faire de l'open source et des produits durables, une nouvelle norme voire une nouvelle forme d'esthétique sociale.

> *« Au lieu d'une Conférences Des Parties (COP), nous proposons une Preuve De Concept (POC) : une preuve de concept de l'effet perturbateur que la production collaborative, le mouvement open source et le mouvement des "makers" peuvent avoir sur la diffusion d'outils de mode de vie durables. »*

**Une démarche étape par étape**

Préparée sur une période de plus d'un an par une équipe interdisciplinaire (core team), POC 21 est conçu pour se déployer selon une logique étape par étape.

1) Un *appel à projets* international : parmi les 200 candidatures reçues, seuls sont retenus les douze produits open source les plus prometteurs dans les domaines de l'énergie, l'habitat, l'alimentation, la mobilité, la communication et l'économie circulaire
2) Durant un *camp d'innovation de 5 semaines*, les 12 équipes sélectionnées – et constituées de designers, makers, ingénieurs, facilitateurs – bénéficient de l'espace, du temps, des outils, des ressources ainsi que du support créatif et de l'expertise de mentors de classe mondiale pour leur permettre de mener leurs projets au stade de développement supérieur et se préparer à une diffusion de masse.
3) Les projets sont présentés sous la forme d'une *exposition-démonstration* qui met en scène les douze projets sous la forme d'un catalogue grand public attractif, en amont et pendant la conférence de l'ONU sur le climat à Paris (COP21).
4) La *création d'espaces permanents* pour "open sourcer" le développement responsable, mettre en place un marché viable pour "acheter, construire ou améliorer" les produits et diffuser les résultats à de multiples parties prenantes (grâce notamment à la diversité de partenaires.)

CREATIVE
ROOM
INFIRMARY

**Une approche collaborative et ouverte**

POC21 a pour ambition de proposer une approche différente : trouver des gens passionnés et réunir les talents et les compétences d'une façon ouverte et collaborative. L'idée n'est ne pas de séquestrer l'équipe dans un camp d'été mais de partager les responsabilités, et fédérer les individualités autour d'une volonté commune. Chacun apporte des idées, aide à valider des hypothèses, construit des prototypes qui alimentent les solutions envisagées en nouvelles fonctionnalités ou en améliorations.
Même si POC21 repose sur la multiplicité des personnes impliquées, le support de différents partenaires, tous ont clairement en commun une réelle compréhension des enjeux du changement climatique. Ils travaillent étroitement avec d'autres pour trouver des solutions novatrices, de façon constructive et positive.
Vivre et travailler ensemble pendant cinq semaines peut générer de la fatigue, un niveau assez élevé de stress, mais les règles du jeu posées clairement dès le départ mettent l'entraide et le respect au cœur de la démarche : les individus se soutiennent mutuellement, chacun contribuant à sa façon au bien-être commun. Par exemple, les membres POC21 essaient toujours de communiquer avec les autres pour mettre en évidence une bonne expérience ou une expertise. Ils recherchent des solutions concrètes et essaient d'inspirer les autres à faire de même.

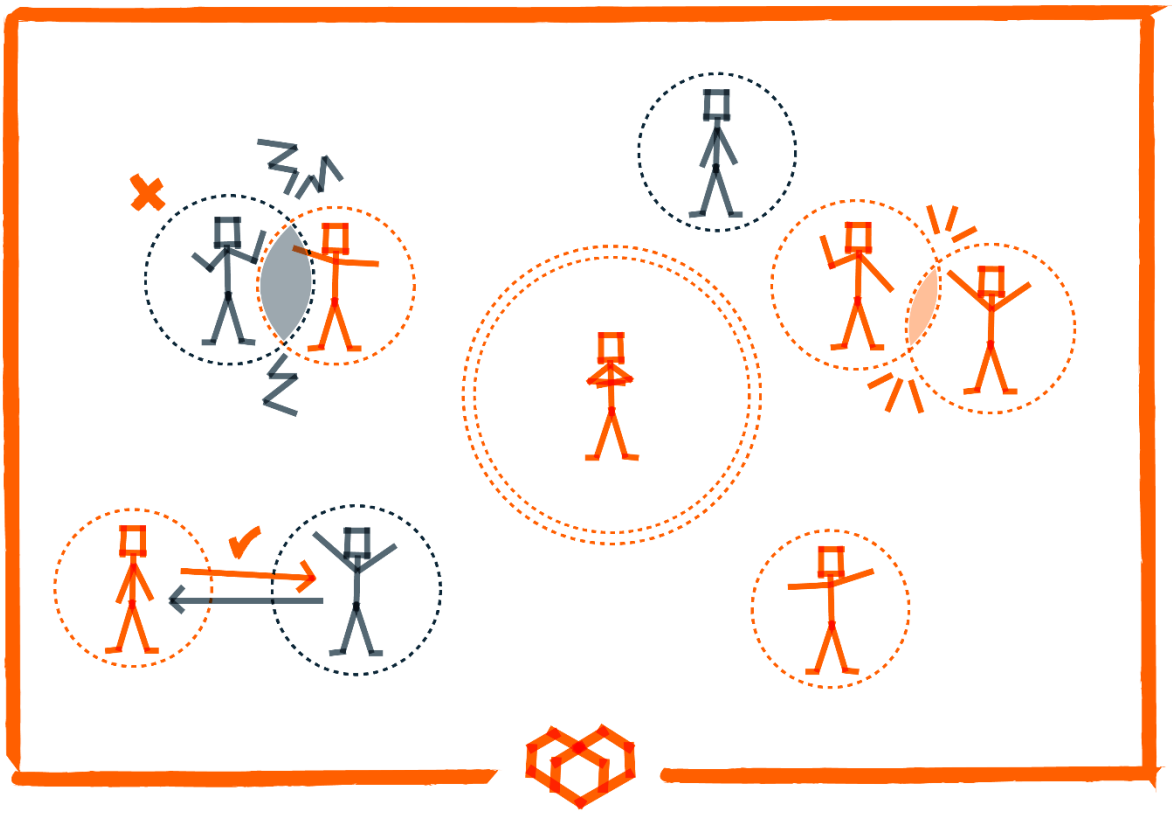
**Une expérience sociale : le respect des autres**

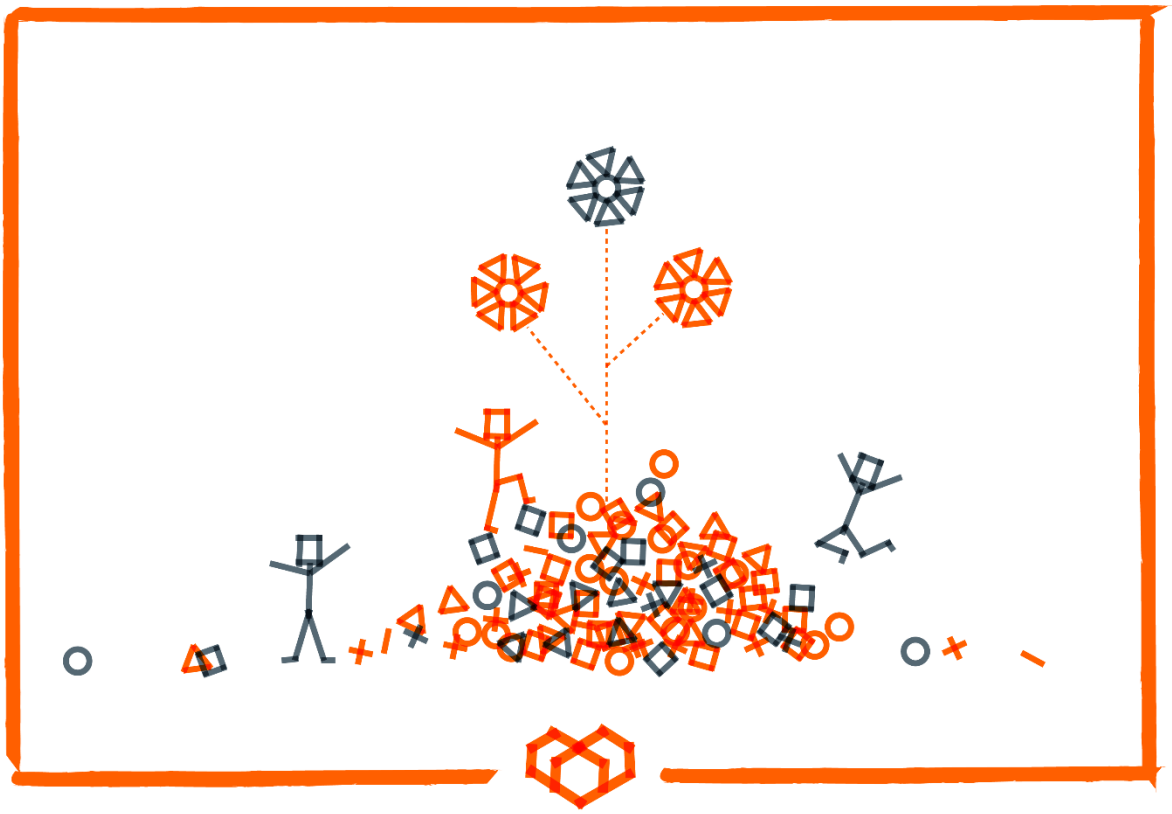
Une des valeurs clés, c'est de rendre l'organisation la plus facile et la plus efficace pour que chacun puisse vraiment se concentrer sur ce qui compte : fournir la *preuve de concept* permettant de fonder une société basée sur des ressources durables. Il y a beaucoup d'outils sociaux pour aider la communauté à penser et agir dans l'esprit de l'open source, à faire avancer les projets selon une approche agile.
Comme nous savons que, au sein d'une communauté d'une centaine de personnes vivant ensemble, le comportement individuel peut influer sur l'ambiance et l'atmosphère, il est également important de définir des normes sociales pour que chacun prenne part à l'aventure, que chaque personne apporte sa contribution pour assurer un progrès collectif. C'est pourquoi le processus créatif proposé est assez unique, avec des séances de mentorat, de sprints et de rétrospectives (selon la méthodologie agile), des conversations autour du feu de camp et d'autres outils pour communiquer et collaborer.

**La puissance des connexions**

POC21 prend le parti de relever un des plus grands défis l'humanité d'aujourd'hui : de quelle façon voulons-nous vivre durablement sur notre planète ? POC21 crée un système innovant en se basant sur un ensemble de forces : s'appuyer sur des fournisseurs locaux (pour réduire l'impact environnemental), capitaliser sur des partenaires prêts à suivre la vision ambitieuse des fondateurs (pour inscrire durablement les projets dans la durée), mobiliser une équipe large composée de profils hétérogènes, tant en termes de compétences que d'origine géographique (pour mieux vivre et partager l'état d'esprit open source.) POC21 a ainsi trouvé plus de synergies et de *cross-fertilisation* entre les différentes disciplines, comme une nouvelle façon de créer, de travailler et de vivre.

Si les frais d'hébergement, de nourriture et les outils sont fournis par les organisateurs, chacun est contributeur pour les tâches matérielles quotidiennes : ménage, cuisine, courses, ces tâches sont attribuées sur la base du volontariat et sont affichées pour les rendre visibles de tous.
Moins anodine qu'elle n'y parait, cette organisation donne aussi l'occasion d'établir de nouveaux liens, d'accomplir ces missions avec d'autres personnes avec lesquelles les participants ne seraient peut-être pas entrés en contact.





**Des biens Open Source pour industrialiser des modes de vie durables**

L'approche Open Source est au cœur de la démarche initiée par les collectifs OuiShare (Paris) et OpenState (Berlin).

> *« De nombreux pionniers ont déjà amorcé la mise en œuvre de la société "zéro énergie fossile", circulaire et collaborative et ce dont nous avons besoin. Ils ont développé des produits open source et des solutions d'énergies renouvelables, des outils d'agriculture urbaine, d'habitat à forte efficacité énergétique et faible en ressources, ou encore de véhicules électriques sophistiqués. Celle nouvelle génération de* ***produits open source et durables*** *partage les caractéristiques suivantes :*
>
> - *ils partagent librement l'information requise pour les fabriquer, les améliorer et les distribuer, permettant une diffusion maximale, reproductible et adaptable aux besoins locaux*
> - *ils ont une longue durée de vie, sont robustes, modulaires, simples à réparer, faciles à améliorer ou à démonter, nécessitant une faible consommation de matières premières*
> - *ils peuvent être fabriqués localement, grâce à des chaînes d'approvisionnement plus durables*
> - *ils promeuvent un changement de comportements, de consommateurs passifs à des architectes et acteurs actifs, pour un mode de vie réellement durable.*

- *ils permettent l'émergence de nouveaux modèles économiques qui répartissent les richesses équitablement*

*« Il revient maintenant aux citoyens-producteurs de construire cette nouvelle catégorie de produits, dans le paradigme post-indutriel de* ***fabrication distribuée****, également appelé "la nouvelle révolution industrielle" ou "l'économie de coût marginal zero". Des plans de construction open source sont partagés sur Internet tandis que les produits sont fabriqués localement dans des Fab Labs et "makerspaces" qui se multiplient partout dans le monde.*

*Nous croyons sincèrement que de tels produits* ***open source*** *ont le potentiel pour être généralisés et devenir la nouvelle norme : "sexy comme Apple mais ouvert comme Wikipedia". »*

POC 21
PROOF OF CONCEPT

**Le processus créatif de l'*Innovation Camp***

L'événement de co-création mélange design stratégique, prototypage, co-fabrication et vie en communauté durant cinq semaines. Designers, ingénieurs et innovateurs sociaux vivent ensemble pour créer une preuve de concept, première étape pour bâtir un futur durable.

1) 5 semaines de co-fabrication et de vie en communauté pour condenser le temps et l'espace

S'extraire temporairement de la "vie normale" permet de se concentrer sur les projets : accélérer et amplifier de façon collaborative leur design et les processus de développement, tout en explorant les liens entre les différents projets.

2) L'organisation d'un fab-lab moderne, équipé avec tous les outils

L'espace est équipé avec les outils, machines et matériaux nécessaires au développement des produits, de la fabrication digitale à la modélisation et au dessin, d'ateliers de bois et de métal à des équipements électroniques disponibles sur place.

3) Plus de 50 mentors internationaux pour accompagner les porteurs de projets

Des experts triés sur le volet contribuent, pour quelques heures ou quelques semaines, à faire avancer les différents projets.

4) Le bon équilibre entre organisation et auto-organisation, pour parvenir à un processus de création unique

La structure du camp vise à favoriser le processus de création avec plusieurs formats de sessions et des rituels périodiques. De sessions de travail, discussions autour de feux de camp, sessions de mentoring, apprentissage p2p, points d'avancements quotidiens et hebdomadaires, points d'étapes et *reality checks* avec des partenaires externes, moments de détente (des dîners à la bougie dans les bois à des soirées électro.)

**12 projets sélectionnés**

Des sujets aussi divers que la nourriture, l'eau, le logement, l'énergie ou les systèmes de transports ont en commun de devoir faire face vers à de graves impacts liés au changement climatique. C'est pourquoi POC21 a sélectionné certains projets en pour réduire les émissions de C02, pour faire un monde plus résilient.
Le parti-pris est pragmatique : réfléchir aux problèmes, essayer quelque chose, voir ce qui fonctionne, aller de l'avant. Dans tous les cas, l'exécution est essentielle : chaque projet a un haut niveau de qualité, tant dans sa conception que dans son exécution. Voici quelques exemples pour montrer la créativité de ces projets :

*SHOWERLOOP* réduit drastiquement la consommation d'eau et l'énergie nécessaire pour chauffer l'eau d'eau douche. Un système de filtration nettoie l'eau de douche en temps réel, réduisant la quantité d'eau et l'énergie utilisée pour chauffer cette eau par cinq à dix fois.

*SOLAROSE* apporte l'énergie solaire concentrée entre les mains des entrepreneurs, des petites fermes et des usines, leur donne les moyens de produire de manière autonome l'énergie dont ils ont besoin directement à partir du soleil. Facile à construire, le concentrateur solaire combine la technologie la plus rentable avec la plus légère structure possible.

*FAIRCAP* est un filtre d'eau antibactérien minuscule et portatif qui peut être vissé dans n'importe quelle bouteille en plastique. Il permet de boire en toute sécurité de l'eau normalement impropre à la consommation, qu'elle provienne d'un étang, d'un ruisseau ou d'un lac. FAIRCAP est conçu selon une approche open source, avec un système de filtres imprimable 3D. Son coût de production ne dépasse pas un dollar, ce qui le rend accessible au plus grand nombre.

**Un point de départ**

Les défis posés par POC21 sont essentiels, nous vivons tous dans une société de plus en plus globale où solutions doivent être trouvées ensemble. La faculté d'adaptation, de solidarité et de détermination semble clés pour mener à bien des initiatives ambitieuses pour un avenir durable.
Si un véritable changement semble possible à grande échelle, quels enseignements pouvons-nous titrer de la mise en œuvre de ces concepts créatifs dans le cadre de POC21 ?

1) Face à un enjeu aussi décisif que le climat, une diffusion du mouvement open source favorise de nouvelles collaborations et relations à long terme, en transformant l'intention en action. En travaillant ensemble, une équipe mobilisée peut atteindre des objectifs beaucoup plus rapides et peut concevoir les choses d'une manière intégrée et interconnectée. C'est pourquoi il est essentiel de partager des valeurs communes, de respecter l'autre et de s'inspirer de ce que les autres peuvent faire ou apporter. On peut se demander quelles seraient les conditions à mettre en œuvre pour mobiliser des personnes de la même façon pour d'autres enjeux de demain, peut-être collectivement moins impactants que ceux liés au climat, mais tout aussi décisifs au niveau régional ou local, à l'échelle d'une ville par exemple.

2) Un nouveau rapport à l'objet. En partageant des valeurs fortes, le parti-pris est de co-créer, de ne pas se concentrer autant sur quoi ressemblent les choses mais plus sur l'impact des solutions qui sont envisagées collectivement. Il est essentiel de voir au-delà du produit pour avancer dans l'optique d'un bien-être commun et partagé. Cette approche peut paraître idéaliste, et questionne le statut du créateur, concepteur, qui ne revendique pas la paternité unique de son projet, qui est ici amené à « s'oublier » lui-même pour le bénéfice de la collectivité à laquelle il appartient.

3) Une durée limitée. Même si certains aspects de l'expérience peuvent faire ressembler POC21 à un Club de vacances entre amis, la réalité est une charge de travail très importante (sept à dix heures par jour, en continu pendant cinq semaines), dans des conditions assez précaires et avec parfois des tensions. Ce type de collaboration n'aurait que difficilement pu être prolongé au-delà de cette durée, même si, comme le disaient certains participants, « ce qui nous permet de tenir, c'est les autres. Il y a une énergie très positive entre nous, même quand on est en plein rush, on s'entraide, on se donne des conseils. »

4) Une approche budgétaire difficilement réplicable. Compte tenu de l'exposition médiatique du projet au moment de la Conférence sur le climat, l'investissement nécessaire de 950 000 euros a été financé à hauteur de 700 000 euros par des partenaires (choisis en fonction de leur intérêt pour l'économie collaborative et les modes de production open source), et pour 250 000 euros sous forme d'apports en nature (ordinateurs, outils…)[89]

5) Un point de départ. Au-delà de l'évènement POC21 en tant que tel, quelle est la suite donnée à chacun des douze projets ? Les solutions ont-elles été produites au-delà des prototypes ? POC21 s'inscrit dans la durée et la page Facebook créée pour POC21 tient informée la communauté impliquée de près ou de loin dans les projets mis en œuvre : https://www.facebook.com/POC21/ C'est une manière de continuer la relation et de partager les valeurs collectivement au sein de la communauté. La démarche de faire ensemble est une nouvelle manière d'envisager un nouveau rapport à l'objet.

[89] Cf. article dans Libération le 16/09/2015. Clara POTIER : POC21 : la bidouille contre le réchauffement climatique. http://www.liberation.fr/futurs/2015/09/16/poc21-la-bidouille-contre-le-rechauffement-climatique_1383645

OUR VALUES
OPENNESS
COLLABORATIVE INTELLIGENCE
INCLUSION
SHARING VS. COMPETITION
LIVING DIVERSITY
THE FREEDOM TO DISAGREE
THE RECIPROCITY OF GIVING & RECEIVING
GRATITUDE & SHOWING APPRECIATION
TRUST & EMPATHY
LOUNGE
LOST & FOUND

## 2. MakeSense, le forum contributif pour construire une ville durable

**MakeSense : une plateforme communautaire**

Créée en 2011 par deux français, MakeSense est une plateforme communautaire qui a pour objectif d'aider les entrepreneurs du *social business* à résoudre leurs défis grâce à l'aide de bénévoles. L'association compte 15 000 bénévoles de tout profil, âgés généralement de 20 à 30 ans, ils sont surnommés des « gangsters ». Recrutés via les réseaux sociaux, ces volontaires sont invités à participer à un brainstorming ou Hold-up, nom de la méthode déposée par MakeSense qui s'inspire des outils du design thinking. Le principe est donc assez simple : un défi précis est proposé par un entrepreneur et la communauté connectée de MakeSense tente de résoudre le problème avec des pistes concrètes et un plan d'action à court terme. MakeSense touchant un budget selon le type et la taille de l'entrepreneur social, en tant qu'organisateur, recruteur des gangsters et animateur des ateliers.

***Extrait du Manifeste MakeSense***

> *« Nous résolvons les défis des entrepreneurs sociaux. Notre mission est d'accélérer l'impact des entrepreneurs sociaux en les connectant avec des personnes super cool, prêtes à relever leurs défis. Pour permettre à chacun d'aider, nous créons constamment de nouvelles méthodes pour les ateliers de résolution de défis et formons tous les volontaires enthousiastes. »*

**Le Forum contributif : co-construire le territoire de la transition**

Dans le cadre de la COP21, la ville de Loos-en- Gohelle située dans le département du Pas-de- Calais, propose la première édition du Forum Contributif sur deux jours les 4 et 5 décembre 2015 en partenariat avec MakeSense. J'ai rejoint l'équipe MakeSense en tant que chef de projet pour assurer la mise en œuvre du Forum contributif à différents niveaux (gestion de la logistique, réalisation des contenus et supports digitaux, recrutement des profils, animation de la communauté, choix des thématiques des ateliers, centralisation des retours post-événement) en collaboration avec l'équipe de la Mairie et quelques personnes de l'organisation de MakeSense.

Vidéo de présentation du projet sur Forum contributif
https://www.youtube.com/watch?v=3JwSxfOjFNY

Communiqué de Presse par MakeSense
http://stories.makesense.org/m/loos-en-gohelle/

Le Forum contributif est un espace contributif avec des acteurs locaux mobilisés vers la transition. La transition énergétique étant un enjeu majeur pour la ville, il était important de placer les citoyens et les acteurs locaux au cœur d'une démarche innovante et partagée à l'échelle du territoire. Le Forum contributif s'adresse à l'ensemble des acteurs locaux : citoyens, entrepreneurs sociaux, start-ups, associations. Des acteurs capables de faire émerger une vision pragmatique, innovante de ce que doit être une ville durable et contribuent à sa transition au sens large (économique et énergétique). Ce sont des acteurs qui souhaitent lancer et s'engager dans les nouveaux modèles économiques et sociaux de la Troisième révolution industrielle.

Le maire initiateur de la démarche, est soucieux de permettre aux habitants et acteurs socio- économiques de mettre en œuvre des réponses concrètes aux enjeux de la transition de la commune.

Le Forum contributif en quelques chiffres :

- 6 thématiques : énergie, économie circulaire, alimentation, technologie, bâtiments, déchets, nature et biodiversité.
- 30 ateliers ouverts à la participation de chacun
- Plus de 20 experts : designers, architectes, ingénieurs, spécialistes de la transition énergétique et des nouveaux modèles d'innovation sociale.
- 400 personnes attendues par jour
- 20 partenaires locaux (start-ups du Louvre Lens Vallée, entrepreneurs sociaux, Fondation de France, etc.)

Ces thèmes centraux permettent d'envisager une nouvelle approche du territoire et de la ville, porteuse de défis : aider à comprendre les mutations économiques, sociales qui s'opèrent notamment par les outils technologiques, et les nouveaux modèles économiques. Une démarche qui passe également par une participation ouverte et collaborative de tous les acteurs où chacun peut contribuer à écrire le récit d'un mieux-vivre, mettre la créativité au service de valeurs plus coopératives et solidaires. Le Forum Contributif aide au déploiement et à l'accélération de solutions innovantes et durables avec l'appui d'experts issus de plusieurs disciplines.

**Loos in transition**

Loos en Gohelle est la ville pilote du développement durable, pionnière dans la transformation écologique et forte de 7 000 habitants. Ce laboratoire propose une nouvelle manière d'habiter, de vivre en milieu urbain et fait de la ville de Loos-en- Gohelle et de l'agglomération de Lens-Liévin, un territoire particulièrement légitime pour penser et fabriquer les nouveaux modes de consommation et de production à l'heure de la troisième révolution industrielle. La ville se présente comme un modèle de la résilience écologique et les preuves sont nombreuses pour démontrer sa métamorphose.

Commune du bassin minier du Pas-de-Calais, Loos-en-Gohelle est une ville sinistrée par la crise du charbon datant de l'ère l'industrielle. A l'époque, 150 000 mineurs extraient annuellement 32 millions de tonnes de charbon. Le combustible fut découvert dans le sous-sol de la ville en 1855 et promet le plein emploi aux habitants de la commune. Mais son extraction coûte trop cher, et très vite le déclin économique de la ville s'accélère, mise en échec par la compétition mondiale, pour aboutir à la fermeture définitive des centrales à la fin des années 1980.

La génération Caron, le père Marcel, et plus tard le fils Jean-François, décident d'agir pour renverser le destin de la ville. Les dégâts environnementaux provoqués par l'extraction sont considérables : pollution des sols, des réseaux d'eau et des canalisations causant des maladies comme la silicose déclenchée par l'inhalation des particules de poussières. Cela constitue une grande source d'inquiétude chez les habitants et s'ajoute au constat d'une ville saccagée par les codes de la révolution industrielle.

La transition devient un fer de lance pour la collectivité dont les différents aspects vont assez rapidement constituer les piliers de la vision durable de la ville : 1) la systématisation de la participation des habitant pour recueillir les besoins et trouver des solutions collectivement. Témoins du passé, ces gueules noires comme le titrait un article du journal Le Monde, réussissent, sous l'impulsion du Maire de la ville, à tisser les liens solides afin de construire une ville durable à 360° en participant notamment aux réunions liées au sujets suivants : urbanisme, logement, espace public, agriculture, emploi, développement socio-économique et éducation. 2) la défense de la nature et de la biodiversité à l'échelle politique : le Maire part du récit de l'histoire industrielle pour en faire un atout majeur aujourd'hui. Naturaliste passionné, il fera de l'écologie un engagement politique qui dépasse assez largement la question du développement durable. 3) l'utilisation de la transition comme changement de paradigme : elle constitue un facteur systémique qui sert de socle pour expérimenter et concevoir à l'échelle d'un territoire et d'une collectivité, dans le but d'avoir un impact dans toutes les disciplines. 4) nouveau développement économique : la base 11-19 anciennement fosse 11-19 en mémoire de l'activité économique du passé, devient un cœur du réacteur de l'économie en transition dans le Nord-Pas-de-Calais. « Plusieurs centaines d'entreprises viennent y chercher du conseil, de l'information et de la formation sur les nouvelles filières d'éco-activités : le bâtiment, les éco-matériaux, la gestion de l'eau, l'économie circulaire et le traitement des déchets, les énergies renouvelables[90]» etc.

La ville compte en effet de nombreuses réalisations qui reposent sur des innovations technologiques, que ce soit dans le domaine de l'éco-construction ou de la transition énergétique comme l'exemple de la mise en place d'un système de production photovoltaïque qui recouvre la toiture l'Eglise.

Un autre exemple celui de l'association Cassed qui propose le recyclage du marc de café en combustible adapté aux poêles et chaudières à bois. A peine le projet lancé, les habitants de la ville viennent spontanément apporter leur mac de café ce qui a permis d'opérer les premiers tests techniques à l'échelle d'un quartier. Le Président de l'association, originaire du Cameroun reconnaît avoir été touché par l'élan de solidarité et la participation spontanée des habitants de la commune dont il reconnaît les qualités humaines.

[90] CHIBANI-JACQUOT, Philippe. Loos-en-Gohelle : Ville pilote du développement durable. Paris : Ed. Les Petits Matins, 2015. 187 p.

La démocratie participative est donc au cœur de la transition écologique et économique. Cette implication au-delà du Forum contributif était déjà fortement présente : les habitants sont en effet souvent invités à prendre part à la vision et aux enjeux de leur ville malgré les interrogations au départ venant tant de la part des citoyens que des employés et techniciens de la commune.

Extrait de la vision des ressorts de la véritable démocratie participative[91] qui fait ressortir 5 idées fortes :

1. Etre associé à une discussion fait que l'on existe
2. Se voir reconnaître une expertise d'usage stimule l'intelligence individuelle et collective
3. Seul un dialogue réel peut relégitimer la démocratie participative
4. Les projets issus d'une telle concertation sont plus efficaces et la population peut se les approprier
5. Une telle démocratie participative construit la société civile et consolide le vivre-ensemble.

Ces différents moyens d'impliquer les habitants et acteurs locaux permettent de découvrir tout un monde autour de soi. Le Maire choisit ses conseillers car il s'entoure de spécialistes de la communication, du récit, comme le montre la fonction de son chef de cabinet ou d'expert de l'intelligence collective (méthode Elena) qui trouvent dans les théories de Deleuze ou de Guattari[92], les sources d'inspirations pour réfléchir

[91] Philippe Chibani-Jacquot, Ibid. p.136

[92] GUATTARI, Felix. Lignes de fuite - Pour un autre monde de possibles. Paris : Ed. de l'Aube, 1979. 464 p. (coll. L'Aube poche essai)

à la mise en place et à la stimulation du processus de décision par les habitants eux-mêmes. Un cadre méthodique auquel les habitants de la ville se sont vite familiarisés.

**Modalités d'implication des habitants et acteurs locaux au Forum contributif**

MakeSense dans le cadre du Forum a également appliqué sa propre méthode : le « Hold -up » afin d'assurer un cadre pour rendre le processus participatif efficace dans la collecte et la résolution des défis. Faire quelque chose avec l'autre pour ouvrir la voie à de nombreuses expérimentations dont les résultats sont tangibles, mesurables en matière de ville durable, d'économie circulaire, d'emploi, d'échanges constructifs entre les acteurs locaux.

Différentes thématiques ont été choisies autour de l'économie du prendre soin, concept cher à l'économiste Jean Gadrey, avec pour fil rouge la nécessité de bien faire en lien avec les principes de la transition économique et écologique. L'idée est de proposer des ateliers collaboratifs en présence de quelques experts pour stimuler l'inventivité de chacun. La créativité devait trouver un nouveau lieu d'expression à la fois au sens physique et au sens figuré pour que les projets qui en découlent trouvent des porteurs locaux facilitant la mise en œuvre.

Le Maire ayant eu à de nombreuses reprises l'occasion de rencontrer Jérémy Rifkin, cela a permis d'interroger les habitants sur des thèses futuristes tout en gardant un ancrage local indispensable au développement de la ville : l'apprentissage par les pairs notamment avec la mise à disposition d'outils numériques pour les adultes et les enfants (imprimantes, scanners 3D, découpeuses laser etc.), la création d'un atelier type fablab pour permettre le prototypage et la fabrication sur place de mobiliers, aidés de designers professionnels.

MakeSense s'appuie également sur la logique d'apprentissage qu'elle élève au rang de ses valeurs comme en témoigne cet extrait dans son manifeste :

> *« Nous sommes une communauté apprenante. Nous continuerons d'étendre notre impact jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de problème social à résoudre. Pour réussir, nous continuons à apprendre de nos expériences, à nous adapter et à améliorer notre manière de travailler pour améliorer notre impact. »*

Co-construire la ville de demain c'est aussi développer l'idée d'être soi-même un acteur du changement. Habitants, associations, start-ups ou entreprise de la région ont ainsi pu se rencontrer, échanger sur des thématiques dont les solutions sont partagées et portées collectivement. Troc de compétences, réseaux d'échanges et de services au profit du citoyen permettent de penser la production et la consommation de manière innovante et collaborative, avec des services de proximité, implantés dans la commune même et ses environs. Une stratégie qui vise de la même manière la lutte contre l'obsolescence programmée des produits et d'inciter les habitants à faire preuve d'imagination pour penser les biens communs autrement, y compris pour le jeune public.

**Action collective : méthodologie et suivi**

Objectif : collecter et résoudre les défis par tous les acteurs locaux
Après une présentation des organisateurs sur l'intérêt de mener ce projet en présence de différents acteurs : associations locales, start-ups, entreprises, habitants souhaitant participer à la collecte des défis, 10 à 20 personnes par groupe se sont réunies pour partager les sujets prioritaires concernant l'accélération de la transition économique et écologique à l'échelle du territoire et de la ville en particulier. Aucune connaissance spécifique n'était requise pour résoudre le challenge qui a été identifié par les groupes.

Thématiques retenues
Emploi et entrepreneuriat, Education Digitale, Alimentation Durable, Déchets et Climat, Nature et biodiversité.
Challenges (extraits)
Rendre accessible une alimentation saine dans le monde du Travail
Gestes-éco-citoyens à adopter
Numérique et biodiversité : valoriser les richesses de notre environnement
Emploi : changer le regard sur la recherche d'emploi par des nouveaux outils
Déchets : vers un territoire zéro déchets
2 heures pour fabriquer un ordinateur à partir de matériaux recyclés
Fabriquer du mobilier soi-même à l'aide d'un professionnel
Identifier les actions d'un lieu coopératif et citoyen pour la commune
….
Chaque participant est libre de s'inscrire à l'atelier ou les ateliers de son choix mais doit se positionner comme un contributeur. Il prend connaissances des règles du *Hold-up* en début de chaque session. A la

fin de la session, chaque participant fait part de ses solutions pour résoudre le challenge, identifie les prochaines actions qui seront accessibles à tous puis partagées par la Mairie et ses équipes.

Pour aller plus loin
Chaque participant peut décider d'apporter sa contribution à court et moyen terme et d'associer d'autres personnes de son choix pour mettre en œuvre les prochaines étapes. Le suivi est assuré par les équipes de la Mairie.

Cette expérience a montré les bénéfices d'impliquer l'autre comme porteur de projet. L'action locale et la réappropriation d'une partie des décisions de la commune par les habitants de Loos-en-Gohelle pour traiter les sujets liés à la transition écologique, économique dans les domaines aussi variés que l'énergie, les déchets, l'emploi, les jardins partagés, l'éducation, l'alimentation.

Par ailleurs, cela prouve également que l'acteur public reconnaît le fait que chaque acte individuel concourt de manière mesurable à des actions qui sont susceptibles d'accélérer la transition à l'échelle d'un territoire. La prise de conscience des mutations et de la nécessité de mettre en place de nouveaux modèles, passent par des outils médiatiques et pédagogiques pour déclencher et nourrir les mouvements d'actions locales avec des mécanismes réguliers de suivi qui sont pilotés par la commune.

## 3. Liberté-Living Lab, réconcilier les valeurs *social et business*

Dans un lieu de 2000 m², près de 200 résidents, dont 25% d'internationaux, se côtoient, échangent, ou visent à stimuler leur créativité pour réconcilier les valeurs sociales et business de leurs projets comme le confirme le co-fondateur du site afin de trouver des solutions innovantes contre le chômage et animer la citoyenneté.

> « Nous créons un espace d'hybridation entre « social » et « business ». Le lab d'une nouvelle économie. Nous voulons rassembler des personnes extraordinaires saisies par l'urgence d'innover et de transmettre. Les change-makers les plus visionnaires, des entrepreneurs, des intrapreneurs, des chercheurs, des artistes, des enfants… Nous voulons inventer, partager, impacter. Contribuer à l'émergence d'un nouveau monde. Nous voulons, maintenant, ce qui n'existe pas encore.[93] »

**Un lieu pluridisciplinaire, pluriculturel et intergénérationnel**

Liberté Living Lab, est une structure indépendante qui s'adresse aux start-ups, aux grandes entreprises, aux médias, aux services publics, aux adolescents.

> « Nous proposons une offre immersive pour les entreprises en transformation. Un espace d'hybridation pour résoudre des problèmes complexes, explorer des sujets émergents, prototyper, tester, et itérer vite sur des idées ou des projets en développement. Nous voulons accueillir les entreprises les plus engagées. Nous ouvrir

[93] Farid GUEHAM, Le *Liberté Living Lab*, nouveau lieu de la Civic Tech. Entretien avec Jérôme RICHEZ http://www.contrepoints.org/2016/08/24/263659-liberte-living-lab-nouveau-lieu-de-civic-tech, 24/08/2016

aux dirigeants les plus audacieux, aux intrapreneurs les plus actifs, aux métiers les plus ambitieux, aux RH et innovateurs en quête d'expériences transformantes. Nous voulons que chacun, au travers de son projet se développe au contact de l'écosystème Liberté Living Lab.

Nous voulons rassembler des talents multiples dans une dynamique ouverte, collaborative, transversale, et a-hiérarchique. Mobiliser l'intelligence collective est au cœur de notre démarche pour que chaque équipe gagne en efficacité, en confiance et diffuse largement cette culture du changement »

Quelques chiffres

- 2 000 M2 DANS LE SENTIER
- 200 Résidents
- 5 AMBIANCES / EXPÉRIENCES DE TRAVAIL
- 500 M2 DE SCÈNE ÉVÉNEMENTIELLE
- 200 M2 D'ESPACES CRÉATIFS
- 1 ATELIER INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
- 1 FAB LAB POUR ENFANTS
- 1 RESTAURANT
- Ouverture 7j/7 AU GRAND PUBLIC et 24h/24 AUX RÉSIDENTS

La communauté Liberté Living Lab se compose de collectifs d'experts, de chercheurs, de starts-up qui agissent dans des domaines variés : Civitech, réinvention du travail, intelligence artificielle et big data social business, art et design, éducation et médias.

Ils proposent 8 offres emblématiques
1. VISION & BUSINESS MODEL
2. GESTION DE PROJET TRANSVERSAUX
3. ACCÉLÉRATION DE PROJETS EN IMMERSION
4. DATA EXPLORER
5. INTRAPRENEURSHIP
6. CO-CRÉATION D'ÉVÉNEMENT
7. CO-CONCEPTION DE LIEUX
8. MEETING EXPEDITION

Les méthodes employées sont proches du design thinking et techniques de l'intelligence collective
Phase Divergence : Problématique d'innovation et de transformation à résoudre, co-initier, explorer
Phase émergence : connecter
Phase convergence : prototyper, sélectionner, déployer

**Cas d'étude : Puits de Carbone : améliorer la qualité de l'air urbain**

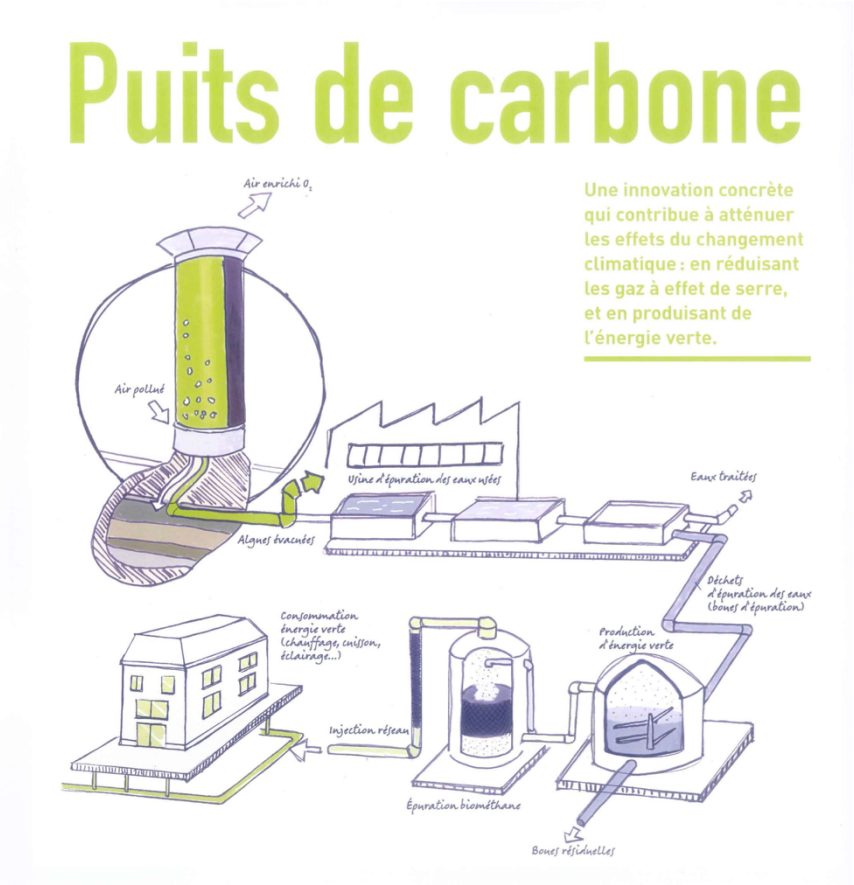



*Schéma de fonctionnement du Puits de Carbone*

**Déroulé d'une session (extrait de l'atelier)**

Le client est porteur d'une innovation technologique dans le domaine de la captation de CO2 (le Puits de Carbone) solution dont il étudie les possibilités d'implantation en milieu urbain pour apporter une contre-mesure efficace en faveur de la qualité urbaine de l'air et de lutte contre la pollution.

Le programme co-construit par Player et le client s'appuie sur des réflexions internes pour la réalisation et la commercialisation du projet. Par ailleurs, des rencontres avec des élus sont programmées pour étudier leurs adhésions et faciliter le développement économique de la solution. Des relations sont potentiellement engagées avec des collectivités et leurs services techniques pour envisager la possibilité de mener les premières expérimentations in situ.

Cette session a pour objectif d'approfondir la réflexion à l'aide d'experts externes (urbanisme, règlementation, open data et services) pour préfigurer les hypothèses innovantes d'applications en milieu urbain (positionnement, scénarios des usages, approches matérialisées du produit et systèmes imaginés) afin de nourrir les orientations du client et les échanges à venir avec les collectivités et les élus sur les possibles applications.

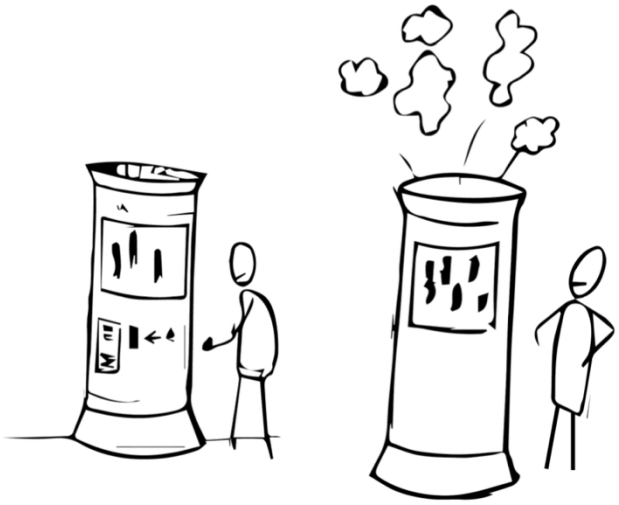
**PUITS DE CARBONE : PANNEAU D'AFFICHAGE OU SIGNALÉTIQUE EN VILLE**

*Devant : algues*

*Derrière : le panneau d'affichage*

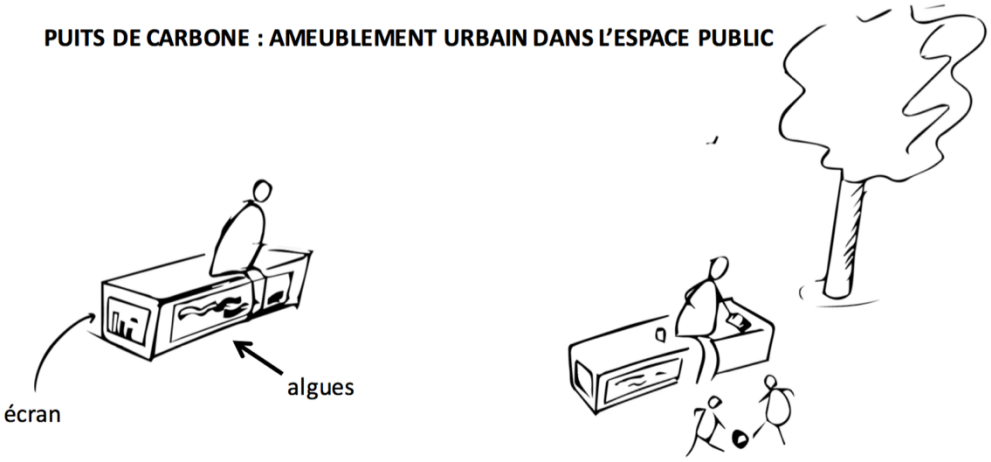
Le panneau d'affichage contient le procédé d'épuration qui est situé à l'intérieur, au dos des cartes de localisation.
Les résidents, les citadins, ou les touristes s'arrêtent devant ce panneau dans un but précis :
trouver une information à proximité du lieu où ils se trouvent.

**PUITS DE CARBONE : DISTRIBUTEUR D'AIR PUR**

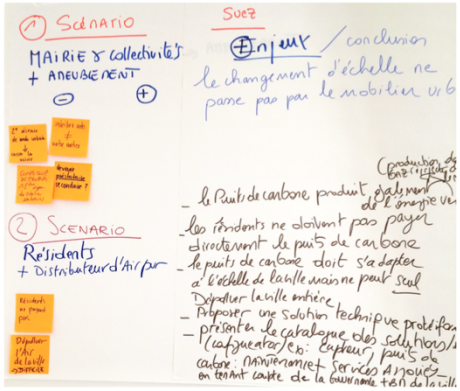


Le distributeur d'air pur permet à tous les résidents et les touristes de passage en ville, de bénéficier d'air pur durant quelques minutes ou quelques heures. Son utilisation nécessite des jetons, de la monnaie, ou autres. C'est un service situé principalement en ville.
Un mode d'emploi sur l'écran tactile indique aux utilisateurs la marche à suivre.

**PUITS DE CARBONE : AMEUBLEMENT URBAIN DANS L'ESPACE PUBLIC**




L'ameublement contient le procédé d'épuration dans le réceptacle. Les résidents peuvent s'asseoir sur le Puits de Carbone et lire les informations sur l'écran.



Atelier au Liberté Living Lab

*Imaginer les fonctionalités autour de l'installation du puits de carbonne Place d'Alesia*

*Projet mis en place par le client*

Les méthodes et outils inspirés du design thinking ont permis de faire émerger des idées collectivement dans un lieu avec des règles propres. En croisant les expertises et en proposant des échanges constructifs au travers d'activités ludiques et participatives, les idées se sont libérées et ont permis de déboucher sur des stratégies concrètes.

Au-delà de l'amélioration du produit sous l'angle des usages et de la perception des utilisateurs, l'espace de travail, le lieu a été l'occasion de rapprocher les entités et les collaborateurs de manière conviviale, en dehors de leur cadre de travail quotidien habituel. Et ainsi de réfléchir de manière moins conventionnelle.

La mise à disposition d'outils facilitant l'immersion à la problématique et les échanges avec leurs pairs ont permis également de stimuler la créativité, de valoriser le partage d'information. Ce fut également un moyen simple d'encourager les expérimentations et de sensibiliser les acteurs à l'idée d'accepter les erreurs pour mieux comprendre les besoins de l'autre (expert, usager.)
« l'apport de cultures différentes et de modes de pensée hétérogènes est source d'innovation »[94]

[94] All you need, innove : Les clés d'un écosystème innovant. Paris : Ed. Fondation nationale Entreprise et Performance (FNEP), 2016. 224 p.

## CHAPITRE 2 : Caractéristiques d'un design de la relation à l'autre

> *« A l'exception des catastrophes naturelles, la majorité des souffrances humaines sont dues à la malveillance, l'avidité, la jalousie, l'indifférence, bref à l'attitude égocentrique qui nous empêche de penser au bonheur d'autrui. » Mathieu Ricard*

Si les valeurs s'inscrivent dans un contexte sociétal donné, transformant nos modes de vie et notre relation à l'autre, le design a constitutivement et nativement ancré le souci de l'autre dans le processus de conception conférant à l'objet un sens particulier, une intention visible et invisible. Le rapport que nous entretenons à l'objet permet de confronter le rapport à soi et aux autres, donnant inconsciemment un sens et une hiérarchie aux systèmes de valeurs. En donnant un sens aux choses, le design imprime une direction et une finalité dont l'interprétation ne peut résulter que du seul fait économique dans un environnement fragilisé par l'activité industrielle. Le processus collectif fait émerger des situations qui tiennent compte de la personne dans la chaîne de production ou de sa capacité à donner un sens aux choses en amont et en aval de leur utilisation, lui enjoignant d'assumer une forme de responsabilité. Cette prise de conscience de l'autre permet-elle au design d'entrevoir une économie différente ? de lier à la société de nouvelles valeurs ? quels sont ces défis ? quelle est la pratique d'un design de la relation à l'autre et ses caractéristiques ?

Cette partie présente une analyse du design de la relation à l'autre à la lumière des trois missions qui ont été menées successivement pour POC21, MakeSense et le Liberté-Living Lab.

D'après les trois missions professionnelles, nous pouvons déduire un certain nombre de critères.

1. Il tient compte d'un monde pluriel
2. Il fait contribuer l'autre (usager, expert, profil atypique etc.)
3. Il conçoit dans un cadre méthodologique (outils et dispositifs cognitifs)
4. Il fait preuve de pédagogie
5. Il diffuse le savoir pour mieux l'enrichir
6. Il a une pratique éthique du design
7. Il a une approche systémique (en synergie avec des enjeux différents)
8. Il intègre le designer

| INDICES / CRITERES | PRATIQUES LORS DE MES MISSIONS PROFESSIONNELLES |
|---|---|
| Il tient compte d'un monde pluriel (inter-disciplinaire, inter-générationnel ; inter-culturel) | Compréhension de l'environnement : établissement de cartographies, rencontres avec les acteurs sociaux, se connecter à des experts pluridisciplinaires, impliquer l'autre pour comprendre les enjeux sous des angles différents.<br>La finalité première n'est pas de profiter d'opportunités marché, de développer un business : la finalité est d'apporter un service/produit « utile » aux individus, aux groupes.<br>Diversité des concepteurs/designers, pour que chacun apporte son vécu, sa culture, son ouverture aux autres. |

| | |
|---|---|
| Il fait contribuer l'autre | Penser l'interactivité de l'objet, du service : comment l'autre va-t-il pouvoir définir le propre usage qu'il va faire de l'objet ? ou partager sa réflexion sur la fonction et la finalité de l'objet<br>Comment nourrir/enrichir la curiosité du designer ?<br>Comment le designer va – il avoir des feed-backs ?<br>Quels sont les aspects à prendre en compte dans un cahier des charges en dehors des contraintes industrielles, économiques, techniques ? |
| Il conçoit dans un cadre méthodologique à l'aide d'outils et de dispositifs cognitifs (lieu compris) | Le designer n'est pas uniquement le créateur ou le dépositaire de compétences techniques, la relation à l'autre (En phase de réflexion ou de prototypage ou de conception) passe par l'originalité des moyens et outils mis à disposition pour favoriser l'émergence d'idées et pour que chacun comprenne les enjeux. (Création de groupes de travail, approche participative, mise en commun des enjeux et des idées de solutions en impliquant des non-designers etc.) L'espace joue en faveur de la créativité : il agit comme un trait d'union entre le projet (objet de la recherche) et l'autre (usager, entreprise, association, expert…) |
| Il fait preuve de pédagogie | Pour agir, il faut observer et comprendre, dégager des messages pour favoriser la conscience des externalités, et le respect de l'autre par rapport à mon mode d'existence (tous les supports médiatiques sont recommandés) |
| Il propose un design du partage, impliqué socialement | Le mode de distribution et les conditions d'accès (prix, géographie…) est envisagé de tel sorte que le plus grand nombre d'usagers va pouvoir s'approprier les objets/ le service il doit nécessairement mesurer l'impact social que cela implique. |
| Il diffuse le savoir pour mieux l'enrichir | Comment penser l'égalité des usagers face à l'objet, au service : concrètement, comment faire en sorte que chacun en retire une valeur « minimale » positive pour lui-même ? par la diffusion du savoir (plate-forme d'échanges, réseaux sociaux, etc.) L'idée est d'avoir en tête une forme d'égalité humaine face au bonheur sous la forme d'un « plus petit dénominateur commun ». L'open source, la logique de partage, pour donner à l'autre les moyens de la connaissance. |
| Il a une pratique éthique du design | Travail en profondeur sur la future expérience utilisateur pour avoir en tête la responsabilité de la finalité de l'objet (impact sur les comportements, impact sur l'environnement)<br>(Ex : AB testing ou équivalent, Les travaux de recherches de Dominique Vinck portant sur une sociologie de l'activité de conception et d'innovation[95])<br>Une fois que le produit/service est lancé, comment appréhender la satisfaction des usagers ? comment leur montrer qu'ils ont la parole ? Comment assurer le suivi dans la durée en leur montrant les développements à venir ? |

[95] Dominique VINCK, Humanités numériques : La culture face aux nouvelles technologies. Paris : Editions Le Cavalier Bleu, 2016.

| | |
|---|---|
| Il intègre le designer | Le designer revendique un statut par sa maîtrise de la pratique mais surtout par sa capacité à considérer la sociologie des techniques par l'usager[96] Il a une compréhension particulière du bien commun. |

## 1. Participation à un enjeu commun

**POC21**

- Souci de l'autre par rapport au sujet de l'environnement
- Dénonciation de l'incapacité de l'industriel à vouloir ou à pouvoir lutter contre le réchauffement climatique.
- Implication d'une équipe pluridisciplinaire avec des designers pour apporter des solutions concrètes pour les individus, une préoccupation de l'avenir de l'autre qu'ils partagent en commun
- Démarche relationnelle car elle est collective : mutualiser des moyens, des ressources, dans un lieu pour travailler et y vivre : une expérience relationnelle et humaine.
- Penser à l'autre, « faire ensemble », le faire savoir, aller vers les autres, (journées portes ouvertes, en invitant à aller à la rencontre des designers, des makers, soin apporté à l'identité visuelle, aux messages, avec un guide pour créer les relations entre les hommes et les objets et le lieu.
- Le designer « mouille sa chemise » pour expliquer que c'est plus que l'objet, c'est l'humain et sa considération pour l'autre qui motive sa démarche.
- Lieu : château 5 semaines ensembles et deux jours d'exposition des 12 prototypes pour le grand public.
- Enjeu pédagogique fort avec la plateforme vidéos, les réseaux sociaux, et l'exposition avec invitation des médias et de la presse internationale.

**MakeSense**

- Evénement collaboratif, contributif avec en tête l'idée qu'on va créer des solutions pas nécessairement des objets pour répondre à un usage, mais faciliter le quotidien dans la ville, encourager le vivre ensemble. Comment on les aide à mieux vivre ensemble, dimension sociale forte.
- Comment cela se matérialise ? impulsion de la collectivité et mise en relation avec tous les acteurs de la ville (les associations, les groupes locaux, les entreprises.)
- Faire monter à bord des experts, des designers pour apporter un savoir-faire pour engager les discussions avec les habitants et les acteurs locaux sur des sujets pressants et plus légers.
- Lieu une maison symbolique de la ville et pour les habitants (maison des mines, symbole de la révolution industrielle) : accueillir, fédérer, vivre une expérience forte ensemble.
- Ateliers pédagogiques pour partager ses connaissances, créer des ponts entre les acteurs locaux pour mutualiser les ressources et identifier une feuille de route commune pour la ville.

**Liberté Living Lab**

[96] BOULLIER, Dominique. Modes d'emploi : réinvention et traduction des techniques par l'usager, dans GRAS A., JOERGES B., SCARDIGLI V. Sociologie des techniques de la vie quotidienne. Paris : Ed. L'Harmattan, 1992. 312 p.

- Les entreprises cherchent des solutions avec les designers, les experts pour produire un savoir hétérogène mais pour déboucher sur une solution commune conciliant les bonnes pratiques des uns et des autres
- Outils et méthodes d'intelligence collective pour avoir une vision commune et partager les enjeux du problème posé.
- Sortir du cadre ensemble et faire appel à l'avis divergent de l'autre pour enrichir le mode de pensée, penser différemment, déplacer le curseur grâce à l'apport de l'autre car l'enjeu est commun pour aligner un produit ou un service aux besoins de l'autre pour un usage ou pour satisfaire une règle juridique ou technique.
- Relation à l'autre dans un environnement très *processé* avec la contribution de multiples expertises, morcellement du savoir et des usages pour arriver à une co-création, sortir chacun de son savoir-faire pour aller vers l'autre, mieux le comprendre et interagir ensemble.
- La valorisation des savoirs de chacun pour mieux intégrer l'usager, c'est vertueux en interne et en externe pour une entreprise.

## 2. Le lieu : trait d'union entre objet et sujet

> *« Le seul facteur matériel indispensable à l'origine de la puissance est le rassemblement des hommes. Il faut que les hommes vivent assez près les uns des autres pour que les possibilités de l'action soient toujours présentes (…) Ce qui maintient la cohésion des hommes après que le moment de l'action est passé (ce que nous appelons aujourd'hui « organisation ») et ce qu'en même temps, ils préservent grâce à leur cohésion, c'est la puissance. Et quiconque, pour quelques raisons que ce soit, s'isole au lieu de prendre part à cette cohésion renonce à la puissance, devient impuissant, si grande que soit sa force, si valable que soient ses raisons[97]. »*

Le cinéaste Andreï Tarkovski fait part de son expérience pour le tournage d'un film : la vie en communauté, en tant qu'expérience humaine, apporte une contribution manifeste à l'acte de création.

> *« Nous avons essayé, le temps du tournage du Miroir, de nous séparer le moins possible les uns des autres. Nous nous racontions tout ce qu'on savait, tout ce qu'on aimait, tout ce qu'on détestait, et laissions libre cours à tous nos rêves sur le film. Et peu importait la fonction de tel ou tel membre de l'équipe (…) Ce contact spirituel entre les membres de l'équipe s'est avéré d'une importance capitale. Le travail cinématographique (comme n'importe quelle autre création d'auteur) doit se soumettre à des exigences avant tout intérieures, et non pas extérieures de discipline ou production, lesquelles, si elles prennent trop de poids, ne font que casser le rythme de travail. Des montagnes peuvent être déplacées, si tous ceux qui œuvrent à la réalisation d'un projet commun (avec leur caractère, leurs tempéraments, leurs expériences et leurs âges différent) sont unis par les liens d'une sorte de famille et animés par une même passion. Lorsque prévaut, dans une équipe de tournage, cette authentique atmosphère de création, peu importe alors qui est à l'origine de telle idée, de tel gros plan réussi, de tel traveling intéressant ou de tel éclairage particulier. Il est difficile de réellement déterminer dans ce cas lequel a un rôle déterminant, du chef opérateur, du réalisateur ou du décorateur, car la scène tournée*

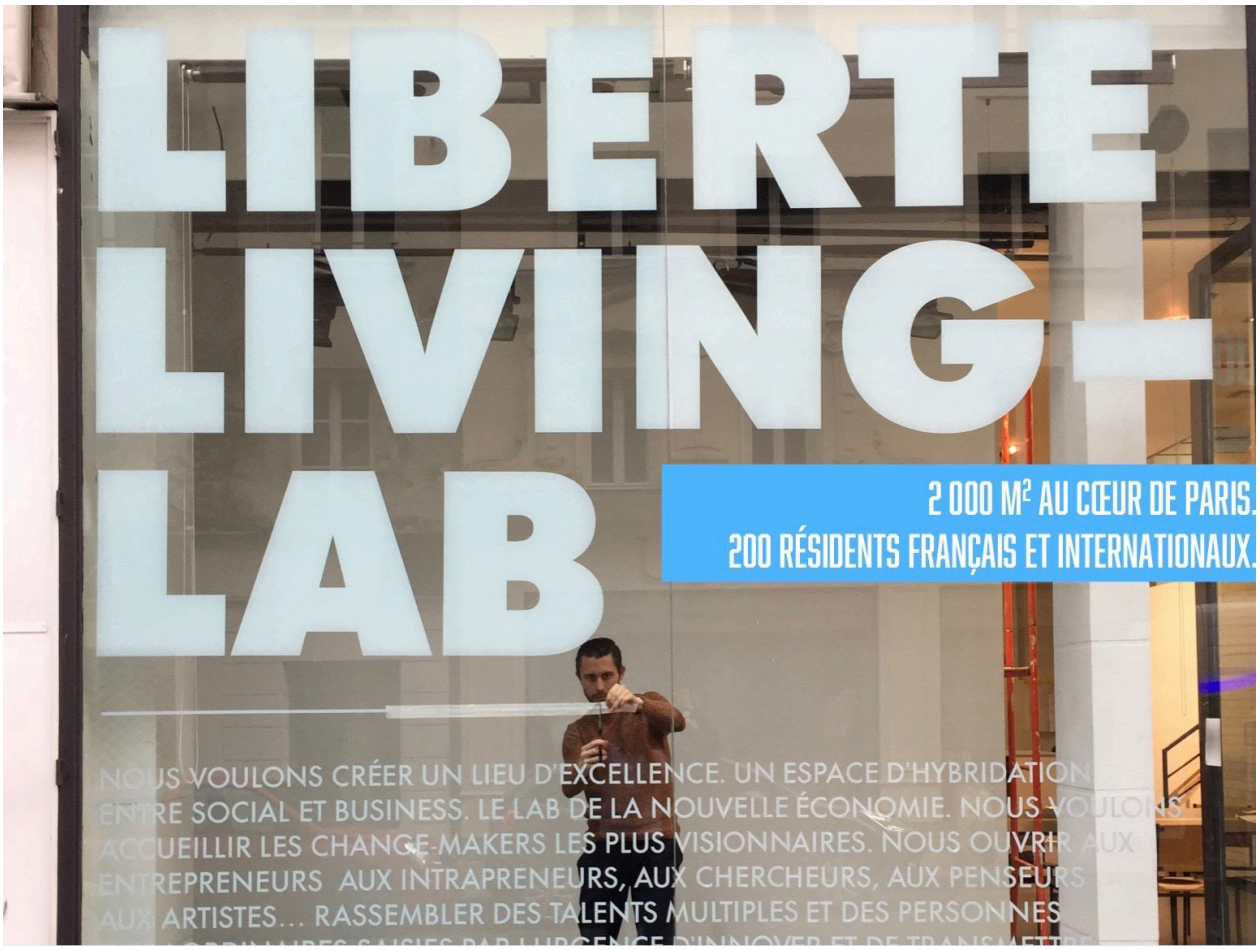
[97] Hannah Arendt, Opus cité

*devient quelque chose de tut à fait organique, sans effets prétentieux ou d'amour-propre*[98]*. »*

Le château de POC21, la maison des Mines de Loos-en-Gohelle avec MakeSense ou du Liberté Living Lab, tous ces lieux qui font sentir les participants en immersion. Le fait de se situer dans un lieu participe à faire en sorte que l'individu se concentre sur les thématiques ou les sujets à traiter. Cela « permet à la dynamique relationnelle de cette logique d'englobement de fonctionner efficacement[99]. »

[98] Andreï TARKOVSKI, Opus cité, p. 164

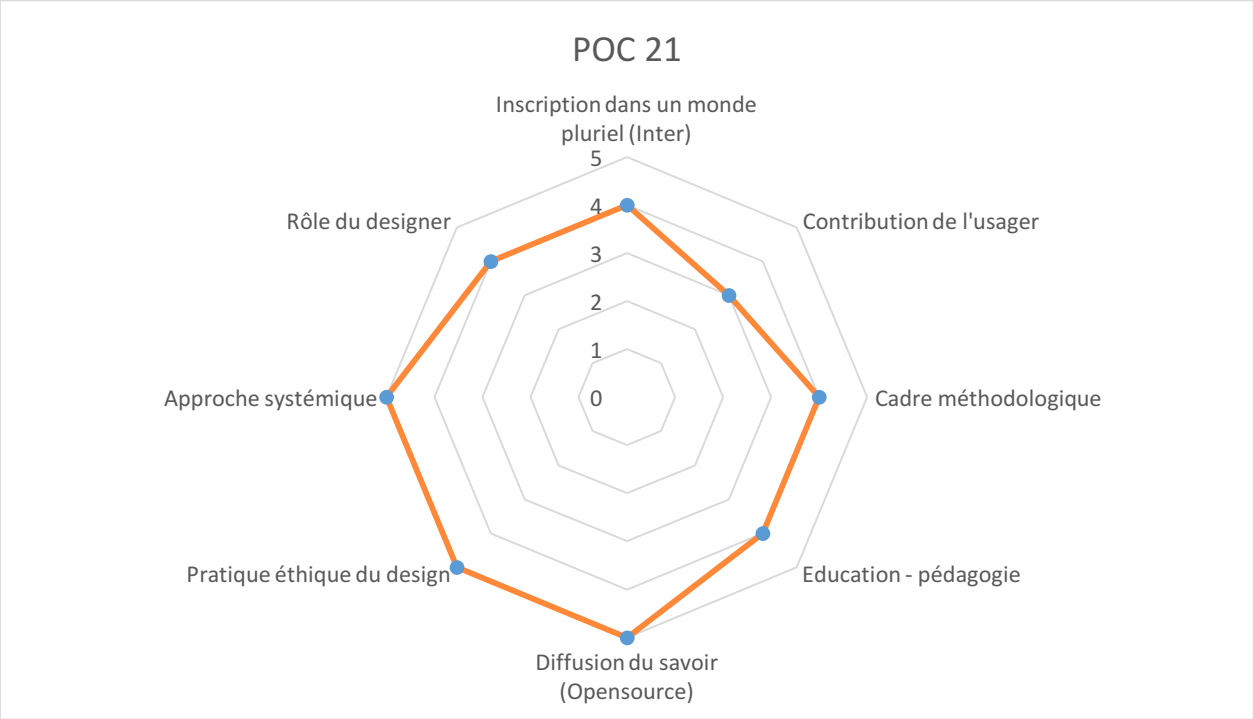
[99] NISHIDA, Kitarô. De ce qui agit à ce qui voit. Montréal : Ed. Presses Universitaires de Montréal, 2015. 366 p. (coll. Sociétés et cultures de l'Asie)


LIBERTE
LIVING-
LAB
2 000 M² AU CŒUR DE PARIS.
200 RÉSIDENTS FRANÇAIS ET INTERNATIONAUX.
NOUS VOULONS CRÉER UN LIEU D'EXCELLENCE. UN ESPACE D'HYBRIDATION
ENTRE SOCIAL ET BUSINESS. LE LAB DE LA NOUVELLE ÉCONOMIE. NOUS VOULONS
ACCUEILLIR LES CHANGE-MAKERS LES PLUS VISIONNAIRES. NOUS OUVRIR AUX
ENTREPRENEURS AUX INTRAPRENEURS, AUX CHERCHEURS, AUX PENSEURS
AUX ARTISTES… RASSEMBLER DES TALENTS MULTIPLES ET DES PERSONNES

SALUT
WELCOME

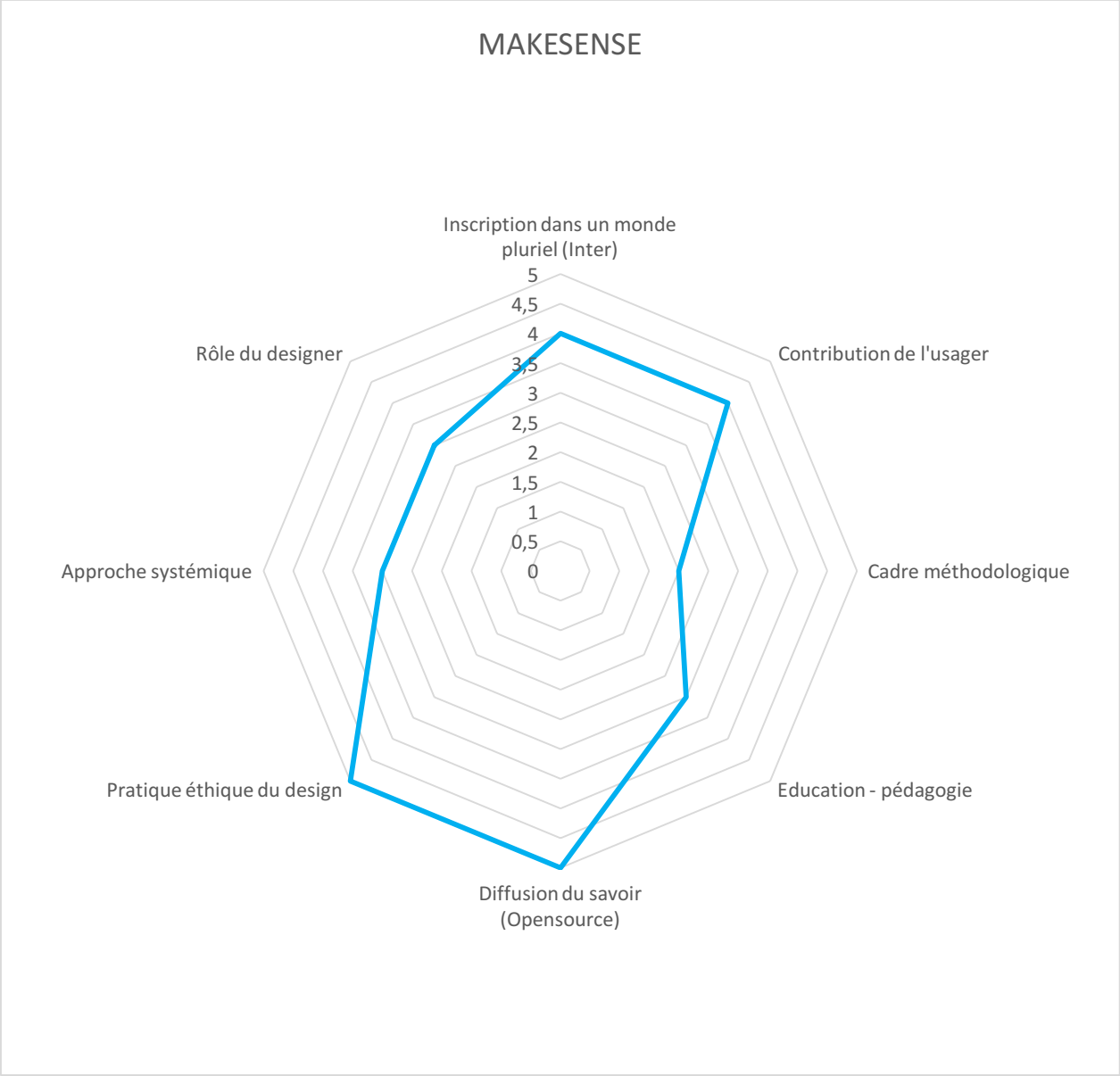
Loos en Gohelle

## 3. Le design du bien commun : les limites



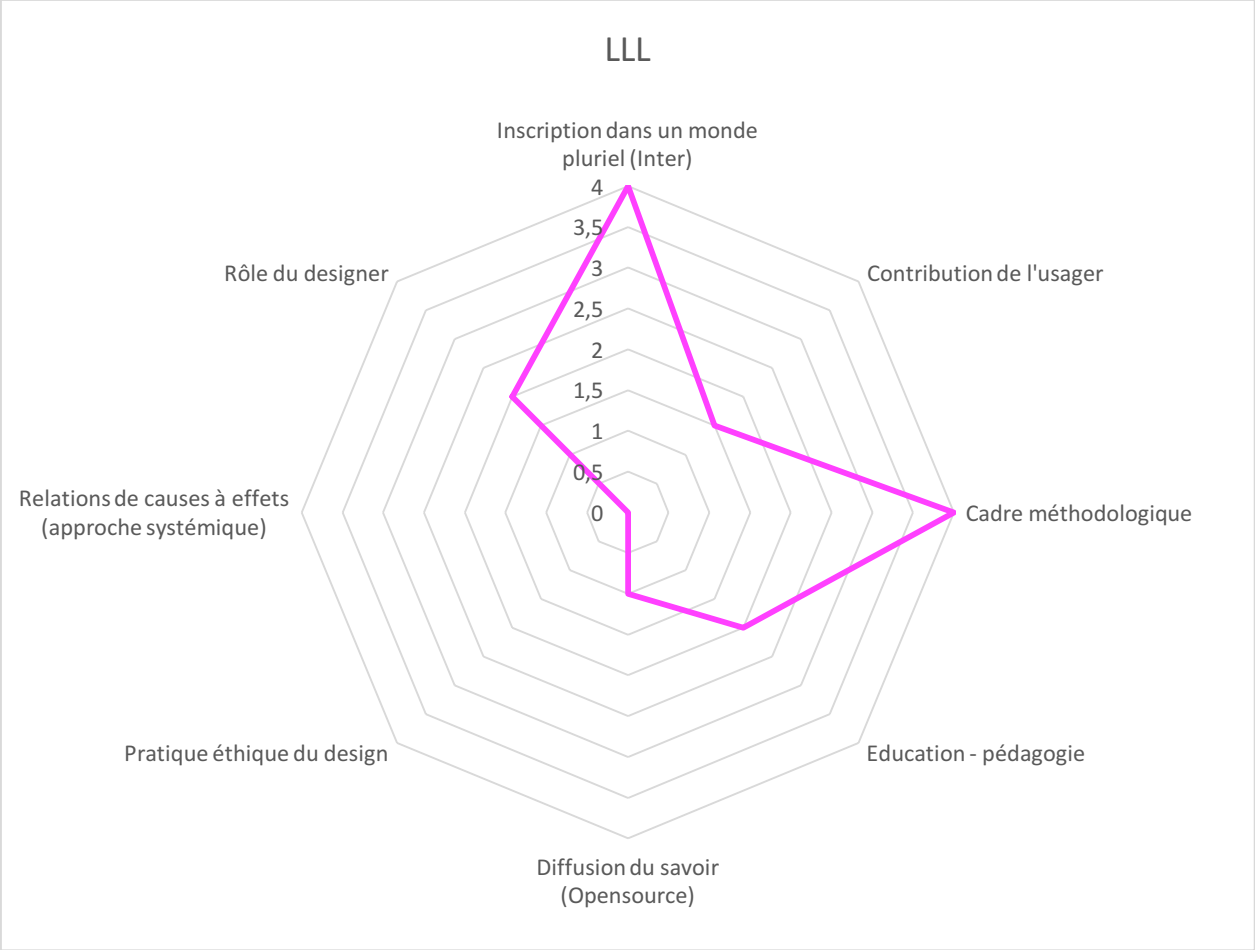

**POC21**

La relation à l'autre se traduit surtout par le sens du récit que collectivement les participants ont donné. La communication visuelle et les supports médiatiques ont été particulièrement soignés pour suivre l'état d'avancement du projet jusqu'à l'exposition destinée au grand public. Cependant les informations du monde maker, open source avec une dimension écologique sont aujourd'hui réservées aux seuls membres du groupe POC21, via la page Facebook. Il n'y a pas eu de communication autour de l'éventuelle commercialisation des produits. Même si chacun a la possibilité de produire les produits en Open source.



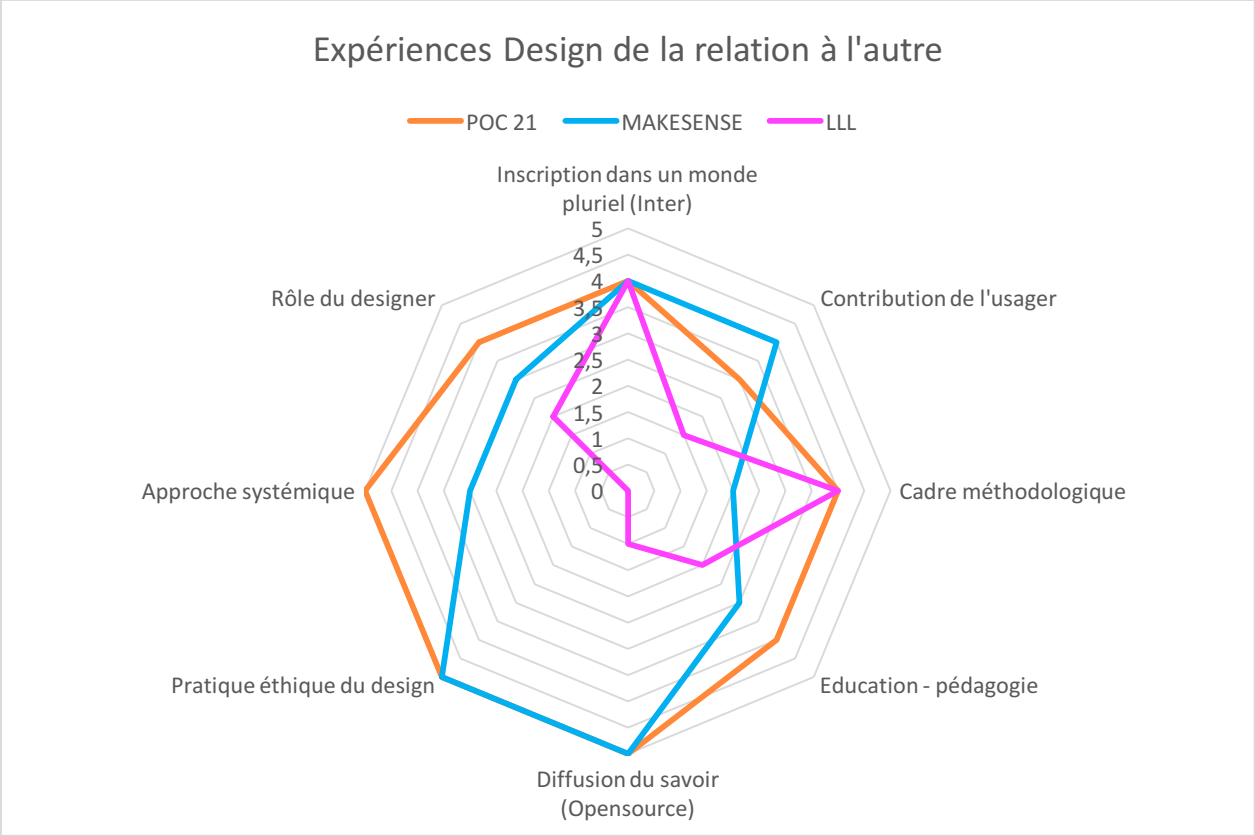

**MakeSense**

Le forum contributif s'est déroulé sur deux jours. La relation à l'autre s'est surtout traduit par une volonté de partager des valeurs sociales et d'incarner le vivre ensemble autour de projet concrets au niveau de l'éducation, de l'alimentation, de l'emploi, de défricher les sujets avec des experts pluridisciplinaires. Cependant, le cadre méthodologique proposé par MakeSense n'a pas permis aux participants, en particulier, les habitants, d'assurer un suivi des actions qui ont été identifiées. En pratique, il aurait été intéressant de mettre en place des indicateurs pour évaluer par exemple s'il y a eu un renforcement des liens sociaux ou de nouvelles initiatives prises après l'événement. Les réseaux sociaux qui étaient largement animés durant la campagne de communication et les opérations sont restés muets depuis et fermés aux habitants et acteurs locaux de la ville. Entrevoir une économie différente, penser la responsabilité des individus impliquent ensuite de fournir les moyens de le faire en présence du politique ou des acteurs locaux qui pourraient assurer la gouvernance.




**Liberté Living Lab**

Comment faire coexister de liberté d'action et penser cette créativité du groupe dans la durée. Beaucoup de bonnes volontés et d'enthousiasme. Mais sur le long terme, il est difficile de mesurer les résultats sans leader ou passage de relais en interne. Nécessité d'avoir donc un *decision maker* pour pérenniser la démarche pour aborder la résolution de problème différemment. Ne pas se contenter d'avoir des outils de design thinking mais avoir un designer présent systématiquement dans les projets pour aborder la finalité de l'objet et l'éthique de l'objet en amont et en aval du projet. On considère ici plutôt le rôle du designer sous un apport illustratif et graphique que méthodologique.




Vision d'ensemble du design de la relation à l'autre pour les trois missions

**TROISIÈME PARTIE : LES OBJETS DU DESIGN DE LA RELATION À L'AUTRE**

## CHAPITRE 1 : La plateforme Holocene Design Gallery

### 1. L'origine du projet

**Genèse du projet**

holocene
design gallery

Supposez que vous sentiez quelque chose d'assez étrange quand vous entrez dans un lieu habité, une sensation qui vient de loin et, que la description la plus exacte que vous puissiez en faire soit « ce qui se cache le plus en voyant des objets, c'est l'invisible. Ce quelque chose qui dans certains cas renferme une part de la mémoire de l'humanité et de l'autre, l'histoire de l'individu lui-même. Enfant, je ressentais fortement cette impression en regardant les objets disposés dans une pièce. Ceux-ci supposaient disparaître complètement comme s'ils n'avaient jamais existé au moment où je fermais les yeux. Je cherchais toujours à savoir pourquoi une chaise devait être « désignée » ainsi et avec cette forme -là alors que tout n'était qu'illusion dans mon imaginaire. Je voulais remettre en question toutes les formes des objets, leurs noms pour lutter contre les croyances répandues, de ne pas se contenter d'admettre ces représentations de l'objet qu'on utilise pour améliorer notre connaissance ou notre action. Je voulais imaginer d'autres façons de concevoir cette relation à l'objet qui pouvaient empêcher de nous enfermer dans des trajectoires prévisibles. Je comprenais leur puissance symbolique et mystique. Bien des années plus tard, je fis de nouvelles découvertes autour du concept de l'objet « visiblement invisible » dans les textes de Wittgenstein, de Schopenhauer ou encore de Merleau-Ponty. Et je retiens ce texte récent de Kaufmann :

> *« L'objet disparaît dans le monde invisible de la routine tout simplement parce qu'il est incorporé, au sens strict : un produit dans l'univers des gestes qui vont de soi. L'objet est pris dans le monde implicite de la personne au point de plus apparaître comme objet. Pour qu'il émerge à nouveau, il faut qu'il puisse être détaché du corps pour être traité comme une chose extérieure, objectivé. L'état des personnes et des objets n'est pas stabilisé, l'extension du corps est de négocier permanence*[100] *»* souligne Jean-Claude Kaufmann.

C'est ce trajet imposé en quelque sorte par le design, entre l'objet et le corps qui m'a intéressé d'emblée et de voir par la suite pourquoi le cycle de l'objet était pré-déterminé puis redéfini par l'individu lui-même en considérant l'évolution de nos modes de vie. Si le cadre de la socialisation des usages s'élargit avec le temps, la question qui selon moi se pose aujourd'hui c'est quelle est l'identité que l'individu veut avoir pour savoir quelle relation il souhaite entretenir avec l'autre pour définir l'usage qu'il aura avec l'objet.

[100] Jean-Claude KAUFMANN, « Le monde social des objets », article publié dans la revue Sociétés contemporaines, Vol. 27, 1997 p. 117

**Holocene Design Gallery, éditorial (1er janvier 2015)**

La plateforme Holocene Design Gallery a été lancée le 1er janvier 2015. L'édito dont voici un extrait tentait de répondre à cette première question - Pourquoi Holocene Design Gallery?

Tout d'abord le nom « Holocene » désigne une époque géologique qui officiellement a commencé il y a dix mille ans et se poursuit encore aujourd'hui. Elle correspond au début de l'expansion humaine et à une période au cours de laquelle l'Homme a peu à peu développé son influence sur l'environnement. Une époque qui s'est caractérisée par de grandes avancées techniques, le début de l'industrialisation et de l'urbanisation, la conquête spatiale ou encore l'invention des moyens de communication dont l'écriture et plus récemment les nouvelles technologies.

Depuis plus de 150 ans, la transformation du monde a été plus importante qu'elle ne l'a été depuis dix mille ans. L'humanité a consacré l'objet de sa pensée à la découverte des lois de ce monde et a fait accélérer tous les changements techniques, économiques et sociaux de la vie moderne.

Le mot « Design », associé à cette période, est tout aussi important car dans son sens étymologique, l'action de projeter le dessein d'un objet se situe au cœur même de la réflexion des contributeurs de ce site et des projets que vous y découvrirez.

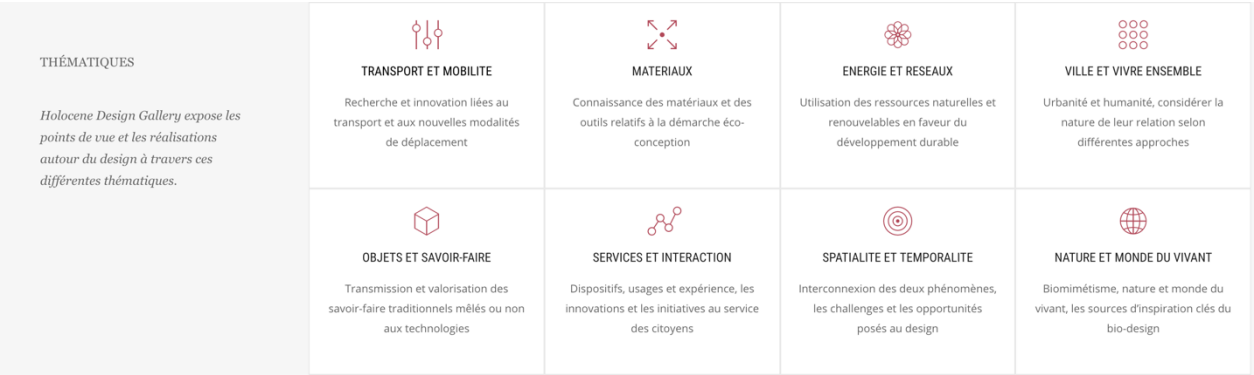
Enfin « Gallery » parce que cet espace expose les créations d'artistes, d'artisans d'un genre nouveau qui cherchent à faire évoluer les techniques et les pratiques de conception en faveur d'un monde durable, viable et habitable pour toutes les espèces vivantes de la planète ou simplement émouvoir par la beauté d'un geste, d'une œuvre.

C'est ici et dès aujourd'hui que cela va commencer. « Holocene » - « Design » et « Gallery » sont donc complémentaires mais ne forment qu'une entité. Il s'agit de démontrer qu'il existe une création responsable, innovante, bien vivante, ancrée dans le présent pour faire face à cette période de mutation géologique.

**Partis pris**

Holocene Design Gallery donne la parole aux chercheurs, artistes, ingénieurs, designers et fait partager leurs réflexions et leurs créations avec l'idée commune de rapprocher l'Homme et la Nature. Réenchanter les formes de la vie urbaine, révéler l'esthétique poétique des objets, repenser la conception centrée sur l'humain, rehausser le caractère bienveillant d'une technologie… telles sont les intentions de nos contributeurs éclairés et enthousiastes habitant le temps présent.

### 2. Les champs d'investigation




## CHAPITRE 2 : Les penseurs de la relation à l'autre : designers et non designers

Cette partie reprend une sélection d'interviews qui ont été publiées sur la plateforme digitale Holocene Design Gallery depuis sa création en janvier 2015, pour souligner l'enjeu relationnel du design avec l'intervention d'un bio-designer Gullian Graves, d'Evelyne Panato, Directrice de la Maison du geste et de l'image, suivie de la réflexion de Vincent Puig, Directeur exécutif de l'IRI dépendant du Centre Pompidou ou encore des anthropologues Fernando Fava et de Nadja Monnet du laboratoire LAA. Chacun partage sa vision du design parfois sans le nommer, pour considérer la particularité de la relation à l'autre.

### 1. Points de vue de designers sur la création et le design de la relation à l'autre

**Rencontre avec Alexis TRICOIRE, designer végétal**
Designer végétal de renommée internationale, Alexis Tricoire est une personnalité atypique, un observateur de notre temps qui crée une nouvelle architecture sensible à partir du végétal vivant. Fondateur de Végétal Atmosphère, Alexis Tricoire combine dans son expertise plusieurs dimensions : design, architecture, botanique, art et innovation technologique. Alexis Tricoire, Designer Végétal dévoile son nouveau projet.

***Holocene Design Gallery : Quel est votre parcours ? Et décrivez-nous vos débuts en tant que designer végétal ?***
**Alexis Tricoire :** j'ai fait les Arts Décoratifs à Paris, j'ai appris à faire du mobilier, de la scénographie et ensuite j'ai travaillé comme designer indépendant. Puis, j'ai rencontré Patrick Blanc pour qui j'ai réalisé en 2006 la scénographie de l'exposition « Folie Végétales » à l'espace EDF à Paris. A cette occasion, j'ai inventé des machines, de grandes structures qui mettaient en scène des phénomènes botaniques de façon spectaculaire et durable, c'est-à-dire pour une durée de plusieurs mois.

***HDG : Quelles leçons tirez-vous de cette première expérience ?***
**Alexis Tricoire :** J'ai toujours apprécié le milieu des jardins et de la nature mais je n'avais pas fait le lien avec mon travail personnel avant cela. J'avais une approche plutôt classique du design. Cette expérience a été une ouverture vers un monde intéressant qui consistait à associer le design et le végétal. Cela était pour moi un vrai tournant parce que cette exposition a rencontré un grand succès auprès du public et ensuite parce que des personnes ont commencé à me contacter pour envisager des projets de ce type dans des lieux publics. C'était le début d'une nouvelle vocation. Au fond, assez proche de mon identité car j'ai toujours eu une grande sensibilité pour la nature, un intérêt fort pour la biodiversité et je suis très attaché à la préservation des forêts primaires.

***HDG : Comment expliquez-vous ce retour au lien qui unit L'homme et la nature dans la ville ?***
**Alexis Tricoire :** Il y a une demande de la part de la société d'intégrer plus de naturel dans nos villes. Dans notre époque post-moderne, nous sommes arrivés à un stade où il s'agit de revenir aux fondamentaux sur la question du rapport entre de l'homme à la nature. Et le design végétal vise aussi le bien-être de l'homme. Cela apporte un certain équilibre d'être entouré de végétations.

***HDG : Comment abordez-vous un projet pour commencer ?***
**Alexis Tricoire :** Il y a deux approches. Il peut y avoir une approche symbolique par l'usage de la métaphore. Il existe aussi une approche par la sensibilisation, le travail sur l'émotionnel. Il est possible de faire passer des messages notamment par le biais du bien-être. Montrer de quelle manière l'intégration du végétal peut révéler des sensations.

***HDG : Lors de la Paris Design Week, votre exposition Hybridations a montré l'intégration d'objets industriels dans la nature, était-ce un moyen de dénoncer les travers de notre époque pro-industrielle ?***
**Alexis Tricoire :** Hybridations a été réalisée dans les Grandes Serres du Jardin des Plantes. Dans un univers déjà végétal. Hybridations soulignait le rapport entre urbain et industriel. Les objets comme les brosses de toilettes, sont détournés de leurs fonctions puis intégrées dans un environnement naturel. Le fait de mélanger la fibre végétale avec la fibre industrielle permettait d'apporter une dimension et une ambiance surréalistes. Elle posait la question de comment la société peut se développer sans détruire le capital des ressources de la planète et de la biodiversité qui est en particulier, irréversible. Une question récurrente que j'ai plusieurs fois eu l'occasion d'aborder notamment au centre d'art de la Maréchalerie du château de Versailles avec Extensions tentaculaires. Dans Hybridations, les produits industriels, on en a tous besoin, on les utilise tous pour un usage domestique. Dans un contexte dans lequel « on consomme puis on jette ». Donner un aspect ravissant à ces objets polluants permet de considérer leur place différemment et d'évaluer d'une autre manière, leur impact dans la nature.

***HDG : Quelles sont les difficultés que vous rencontrez en général ?***
**Alexis Tricoire :** Je travaille sur des concepts où la nature est intégrée. Comme elle est vivante, elle se développe, elle va évoluer constamment. Dans les centres commerciaux ou les espaces publics, la difficulté c'est de rassurer les clients sur la faisabilité, l'entretien, car ces installations nécessitent de l'eau, de la

lumière. Très vite, les questions techniques et financières surgissent. Le challenge consiste à concevoir des installations 100% autonomes pendant 6 mois à un an, sans entretien. Les gens réalisent aussi que la nature n'est pas figée, elle évolue dans le temps. Ils sont très sensibles au développement de la plante. Ce qu'il y a de fort avec le vivant, c'est l'énergie que cela procure et parfois sans s'en rendre compte.

***HDG : Travailler sur la thématique de la ville et de la nature est le plus souvent le rôle du paysagiste, de l'architecte, de l'urbaniste. Quel rôle le designer peut-il tenir ?***
**Alexis Tricoire :** La ville est composée d'immeubles mais aussi d'objets, notamment le mobilier extérieur. La ville contient de nombreux éléments conçus par le designer. Et il existe d'autres solutions encore inexplorées. Par exemple, si on prend le cas du mur végétal, inventé par Patrick Blanc, cela a permis non seulement de changer la vision du végétal mais aussi d'imaginer une nouvelle forme d'architecture. Le végétal devient une sorte de revêtement de surface. Et l'architecte se l'est approprié. Après le mur végétal, on arrive sur l'objet végétal. Il peut être utilisé potentiellement comme un espace, un volume, il peut créer de nouveaux ponts, de nouvelles lignes qui apportent un autre niveau de lecture de la ville.

***HDG : Parlez-nous du projet Diner's Tree sur lequel vous travaillez actuellement ?***
**Alexis Tricoire :** C'est un projet que nous sommes en train de monter à Münchengladbach près de Düsseldorf, en Allemagne. J'ai été contacté par un client pour travailler sur un élément emblématique d'un centre commercial. L'objectif est de proposer une installation qui donne de l'âme au lieu, un aspect exceptionnel. Le brief était vague. Il n'y avait pas d'idées très précises au départ. Nous avons fait des suggestions en partant de la thématique des 5 sens qui était développée dans l'ensemble du centre. Au niveau de la localisation, il y avait une verticalité sur 4 étages avec des ouvertures vers des espaces de détente et de restauration. Nous avons eu l'idée de donner un signal pour relier l'ensemble du centre à la partie restauration, en développant le sens du goût. L'idée est de créer une sorte d'arborescence, un grand arbre dont les branches soutiennent des assiettes géantes, par analogie avec le bras du serveur généreux qui tend l'assiette. Avec un éclairage particulier des plantes, cette installation sera une sorte de totem poétique de 18m de haut accessible au public à partir du 25 mars dans le centre commercial Minto.

***HDG : Quels types de prestations proposez-vous ?***
**Alexis Tricoire :** Je conçois et produis des installations monumentales pérennes intégrant du végétal vivant. Au sein de Végétal Atmosphère, nous maîtrisons toutes les compétences habituelles d'un studio de design : recherche créative, conception 3D, développement technique, suivi de fabrication. Mais nous avons en plus, une expertise sur la manière de faire pousser le végétal avec différents systèmes pour surprendre le spectateur. En général, les clients m'appellent parce qu'ils ont envie d'avoir une installation emblématique, spectaculaire, qui véhicule les valeurs vertueuses de leur entreprise (développement durable, bien-être…) en lien avec l'identité du lieu, la thématique de la décoration et ce qu'on appelle aussi le customer journey c'est à dire le parcours expérientiel du visiteur. Il s'agit souvent de générer des flux de circulation et d'offrir des espaces de détente, de respiration.

Extensions Tentaculaires par le designer Alexis TRICOIRE

***HDG : Quelles sont vos influences, vos sources d'inspiration ?***
**Alexis Tricoire :** Je suis à la recherche d'éléments sensoriels. Je peux me trouver dans des situations qui me bouleversent. Dans l'art contemporain, je pense notamment à Anish Kapoor, à Pierre Soulages. Des artistes qui apportent des sensations visuelles qui me touchent. Il y a des artistes de Land art particulièrement intéressants comme Christo, qui a multiplié des objets dans la nature et cela transforme les paysages. J'aime beaucoup les réalisations de Nils Udo, un artiste de land art qui travaille sur des choses très éphémères, et les effets visuels sont très beaux.

***HDG : Quel est le projet dont vous rêvez ?***
**Alexis Tricoire :** J'aimerais travailler dans un projet à l'échelle urbaine. Tisser une toile dans la ville pour lui donner une identité globale. Je ne me projette pas non plus. J'aime m'ouvrir aux choses de la vie qui arrivent. C'est la vie qui vient à vous. Et il faut la transcender. Je laisse le destin choisir et j'essaie de tirer le meilleur. je ne fais pas des choix a priori. L'important c'est de continuer à créer et faire plein de choses, de continuer à être surpris à chaque fois. Dans l'hôtellerie haut de gamme il y aurait aussi beaucoup de choses à faire avec le design végétal, mais il faut franchir encore quelques barrières, c'est un secteur traditionnel.

***HDG : Qu'est-ce que vous ressentez quand vous êtes dans la nature ?***
**Alexis Tricoire :** Pour moi la nature est une source perpétuelle de ressourcement.

***

**Rencontre avec Gullian Graves, designer en bio design**

L'appauvrissement des ressources naturelles et la dépendance aux modèles traditionnels de production industrielle, souvent peu écologiques, permettent d'interroger de nouvelles formes d'innovation, de conception et de fabrication inspirés par la nature elle-même.

***Holocene Design Gallery : L'homme a souvent eu un rapport ambivalent avec la nature. Soit pour la dompter dans une logique productiviste soit pour s'intéresser à ses vertus bienfaitrices. Quelle est l'attitude d'un designer tel que vous face à ce paradoxe ?***

**Guillian Graves :** Effectivement, ce rapport ambivalent entre l'homme et la nature dure depuis longtemps et la logique productiviste, qui en résulte n'a pas été sans conséquence. Il est maintenant avéré que notre paradigme industriel actuel, bâti à la fois sur un ensemble de techniques particulièrement destructrices pour notre environnement et sur un usage massif de ressources limitées, ont fortement perturbé le fonctionnement de notre biosphère de ces vingt dernières années. Les conséquences sont la réduction de la biodiversité, l'acidification des océans, le changement climatique, etc. Or sans biosphère, nulle activité humaine et nulle industrie ne peuvent subsister. Il apparaît donc nécessaire d'envisager des alternatives à cette démarche industrielle productiviste, d'oublier la traditionnelle opposition entre nature et culture afin de réconcilier/reconnecter l'humain et la biosphère.

Ce positionnement relevant du bon sens, soutenu par de nombreux scientifiques aujourd'hui, ne va pourtant pas à l'encontre du progrès technologique, bien au contraire. L'approche du biomimétisme développée par la biologiste américaine Janine Benyus, invite par exemple à s'inspirer du vivant afin de tirer parti des solutions inventées par la nature. Une manière de repenser nos façons de concevoir, de fabriquer et de vivre nos objets, nos espaces, nos organisations, notre économie, etc. Et lorsque l'on regarde la nature de plus près, on se rend compte que c'est un designer extraordinaire, une technologie tout autant performante que durable, qui a beaucoup de choses à nous enseigner.

***HDG : En quoi consiste l'approche du Bio design ? et quel est le rôle des nouvelles technologies dans le processus de création ?***

**Guillian Graves :** Historiquement, le bio design part du principe que la nature regorge de principes, de fonctions ou de mécanismes efficients desquels nous pouvons nous inspirer afin de concevoir des biens ou des services innovants. Ces quelques derniers milliards d'années, le vivant a pu mettre au point des stratégies performantes et étonnantes qu'il est possible d'observer puis de transférer dans l'environnement humain sous des formes diverses et variées. La biologiste américaine Janine Benyus affirme d'ailleurs que la biologie, c'est « 3.8 milliards d'années de R&D ! ». Designers et ingénieurs se sont alors saisis de cette approche pour résoudre des problèmes généralement d'ordre technique ou technologique dans les champs tels que les transports, l'architecture, la robotique. Cette collaboration peut aussi simplement permettre de générer de nouveaux langages formels, créer de nouvelles esthétiques et de nouveaux imaginaires. C'est une vision qui a eu tendance à s'élargir depuis.
Les progrès grandissants dans la compréhension des systèmes biologiques, la maîtrise de plus en plus poussée du code génétique, les avancées techniques et technologiques tout comme l'apparition de nouvelles pratiques, permettent aujourd'hui d'aborder le bio design sous des angles nouveaux et totalement inédits. Il est possible de s'en inspirer en tant que modèle (bio-inspiration et mimétisme), de s'en servir en tant que matériau (bio-utilisation), de s'en aider en tant que procédé (bio-assistance) ou encore de l'utiliser pour fabriquer de toutes pièces (biologie synthétique). Cela permet de participer à l'élaboration d'une industrie nouvelle, basée sur l'utilisation du vivant en tant que "ressource".

Pour ma part, je m'intéresse tout particulièrement au bio-mimétisme, une approche qui consiste à s'inspirer du vivant afin de concevoir des produits et des services à la fois innovants et durables. Les progrès considérables réalisés dans la compréhension des systèmes biologiques, nous permettent d'assimiler le vivant comme un ensemble de technologies matures et performantes susceptibles de fournir de nouvelles alternatives à une industrie traditionnelle qui reste problématique sur le plan environnemental. Là où nous utilisons des solvants, la métallurgie et l'industrie lourde, le biologique fabrique des structures complexes et génère de la matière et des formes à partir d'eau, de soleil et de températures ambiantes. Là où nous utilisons des ressources limitées, il puise dans les ressources libres et renouvelables. En bref, il peut être un modèle pour la conception d'objets tout autant performants du point de vue de l'usage que du point de vue environnemental.

À ce titre, non seulement nous nous inspirons du vivant, mais nous travaillons également directement avec des organismes vivants et les nouvelles technologies ont un rôle majeur dans cette démarche. Tout d'abord, elles permettent un accès nouveau aux connaissances et savoirs scientifiques qui nous aident à l'identification des stratégies, des mécanismes ou simplement des organismes susceptibles de nous apporter de nouvelles inspirations, alors répertoriés par les biologistes et les naturalistes. Les nouvelles technologies permettent également de reproduire des modèles (algorithmes), des comportements et des structures biologiques beaucoup plus aisément qu'avant. Plus encore, elles nous permettent également de fabriquer de concert avec certains organismes. Les technologies numériques permettent de concevoir des objets produits par des organismes (bactéries, mycelium de champignon, vers à soie, etc.) de façon paramétrique, et l'impression 3D permet aujourd'hui d'imprimer le vivant. Néanmoins, il n'existe pas encore d'outils de conception et de fabrication dédiés au bio design. Chacun des dispositifs reste à penser au cas par cas.

***HDG : Design végétal, Bio-mimétisme, Bio design sont des pratiques émergentes quelles sont les opportunités pour un designer ?***

**Guillian Graves :** Pour un designer, le champ des possibles est quasi infini. Certes, nous pouvons produire des matériaux aux propriétés étonnantes, concevoir des usines vivantes et littéralement faire pousser des

objets, imaginer de nouvelles façons de capter ou de produire de l'énergie, et j'en passe. Mais la plus grande opportunité qui réside dans cette approche, est la possibilité de soulever des questions nouvelles et d'émettre des hypothèses inédites.
Il faut savoir que l'émergence de nouveaux champs scientifiques laisse souvent présager de l'apparition d'opportunités de tous types, se traduisant le plus souvent par des innovations dans des champs d'applications industriels. Seulement parfois, nous faisons face à des révolutions technologiques qui rompent avec notre façon usuelle de penser, concevoir, produire, utiliser ou rêver nos produits de tous les jours et nos modes de vie. Elles formulent ainsi un besoin de réinventer les industries, les sociétés, les professions et leurs rôles, tout autant que les outils, les méthodes et les modes de représentation qui permettent de créer nos objets et leurs matérialités.
La biologie est une technologie extrêmement performante. Son potentiel d'innovation suggère donc l'émergence d'un nouveau paradigme basé sur l'utilisation du vivant en tant que ressource, susceptible de participer à l'élaboration d'une industrie nouvelle. Le "biologique" serait donc en passe de devenir à la fois un matériau nouveau à travailler, tout autant qu'un procédé de fabrication. Mais pouvons-nous travailler avec la biologie comme nous le faisons avec le fer ou le métal ? Certes non.
Nous ne pouvons pas travailler en effet avec la biologie comme nous le faisons avec le fer ou le métal. L'usage de la biologie aurait des implications multiples sur l'objet, l'éthique, l'esthétique, les coopérations, les méthodes, les échelles de création, les modes de conception et aurait également un impact sur les dispositifs et les temps de production. Réinventer les industries, les sociétés, les objets et les machines par l'usage du biologique revient à redéfinir également l'exercice du design selon ces différentes échelles.

1) À l'échelle des débats techno-scientifiques dans la société qui permettent de nous interroger sur le besoin d'inventer de nouvelles matérialités et des objets issus du vivant et de créer de nouveaux imaginaires.
2) À l'échelle des méthodes de la création, nécessitant l'apport de nouvelles méthodes de conception, de maquettage, de prototypage pour favoriser de nouveaux modes de représentation d'un matériau invisible et non préhensible à première vue.
3) À l'échelle des coopérations qui nécessitent de faire appel à de nouvelles compétences, de nouveaux outils et de nouveaux dispositifs propres aux lieux de la biologie (laboratoires, bio hackerspaces).

Ces éléments cumulés vont favoriser la convergence étroite entre les sciences et le design pour envisager de nouvelles hypothèses à l'exercice d'un nouveau design industriel.

***HDG : Faut-il nécessairement la collaboration ingénieur-designer pour déployer un processus bio design ? Quels sont les pré-requis pour que cette collaboration fonctionne de part et d'autre ?***
**Guillian Graves :** Ce processus nécessite de nombreuses compétences à relier entre elles. D'abord, on oublie trop souvent que rien ne serait possible sans l'aide des naturalistes et des biologistes dont les découvertes ont été réalisées sur le terrain ou en laboratoire.
Nous fonctionnons généralement sur le principe de convergence entre la biologie, qui va découvrir et identifier des principes, des fonctions et des mécanismes biologiques; la bio-ingénierie, qui va s'efforcer de découvrir la façon dont les structures et fonctions des organismes vivants peuvent être utilisés comme modèles pour la conception et l'ingénierie ( les matériaux, les machines, les objets ou les services) et enfin le design, qui va transférer ces principes dans des applications humaines, en pensant la fonction, l'usage, le dispositif, la fabrication, etc.
Ainsi, les pré-requis nécessaires à une bonne collaboration reposent sur la méthode, le langage, l'outil, l'éthique et la finalité du projet. En effet, l'expérience m'a prouvé que designers, ingénieurs et biologistes ne parlent pas le même langage, ne disposent pas des mêmes méthodologies et outils (quantitatifs pour les ingénieurs, qualitatifs pour les designers), et ne s'accordent pas forcément sur la finalité du projet. Il est alors nécessaire de prendre appui sur des bases méthodologiques communes, d'utiliser une syntaxe

commune, de partager un outil conceptuel commun, et de s'accorder enfin sur la notion d'éthique et la finalité du projet.

***HDG : Quels sont les types de projet sur lesquels votre agence travaille actuellement ?***
**Guillian Graves :** Nous travaillons beaucoup sur l'élaboration de nouveaux matériaux et de nouveaux procédés de fabrication, puis sur leurs potentielles applications. Par exemple, nous travaillons avec la kombucha (prononcer « ko-m-bou-tcha »), une solution réalisée à partir de la lacto-fermentation du thé noir ou du thé vert et de sucre, avec une colonie de levures (Saccharomyces), de fausses levures (Mycoderma vini) et de bactéries (Acetobacter pour la plupart). Dans l'usage, il s'agit d'un simple thé fermenté issu de la symbiose entre des bactéries et des levures. C'est une boisson traditionnelle qui trouve son origine en Mongolie, et dont la culture s'est largement répandue en Chine comme en Russie ces deux derniers millénaires.
Le nom « kombucha » signifie littéralement « algue de thé », « kombu » signifiant « algue laminaire » et « cha » signifiant « thé ». Cette appellation résulte de l'apparition d'une membrane laminaire en surface de la solution de thé fermenté, plus ou moins épaisse selon son âge, revêt un aspect caoutchouteux. Cette membrane constituée de cellulose et de chitine appelée « mère », créée par les différents micro-organismes, dispose de propriétés très intéressantes que nous envisageons d'utiliser dans de nombreuses applications, telles que dans les domaines de la santé et du bien-être, du textile, de la remédiation, etc. Nous travaillons donc actuellement à la conception de ces dispositifs de production « propres », à la fabrication de ces biomatériaux recyclables, ainsi qu'à la conception de leurs applications et des objets qui en découlent.
Nous travaillons encore avec une bactérie dite calcifiante, capable de transformer de la matière minérale sous la forme de poudre, en roche. En créant une réaction chimique au contact du minéral et d'un réactif particulier (urée), sporosarcina pasteurii agglomère la matière, nous permettant d'obtenir ainsi une roche qui s'apparente à un grès, aux propriétés proches du béton. Nous imaginons ainsi pouvoir recycler les déchets du bâtiment pour en créer de nouveaux objets, hybrider cette biotechnologie à l'impression 3D afin de faire de la fabrication additive par bactéries, ou encore de créer une nacre artificielle. Autant de procédés et de matériaux pour lesquels nous avons imaginé les applications futures. En plus de ces quelques projets, nous travaillons toujours à la conception de produits et de services bio-inspirés, innovants et durables.

***HDG : Quels sont vos objectifs à long ou moyen terme ?***
**Guillian Graves :** Nos objectifs sont multiples. Pour le moment, nous cherchons à consolider et à étoffer notre réseau avec les laboratoires qui sont des partenaires désireux de découvrir de nouvelles applications à leurs recherches. Nous cherchons également à élargir notre réseau d'industriels sur le territoire français, suisse et belge. Nous continuons également à diffuser cette approche encore peu connue, par le biais de conférences, de workshops, d'enseignements et de formations.
Puis à moyen terme, nous envisageons dépasser ces premières frontières et valoriser notre expertise en développant de nouvelles méthodes et de nouveaux outils à déployer (un processus déjà entamé). J'aime penser que nous serons capables aussi d'intégrer de nouvelles compétences à notre équipe, afin de pouvoir questionner de nouveaux champs d'application !

***

**Rencontrer avec Stéphane Villard, designer à la Biennale de ST Etienne**
La Biennale de St Etienne, capitale mondiale du design, a choisi pour sa 9ème édition de mettre l'accent sur « les sens du beau ». Pour saisir cette thématique dans toute sa complexité, nous avons visité l'une des plus belles et fascinantes expositions de la Biennale : *Form follows information.*

Le studio GGSV a pris soin d'ériger six autels pour matérialiser notre rapport aux croyances et aux cultes, à travers ces thématiques : les données, la science, l'écologie, la perception, l'illusion et la croyance. La matérialité de ces phénomènes invisibles se libère des contraintes de la théorie et de l'inexplicable. La présence de ces objets communique quelque chose de troublant, de l'ordre du merveilleux. C'est sans doute le croisement et le dialogue muet noué entre les objets, qui font retentir la force et la fragilité de la perception, de l'émotion par l'examen des différentes interprétations sociologiques, scientifiques et spirituelles. La scénographie, d'une grande réussite, renforce cette atmosphère étrange et mystérieuse. Une stimulation visuelle qui s'exprime également par la présence de vitraux et la variation subtile des lumières naturelles. Stéphane Villard, commissaire de l'exposition, nous présente la genèse de son programme et les questionnements métaphysiques sur ces nouvelles formes de représentation. Et il reste quelques jours encore pour la visiter…

***HOLOCENE DESIGN GALLERY : Comment avez-vous préparé cette exposition aux thématiques très éclectiques ?***
**Stéphane Villard :** C'est une exposition de designers proposée par le studio GGSV qui fait partager à la fois l'univers dans lequel on aime naviguer, un peu à la manière d'un cabinet de curiosités dans lequel on trouve des objets, et des notions qui nous parlent et font sens. C'est aussi révéler les différents regards

que nous posons sur les objets et leurs multiples facettes, que ce soit un objet scientifique, un objet conçu à partir de données sociologiques, comme l'exemple de la pyramide des âges, ou encore des objets de designers qui jouent sur la méditation, les croyances occidentales ou la superstition.
Nous avons rassemblé un certain nombre de pièces de designers connus et moins connus dont on apprécie le travail. Il y a également des travaux d'étudiants. Au fur et à mesure de l'avancée de notre pensée, certaines pièces permettent d'ouvrir une thématique. C'est un travail qui s'opère simultanément entre le propos, les pièces. Nous avons pensé cette exposition en lien avec ce que représente aussi la biennale. C'est-à-dire un événement qui rassemble tant les amateurs que le grand public pour qui le design a de l'importance ou pas du tout. En considérant ce dernier point, nous avons voulu créer une forme de médiation avec des textes courts, écrits à la main afin d'essayer de trouver des chemins de pensée très directs.

***HDG : La présentation de cette métaphore de l'invisible laisse de nombreuses traces, l'actualité nous le rappelle avec le fait par exemple de matérialiser les données de comportement ou la manière de capter les flux d'information. Est-ce que ces éléments sont devenus un terrain de jeu pour les designers, voire un mouvement de fond en terme de conception ?***
**Stéphane Villard :** Au cours des dix dernières années, il y a eu des travaux présentés à la Biennale sur le sujet, notamment Drew Allan et Andy Huntington qui transformaient une séquence sonore en sculpture, une donnée en objet. Au démarrage nous étions dans une recherche de pièces qui soit véritablement axée sur l'expression. En creusant, on s'est aperçu qu'il y avait assez peu de choses intéressantes. C'est peut-être un mouvement de fond mais qui a plus de promesses que de réalités ! Pour avoir pas mal travaillé dans le design d'information, l'expérience a montré que le traitement par le volume n'apporte pas toujours une explication supplémentaire ou la révélation d'une réalité cachée. Ce qui nous a amené à élargir complètement l'approche et à apporter une dimension plus conceptuelle. Et ne retenir des projets que pour leur qualité plastique qui font apparaître une réalité cachée. Certes, c'est encore un terrain d'expérimentation mais lorsqu'on y regarde de plus près, ce sont toujours les mêmes mécaniques qui opèrent.

***HDG : Tous ces objets s'inscrivent dans notre temps, ils sont ancrés dans une actualité (la religion, les données, l'usage des technologies, l'écologie etc.), en quoi ces objets renouvellent-ils le genre ?***
**Stéphane Villard :** Ce qui est nouveau, c'est leur provenance. Il y a un autre champ paramétrique où l'on associe des données et des algorithmes et c'est cela qui génère la forme. Ce qui a de nouveau c'est plutôt les modes opératoires. Ces pièces inaugurent un genre nouveau celui où l'information devient un moteur-générateur de formes. La question que nous posons est d'où regardons-nous, et que voulons-nous voir ?

***HDG : Est-ce qu'il y a une pièce qui vous touche plus particulièrement et pourquoi ?***
**Stéphane Villard :** on aime toutes les pièces ! (rires) Elles sont assez singulières, une pièce qui suit le design d'information c'est celle Mathieu Lehanneur avec la pyramide des âges et il y a une autre pièce magnifique c'est le bronze de Mathieu Mercier, qui a une présence tout à fait étonnante. C'est un objet important dans l'histoire de la neurologie, dans la répartition des fonctions cérébrales. Ensuite il y aussi des pièces troublantes à l'autel des croyances. Ces objets intriguent les visiteurs qui demandent « est-ce que ça marche vraiment ? » Or, ces objets n'ont pas de pouvoir mais ont pour fonction de donner du pouvoir à … ces réactions apportent un autre regard. Comme nous sommes à la fois commissaires et scénographes, notre démarche a nous permis de faire en sorte que les pièces se parlent et renvoient les unes aux autres. Le travail de Buckminster Fullerqui revoit la présentation de la planète Terre à côté d'un Rubik's cube de Konstantin Datz ou d'un test de Hermann Rorschach c'est ce jeu d'assemblage et de mise en relation des pièces qui donnent un sens. Les pièces s'éclairent ou se contredisent. C'est le double jeu entre le commissariat et la mise en scène.

**HDG : le fait d'être commissaire-scénographe, peut faire varier votre regard. Est-ce qu'il y a une différence entre présenter des choses et représenter un point de vue ?**
**Stéphane Villard :** Pour nous, c'est un tout. L'art de montrer les choses à la fois de face et de côté, du dessus, de dessous. Une sorte de perspective très particulière qui a beaucoup à voir avec la question de point de vue. Faire de la scénographie, c'est déjà proposer un point de vue pour que les personnes aient justement la possibilité de se faire leur propre point de vue. Ensuite l'intérêt d'une exposition c'est de voir les pièces en vrai et on sait que par nature, l'exposition est éphémère. C'est pourquoi nous avons travaillé sur l'idée de la mémoire en lien avec ce qu'on appelle l'ars memoriae qui consistait à identifier à un lieu physique particulier, un temple, un château, une architecture singulière, puis on rangeait mentalement par pièce, par lieu, par objet, ses idées. Une pièce était allouée aux sciences, une autre aux mathématiques, une pièce était dédiée à la politique etc. On revisite virtuellement les lieux et cela permet de retrouver un grand nombre d'information qui avaient été rangées. C'est pratique pour entraîner la mémoire et donner un support à l'esprit. Un support disponible pour se rappeler les choses. En somme, une scénographie utilise deux choses 1) la surprise, créer quelque chose qui doit être spectaculaire 2) avoir une expression à la fois spatiale colorielle, et formelle très particulière qui favorisent cette mémorisation, pour que les personnes se souviennent de certaines choses. Ce n'est pas tant les pièces qui leur reviennent que la disposition spatiale. Enfin ce lieu, la manufacture des armes et cycles, nous a amené à savoir comment poser les choses de manière à ce qu'elles soient en résonance avec l'architecture. Et que cela forme un tout. Cela place le visiteur dans une disposition particulière.
« En se saisissant d'abstractions et en leur donnant forme, le design s'emploie à figurer les choses pour qu'elles prennent corps. Il produit des représentations qui permettent de voir autrement le connu ou d'apercevoir l'imperceptible. Mais quel est le sens des objets fabriqués ? Sont-ils des supports de connaissance ? Proposent-ils des réflexions esthétiques » - studio GGSV

## 2. Points de vue croisés de non-designers sur le design de la relation à l'autre

**Rencontre avec Ferdinando FAVA et Nadja Monnet**
**Etre habitant ? points de vue d'anthropologues**

Ferdinando Fava et Nadja Monnet sont anthropologues et chercheurs au Laboratoire Architecture Anthropologie (LAA). Ils sont conjointement en charge d'un chantier de réflexion interdisciplinaire sur la question : Etre habitant ?
Ils nous expliquent la genèse de cette initiative et leurs axes de recherches sur un sujet mobilisateur.

**HOLOCENE DESIGN GALLERY : Qu'est-ce que le LAA ?**
**Nadja MONNET :** Le Laboratoire Architecture Anthropologie (LAA) réunit des chercheurs qui viennent de différents champs disciplinaires : principalement des anthropologues et architectes, voire des personnes avec cette double formation mais aussi des urbanistes, sociologues, une historienne, des photographes, une artiste plasticienne, etc.. La volonté de l'interdisciplinarité est très forte dans toutes les démarches. Depuis deux ans, nous avons décidé de créer des chantiers que nous allons mener pendant 5 ans. Avec Ferdinando Fava, nous sommes en charge de la réflexion du laboratoire qui tourne autour de la question : Etre habitant ? que nous abordons collectivement au travers de nos travaux de recherche personnels.

**Ferdinando FAVA :** En tant qu'anthropologue, notre préoccupation n'est pas de donner une définition nous-même, mais de comprendre comment les différents acteurs de la ville conçoivent leur manière d'être habitant. Qu'est-ce être habitant pour les résidents, les riverains, les décideurs publics, les associations citoyennes ? Qu'est-ce que c'est être habitant du point de vue d'un architecte, d'un urbaniste et des médias… car les médias bâtissent la ville et le monde au même titre que les briques et le ciment. On a décidé de ne pas donner une définition d'être habitant, mais de poser la question à l'aune d'un monde globalisé, hyper-connecté, avec aussi beaucoup de viscosités du fait des inégalités. Notre pratique de l'espace et celle du positionnement social, nous conduisent à réfléchir à une certaine manière d'habiter. La phénoménologie parle de « l'être habitant » de manière très générale. Or, on voit que ma manière d'habiter à Rome n'est pas là même qu'à Dakar ou dans les HLM de St Denis. Donc les rapports à l'espace, à l'objet, ici vont aussi se forger à partir d'un positionnement social, d'une représentation, d'un habitus. (En latin, habitus définissant une manière d'être, une disposition d'esprit.)

**Nadja MONNET :** il n'y a pas seulement un rapport à l'espace, il y aussi un rapport au temps. Qu'est-ce qu'on veut faire dire à ce mot habitant ? On est parti du constat qu'avant on parlait plutôt de citadin ou de citoyen, s'il avait le droit de vote. Et aujourd'hui, c'est plutôt le terme d'habitant qui est utilisé. La question de qui utilise quel terme nous intéresse particulièrement car les mots ont une histoire et cette histoire n'est pas anodine. Actuellement, on demande aux habitants de s'exprimer, de donner leur avis sur des projets, l'aménagement des espaces publics. **Marianita Palumbo** dans son analyse de la Goutte d'Or, met en avant le fait que d'être habitant semble devenir une injonction. Cela pose la question de qui est considéré habitant, de quels habitants on parle, et quels comportements on attend des habitants.

**Ferdinando FAVA :** Ces mots sont devenus aujourd'hui très flous, c'est pourquoi nous voulons avoir une position critique sur tout cela. En tant qu'anthropologues, ce qui nous intéresse c'est de savoir quelle est la signification que l'acteur donne à ce mot. Chaque mot nous interroge sur l'orientation du cours de l'action qu'il interdit ou permet et sur ce qui le distingue aussi d'autres cours d'actions.

***HDG : Les partis pris sont différents entre un architecte, un urbaniste, un décideur de la politique de la ville sur l'idée d'être habitant. Cette notion s'ancre dans plusieurs dimensions. Comment parvenir à une vision partagée ?***
**Ferdinando FAVA :** Nous essayons d'analyser quelles sont les rhétoriques et les pratiques que ces représentations soutiennent et produisent.

**HDG : Comment concilier les différentes approches constitutives de cette notion « être habitant » ?**
**Ferdinando FAVA :** Nous créons des liens à l'échelle microsociale là où nous sommes. Et Nos liens renvoient à ce qui n'est pas nécessairement ici ou maintenant : à nos réseaux de relations, à d'autres liens et à nos lieux. En ce sens, le monde d'espace global qui n'est donc pas ici au moment où nous parlons, apparait tout de même dans ce microsocial du fait de nos relations et de la manière de nous rapporter et de tisser des liens avec cet espace global. En effet, comment penser les liens à l'espace bâti pour un architecte ou penser les liens avec des objets pour un designer ? Beaucoup d'architectes vont voir l'anthropologie de la culture matérielle et l'extrapoler aux bâtiments. Toutes les questions de Bruno Latour, ou celles au sujet du post-humain illustrent de quelle manière nos liens et nos lieux nous façonnent et réciproquement. Il faut tenir compte des différentes échelles car il y a des phénomènes non visibles comme la ville-même qui est toujours la reconstruction d'une totalité.

***HDG : La pluralité de facteurs par rapport à l'endroit où l'on vit, influe sur notre manière de s'approprier l'espace, la ville, notamment avec les outils du numérique.***
**Ferdinando FAVA :** Notre démarche, et c'est aussi l'originalité du Laboratoire, vise à mettre ensemble l'échelle de relation inter-individuelle, et celle plus large et macro, qui reste toujours et nécessairement dans un monde globalisé. La promesse est là : comment nos liens face to face sont modifiés ou interviennent avec ces relations, et vice et versa. Il y a aussi une interrogation que nous portons à l'échelle des liens du quotidien sur lesquels nous travaillons aussi. Là où nous sommes, nous reconstruisons sans cesse des liens et des lieux.

***HDG : Si ces paramètres et ces externalités influent sur notre comportement ou notre façon de vivre, dans quelle mesure pouvons-nous rester maître de notre destin au sens dans notre vie urbaine ?***
**Ferdinando FAVA :** J'ai mené un travail de recherche dans un quartier de Palerme[101], un quartier considéré comme le trou noir de la périphérie italienne, très stigmatisé. On a comparé ce quartier avec d'autres

[101] Ferdinando FAVA, Banlieue de Palerme : Une version sicilienne de l'exclusion urbaine. Paris : Editions L'Harmattan, 2007. 386 p. (coll. Anthropologie critique)

quartiers de design dits modernistes. Ce quartier avait fait l'objet d'une maquette qui avait été exposée au MoMA en 1994 pour monter un exemple de design italien (Cf. The Italian metamorphosis au MoMA). L'image que renvoyaient les médias sur ce quartier, au même moment de l'exposition, était très négative et ses habitants considérés comme des parias. Or, nous anthropologues, nous ne sommes pas satisfaits de voir les choses de l'extérieur, on veut au contraire interagir, voir du « dedans » et « du bas », prendre le temps d'entrer dans les maisons de ces habitants, écouter leurs récits de vie. On découvre alors que la question centrale c'est rester maître de son propre destin, là où justement rien n'est sous contrôle. Seulement le bâti et la relation. Dans cet exemple, les gens ont rebâti, bricolé leurs maisons. Ils ont transformé le projet initial. Comment interpréter cet acte ? D'après moi, c'est mettre de l'ordre dans le chaos. C'est une manière de résister à une machine qui est à l'extérieur, donc à une échelle beaucoup plus large, qu'ils ne voient pas et qui détruit et appauvrit le quartier. Ils sont dans la possibilité de choisir, liberté donnée selon leurs trajectoires affectives, et personnelles. Les contraintes spatiales et symboliques ressortent à partir du moment où il y a un désir, un projet. De l'intérieur, vous découvrez que cela pourrait être à Paris, à Naples, dans n'importe quelle ville. De l'intérieur, le monde change de représentation. Usuellement, on utilise l'intérieur, l'objet comme un reflet de soi-même. Or c'est très réducteur. Alors que ce qu'on oublie c'est la performance. Un peu comme ce programme de télé-réalité dont je parle à mes élèves. Cette émission montre comment un garçon choisit de sortir avec une fille sur le seul fait de découvrir les objets de sa chambre, les choses intimes. Dans cette construction de la subjectivité, il y a l'idée que l'intérieur est un reflet de personnalité. Mais on ne veut pas analyser ce rapport entre l'objet et le sujet.

***HDG : Est-ce qu'être habitant c'est potentiellement prendre conscience de l'environnement et des enjeux du réchauffement climatique. Faut-il y voir une relation entre l'habitant et la nature ?***

**Nadja MONNET :** Notre relation à la nature a changé au cours du temps mais aussi n'est pas la même en fonction de nos systèmes de croyances. Philippe Descola nous dit qu'en Occident, à partir du 17ème siècle, on a commencé à entrevoir la nature comme quelque chose d'extérieur aux êtres humains et donc exploitables car si on considère que les pierres, plantes et animaux n'ont rien à voir avec les humains, on peut alors commencer à expérimenter avec eux. Ce qui est impensable dans les sociétés qui considèrent que tout impact sur le monde naturel aura un impact sur les humains. Ces sociétés ne conçoivent d'ailleurs pas de rupture entre nature et culture comme nous le faisons en Occident. C'est l'Occident du 17$^{ème}$ siècle qui a créé l'idée de nature. Maintenant qu'on peut prendre la mesure des dégâts que nous provoquons sur la planète, on est constamment interpellé sur les gestes éco-responsables et du coup la notion de responsabilité semble étroitement liée à la notion d'habitant depuis quelques années.

***HDG : en 2050, la majorité de la population sera concentrée en ville, il y a aura aussi un contraste entre être habitant en ville et être habitant en milieu rural ?***

**Nadja MONNET :** « Etre » tout court. Etre habitant est une notion assez récente et on voit que c'est assez lié à cette injonction de participation. Il faut consulter les habitants. Il existe en France à présent des conseils de quartier et c'est obligatoire. Du coup, cela nous intéresse de savoir qui est consulté, quel type de population. La question de l'habiter, on en parle un peu partout. La question de l'habitant c'est à dire qui a la parole, l'habitant qui doit être responsable, l'habitant qui doit avoir une certaine manière de fonctionner. Le prototype de l'habitant idéal en somme, nous interroge également.

***HDG : Comment travaillez-vous avec d'autres disciplines qui n'ont pas le même langage que vous ni les mêmes outils que vous anthropologues sur ce chantier « Etre habitant » ?***

**Nadja MONNET :** Notre méthodologie dans ce chantier Etre habitant ? consiste plutôt à interroger les mots. Chacun vient avec des expériences terrains et des réflexions théoriques sur des mots et on questionne ces mots. Tout travail interdisciplinaire suppose des phases d'apprivoisement des

méthodes apportées par les autres. Par exemple, un des premiers travaux interdisciplinaires du LAA « Tranche de ville » date d'il y a plus de 10 ans. Ça a été un défi car pendant 3 mois, chaque chercheur essayait de travailler selon le point de vue de l'autre. Les géographes ont appris à regarder la ville comme des anthropologues, les anthropologues ont utilisé les outils des géographes, des urbanistes.

***HDG : Est-ce qu'il y a un facilitateur pour orchestrer ces interactions ?***
Nadja MONNET : Je crois beaucoup aux affinités. L'interdisciplinarité sans affinités entre les gens ne marche pas.

**Ferdinando FAVA :** On parle de « *cross-fertilization* » des rapports, des catégories aussi à travers le choc de la différence. Au-delà des disciplines, sans les abolir, ni les effacer. J'entre en tant qu'anthropologue, je fais un pas à côté et c'est possible, à partir du moment où j'ai choisi une limite. Dans cet entre-deux, dans ces espaces nouveaux dans lesquels tous nous sommes, nous perdons le contrôle. Il faut perdre le contrôle.

**Nadja MONNET :** Et il faut aussi accepter de le perdre…

**Ferdinando FAVA :** Une épistémologie, une méthodologie vous donne de la sécurité sur le résultat. Mais l'interdisciplinarité, c'est accepter de s'exposer à l'anxiété, au processus dans lequel on ne voit pas tout de suite où nous allons. Si vous sentez ce risque, c'est que quelque chose se met en mouvement, vous commencez à cerner le problème.

***HDG : Pourriez-vous nous faire part d'une expérience issue de ce type de collaboration ?***
**Nadja MONNET :** J'ai fait une résidence à Cassis à la fondation Camargo, financé par celle-ci et le LabexMed de l'université Aix-Marseille. Nous avons cherché à appréhender cette ville avec nos différents regards, en les entrecroisant. C'était difficile et intéressant, comprendre comment on arrive à se décentrer, de perdre ses repères et comment on les reconstitue collectivement.

**Ferdinando FAVA :** Il y a différents modèles de l'interdisciplinarité. Celui du collage par l'exemple, dans lequel chacun apporte un point de vue mais il n'y a pas l'effort de définir ensemble le problème avec des catégories nouvelles et là c'est très difficile. La difficulté c'est de trouver une interprétation qui s'exprime aussi linguistiquement et dans laquelle tout le monde se retrouve. Définir ensemble l'objet avec un langage partagé. Si on arrive à définir l'objet, ou le problème, alors quelque chose de nouveau émerge. Il y a des injonctions disciplinaires du fait de l'expertise de chacun qui pose une limite mais dans un espace tiers tel qu'un laboratoire, on n'est plus le maître, sa discipline ne prédomine plus.

***HDG : Est-ce qu'être habitant suppose une personnalisation de son parcours rendu possible par le partage ouvert et accessible des données. C'est envisageable de personnaliser la ville pour chacun ?***
**Ferdinando FAVA :** En Europe, il faut refouler tout ce qui est personnel dans l'espace public. Comme le remarque Hannah Arendt dans son ouvrage Vita activa e  : « Vivre ensemble dans le monde : c'est dire essentiellement qu'un monde d'objets se tient entre ceux qui l'ont en commun, comme une table est située entre ceux qui s'assoient autour d'elle ; le monde, comme entre-deux, relie et sépare en même temps les hommes ». Cela tient aux usages qu'on en fait et les objets dont on se sert, subsistent au-delà de l'usage que nous pouvons en faire. Mais tout ce qui est personnel n'a pas sa place dans l'espace public.

**Nadja MONNET :**  En même temps, sur Internet, on s'expose beaucoup, on parle de nos intimités. Ce qui me frappe c'est qu'on veut tout pacifier alors que le conflit peut être aussi un moteur. Il faut toujours que les espaces publics soient propres, en ordre, policés, sans aucun conflit. Je prends l'exemple que nous a

donné Angela Giglia, lors de notre Forfait 3 jours de l'an dernier, du parc Alameda à Mexico. La mairie voulait le refaire car elle le considérait comme dégradé alors qu'il était hautement fréquenté mais pas par la population souhaitée ! Le message de propagande était « Redonnons le parc aux citadins ». Cela pose à nouveau la question de qui a le droit à la ville. La réouverture du parc après 10 mois de travaux s'est faite en grande pompe mais cela n'a jamais vraiment fonctionné car les populations qui avaient l'habitude de s'y retrouver ne se sont plus senties autorisées à l'utiliser. Le parc a fonctionné un certain temps comme la carte de visite du quartier, comme le salon d'un appartement bourgeois qu'on présente lorsque l'on reçoit des gens. Très peu fréquenté. Puis ça s'est dégradé. L'intention de l'institution était d'établir ou de rétablir l'ordre mais ensuite elle a été incapable de le maintenir malgré le dispositif mis en place.

**HDG : Etre habitant ? cela représente quels défis pour la ville ?**
**Ferdinando FAVA :** Il y a beaucoup d'enjeux et ils sont différents et lourds. Parce que se met en jeu la possibilité d'établir des liens, d'articuler l'intimité dans la dimension publique, l'individualité et le collectif voire de prendre en compte le genre. Par exemple, le mouvement Parkour révèle au travers de ses actions notre rapport à l'espace public, au-delà des règles de ceux du designer. C'est intéressant car cela montre comment la transgression des règles inscrites dans l'objet spatial du designer, qui a fait par exemple des marches, révèle la construction sociale de cet espace. Savoir qui va utiliser mon espace ou mon objet, c'est essentiel. C'est pour cela que les designers, les architectes font appel aux anthropologues pour avoir des études ethnographiques de l'objet. L'architecte ou le designer doit se mettre à la place de l'usager . Tout ce rapport à l'objet témoigne aussi d'une injonction à l'action, y compris pour le design.

**En savoir plus :**
Ferdinando Fava : Banlieue de Palerme*, une version sicilienne de l'exclusion urbaine.
Monnet Nadja, San Román Beatriz, Marre Diana (2016 à paraître) Étrangers dans leur ville ; Les jeunes issus de l'adoption internationale dans la ville de Barcelone. Ethnologie française, nº3.

***

**Rencontre avec Evelyne Panato, Directrice de la Maison du Geste et de l'Image.**
**Créer ensemble pour se trouver soi-même ?**

Faut-il remettre en question certaines vérités considérées comme indestructibles et immuables pour laisser place à une pluralité de vérités ? En ces temps de crise, certains cherchent à se libérer des normes établies, à briser les modèles du « chacun pour soi », à réinterroger la conscience collective, précisément au moment où les standards de la vision consumériste se délitent et perdent de leur aura.

La présentation du programme de la Maison du Geste et de l'Image s'ouvre par cette citation de Friedrich Nietzsche : « Les vérités sont des illusions dont on a oublié qu'elles le sont. »

Certaines conceptions, longtemps érigées en vérités absolues, ne sont-elles pas à l'origine de l'écart qui s'est creusé entre les uns et les autres ? Rencontre avec Evelyne PANATO, Directrice de la Maison du Geste et de l'Image pour comprendre les raisons qui poussent à aller vers l'autre.

**Regagner l'étonnement**

Situé à deux pas du Centre Pompidou, ce centre de recherche et d'éducation artistique propose aux établissements scolaires et aux centres de loisirs de Paris et sa région, des parcours artistiques encadrés par des artistes professionnels et par des enseignants qui permettent de faire découvrir les arts visuels et sonores ou le spectacle vivant. Dans cet établissement, les élèves sont invités à prendre de la hauteur, de la distance tout autant que les enseignants. Ces derniers voient leurs pratiques éducatives questionnées pour mieux les enrichir.

Lors d'un atelier, on est frappé par la concentration des élèves et on comprend vite que la séquence de création leur appartient. Pas d'autre contrainte que celle de créer ensemble. Il leur est cependant demandé d'utiliser cette liberté d'imaginer que si cela leur permet de donner un sens aux choses qu'ils construisent étape par étape. Comprendre pourquoi un geste, une image produit tel effet ou tel effet. Ces ateliers sont encadrés par les artistes de la MGI, qui selon Evelyne PANATO sont « sélectionnés pour

l'univers artistique qu'ils portent, qu'ils défendent et l'intérêt pédagogique que cet univers peut représenter pour un enseignant. »

Il s'agit d'oublier certains réflexes socialement admis ou d'aborder d'autres pratiques en marge du modèle éducatif classique, pour regagner la force de l'étonnement. C'est dans le jeu de la pratique collaborative et de l'analyse du processus de création que les élèves peuvent prendre la liberté de penser et de faire autrement.

> *« On a cherché à se démarquer de tout ce qui existait dans le système éducatif au titre des enseignements, c'est à dire des Arts plastiques et la musique, pour précisément montrer que c'est en mettant des enseignants avec des artistes professionnels que l'on peut voir les choses différemment. »*

Créée il y a plus de 30 ans, la Maison du Geste et de l'Image rappelle l'importance d'ouvrir notre sensibilité et notre esprit, d'explorer d'autres voies pour « changer de point de vue, faire un pas de côté (…) pour prendre conscience de l'autre » comme le rappelle la Directrice. Puis elle ajoute : « Force est de constater que l'individualisme est très répandu et accru de jour en jour. Comment restituer les gens dans un projet collectif et commun qui va faire sens à la fois pour chacun d'entre eux et par lequel ils se sentiront représentés. C'est tout ce processus-là qui nous semble intéressant dans cette dialectique entre le fond et la forme. La question essentielle est : que voulez-vous dire ensemble, et défendre ? »
La société de ces 40 dernières années s'est construite sur ce rapport à la consommation à coup de campagnes marketing, prônant le culte de la réussite individualisée et le pouvoir de l'un au détriment de la valeur de l'autre. « Ce que je n'aime pas, c'est la saturation du sens. Celui qui arrive doit pouvoir aussi s'emparer d'un certain sens par rapport à la proposition, et doit pouvoir avoir une marge d'interprétation, être capable d'élaborer son propre jugement » renchérit Evelyne PANATO.

***Redécouvrir ce qu'acteur veut dire***

Un regard sur l'autre qu'il est nécessaire de faire évoluer tant il a modifié en profondeur les modes d'interaction entre les individus, y compris chez les plus jeunes.

> *« Le sens de notre travail est de partir de ce que les jeunes apportent, de ce qu'ils sont, de ce qu'ils aiment et de questionner et de mettre à distance. Il y a une œuvre que Samuel BIANCHINI, un grand plasticien multimédia, a travaillé sur la question de à distances, qui est le titre de son œuvre. Ce que nous faisons dans les ateliers, c'est de penser à rapprocher un groupe d'élèves de ce qu'est le processus de création et de le mettre à distance de ce qu'il consomme au quotidien. Dans l'ère du tout image, on est nourri de tas d'objets de consommation auquel on ne pense pas. L'idée est de prendre conscience de cette passivité pour rendre les élèves actifs. »*

***Reconnaître l'autre constitue le préalable dans la construction d'un nouveau modèle économique, social et politique.***

> *« Nous travaillons avec une autre association ANRAT qui se penche sur les pratiques théâtrales. Dans une séance de trois heures, nous proposons de revisiter une pièce de théâtre par les moyens de l'image, du son, de l'espace pour s'imprégner de cette atmosphère et voir comment les élèves auraient pu traduire ce qui se passe dans cette scène, mais différemment, au travers des choix qu'ils font. Ils comprennent à l'intérieur de cette séance, que les choix de mise en scène ne sont pas anodins, qu'ils sont discutables et qui leur appartient de les interpréter. Que c'est à eux d'être actifs dans leur processus, faire d'autres propositions à partir du texte et en fonction des moyens mis à disposition et avec les compétences des uns et des autres. (Envoi des lumières, du son, travail sur l'esprit qu'on veut donner aux personnages, les éléments de décor etc.) »*

Finalement l'ouverture vers l'autre, la collaboration avec l'autre c'est aussi s'ouvrir à la critique du monde actuel. Est-ce que la relation à l'autre nous permet de garder les yeux ouverts sur ce qui se passe vraiment ? Evelyne PANATO en est convaincue.

> *« C'est l'autre qui m'apprend qui je suis et moi qui lui apprends qui il est. C'est un pilier de notre conception. Je prêche pour une école de toutes les compétences car une société a besoin de toutes les compétences. Il y a des élèves qui s'adaptent très bien au système éducatif tel qu'il est, et d'autres qui ne s'y adaptent pas parce qu'ils viennent d'ailleurs et que cette culture et son état d'esprit ont besoin d'un sas d'accompagnement que le domaine artistique représente. Cette construction du sens « en commun » est un tremplin vers une intégration, une acceptation, une reconnaissance de soi, de ce qu'on apporte et ce que l'autre nous apporte. On a besoin de créer ces passerelles avec des gens d'horizon différents. »*

***Connaître c'est aussi co-naître***

Pour autant l'accès à l'autre donne lieu à un autre langage qui permet d'acquérir un type de connaissance dans la perspective de trouver des solutions en commun. Evelyne PANATO parle de connaissance et de co-naissance.

> *« Oui, connaître c'est co-naître à quelque chose. Naître ensemble. Les différents langages sont une richesse qu'il faut savoir conscientiser et qu'il faut savoir nommer. Les formes de résonance entre les différents langages, et cultures sont encore totalement à créer. »*
>
> *Plus qu'une approche par le faire ensemble, la MGI évoque une démarche sociale, philosophique et politique. « Nous faisons une politique du terrain, nous créons des liens. Nous contribuons à ce métier à tisser social, à l'échange, à cette reconnaissance de l'autre et de soi. Et à ce qu'on peut apporter à cette société, à la fois dedans et dehors, car c'est important d'être observateur de ce qui se passe pour savoir par quelle porte on veut entrer, comment et sous quelle forme on veut s'inscrire. C'est de la co-construction de projet. » Et elle ajoute « Le processus leur permet de comprendre le sens qu'ils veulent donner à leur parole. »*

Evelyne PANATO poursuit

> *« Dans la Maison du Geste et de l'Image, vous devez construire quelque chose ensemble et vous devez tous participer. Et ensuite vous repartez chargé d'autre chose, d'un autre style, d'un autre rythme, d'un autre regard. L'artiste apporte l'extérieur à l'intérieur de l'école. Et c'est très important qu'à l'intérieur de l'école on puisse construire quelque chose qui va s'inscrire à l'extérieur de l'école. Ce va et vient est important. Déplacer les élèves dans l'espace, c'est les déplacer dans leur tête. En accueillant les élèves ici, nous changeons également ici notre regard. Très souvent, je vois des jeunes qui ne veulent pas faire ce qu'on propose. Or, ils sont dans le déni ce qu'ils savent faire, alors qu'ils ont une voix de stentor, une présence extraordinaire, une énergie à l'intérieur d'eux, pourquoi ils n'en font rien ? Les élèves sont très intéressés par la question sociale, la solidarité. Ils sont attachés à la relation amicale, familiale, extrêmement soucieux de l'autre. Nous tentons de développer cette fibre de la bienveillance pour l'autre là où les enjeux de la société industrielle et le marketing tendent à écraser l'autre pour faire sa place. »*

Evelyne PANATO conclut :

> *« On dit que le théâtre se construit dans les trous du texte et effectivement c'est cette philosophie de cet interstice qui doit être laissée au spectateur pour celui qui doit construire le sens et le mouvement vers quelque chose. Je me questionne beaucoup dans notre travail, c'est pourquoi on va toujours vers les gens, on va les chercher et tenter d'orienter leurs désirs. A force d'aller vers eux, on les prive de leurs désirs. Ce que j'essaie de dire aux élèves, c'est que l'art et la culture, les formes vont vous toucher à un moment donné car cela parle de vous sans vous connaître. On*

*réserve souvent les pratiques artistiques pour des gens qu'on a besoin de remettre sur le chemin de l'école. Mais je pense que l'art et la culture sont là pour aussi bien pour redonner confiance à certains et donner de la distance à d'autres. On ne peut pas non plus recevoir le système éducatif tel que sans le questionner, sans le remettre à distance. Un peu plus d'assurance à certains et un peu moins de certitude à d'autres, c'est ce que nous cherchons à faire. Apprendre à faire son choix à chaque croisement qu'on rencontre sur le chemin de sa vie. C'est une façon de respirer le monde. Surtout, se laisser cette capacité de s'étonner. »*

***

**Rencontre avec Vincent PUIG, co-fondateur de l'Institut de Recherche et d'Innovation (IRI) du Centre Pompidou.**

**Repenser la production et la transmission du savoir : l'organologie d'après l'IRI**

Comment repenser la production et la transmission du savoir ?

Praticien des transferts de technologie et du montage de projets entre le monde culturel et celui de la recherche depuis 1993, Vincent Puig a précédemment été Directeur de la valorisation scientifique à l'IRCAM (Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique).

***Holocene Design Gallery : Pour paraphraser Bernard Stiegler, « Il y a une prise de conscience collective de l'impact des activités humaines, et il s'agit essentiellement d'une question de design puisque 80% de l'impact environnemental d'un produit, d'un service ou d'un système se décide au stade de l'élaboration,***

***de la conception. » Selon vous, le design a –t-il été un contributeur, ou un accélérateur, de l'avènement de la société de consommation ?***

**Vincent Puig :** Je ne pense pas que le design soit le point de départ. Ce serait une erreur. Même si depuis l'origine de l'IRI on a beaucoup travaillé sur les méthodologies de design car elles sont pour nous extrêmement opérantes et rejoignent les processus de recherche-action ou de recherche contributives.

Avant de parler de design, nous parlons d'organologie. Nous avons organisé l'année dernière un colloque avec l'ENSAD sur l'organogénèse qui était précisément à destination des designers comme proposition méthodologique et pour le design. L'organologie est un terme employé au départ dans le champ de la musique. C'est la science des instruments au sens large, pour produire la musique ou pour l'écrire.

Mais pour nous, l'organologie n'est pas qu'une question technique, c'est aussi une question sociale. Un Ciné Club, l'ENSCI, le Centre Pompidou, ce sont des organes sociaux, et ce sont pour nous des vecteurs de production du savoir au sens large : savoir académique, savoir-faire ou même savoir vivre. Et la troisième dimension de l'organologie générale, c'est le biologique. C'est important à l'heure où les sciences cognitives font d'énormes progrès, de bien comprendre les mécanismes du cerveau, de la perception, de la conscience et surtout d'anticiper comment l'évolution du cerveau va se conjuguer ou pas, avec l'évolution des machines.

Finalement avoir une approche organologique à la fois dans le champ technique, social et biologique, cela permet de mieux comprendre l'articulation de l'homme avec le numérique et la technique. A partir du moment où on regarde les choses sous cet angle organologique, on est très proche de la démarche du design. Car lorsqu'on parle de design d'objet, de design de services, ou même de design du vivant, on retrouve les trois dimensions de l'organologie.

**Holocene Design Gallery :** ***Si l'organologie et le design sont proches, ont même des caractères communs, qu'est-ce qui les différencie ?***

**Vincent Puig :** C'est une bonne question, qui n'a pas été traitée frontalement dans le colloque à l'ENSAD. L'organologie a une visée épistémologique. On essaye de se dire : « qu'est ce qui à partir d'une organologie donnée va changer dans la production du savoir ? ». Un designer va procéder de manière organologique quand il souhaite étudier le design d'une ville ou d'une organisation. Il va étudier comment les technologies, les structures sociales et les gens eux-mêmes peuvent modifier les usages.

A l'IRI nous parlons plutôt de pratiques que d'usages. Le terme de « design des usages » est réducteur. On parle de l'usage d'un objet ou de l'usage d'une ville. Du coup, on est déjà dans une attitude de consommation. On peut distinguer en effet :

- la valeur d'échange (je vends, je loue ou j'échange un bien),
- la valeur d'usage (je ne vends pas le bien mais je valorise la possibilité de son usage par une location, un droit d'accès, des abonnements etc.),
- mais, il y a selon nous un troisième niveau à considérer qui est la valeur pratique qui n'est pas forcément monétisée. La pratique d'une ville dépasse largement l'usage des transports, des magasins, des cinémas, etc.

C'est peut-être un élément de différenciation entre le design et l'organologie dans la mesure où lorsque l'on ne peut pas parler d'usage d'un savoir, ou si l'on considère une œuvre d'art, on ne peut pas parler de l'usage d'une œuvre d'art. Ce sont des choses qui ne se consomment pas. L'usage est inclus dans la pratique, la pratique englobe la dimension d'usage et la dimension d'échange.

***Holocene Design Gallery : Le caractère dynamique et composite de toute cette production de savoir ne semble pas forcément être acceptée par le monde de l'industrie en relation avec le design. Comment l'expliquez-vous ?***

**Vincent Puig :** D'un point de vue macro, c'est pour nous lier au caractère entropique du capitalisme. Dans un modèle (Schumpétérien, de destruction créatrice) capitaliste, vous êtes obligé de privilégier la valeur

d'échange ou la valeur d'usage c'est à dire un modèle où les produits doivent se consommer, c'est à dire se détruire pour pouvoir être remplacés. Bernard Stiegler introduit ici la question de l'économie libidinale. Au XXème siècle, au-delà de la question de la destruction créatrice, se pose la question de l'industrialisation et de l'économie des désirs. Avec la publicité, le marketing, il faut actionner plus en amont la pulsion consommatoire. Stiegler mentionne souvent Edward Louis Bernays, père de la publicité aux Etats-Unis et qui était le neveu Freud.

***Holocene Design Gallery : Certains collectifs (comme OuiShare) vont vers cette production de savoir, et cherchent à en faire des activités économiques. Pourquoi cela a du mal à percer dans l'espace public ?***
**Vincent Puig :** La première point à souligner c'est que nous sommes pris dans un mouvement entropique général qui n'est plus lié à l'expansion naturelle de l'univers mais qui caractérise à présent ce que l'on nomme l'Anthropocène. Avec les fermes de serveurs et les data centers, on est pris dans une logique entropique qui gaspille de plus en plus d'énergie. C'est l'*Entropocène*, avec un « E » comme entropie.
Notre proposition consiste à créer des circuits néguentropiques au sens de l'entropie négative inspiré des modèles du vivant. Plutôt que de produire des réseaux sociaux à la Facebook ultra entropique, parce que voués à une démultiplication exponentielle des liens, il faudrait créer des réseaux favorisant la création de groupes plutôt que la mise en avant des individus. Favoriser l'écriture contributive plutôt que l'ex-time (exposition de son intimité). Les réseaux décentralisés ou les systèmes pair à pair sont très intéressants dans cette dynamique parce qu'ils obligent à une certaine solidarité et responsabilité vis à vis de l'architecture du réseau elle-même (par exemple avec les réseaux TOR , Diaspora, ou Crabgrass). On a là des réseaux sociaux qui reposent sur une organologie socio-technique qui induit une production de savoir néguentropique.
La deuxième piste de recherche porte sur l'herméneutique dans le champ numérique. Avec le Big Data, ce sont les machines qui catégorisent pour nous, et qui à partir de cette catégorisation nous recommandent toute sorte de choses. Dans ce contexte de perte de capacité de catégorisation humaine au profit des machines, comment peut-on mettre l'automatique au service de la désautomatisation, le calculable au service du non calculable. Le web herméneutique c'est développer des formats d'interprétation et plus précisément des formats d'annotation. L'IRI travaille sur des outils d'annotation, c'est à dire permettant de commenter un processus, de l'indexer et de le catégoriser. Dans le champ numérique, c'est important de générer cette capacité d'annotation :
1) pour développer l'esprit critique et l'écriture contributive : mettre les gens ensemble pour confronter des points de vue sur un document
2) plus précisément pour annoter et comprendre les processus algorithmiques. Etre capable de faire de l'annotation sur des données, ou sur la visualisation de ces données (interpréter une courbe par exemple). Car il n'y a pas de données brutes ou « naturelles », il y a des données calculées, il faut donc pour les comprendre, comprendre les algorithmes. Des standards d'annotation se développent qui pourraient s'adapter à l'interprétation du Web en général (voir groupe W3C, open-annotation et web annotation). Les formats d'interprétation doivent se conjuguer aux formats du web sémantique. A partir de là on peut imaginer des coopératives de savoir à condition de bien interfacer les processus automatiques avec des processus non automatiques. Une connaissance est calculable pas un savoir. Un savoir est lié à un acte public, et même à un acte de publication. Un savoir passe aussi par le développement d'un jugement qui est le produit d'une perception et d'une catégorisation plus ou moins retardée et donc laissant plus ou moins place à l'imagination (Cf. Jean-Marie Schaeffer). Cette capacité à retarder la catégorisation (et donc le calcul) est une des conditions de possibilité de l'herméneutique. L'autre condition c'est la confrontation à l'autre. Il faut toujours installer cela dans une perspective collective : Gilbert Simondon et Bernard Stiegler après lui nous apprennent que la technique est ce qui permet de nous trans-individuer. Par exemple : c'est par l'écriture que je vais pouvoir communiquer, échanger et constituer des savoirs. Il n'y a

des savoirs que collectifs. Un savoir purement individuel ne serait pas un savoir mais une connaissance chez Simondon.
Un élément distinguant le savoir de la connaissance, c'est la socialisation. Et cela donne une valeur énorme à l'objet technique chez G. Simondon pour qui elle fait le lien entre l'individuel et le collectif. Ce moment qu'il nomme le trans-individuel s'apparente chez lui à du spirituel. L'ingénieur est une figure quasiment sacralisée car il est celui qui a conscience de la sociabilité de l'objet qu'il fabrique pour la collectivité. Cela confère une énorme responsabilité au concepteur, parce qu'il ne doit pas faire des objets fermés ou réservés à un seul individu. Aujourd'hui, G. Simondon condamnerait les objets qui ne seraient pas Open-source, pas ouvert, pas ré-appropriables, pas réparables (cf. son livre « Du mode d'existence des objets techniques »). Il a une vision fine et très exigeante de ce qui dans les objets doit être le vecteur de l'individuel au collectif. Lui parle du passage de l'individuation psychique à l'individuation collective (cf. son livre « L'individuation psychique et collective » ).
Il y a des éléments objectifs que l'on trouve en anthropologie et notamment chez André Leroi-Gourhan, qui montrent comment les objets techniques et la manière de les fabriquer va induire des pratiques sociales, voire des pratiques religieuses.
Pour G. Simondon, il n'y a pas de frontière entre technique et symbolique et c'est pour cela qu'il parle de « techno-esthétique ». La symbolique pure en design, coupée de sa fonction utilitaire est très dangereuse. Même l'œuvre d'art n'est pas séparable de son support technique.

**Holocene Design Gallery** ***: Quelle est votre approche, votre pratique à l'IRI concernant ces questions ?***
**Vincent Puig :** A l'IRI, nous essayons de concevoir des protocoles de catégorisation qui favorisent le passage de l'individu au collectif. Concrètement, il s'agit de proposer des méta catégories. Les catégories sont descriptives, sémantiques alors que la méta-catégorie décrit non pas l'objet lui-même mais la relation que j'ai avec l'objet et c'est cette relation qui va être partagée ou confrontée à celle des autres. Ex : je comprends ou bien je suis troublé (comme l'esclave de Ménon chez Platon est troublé car non seulement il ne comprend pas comment trouver le double de la surface du carré mais il est aussi troublé parce qu'il ne comprend pas la question que Socrate lui pose).
Pour un designer, tous ces processus de catégorisation sont importants à maîtriser dans un contexte société de consommation où l'on privilégie les mots à la mode pour être plus écouté mais pas forcément bien compris.
L'organologie et le design on en commun de travailler sur ce lien de l'individu au collectif. Sur la relation et non sur une approche substantialiste des objets. Il faut toujours se placer dans un contexte de projet, créer des systèmes dynamiques, s'intéresser à la catégorisation plutôt qu'à la catégorie, plus au savoir qu'à la connaissance.
L'organogénèse donne des perspectives nouvelles pour renforcer le design dans sa capacité de processus. Le designer s'intéresse à l'industrie. La politique industrielle des technologies de l'esprit, c'est la vocation de Ars Industrialis, ouvert à tous les gens qui sont persuadés qu'il y a quelque chose de nouveau qui se joue avec le numérique pour la production des savoirs, des savoir-faire, des savoir-vivre. Au sein d'Ars Industrialis, le groupe de travail sur l'économie de la contribution, réfléchit au futur du travail dans un contexte de diminution de l'emploi salarié.  C'est la proposition du revenu contributif, revenu indexé sur des activités néguentropiques et construit sur le modèle des intermittents du spectacle.

## CONCLUSION

Comment « habiter le monde en poète » comme le suggère Heidegger ?

La redécouverte et la reconquête du sens commun et du sensible promettent de réenchanter le monde, de combiner ce qui doit être avec ce qui doit se faire.

Si les valeurs s'inscrivent dans un contexte sociétal donné, transformant nos modes de vie et notre relation à l'autre, le design a constitutivement et nativement ancré le souci de l'autre dans le processus de conception, conférant à l'objet un sens particulier, une intention visible et invisible. Le rapport que nous entretenons à l'objet permet de confronter le rapport à soi et aux autres, donnant inconsciemment un sens et une hiérarchie aux systèmes de valeurs.

En donnant un sens aux choses, le design imprime une direction et une finalité dont l'interprétation ne peut résulter que du seul fait économique. En effet, un ensemble de facteurs participe à enrichir l'attention portée à l'autre : l'augmentation (pollinisation[102]) du savoir, rendue possible par la puissance et la réticulation du numérique, les laboratoires interdisciplinaires, les nouvelles initiatives communautaires d'innovation sociale.

Cette prise de conscience de l'autre permet-elle au design d'entrevoir une économie différente, d'intégrer de nouvelles valeurs au sein de la société ?

Le design a un rôle capital à jouer pour contribuer à reconstruire une pensée critique, faire émerger des modèles alternatifs, en réconciliant une approche « bienveillante » et soucieuse de l'humain avec une rationalité économique. Comme nous l'avons vu, la logique industrielle a tout à gagner de cette approche design centrée sur l'humain, et c'est même le moyen clé pour faire face aux enjeux sociaux et environnementaux de notre époque.

> *« Le design est une activité liée à une pensée complexe. Le designer est un inventeur de scénarios et de stratégies. Ainsi, le projet doit s'exercer sur les territoires de l'imaginaire, créer de nouveaux récits, de nouvelles fictions qui viendront augmenter l'épaisseur du réel[103]. » affirme Andrea Branzi.*

[102] Yann MOULIER-BOUTANG. L'abeille et l'économiste Broché. Paris : Ed. Carnets Nord, 2010.
[103] Cité par Yann MOULIER-BOUTANG lors de son cours ENSCI Les Ateliers en 2015

**BIBLIOGRAPHIE**

**DESIGN & INNOVATION**


BRAUNGART, Michael. Cradle to cradle: Créer et recycler à l'infini. Paris : Ed. Alternatives, 2011. 240 p. (coll. Manifestô)

DAUTREY, Jehanne, QUINZ, Emanuele. Strange Design : Du design des objets au design des comportements. Villeurbanne : IT Ed., 2014. 380 p.

DROSTE, Magdalena. Bauhaus 1919-1933. Cologne : Ed. Taschen GmbH, 2006. 256 p.

DUNNE, Anthony. Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design. Cambridge : MIT Press, 2008. 206 p.

FLUSSER, Vilém. Petite Philosophie du design. Paris : Ed. Circé, 2002. 93 p.

FUKASAWA Naoto, MORRISON, Jasper. Super Normal: Sensations of the Ordinary
Zurich : Ed. Lars Muller Publishers, 2007. 112 p.

FINDELI, Alain. Le Bauhaus de Chicago, l'œuvre pédagogique de László Moholy-Nagy. Paris : Les éditions du Septentrion, 1995. 465 p. (coll. Architecture)

FOSTER, Hal. Design et Crime. Trad. Christophe Jaquet. Paris : Ed. Les prairies ordinaires, 2008. 184 p.

HUGON, Stéphane (interview MAFFESOLI, Michel). L'étoffe de l'imaginaire : Design relationnel et technologies. Paris : Ed. Lussaud, 2011. 58 p.

LOOS, Adolf. Ornement and Crime. Riverside (USA) : Ariadne Press, 1997. 204 p.

MOHOLY-NAGY László. Peinture Photographie Film et autres écrits sur la photographie (1947). Paris : Ed. Gallimard, 2007. (coll. Folio Essais)

MORRISON, Jasper. The Good Life: Perceptions of the Ordinary. Zurich : Ed. Lars Muller Publishers, 2014. 80 p.

RADICE Barbara. Memphis, Ricerche, esperienze, risultati, fallimenti et successi del nuovo design. Milan : Ed. Electa, 1984. 207 p.

RAMEKERS, Renny, BAKKER, Gijs. Droog Design, Spirit of the Nineties. Amsterdam : 010 Publishers, 1998. 139 p.

SCHNAIDT, Claude, Ce qu'on sait, croit savoir et ignore du Bauhaus, in *L'influence du Bauhaus sur l'architecture contemporaine*, Université de Saint-Etienne, Travaux XVI, Centre Interdisciplinaire d'Étude et de Recherches sur l'Expression Contemporaine, 1976, p.26.

SIMONDON Gilbert. Du mode d'existence des objets techniques [1958]. Paris : Ed. Aubier, 2012. 367 p. (coll. Philosophie)

STRASSER, Josef. Bauhaus. Munich : Prestel, 2009. Ed. 126 p.

VIAL, Stéphane. Court traité du design. Paris : Presses Universitaires de France – PUF, 2010. 104 p. (coll. Quadrige)

VINCK, Dominique. Humanités numériques : La culture face aux nouvelles technologies. Paris : Editions Le Cavalier Bleu, 2016. 161 p. (coll. Idées reçues)

WINGLER, Hans M. Das Bauhaus. 1919-1933 Weimar Dessau Berlin und die Nachfolge in Chicago Seit 1937. Bramsche 3e Ed. 1975,

Collectif

Andrea Branzi : Objets et Territoires/Objects and Territories. Paris : Ed. Alternatives, 2014. 300 p. (coll. DESIGN ALT)

Das Bauhaus. 1919-1933 Weimar Dessau Berlin und die Nachfolge in Chicago Seit 1937. Bramsche 3e Ed. 1975.

Catalogue de l'exposition Henry van de Velde : Passion, Fonction et Beauté en 2014 au Musée du Cinquantenaire. A l'occasion du 150e anniversaire de sa naissance.

CORIAT, Benjamin (sous la direction de). Le retour des communs. La crise de l'idéologie propriétaire. Paris : Ed. Les Liens qui libèrent, 2015.

Périodiques

FEVRE, Anne-Marie. Et si le design devenait plus altruiste ? in Libération, 18 décembre 2013
Exposition FOKUS à ENSCI-les Ateliers

PHILIZOT, Vivien. Formes du design et construction subjective du monde social. In Figure de l'art n°25, "Philosophie du design. Pau : Presse Universitaire de Pau et des Pays de l'Adour, Novembre 2013

RAMS, Dieter. Interview par Alessandro Mendini, in Domus, Mai 1984. http://www.domusweb.it/en/from-the-archive/2012/05/19/alessandro-mendini-interviews-dieter-rams.html

En ligne

CADIX, Alain. Rapport sur la politique du design en France : http://www.culturecommunication.gouv.fr/Ressources/Rapports/Memoire-Pour-une-politique-nationale-de-design-d-Alain-Cadix

RAMS, Dieter. http://www.aa13.fr/design-objet/le-bon-design-dieter-rams-13334.

HARRIS, Tristan : Comment la technologie pirate l'esprit des gens, traduit de l'anglais par KARAPINAR, Onur. publié le 16 /06/2016
https://medium.com/france/comment-la-technologie-pirate-lesprit-des-gens-e8bd041adb4c#.qwwjsytxl

« Le design est au cœur des relations entre les hommes »
http://www.influencia.net/fr/actualites/in,tendances,design-est-coeur-relations-entre-hommes,650.html
Propos recueillis par Isabelle Musnik, publié le 27 /01/2010

CARROZZINI, Giovanni : Conférence sur Gilbert Simondon dans le cadre du Colloque de Cerisy-la-Salle : Gilbert Simondon et l'invention du futur dans le design
Enregistrements audio : http://www.atelier-simondon.ens.fr/archives/article/esthetique-et-techno-esthetique

**L'HOMME & LA SOCIETE**

BARTHES, Roland. L'Empire des signes. Paris : Ed. Points, 1970. 157 p. (coll. Points Essais)

BARTHES, Roland. Mythologies. Paris : Ed. du Seuil, 1970. 256 p.

BAUDRILLARD, Jean. Le système des objets. Paris : Ed. Gallimard, 1968. 288 p. (coll. Tel)

BAUDRILLARD, Jean. La société de consommation. Paris : Ed. Gallimard, 1970. 318 p. (coll. Folio Essais)

BENJAMIN, Walter. Traduit de l'allemand par DUVOY Lionel. L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique. Paris : Ed. Allia, 1936. 96 p. (Petite coll.)

BENJAMIN, Walter. Traduit de l'allemand par DUVOY Lionel. Petite histoire de la photographie. Paris : Ed. Allia, 1931. 48 p. (Petite coll.)

BOULLIER, Dominique. Art. Médiologie des régimes d'attention, dans L'économie de l'attention, Nouvel horizon du capitalisme ? Dir. Yves CITTON. Paris : Ed. La Découverte, 2014. 250 p.

BOULLIER, Dominique. Modes d'emploi : réinvention et traduction des techniques par l'usager, dans GRAS A., JOERGES B., SCARDIGLI V. Sociologie des techniques de la vie quotidienne. Paris : Ed. L'Harmattan, 1992. 312 p.

COLIN, Nicolas, VERDIER, Henri. L'âge de la multitude, Entreprendre et gouverner après la révolution numérique – 2e Ed. Paris : Ed. Armand Colin. 304 p.

DESCOLA, Philippe, INGOLD, Tim. Etre au monde. Quelle expérience commune ? Lyon : Presses Universitaires Lyon, 2014. 75 p. (coll. Grands Débats Mode D'emploi)

DESCOLA, Philippe. Article Humain, trop Humain, Revue Esprit, Habiter la Terre autrement, N°420, Déc. 2015

FAVA, Ferdinando. Banlieue de Palerme : Une version sicilienne de l'exclusion urbaine. Paris : Editions L'Harmattan, 2007. 386 p. (coll. Anthropologie critique)

HIGGINS, Chris. The good life of teaching : An ethics of professional practice. Londres : Ed. Wiley & Sons. 2011. 320 p.

HUGON, Stéphane. L'étoffe de l'imaginaire Design relationnel et technologies. Fontenay-le-Comte : Ed. Lussaud. 2011. 58 p. (coll. L'Impensé contemporain)

ILLICH, Ivan. La convivialité. Paris : Ed. Points, 1971. 158 p. (coll. Points Essais)

LATOUR, Bruno. Enquête sur les modes d'existence. Une anthropologie des Modernes. Paris : Ed. La découverte, 2012. 504 p.

LATOUR, Bruno. Face à Gaïa. Paris : Ed. La Découverte, 2015. 400 p. (coll. Les empêcheurs de penser en rond)

MACINTYRE, Alistair, DUNNE, Joseph Dunne. Alasdair MacIntyre on Education: In Dialogue with Joseph Dunne. Oxford : Blackwell Publishers Limited, 2002. 36: 1–19. (coll. Journal of Philosophy of Education)

SIBONY, Daniel. Ethique de la relation dans l'arbre familial. Extraits de la conférence du 31 Janvier 2004 à L'Entrepôt 75014 Paris

Périodiques

BAUDRILLARD, Jean. La morale des objets, article publié dans Communications, N°13, 1969

CRAWFORD, Matthew B. Comment le monde actuel a privatisé le silence, article publié dans Télérama le 14/02/2016, http://www.telerama.fr/idees/comment-le-monde-actuel-a-privatise-le-silence,138904.php

KAUFMANN, Jean-Claude. Le monde social des objets, article publié dans Sociétés contemporaines, Vol. 27, 1997

PROULX, Sébastien. Le design à l'épreuve du concept de pratique. In Sciences du Design 2015/2, N°2, p. 20-30

**ECONOMIE**

GALBRAITH, John Kenneth. Le Nouvel État industriel : Essai sur le système économique américain (1967). Paris : Ed. Gallimard; 3e éd., 1989. (coll. Tel)

GIEDION, Siegfried. Mechanization takes commands. New-York : Oxford University Press, 1948. 743 p.

KROPOTKINE, Pierre. L'entraide : Un facteur de l'évolution. Paris : Ecosociété Ed., 2005. 400 p. (coll. Retrouvailles)

MARX, Karl. Misère de la philosophie (1847). Paris : Ed. Payot, 2002. 254 p.

MOULIER-BOUTANG, Yann. L'abeille et l'économiste Broché. Paris : Ed. Carnets Nord, 2010. 254 p. (coll. Essai)

PACKARD, Vance. La persuasion clandestine. Paris : Calmann-Lévy, 1958. 244 p.

RIFKIN, Jeremy. La troisième révolution industrielle. Paris : Ed. Actes Sud / Les Liens qui libèrent, 2012. 380 p.

RIFKIN, Jeremy. Une nouvelle conscience pour un monde en crise : Vers une civilisation de l'empathie. Paris : Ed. Actes Sud / Les Liens qui libèrent, 2012. 893 p.

SEN, Amartya. L'Economie est une science morale. Paris : Ed. de La Découverte, 2004. 126 p. (coll. La Découverte / Poche)

Collectif

All you need, innove : Les clés d'un écosystème innovant. Paris : Ed. Fondation nationale Entreprise et Performance (FNEP), 2016. 224 p.

L'économie du design – APCI, Cité du Design de Saint-Etienne, Institut Français de la Mode – Rapport commandé par la DGCIS, 2010

**PHILOSOPHIE**

ARENDT, Hannah. La crise de la culture. Paris : Ed. Gallimard, 1972. 384 p. (coll. Folio Essais)

AUDI, Paul. Supériorité de l'éthique : De Schopenhauer à Wittgenstein et au-delà. Paris : Ed. Presses Universitaires de France – PUF, 2000. 296 p.

AVERROES. Traduction inédite par Alain de Libera. L'intelligence et la pensée. Grand commentaire du De anima. Livre III. Paris : Ed. Flammarion, 1999. 405 p. (coll. Garnier Flammarion / Philosophie)

BERGSON, Henri. Essai sur les données immédiates de la conscience. Paris : Ed. Presses Universitaires de France – PUF, 2003. 8e Edition. 180 p. (coll. Quatrige)

HUYGHE Pierre-Damien, À quoi tient le design (6 vol.). Saint Vincent de Mercuze : De l'Incidence Ed., 2014. 490 p.

HUYGHE Pierre-Damien, Art et industrie. Philosophie du Bauhaus. Paris : Ed. Circé, 1999. 118 p.

LARRÈRE, Catherine. Article Comment penser l'anthropocène, Revue Esprit, Habiter la Terre autrement, N°420, Déc. 2015

LEVINAS, Emmanuel. Ethique et Infini. Paris : Le Livre de Poche, 1984. 120 p. (coll. Biblio Essai)

MERLEAU-PONTY, Maurice. L'Œil et l'Esprit (1964). Paris : Folio, 1985. 92 p. (coll. Folio Essais)

MONNET Marie. Emmanuel Levinas. La relation à l'autre. Toulouse : Ed. DOMUNI PRESS, 2016. 160 p. (coll. Humanités)

STIEGLER, Bernard. Manifeste 2010 Ars Industrialis. http://www.arsindustrialis.org/manifeste-2010

STIEGLER, Bernard. Etat de choc : Bêtise et savoir au XXI$^{e}$ siècle. Pari : Ed. Fayard/Mille et une nuits, 2012. 360 p. (coll. Essais)

Périodiques

DE LASTIC, Adélaïde. Une approche philosophique du sens des valeurs. Se transformer soi-même pour transformer le monde ? Thèse de Doctorat, citée dans Qualitique n°238, Novembre 2012

HUYGHE, Pierre-Damien. Design, mœurs et morale, entretien avec Emmanuel TIBLOUX, in Revue Azimuts n°30 année 2008

**VILLE ET HABITAT DURABLE**

BLUM, Martin. Kraftwerk 1 : Construire une vie coopérative et durable.

BOURG, Dominique. Dictionnaire de la pensée écologique. Paris : Ed. Presses Universitaires de France – PUF, 2015. 1088 p. (coll. Quadrige)

CHARBONNIER, Pierre. art. Habiter la Terre autrement, in Revue Esprit N° 420, décembre 2015

CHIBANI-JACQUOT, Philippe. Loos-en-Gohelle : Ville pilote du développement durable.
Paris : Ed. Les Petits Matins, 2015. 187 p.

GAGNEBET, Philippe. Résilience écologique : Loos-en-Gohelle, ville "durable"

GUATTARI, Felix. Lignes de fuite - Pour un autre monde de possibles. Paris : Ed. de l'Aube, 1979. 464 p. (coll. L'Aube poche essai)

**ART**

DE SAINT EXUPERY, Antoine. Terre des hommes (1939). Paris : Ed. Gallimard, 1972. 181 p. (coll. Folio)

KANDINSKY, Wassily. Du Spirituel dans l'art et dans la peinture en particulier (1910). Paris : Ed. Gallimard, 1984, 210 p. (coll. Folio Essais)

LE CORBUSIER ou la synthèse des arts par Catalogue d'exposition dirigé par Cäsar Menz. Paris : Musée d'art et d'histoire et Skira, 2006. 286 p.

MARKER, Chris. Le Joli Mai. Paris : film documentaire de Chris Marker et Pierre Lhomme, sorti en 1963.

PEREC, Georges. Les Choses. Paris : Ed. Pocket, 1965. 160 p. (coll. Littérature)

TARKOVSKI, Andreï. Le temps scellé.  Paris : Ed. Philippe Rey, 2014. 300 p. (coll. Fugues)

Périodiques

RIOULT, Nicolas. A la rencontre de Chris Marker, in Première. 20 novembre 2013

LAMARCHE-VADEL, Gaëtane. A contre-courant, Chris Marker, in Multitudes N°61, Avril 2015

**JAPON**

BERQUE, Augustin. Du geste à la cité : Formes urbaines et lien social au Japon. Paris : Ed. Gallimard, 1993. 264 p. (coll. Bibliothèque des Sciences humaines)

NISHIDA, Kitarô. De ce qui agit à ce qui voit. Montréal : Ed. Presses Universitaires de Montréal, 2015. 366 p. (coll. Sociétés et cultures de l'Asie)

**LANGAGE**

ECO, Umberto. La structure absente. Introduction à la recherché sémiotique. Paris : Mercure de France, 1972. 448 p.

Collectif
Le Littré dictionnaire de la langue française. Paris : Hachette, 2000. 1839 p.

**TYPOGRAPHIE**

Collectif. Lexique des règles typographiques en usage à l'Imprimerie nationale.

HOCHULI, Jost. Le détail en typographie.

KINROSS, Robin. Modern Typography: An Essay in Critical History.